

# **BAB I. PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang Perancangan**

Seni merupakan salah satu unsur yang menunjang budaya dan seni dapat berkembang seiring dengan perkembangan kondisi budaya. Sebagai salah satu bagian terpenting dari budaya, seni tidak pernah lepas dari masyarakat.

Menurut Maliowski (2005:21), Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya. Teori Maliowski ini sangat nampak dalam pergeseran nilai-nilai budaya kita yang condong untuk meniru kebudayaan barat.

Di era globalisasi, informasi telah menjadi kekuatan yang sangat kuat untuk mempengaruhi pemikiran manusia. Kebudayaan Barat saat ini dianggap memiliki rasa modernitas dan gairah, dan sebagian orang menganggap bahwa kebudayaan Timur itu kuno dan tradisional. Media massa dan media sosial, media ini terus memberikan informasi ini, dan dari remaja hingga anak-anak dengan mudah diterima oleh masyarakat. Peran mereka sebagai penerus kebudayaan Indonesia akan hilang satu persatu, jika terus berlanjut maka Indonesia tidak akan memiliki jati diri. Negara lain yang lebih menyukai kebudayaan kita daripada bangsanya sendiri juga dapat mengklaim kebudayaan.

Indonesia adalah negara yang memiliki jutaan budaya dan keindahan alam, salah satunya candi-candi Indonesia, patut dibanggakan masyarakat Indonesia dan ikut menjaga hal-hal tersebut. Minimnya dukungan pemerintah terhadap kelangsungan hidup seniman Indonesia dan kesempatan kerja inilah yang membuat Indonesia mengalami krisis seni saat ini. Terlebih keindahan Bali khususnya Pura Tarian tradisional, Jalak Bali, Ukiran Patra dan Candi Bentar di Bali yang paling banyak diminati oleh turis jika berkunjung ke Indonesia.

Guna mencegah punahnya budaya Indonesia dan mengurangi para seniman yang kecewa karena tidak lagi mengapresiasi karya-karyanya, masyarakat berharap dapat merancang karya yang dapat melestarikan budaya Indonesia dan seniman-seniman hebat Indonesia.

Rancangan ini nantinya akan menerapkan teknik *hand-painting* pada lukisan yang dibuat oleh seniman Indonesia yang mengangkat kebudayaan serta keindahan Indonesia khususnya dengan konsep yang kekinian agar dicintai dan disukai oleh masyarakat Indonesia sehingga kebudayaan tersebut tidak punah dan dapat dilestarikan terus dan menerus. Produk yang dijadikan adalah *Outer* karena bagian terluar dari fesyen dan paling mencolok bila dikenakan agar hasil lukisan tidak tertutup oleh bagian yang lain.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan teknik *hand-painting* mengenai keindahan Bali di Indonesia berkolaborasi dengan seniman Indonesia pada *Outer* wanita ?

## 1.3. Tujuan Perancangan

Merancang busana *Outer* dengan teknik *hand-painting* yang berkolaborasi dengan seniman Indonesia mengangkat keindahan Bali di Indonesia.

## 1.4. Batasan Perancangan

Dalam memfokuskan perancangan maka terbentuklah sebuah batasan yang berfungsi untuk mempermudah penelitian, batasan tersebut berupa :

- a) Batasan Keilmuan : Ilmu Seni Desain Fesyen
- b) Batasan Teknik : Menggunakan teknik *Hand-Painting*
- c) Batasan Material : Menggunakan material kain *Baby Canvas & Cat Textile*
- d) Batasan Konsumen / Pasar :
  - Geografis Perancangan berfokus untuk wanita yang tinggal di Indonesia terutama Surabaya dan Jakarta.
  - Demografi : Perancangan berfokus untuk wanita *modern*, yaitu dengan usia 35-45 tahun dengan tingkat pendidikan tinggi dan kelas sosial menengah keatas yang sering menghadiri acara atau berpergian.
  - Psikografis : *Thinker*, yang artinya adalah konsumen memiliki sifat dewasa, pemikiran ideal, memiliki sifat terbuka dan menghargai, dan cenderung memiliki sifat terbuka dan menghargai, dan cenderung memiliki tingkat pendidikan yang tinggi dan aktif mencari informasi atau

berpengetahuan luas. Karakter *thinker* biasanya memilih produk yang memiliki kualitas yang tahan lama, memiliki fungsi dan nilai jual yang baik.

e) Batasan Waktu : Proses perancangan ini dilakukan selama 1 bulan.

### 1.5. Tahapan Perancangan

Berdasarkan *design thinking* yang akan dilakukan, perlu adanya beberapa tahapan agar perancangan busana *outer* yang diinginkan dapat sesuai dengan rancangan yang ada, rancangan tersebut berupa :

- a. Empati : Kondisi seniman Indonesia yang sudah mulai tidak mendapatkan apresiasi yang layak serta tidak ada yang mengeksplora perihal keindahan Indonesia.
- b. Definisi : Indonesia merupakan negara dengan segudang kebudayaan dan keindahan alam yang saat ini mulai hilang dikarenakan tidak ada penerus yang mau mengeksplora dan mengkaryakan keindahan Indonesia.
- c. Ideasi : Dari permasalahan yang difokuskan, maka terciptalah ideasi untuk penelitian ini yang mana mengembangkan teknik *hand-painting* untuk membuat sebuah *outer wear* yang mengambil tema tentang keindahan Indonesia khususnya Pura Bali lalu di buat langsung oleh seniman Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif yang mengutamakan ilmu dan pendapat dari *Expert & Extreme* yang sebidang dan sejalan dengan rancangan pada penelitian ini.
- d. Desain Prototipe : Tahap berikutnya adalah melakukan rancangan untuk desain sketsa dimana nantinya akan dipilih menjadi sebuah koleksi untuk direalisasikan. Perancangan ini memfokuskan kepada teknik *hand-painting* dalam desain yang kemudian menggunakan material cat khusus *fabric* dalam proses pembuatannya.
- e. Tes *Prototype* : Menguji kepada dosen dan target market tentang produk *prototype* dan meminta masukan serta kritik dari produk.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1. Data Primer**

Data primer berasal dari hasil riset secara kualitatif berupa wawancara dan observasi sedangkan kuantitatif berupa kuisioner. Pada laporan data primer didapat dari hasil wawancara *expert panel* sebanyak enam orang yaitu *Fashion Designer, Fashion stylish, Tailor, Textile Expert, Seniman, Seniman lukis kain* dan *extreme user* sebanyak dua belas orang yang pernah membeli *Outer*, serta observasi untuk mengetahui posisi target market dan selera pasar saat ini di Indonesia khususnya wanita.

### **1.6.2. Data Sekunder**

Data Sekunder didapatkan berasal dari sumber yang terpercaya seperti Buku, Jurnal, dan Artikel. Buku & Jurnal yang berkaitan dengan bidang seni rupa, teknik melukis, kebudayaan Indonesia, dan mengenai perancangan busana, dan juga memasukkan *update* artikel yang berhubungan dengan tren masa kini agar mengerti perihal yang sedang digemari oleh masyarakat saat ini.

## **1.7. Tinjauan Data**

### **1.7.1 Keindahan Indonesia**

Indonesia terkenal di dunia karena keunikan, keanekaragaman dan keindahannya yang biasa. Indonesia sangat kaya raya, dengan berbagai keunikan properti yang dimiliki Indonesia, dan telah menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan mancanegara menurut Andreas Eppink. Herskovits dalam Simanjuntak (2003 : 136 ) memandang kebudayaan sebagai suatu yang turun menurun dari suatu generasi ke generasi lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*.

Pulau Bali merupakan salah satu pulau Indonesia yang paling terkenal di dunia, banyak wisatawan yang mengenal Bali tanpa tau jika pulau ini adalah salah satu bagian dari Indonesia. Pulau Bali sering juga di sebut sebagai pulau Dewata atau pulau Seribu Pura, penamaan ini tentunya memiliki makna yang menandakan sebuah keyakinan dari penduduk masyarakat Bali yang mayoritas merupakan

agama Hindu dan mengenal nama Dewa sebagai Tuhan mereka dan stana serta tempat suci dari Tuhan yang mereka maksud dinamakan dengan Pura yang tersebar dan banyak di Bali. Desain yang unik serta bangunan yang menarik membuat perhatian khusus kepada wisata dunia dalam mengunjungi Pulau Bali dan menjadikan Pura sebagai objek wisata di Bali. Tidak hanya Pura, namun ada banyak hal yang menjadi destinasi wisata atau hal yang dicari dalam berwisata ke Bali antara lain adalah candi bentar, tari tradisional Bali, Jalak Bali, Patra, serta Bunga Kamboja yang paling banyak ditemui dan paling sering dijadikan simbol dalam penyambutan tamu.

Candi Bentar merupakan sebuah bangunan Pura yang terletak paling depan berfungsi sebagai kori pertama untuk pintu masuk ataupun pemondokan pura dan menandakan sebagai pembatas antara Nista Mandala dan Madya Mandala. Berbentuk seperti Gunung yang terbelah menjadi dua bagian yang melambangkan sebagai pecahnya Gunung Kaliaca tempat Dewa Ciwa bertapa.

Kebudayaan Bali yang tidak kalah menjadi sorotan wisatawan adalah tari tradisional Bali merupakan bagian organik dari masyarakat yang mencerminkan watak dari struktur masyarakat tersebut menurut Djayus, 1980 Seni Tari Bali terbagi menjadi tiga periode yaitu Primitif (2000 SM – 400 M), Feodal (400 M – 1945), dan Modern (1945 – Sekarang). Dari sekian banyaknya tarian yang ada di Bali, salah satu tari yang memiliki siluet paling menarik adalah Tari Legong. Tari ini telah meraih pengakuan dari UNESCO sebagai warisan budaya dunia tak benda melalui penghargaan bertema *Three Genres of Traditional Dance in Bali*.

Salah satu keindahan dari pulau Bali yang tidak kalah terkenal selanjutnya adalah Jalak Bali atau *Leucopsar Rothschildi* dan yang unik adalah burung ini hanya ditemukan di pulau Bali (Endemik). Ciri Khas dari Burung Jalak adalah berwarna putih diseluruh tubuh kecuali pada ujung ekor dan sayap berwarna hitam, Burung Jalak Bali merupakan tipe Burung yang memiliki karakter riang, senang berkicau, bahkan menari saat bermain dikolam kecil.

Pepatraan atau Patra merupakan jenis ukiran yang bermotif dari dedaunan dan diselingsi oleh hiasan motif bunga. Dalam bangunan tradisional Bali jenis

patra ini menempati bidang panjang karena polanya yang berulang dan memanjang (Artadi)

Banyak Keindahan Indonesia khususnya Bali yang terkenal dan menjadi sebuah prestasi yang luar biasa, penulis ingin menaikkan *level of excellence* di Bali agar mendorong masyarakat Indonesia atau asing untuk lebih mengenal kebudayaan Bangsa Indonesia lainnya.

### **1.7.2 Seniman Indonesia**

Pengrajin / Seniman secara abstrak adalah seseorang yang memiliki bakat inventif dan imajinatif dalam bekerja dan membuat sesuatu di bidang pengerjaan. Secara keseluruhan, karya yang dibawakan atau dibuat oleh spesialis adalah sebagai karya misalnya desain, tari, akting, tulisan, musik, dan pengerjaan film.

Penulis ingin menambah dan mengubah pandangan masyarakat terhadap kesenian Seniman yang selama ini dianggap jadul dan kuno menjadi sesuatu yang bisa diterima oleh generasi masa kini, caranya dengan berkolaborasi dengan seniman Indonesia yang menuangkan karyanya pada media fesyen agar ada wadah baru dalam mereka mengekspresikan dan mengembangkan karyanya yang menjadi memiliki nilai jual yang tinggi.

### **1.7.3 Hand-Painting**

Painting merupakan sebuah siklus yang meliputi bagian-bagian suatu media, misalnya plastik, logam, material metal, dan lain sebagainya. Salah satu unsur seni lukis adalah sebagai penutup untuk melindungi media dari karat dan berfungsi juga sebagai untuk menciptakan sebuah karya seni. Media, alat, dan bahan dalam dunia seni lukis ini beragam namun pada penulisan ini perancang memfokuskan menggunakan bahan yang hanya digunakan oleh penulis untuk mendesain.

Untuk bahan, penulis memilih cat yang cocok dan bisa untuk media textile atau fabric, seperti cat akrilik dan cat textile, kemudian alat untuk membuat karya seni tersebut menggunakan alat seperti kuas lukis dan tangan.

#### **1.7.4 Outer Wear**

*Outer Wear* sering diidentifikasi sebagai pakaian bagian terluar saat mengenakan pakaian dengan metode pelapisan. *Outer* biasanya seperti mantel, jaket, *blazer*, *cardigan*, dll. Salah satu fungsi berbeda diluar kegunaan adalah digunakan hanya sebagai pelengkap pada penampilan. Penulis memilih bagian ini untuk dijadikan karyanya, karena *outer* menjadi bagian terluar dalam fashion sehingga merupakan hal yang bisa untuk di tonjolkan dan membuat orang tertarik kepada motif yang ada di pakaian tersebut.

#### **1.7.5 Elemen dan Prinsip Desain**

Perancangan ini menggunakan irama dan keselarasan dikarenakan melukiskan keindahan Indonesia didalam produk penulis dan dalam melukis membutuhkan irama dan keselarasan yang diberikan seniman dalam lukisannya. Dalam elemen membutuhkan bentuk yang berfungsi kuat untuk acuan dalam fisik luar dalam merancang *outer*, garis-garis untuk menyatukan beberapa aspek lukisan dan perpaduan warna dasar bahan kain yang kontras agar menjadi sebuah karya yang menarik dan memiliki nilai jual.

#### **1.7.6 Trend Fashion, Trend Warna, dan Trend Material**

*Trend* adalah acuan sebuah mode pakaian yang populer dan berubah-ubah dari waktu ke waktu. Fashion sendiri memiliki artian yang digunakan dalam arti positif yang berarti indah dan bergaya yang dimana akan terus mengalami perubahan dari masa ke masa.

Perancang mengambil trend pada WGSN, untuk *outer* mengambil konsep Dark Arts : berfokus kepada arahan dalam art dalam mendesain dan diaplikasikan kepada bidang jaket, yang dimana rancangan ini memfokuskan *outer* sebagai produk fesyen yang di produksi. Konsep berikutnya adalah Inked yang berfokus kepada hal yang dibuat sendiri dan memiliki nilai jual, hal ini tergabung menjadi salah satu hastag trend yaitu *#artinfashion*.

## Inked

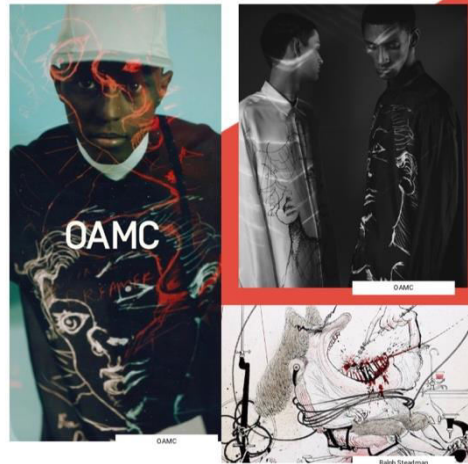


**The concept:** With an unsettled global mood, punk and DIY-inspired looks will resonate with the youth market. Evolving from **#expressiveprints**, rebellious and creative mark-making underpins these chaotic prints and graphics. This artistic look chimes with the current demand for individuality and **#artinfashion** trends.

**Prints & graphics:** Ink is the medium of choice here, capturing the stream of consciousness of a sketchbook. Tap into a darker aesthetic via a limited monochrome and blood-red palette. Consider working with illustrators or licensed work, such as Ralph Steadman's portfolio, for **#creativecollab** capsule drops.

**Relevant for:** woven shirts, cut & sew, T-shirts

**Drop:** Autumn



WGSN

Gambar 1.1 . *Tremd Fashion*

Sumber : WGSN

## 1.8 Perancangan

### 1.8.1 Design Brief

- 
1. Project name : Brand VA / Fall Winter 2021-2022
  2. Brief Number and Dated Issued : Brand VA FW01- 3 November 2020
  3. Client : Ms Rahayu B. Handhayani dan Ms. Truly Hutagalung
  4. Responsibility - Vanessa Aprillia - Fashion Designer
  5. Season or event : Fall Winter 2021-2022
  6. Key dates, Deadlines : July 2021
  7. Objectives : Merupakan koleksi Ready to wear namun bisa jika di minta untuk request custom dengan menerapkan teknik Hand painting pada outer mengenai Keindahan Indonesia dan melakukan kolaborasi dengan seniman Indonesia, terinspirasi dengan siluet yang fitted maupun loose dengan desain Keindahan Indonesia nya yang menggunakan warna dominan lebih cerah. Tujuan utama brand ini untuk mengenalkan kembali Seniman Indonesia dan memperkenalkan lagi Keindahan Indonesia agar tidak semakin tertutup.
  8. Target Market: 30-45 tahun | middle up economy | single/married
  9. Price Points: start from 2.000.000-3.000.000
  10. Design Requirements: style, Silhouettes : Minimalism modern, elegant and chic , Silhouette H and I , Material linen, baby canvas
  - Colour and fabrics
  11. Design Presentations :
    - Development folder terdiri dari croquis berisikan referensi visual, elemen, dan prinsip desain, serta pengolahan teknik yang didasari oleh research dan uji dalam bentuk fragment
    - Powerpoint yang menjelaskan latar belakang proyek, tujuan dilakukannya riset, skala responden dan hasil temuan dari riset kualitatif beserta observasi
  12. Samples/ Prototype : Berupa 1 set look prototype outer yang telah di aplikasikan Hand Painting ( Collection,line,Range)
  13. Approval, Presented to when : Ms. Rahayu B. Handayaji dan Ms Truly Hutagalung 19 januari 2021 where and how

Gambar 1.2 . Design Brief

Sumber: Setiabudi 2021



### **1.8.2 Project Summary**

Indonesia memiliki keindahan yang luar biasa indahnya, tidak kalah dengan keindahan yang ada di negara lain. Namun sayangnya banyak warga negara Indonesia itu sendiri yang tidak tertarik dengan keindahan negaranya sendiri terutama kaum *milenial / generasi Z*, terlebih semakin tidak diharganya seniman Indonesia dikarenakan kemajuan digital dan kemudahan seseorang dalam membuat kreasi menggunakan aplikasi *smartphone*. Solusi yang saya beri adalah saya membuat koleksi yang tetap mengambil *style modern* sehingga di sukai segala kalangan namun ada signature Keindahan Indonesia yang akan di aplikasikan dengan teknik *hand painting* dan diaplikasikan seniman Indonesia sendiri.

### **1.8.3 Overview**

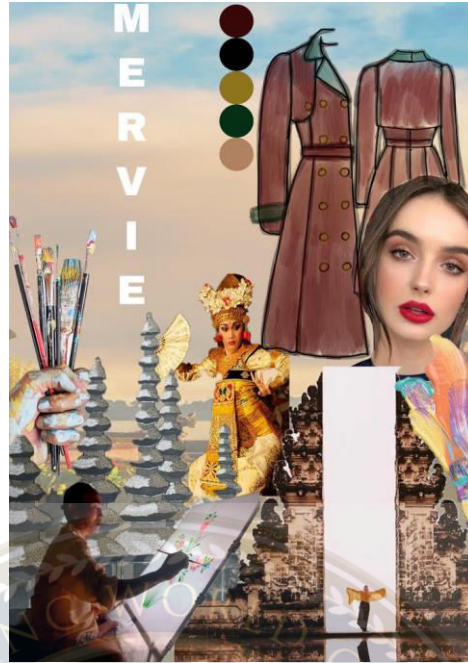
Merupakan koleksi *Outer Ready to wear deluxe* untuk wanita berkolaborasi dengan Seniman Indonesia untuk di aplikasikan pada kain menggunakan teknik *Hand Painting*.

### **1.8.4 Purpose**

Merancang pakaian *Outer Ready to wear Deluxe* untuk wanita yang memiliki ketertarikan pada seni khususnya mengenai Keindahan Pura Bali.

### **1.8.5 Moodboard**

Berikut adalah *moodboard* inspirasi dari koleksi “MERVIE”. Nama Wonderful Indonesia merupakan arti dari Keindahan Indonesia dalam bahasa Perancis . Koleksi “ MERVIE” akan menggunakan bahan *Baby Canvas* dan di *Paint* oleh Seniman Indonesia menggunakan *cat textile*. Selain itu *Colour Palette* yang di gunakan adalah warna *earth tone* dengan sentuhan warna emas.



Gambar 1.3 . Moodboard

Sumber : Setiabudi 2021

### 1.8.6 Esplorasi Desain

Berikut adalah hasil desain dari koleksi “MERVIE” pada brand berdasarkan acuan dari *design* brief. Desain awal yang terdiri dari 5 macam produk yaitu 4 coat dan 1 one set blazer.



Gambar 1.4 . koleksi desain *Wonderful* Indonesia

Sumber : Setiabudi 2021

Gambar dibawah merupakan contoh dari hasil *hand painting* Pura Bali dan penari Bali menggunakan cat tekstil yang di aplikasikan oleh pelukis Indonesia di kain *Baby Canvas*.



Gambar 1.5 . *Hand Painting*

Sumber : Setiabudi 2021

### 1.8.7 Prototipe



Gambar 1.6. Prototipe

Sumber : Setiabudi 2021

Gambar diatas merupakan produk yang telah dipilih oleh dosen pembimbing untuk dijadikan produk jadi sebagai salah satu *sample* untuk di uji coba kepada nara sumber sebelum nantinya diproduksi secara massal.

## 1.9 Kesimpulan dan Feedback Pra Tugas Akhir

### Kesimpulan

Hasil dari design ini dengan tujuan untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat milenial generasi z, agar budaya Indonesia tidak terlupakan selain itu

juga untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat bahwa seniman Indonesia tidak kalah hebat di bandingkan seniman luar. Baju ini adalah baju yang memiliki *Design* yang *modern* namun tetap ada unsur budaya di dalamnya.

#### Feedback

Feed yang di berikan adalah memilih signature Bali yang lain, sehingga hasil sketch akan terlihat lebih menarik dan mewah. Berhati – hati dalam pemilihan detail lukisan, karena banyak tempat yang di anggap suci di Bali. Menambahkan variasi design seperti *puffy sleve*

