

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Istilah Kidult berasal dari kata “*Kid*” dan “*Adult*” yang merupakan sebuah fenomena di mana orang dewasa menyukai kembali elemen-elemen dari masa anak-anak untuk bernostalgia terhadap masa kecil mereka. Fenomena ini terjadi karena kehidupan orang dewasa sering kali dipenuhi tekanan dan tuntutan kehidupan yang semakin kompleks, sehingga mereka ingin kembali merasakan masa kanak-kanak yang penuh keceriaan dan kebebasan (Jia dkk, 2016). Saat ini, tren kidult telah menjadi tren yang semakin populer dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk *fashion*. Hal ini menunjukkan bahwa tren kidult memiliki potensi untuk dikembangkan ke industri *fashion* berupa perancangan busana *ready-to-wear* dengan menggunakan elemen kanak-kanak khas masa kanak-kanak seperti karakter animasi, warna cerah, dan bentuk *playful* untuk membangkitkan kepolosan masa kecil ke dalam rancangan busana.

Penggunaan objek yang ikonik pada masa kecil sebagai elemen dekoratif pada rancangan busana *ready-to-wear*, dapat menghadirkan inovasi baru dalam industri *fashion*. Salah satu karakter animasi yang ikonik dan dapat menjadi simbol nostalgia adalah *The Powerpuff Girls*, yaitu animasi kartun yang menceritakan tentang tiga saudara perempuan berkekuatan super bernama Blossom, Buttercup, dan Bubbles yang masing-masing karakter memiliki kepribadian yang berbeda. Animasi *The Powerpuff Girls* merupakan kartun yang berasal dari Cartoon Network dengan *target market* bukan hanya anak-anak, tetapi orang dewasa juga (Maier, 2019). Dengan adanya produksi ulang animasi ini pada tahun 2016, banyak orang dewasa yang tumbuh dengan menonton *Powerpuff Girls* merasakan nostalgia ketika melihat kembali karakter-karakter ini.

Penerapan ekspresi anak ke dalam *fashion* kidult dapat menjadi salah satu sarana untuk mengekspresikan diri mereka melalui pakaian dan dapat membuat generasi dewasa untuk bernostalgia dengan mengingat kembali kenangan indah mereka saat masa kecil. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jia dkk. (2014), dilakukan pengembangan desain busana dengan tema kidult yang

terinspirasi dari taman hiburan, dengan tujuan menghadirkan perasaan nostalgia masa kecil melalui *fashion*. Desain yang dihasilkan menggunakan elemen visual berlebihan, bentuk *playful*, warna cerah, dan motif karakter lucu untuk mencerminkan escapism dan keinginan kembali ke masa kecil. Meski demikian, pengembangan busana *ready-to-wear* dengan menggunakan karakter yang lebih spesifik seperti karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif belum banyak dieksplorasi, sehingga terdapat terdapat potensi untuk menerapkan karakter yang lebih spesifik sebagai elemen dekoratif dalam rancangan busana *ready-to-wear* untuk merespon adanya tren kidult.

Penerapan karakteristik yang berkaitan dengan ekspresi anak-anak ke dalam desain, menunjukkan bahwa terdapat potensi untuk menciptakan produk menarik bagi orang dewasa yang ingin mengekspresikan diri mereka dengan cara yang *playful* dan unik, dengan mengembangkan objek ikonik pada masa kanak-kanak yang bersifat nostalgia sebagai elemen dekoratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan busana *ready-to-wear* yang merespon adanya tren kidult, serta mengeksplorasi teknik yang dapat digunakan untuk mengolah objek ikonik dari masa kanak-kanak, yaitu karakter animasi *The Powerpuff Girls* menjadi elemen dekoratif untuk diterapkan ke dalam rancangan desain.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya potensi mengembangkan busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan *fashion* tren kidult
2. Adanya potensi untuk mengolah objek ikonik dari masa kanak-kanak, yaitu *The Powerpuff Girls* sebagai elemen dekoratif.
3. Adanya potensi untuk membuat rancangan busana *ready-to-wear* dengan menerapkan karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah tersebut, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan *fashion* tren kidult?
2. Bagaimana cara untuk mengolah karakter Powerpuff Girls menjadi elemen dekoratif?
3. Bagaimana penerapan karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif pada rancangan produk busana *ready-to-wear*?

I.4 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah supaya penelitian tetap terfokus dan tidak menyimpang dari topik yang diteliti, yaitu:

1. Melakukan pengembangan rancangan busana *ready-to-wear* berdasarkan tren kidult.
2. Menggunakan karakter dari animasi *The Powerpuff Girls* sebagai objek ikonik pada masa kanak-kanak untuk dijadikan elemen dekoratif.
3. Menggunakan teknik rekalarat untuk pengaplikasian elemen dekoratif.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi potensi untuk mengembangkan busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan *fashion* tren kidult.
2. Mengeksplorasi metode yang dapat digunakan untuk mengolah karakter Powerpuff Girls hingga menjadi elemen dekoratif.
3. Menghasilkan produk *fashion ready-to-wear* dengan penerapan karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan inovasi dalam desain busana *ready-to-wear* berdasarkan tren kidult.
2. Menghadirkan variasi elemen dekoratif dengan menggunakan karakter Powerpuff Girls sebagai inspirasi.
3. Menciptakan rancangan produk fashion *ready-to-wear* yang menerapkan karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan data-data literatur, melakukan observasi, dan wawancara, serta melakukan eksplorasi motif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dari beberapa sumber buku dan jurnal untuk mencari data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian, dan memahami lebih dalam mengenai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat.

2. Observasi

Melakukan observasi untuk mengumpulkan data mengenai produk *fashion* yang menggunakan elemen dekoratif serta teknik yang sesuai untuk tema kidult dengan mendatangi event Indonesia Fashion Week 2024 dan beberapa desainer dan *brand fashion*.

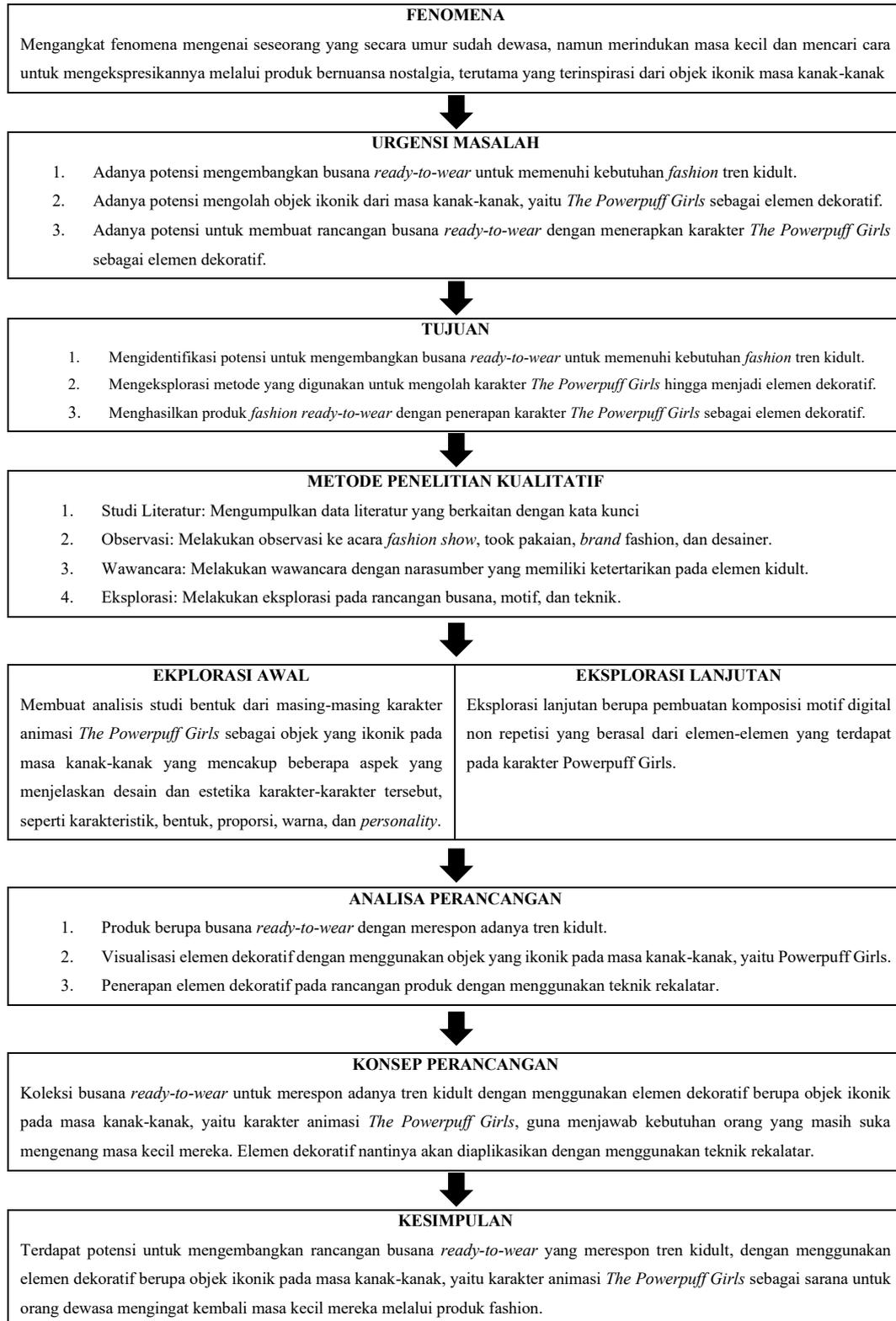
3. Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari narasumber mengenai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi pembuatan elemen dekoratif dengan inspirasi objek ikonik pada masa kanak-kanak, serta penerapan ke dalam produk *fashion ready-to-wear*.

I.8 Kerangka Penelitian



Tabel I.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan hasil penelitian terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian untuk mendukung penelitian yang dilakukan, seperti teoritis mengenai busana *ready-to-wear*, *kidult*, ekspresi anak-anak, animasi, dan *The Powerpuff Girls*.

BAB III METODE PENELITIAN DAN DATA LAPANGAN

Memaparkan data primer yang berupa data hasil observasi yang dilakukan pada beberapa *brand fashion*, serta proses eksplorasi dalam mengolah elemen dekoratif untuk mencapai tujuan penelitian. Selain itu, terdapat juga data sekunder dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Memaparkan konsep perancangan mengenai karya yang akan dibuat, termasuk proses pembuatan karya serta hasil akhir produk.

BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA