

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang memiliki kekayaan intelektual di bidang seni rupa dan desain yang sangat beragam, kita memiliki beragam jenis kain batik, kain songket, dan berbagai macam jenis tekstil lainnya, bermacam – macam variasi interior-arsitektur, tarian daerah, pakaian adat, tradisi, lukisan, patung dan tak terhitung –kekayaan - kekayaan lainnya yang terdapat di Indonesia.

Namun, selain kaya akan nilai-nilai seni rupa dan desain, bangsa kita juga memiliki sebuah kebiasaan buruk yaitu menelantarkan kekayaan seni dan budaya tersebut dan membiarkan bangsa lain yang mendokumentasikannya. Hal tersebut menimbulkan sebuah permasalahan, yaitu berdasarkan hasil tinjauan langsung dan dari data yang berhasil saya himpun dari internet, terbukti bahwa sebagian besar buku mengenai kekayaan bangsa kita, berasal dari pihak asing, baik dari penerbit, penulis/pengarang, maupun fotografernya, padahal materi dari buku tersebut berasal dari negara kita. Dan buku-buku tersebut memiliki variasi yang cukup beragam, mulai dari buku ilmiah, jurnal visual, buku sejarah, *art book*, buku referensi, panduan berwisata sampai buku anak-anak.

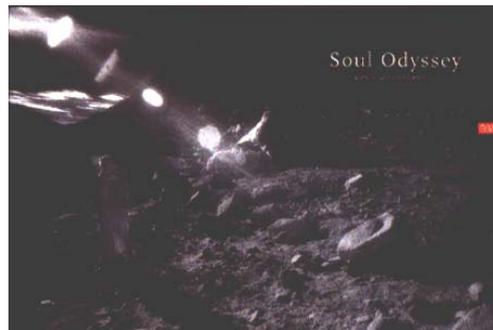
Sedangkan untuk buku sejenis yang berasal dari penerbit dan penulis lokal, variasinya tidak banyak dan kecenderungannya sebagian besar lebih mengacu kepada buku panduan. Misalnya “Padu Padan....”, “Kiat Mudah Menjadi....”, dan lain sebagainya.

Memang fakta mengenai sebagian besar buku mengenai kekayaan Indonesia di bidang seni rupa dan desain yang berasal dari pihak asing tidak bisa dipungkiri dan masih terjadi di sekitar kita, namun sekarang ini, masyarakat Indonesia mulai menunjukkan sebuah peningkatan tingkat apresiasi dan kebutuhan terhadap kekayaan intelektual seni dan budaya lokal. Terbukti dari lahir dan

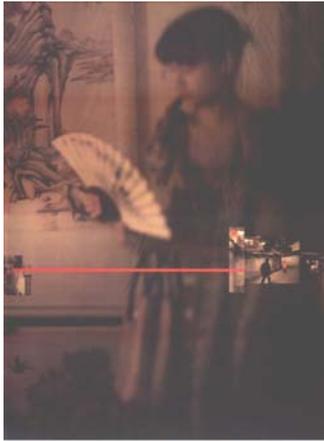
berkembangnya majalah Concept yang ditujukan bagi insan kreatif lokal di bidang desain, dan kasus yang serupa dialami juga oleh majalah Visual Art yang merupakan majalah yang membahas mengenai perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia. Kemudian ada pula kehadiran buku-buku lokal seperti *Soul Odissey* – nya Lans Brahmantyo yang diterbitkan oleh R&W yang notabene adalah penerbit lokal, ada pula buku *Part One* yang merupakan buah karya Edward Hutabarat yang mengangkat tentang tradisi dan kebudayaan Indonesia yaitu batik yang sudah diolah secara modern ataupun *Femalography* karya Jerry Aurum yang cukup memanjakan pembacanya dengan kepiawaiannya mengolah foto (sebagai catatan, buku karya Jerry Aurum ini mendapat penghargaan dengan dinobatkan sebagai "*The 2nd Best Recommended Book*" oleh Borders Bookstore, Singapura).



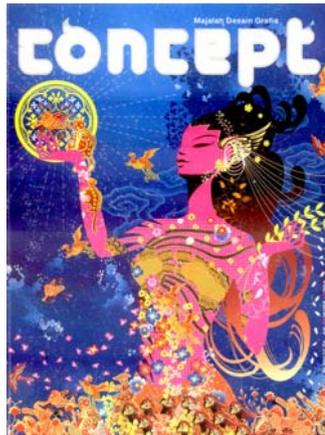
Gambar 1.1
Femalography – Jerry Aurum
2006



Gambar 1.2
Soul Odissey – Lans Brahmantyo
2005



Gambar 1.3
Part One – Edward Hutabarat
2006



Gambar 1.4
Majalah *Concept* – vol 01 edisi 03 05
2005

Hal tersebut juga menunjukkan fakta bahwa industri kreatif di Indonesia sedang berkembang dengan pesat dan memberikan peluang bagi penerbit-penerbit lokal untuk menerbitkan buku-buku yang ditujukan untuk konsumsi industri kreatif di Indonesia.

Seiring dengan meningkatnya apresiasi dan kebutuhan masyarakat terhadap seni rupa dan desain lokal, maka berkembang pulalah bidang lokal tersebut. Sebutlah desain grafis, interior-arsitektur, seni lukis dan fotografi. Bidang-bidang tersebut sudah cukup lama berkembang di Indonesia dan sekarang setiap perkembangan yang terjadi di bidang tersebut sudah mulai didokumentasikan dengan baik. Namun masih ada bidang lain yang umurnya masih baru di Indonesia dan yang juga sedang menunjukkan perkembangan, yaitu *fashion art*.

Fashion art merupakan bidang yang bisa dibilang baru di Indonesia, bidang tersebut belum begitu populer di Indonesia, dan hal tersebut dapat dibuktikan dengan sedikitnya data mengenai *fashion art* di Indonesia. Baik hal tersebut berupa buku, *website*, *blog*, tokoh, maupun data lainnya. Indonesia memiliki beberapa orang *fashion artist* seperti Tiarma Dame Ruth Sirait, Sandy Rismantojo (CMNK), dan Yasmina Yustiviani (Yesy).

Fashion art berbeda dengan *fashion design*. *Fashion Design* adalah seni terapan yang mencakup perancangan busana dan aksesories untuk gaya hidup yang pembuatannya dipengaruhi oleh keadaan sosial dan budaya pada suatu waktu tertentu¹. Secara umum, *fashion design* dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk menjadikan dirinya *up-to-date* dan sesuai dengan keadaan dan lingkungan sekitarnya. Namun, seiring dengan membaurnya seni rupa dengan dunia umum dan dunia seni terapan (pengaruh seni rupa kontemporer), maka *fashion design*-pun mengalami perkembangan baik dari segi fungsi maupun bentuk dan melahirkan sesuatu yang baru, yaitu '*Fashion Art*'.

Sampai sekarang ini belum ada istilah yang baku dan digunakan secara global untuk mendefinisikan *fashion art*, namun ada beberapa sebutan yang biasa digunakan oleh beberapa pihak (pengamat seni, kurator, penulis dan pelaku *fashion art*) untuk mendefinisikan *Fashion Art*. Ada pihak yang menyebutnya *Conceptual Clothing*², *Postmodern Fashion*³, *Anti Fashion*⁴ dan *Fashion as Art*⁵.

“Postmodernist fashion relies on visual paradox – underclothing becomes overclothing , new is replaced by old, and propriety in dress is replaced by a total lack of respect for the display of status and value systems. Highly priced, slashed and torn garments symbolise an economic irrationality, where to ‘dress up’ is to ‘dress down’. A social paradigm is created and a new visual ethic is embraced. The literal deconstruction of fabric seemingly reflects the deconstruction of past values”. (***The Cutting Edge Fashion From Japan halaman 29 – oleh Louise Mitchell - 2005***)

“The late nineteenth-century invention of "fashion" as we understand it today inspired avant-garde artists of the period to create an art form to counter commercial fashion. These artists saw clothing not as a symbol of class distinction

¹ www. wikipedia.com

² Conceptual Clothing

³ The Cutting Edge Fashion From Japan – Louise Mitchell – 2005 - halaman 29

⁴ Against Fashion-oleh Radu Stern – 2005 - introduksi

⁵ The Cutting Edge Fashion From Japan – Louise Mitchell – 2005 - halaman 29

but as a force for shaping experience -- an opportunity to make things new, to go beyond the traditional boundaries of art. For many artists, therefore, dress design was too important to be left to the fashion designers; they would appropriate clothing as an art form that could break through the traditional boundaries of "pure" art to act directly on life." (**Against Fashion-oleh Radu Stern - 2005**)

Berdasarkan dari beberapa istilah dan pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang merupakan perbedaan utama antara *fashion art* dengan *fashion design* adalah dari segi latar belakang berkaryanya, dimana pada *fashion art* sebuah karya lahir dari konsepsi (konsepsi tersebut dapat berupa kritik sosial, klaim, dll), sedangkan pada *fashion design*, sebuah karya berangkat dari kebutuhan pasar. Yang pasti, *fashion art* dalam pembuatannya tidaklah harus memperhatikan tren apa yang sedang berlaku di masyarakat, berbeda dengan *fashion design* yang selalu memperhatikan aspek tersebut.

Pada umumnya karya-karya *fashion art* berupa busana yang kemudian dikenakan oleh model untuk *performance*, *fashion show* atau oleh *mannequin* untuk di instalasikan pada suatu tempat tertentu.

Di dunia internasional, bidang ini sedang berkembang dengan pesat. Bahkan baru-baru ini, di salah satu Universitas di Swedia, dibuka jurusan baru, yaitu '*Fine Art in Fashion and Textile Design*'⁶ di Universitas *Boras*. Hal tersebut menjadi bukti yang nyata tentang perkembangan *fashion art* dan bertambahnya minat dan kebutuhan masyarakat terhadap bidang tersebut. Beberapa tokoh *fashion art* internasional yaitu

Susie Freeman, Sissi, Ium, dan Issei Miyake.

Walaupun Indonesia memiliki beberapa orang pelaku *fashion art*, namun dokumentasi dan kepustakaan mengenai hal tersebut masih minim. Maka dari itu, akan menjadi sebuah sumbangan yang sangat berarti apabila di tengah

⁶ www.hb.se

berkembangnya *fashion art*, kitapun dapat membuktikan dan yang terpenting mendokumentasikan jejak-jejak keberadaan *fashion art* di Indonesia terlebih apabila sejak awal berkembangnya *fashion art* di Indonesia kita sudah memiliki dokumentasi yang baik. Agar di kemudian hari kita memiliki bukti otentik mengenai *fashion art* yang ada dan berkembang di Indonesia.

I.2. Identifikasi Masalah :

Dari uraian permasalahan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Kebiasaan buruk bangsa Indonesia yang tidak mendokumentasikan kekayaan negara telah menimbulkan sebuah permasalahan, dimana kepustakaan mengenai kekayaan intelektual negara kita khususnya di bidang seni rupa dan desain sebagian besar berasal dari pihak asing.
2. Salah satu bidang yang masih langka keputakaannya adalah *fashion art*. Bidang ini merupakan bidang yang baru dan sedang berkembang di Indonesia dan karena itu membutuhkan sebuah bentuk dokumentasi yang baik mengenai hal tersebut.

I.3. Rumusan Masalah :

1. Bentuk buku seperti apa yang dapat mendokumentasikan dengan baik sekaligus mengedukasi dan memberi inspirasi mengenai *fashion art* di Indonesia?
2. Bagaimana caranya agar buku tersebut dapat bersaing di tengah-tengah maraknya persaingan penjualan buku yang semakin ketat?
3. Apakah dalam penyampaiannya kepada *target audience* buku tersebut membutuhkan media pendukung lain?

I.4. Pembatasan Masalah :

"Fungsi keduanya berbeda. Seni mengungkapkan kebenaran, menampilkan keunikan, mencoba mewujudkan segala perasaan kita menjadi sebuah bentuk yg dinamakan karya seni, misalnya dengan 'membuka' sebuah masalah dari berbagai macam persoalan dan berusaha mencari solusinya, walau belum tentu juga ada pemecahannya. Sedikitnya telah menggali sebuah masalah itu lebih dalam ke akar permasalahannya, sehingga bisa 'membuka' pikiran orang.

Sedangkan fashion design, fungsinya untuk membentuk image, menaikkan status sosial lewat pakaian, mempercantik diri dengan menutupi bagian yang dianggap kurang bagus, karena memang fashion lebih mementingkan estetika di atas segalanya dengan cara 'menutupi'. Art untuk 'membuka' dan Fashion untuk 'menutupi'." (Tiarma Dame Ruth Sirait)

Indonesia memiliki beberapa *fashion artist* lokal. Salah seorang yang paling dikenal baik dalam taraf nasional maupun internasional adalah Tiarma Dame Ruth Sirait. Bisa dikatakan, beliau adalah salah satu pelopor *fashion art* di Indonesia. Beliau juga adalah seorang *fashion artist* yang memiliki konsistensi berkarya yang tinggi dan memiliki proses berkarya yang cukup panjang dan jelas. Beliau telah meraih berbagai penghargaan dan membawa karya-karyanya berpameran di manca negara seperti Jepang, Inggris, Swedia, dan negara-negara lain. Beliau juga merupakan pemilik dan pendiri dari Studio Poleng, sebuah studio yang memproduksi kostum untuk berbagai keperluan teater dan aksi panggung lainnya.

Salah satu karyanya yang paling dikenal adalah "*Synthetic Love*", yaitu rangkaian karya mengenai cinta palsu yang hadir dalam bentuk kostum, seni instalasi dan *performance art*. *Synthetic Love* terus mengalami perkembangan sejak tahun 2002 hingga sekarang. *Synthetic Love* inilah yang akan diangkat dalam proyek ini dalam bentuk buku.



Gambar 1.5
Synthetic Love di Carrousel du Louvre,
Paris – FRANCE, 2002



Gambar 1.6
Synthetic Love di Fukuoka,
Fukuoka - JEPANG, 2005



Gambar 1.7
Synthetic Love di BIASA ART SPACE,
Jakarta – INDONESIA, 2007

Mengapa Synthetic Love yang merupakan karya dari Tiarma Dame Ruth Sirait layak didokumentasikan lewat bentuk buku?

1. Secara karya, Synthetic Love sangat dapat diapresiasi karena memiliki konsep yang dalam dan matang dan visualisasi yang unik;
2. Prosesnya sudah cukup panjang (sejak 2002 dan terus berkembang hingga sekarang);
3. Synthetic Love sudah cukup dikenal di dalam negeri dan bahkan di luar negeri karena sudah dipamerkan di berbagai lokasi yang berbeda;
4. Tiarna Dame Ruth Sirait sendiri merupakan seorang pelaku *fashion art* yang paling dikenal di Indonesia. Dan bisa dibilang beliau adalah salah satu pelopor dari masuk dan berkembangnya *fashion art* di Indonesia;

I.5. Tujuan Perancangan :

1. Menciptakan buku yang akan mendokumentasikan secara lengkap dan terstruktur mengenai perjalanan “*Synthetic Love*” sebagai karya dari Tiarna Dame Ruth Sirait yang merupakan representasi dari *fashion art* yang ada dan sedang berkembang di Indonesia;
2. Desain grafis, fotografi dan ilustrasi dalam buku tersebut akan diperlakukan tidak hanya sebatas untuk menampilkan karya saja, namun juga difungsikan untuk memperkuat sisi seni dari buku mengenai *fashion art* ini. Hal tersebut juga dilakukan dengan tujuan menambah nilai artistik dari buku tersebut, dan lagi akan menjadi daya tarik tersendiri dari buku tersebut bila dibandingkan dengan buku-buku seni lainnya, juga diharapkan menjadi nilai jual yang lebih bagi buku tersebut. Buku ini akan didominasi oleh gambar karena tujuan dari dibuatnya buku ini selain untuk mendokumentasikan mengenai *fashion art* juga adalah sebagai pemberi inspirasi, ditambah dengan pertimbangan bahwa gambar akan lebih cepat ditangkap oleh *target audience* yang notabene adalah orang-orang yang bergerak di bidang visual (desainer & seniman). Walaupun begitu, tidak berarti peranan teks dihilangkan, hanya porsi saja yang lebih sedikit;

3. Salah satu faktor lain yang menjadi nilai lebih dari buku ini adalah topik yang langka dan sedang berkembang;
4. Dalam penyampaiannya kepada konsumen, buku ini tidak hanya hadir begitu saja di rak buku, tapi akan didukung dengan media promosi langsung dan tidak langsung guna mendukung penyampaiannya kepada konsumen.

I.6. Manfaat Perancangan :

1. Harapan utama dari dibuatnya buku ini tentu saja untuk menginspirasi dan membuka pikiran masyarakat seni dan desain, khususnya *fashion design*, serta masyarakat umum terhadap keberadaan *fashion art*. Dan dengan demikian diharapkan akan memperkaya *fashion* dan seni rupa Indonesia.
2. Manfaat kedua dari dibuatnya buku ini adalah menambah kepustakaan mengenai *fashion art* di Indonesia, dan diharapkan kedepannya masyarakat Indonesia menjadi semakin peduli dengan pentingnya pendokumentasian, khususnya mengenai seni rupa dan desain lokal, terlebih bidang-bidang yang belum memiliki dokumentasi yang baik. Dan membiasakan diri untuk mendokumentasikan dengan baik hal-hal apa saja yang ada dan berkembang di negara kita.
3. Manfaat dari buku ini secara khusus terhadap *fashion artist* di Indonesia adalah menjadi sumber inspirasi dan merangsang kreativitas para *fashion artist* lokal untuk berkarya lebih baik lagi di kemudian hari.
4. Manfaat khusus dari buku ini terhadap dunia desain grafis dan secara lebih spesifik adalah *book design* adalah membawa angin segar di persaingan buku-buku seni lokal yang cenderung monoton.

I.7. Ruang Lingkup Perancangan :

Ruang lingkup pada perancangan karya tugas akhir ini secara umum adalah seni rupa dan desain. Dan secara khusus adalah *book design*.

I.8. Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data :

I.8.1. Sumber Data :

Data-data perancangan *Book Design Synthetic Love* ini berasal dari buku, majalah, internet, makalah / karya tulis, katalog, dan kumpulan video dan foto yang didapat langsung dari Tiarna Dame Ruth Sirait maupun video dan foto yang berasal dari internet. Juga berasal dari hasil wawancara dan tinjauan langsung.

I.8.2. Teknik Pengumpulan Data :

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif, data-data dikumpulkan, kemudian disusun dan dianalisis. Data-data yang dikumpulkan berasal dari buku, majalah, internet, makalah / karya tulis, katalog, dan kumpulan video dan foto yang didapat langsung dari Tiarna Dame Ruth Sirait maupun video dan foto yang berasal dari internet, selain data-data tersebut, ada pula data yang berasal dari hasil wawancara dan diskusi dengan pihak-pihak yang kompeten dan sangat berkaitan erat dengan topik yang diangkat, yaitu Yasmina Yustiviani, dan Sandy Rismantojo yang mewakili *fashion artist* di Indonesia. Dan data yang didapatkan dari tinjauan langsung ke beberapa toko buku yang ada di Indonesia, yaitu Gramedia, Gunung Agung, Kinokuniya, dan Periplus.

I.9. Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, kerangka pemikiran dan pembabakan.

BAB II. TINJAUAN MASALAH

Bab II berisi kajian pustaka, tinjauan faktual dan gagasan awal.

BAB III. PEMECAHAN MASALAH

Bab III berisi objek perancangan, target audiens, konsep perancangan, perencanaan media (strategi media), perencanaan kreatif (strategi kreatif), konsep verbal / bahasa, konsep visual, biaya media / *budgeting* dan visualisasi karya.

BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN

I.10. Kerangka Pemikiran

