

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa Kriya Tekstil dan Mode melihat pengelompokan program studi Kriya Tekstil dan Mode ini menjadi perhatian, dimana Istilah mode ini berasal dari bahasa Belanda yang sama artinya dengan la mode dalam bahasa Perancis, dan *fashion* dalam bahasa Inggris. Pengertian mode yang dikemukakan Van Hooft dalam Kamus Belanda - Indonesia bahwa mode yaitu ragam atau cara atau gaya pada suatu masa tertentu yang berganti-ganti dan diikuti oleh orang banyak dalam berbagai bidang terutama dalam pakaian. Berarti mode bukan hanya bergerak dalam bidang busana, tetapi juga dalam bidang lainnya. Pengertian mode secara luas dapat dikatakan sebagai suatu gaya hidup, penampilan atau gaya (*style*) yang sedang menjadi modus pada waktu dan tempat tertentu. Dikaitkan dengan busana atau cara berbusana dapat diartikan bahwa mode adalah gaya, penampilan atau gaya berbusana, busana yang sedang menjadi modus pada suatu waktu dan tempat tertentu.

Selain itu ada lingkup Kriya Tekstil yang merupakan hasil gagasan, ide, pikiran, perasaan apresiasi dan ciptaan manusia yang memiliki nilai estetika, yang diwujudkan dalam bentuk benda melalui proses kegiatan kreatif dengan menggunakan bahan utama dari tekstil (B. Muria Zuhdi : 2008) melihat pemaparan penjelasan di atas, penulis sebagai mahasiswa Kriya Tekstil dan mode ingin memfokuskan penelitian pada wilayah Kriya Tekstil sendiri dengan acuan *craftsmanship*, segi fungsional, estetika, dan kreatifitas. Maka dari itu penulis akan membuat karya dari penguasaan teknik dan material pada lingkup Kriya Tekstil.

Sebagai seseorang yang berprofesi di dalam lingkup mode harus memiliki beberapa keahlian yang dapat mendorong perkerjaannya menjadi lebih optimal seperti pada keahlian kreatif ini dan dituntut agar dapat memilih konsep yang sesuai, menggambar sketsa, menggambar teknik, mempunyai keahlian dalam fotografi dan pengembangan produk. Sedangkan pada teknik dituntut juga dalam pengetahuan pola, menjahit, konstruksi garmen, serta mengetahui teknik produksi pakaian.

Sedangkan sebagai kriyawan dituntut mempunyai jiwa *craftsmanship* yang tinggi, seperti bagaimana cara mengolah sehelai benang dan selembar kain menjadi suatu yang lebih mempunyai nilai tinggi dengan berbagai macam teknik yang di gunakan agar lebih mempunyai nilai estetika yang baik. Menjadi seorang mahasiswa kriya tekstil juga harus mempunyai gagasan, ide, pikiran, perasaan, apresiasi di dalam diri untuk lebih terlihat memiliki nilai estetika atau keindahan yang tinggi.

Maka dari itu penulis ingin memaksimalkan keterampilan dalam lingkup kriya tekstil untuk menghasilkan eksperimen yang memiliki *craftsmanship*, estetika, yang tinggi. teknik perancangan pada pakaian dengan eksplorasi berbagai teknik yang lebih *advance* dan mempunyai nilai estetika dan bernilai tinggi, seperti penambahan aplikasi imbuhan dengan penggabungan berbagai teknik *surface design*, *structure design* dan pengembangan dari kedua teknik tersebut dengan penggunaan berbagai macam material.

Mengangkat hal ini dalam penelitian mampu menjawab urgensi dan mampu mendalami lingkup kajian kriya tekstil yang merupakan bagian dari program studi Kriya Tekstil dan Mode.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pada lingkup kriya tekstil dan mode, kajian kriya tekstil pun dapat dijadikan suatu topik dan kajian pada kriya tekstil juga perlu mendapatkan perhatian. Namun pada konteks kriya tekstil sangat luas maka dipilih konteks yang lebih spesifik yaitu pada penelitian ini yaitu peniruan suatu *image* untuk diaplikasikan pada produk tertentu.
2. Sebagai mahasiswa kriya tekstil dan mode juga di harapkan mampu memiliki jiwa *craftsmanship* dan bukan hanya sekedar mampu dalam pengetahuan busana saja.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menjadikan perancangan kriya tekstil sebagai objek penelitian, dengan peniruan hutan hujan tropis sebagai inspirasi berkarya?
2. Bagaimana mahasiswa mampu menciptakan karya dengan melakukan peniruan terhadap inspirasi hutan hujan tropis dengan eksperimen yang *craftsmanship*?

1.4 Tujuan

1. Wilayah rancangan kriya tekstil mampu menghasilkan produk yang menunjukkan suatu sisi *craftsmanship* dan dapat di aplikasikan terhadap produk atau lembaran tekstil.
2. Dapat mengaplikasikan seluruh pemahaman teknik tekstil pada sebuah perancangan produk kriya tekstil.

1.5 Manfaat

Mahasiswa:

1. Penelitian ini dapat membuat mahasiswa mengaplikasikan secara langsung pengetahuan berbagai teknik dan pengolahan material yang telah di dapatkan selama studi berlangsung.
2. Mahasiswa dapat mengekspresikan diri melalui karya yang dibuat.

Masyarakat:

1. Memberikan referensi pentingnya eksperimen dalam lingkup kriya tekstil untuk mendapatkan kualitas karya yang lebih *advance* dan mempunyai nilai tambah pada produk tersebut.

Dunia Fashion dan Craft :

1. Penelitian ini dapat meningkatkan *sense of creativity* terhadap perancangan produk yang mempunyai estetik.
2. Penelitian ini dapat menambah inspirasi dalam proses pembuatan eksplorasi yang lebih eksploratif pada bidang tekstil desain.
3. Memberikan referensi bagi *designer* dan *crafter* dalam mengembangkan produk desain.

1.6 Batasan Masalah

Material

- a. Objek material/bahan yang di gunakan untuk proses pembuatan karya akhir ini menggunakan berbagai material diantara lain yaitu kain tenun, kain *baby canvas*, kain katun, kain linen,manik manik, dan benang sulam. Seluruh material ini akan digunakan untuk eksperimen tetapi akan dipilih material yang sesuai dengan konsep terpilih.

Teknik

- b. Teknik yang digunakan yaitu *surface textile design* (*embroidery, hand stitch, tie dye, canvas painting*, dan *structure textile design* (*crochet*) pengembangan dari kedua teknik tersebut dan tidak membatasi teknik untuk mewujudkan bentuk sesuai dengan *image* yang dipilih. Seluruh teknik ini digunakan untuk eksperimen tetapi akan dipilih teknik yang sesuai dengan *image* konsep perancangan yang terpilih

Produk

- c. Membuat produk *fashion* yaitu pakaian dengan potongan *body loose* yang mempunyai nilai estetik dan *sense of creativity* yang tinggi dengan teknik yang *advance* saat dipakai potongan *loose* atau *semi fitted* yaitu busana longgar tidak terlalu ketat di pakai, tidak banyak potongan dan terdapat penempatan eksplorasi teknik di beberapa potongan.
- d. Membuat aplikasi detail eksplorasi yang mengutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan untuk menghadirkan bentuk *image* yang diambil menjadi rujukan.

1.7 Metode Penelitian

1. Studi literatur

Penulis mengumpulkan data fakta, pendapat, dan teori pendukung melalui buku, laporan tugas akhir, situs internet dan artikel untuk menjadi panduan dalam pengolahan data.

2. Experimentatif (Eksploratif)

Penulis melakukan berbagai eksperimen dari teknik dan material yang digunakan agar mendapatkan hasil optimal untuk karya yang akan dibuat. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, arti dari kata eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana (untuk membuktikan suatu kebenaran atau suatu teori dan lain sebagainya). Eksperimen dapat diartikan sebagai sebuah atau sekumpulan, percobaan yang dilakukan melalui perubahan perubahan terencana terhadap *variable input* suatu proses atau sistem sehingga dapat ditelusuri penyebabnya, dan faktor faktor sehingga membawa perubahan, pada output sebagai respon dari eksperimen yang telah dilakukan (Cochan, 1957).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam laporan tugas akhir ini terdiri dari empat bab utama yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pemaparan latar belakang dilakukannya penelitian dan eksperimentasi tugas akhir yang berjudul “Peniruan Inspirasi Hutan Hujan Tropis Melalui Teknik Tekstil”

BAB II STUDI LITERATUR

Menjelaskan dasar dasar pemikiran dari teori teori yang relevan dan terpercaya untuk digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan penelitian tugas akhir.

BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Penjelasan dan deskripsi dari konsep tugas akhir yang berjudul :

“Peniruan Inspirasi Hutan Hujan Tropis Melalui Teknik Tekstil” yang meliputi tema, *image* yang dirujuk untuk proses pembuatan eksplorasi serta material dan teknik yang digunakan untuk proses pembuatan karya tugas akhir dan pemaparan mengenai tahapan tahapan proses.

BAB IV PENUTUP

Pemaparan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan eksperiman dan pengembangan berbagai teknik yang digunakan dalam melakukan proses eksperimen sehingga membentuk permainan tekstur dan eksplorasi bahan untuk menghadirkan bentuk tiruan dari *image* yang diambil.