

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Mode busana berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun dan disesuaikan dengan selera masyarakat. *Trend mode* menjadi salah satu gejala sosial yang tampak sangat jelas di tengah-tengah masyarakat saat ini. Salah satunya adalah *trend* busana muslim. Indonesia sebagai negara dengan penduduk muslim terbesar di dunia. Dapat disimpulkan Indonesia memiliki nilai ekonomis yang tinggi bagi perkembangan dunia busana muslim.

Fenomena *trend* busana muslim yang terjadi di Indonesia menginspirasi pemerintah untuk menggalakkan Indonesia sebagai pusat *trend* busana muslim dunia pada tahun 2020 (www.muslimbusana.com) . Hal ini menjadi peluang para desainer untuk membuat busana muslim yang lebih beragam dan modis. Perkembangan busana muslim tidak hanya diperuntukkan bagi orang dewasa saja, tetapi juga diperuntukkan bagi busana anak.

Busana anak menjadi lahan yang tidak akan pernah mati, seiring dengan kelahiran anak dan kebutuhan anak yang dinamis cenderung ingin mengikuti mode atau idola untuk usianya dalam hal berpakaian, serta sosialisasi ibu-ibu yang ingin mendandani anak-anaknya. Sebagaimana orang dewasa, anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya perlu bersosialisasi kepada lingkungan sekitarnya. Salah satu bentuk sosialisasi yang dapat dilakukan oleh anak-anak selain bermain adalah menghadiri atau mengundang pesta seperti pesta ulang tahun dan pesta sekolah.

Adanya fenomena *trend* busana muslim dan busana anak menginspirasi penulis untuk mengangkat dongeng Seribu Satu Malam menjadi landasan ide serta tema untuk membuat karya busana muslim anak. *Aladdin and The Magic Lamp* diangkat menjadi inspirasi dan dituangkan menjadi karya busana muslim anak karena memiliki ciri khas yang mencerminkan busana Timur Tengah. Busana muslim anak dengan inspirasi dongeng *Aladdin and The Magic Lamp* diangkat karena merupakan

salah satu karakter yang paling ikonik pada dongeng Seribu Satu Malam. Pemilihan tema ini dilandasi oleh pemahaman penulis terhadap cerita *Aladdin and The Magic Lamp* mulai dari karakter tokoh, *costume*, warna, *setting*, alur cerita.

1.2. Masalah Perancangan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Trend busana muslim di Indonesia yang berkembang dan adanya penggalakkan oleh pemerintah untuk menjadikan Indonesia sebagai pusat busana muslim dunia. Busana muslim tidak hanya diperuntukkan bagi orang dewasa saja, tetapi juga diperuntukkan bagi busana anak. Penulis mengambil *Aladdin and The Magic Lamp* menjadi inspirasi karena merupakan salah satu karakter yang paling ikonik pada dongeng Seribu Satu Malam. Berdasarkan latar belakang perancangan dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu *Aladdin and The Magic Lamp* sebagai tema dengan konsen kepada tokoh Aladdin dan Jasmine dengan menerapkan karakter warna, *setting*, alur cerita dan *costume* untuk proses perancangan dan penciptaan karya busana pesta muslim anak yang nyaman dan *innovative*.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka masalah dibatasi pada pengembangan rancangan dan pengolahan material pada produk busana pesta muslim anak umur 3-5 tahun, untuk kelas menengah atas dengan tema “*Aladdin and The Magic Lamp*” dengan mengambil karakter tokoh Aladdin dan Jasmine.

1.2.3. Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan secara sistematis, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara untuk membuat rancangan busana pesta muslim anak yang sesuai untuk anak usia 3-5 tahun ?

2. Bagaimana memunculkan visualisasi tema *Aladdin and The Magic Lamp* pada busana pesta muslim anak ?

1.3. Tujuan Perancangan

1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan desain dengan mengeksplorasi teknik yang sesuai dengan tema untuk penciptaan karya busana pesta muslim anak yang nyaman, *innovative*, dan disukai anak-anak.

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus perancangan ini adalah

1. Membuat karya busana pesta muslim anak dengan pemilihan warna yang sesuai dengan tema dan material yang nyaman serta memiliki nilai lebih atau *value*.
2. Memunculkan visualisasi tema *Aladdin and The Magic Lamp* pada busana pesta muslim anak sesuai dengan karakter tokoh Aladdin dan Jasmine.

1.4. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan karya ini adalah :

1. Memberikan sumbangan pemikiran dan gagasan bagi keilmuan desain khususnya kriya tekstil dan mode.
2. Menambah pengetahuan dalam proses perancangan karya busana pesta muslim anak yang diharapkan mampu menjadi suatu produk berkualitas baik berdaya jual tinggi.
3. Memberikan varian baru terhadap produk *fashion* anak.

1. 5. Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif, yaitu :

1. Analisis Data

Penulis melakukan pengumpulan data dan gambar berdasarkan literatur dan akses internet.

2. Studi literatur

Penulis melakukan studi literatur dengan menelusuri literatur yang bersumber dari buku-buku dan media yang berisi informasi mengenai dasar teori untuk melakukan penelitian serta mengamati *trend fashion* dunia melalui internet.

3. Wawancara

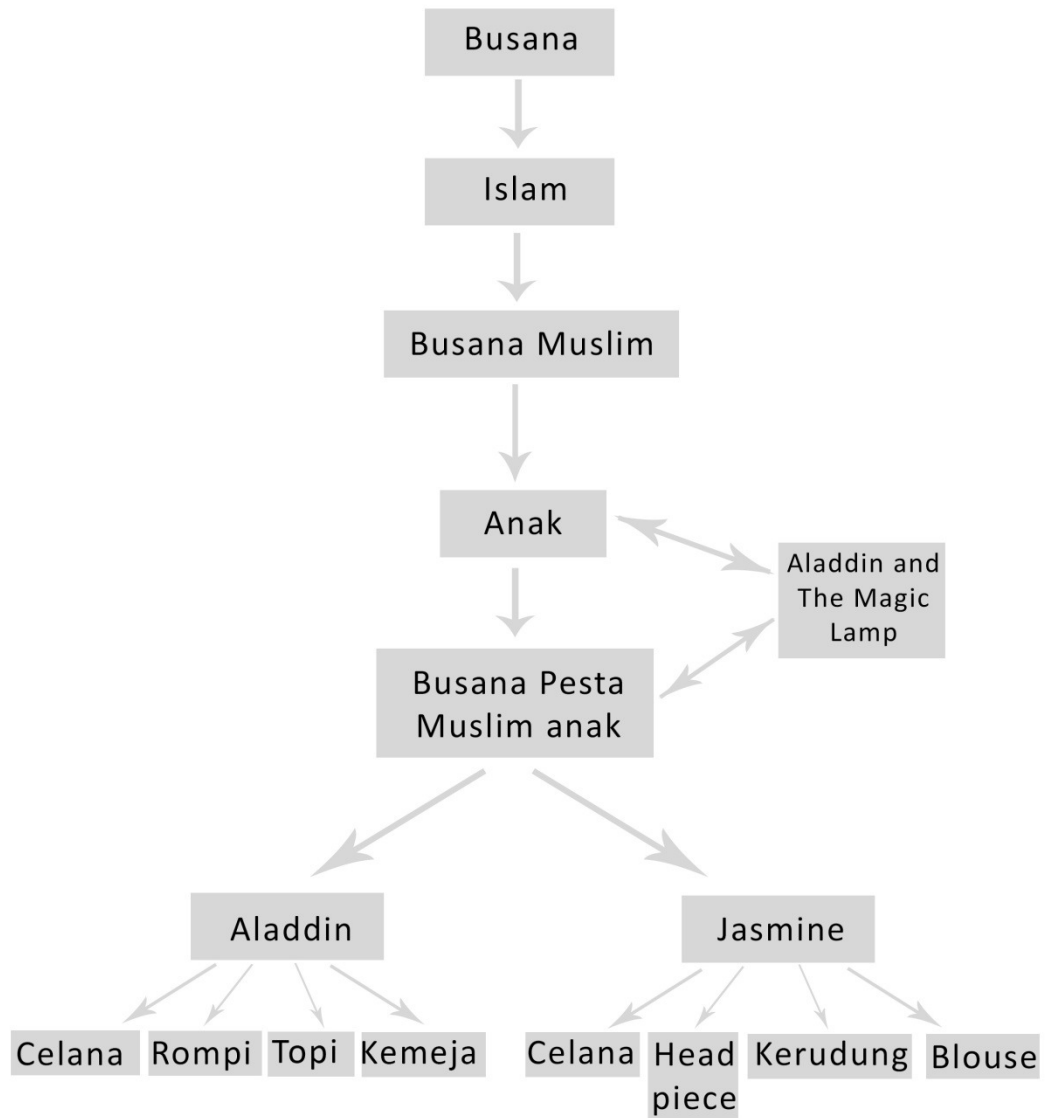
Penulis melakukan wawancara kepada Ny. Nurfaisa Hidayanti, S.Psi, M.Psi sebagai narasumber mengenai Psikologi Anak.

4. Observasi

Melakukan observasi secara langsung untuk mengamati produk-produk busana muslim anak-anak dan mengunjungi pusat-pusat tekstil yang ada di Bandung, toko Ria Miranda for Kids dan Pameran busana muslim di Bandung.

5. Eskplorasi

Penulis melakukan tahap eskplorasi untuk menemukan material dan teknik pengolahan serta pendukung lainnya sesuai dengan tema yang diangkat.



Gambar 1.1 Skema Konsep Perancangan
 Sumber : Dokumentasi Karyna Chyntia Agustine, 2014