

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Pada dasarnya manusia selalu melakukan inovasi dan kebaruan. Kebaruan atau inovasi dapat tercipta dari adanya suatu keterbukaan terhadap sentuhan kreativitas yang baru yang dapat memberikan perbaikan terhadap kualitas kehidupan manusia (Ciptandi, F. 2021). Selain itu, kebaruan atau inovasi dapat didorong oleh adanya keinginan konsumen yang terus-menerus akan hal baru, dan keinginan tersebut termasuk hal baru dalam tekstil (Brannon, dkk. 2015). Inovasi dan kebaruan dapat terjadi dalam berbagai hal, misalnya dalam industri fashion. Dalam hal tekstil dan fashion, suatu inovasi harus memiliki tujuan karena inovasi terhadap suatu eksperimen baru adalah kebutuhan saat ini (Sunarya, 2017). Dengan adanya suatu inovasi atau kebaruan, dalam industri fashion setiap fenomenanya selalu menghadirkan sesuatu yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Hal ini menjadi salah satu pengaruh dalam industri fashion yang dapat membuat para desainer saling berlomba dalam menciptakan suatu inovasi baru dalam setiap karyanya (Nurmiraiani & Ciptandi. 2018). Saat ini para desainer mulai berlomba – lomba untuk menghasilkan karya dengan bentuk dan material yang tidak biasa (Roesanto & Ciptandi. 2019). Menurut Brannon dkk (2015), Roesanto & Ciptandi (2019) dan Nurmiraiani & Ciptandi, (2018), inovasi dalam industri fashion dapat berupa berbagai bentuk, seperti serat baru, sentuhan akhir baru, adanya jenis warna dan material yang tidak biasa, munculnya teknik yang baru, modifikasi pada siluet atau detail, cara yang berbeda dalam mengenakan aksesoris, atau suasana hati yang diekspresikan dengan gaya yang khas. Misalnya *rust dyeing*. *Rust dyeing* berasal dari bahasa Inggris yaitu *rust* yang berarti karat dan *dyeing* yang berarti pewarnaan. *Rust dyeing* dapat diartikan sebagai suatu teknik pewarnaan pada bahan tekstil atau kain dengan menggunakan logam berkarat seperti besi, kuningan dan tembaga (Enjelita, 2017).

Konsep *rust dyeing* ini tidak terpaku pada acuan *trend* sehingga teknik ini bisa diterapkan di masa mendatang dengan berbagai pengembangan yang terus dilakukan (Novalesi, dkk, 2019). Pada penelitian sebelumnya Enjelita (2017) adalah awan dalam pandangan *biomorphic art*, pada penelitian tersebut menampilkan efek pewarnaan *rust dyeing* yang mengarah ke dalam bentuk gumpalan awan yang bentuk tersebut tercipta dari logam berkarat itu sendiri. Selain itu, telah dilakukan

penelitian sebelumnya oleh Ramadhani (2020) yaitu, penerapan teknik *rust dyeing* pada fashion *modest wear*. Penelitian tersebut menghasilkan pewarnaan tekstil menggunakan teknik pewarna alami alternatif yang menghasilkan efek *smoke* dan pencetakan motif dengan warna yang pekat dan bergradasi yang terbentuk melalui logam berkarat. Pada karya Enjelita (2017) dan Ramadhani (2020), keduanya memiliki kesamaan dalam menghasilkan penciptaan motifnya, keduanya memberikan visual yang hanya tercipta melalui logam berkarat. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Ramadhani (2020) menyimpulkan bahwa teknik *rust dyeing* sangat berpotensi untuk dijadikan pewarna alami alternatif karena warna yang dihasilkan mempunyai karakteristik yang berbeda pada setiap kain yang digunakan sebagai media pentransferannya. *Rust dyeing* memiliki hasil akhir dengan motif yang berbeda di setiap percobaan dan hal itu menjadi suatu hal yang unik (Chaerani, 2023).

Pada umumnya motif pada *rust dyeing* hanya mengikuti motif yang dihasilkan oleh logam berkarat itu sendiri seperti yang telah penelitian sebelumnya lakukan. Menurut Chaerani (2023), penelitian dapat dikembangkan dengan melakukan eksplorasi pengembangan teknik *rust dyeing* untuk dapat menghasilkan variasi motif atau visual lainnya perlu dicoba untuk menjadi sebuah nilai kebaruan dan dapat menciptakan visual baru agar *rust dyeing* menjadi lebih menarik dan bervariasi. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penulis menemukan adanya peluang dan potensi pengembangan teknik *rust dyeing*. Dengan adanya peluang dan potensi tersebut maka dalam penelitian ini dilakukan eksplorasi untuk menemukan adanya variasi motif baru yang didapatkan dari *rust dyeing* dengan cara menemukan teknik yang tepat untuk mengembangkan motif *rust dyeing* supaya motif pada *rust dyeing* dapat dikembangkan dan diarahkan. Hasil dari penelitian ini berupa lembaran tekstil dari teknik *rust dyeing* dengan adanya variasi motif yang dikomposisikan dengan teknik *surface design* lainnya sehingga dapat menciptakan tema yang sesuai dengan *imageboard* dan dengan adanya pertimbangan peluang dan potensi penerapan kain terhadap produk fashion.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut,

1. Adanya langkah - langkah sistematis dalam pengolahan rust dyeing.
2. Adanya potensi pengembangan karakteristik dan visual yang dihasilkan dari teknik *rust dyeing* dan teknik *surface design* lainnya sesuai dengan *imageboard*.
3. Adanya potensi penerapan teknik *rust dyeing* dan penggabungan teknik *surface design* lainnya yang diaplikasikan pada lembaran tekstil dengan pertimbangan peluang dan potensi penerapan kain terhadap produk fashion.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana langkah - langkah sistematis dalam pengolahan rust dyeing?
2. Seperti apa pengembangan karakteristik dan visual yang dihasilkan dari teknik *rust dyeing* dan teknik *surface design* lainnya sesuai dengan *imageboard*?
3. Bagaimana penerapan teknik *rust dyeing* dan penggabungan teknik *surface design* lainnya yang diaplikasikan pada lembaran tekstil dengan pertimbangan peluang dan potensi penerapan kain terhadap produk fashion?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Menggunakan teknik *rust dyeing* yang bahan utamanya berasal dari logam berkarat guna menghasilkan variasi warna dari pewarnaan menggunakan logam.
2. Penggunaan plat cetak besi untuk membantu dalam membuat variasi motif sesuai *imageboard*.
3. Menggunakan teknik *surface design* berupa *puff* dan *crack* sebagai aplikasi dalam membentuk suatu tekstur mengikuti *imageboard* dan membantu dalam membuat komposisi.

4. Penggunaan material serat alami berupa linen menjadi material utama untuk mendapatkan hasil pewarnaan dan ketahanan yang maksimal dari teknik *rust dyeing*.
5. Produk akhir yang dihasilkan berupa lembaran tekstil dengan komposisi motif dari teknik *rust dyeing* yang dikombinasikan dengan teknik *surface design* lainnya.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Mengetahui langkah - langkah sistematis dalam pengolahan *rust dyeing*.
2. Mengetahui karakteristik dan visual yang dihasilkan dari penggabungan teknik *rust dyeing* dan teknik *surface design* lainnya sesuai dengan *imageboard*.
3. Menciptakan lembaran tekstil yang sesuai dengan penerapan teknik *rust dyeing* dan penggabungan teknik *surface design* lainnya dengan pertimbangan peluang dan potensi penerapan kain terhadap produk fashion.

I.6 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Ditemukan langkah - langkah sistematis dalam pengolahan *rust dyeing*
2. Terciptanya suatu karakteristik dan visual yang dihasilkan dari teknik *rust dyeing* dan teknik *surface design* lainnya sesuai dengan *imageboard*.
3. Menemukan pengaplikasian lembaran tekstil yang sesuai dengan penerapan teknik *rust dyeing* dan penggabungan teknik *surface design* lainnya dengan pertimbangan peluang dan potensi penerapan kain terhadap produk fashion.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif, metode ini digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian dengan cara sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data berdasarkan jurnal, e - prosiding, buku, dan karya tulis. Salah satunya jurnal yang merupakan karya Sunarya. (2017) dan terdapat pula rujukan dari buku “*Fashion Forecasting fourth edition. London: Bloomsbury Publishing*” sebagai data utama dalam mencari suatu masalah dan landasan teori pada penelitian.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati suatu objek dengan melakukan observasi secara tidak langsung. Observasi secara tidak langsung dilakukan dengan melakukan pengamatan melalui akun *social media* artisan. Salah satunya melalui akun instagram Meta Enjelita yang merupakan seorang artisan *rust dyeing* di Indonesia. Observasi lainnya juga dilakukan dengan melakukan pengamatan pada *brand* yang menggunakan teknik serupa yaitu, The Rusty Crafty.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang melakukan penelian serupa seputar *rust dyeing*, Safira Dawitry. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui *treatment* pengolahan *rust dyeing*. Selain itu wawancara dilakukan dengan narasumber seniman tekstil, John Martono. Wawancara tersebut dilakukan untuk menanyakan seputar produk rekomendasi yang tepat dalam pengolahan lembaran kain.

4. Eksperimen

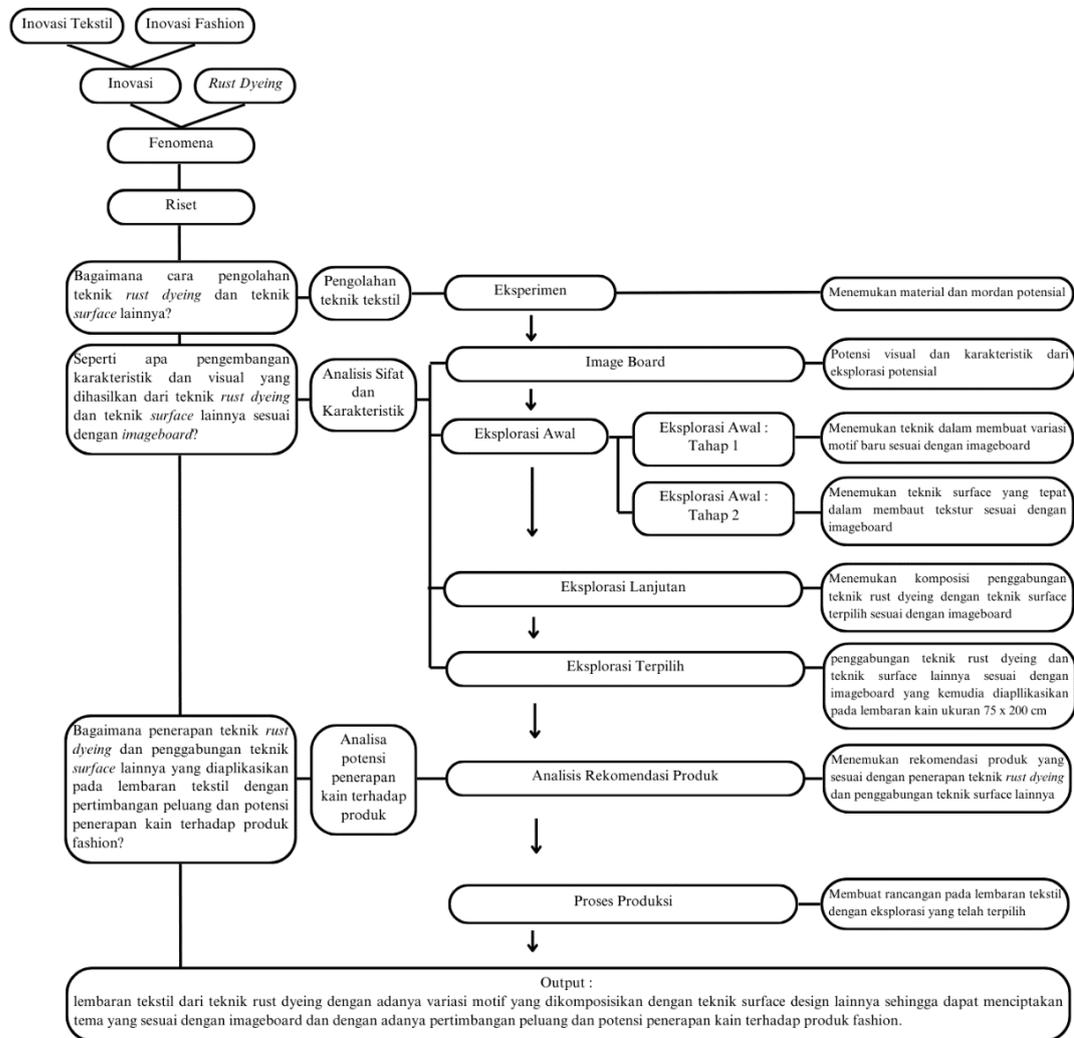
Eksperimen merupakan proses dimana melakukan percobaan sebanyak – banyaknya dengan adanya suatu pembanding hingga menemukan eksperimen terbaik. Eksperimen disini dibuat dengan melakukan suatu percobaan pada sebuah kain dengan uji coba pewarnaan dengan jenis kain dan mordan yang berbeda - beda. Uji coba ini dilakukan untuk melihat apakah adanya perbedaan warna pada setiap kain dan mordan yang berbeda.

5. Eksplorasi

Tahap eksplorasi digunakan untuk melakukan percobaan sebanyak –banyaknya dengan mencoba membuat eksplorasi motif *rust dyeing* yang lebih bervariasi dan membuat komposisi penggabungan teknik *rust dyeing* dengan teknik *surface design* lainnya pada sebuah material hingga menemukan eksplorasi dengan hasil terbaik. Eksplorasi dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu eksplorasi lanjutan dan eksplorasi terpilih.

I.8 Kerangka Penelitian

Bagan I. 1 Kerangka Penelitian



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

I.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Pustaka

Bab ini membahas mengenai teori dasar sebagai data pendukung yang digunakan pada proses perancangan. Misalnya, teori rupa dasar, teori inovasi, teori *rust dyeing* dan lain sebagainya.

Bab III Data dan Analisa perancangan

Bab ini membahas mengenai pemaparan data primer dan sekunder. Data tersebut berisi observasi, eksplorasi dan lain sebagainya.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini membahas mengenai karya yang akan dibuat tahapan proses pengerjaan karya dan perancangan produk rekomendasi.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas mengenai uraian dari hasil pengerjaan karya pada setiap bab dan adanya beberapa saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.