

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Berubahnya zaman tentu saja membawa adanya perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan-perubahan tersebut ada karena terbentuknya inovasi-inovasi yang terus berkembang (Brannon, dkk. 2015). Hal itu membuktikan bahwa manusia selalu membutuhkan sebuah kebaruan dan inovasi dalam berbagai hal. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan cara eksplorasi serta pengembangan ide perancangan produk yang memiliki orisinalitas dan nilai yang baru (Sunarya, 2017). Eksplorasi yang dilakukan didukung oleh tema dan juga visual yang dihasilkan. Salah satu bidang yang membutuhkan kebaruan dan inovasi adalah fashion. Inovasi dalam fashion dapat berupa berbagai bentuk, seperti serat baru, sentuhan akhir yang baru pada kain, penggunaan warna yang tidak biasa, modifikasi pada siluet atau detail, cara penggunaan aksesoris yang berbeda hingga pengekspresian suasana hati menggunakan gaya yang khas. (Brannon, dkk. 2015). Inovasi pada fashion dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Di bidang fashion, kebutuhan manusia akan suatu perubahan ditanggapi dengan adanya *trend fashion*. Pada *trend fashion*, suatu produk memiliki *life cycle* yang akan mengalami tahap kemunduran. Hal ini ditanggapi dengan adanya suatu perubahan pada produk yang dapat diubah dari segi bentuk, dimensi atau memberikan sentuhan yang baru pada produk tersebut (Divita, 2019). Salah satu bentuk inovasi pada bidang fashion adalah pengembangan teknik. Pada pengolahan tekstil, terdapat dua teknik yang dapat digunakan yaitu teknik reka rakit dan teknik reka latar. Kedua teknik ini memiliki beragam jenis teknik. Contohnya pada reka latar, salah satu teknik yang sering digunakan adalah teknik sablon. Salah satu jenis yang ada dalam teknik sablon yaitu teknik *crack binder*. Teknik *crack binder* adalah teknik yang memiliki banyak peluang untuk dikembangkan dan diterapkan pada produk fashion sebagai dekorasi dan dapat memberikan inovasi baru (Yuningsih, dkk., 2021). Teknik *crack binder* merupakan salah satu teknik sablon yang menghasilkan visual pecah atau retak pada permukaan kainnya. Pengembangan teknik *crack binder* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan proses

pengerjaannya, dikarenakan teknik ini merupakan inovasi yang baru dan unik (Yuningsih dkk., 2021). Teknik ini sebelumnya telah digunakan oleh Nabila dan Yuningsih (2021).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nabila dan Yuningsih (2021), adalah penerapan teknik sablon *crack binder* pada adibusana dengan inspirasi budaya Bali. Pada penelitian tersebut, teknik *crack binder* yang diaplikasikan memberikan efek retak pada motif ragam hias teratai yang merepresentasikan budaya Bali. Selain penelitian yang dilakukan oleh Nabila dan Yuningsih (2021), terdapat juga *brand high fashion* yang memiliki efek *crack* pada karyanya menggunakan teknik *painting*. *Brand* tersebut adalah Balenciaga oleh Alexander McQueen yang menggunakan teknik *crack* pada *runway ready to wear Fall/Winter* tahun 2013. Balenciaga menampilkan visual retak pada bajunya dengan dominasi warna hitam dan putih. Pada pengaplikasian, keduanya sama – sama memberikan efek visual retak di atas permukaan kainnya. Visual retak yang dihasilkan juga memiliki persamaan pada penggunaan warna yaitu hitam dan putih. Selain itu, pada karya Nabila dan Yuningsih (2021) maupun Balenciaga, keduanya menggunakan satu teknik yang hanya berfokus pada pengaplikasian teknik *crack* pada busana. Pada produk fashion yang dihasilkan dari keduanya, ditemukan peluang pengembangan teknik *crack binder* menjadi suatu inovasi yang baru dari visual serta teknik pengaplikasian dengan adanya pembaruan yang diberikan pada teknik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan banyak mengulik tentang pengembangan inovasi teknik *crack binder*.

Melihat penelitian dan karya pada *brand* sebelumnya, penulis melihat peluang pengembangan inovasi teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik pengolahan tekstil *surface design* terutama menggunakan teknik *painting*. Penelitian ini juga akan melakukan pengembangan pada visual yang sebelumnya hanya berupa *crack* dengan warna hitam dan putih sehingga menghasilkan visual yang berbeda dari karya – karya sebelumnya. Inovasi *crack binder* tersebut akan dikembangkan menjadi lembaran tekstil inovatif yang nantinya memiliki potensi

untuk dapat diaplikasikan pada produk fashion tertentu sehingga menghasilkan rancangan produk fashion.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*
2. Adanya potensi menghasilkan suatu visualisasi baru melalui pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*
3. Adanya potensi penerapan teknik *crack binder* dengan visual baru dari hasil pengembangan teknik menjadi lembaran tekstil yang dapat diaplikasikan pada produk fashion.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, dapat dirumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*?
2. Seperti apa visual baru yang dihasilkan dari pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*?
3. Produk fashion apa yang sesuai untuk penerapan lembaran tekstil dengan visual baru dari hasil pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *surface design painting*
2. Menggunakan inspirasi yang ada di lingkungan biotik untuk menghasilkan visualisasi baru.

3. Menghasilkan produk akhir berupa lembaran tekstil menggunakan teknik *crack binder* dengan visual baru dari hasil pengembangan yang memiliki potensi untuk diaplikasikan pada produk fashion.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Mengatahui cara sistematis untuk menghasilkan tekstil eksploratif dengan mengkombinasikan teknik *crack binder* dengan teknik *painting*.
2. Mengetahui bagaimana karakteristik visual yang dihasilkan dari pengembangan teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting*.
3. Menganalisis potensi penerapan lembaran tekstil yang dihasilkan dari pengembangan teknik *crack binder* dengan kombinasi teknik *painting* pada produk fashion yang sesuai dengan mempertimbangkan karakteristik lembaran kain.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Menciptakan inovasi dan cara yang tepat untuk pengaplikasian teknik *crack binder* yang dikombinasikan dengan teknik *painting* pada lembaran tekstil.
2. Terciptanya suatu visual baru dari hasil pengembangan teknik *crack binder* dengan kombinasi teknik *painting*.
3. Terbentuknya lembaran tekstil yang sesuai untuk produk fashion tertentu sesuai dengan potensi penerapannya dari hasil pengembangan teknik *crack binder*.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang berfokus pada analisa atau deskripsi. Adapun beberapa metode kualitatif untuk pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data melalui studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data berdasarkan buku dan jurnal. Terdapat beberapa buku yang menjadi rujukan yaitu, “Kriya dalam Konstelasi Kemanfaatan dan Kemajuan Semangat Zaman” karya Sunarya, Yan Yan. (2017) dan Fashion Forcasting karya Divita, Lorynn (2019). Selain itu juga terdapat jurnal yang menjadi acuan dalam pengumpulan data yaitu Nabila dan Yuningsih (2021) berjudul “Penerapan Teknik Sablon *Crack binder* pada Adibusana dengan Inspirasi Budaya Bali”. Kemudian terdapat juga rujukan data literatur yang diterbitkan oleh *website* fashion resmi *Vouge*.

2. Observasi

Metode pengumpulan data secara observasi dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti, dengan pendekatan observasi secara tidak langsung. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati karya - karya desainer melalui *website* resmi dan media sosial terkait dengan inovasi, pengembangan dan kebaruan dalam teknik, material maupun visual yang dihasilkan dari karya – karya tersebut. Pada *website* resmi, salah satu yang menjadi tempat observasi adalah situs majalah *vogue* yang menjadi tempat observasi desainer Alexander Mcqueen untuk rumah busana Balenciaga.

3. Eksplorasi

Metode pengumpulan data dengan cara eksplorasi dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

- Eksplorasi Awal : melakukan eksplorasi yang dilakukan untuk mendalami teknik dan material yang nantinya dijadikan referensi pada eksplorasi selanjutnya.
- Eksplorasi Lanjutan : melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap ekplorasi yang sudah terpilih pada eksplorasi awal untuk dikembangkan lagi menjadi ekplorasi yang lebih baik dengan komposisi dan inspirasi gambar sebagai acuan. Hasil pengembangan yang dilakukan kemudian

diseleksi kembali agar mendapatkan ekplorasi yang terbaik untuk dipilih.

- Ekplorasi Skala *Prototype* : melakukan eksplorasi dalam skala *prototype* pada eksplorasi terpilih sebelumnya untuk mencari tahu potensi pengembangan dalam skala ukuran yang lebih besar.

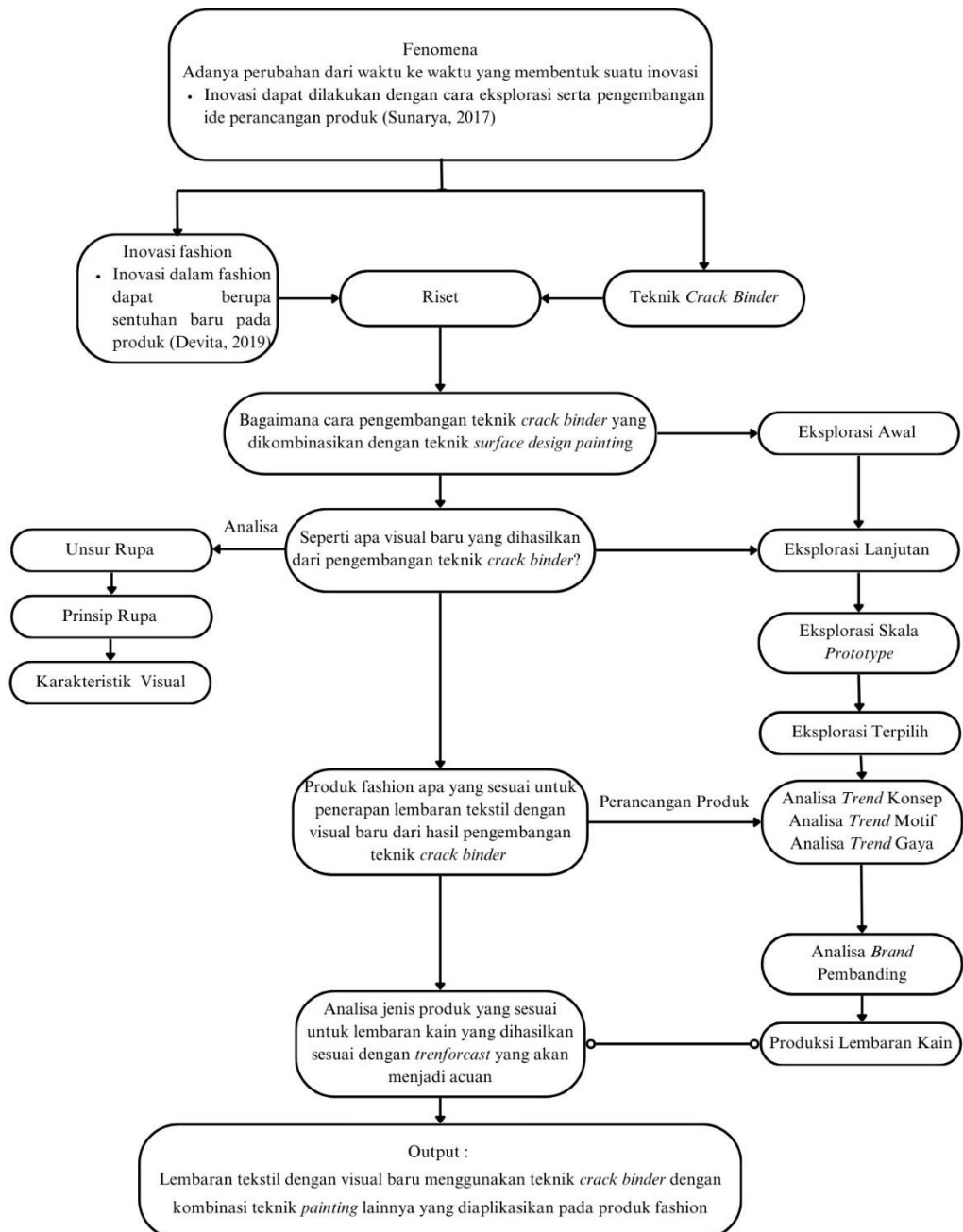
4. Wawancara

Metode pengumpulan data berupa wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan cara bertanya pada narasumber untuk data yang dibutuhkan. Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan validasi terhadap luaran penelitian yang dihasilkan. Wawancara dilakukan pada seniman tekstil Indonesia asal Bandung yaitu John Martono.

I.8 Kerangka Penelitian

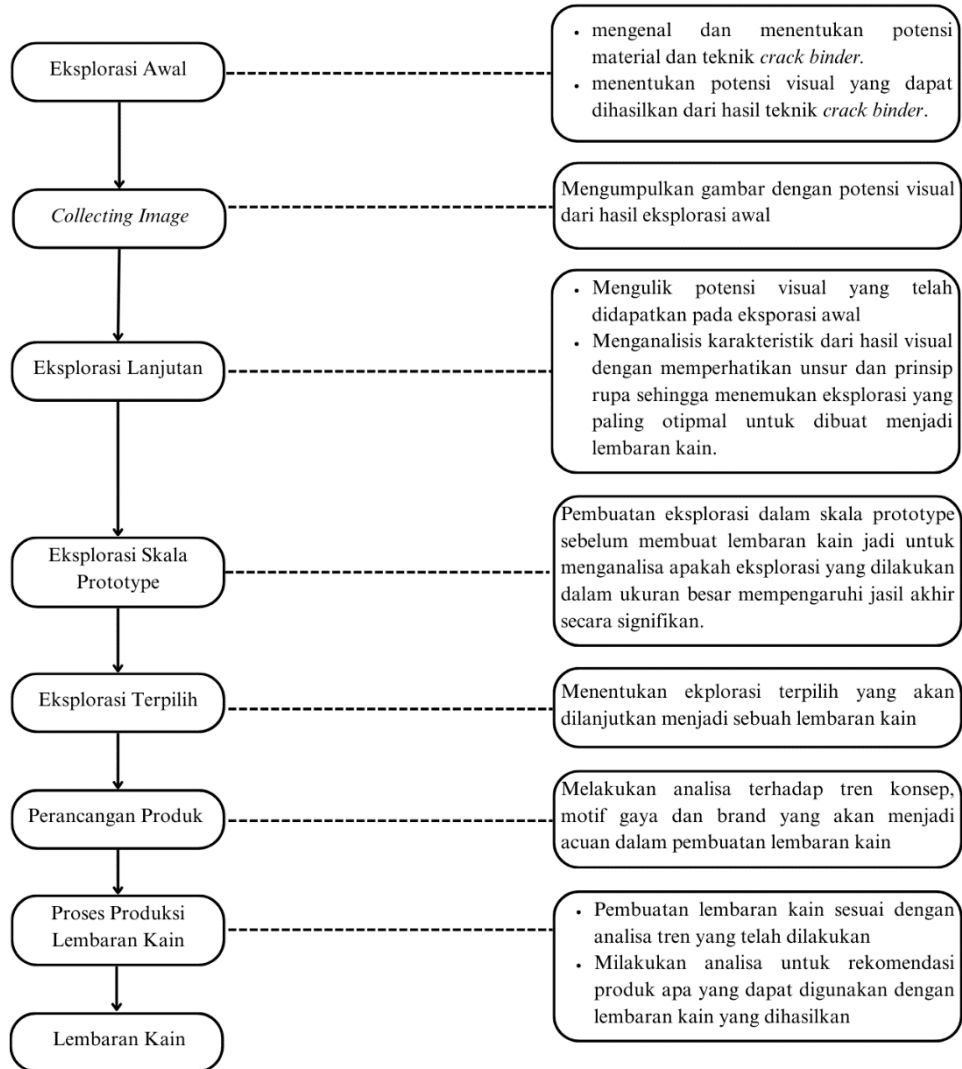
Adapun kerangka penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

Bagan I. 1 - Kerangka Penelitian



Sumber : Data Pribadi, 2024

Bagan I. 2 - Skema Eksplorasi



Sumber : Data Pribadi, 2024

I.9 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini tersusun dari lima bab, sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan
Pada bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.
- Bab II Studi Pustaka
Pada bab ini akan dijabarkan mengenai tinjauan pustaka atau teori-teori yang digunakan dalam penelitian.
- Bab III Data dan Analisis Perancangan
Pada bab ini berisikan pemaparan dari data yang dihasilkan seperti data primer dan sekunder. Data tersebut berupa data eksplorasi, observasi dan analisis yang digunakan pada penelitian.
- Bab IV Hasil Perancangan
Pada bab ini berisikan analisa lanjutan dari hasil perancangan yang menghasilkan lembaran kain yang digunakan untuk merancang produk yang direkomendasikan untuk pengaplikasian karya lembaran kain.
- Bab V Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.