

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Leisure (santai) adalah suasana seseorang yang memiliki waktu luang dalam hidupnya, yang terlepas dari banyak pekerjaan dan jadwal yang dimilikinya. *Leisure* juga sangat dibutuhkan untuk semua orang dan sudah menjadi kebutuhan penting dan khusus bagi manusia. Dalam dunia fesyen juga bisa dikaitkan dengan kebutuhan manusia, dengan adanya *leisure* yang sudah menjadi sebuah kebutuhan, di dunia fesyen terciptalah *leisure wear* sebagai pelengkap untuk memenuhi kebutuhan yaitu sebuah pakaian informal yang digunakan pada saat bersantai (Sandoval, 2017).

Dilihat dari perkembangan, pakaian *leisure wear* digunakan untuk menikmati waktu rekreasi yang sering dipakai di luar ruangan dengan material yang sesuai untuk suatu lingkungan, fungsionalitas dan desain tertentu. *Leisure wear* terdiri dari *travel wear*, *hiking wear*, *cycling wear*, *beach wear*, dan *fishing wear*. (Gakuin, 2009). Melalui observasi, penulis melihat perkembangan dari pakaian *leisure wear* dari *local brand* memenuhi kebutuhan fesyen dengan munculnya berbagai *brand-brand* seperti Hanaka & CO, *tropic thunder vintage*, dan *by the sea*. Diantara brand tersebut memiliki ciri khasnya masing-masing, yang diantaranya seperti penggunaan bahan kain polyester seperti kain satin sedangkan untuk motif variasinya ada yang berbentuk abstrak, tradisional, dan geometris. Dari hasil observasi tersebut dari, beberapa produk *leisure wear* pria yang merupakan *brand* lokal khususnya *brand* lokal Bali. Sebagian dari pengamatan desain motif pada umumnya menggunakan motif *tropical* seperti *brand tropic thunder vintage*. Namun pada beberapa produknya belum menonjolkan inovasi yang identik dengan unsur budaya Bali dan masih jarang ditemukan penggunaan motif tradisional dalam produk mereka dari *leisure wear* pria yang ada.

Melihat hal tersebut muncul potensi pengolahan motif yang terinspirasi dari kain tradisional Bali pada produk *leisure wear* pria. Diantara banyak kain tradisional Bali, kain Tenun Gringsing Wayang Kebo menjadi salah satu kain wastra/kain klasik Bali. Namun saat ini kain Tenun Gringsing Wayang Kebo sudah sangat berkurang peminatnya, dikarenakan sulitnya pembuatan serta mahalnya kain

tenun Gringsing Wayang Kebo tersebut (Londra, 2015). Padahal jika dilihat motif Tenun Gringsing Wayang Kebo sendiri memiliki motif yang tersusun secara dinamis, yang menghasilkan bentuk yang seimbang dan sempurna yang cocok bila diterapkan pada pakaian *leisure wear*.

Oleh karena itu penulis akan mengolah motif tradisional yang ada pada kain tenun Gringsing khususnya tenun Gringsing Wayang Kebo sebagai inspirasi pembuatan motif dan menerapkannya pada produk *leisure wear* pria. Diharapkan penelitian ini dapat membantu menciptakan inovasi produk baru untuk motif pakaian *leisure wear* pria serta memperkenalkan kain Tenun Gringsing Wayang Kebo pada masyarakat lebih luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah mahasiswa paparkan, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi membuat desain motif baru dengan menggunakan unsur budaya motif Tenun gringsing wayang kebo.
2. Masih minimnya pengembangan desain motif pada produk desain *leisure wear* dengan unsur budaya tradisional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pengembangan motif dan komposisi merancang motif menjadi desain inovasi baru yang terinspirasi dari motif Tenun Gringsing Wayang Kebo?
2. Bagaimana pemanfaatan potensi motif tenun Gringsing Wayang Kebo untuk diterapkan pada produk pakaian *leisure wear* pria ?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan semakin luas maka penulis membatasi bahasan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Penulis memilih jenis Tenun Gringsing Wayang Kebo dari banyaknya jenis Tenun Gringsing.

2. Produk yang diterapkannya adalah produk *fashion* pria khususnya pakaian *leisure wear* pria
3. Penulis memanfaatkan *software coreldraw X7* untuk membuat motif dan teknik penerapan motif pada kain menggunakan teknik digital printing

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat inovasi desain motif baru yang terinspirasi dari motif Tenun Gringsing Wayang Kebo
2. Menciptakan desain motif baru yang akan diterapkan pada produk pakaian *leisure wear* pria.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat potensi motif baru dengan menerapkan motif tradisional yang terinspirasi dari motif Tenun Gringsing Wayang Kebo
2. Memberikan variasi dengan inovasi desain baru pada motif pakaian *leisure wear* pria.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis dalam melaksanakan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa:

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dengan referensi kepustakaan dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, dan *internet* yang berhubungan mengenai perancangan produk *fashion* pria.

2. Eksplorasi

Pengumpulan data dengan metode eksplorasi merupakan suatu penelitian yang paling valid hasilnya, karena dilakukan secara ketat dengan variable-variabel tertentu sebagai batasan dalam sebuah eksperimen (Gall,1983).

3. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan Analisa refrensi yang ada diinternet untuk

mengamati kondisi objek yang ada guna mendapatkan gambaran secara jelas mengenai tenun Gringsing Wayang Kebo dan pakaian *leisure wear* pria.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulis yang digunakan dalam penelitian ini akan memuat secara garis besar dalam setiap bab, sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan**

Bab ini akan berisi uraian latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian serta sistematika penulisan.

- **BAB II Landasan Teori**

Dalam bab ini akan dibahas teori-teori yang mendukung penelitian. Berisikan definisi dan pengertian serta teori yang menjadi dasar dari penelitian ini yang diambil dari berbagai sumber.

- **BAB III Analisis dan Perancangan**

Dalam bab ini akan dijabarkan bagaimana analisis terhadap motif asli, perancangan, eksplorasi hingga proses pra produksi menjadi produk akhir.

- **BAB IV Kesimpulan dan Rekomendasi**

Didalam Bab IV ini akan berisi kesimpulan serta saran-saran yang penulis dapat selama melakukan penelitian ini

- **DAFTAR PUSTAKA**

Didalam daftar pustaka ini akan berisi sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis penelitian ini. Baik sumber literatur, teori, hingga sumber gambar.