

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak negara yang memperkenalkan kebudayaannya masuk ke Indonesia seperti kebudayaan Barat, China, Korea, dan Jepang. Salah satu kebudayaan yang penulis ingin bahas lebih dalam lagi yakni kebudayaan Jepang. Kebudayaan Jepang memiliki ciri khas yang mempengaruhi negara ini maju di Asia dan berkembang sangat pesat dengan teknologi dan perindustriannya. Tata cara kehidupan yang serba modern disamping itu tetap tertanam beragamnya budaya tradisional yang kental.

Williams dalam Deni (2006: 9) hal inilah yang menjadikan munculnya budaya pop. Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang dapat diartikan sebagai banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan budaya yang dibuat untuk menyenangkan dirinya sendiri. Budaya populer muncul dari interaksi sehari-hari dari masyarakat tertentu misalnya dunia fashion.

Budaya populer Jepang meliputi anime, manga, cosplay, game, j-pop, dan sebagainya. Budaya populer telah menyebar sampai ke beberapa negara, salah satunya adalah Indonesia. Budaya populer Jepang di Indonesia sudah tidak asing lagi dikalangan perkotaan. Berawal dari masuknya film kartun yang ditayangkan di televisi sekitar tahun 1990-an, majalah yang membahas tentang anime, busana gaya harajuku (harajuku-kei), game, dan sebagainya. Aspek- aspek tersebut berkembang dalam kacamata internasional disalurkan melalui banyak jalur informasi mulai dari media cetak (koran, majalah dan sebagainya), media elektronik (televisi, radio dan sebagainya), media interaktif (internet), hingga media alternatif (film layar lebar dan sebagainya). Begitu derasnya informasi tersebut sehingga sadar atau tidak sadar budaya tersebut sudah menjadi bagian budaya internasional. Ditambah dengan adanya kecanggihan teknologi dan informasi transfer nilai- nilai budaya akan semakin mudah tersalurkan dan disentuh oleh berbagai pihak di berbagai wilayah yang berbeda seperti Indonesia.

Williams dalam Deni (2006: 9) Berbagai produk budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *game* sangat populer di seluruh dunia yang tersebar melalui beragam media seperti televisi, internet dan lain-lain. Melalui berbagai produk budaya populernya, Jepang secara tidak langsung memperkenalkan nilai-nilai serta budaya tradisional Jepang seperti penggunaan bahasa Jepang, penggunaan *kimono*, tarian *bon odori*, semangat *bushido*, dan lain-lain. Hal ini mendapatkan respon yang baik yang ditandai dengan dibentuknya komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang dan *event-event* yang menampilkan kebudayaan Jepang di berbagai negara khususnya budaya populer Jepang.

Maraknya penyebaran aspek- aspek tersebut juga menjadi sarana untuk mempelajari dan mengetahui adat, budaya, dan *fashion* di Jepang (Asiwi, 2015). Aspek lainnya dalam bentuk produk seperti transportasi dan teknologi Jepang juga termasuk produk yang tersebar luas hingga diminati negara lainnya. Berdasarkan penyebaran budaya dan produk tersebut dapat diasumsikan secara sementara bahwa hal-hal yang berbau Jepang itu mudah diterima masyarakat Indonesia. Adanya fakta tersebut itu

cukup menjadi daya tarik untuk mengenalkan sisi lain produk budaya Jepang yang lebih berbaur *craftsmanship* atau istilah di Jepang bisa disebut dengan *mingei*.

“*Mingei* merupakan sebuah gerakan seni rakyat Jepang yang berfokus pada murahnya harga dan berupa barang sehari-hari buatan tangan” (Hamilton, 2007), dan salah satunya gerakan seni tersebut dalam bidang *fashion* menghasilkan sebuah tradisi seni yang lahir dari masyarakat pedalaman di Jepang seperti *sashiko* dan *shibori*.

Sashiko adalah teknik tradisional asal Jepang yang berarti “tusukan kecil” pada sebuah kain yang berbahan serat alam yang berpola. Jika di Indonesia teknik tusukan kecil tersebut lebih di kenal dengan istilah teknik sulam namun hal tersebut sangatlah berbeda karena teknik *sashiko* tradisional memiliki makna motifnya tersendiri (Pipen; 2009:7). Sedangkan *shibori* adalah sebuah teknik atau istilah Jepang yang digunakan untuk pewarnaan kain atau bahan tekstil dengan cara mencelup kain yang sudah diikat, dijahit, atau dilipat sesuai pola tertentu. Di Indonesia sendiri, *shibori* biasa disebut jumputan atau kain pelangi walaupun secara teknik jumputan atau pelangi dilakukan dengan cara-cara yang lebih sederhana serta memiliki kebebasan dalam penggunaan warna (Southan; 2008:7).

Kedua teknik tersebut merupakan teknik mendesain permukaan kain (*surface design*) yang mana ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk yang ada di sekeliling manusia atau berbentuk abstrak. Fungsi kain yang akan di bubuhi desain permukaan menjadi faktor penting dalam pengembangan desain (Budiyono,dkk; 2008). Beberapa contoh dari *surface design* adalah *sashiko* dan *shibori*.

Namun karena *sashiko* dan *shibori* merupakan teknik tradisional sehingga memiliki aturan- aturan dalam pembuatannya karena terlahir dari dari sebuah gerakan seni rakyat Jepang, yang mana pada masa itu tentunya tidak akan jauh dari makna- makna tradisional baik dari segi makna ataupun dari segi cara pembuatannya.

Teknik *sashiko* dan *shibori* menghasilkan hasil yang indah dengan khasnya masing- masing, *sashiko* yang menghasilkan detail serta motif pada permukaan kain, serta *shibori* yang memberikan warna pada sebuah permukaan kain. Namun kedua teknik tradisional asal Jepang tersebut tidak banyak di ketahui oleh masyarakat luar Jepang khususnya Indonesia, padahal Indonesia sendiri memiliki potensi untuk mengembangkan teknik tradisional asal Jepang tersebut dari tersedianya olahan bahan alam seperti kain rami, katun, ataupun pewarna indigo yang mana hal tersebut merupakan bahan khas yang biasa digunakan untuk pembuatan teknik *sashiko* dan *shibori*.

Untuk teknik *shibori* saat ini sudah mulai banyak orang yang mengolah dan diperkenalkan pada masyarakat luar selain Jepang khususnya Indonesia sendiri sudah mulai terlihat di pasaran atau di *outlet* yang biasa menggunakan teknik pencelupan sudah mulai mengolah teknik *shibori*. Serta mulai adanya desainer yang mengolah teknik *shibori*, contohnya seperti Handy Hartono, Putri Urfanny

Nadhiroh (Putri Komar), Sancaya Rini, dan lain-lain. Hal ini berbeda dengan *sashiko*, teknik *sashiko* masih sangat sulit di temukan di Indonesia, bukti keasingan teknik tersebut terlihat dari tidak adanya penjualan buku tentang teknik *sashiko* di toko buku terkenal Indonesia, di toko buku Internasionalpun masih sulit ditemui buku tentang teknik tradisional *sashiko* ini kecuali modern *sashiko* yang sebenarnya hampir menyerupai teknik sulam karena tidak menggunakan aturan pembuatan *sashiko* tradisional.

Sehingga dengan itu saya ingin mengenalkan pada masyarakat tentang kedua teknik tradisional asal Jepang ini karena sebenarnya *sashiko* dan *shibori* ini memiliki potensi yang bagus untuk di kembangkan sebagai teknik *surface design* atau pemberian motif secara manual.

Rencana hasil dari proses-proses tersebut akan dilakukan beserta aturan-aturan tradisional yang berlaku di masanya itu sendiri pada kain serat rami dan pengolahan teknik *sashiko* dari serat benang rami, serta penggunaan warna indigo yang menjadi khas dari kedua teknik *sashiko* dan *shibori*. Kedua teknik tersebut nantinya akan tertuang dalam lembaran kain yang dapat berguna untuk pembuatan produk *fashion* dengan garis potongan *simple* yaitu busana *kimono* modern dengan tujuan pengenalan teknik pada busana itu tersampaikan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas, dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

- a. Teknik *sashiko* merupakan salah satu teknik *craftsmanship* dari Jepang yang belum banyak diketahui masyarakat secara luas termasuk di Indonesia. Teknik ini memiliki kemiripan dengan teknik sulam yang sudah ada secara budaya di Indonesia sehingga memiliki potensi untuk dikembangkan dan diolah lebih lanjut.
- b. Proses pembuatan teknik *sashiko* membutuhkan pola garis sebagai dasar untuk menghasilkan motif yang diinginkan. Pola garis tersebut secara tradisi dibuat dengan menggunakan kapur yang nantinya akan terhapus saat proses *finishing*. Pada dasarnya pola garis tersebut dapat dikejar tidak hanya menggunakan goresan kapur saja, oleh karena itu disini akan ada upaya untuk memberikan alternatif sebagai pengganti pola kapur dengan teknik *shibori*.

Teknik *Shibori* jenis *sekka* dan *itajime* akan dijadikan alternatif pengganti pembuatan pola *sashiko* yang biasanya menggunakan kapur karena adanya kesamaan prinsip *shibori* jenis *sekka* dan *itajime* yaitu menghasilkan efek garis dari lipatan-lipatan kain yang sama dengan pola pembuatan teknik *sashiko*.

- c. Hasil penggabungan teknik *sashiko* dan *shibori* berpotensi untuk dijadikan produk pakai contohnya adalah produk *fashion* tetapi tidak semua produk *fashion* dapat dibuat oleh lembar kain yang sudah diberi tambahan teknik *surface* tersebut karena sesuai tradisinya teknik tradisional tersebut biasa digunakan untuk lembaran kain yang memiliki fungsi atau untuk produk busana.

1.3 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah atau batasan pembahasan dalam penelitian ini adalah:

- Teknik : *Sashiko* dan *Shibori*
Material : Pewarna indigo, kain rami, dan serat benang rami
Segmentasi : - Pria dan wanita
 - Usia 20- 35 tahun
 - Mahasiswa dan pekerja

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara membuat teknik *sashiko* yang eksploratif?
- b. Bagaimana cara menerapkan teknik *sashiko* dan *shibori* dalam satu kesatuan?
- c. Bagaimana rancangan produk busana dengan penerapan teknik *sashiko* dan *shibori*?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengangkat teknik tradisional Jepang agar dikenal saat ini.
- b. Menghasilkan kebaruan dari teknik *sashiko* dan *shibori* yang di hasilkan kebanyakan orang dalam satu kesatuan.
- c. Memperkenalkan teknik *sashiko* dan *shibori* yang sudah di aplikasikan menjadi sebuah busana.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Melestarikan teknik *sashiko* yang merupakan teknik tradisional asal Jepang agar dikenal masyarakat luas.
- b. Menghasilkan karya baru dari penggabungan dua teknik *sashiko* dan *shibori*
- c. Menambah pengetahuan tentang teknik *sashiko* dan *shibori* pada busana yang akan di hasilkan.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Bogdan dan Taylor; 1992:21-21).

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

- a. Observasi
Melakukan survei pasar secara langsung tentang keberadaan produk *fashion* dengan pengolahan teknik *sashiko* dan *shibori*. Untuk mendapatkan hasil survei pasar tentang keberadaan pengolahan teknik *sashiko* dan *shibori*, seperti pada *outlet* Shibotik, Kana Goods,

dan *outlet* brand lokal yang menggunakan teknik tersebut, namun untuk teknik *sashiko* penulis belum menemukannya.

b. Studi Literatur

Melakukan pencarian data artikel dengan sumber internet dan buku untuk mengetahui beberapa data dalam penelitian ini, seperti mencari penjelasan mengenai *mingei*, *sashiko*, *shibori*, pewarna indigo, pengertian *ready to weardan lain- lain*.

c. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung untuk mendapatkan data mengenai:

- 1) Perkembangan teknik *sashiko* dan *shibori* di Jepang
- 2) Pemahaman tentang kain, serat alam, dan pewarna indigo
- 3) Pengolahan teknik pewarnaan indigo, teknik *shibori* dan lain- lain pada ahli di bidangnya.

d. Eksplorasi

Melakukan beberapa eksplorasi untuk menghasilkan inovasi baru dalam penggabungan teknik *sashiko* dan *shibori*.

Eksplorasi yang dilakukan menjadi beberapa tahap:

- 1) Eksplorasi pencelupan pewarna indigo.
- 2) Eksplorasi teknik *shibori*.
- 3) Eksplorasi teknik *sashiko* pada teknik *shobiri* yang sudah dibuat.
- 4) Eksplorasi kedua teknik untuk di aplikasikan pada busana *kimono modern*.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat disimpulkan berisi beberapa bab dan sub bab sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan
Bab 1 berisi tentang pengenalan latar belakang dan masalah yang dirinci dengan sub bab Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan
- 2) BAB II Studi Literatur
Dalam bab ini menjelaskan tentang hal-hal utama yang menjadi pembahasan dalam penulisan. Yaitu mengenai *Mingei*, *Sashiko*, *Shibori*, *Kimono*, dan *Ready to wear*.
- 3) BAB III Konsep dan Proses Berkarya
Bab ini berisi tentang Latar Belakang Konsep, Konsep, Proses Berkarya dan penjelasan tentang Rancangan Produk yang akan dihasilkan.
- 4) BAB IV Penutup
Akhir bab di tutup dengan Kesimpulan, Saran, dan Rekomendasi.