Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Saat ini telah muncul fenomena perubahan sosial dan budaya di era *modern*. Berdasarkan penelitian Jia (2016), fenomena ini mencerminkan kebutuhan individu dewasa untuk mengatasi tekanan hidup yang semakin meningkat, sekaligus mengekspresikan diri melalui elemen nostalgia dari masa kecil. Dari fenomena ini, munculah tren *kidult* yang merupakan gabungan dari kata "*kid*" dan "*adult*". Istilah *kidult* ini diperkenalkan pertama kali oleh psikolog Jim Ward-Nichols dari *Steven Institute of Technology* di New Jersey, AS (Kim, 2015). *Kidult* sendiri terbagi menjadi 5 ekspresi, yaitu Ekspresi Anak, *Cosplay*, Deformasi, *Pop Art*, dan *Surrealism* (Jia, 2016). Tren ini semakin relevan seiring dengan meningkatnya tekanan hidup dan stres yang dihadapi banyak orang, membuat mereka mencari cara untuk kembali ke kesenangan sederhana masa kanak-kanak. Penelitian oleh *Ward Nichols* juga menunjukkan bahwa banyak orang dewasa mencari pelarian melalui aktivitas dan gaya hidup yang lebih *playful*, yang berdampak pada preferensi fashion mereka (Kim, 2015).

Ekspresi kidult yang digunakan adalan *cosplay*, yang merupakan gabungan dari kata "*costume*" dan "*play*". *Cosplay* dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan juga memberikan kepuasan pribadi bagi pesertanya dan dengan melakukan *cosplay*, para *cosplayer* dapat melarikan diri sesaat dari kenyataan. Seiring berkembangnya tren *kidult*, ada potensi besar untuk menggabungkan elemen *kidult* dan *cosplay* dalam dunia *fashion***,** terutama pada produk *Ready to Wear*. Tren ini membuka peluang dalam menciptakan pakaian yang tidak hanya fungsional, namun juga menyentuh sisi emosional, dengan menghadirkan elemen-elemen yang mengingatkan pada masa lalu. Produk *fashion* yang terinspirasi oleh karakter-karakter seperti Mario bisa memberikan nilai lebih bagi konsumen yang ingin mengenakan sesuatu yang penuh kenangan.

Berdasarkan fenomena diatas, salah satu karakter yang paling ikonik dari masa lalu yang sampai sekarang juga masih digemari yaitu Mario Bros, karakter utama dalam game *Mario* Bros yang pertama kali dikenalkan oleh Nintendo. Mario tidak hanya populer di kalangan anak-anak, tetapi juga memiliki daya tarik yang kuat di kalangan orang dewasa. Keberhasilan karakter ini dalam menjangkau berbagai kelompok usia terlihat dari fenomena yang terjadi di Jepang, seperti wisata Go-Kart di Tokyo yang memungkinkan pengunjung mengenakan kostum Mario dan berkeliling di kota (*Rough Guides*, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa Mario bukan hanya sekedar karakter *video game*, namun juga menjadi simbol nostalgia yang bisa menghubungkan masa lalu dan masa sekarang, yang juga membawa pengaruh dalam dunia *fashion*. Salah satu cara yang penulis temukan untuk mewujudkannya adalah dengan cara menerapkan elemen desain karakter Mario dalam busana *Ready to Wear* menggunakan teknik rekalatar seperti bordir dan *patchwork*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *fashion* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, namun juga dapat memberikan rasa nostalgia bagi masyarakat *kidult*, yang ingin mengenakan sesuatu yang bisa membawa mereka bernostalgia dengan karakter-karakter favorit mereka.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasui masalah pada penelitian ini adalah:

1. Adanya kebutuhan untuk merancang busana yang merespon tren *kidult*
2. Adanya potensi untuk mengolah ikon Mario Bros dengan konsep ekpresi *cosplay* sebagai elemen dekoratif
3. Adanya potensi penerapan pengolahan ikon Mario Bros sebagai elemen dekoratif menjadi poduk *fashion*

I.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengembangkan produk *fashion* dari tren *kidult?*
2. Bagaimana cara mengolah ikon Mario Bros dengan menggunakan konsep ekspresi *cosplay* sebagai elemen dekoratif?
3. Bagaimana cara menerapkan pengolahan ikon Mario Bros sebagai elemen dekoratif dalam produk *fashion*?

I.4 Batasan Masalah

Agar lebih terfokus dan tidak meluas dari topik yang dibahas, maka penulis membatasi masalah pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan fokus terhadap tren *kidult* dalam *fashion* khususnya pada produk *Ready to Wear* yang dapat menjawab kebutuhan ingin bernostalgia dengan masa lalu
2. Menggunakan karakteristik kidult yaitu *cosplay* dengan melakukan rekonstruksi dari elemen Mario Bros yang diterapkan ke produk *Ready to Wear*
3. Menerapkan elemen Mario bros ke produk *Ready to Wear* menggunakan teknik rekalatar *patchwork* dan bordir

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan produk *fashion* yang mengacu pada tren *kidult* dengan pertimbangan pakaian *Ready to Wear*
2. Mengolah elemen dekoratif yang terinspirasi dari karakter Mario Bros
3. Merancang pakaian *Ready to Wear* yang menggunakan elemen dekoratif karakter Mario Bros

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai elemen khas yang dapat dijadikan produk *fashion Ready to Wear*
2. Dapat menjawab kebutuhan masyarakat *kidult* untuk bernostalgia dengan masa lalu

3. Dapat memberikan pilihan berupa produk *Ready to Wear* yang bisa dipakai kapan saja bagi masyarakat *kidult* terutama penggemar Mario Bros

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. **Studi Literatur**

   Studi Literatur mengenai tren kidult, parodi, dan elemen Mario Bros dengan menggunakan data dari buku, jurnal, dan media internet yang membahas tentang penelitian.

2. **Observasi**

   Observasi dilakukan dengan cara *online* menggunakan media internet tentang *brand – brand* terdahulu yang terkait dengan penelitian yaitu Mario Bros

3. **Wawancara**

   Wawancara dengan masyarakat *kidult* yang memahami tentang tren *kidult* dan juga dengan penggemar Mario Bros yang tertarik dengan penelitian ini

4. **Eksplorasi**

   Eksplorasi dalam membuat sketsa produk Ready to Wear yang menerapkan elemen khas Mario Bros dengan menggunakan teknik rekalatar

I.8 Kerangka Penelitian

Bagan I.1 Kerangka Penelitian

FENOMENA

Tren *fashion kidult* adalah fenomena di mana orang dewasa tetap menikmati elemen dari masa kecil, dipengaruhi oleh budaya pop seperti film dan kartun, serta menciptakan identitas *playful* yang menolak tekanan tanggung jawab kehidupan dewasa. Di masa sekarang, tren ini semakin relevan seiring dengan meningkatnya tekanan hidup dan stres yang dihadapi banyak orang, membuat mereka mencari cara untuk kembali ke kesenangan sederhana masa kanak-kanak. Selain itu, platform media sosial memfasilitasi pembentukan komunitas di mana individu berbagi minat dan ekspresi kreatif, sehingga mendorong merek *fashion* untuk menciptakan produk yang menarik bagi segmen ini.

↓

URGENSI MASALAH

1. Adanya kebutuhan untuk mengembangkan produk dengan tren *kidult*
2. Adanya potensi untuk mengolah ikon Mario Bros dengan konsep ekpresi parodi sebagai elemen dekoratif
3. Adanya potensi penerapan pengolahan ikon Mario Bros sebagai elemen dekoratif menjadi poduk *fashion*

↓

TUJUAN

1. Untuk mengangkat fenomena tren *kidult* menjadi inspirasi dalam perancangan produk *Ready to Wear*
2. Menghasilkan atau mengkategorikan elemen – elemen dari Mario Bros untuk diolah lebih lanjut menjadi produk *fashion*
3. Mengembangkan dan menghadirkan produk *fashion* untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat yang ingin mengenang sesuatu yang bernostalgia.

↓

METODE PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur – Wawancara – Observasi – Eksplorasi

↓

ANALISA PERANCANGAN

1. **Busana *Ready to Wear* Dengan Elemen Dekoratif Mario Bros:** Seperti satu set dalaman polos serta luaran berupa dress yang bermodel o*verall* yang memiliki unsur rekalatar bordir dan *beading* dengan menggunakan karakter – karakter dari Mario Bros sebagai elemen dekoratif.
2. **Aksesoris Pendukung:** Produk tambahan berupa topi baret dan sarung tangan yang meruapakan ciri khas dari karakter Mario nya sendiri.

↓

OBSERVASI

Mendapat pengetahuan tentang tren kidult, parodi, dan elemen Mario Bros secara *online* menggunakan media internet tentang *brand – bran*d terdahulu yang terkait dengan penelitian yaitu Mario Bros

↓

KONSEP PERANCANGAN

Pakaian *Ready to Wear* yang berupa *one set* yang terdiri dari dalaman, luaran berupa *overall* dengan menerapkan teknik rekalatar yang nyaman agar bisa dipakai sehari – hari namun tetap bisa mengekspresikan diri

↓

KESIMPULAN
Pakaian *Ready to Wear* yang terinspirasi dari tren *kidult* sangat dibutuhkan bagi masyarakat *kidult* yang masih ingin bernostalgia dengan masa lalunya atau lebih spesifik dengan karakter Mario Bros yang sangat *iconic*

Sumber : Pribadi

I.9 Sistematika Penulisan

Susunan dalam laporan ini terdiri dari 4 bab utama antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

   Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

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

3. BAB III ANALISA PERANCANGAN

   Dalam bab ini berisikan penjabaran bagaimana analisis terhadap konsep karya, tahap eksplorasi awal, *moodboard*, *lifestyle board*, target market, konsep perancangan dan sketsa.

4. BAB IV KESIMPULAN

   Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran selama proses penelitian hingga hasil akhir berupa karya.