

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Quilting merupakan sebuah seni yang menggabungkan dua kain atau lebih yang kemudian digabungkan dengan dakron agar bila dijahit terlihat pola *quilting* yang telah dibuat agar terlihat dengan jelas (Wood, 2005). Semenjak teknik *quilting* diperkenalkan di Eropa pada masa Perang Salib, produk *quilting* semakin terkenal di seluruh dunia sehingga permintaan pasar pun semakin meningkat (Colby, 1971). Karakter dari teknik *quilting* terdapat pada modul dan komposisinya.

Setelah berkembangnya teknik *quilting* di Eropa dan Amerika, teknik *quilting* mulai berkembang di Indonesia, yang mayoritas pengembangannya berupa produk *home living* seperti selimut atau *bedcover*, sarung bantal, *wall hanging*, aksesoris dan lain-lain. Beberapa para *crafter quilt* di Indonesia diantaranya *brand* Kalyta's *Quilt* (@kalyta.quilt), Benangmerah *craft* (@benangmerah_craft), Ceza *Quilt n Craft* (@Ceza_quiltncraft) dan Nisa's *Quilt* (@nisasquilt) merupakan *brand* yang menggunakan teknik *quilting* pada produk yang diproduksi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan beberapa *crafter quilt* yang ada di Indonesia teknik *quilting* yang dikembangkan belum bervariasi umumnya banyak diterapkan pada produk *home living* saja. Berdasarkan hasil observasi teknik-teknik *quilting* yang sering digunakan *crafter quilting* di Indonesia yaitu teknik geometris seperti segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat dan bentuk geometris lainnya. Melihat adanya peluang dan potensi untuk mengembangkan teknik *quilting* yang lebih dinamis untuk diterapkan pada produk fashion karena di Indonesia masih minim yang menggunakan teknik *quilting* menjadi sebuah produk fashion.

Untuk melakukan pengembangan teknik *quilting* di Indonesia penulis ingin mengembangkan teknik *Crazy Quilting* untuk dikembangkan sebagai produk fashion. *Crazy Quilting* merupakan teknik yang terdiri dari dua lapisan kain dan pada bagian lapisan atas terdiri dari potongan-potongan kain yang tidak beraturan dan berserakan agartelihat seperti tampak tidak beraturan (Gesche

westphal fitch, 2013). Berdasarkan hasil observasi dalam penerapan teknik *Crazy Quilting* belum banyak digunakan di Indonesia sebagai produk fashion maupun produk *home living* dan belum banyak yang melakukan pengembangan teknik *Crazy Quilting* ini di Indonesia.

Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknik *quilting* sudah banyak diterapkan pada produk *home living* namun penerapannya masih minim pada produk fashion di Indonesia. Melihat adanya peluang dalam menggunakan teknik *quilting* di Indonesia dengan menggunakan teknik *Crazy Quilting* yang memiliki ciri khasnya tersendiri yaitu terlihat tidak beraturan, berserakan dan terlihat seperti tampak tidak beraturan yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah produk fashion.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi untuk mengolah modul *Crazy Quilting*
2. Adanya potensi mengolah komposisi modul *Crazy Quilting*
3. Adanya potensi penerapan komposisi teknik *Crazy Quilting* pada produk fashion.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah modul *Crazy Quilting* ?
2. Bagaimana cara penerapan komposisi modul teknik *Crazy Quilting* ?
3. Bagaimanan cara menerapkan hasil akhir dari pengembangan *Crazy Quilting* pada perancangan produk fashion?

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *Crazy Quilting* untuk membentuk suatu pola yang berpotensi untuk dikembangkan

2. Produk akhir berupa produk *fashion ready to wear* dengan menerapkan teknik *Crazy Quilting*
3. Untuk batasan geografi penelitian ini yaitu Jakarta dan Bandung.

I.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan komposisi *Crazy Quilting* yang berpotensi
2. Menghasilkan modul *Crazy Quilting* yang berpotensi untuk dikembangkan
3. Menghasilkan produk berupa busana *ready to wear* dengan pengaplikasian teknik *Crazy Quilting*

I.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan teknik *quilting* khususnya teknik *Crazy Quilting* pada produk *fashion* di Indonesia
2. Menciptakan produk *fashion* dengan inovasi baru dengan memanfaatkan teknik *quilting*.

I.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan meliputi sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber referensi baik melalui buku, jurnal, laporan tugas akhir sebelumnya, artikel populer secara *online* serta melakukan studi literatur melalui beberapa artikel untuk memahami lebih mendalam mengenai *quilting* dan teknik *Crazy Quilting* sebagai landasan teori yang bertujuan untuk menambah referensi dan untuk memperkuat data dari masalah yang diteliti.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber secara langsung untuk memperkuat data yang diteliti. Melalui wawancara ini, penulis dapat mengetahui informasi yang tidak terdapat pada buku, jurnal maupun website.

3. Observasi

Dalam proses ini penulis melakukan dua pengamatan dengan melakukan observasi secara langsung dan observasi secara *online* yang bertujuan untuk menambah data yang diperlukan, sebagai berikut:

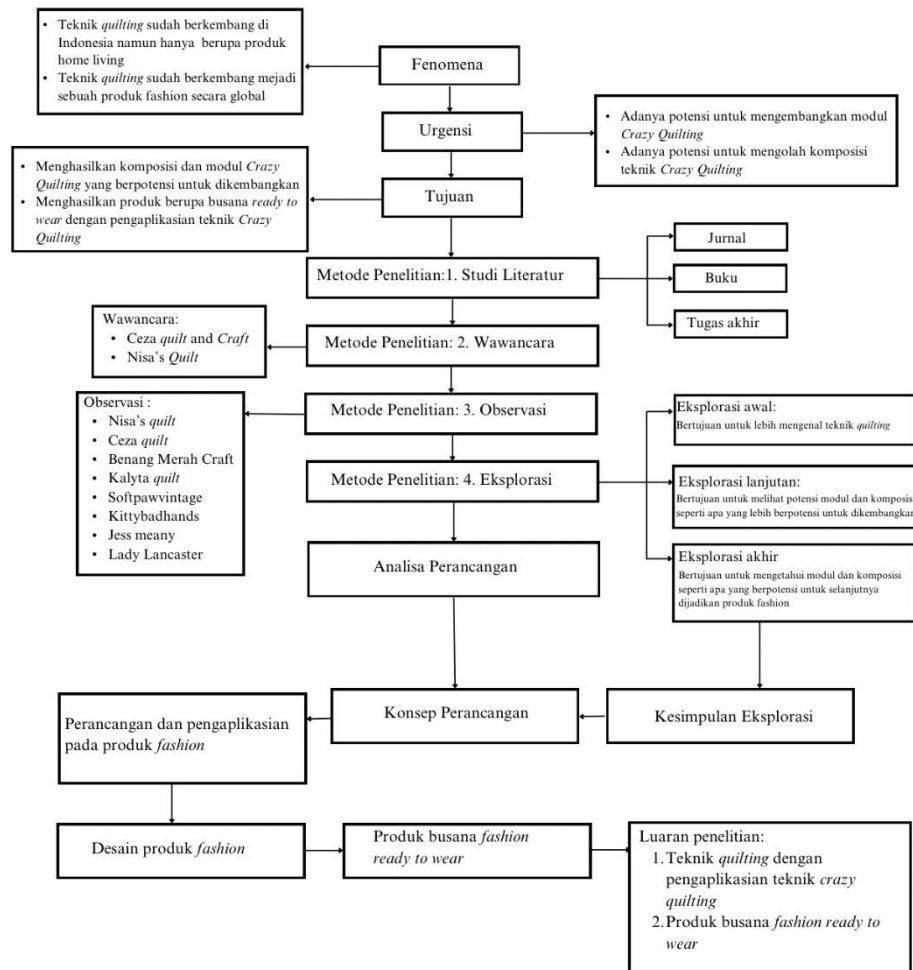
- a. Observasi secara langsung, dilakukan dengan cara mengamati langsung dengan mengunjungi offline store *Ceza Quilt & Craft* 03 Maret 2024 yang sedang mengikuti kegiatan pameran INACRAFT yang dilaksanakan di Jakarta Convention Center, mengunjungi *Nisa's Quilt* yang berada di Jakarta Selatan pada 26 April 2024.
- b. Observasi online, dilakukan secara online melalui media sosial Instagram dan website untuk mendapatkan gambaran pengaplikasian teknik *quilting* pada produk fashion. Lalu untuk observasi secara tidak langsung dengan mengamati melalui *instagram Softpawvintage, Kittybadhands, Jess Meany, Lady Lancaster, Kalyta Quilt* dan *Benang Merah Craft*.

4. Eksplorasi

Metode selanjutnya yaitu membuat eksplorasi teknik *Crazy Quilting* pada selembar kain.

I.8. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah struktur rencana yang membimbing peneliti untuk mencapai tujuan penelitian.



Gambar I.1 Kerangka Penelitian

I.9. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 3 bab utama, yaitu :

1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang studi literatur berdasarkan teori yang berkaitan dengan produk fashion yang menggunakan teknik *Crazy Quilting*.

3. BAB III Hasil Perancangan

Pada bab ini berisi tentang hasil perancangan yang sudah didapat serta paparan tentang tahapan-tahapan pembuatan produk fashion.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisi pememaparan konsep penelitian serta tahapan-tahapan penelitian dalam proses pembuatan karya sesuai dengan topik penelitian.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.