

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Penelitian

Tren mode terus beradaptasi dengan perubahan nilai-nilai budaya dan sosial masyarakat. Salah satu fenomena yang menjadi sorotan adalah *Kidult*, istilah ini menggabungkan *kid* (anak-anak) dan *adult* (dewasa) yang diperkenalkan oleh psikolog Jim Ward-Nichols pada 1980, menggambarkan kecenderungan orang dewasa untuk merayakan elemen masa kecil dalam gaya hidup mereka, mencerminkan semakin kaburnya batas antara kedewasaan dan nostalgia. *Kidult* sendiri memiliki pembagian ekspresi dalam desain busana. Salah satunya adalah *cosplay*, yaitu praktik mengenakan kostum karakter dari film, anime, atau game sebagai bentuk ekspresi diri. Menurut Rosenberg dan Letamendi (2017), "*Cosplay memberikan kesempatan bagi individu untuk beracting sebagai karakter favorit mereka, memungkinkan mereka melarikan diri dari realitas dan menemukan identitas baru dalam dunia fantasi.*"

Salah satu karakter ikonik yang erat kaitannya dengan tren ini adalah Hello Kitty, ciptaan Sanrio pada 1974, yang telah menjadi simbol budaya pop global. Berdasarkan hasil observasi, banyak brand ternama seperti Cotton On, GCDS, dan Blumarine yang berkolaborasi dengan Hello Kitty, menghadirkan koleksi yang ditujukan untuk orang dewasa. Hal ini menunjukkan adanya minat serta pasar yang jelas bagi segmen dewasa dalam tren *Kidult Fashion*, juga membuktikan bahwa karakter Hello Kitty memiliki basis penggemar yang luas, baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa.

Penelitian Jia, et al., (2014) "*Kidult Fashion Design Inspired Amusement Park*" menjadi salah satu referensi utama dalam studi ini karena mengeksplorasi penerapan elemen nostalgia dan kesenangan khas taman hiburan ke dalam desain busana *Kidult*, melalui penggunaan warna-warna cerah, motif karakter, dan detail dekoratif yang *playful*. Teknik seperti *appliqué* juga dimanfaatkan untuk memperkuat aspek visual. Namun, studi tersebut memiliki keterbatasan

karena cakupan temanya terlalu luas dan kurang menampilkan variasi desain serta teknik yang beragam, sehingga belum secara spesifik merepresentasikan rancangan busana *Kidult* yang fungsional dan dapat dikenakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil *document review* dan wawancara dengan Tu Nghi sebagai *owner* dari Tui Iconic, brand ini menjadi salah satu kompetitor yang paling mendekati arah koleksi dalam penelitian ini. Namun, Tui Iconic cenderung menggunakan beragam teknik sekaligus serta memadukan aksesoris secara berlimpah, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih teatral dan berkesan mewah. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada perancangan busana *Kidult* yang dapat dikenakan dalam kehidupan sehari-hari, dengan pendekatan desain *ready to wear* yang lebih sederhana namun tetap mempertahankan elemen visual nostalgia sesuai kebutuhan target market dewasa muda.

Dalam penelitian ini, penulis akan merancang busana *ready-to-wear* bertema *Kidult* dengan karakter Hello Kitty, yang mengadopsi elemen *cosplay*. Untuk menghidupkan karakter pada desain, teknik *appliqué* akan menjadi elemen utama yang digunakan karena memungkinkan eksplorasi visual yang lebih mendalam, menciptakan efek tiga dimensi, serta meningkatkan nilai estetika dan artistik pada desain. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan tren *Kidult fashion*, serta memperluas pemahaman tentang bagaimana teknik *appliqué* dapat diterapkan dalam desain modern untuk menciptakan nilai estetika yang tinggi.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

1. Adanya peluang mengembangkan busana *ready to wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*.
2. Adanya potensi mengolah karakter Hello Kitty menggunakan teknik rekalatar menjadi elemen dekoratif.
3. Adanya peluang untuk menerapkan elemen dekoratif dari karakter Hello Kitty pada busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*.

## **I.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan busana *ready to wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*?
2. Bagaimana mengolah karakter Hello Kitty menggunakan teknik rekalatar menjadi elemen dekoratif?
3. Bagaimana menerapkan elemen dekoratif dari karakter Hello Kitty pada busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*?

## **I.4 Batasan Masalah**

1. Pengembangan busana *ready-to-wear* berdasarkan tren *Kidult*.
2. Berfokus pada tren *Kidult* dalam pengolahan karakter Hello Kitty sebagai elemen dekoratif pada busana *ready-to-wear*.
3. Menggunakan Teknik rekalatar untuk pengaplikasian elemen dekoratif.

## **I.5 Tujuan Penelitian**

1. Pengembangan busana *ready to wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*.
2. Mengolah karakter Hello Kitty menggunakan teknik rekalatar menjadi elemen dekoratif.
3. Penerapan elemen dekoratif dari karakter Hello Kitty pada busana *ready-to-wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

1. Menghasilkan variasi busana *ready to wear* untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *Kidult*.
2. Menghasilkan variasi elemen dekoratif dari karakter Hello Kitty menggunakan teknik rekalatar.
3. Menciptakan busana *ready-to-wear* dengan penerapan karakter Hello Kitty sebagai elemen dekoratif menggunakan teknik rekalatar untuk memenuhi kebutuhan fashion tren *kidult*.

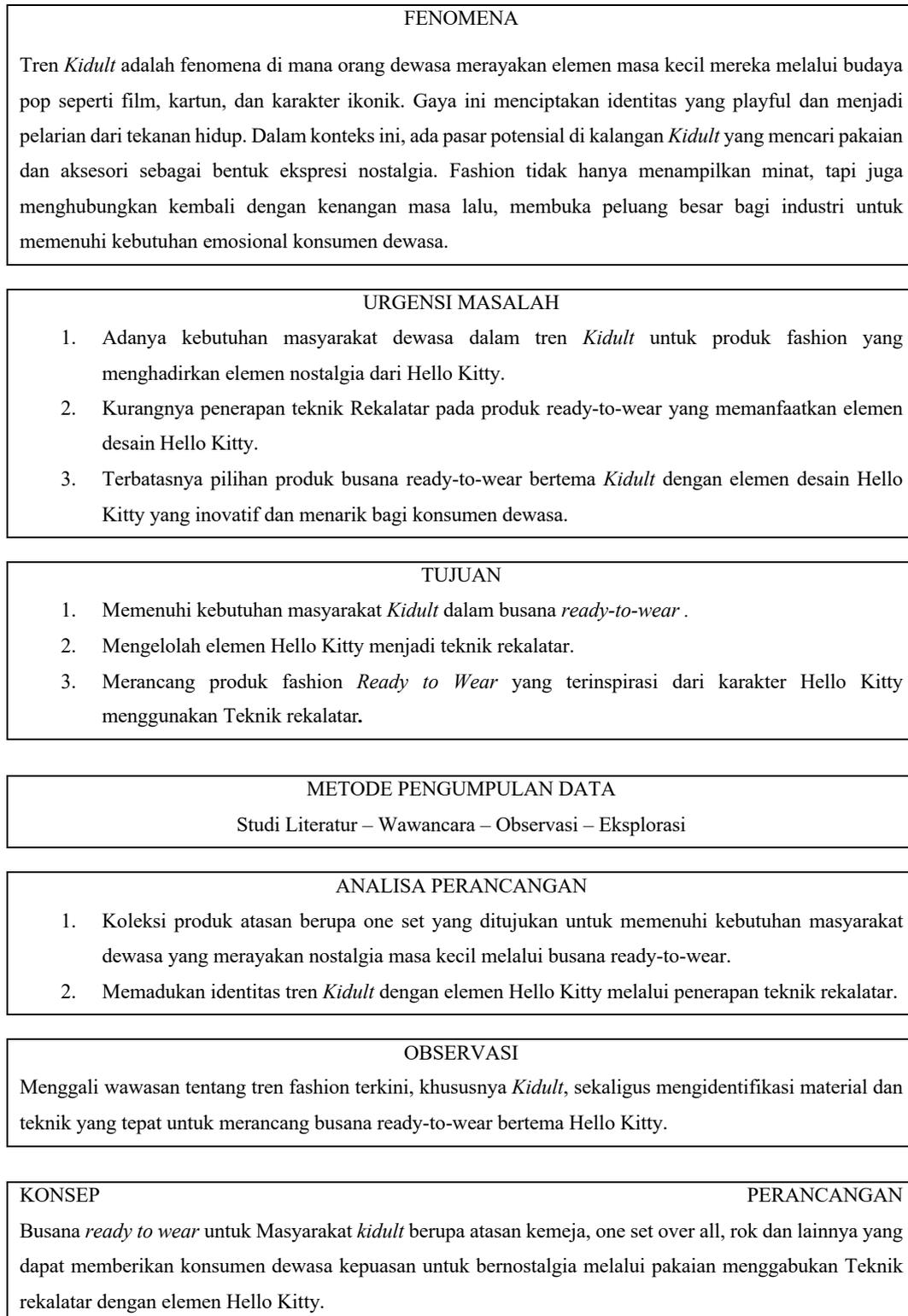
## **I.7 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Kualitatif

1. **Studi Literatur**  
Mengumpulkan teori dan data dari buku, jurnal, serta laporan terdahulu terkait pengembangan tren *kidult*, karakteristik, *cosplay*, target market Hello Kitty dan teknik rekalatar.
2. **Observasi**  
Melakukan observasi langsung dan *online* pada brand *fashion* seperti Cotton On, Blumarine, GCDS dan lainnya, untuk memahami desain produk, pemilihan bahan, warna dan teknik.
3. **Wawancara**  
Melakukan wawancara dengan anggota komunitas yang memahami tren *Kidult* dan Hello Kitty, serta desainer ataupun *owner brand* yang mengintegrasikan elemen ini dalam fashion mereka.
4. **Eksplorasi**  
Melakukan eksplorasi dan eksperimen pada teknik rekalatar untuk menghasilkan desain busana dengan karakter Hello Kitty yang menarik dan inovatif.

## I.8 Kerangka Penelitian

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian



## KESIMPULAN

Busana *ready to wear* dengan unsur *kidult* sangat di butuhkan bagi target market orang dewasa yang ingin bernostalgia melalu menggunakan karakter Hello Kitty pada Teknik rekalatar di busana.

### I.9 Sistematika Penulisan

Susunan penulisan laporan hasil penelitian ini terdiri dari :

**Bab I Pendahuluan** berisi tentang penjelasan penelitian mengenai latar belakang yang didalamnya terdapat fenomena dan tren yang diangkat, data, kutipan, fakta, urgensi masalah dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan. Pada Bab ini juga membahas mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode yang dilakukan untuk penelitian ini, kerangka penelitian dan sistematika penelitian.

**Bab II Studi Literatur** menjelaskan mengenai teori yang digunakan untuk mendukung penelitian yang dilakukan dan sebagai dasar teori yang relevan untuk digunakan sebagai panduan menjelaskan fenomena dan permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.

**Bab III Data Lapangan dan Analisa Perancangan** berisi tentang penjelasan mengenai data hasil observasi yang telah dilakukan sebagai data primer selama proses penelitian ini seperti wawancara, observasi komunitas dan observasi pasar yang telah dilakukan, juga menjelaskan mengenai analisa perancangan untuk penelitian ini.

**Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan** bab ini menjelaskan mengenai konsep yang digunakan untuk membuat rancangan busana *ready to wear* dan menjelaskan proses perancangan yang dilakukan pada penelitian ini serta menjelaskan hasil perancangan berdasarkan analisa perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya.

**Bab V Kesimpulan dan Saran** berisi mengenai pemaparan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran dan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.