

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Maraknya penggunaan kebaya oleh generasi muda ini merupakan salah satu bentuk dukungan terhadap gerakan ‘Kebaya Goes To UNESCO’ yang tengah digaungkan masyarakat Indonesia bersama dengan rekan-rekan dari negara tetangga yaitu Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, dan Thailand untuk menjadikan kebaya sebagai warisan budaya tak benda dari Asia Tenggara. Gerakan tersebut akhirnya membuahkan hasil dengan ditetapkan kebaya sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO dalam sidang Komite untuk Perlindungan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) ke-19 pada 4 Desember 2024 (Sekarwati, 2024)

Dengan sejarahnya yang begitu panjang, kebaya menjadi simbolisme yang kuat bagi perempuan di Indonesia. Kebaya bukan hanya sekedar pakaian penutup tubuh, kebaya memiliki sejarah yang panjang dari awal kemunculannya hingga pada hari ini, kebaya dikenal sebagai busana nasional Indonesia yang dikenakan oleh perempuan Indonesia sejak masa kolonial dan selama masa pasca kemerdekaan, juga selama masa orde baru hingga saat ini (Trismaya, Shahab & Siscawati, 2022).

Dari perjalanan yang panjang dengan seluruh sejarah yang tertulis dibalikinya, pandangan terhadap kebaya yang sebelumnya dianggap kuno dan merupakan pakaian wanita zaman dahulu mulai berubah dan kebaya terus berkembang menjadi sesuatu yang lebih diterima oleh masyarakat. Kini kebaya berkembang bukan hanya sebagai busana resmi namun juga mulai dikenakan dalam keseharian sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya dan sejarah. Banyak desainer yang melakukan terobosan dengan memadupadankan kebaya dengan bawahan, aksesoris, maupun motif yang lebih kasual (Fitria & Wahyuningsih, 2022).

Banyak sekali desainer yang menggunakan kebaya sebagai inspirasi utamanya dalam berkarya, salah satu yang turut aktif berkarya dalam mengembangkan kebaya yang lebih modern tanpa meninggalkan nilai filosofis dibalikinya dan tetap dengan

kekhasannya sendiri adalah Toton Januar dengan *brandnya* TOTON. Ketertarikannya untuk menjelajahi kebudayaan Indonesia melalui *fashion* mendorongnya untuk terus menciptakan karya-karya kreatif yang menyajikan nilai moralitas dari isu-isu sosial yang sering kali turut diangkat untuk memberikan kesadaran akan apa yang sedang terjadi di sekitar. *Brand* TOTON berfokus busana wanita dengan inspirasi utama berasal dari pakaian-pakaian tradisional wanita Indonesia yang kemudian dieksplor dengan pendekatan yang lebih modern.

Keistimewaan utama yang menjadi ciri khas TOTON adalah penggunaan taplak sebagai material utama dalam karya-karyanya yang disajikan untuk para perempuan Indonesia. Mengusung nilai-nilai keberlanjutan baik dalam karya maupun *brand* yang diusungnya, Toton memanfaatkan taplak yang umumnya menjadi pemanis meja makan menjadi sesuatu yang lebih bernilai dengan ide kreatifnya. Taplak-taplak tersebut memancarkan kesan yang unik yang kuat dan jarang ada duanya. TOTON sebagai sebuah *brand* memiliki nilai-nilai kuat yang menjadi landasan dalam setiap karyanya, hal tersebut yang memunculkan ketertarikan dan menjadikan penulis memilih TOTON sebagai tujuan untuk melaksanakan proyek tugas akhir ini dimana penulis berkesempatan untuk terlibat dalam koleksi mendatang mereka sebagai *surface pattern designer* yang bertugas untuk mendesain motif yang akan diaplikasikan dalam koleksinya menggunakan teknik bordir.

Uraian di atas menjadi latar belakang mengapa penulis memilih untuk mengambil kesempatan untuk terlibat dalam project design pembuatan elemen dekoratif untuk koleksi TOTON 2026 dengan menggunakan bunga telang sebagai simbolis baik secara visual maupun literal dengan tema erotisme untuk merepresentasikan kebebasan berekspresi perempuan di Indonesia yang diaplikasikan sebagai embellishments menggunakan metode bordir 2 dimensi, yang pada penelitian ini motif bordir direalisasikan dalam bentuk taplak meja sebagaimana ciri khas TOTON yang menggunakan taplak meja lawas dalam karya-karyanya.

I.2 Lingkup Penugasan

Lingkup penugasan penulis sebagai *surface pattern designer* untuk koleksi TOTON 2026 hanya sampai pada tahap pra-produksi dimana tugas utamanya adalah membuat desain motif yang nantinya akan diaplikasikan sebagai elemen dekoratif dengan teknik bordir 2 dan 3 dimensi. Berikut adalah penjabaran penugasannya:

1.2.1 Pra-Produksi

1. Pengembangan Konsep

a. Bersama *creative director* mengembangkan tema yang telah dipilih menjadi sebuah konsep yang lebih matang. Tema yang telah dipilih yaitu ‘erotisme’ yang berangkat dari permasalahan sosial dimana wanita Indonesia masih belum memiliki kebebasan berekspresi mengenai tubuh ataupun hasrat seksual mereka karena dianggap tabu dan tidak senonoh. TOTON ingin mengangkat isu tersebut ke dalam koleksi terbarunya dan menyajikannya dalam bentuk elemen dekoratif yang dapat memvisualisasikan serta merepresentasikan keresahan dari isu di atas

b. Mengumpulkan data untuk mencari elemen yang dapat merepresentasikan tema “erotisme”. Data yang dicari berupa elemen, budaya, maupun kesenian tradisional Indonesia seperti karya seni pertunjukan, karya literatur, bunga endemik, maupun adat istiadat tradisional.

c. Menerjemahkan konsep ke dalam bentuk visual

Proses pengolahan data literatur menjadi sebuah *mood board* melalui data-data yang telah berhasil dikumpulkan dengan mengkombinasikan gambar dari tiap-tiap data yang telah didapatkan dan menyesuaikannya menjadi visual yang ingin dicapai sesuai dengan konsep.

2. Pengembangan Desain Motif

a. Menggunakan *mood board* sebagai acuan dalam pengembangan motif dengan rangkaian proses berupa;

pembuatan stilasi berdasarkan anatomi bunga telang seperti bunga, daun dan biji. Hasil stilasi menjadi modul awal yang kemudian dirangkai dan dikombinasikan menjadi sebuah modul komposisi yaitu komposisi tunggal dan komposisi *scallop*. Dari kedua jenis modul komposisi tersebut dikembangkan lagi menjadi komposisi tunggal dan *border*.

b. Penentuan skema warna

Bersama dengan *creative coordinator* memilih dan menentukan skema warna secara digital kemudian disesuaikan kembali dengan warna – warna benang bordir agar skema warna digital dan hasil realisasi tidak berbeda jauh.

I.2.2 Produksi

c. Pembuatan sampel modul

Tahap pembuatan sampel pertama adalah pembuatan sampel untuk modul awal yang berupa potongan anatomi bunga telang seperti bunga, daun, dan bijinya. Hal tersebut perlu dilakukan di awal untuk menyesuaikan bentuk dan warna benang yang digunakan apakah sesuai dengan visi yang dimiliki.

d. Pembuatan sampel taplak ukuran 40x40

Dalam proses pembuatan sampel taplak dilakukan dengan media yang lebih kecil yaitu 40x40cm menggunakan metode bordir digital atau bordir komputer dengan tujuan efisiensi waktu dan material yang digunakan sebelum memasuki tahap pembuatan produk taplak asli ukuran 1x1 meter.

I.2.3 Pasca Produksi

b. Review hasil sampel bordir

Bersama dengan *creative coordinator* melakukan pengecekan hasil pembuatan sampel untuk memastikan kesesuaian antara desain dan realisasinya baik bentuk, warna maupun teknik yang digunakan. Jika ada perbaikan yang perlu dilakukan, disampaikan kepada pekerja bordir dengan hasil timbal balik sebelumnya.

I.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan *project design* pembuatan motif untuk koleksi TOTON 2026 pada brand TOTON adalah sebagai berikut :

- a. Merancang desain motif yang merepresentasikan tema ‘erotisme’.
- b. Menerapkan visual bunga telang sebagai simbol kebebasan perempuan dalam mengekspresikan tubuhnya dengan bentuk desain motif.
- c. Mengangkat bunga telang yang merupakan bunga lokal Indonesia sebagai media representatif isu sosial dalam konteks *fashion*.

Berikut adalah beberapa manfaat yang didapatkan melalui pelaksanaan program *project design* pada brand TOTON:

- a. Menghasilkan desain motif merepresentasikan tema ‘erotisme’ yang mengangkat visual bunga telang sebagai bunga endemik Indonesia
- b. Memberikan media yang merepresentasikan wanita Indonesia dalam mengekspresikan tubuhnya melalui desain motif bunga telang.
- c. Memperkenalkan nilai-nilai yang direpresentasikan bunga telang dari sudut pandang *fashion*.

I.4 Metode Pelaksanaan Tugas

I.4.I Studi Literatur

Dalam pengumpulan data, metode yang dilakukan adalah dengan menggunakan studi kepustakaan dimana data – data sekunder didapatkan melalui studi literatur terhadap buku, jurnal, artikel, hingga blog internet. Data ini yang akan digunakan untuk menjadi dasar untuk menciptakan pemahaman akan motif yang akan dibuat.

I.4.2 Studi Lapangan

A. Observasi

Melakukan observasi secara langsung terhadap objek penelitian. mengamati bentuk karakteristik yang dimiliki oleh bunga telah untuk memastikan desain semirip mungkin dengan objek yang asli.

B. Perancangan konsep

Perancangan konsep dilakukan untuk mengembangkan ide awal dan gagasan utama yang menjadi dasar dari proyek TOTON 2026. Proses ini dilaksanakan bersama dengan *creative director brand* TOTON.

C. Perancangan dan sketsa awal

Mengolah data yang telah didapatkan melalui studi Pustaka dengan memvisualisasikannya menjadi sebuah *mood board*. Kemudian membuat modul berdasarkan mood board sebagai tahapan pertama dalam rangkaian proses mendesain motif.

D. Eksplorasi komposisi digital

Pengolahan modul ke tahapan lebih lanjut; pengkomposisian. Menggabungkan dan membentuk modul menjadi sebuah kesatuan dengan 2 jenis komposisi yaitu komposisi tunggal dan scallop.

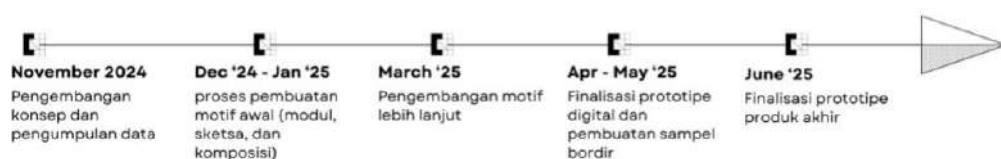
E. Ekplorasi warna dan teknik

Melakukan uji coba terhadap kombinasi warna-warna benang dan teknik bordir untuk menghasilkan bordir yang sesuai.

I.5 Rencana dan Penjadwalan Kerja

TOTON 2026

Linimasa pengembangan motif sebagai tugas akhir *project design*



Gambar I. 1 Linimasa Penjadwalan Kerja

Sumber: Arsip Pribadi, 2024

Gambar I. 1 Linimasa proyek pengembangan motif untuk TOTON 2026

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pengerjaan proyek TOTON 2026 secara tidak langsung telah dimulai sejak bulan November 2024, setelah selesainya rangkaian peluncuran koleksi TOTON 2025. Rangkaian kegiatan pengembangan konsep awal yang dilakukan bersama dengan *creative director* telah dimulai sejak pertengahan November 2024 setelah menyelesaikan rangkaian koleksi sebelumnya.

Pada bulan Desember setelah kegiatan merumuskan konsep awal dan dasar konsep dirasa sudah cukup, proses dilanjutkan dengan riset dan pengumpulan data yang dibutuhkan terkait tema koleksi ‘erotisme’ khususnya pencarian elemen yang dapat merepresentasikan tema tersebut. Data-data yang telah dikumpulkan diterjemahkan dalam bentuk visual menjadi sebuah *mood board* yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain motif. Pengembangan motif ini berlangsung sampai dengan bulan Januari dengan rangkaian proses yang terdiri dari pembuatan modul dengan metode stilasi gambar bunga telang dan pembuatan sketsa kasar untuk mengkomposisikan modul yang telah dibuat. Komposisi yang dibuat terdiri dari komposisi sentral dan komposisi border yang menjadi ciri khas koleksi TOTON yang bertujuan untuk diletakan pada tepian busana.

Pada bulan Maret masih dalam masa pengembangan motif, membuat lebih banyak komposisi sebagai opsi, dan menyempurnakan motif dan komposisi yang dibersamai dengan pembuatan sampel bordir dari motif yang telah dibuat. Untuk teknik bordir 2 dimensi rangkaian eksplorasi yang dapat ditargetkan adalah pemilihan warna benang bordir untuk masing masing modul beserta dengan kombinasinya. Sedangkan target eksplorasi awal untuk teknik bordir 3 dimensi yang juga sedang dikembangkan adalah *trial and error* pembuatan pola untuk bunga 3D hingga sesuai dengan bentuk asli yang diekspektasikan.

April hingga Mei menuju masa akhir produksi difokuskan untuk finalisasi prototipe digital motif hingga mendapatkan bentuk dan komposisi final yang telah disetujui oleh *creative director* dan menjadi desain motif yang tetap, dan juga eksplorasi pada teknik bordir. Pada bulan Juni diharapkan telah menyelesaikan seluruh rangkaian produksi dan mendapatkan prototype final untuk motif proyek TOTON 2026 dalam bentuk:

- a. Motif digital final yang siap digunakan dalam desain.
- b. Prototipe motif tunggal *sentral*
- c. Prototipe motif tunggal *border*
- d. Prototipe motif *scallop border*
- e. Prototipe taplak meja dengan teknik bordir 2 dimensi

I.6 Ringkasan Sistematika Laporan

Laporan *project design* sebagai tugas akhir ini terdiri dari empat bab dengan sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama, topik yang dibahas yaitu mengenai hal-hal yang melatarbelakangi penulis dalam melaksanakan program *internship* sebagai tugas akhir dan proses kreatif dalam mengadaptasi visual bunga telang sebagai representasi ekspresi seksual perempuan di Indonesia. Bab ini tersusun dengan penjabaran mengenai lingkup penugasan, tujuan dan manfaat, metode pelaksanaan proyek, rencana dan penjadwalan kerja.

BAB II : TEMPAT PELAKSANAAN PROJECT

Menjelaskan dan memberikan gambaran umum mengenai tempat pelaksanaan *internship* mulai dari latar belakang perusahaan, struktur organisasi hingga lokasi unit kerja.

BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil kerja selama melaksanakan program *internship* yang berisi penjelasan proses kreatif secara mendetail, data-data literatur dan gambar, hingga hasil analisis dari pelaksanaan kerja.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian terakhir yang menutup laporan ini dengan isi berupa kesimpulan dan saran yang akan membantu perbaikan dan perkembangan dari penelitian dan hasil laporan yang telah diselesaikan sebagai evaluasi terkait pelaksanaan proyek ini.