

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion selalu mengalami perubahan mengikuti perkembangan trend. Setiap tahunnya trend *fashion* juga mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya penyelenggaraan *fashion* “Indonesia Fashion Week”, “Jakarta Fashion Week”, *Muffest* dan masih banyak lagi acara fashion show lainnya. Tidak hanya model busana pakaian dewasa saja tetapi model busana anak saat ini juga sangat beragam. Busana anak dibuat sesuai dengan pribadi anak dengan ragam warna dan model yang unik mengikuti perkembangan trend yang berkembang saat ini. Tidak hanya sebatas memperhatikan warna dan model yang unik dan menarik tetapi model busana anak juga harus terjangkau dan memperhatikan kenyamanan. Hal ini dapat dilihat pada acara “Jakarta Kids Fashion Festival” merupakan kegiatan *fashion* terbesar di Jakarta yang rutin dilakukan. Adanya kegiatan rutin ini membuktikan bahwa adanya antusias dan ketertarikan dari masyarakat terhadap perkembangan busana anak cukup tinggi dikarenakan kebutuhan busana anak lebih banyak dibandingkan dengan busana dewasa menurut media.com, 2022. Adanya kegiatan ini maka membuka peluang besar bagi para desainer agar dapat bersaing dengan brand dari luar yang masih menguasai *fashion* anak di Indonesia.

Menurut Model *Miftahul Jannah*, (2022) model busana anak masih didominasi dengan kaos yang bergambar tokoh kartun atau animasi dan motif bunga bunga serta polkadot. Dalam hal ini, produsen belum berani untuk mengolah konsep lebih dalam mendesain pakaian anak. Menurut (*Martina & Zahra*, 2015) kurangnya kesadaran para desainer dalam mengembangkan pakaian anak-anak menjadi salah satu faktor penyebab pakaian anak dari brand luar lebih diminati oleh sebagian orang tua. Menurut Denny Wirawan dalam (*Ayah Bunda*, 2013) seorang perancang busana mengatakan bahwa pakaian anak-anak zaman sekarang sudah seharusnya lebih beragam.

Menurut *Miftahul Jannah*, (2022) menyatakan bahwa hasil pengamatan ke sejumlah pertokoan, butik dan mall di sekitar Padang (Sumatera Barat), model dan

motif pada busana anak tidak banyak berubah. Sebagian besar hiasan pada busana pesta didominasi dengan hiasan renda, pita dan manik-manik. Menurut (Martina & Zahra, 2015) jarang sekali busana pesta anak menggunakan teknik menghias kain atau yang sering disebut *manipulation fabric*. Ada beberapa faktor mengapa *manipulation fabric* ini jarang sekali diterapkan dalam pembuatan busana. Salah satu faktornya yaitu teknik menghias kain ini memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi dan juga membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. Ada beberapa macam teknik *manipulation fabric* salah satunya yaitu *shibori*. Dengan teknik *manipulation fabric shibori* ini kita dapat membuat produk busana yang inovatif.

Perkembangan *shibori* di Indonesia, menurut (Maziyah et al., 2019) menyebutkan bahwa *shibori* telah ada di Indonesia yang diaplikasikan dalam beberapa pewarnaan dengan cara mengikat, menjelujur dan ditarik. Salah satu teknik dalam *shibori* yang menghasilkan tekstur kain tiga dimensi adalah teknik *Kanoko Shibori*. Pemilihan teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak ini dikarenakan masih jaranginya penggunaan teknik menghias kain atau *manipulation fabric* pada busana pesta anak. Dalam pengamatan penulis ke sejumlah toko dan mall, masih didominasi dengan motif motif gambar animasi, jarang sekali menerapkan teknik *manipulation fabric*. Maka dari itu, penulis memilih teknik *kanoko shibori* ini sebagai hiasan pada busana anak, karena menghasikan motif 3d.

Teknik ini sebelumnya sudah diterapkan pada busana wanita oleh desainer Obin dan diterapkan pada skripsi Marina Nurul Estika dalam pembuatan scraf untuk wanita. (Martina & Zahra, 2015) menyebutkan bahwa teknik *kanoko shibori* hanya dapat diterapkan pada kain *organdy polyester* karena teksturnya yang kaku memudahkan pembentukan pada bahan pengisi. Mengetahui dalam penelitiannya Aster juga menerapkan teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak. Pada penelitiannya, para panelis menilai bahwa teknik *kanoko shibori* yang diterapkan pada busana anak sudah bagus dan memenuhi kepribadian anak yang ceria. Dalam penelitiannya, Aster menyimpulkan dari hasil penilaian panelis bahwa sebaiknya pemilihan pemilihan warna dan peletakan teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak dibuat lebih beragam dan pada bahan pengisi dapat dicoba dengan ukuran yang berbeda dan tidak terpaku satu ukuran saja.

Busana pesta anak yang nantinya akan dibuat diperuntukkan bagi anak perempuan usia 3-4 tahun, yang nantinya akan menghasilkan bentuk-bentuk geometris tiga dimensi yang disukai oleh anak-anak. Busana pesta anak dengan teknik *kanoko shibori*, dibuat sesuai dengan karakteristik pada busana pesta anak. Bahan yang digunakan untuk kesempatan pesta harus terkesan mahal serta hiasan-hiasan yang digunakan lebih meriah dan juga lebih glamour Hasanah, (2009). Untuk modelnya, busana pesta anak tidak banyak mengalami perubahan dari tahun hingga ke tahun, yaitu gaun terusan dengan garis hias *basque* dan *empire*. Busana pesta ditujukan untuk anak-anak karena sangat sulit ditemukan dipasaran, baik *offline store*/butik maupun *online shop* dikarenakan ukuran badannya yang tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil dan hal ini memberikan inspirasi bagi penulis untuk menciptakan busana pesta anak baru dengan menerapkan teknik *kanoko shibori*. Tujuannya agar busana pesta anak mengalami perubahan dan bisa bersaing dengan brand dari luar dan memperluas pemasaran sehingga konsumen dapat dengan mudah menemukan busana pesta anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis mengambil judul “Estetika Penerapan Teknik *Kanoko Shibori* pada Busana Pesta Anak”. Mengacu pada Fashion trend *Forecasting 2024/2025*, *Re Si Li Ent* dengan subtema *Cyberchic-Ergo Tech*. Dimana pada trend tersebut bahan yang digunakan merupakan temuan baru, bahan yang licin, *glossy* dan bertekstur namun cenderung polos tanpa motif. Palet warna yang digunakan meliputi warna-warna pastel. Dimana sesuai dengan pengamatan yang dilakukan peneliti ke sejumlah pertokoan busana pesta anak saat ini didominasi dengan warna soft. Penerapan teknik *kanoko shibori* ini nanti akan dinilai melalui penilaian estetika berdasarkan teori Estetika A.A.M Djelantik. Dengan indikator penilaian berdasarkan aspek wujud/rupa, isi/bobot, dan penampilan/penyajian.

Penulis berharap dapat mengembangkan dari penelitian sebelumnya agar lebih mengeksplor dan memvariasikan bentuk *kanoko shibori* yang sebelumnya monoton dan terpaku pada satu ukuran dan penempatannya yang kurang bervariasi. Sehingga berharap dengan adanya penelitian ini bisa menghasilkan bentuk baru yang lebih bervariasi dan inovatif. Adanya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan inspirasi bagi para desainer-desainer untuk lebih berani mengeksplor

konsep desain busana pesta anak mengikuti trend yang ada dan mampu bersaing dengan *brand* luar. Dan penulis mengharapkan nantinya teknik *kanoko shibori* pada busana pesta ini akan menjadi trend di tahun depan yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah-masalah yang terdapat pada karya teknik *kanoko shibori* dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil penerapan teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak?
2. Apakah teknik *kanoko shibori* sudah tepat diterapkan pada busana pesta anak?
3. Apakah teknik *kanoko shibori* layak diterapkan pada busana anak?
4. Penilaian estetika teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak berdasarkan teori A.A.M Djelantik berdasarkan aspek wujud/rupa meliputi, unsur desain dan prinsip desain.
5. Penilaian estetika teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak berdasarkan teori A.A.M Djelantik berdasarkan aspek bobot/isi meliputi, gagasan/ide sumber inspirasi.
6. Penilaian estetika teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak berdasarkan teori A.A.M Djelantik berdasarkan aspek penampilan/penyajian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi diatas, dengan mempertimbangkan kemampuan yang ada, maka pembatasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Produk yang dibuat yaitu busana anak untuk kesempatan pesta
2. Teknik yang digunakan yaitu teknik *kanoko shibori*.
3. Menggunakan material utama berupa kain organza.
4. Penggunaan bahan pengisi yang digunakan pada teknik *kanoko shibori* berupa uang logam Rp 100, Rp 500, kancing dan juga kelereng.

5. Penilaian estetika teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak berdasarkan teori A.A.M Djelantik berdasarkan aspek wujud/rupa (unsur desain dan prinsip desain), bobot/isi (gagasan/ide), penampilan/penyajian.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi diatas, dengan mempertimbangkan kemampuan yang ada maka, rumusan masalahnya adalah “Bagaimana penilaian estetika berdasarkan teori A.A.M Djelantik yang meliputi wujud/rupa, bobot/isi, penyajian/peampilan pada produk busana pesta anak dengan teknik *kanoko shibori*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa busana pesta anak dengan menerapkan teknik *kanoko shibori*.
2. Memperoleh pendapat para ahli mengenai penilaian estetika teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak berdasarkan teori estetika menurut A.A.M Djelantik meliputi aspek/indicator wujud atau rupa, bobot atau sisi dan penampilan atau penyajian.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi Penulis
Melalui penelitian ini penulis mendapatkan wawasan baru serta dapat melatih kemampuan tentang pembuatan teknik *kanoko shibori* yang diterapkan pada busana pesta anak dengan memvariasikan pada bahan pengisi.
2. Bagi Mahasiswa
Memberikan referensi pembuatan karya inovatif yang menerapkan teknik *manipulation fabric* berupa teknik *kanoko shibori* dan menambah wawasan mengenai penerapan teknik *kanoko shibori* pada busana pesta anak.

3. Bagi Program Studi

Sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut serta memberikan referensi sebagai landasan pemikiran untuk inovasi baru.

4. Bagi Pelaku Industri, pengrajin dan desainer

Menambah pengetahuan dan memberi pengalaman untuk selalu berkreasi, berinovasi dan berkembang mengenai *fashion* dan menciptakan suatu trend di masyarakat.

