

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surface design atau reka latar merupakan teknik yang dapat memberikan nilai estetika pada kain melalui teknik dekoratif (Marlianti & Handayani, 2017). Ada beragam teknik yang bisa digunakan untuk memperindah kain, salah satunya yaitu dengan teknik *fabric manipulation* yang menerapkan beragam teknik *surface design*. Menurut Fithri Luthfi dalam artikel Kian Jaya Machinery di tahun 2024 dikatakan bahwa saat ini muncul tren *fabric manipulation* pada merek busana lokal Indonesia. *Fabric manipulation* merupakan teknik mengolah kain dasar menjadi baru untuk mempercantik permukaan atau menambahkan tekstur pada kain dengan menggunakan teknik *surface design* (Marniati 2005; Pertiwi 2011). Dilansir dari artikel Highend Magazine dikatakan bahwa *fashion* saat ini semakin berkembang dengan gaya yang lebih kreatif juga ekspresif atau menarik (Nathan, 2025). Untuk memberikan kesan menarik pada busana, penambahan tekstur dengan teknik *fabric manipulation* dapat menjadi salah satu cara. Teknik ikat yang terinspirasi dari teknik *shibori* merupakan salah satu cara untuk memberikan tekstur serta kesan menarik pada busana. Teknik *shibori* merupakan teknik menghias kain dengan pola melalui pengikatan, penjahitan, atau pelipatan kain, lalu mencelupkannya ke dalam pewarna (Wahyu & Supardi, 2017).

Mengacu pada penelitian terdahulu karya Salsabila (2017), telah dilakukan penggunaan teknik lipat-ikat celup tanpa menggunakan pewarna untuk memberikan tekstur pada busana. Adapun teknik ikat yang digunakan pada penelitian terdahulu merupakan teknik *kanoko* dan teknik *arashi*. Hasil produk pada kedua penelitian tersebut berupa busana *ready to wear* dengan menggunakan satu jenis teknik ikat yang diterapkan untuk menghasilkan tekstur dalam satu busana. Kemudian, melihat dari observasi *brand* busana lokal Indonesia, yaitu brand Ru Project by Gelap Ruang Jiwa, Boolao dan FUGUKU yang telah mengolah produk dengan teknik ikat untuk memberikan tekstur. *Brand* Ru Project by Gelap Ruang Jiwa menghasilkan produk busana *ready to wear* dengan menggunakan teknik ikat pada beberapa produknya. Produk yang ditemukan tidak menggunakan pewarna dan hanya

mengolah satu jenis teknik ikat untuk menghasilkan tekstur yaitu teknik *arashi*. Selanjutnya *brand* Boolao dan FUGUKU menghasilkan produk aksesoris juga busana *ready to wear* yang hanya mengolah satu jenis teknik ikat pada produknya yaitu *kanoko*. Berdasarkan penelitian terdahulu dan hasil observasi, komposisi teknik lipat-ikat yang digunakan belum variatif, sehingga ditemukan adanya peluang untuk mengolah tekstur pada kain dengan mengkomposisikan beberapa jenis teknik ikat yang terinspirasi dari teknik *shibori* pada busana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengolah eksplorasi kain yang dapat memberikan tekstur dengan menggabungkan varian jenis teknik ikat yang terinspirasi dari teknik *shibori*. Hasil akhir pada penelitian ini berupa busana *ready to wear deluxe* yang mengaplikasikan komposisi gabungan varian teknik ikat dalam satu busana. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi *brand* lokal Indonesia serta wawasan baru mengenai inovasi-inovasi teknik *fabric manipulation* pada busana lokal Indonesia khususnya teknik ikat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengolahan teknik ikat sebagai elemen dekoratif pada produk *fashion* dengan menambahkan tekstur.
2. Adanya potensi untuk menggabungkan beberapa jenis teknik ikat untuk memberikan variasi tekstur baru.
3. Adanya potensi penerapan komposisi teknik ikat yang lebih variatif menjadi produk *fashion*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah teknik ikat sebagai elemen dekoratif pada produk *fashion*?

2. Bagaimana cara mengembangkan komposisi elemen dekoratif yang baru dengan menggabungkan beberapa jenis teknik ikat untuk memberikan variasi tekstur baru?
3. Bagaimana cara menerapkan komposisi teknik ikat yang lebih variatif pada produk *fashion*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *fabric manipulation* yaitu ikat *shibori* untuk menghasilkan tekstur pada produk busana.
2. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik ikat. Adapun jenis teknik yang diterapkan yaitu teknik *arashi*, *nui* dan *kanoko*.
3. Material yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan material *polyester*, adapun material yang diterapkan yaitu *satin* dan *chiffon*.
4. Produk yang dihasilkan yaitu busana *ready to wear deluxe*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Memahami dan menemukan ragam jenis teknik ikat yang potensial yang untuk diolah sebagai elemen dekoratif pada produk *fashion*.
2. Menemukan komposisi penggabungan beberapa jenis teknik ikat yang tepat untuk memberikan variasi tekstur baru.
3. Menghasilkan produk *fashion ready to wear deluxe* dengan menerapkan komposisi gabungan teknik ikat yang lebih variatif.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan mengenai ragam jenis teknik ikat yang dapat diolah sebagai elemen dekoratif pada produk *fashion*.

2. Memberikan variasi tekstur baru dari hasil komposisi penggabungan beberapa jenis teknik ikat.
3. Memberikan alternatif desain baru pada produk *fashion* yang menerapkan penggabungan komposisi teknik ikat yang lebih variatif.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif, metode ini digunakan untuk memenuhi pengumpulan data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data melalui jurnal, buku, penelitian terdahulu, artikel dan lain sebagainya sebagai data utama yang digunakan pada penelitian.

2. Wawancara

Memberikan pertanyaan kepada beberapa narasumber secara langsung maupun tidak langsung (*online*) untuk memperkuat data yang diteliti.

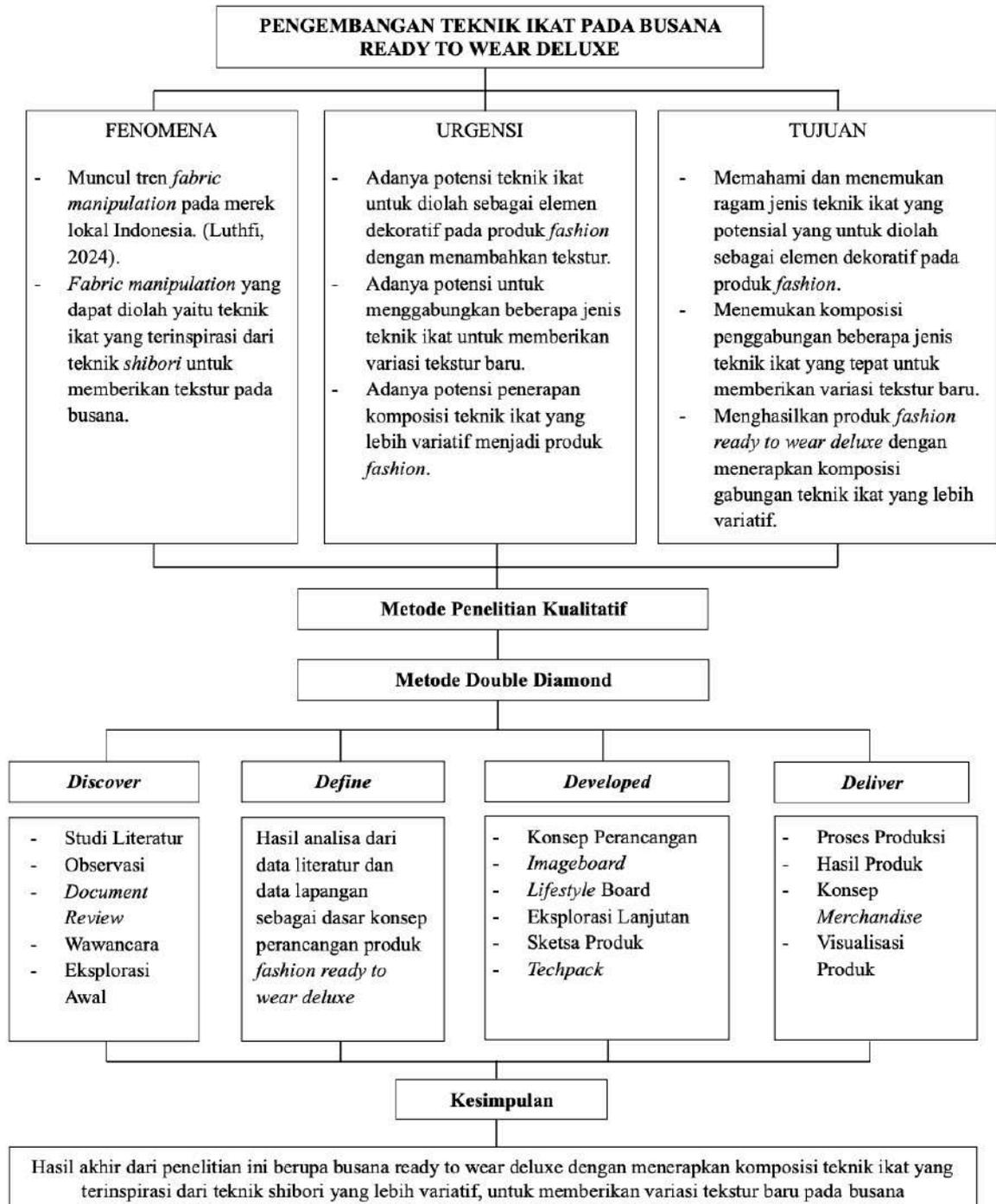
3. Observasi

Kegiatan mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung dengan mengunjungi beberapa acara dan toko yang menjual produk *fashion* lokal Indonesia, maupun tidak langsung (*online*) dengan melalui *website brand*, *e-commerce* maupun media sosial *brand*.

4. Eksplorasi

Metode eksperimen untuk melihat teknik-teknik *shibori* yang optimal untuk diterapkan pada produk pakaian, juga komposisi gabungan teknik-tekniknya.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar I. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan pada laporan ini terdiri dari 5 bab yang disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian pemaparan latar belakang dilakukannya penelitian ini yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II STUDI LITERATUR

Berisi uraian penjelasan teori yang relevan untuk digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan penelitian tugas akhir ini, yang berisi definisi, pengertian juga klasifikasi dari berbagai sumber.

BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN

Berisi uraian data-data yang mengarah pada fokus penelitian yaitu data hasil observasi, wawancara, eksplorasi, serta analisis perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi uraian tentang analisis target market, hasil perancangan, proses produksi, hingga hasil akhir produk.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang pemaparan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi kumpulan sumber tertulis yang digunakan untuk mendukung penelitian ini.