

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengolahan *surface design* dengan teknik *printing* banyak digunakan oleh desainer fesyen dunia, sehingga setiap tahunnya selalu ada karya desainer yang menggunakan teknik tersebut pada acara peragaan. Sebagai contoh, dilansir dari *website* resmi *Vogue Magazine* ([www.vogue.co.uk](http://www.vogue.co.uk)), desainer Peter Pilotto menggunakan teknik *print* sejak tahun 2008 sampai dengan tahun 2017. Desainer lain yang telah menggunakan teknik *printing* antara lain Christian Dior (2001), Jonathan Saunders (2004), Mary Katrantzou (2009), dan beberapa desainer lainnya. Walaupun teknik *printing* sudah banyak digunakan oleh desainer fesyen, namun belum ada yang terfokus pada teknik *printing* yang menggunakan pasta *puff*.

Di Indonesia, terdapat satu *local brand* bernama Srou, yang menggunakan teknik *puff* sebagai aplikasi dekoratif utama produk mereka yang berupa tas. Srou sendiri merupakan *local brand* yang terbentuk sejak tahun 2014. Hingga saat ini Srou sudah memiliki beberapa *stockist* di Indonesia. Srou juga telah beberapa kali mengadakan *workshop* mengenai pasta *puff* dan pernah mengisi *event* berupa pameran dan bazar. Ciri khas Srou adalah menggunakan aplikasi pasta *puff* yang dicoilet ke permukaan bahan dalam warna-warna monokrom. Tekstur dari pasta *puff* yang diaplikasikan pada produk tas Srou mengembang sesuai dengan banyaknya pasta yang tidak tersapu rata dengan permukaan bahan. (Sumber: [instagram @srou.studio](https://www.instagram.com/srou.studio), 2017)

Ciri khas utama pasta *puff* adalah menghasilkan efek tiga dimensi ketika melalui proses pemanasan. Pasta *puff* juga biasa digunakan oleh industri sablon. Meski pasta *puff* umum digunakan dalam industri, pasta ini belum banyak memiliki pembaruan pada tampilan visual yang dihasilkan. Melihat dari fenomena ini, penulis melihat adanya peluang dalam mengembangkan pasta *puff* tersebut karena memiliki potensi untuk dijadikan aplikasi dekoratif pada produk. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggali potensi estetika yang dapat dicapai dengan penggunaan pasta *puff*.

Inspirasi yang akan dijadikan acuan dalam membuat eksplorasi pasta *puff* diambil berdasarkan karakteristiknya adalah pola objek *trypophobia*. Berdasarkan *website* [trypophobia.com](http://trypophobia.com), *trypophobia* adalah rasa takut berlebihan terhadap pola gugusan lubang atau lingkaran yang padat. Dalam memvisualisasikan pola tersebut ke dalam eksplorasi tekstil,

penulis mengambil pilihan warna yang *colorful* dari warna lembut ke warna yang lebih terang. Warna-warna terang dapat lebih menarik perhatian sedangkan warna-warna lembut akan memberi kesan tenang dan *friendly* sehingga menyeimbangkan komposisi eksplorasi (Ng, 2007). Di lain sisi, warna gelap dan warna natural lainnya akan memberi efek visual objek *trypophobia* yang sesungguhnya sehingga dapat memberi efek *trypophobia* meski harus diteliti lebih jauh dalam penelitian lain. Karya dengan tema ini diharapkan dapat mengenalkan istilah *trypophobia* pada masyarakat melalui produk fesyen.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pasta *puff* belum banyak diolah dalam produk fesyen dan secara khusus terinspirasi dari objek *trypophobia*.
2. Potensi pasta *puff* yang dapat dijadikan sebagai aplikasi produk fesyen.
3. Potensi pola objek *trypophobia* yang dapat dijadikan sebagai inspirasi eksplorasi pasta *puff*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Eksplorasi seperti apakah yang dapat diterapkan agar menghasilkan aplikasi dekoratif yang inovatif?
2. Bagaimana cara pengolahan dan merancang desain yang tepat untuk mevisualisasikan *trypophobia* ke dalam eksplorasi tekstil?
3. Bagaimanakah pemanfaatan pasta *puff* yang tepat agar dapat diaplikasikan pada produk fesyen?

## 1.4 Batasan Masalah

- Teknik: *Surface design* dengan menggunakan pasta *puff*
- Material: *Tulle* kasar, *tulle* halus, organdi, kulit sintetis.
- Tema: Thrillpovoguish

- Segmentasi:
  - a. Demografis:
    1. Perempuan
    2. Usia 15 sampai 21 tahun diperuntukkan bagi remaja yang berasal dari keluarga kelas menengah atas.
    3. Pelajar
    4. Tinggal di kota besar (Jakarta, Surabaya, dan Bandung)
  - b. Psikografis:
    1. Suka bereksperimen
    2. Penggemar fesyen
    3. Penggemar seni
    4. Senang menjadi pusat perhatian
    5. *Playful*
    6. Periang dan mudah bersosialisasi

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis dalam melakukan penulisan pengembangan pasta *puff* ini adalah:

1. Menghasilkan inovasi pasta *puff* baru yang dapat diaplikasikan pada fesyen.
2. Meningkatkan nilai estetika yang dapat dicapai pasta *puff*.
3. Mevisualisasikan pasta *puff* dengan pola objek *trypophobia* sebagai inspirasi ke dalam eksplorasi tekstil.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberi inspirasi bagi orang lain dalam berkarya menggunakan pasta *puff*.
2. Dapat menyajikan produk alternatif untuk audiensi sesuai target segmentasi.
3. Dapat mengenalkan pasta *puff* yang dikembangkan kepada masyarakat.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- Metodologi Kualitatif

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menganalisa artikel-artikel mengenai pasta *puff*.

2. Eksperimen

Melakukan eksperimen terhadap pasta *puff* dan eksplorasi tekstil untuk mengembangkan pasta *puff*.

3. Studi Lapangan

Melakukan studi lapangan ke Lucas SPS untuk memperdalam teknik *printing* dan pasta *puff*.

4. Wawancara

Melakukan wawancara dengan praktisi *printing*.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penelitian yang diterapkan, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab ini akan membahas mengenai pengertian *surface design*, pengertian dan penggunaan pasta *puff* secara umum, pengertian *trypophobia* secara umum, serta teori berbusana.

BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA, bab ini akan menjelaskan secara rinci kegiatan penulis dalam penelitian pasta *puff*, proses eksplorasi dalam mevisualisasikan *trypophobia*, dan hasil akhir penelitian.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini mengemukakan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.