

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan sejenis plastik yang bernama *parkesine*, yaitu sebuah *thermoplastic* pertama, ditemukan dan dipatenkan oleh Alexander Parkes pada tahun 1856. Bahan tersebut pertama kali diperkenalkan kepada publik pada tahun 1862 di *London International Exhibition* (Kompas, 2018). Penemuan ini terus berkembang sehingga kantong plastik banyak dikenal di Amerika Serikat pada tahun 1966. Penggunaan kantong plastik secara masal dimulai pada tahun 1974 ketika perusahaan *retail* raksasa di Amerika Serikat seperti *Sears* dan *Jordan Marsh* mulai beralih ke tas barang berbahan plastik. Pada tahun 1977, tas belanja plastik mulai diperkenalkan industri supermarket sebagai alternatif wadah kertas. Di Indonesia, kantong plastik secara umum digolongkan ke dalam jenis LDPE (*Low Density Polyethylene*) (Tempo.co, 2016).

Kantong plastik merupakan wadah atau media untuk membawa barang bawaan. Berdasarkan permasalahan yang ada yakni berlimpahnya kantong plastik dalam kehidupan sehari-hari maka menimbulkan ide penulis untuk memanfaatkan kantong plastik sebagai *new material*. Ide tersebut kemudian menjadi tema dalam perancangan Proyek Akhir D-III Seni Rupa dan Desain, berupa pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material* yang kemudian diterapkan ke dalam busana. Diharapkan nantinya masyarakat dapat melihat bahwa kantong plastik tidak hanya untuk membawa barang belanjaan sekali pakai, namun dapat dimanfaatkan sebagai wujud kreativitas seni, sehingga masyarakat dapat mengambil aksi kecil untuk turut membantu berkurangnya kantong plastik yang terbuang ke alam secara sia-sia dan juga membuka wawasan serta menjajak eksperimen bahwa kantong plastik dapat dijadikan material yang baru.

Hal ini sejalan dengan prinsip yang mendasari tema Cortex dan subtema Glitch dalam Trend Forecasting 2019-2020 “Singularity”, dengan prinsipnya yang

menyatakan bahwa kecerdasan buatan sebagai alat untuk mengeksplorasi bentuk dan material, hasilnya seringkali tidak terduga dan mampu membuka cakrawala baru dalam desain. Dari hal tersebut muncul gagasan pada desain busana berupa bentuk yang tidak beraturan, yang diterapkan sebagai aksesoris maupun motif bahan, dalam konsep ini menerapkan pula bahan-bahan plastik yang dieksplorasi sedemikian rupa menghasilkan karya baru yang lebih berharga. Maka dari itu, tema pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material* dengan judul PELLEHELL diangkat menjadi judul perancangan busana untuk Proyek Akhir D-III Seni Rupa dan Desain semester genap 2018/2019.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan dalam perancangan koleksi busana yang terinspirasi dari kantong plastik adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan sebuah koleksi busana yang terinspirasi dari pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material*?
2. Bagaimana menerapkan *manipulating fabric* yang sesuai untuk membantu mewujudkan busana yang terinspirasi dari pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material* sesuai dengan tren “Singularity”?

1.3 Batasan Perancangan

Batasan-batasan yang ditetapkan dalam perancangan koleksi busana yang terinspirasi dari pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material* adalah sebagai berikut:

1. Jenis busana yang akan dibuat adalah busana *semicouture* dengan pemanfaatan kantong plastik sebagai material untuk detail dengan disertai penggunaan bahan kulit dan kain *taffeta*.
2. Keempat busana merupakan hasil eksplorasi teknik dan bentuk pemanfaatan kantong plastik yang menghasilkan *look* bergaya *edgy* yang diselaraskan dengan Trend Forecasting 2019/2020 “Singularity” dengan tema Cortex dan subtema Glitch.

3. Reka bahan yang diterapkan ke dalam koleksi busana adalah *heat pressed plastic* dan rajut plastik yang dikombinasi dengan bahan kulit dan kain *taffeta*.
4. Koleksi busana dirancang untuk wanita dengan pekerjaan di bidang *entertainment* seperti penyanyi ataupun presenter yang berani tampil unik dan menyukai seni ataupun untuk acara pameran.

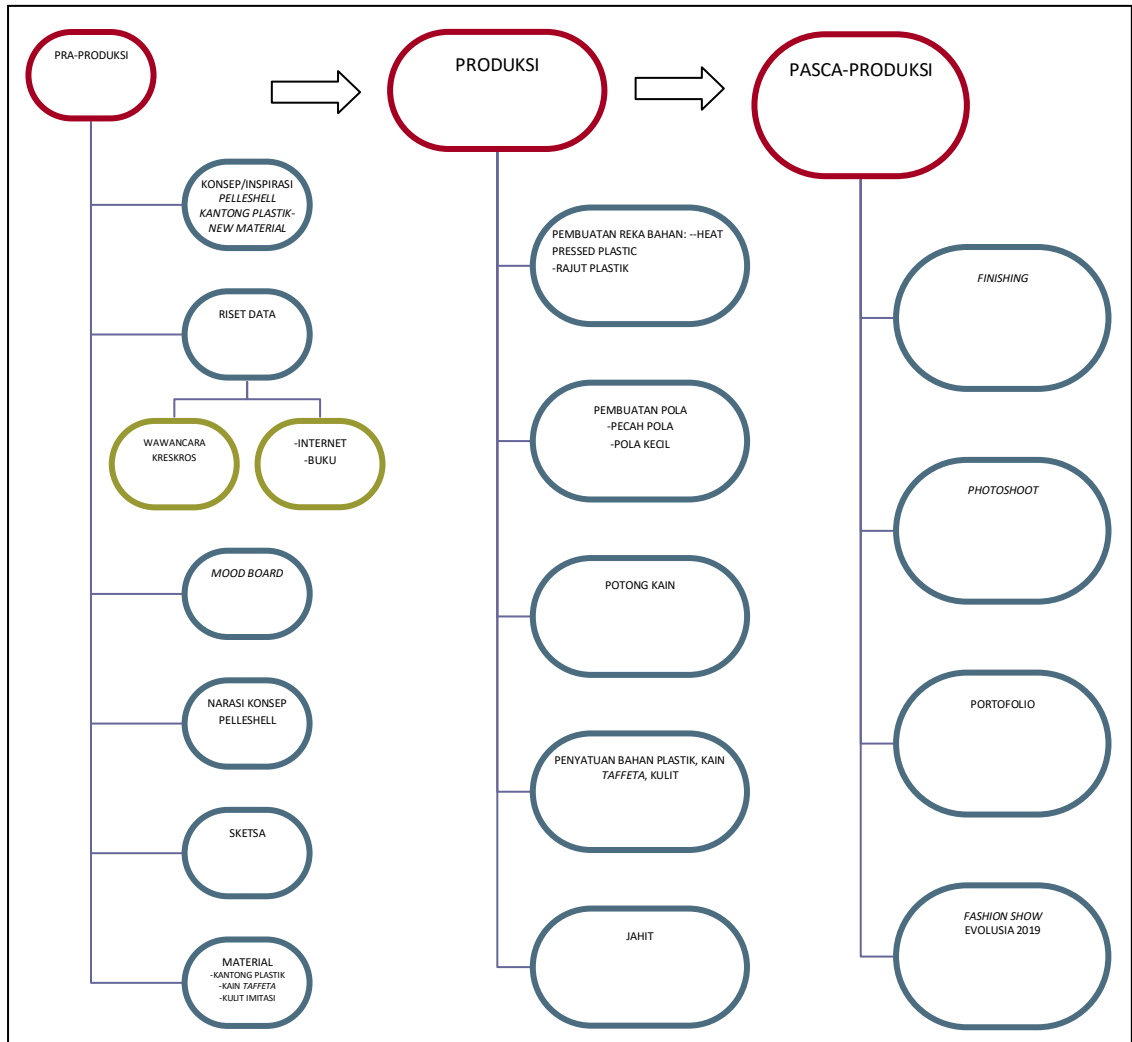
1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang hendak dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah koleksi busana yang terinspirasi dari pemanfaatan kantong plastik sebagai *new material* dengan kesan *look edgy* sesuai dengan tema Cortex dan subtema Glitch pada Trend Forecasting 2019/2020 “Singularity”.
2. Menerapkan *manipulating fabric* berupa *heat pressed plastic* dan rajut plastik sebagai detail busana dalam koleksi PELLE SHELL.

1.5 Metode Perancangan

Alur pembuatan koleksi busana terbagi ke dalam tiga tahapan besar yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahapan pra-produksi dimulai dari persiapan untuk pembuatan busana mulai penentuan konsep atau inspirasi hingga ke tahap perancangan sketsa dan pemilihan material. Tahap kedua yaitu proses produksi dimulai dari pembuatan reka bahan berbahan kantong plastik, pembuatan pola, proses jahit, penyatuan reka bahan dan bahan kain sampai menjadi busana jadi. Tahap ketiga adalah pasca-produksi yaitu kegiatan yang masih harus dilakukan setelah koleksi busana selesai dibuat. Penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga tahapan tersebut akan dijabarkan ke dalam bentuk bagan berikut ini:



Bagan 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

I.6 Sistematika Penulisan

Laporan Akhir Studi ini akan disusun ke dalam lima bab yang saling terkait sebagai berikut:

Bab I yaitu PENDAHULUAN, berisi tentang pembahasan mengenai latar belakang konsep atau sumber inspirasi yang diangkat, masalah perancangan, batasan perancangan yang ditetapkan, tujuan dan metode perancangan, serta sistematika penulisan laporan.

Bab II yaitu LANDASAN TEORI, berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam perancangan koleksi busana seperti teori plastik, teori kantong plastik, *new material*, teori *fashion*, *semicouture*, teori busana, jenis busana, detail busana, desain busana, teori mode, teori tren, teori *style*, *edgy style*, teori tekstil, *heat pressed plastic*, rajut plastik, material tekstil, *taffeta*, dan bahan kulit imitasi.

Bab III yaitu DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN, memaparkan data tentang fenomena kantong plastik sebagai *new material*, referensi desain, serta analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta.

Bab IV yaitu REALISASI PERANCANGAN, berisi tentang perancangan umum dan perancangan khusus, detail dari desain *look* yang pertama hingga *look* keempat, serta biaya produksi yang dibutuhkan untuk perancangan keempat *look* tersebut.

Bab V yaitu PENUTUP, berisi tentang kesimpulan serta saran yang didapat dari pelaksanaan Proyek Akhir D-III Seni Rupa dan Desain.

