

BAB I PENDAHULUAN

2.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia *fashion* saat ini semakin dinamis, khususnya tren Berkain yang makin diminati oleh kalangan anak muda. Kain tradisional seperti batik, tenun, dan lurik yang sebelumnya sering digunakan untuk acara formal, kini mulai digunakan dalam kegiatan sehari-hari dengan gaya yang lebih kasual. Banyak desainer Indonesia yang ikut mempopulerkan tren ini dipanggung mode nasional dan internasional. Sejak tahun 2008, Jakarta *Fashion Week* tak pernah lepas dari kehadiran wastra Indonesia (JFW, 2024), banyak desainer Indonesia yang mempopulerkan kain wastra melalui karyanya secara kekinian dan inovatif yang ditampilkan di *runaway* Jakarta *Fashion Week*. Diantaranya BIN House yang didirikan oleh Josephine Komara yang kerap kali menampilkan koleksi dengan kain tradisional dan dipadukan dengan kebaya atau atasan, baik dikenakan secara pakem maupun modern (JFW, 2024). Tidak hanya desainer, para pengunjung juga diajak untuk turut mempopulerkan kain wastra melalui demonstrasi teknik Berkain oleh Swara Gembira di JFW 2025 (JFW, 2024). Selain dari dunia *fashion*, tren Berkain juga tumbuh melalui sosial media dan komunitas. Salah satu komunitas yang berperan penting adalah Swara Gembira. Pada tahun 2017 komunitas ini mengenalkan tren Berkain melalui kampanye “Rombak Gaya” dan menyebarkan pesan bahwa budaya Berkain bukanlah budaya yang kuno (Tandoko & Sunarya, 2023). Budaya Berkain yaitu kain khas Indonesia yang digunakan dalam berbusana sehari-hari (Santiyuda dkk 2023). Melalui tren ini, komunitas Remaja Nusantara dan Swara Gembira memiliki tujuan untuk membiasakan anak muda Indonesia menggunakan kain tradisional dalam kegiatan sehari-hari. Pengikut tren ini menggunakan kain tradisional (wastra) dengan atasan yang lebih *modern*, seperti *outer*, kemeja, *T-shirt*, *boots*, dan sebagainya. Hal ini juga diperkuat dengan data hasil observasi melalui Instagram Remaja Nusantara dan #berkain di Instagram dan Tiktok, bahwa para wanita pengikut tren ini kerap kali menggunakan *outer* sebagai item busana penunjang tren Berkain sehingga menghasilkan sebuah gaya busana baru.

Kebaruan gaya berbusana dalam penggunaan kain tradisional yang dihasilkan terkait tren Berkain yang sebelumnya hanya digunakan pada kegiatan formal menjadi lebih kasual dan dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari (Rajagukguk,

2024). Berdampaknya tren Berkain pada industri *fashion* di Indonesia, membuat banyak *brand-brand* lokal yang mengeluarkan produk pakaian yang dapat di *mix & match* dengan kain tradisional. Diantaranya adalah *brand* e.look, Pakepakai dan tuff_puff. Brand mendukung tren Berkain dan kerap kali membuat konten *mix & match* produk *outer* wanita dengan kain tradisional. Berdasarkan hasil *document review* pada ketiga brand ini dan observasi di *store Happy Go Lucky* dan *store Up n Wear* menunjukkan bahwa produk *outer* wanita yang diminati adalah jenis *outer vest* dan kimono dengan potongan yang sederhana. Adapun elemen dekoratif yang digunakan adalah teknik bordir. Teknik Bordir merupakan teknik menghias permukaan kain menggunakan benang. dengan inspirasi *floral* dan motif *novelty* yang inspirasinya bukan dari kebudayaan Indonesia. Motif *novelty* yaitu pola yang memiliki unsur kebaruan. Padahal warisan budaya Indonesia seperti upacara adat, kesenian tradisional hingga cerita rakyat dapat menjadi inspirasi, sehingga dapat menjadi inovasi desain yang menggabungkan nilai tradisional dan *modern* seperti yang dilakukan oleh Rajagukguk (2024) pada penelitian tugas akhir yang melakukan pengolahan motif *novelty* dengan inspirasi kesenian tradisional pada produk *fashion* kemeja wanita.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, hasil observasi menunjukkan bahwa motif yang digunakan oleh *brand-brand* lokal Indonesia masih banyak terinspirasi dari *floral* dan motif *novelty* yang kurang bervariasi, sehingga penulis melihat adanya potensi mengembangkan produk *outer* wanita dengan motif *novelty* yang lebih bervariasi dan menggunakan kebudayaan Indonesia sebagai inspirasi untuk menggabungkan hubungan antar budaya dan *modern* sesuai dengan karakter tren Berkain, dimana sudah terdapat penelitian terdahulu yang mengolah motif *novelty* dengan inspirasi kesenian tradisional menggunakan teknik bordir pada produk kemeja wanita oleh Rajagukguk (2024). Namun belum ada penelitian yang mengolah *outer* wanita untuk menunjang *outfit* tren Berkain, oleh karena itu penulis melihat adanya potensi pengolahan motif *novelty* dengan inspirasi kebudayaan Indonesia menggunakan teknik bordir pada produk *outer* wanita. Penelitian ini akan memberikan kebaruan dan menghasilkan produk *outer* wanita dengan motif *novelty* yang terinspirasi dari kebudayaan Indonesia sebagai produk penunjang tren Berkain.

2.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang perancangan produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain.
2. Adanya peluang mengeksplorasi motif *novelty* sebagai elemen dekoratif.
3. Adanya peluang penerapan komposisi motif *novelty* dengan teknik bordir pada produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain.

2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan tiga buah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain?
2. Bagaimana mengeksplorasi motif *novelty* sebagai elemen dekoratif?
3. Bagaimana menerapkan komposisi motif *novelty* dengan teknik bordir pada produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain?

2.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain.
2. Mengeksplorasi motif *novelty* yang terinspirasi dari kebudayaan Indonesia.
3. Menerapkan teknik bordir komputer sebagai elemen dekoratif pada produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain.
4. Waktu pengumpulan data diambil dari tahun 2024 sampai tahun 2025.

2.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain
2. Mengeksplorasi motif *novelty* sebagai elemen dekoratif
3. Menerapkan komposisi motif *novelty* dengan teknik bordir pada produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain.

2.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan variasi desain produk *outerwear* wanita untuk tren berkain
2. Memberikan variasi motif *novelty* sebagai elemen dekoratif
3. Memberikan inovasi desain pada produk *outerwear* wanita untuk tren Berkain dengan menerapkan teknik bordir sebagai elemen dekoratif

2.7. Metode Penelitian

Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan teori perancangan *Double Diamond: British Design Council*. Metode ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pertama *discover* merupakan pencarian peluang dan informasi, tahap kedua *define* merupakan tahap penyaringan informasi dari data yang telah diperoleh, data tersebut ditinjau, dipilih atau dieliminasi, tahap ketiga yaitu *develop* merupakan tahap pengembangan ide yang telah divalidasi kemudian dilakukan eksplorasi kreatif, tahap terakhir yaitu *deliver* merupakan tahap konsep final, pengujian akhir, produksi, dan visualisi produk akhir (Tschimmel, 2012). Penelitian ini akan berfokus pada perancangan produk *outer* wanita dengan elemen dekoratif bordir komputer. Adapun metode pengumpulan data terbagi dalam lima tahapan.

- Studi Literatur

Mengumpulkan teori dan data dari buku, jurnal, dan laporan terdahulu mengenai teori *Double Diamond*, Scamper, unsur dan prinsip rupa, motif, bordir, dan *outer*.

- *Document Review*

Mengumpulkan data dengan metode *document review* dilakukan melalui media sosial untuk mengetahui tren *outer* wanita para pengikut tren Berkain dan perkembangan tren Berkain, kemudian melakukan *document review* brand pembanding di *e-commerce* serta sosial media *brand* e.look, pakepakaii, dan tuff__puff. Kemudian melakukan *document review* untuk mengetahui tren motif pada brand di sosial media, dan *e-commerce*.

- Observasi

Melakukan observasi secara langsung ke *offline store* *Happy Go Lucky House* dan *Up n Wear* untuk mengumpulkan data terkait detail produk *outer* Wanita pada brand lokal dan jenis motif.

- Wawancara

Melakukan wawancara kepada para pengikut trend berkain dan target market untuk mengumpulkan data terkait tren Berkain dan preferensi wanita saat Berkain dan wawancara kepada desainer yang telah melakukan perancangan

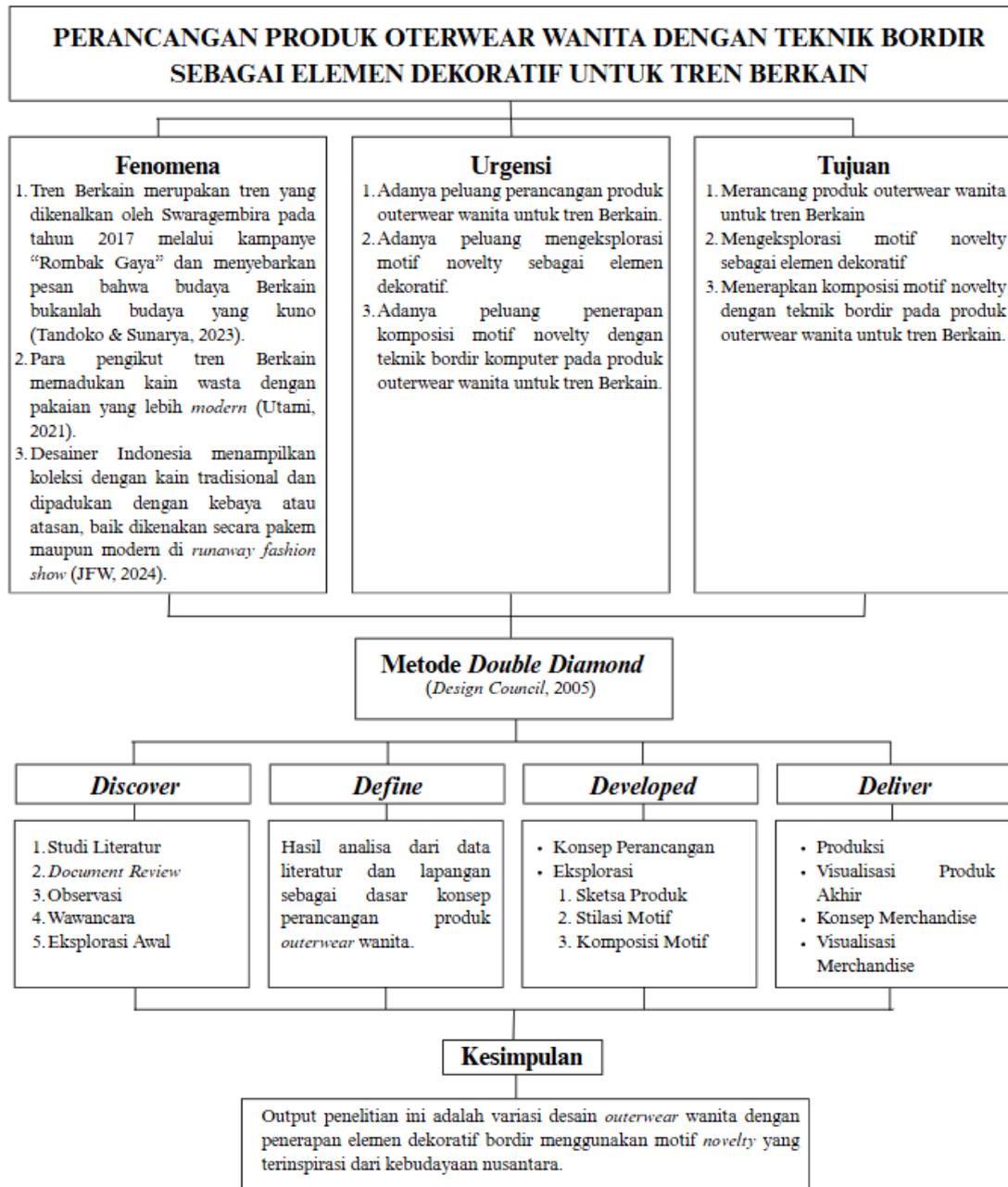
produk *fashion* untuk tren Berkain.

– Eksplorasi

Eksplorasi dengan tujuan untuk mendapatkan hasil maksimal dari perancangan *outer* wanita yang dengan elemen dekoratif bordir dan motif *novelty* dengan inspirasi dari kebudayaan Indonesia. Adapun tahapan ini dilakukan secara bertahap mulai dari eksplorasi awal jenis teknik dasar bordir komputer, konsep & *moodboard*, ekplorasi lanjutan sketsa produk, stilasi motif, dan eksplorasi akhir komposisi motif serta pengaplikasiannya pada sketsa produk menggunakan elemen dekoratif bordir.

2.8. Kerangka Penelitian

Adapun bagan kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2024)

2.9. Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan

Pada bab ini memaparkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi penelitian, Kerangka Penelitian.

- Bab II Landasan Teori

Pada bab ini memaparkan teori-teori dasar mengenai Pengembangan Produk, Unsur Rupa, Motif, Bordir, *Outer*, Tren Berkain.

- Bab III Metode Penelitian & Data Lapangan

Pada bab ini memaparkan metode penelitian, data lapangan dan analisa data penelitian.

- Bab IV Konsep Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai konsep dan proses perancangan karya

- Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini merupakan penutup dari karya tulis berupa Kesimpulan, saran dan rekomendasi terkait hasil perancangan.