

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan tren banyak desainer yang berlomba menghasilkan suatu karya baru. Mereka mencoba berbagai teknik dalam pembuatan karya tersebut yaitu reka rakit dan reka latar. Reka rakit merupakan teknik mengolah bahan mentah hingga bahan siap pakai, sedangkan reka latar adalah teknik menghias permukaan kain. Salah satu yang teknik reka latar yaitu teknik *marbling*.

Teknik *marbling* awalnya merupakan teknik menghias diatas permukaan kertas yang dapat menghasilkan pola yang menarik. Pola dibuat diatas kertas ketika tinta warna mulai mengapung di permukaan air. Teknik ini berkembang di negara Jepang di abad 12 yang disebut dengan *Suminagashi*, para seniman Jepang membuat pola *marbling* dengan cara menjatuhkan tinta hitam dan biru secara bergantian sehingga membentuk lingkaran kemudian meniupkan permukaan air sehingga menghasilkan pola marmer yang indah. Teknik *marbling* kemudian berkembang ke Turki dan Persia pada abad 15 yang disebut *Ebru*. Mereka menggunakan cat minyak dan penambahan pengental untuk mengontrol warna dan penggunaan sisir dalam pembentukan polanya. Setelah berkembang di Jepang, Turki dan Persia *marbling* berkembang ke Eropa pada abad 17.

Di Indonesia perkembangan *marbling* belum diketahui banyak orang namun dengan teknik ini peneliti berharap bisa mengembangkan potensi teknik *marbling* lebih luas lagi. Upaya pengembangan menggunakan teknik *marbling* peneliti berinovasi dengan teknik *crinkled* untuk menghasilkan tekstur pada kain. Dengan adanya penggabungan dua teknik dalam eksplorasi ini akan cocok jika menggunakan bahan-bahan yang mengandung *polyester*, karena sifat material *polyester* yang *easy care*, mudah didapat dan mempunyai kelemahan yaitu tidak dapat menahan panas dengan baik. Namun dengan kelemahan ini peneliti melihat potensi *polyester* yang kurang disadari para desainer lain. Dengan pengembangan kedua teknik ini peneliti berharap dapat membuat alternatif teknik baru yang dapat diaplikasikan di dunia tekstil berupa produk *fashion ready to wear*.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan alat dan bahan untuk melakukan teknik *marbling* dan *crinkled*.
2. Penggabungan teknik reka rakit dan reka latar memiliki potensi yang luas untuk digali salah satunya, pengembangan bahan *polyester* dapat dijadikan *crinkled*.

### **1.2.2 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan teknik *marbling* dengan melakukan inovasi teknik *crinkled* yang diimplementasikan menjadi sebuah produk fesyen berupa *ready to wear* dan diperuntukan untuk wanita berusia 19-22 tahun.

### **1.2.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggabungan teknik reka latar dan reka rakit?
2. Bagaimana implementasi kain yang dihasilkan dengan menggunakan teknik *marbling* dan *crinkled*?
3. Bagaimana penerapan teknik *marbling* dan *crinkled* pada produk?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Dapat membuat alternatif teknik baru di dunia tekstil.
2. Dapat menciptakan produk baru dengan menggunakan teknik *marbling* dan *crinkled* di dunia tekstil.
3. Dapat memberikan informasi dan referensi bagi para desainer lain untuk membuat teknik *marbling* dan *crinkled*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini berguna untuk memberikan pengetahuan baru tentang pengembangan teknik *marbling* dan *crinkled*.

2. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan alternatif teknik baru di dunia tekstil.
3. Dapat berguna untuk memberikan visualisasi gaya baru pada kain.
4. Menghasilkan inovasi produk baru di dunia tekstil.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data secara kualitatif yaitu:

1. Observasi yang berkaitan dengan teknik *marbling* dan *crinkled*.
2. Kumpulan sumber lain berupa literatur yang membahas tentang teknik *marbling*, *crinkled* dan sulam melalui media internet, media cetak dan lainnya.
3. Eksperimentatif yang membahas tentang proses mendesain dengan melakukan percobaan pada media yang ada.