

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan/Penciptaan

Kebutuhan manusia dari waktu ke waktu semakin bertambah. Ketika telah mencapai tingkat dimana kebutuhan utama dan kenyamanan terpenuhi, keinginan untuk memenuhi kebutuhan tingkat lanjutan tetap terus menerus dilakukan. Ini sejalan dengan perkembangan yang terjadi pada bidang perekonomian. Adapun perkembangan tersebut dimulai oleh ekonomi pertanian kemudian menuju ekonomi industri dan ekonomi informasi yang hingga saat ini menuju ekonomi kreatif. Salah satu bidang yang termasuk didalam ekonomi kreatif adalah industri fesyen. Perkembangan pada industri fesyen di Indonesia begitu pesat dari waktu ke waktu. Perkembangan tersebut tak lepas dari produk-produk unggulan yang telah dihasilkan.

Salah satu langkah besar dalam menentukan produk fesyen sendiri adalah bagaimana membaca sebuah trend agar produk yang akan dihasilkan diminati oleh konsumen. Peran para desainer adalah membaca perubahan pola pikir konsumen serta mendapatkan inspirasi dari berbagai macam hal. Dalam menciptakan sebuah produk fesyen, seorang *fashion designer* pasti memilih material yang cocok untuk setiap produk yang telah didesainnya. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan orientasi ekonomi menuju ekonomi kreatif di Indonesia memacu terjadinya kompetisi sehingga para *fashion designer* harus bekerja keras dalam menghasilkan produk. Karena selera para konsumen menjadi lebih selektif dan kritis dalam menentukan produk pilihannya.

Berkaitan dengan perkembangan trend yang sedang dan akan terjadi, produksi untuk produk non massal mulai bermunculan, dan masyarakat mulai beralih memilih produk yang sesuai dengan identitas dirinya. Ide dan kreativitas menjadi modal utama dalam memecahkan persoalan ini. Produk-produk buatan tangan mulai disukai karena memiliki keunikan tersendiri bagi para peminatnya. Namun sangat disayangkan kreativitas terhadap olahan material masih cenderung sama. Masyarakat mengolah material industri yang telah tersedia di pasar,

kemudian membuat produk buatan tangan dengan kreativitasnya masing-masing. Beberapa contoh material industri fesyen yang telah tersedia di pasar adalah macam-macam benang, dan tali.. Biasanya pengolahan terhadap material ini memiliki porsi kecil dari sebuah produk fesyen yakni berupa *corsase* untuk sebuah busana.

Melalui perancangan/penciptaan ini akan dilakukan pengolahan terhadap material-material industri seperti benang dan tali. Material industri yang bersifat massal ini kemudian akan dibuat menjadi produk yang bersifat *costum*. Namun material tersebut akan diolah terlebih dahulu sehingga material yang sama akan terlihat dengan visualisasi yang berbeda. Dan material-material ini akan digunakan dengan porsi yang lebih besar dalam sebuah produk fesyen. Hal ini dikarenakan benang dan tali dianggap akan memiliki nilai yang lebih jika diolah dengan maksimal.

Adapun dalam proses pembuatan material untuk produk fesyen ini akan menggunakan material benang dan tali hasil dengan eksplorasi reka benang dan tenun ATBM. Eksplorasi reka benang dipilih karena dianggap akan memunculkan hasil yang berbeda dari material industri pada umumnya untuk sebuah produk fesyen.

Sedangkan tenun ATBM merupakan teknik dasar yang pada umumnya dilakukan dalam pembuatan material tekstil. Pada akhirnya melalui penerapan material tekstil ini diharapkan akan menghasilkan produk fesyen yang bersifat *costum* dan berbeda pada umumnya.

1.2. Masalah Perancangan/Penciptaan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang perancangan/penciptaan yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar potensi untuk mengolah material industri (benang, tali) untuk dijadikan produk fesyen?
2. Bagaimana pengolahan material industri (benang, tali) yang cocok untuk dapat menghasilkan produk yang bersifat *handmade*?

3. Apakah dengan adanya perancangan/penciptaan mengenai material industri (benang, tali) dapat menjawab permintaan konsumen akan produk-produk kreatif di bidang fesyen?

1.2.2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah tugas akhir ini dibatasi pada pengolahan kembali material-material industri seperti benang dan tali dengan eksplorasi reka benang dan tenun ATBM sehingga menemukan hasil yang berbeda dari material industri pada umumnya. Melalui tenun ATBM, material benang dan tali yang telah dieksplorasi akan mendapatkan komposisi yang menarik serta tampilan visual dan fungsi yang baik untuk sebuah produk fesyen.

1.2.3. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan/penciptaan tugas akhir adalah:

1. Bagaimana cara mengolah material-material industri (benang, tali) dengan ekplorasi reka benang?
2. Bagaimana cara menghasilkan tampilan yang custom dari sebuah material yang bersifat massal?
3. Bagaimana membuat sebuah komposisi yang menarik melalui teknik tenun ATBM?
4. Bagaimana menerapkan hasil eksplorasi terhadap produk fashionnya?

1.3. Tujuan Perancangan/Penciptaan

Adapun tujuan dari perancangan/penciptaan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk memberikan nilai tambah terhadap material industri (benang, tali) pada produk fesyen buatan tangan.
2. Untuk menjawab permintaan pasar sesuai dengan *trend* yang sedang berkembang yaitu menghasilkan produk-produk kreatif di bidang industri fesyen.

1.4. Manfaat Perancangan/Penciptaan

Berikut ini merupakan manfaat perancangan/penciptaan dari tugas akhir:

1. Diharapkan dapat berguna dalam bidang keilmuan bagi para civitas
2. Telkom Creative Industries School khususnya bagi program studi kriya tekstil dan mode sebagai sumber inspirasi atau bahan acuan dalam penciptaan produk kriya tekstil, ataupun produk fesyen.
3. Memberikan nilai tambah terhadap material-material industri (benang, tali) kepada perancang busana maupun masyarakat umum dalam memanfaatkan material-material tersebut.
4. Menjawab permintaan pasar terhadap produk-produk kreatif dalam bidang industri fesyen sesuai dengan *trend* yaitu adanya permintaan akan produk-produk buatan tangan.

1.5. Metode Perancangan/Penciptaan

Berikut ini merupakan beberapa metode yang dilakukan selama proses perancangan/penciptaan:

- a. Pengumpulan Data Primer
 1. Observasi Langsung
Melakukan kegiatan mengenai material-material industri (benang, tali) yang akan diolah.
 2. Wawancara
Melakukan wawancara ke beberapa narasumber mengenai penelitian yang sedang dilakukan.
- b. Pengumpulan Data Sekunder
 1. Studi Literatur
Berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan perancangan/penciptaan tugas akhir berupa artikel, jurnal, laporan tugas akhir, buku, internet dan lainnya.
- c. Pengalaman eksperimentatif
Pengalaman ekperimentatif dalam mengolah material-material industri (benang, tali) dengan menggali seberapa potensi material tersebut untuk

dijadikan sebuah produk fesyen. Serta perancangan yang berupa penuangan ide-ide kedalam sketsa yang pada akhirnya berakhir pada desain yang akan diwujudkan.