

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, hukum adat dan setiap kecakapan, dan kebiasaan. Sedangkan menurut definisi Koentjaraningrat yang mengatakan bahwa pengertian kebudayaan adalah keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil yang harus didapatkannya dengan belajar dan semua itu tersusun dalam kehidupan masyarakat merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, cipta, dan rasa masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat masyarakat (Selo Soemardjan dan Soelaeman Soenardi, 1964).

Sedangkan seni tradisional adalah unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu. Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang yang terdahulu. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti tradisi tersebut (sedjarah wayang purwa, 1989). Seperti wayang, wayang itu adalah seni tradisional pertunjukan berupa drama yang khas. Seni pertunjukan ini meliputi seni suara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni rupa, dan lain-lain.

Koleksi busana siap pakai yang penulis rancang dengan judul “*Shades of Timeless Legacy*” mengangkat tren dari buku “*Trend Forecasting 2016-2017: Resistance*” dengan tema *Refugium* sub tema *Interflex* dan sub tema *Artistry*. Dua tema besar tersebut memiliki proses dan tujuan yang sama yaitu mengangkat sesuatu kesenian tradisional yang dikemas dengan lebih modern tanpa menghilangkan nilai-nilai terhadap kesenian tradisional tersebut. Maka dari itu wayang kulit diterapkan penulis menjadi inspirasi pada koleksi busana ini berdasarkan dari karakter fisik dan sifat tokoh Punakawan seperti Semar yang mempunyai fisik yang besar

dibandingkan yang lainnya juga mempunyai sifat yang selalu tersenyum, rendah hati, dan adil yang menjadi contoh karakter yang baik, Gareng yang memiliki bentuk fisik terkecil dan mempunyai ketidak lengkapan tubuh dibanding tokoh yang lainnya dan mempunyai sifat senang bercanda, gemar menolong, kemudian Petruk yang mempunyai fisik yang tinggi dan kurus dibandingkan tokoh yang lain dan memiliki banyak kelebihan di tubuhnya juga bermuka manis dengan senyumannya, dan yang terakhir Bawor/Bagong yang memiliki fisik seperti Semar tetapi lebih kecil hanya saja bulat seperti semar, dan dianggap sebagai manusia sesungguhnya, juga memiliki sifat senang bercanda, lancang, dan sederhana.

Koleksi busana “*Shades of Timeless Legacy*” menerapkan pemanfaatan teknik-teknik reka bahan seperti *printing* pada kain, bordir berdasarkan bentuk fisik dan gambar wayang, juga *manipulating fabric* yaitu *tuck* dan *fold*. Penggunaan reka bahan tersebut untuk memenuhi kebutuhan akan nuansa pada tren masa kini. Selain itu, penerapan bentuk dan aksesoris wayang tersebut menjadi nilai tersendiri untuk ciri khas suatu koleksi busana.

Perancang membuat koleksi busana dengan kesan yang *elegant* dan *modern* ini memiliki target market yaitu wanita dengan kisaran umur 23-27 tahun, terutama wanita yang memiliki kecintaan terhadap fesyen dan bisa juga dipakai untuk wanita yang menyukai penampilan seperti *androgyny*.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengadaptasikan tokoh Punakawan ke dalam desain?
- 2) Bagaimana menggabungkan tema yang didasari dari buku *Trend Forecasting 2016-2017* yaitu sub tema *Interflex* dan sub tema *Artistry* dengan inspirasi tokoh Punakawan dari wayang kulit?
- 3) Bagaimana menempatkan posisi gambar tokoh Punakawan pada busana agar terlihat menarik, tidak monoton dan tetap memberikan kesan klasik dan modern?

- 4) Bagaimana menerapkan komposisi reka bahan seperti *tuck & fold* dan bordir diatur agar busana *ready to wear* tetap terlihat *classic, elegant* dan *modern* demi memenuhi tren fesyen?

1.3 Batasan Perancangan

Dalam proses perancangan terdapat ruang lingkup masalah yang dibatasi, yaitu sebagai berikut:

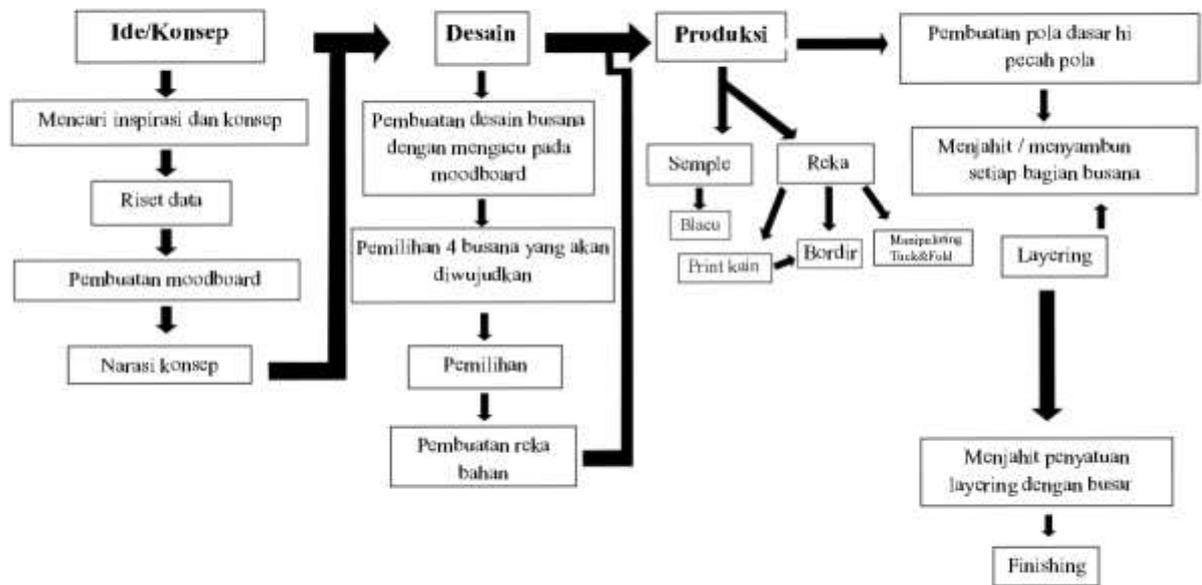
- 1) Penerapan tokoh Punakawan yang diangkat adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bawor/Bagong.
- 2) Penggunaan tekstur dan bahan diterapkan pada koleksi busana *ready to wear* yang *elegant* dan *modern*.
- 3) Siluet desain seperti karakter fisik dari wayang diterapkan untuk menghasilkan karakter desain yang *modern*.
- 4) Target market yang ditujukan yaitu wanita kalangan menengah keatas di perkotaan dengan usia 23-27 tahun memiliki tingkat kecintaan fesyen yang tinggi dan menyukai busana yang *androgyny*.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan koleksi busana wanita dengan judul “*Shades of Timeless Legacy*” ini terdiri:

- 1) Memenuhi kebutuhan konsumen terhadap tema koleksi busana urban dengan karakter *classic, elegant* dan *modern* yang memberi kesan *sophisticated*.
- 2) Merancang busana *ready to wear* yang unik dengan mengacu kepada karakter fisik tokoh Punakawan dan penerapan reka bahan seperti bordir dan *manipulating fabric tuck&fold* untuk memenuhi tren fesyen yang selalu berkembang.
- 3) Menerapkan tema yang didasari dari buku *Trend Forecasting 2016-2017* ke dalam koleksi busana, dan dipadukan dengan tema wayang yang diterapkan menggunakan gambar dari tokoh punakawan yang menjadikan gambar lebih terlihat *modern*.
- 4) Salah satu media untuk menyampaikan karakter fisik wayang Punakawan, yang digabungkan dengan reka bahan seperti *tuck & fold* dan bordir.

1.5 Metode Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Metode Perancangan

Sumber :Nisa, 2016

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari sub bab yang ada pada setiap bab yang menjelaskan secara rinci mengenai konsep dan inspirasi yang mendukung dalam pembuatan busana Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berisi teori fashion, pengertian *fashion*, pengertian gaya, pengertian tren, pergerakan dan perkembangan *fashion*, teori busana, pengertian busana, fungsi busana, teori pola, pengertian busana, fungsi busana teori pola dan jahit, teori reka bahan tekstil, teori desain, teori warna, teori karakter warna.

BAB III OBJEK STUDI PERANCANGAN, bab ini menjelaskan tentang punakawan dalam dunia wayang. Dituangkan dalam bentuk gambar karakter fisik dari beberapa tokoh wayang punakawan yang berbeda-beda seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bawor/Bagong.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN, bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan yang terdiri dari aplikasi konsep, tema pada perancangan, perancangan umum, perancangan khusus dan perancangan detail fashion. Uraian mendetail mengenai punakawan pada wayang, gambar dan bentuk wayang diterapkan pada busana, *image board*, warna, penerapan konsep, siluet busana, dan produk fashion lainnya yang dirancang untuk menunjang busana wanita dengan judul “*Shades of Timeless Legacy*”.

BAB V KESIMPULAN, setelah melakukan pencarian data yang sesuai dengan inspirasi dan konsep serta proses perancangan dan pembuatan busana dengan judul “*Shades of Timeless Legacy*”, maka pada bab ini memberikan kesimpulan dari pembahasan dan proses pengerjaan serta saran yang dapat memperbaiki atau mengembangkan desain ini.