

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Busana anak adalah busana yang dikenakan oleh anak berumur (0-12 tahun) yang dalam pembuatannya perlu memperhatikan beberapa faktor seperti pemilihan model, pemilihan kain, pembuatan pola dan pembuatan busana yang disesuaikan dengan usia dan jenis kelamin anak (Pratiwi & Ruhidawati, 2013). Tidak hanya itu, studi terbaru menyatakan (Gray et al., 2014) busana anak diciptakan dengan menyesuaikan psikologis anak. Studi ini menyatakan bagaimana kombinasi warna dalam busana anak mempengaruhi persepsi keindahan dan sosial menyesuaikan dengan busananya.

Seiring dengan cepatnya perkembangan fesyen. Fesyen busana anak pun turut menyesuaikan dengan perkembangan tren. Hal ini dapat dilihat pada acara "*Jakarta Kids Fashion Festival*". Sedangkan "*Plaza Indonesia Fashion Week*" yang rutin dilakukan oleh grup Plaza Indonesia yang sebelumnya sempat hiatus, kemudian kembali digelar pada tahun 2024. Pembukaan acara ini dimeriahkan dengan konsep *Kids Fashion Week*, hal tersebut merupakan salah satu bukti bahwa animo masyarakat terhadap busana anak cukup tinggi karena kebutuhan busana anak, sama besarnya dengan kebutuhan busana orang dewasa. Oleh karena itu pangsa pasar busana anak pun masih terbuka lebar bagi para desainer untuk bersaing dengan *brand* dari luar yang sebagian masih menguasai fesyen anak di Indonesia.

Brand dari luar negeri masih menjadi pilihan bagi para orang tua. Banyaknya *brand* dari luar yang dibeli oleh para orang tua disebabkan oleh kurangnya variasi model dan motif yang terbatas (Maulida & Darwoto, 2021). Selain itu hal ini diperkuat oleh survey dari ketua Indonesia Fashion Chamber (IFC) yang mengatakan bahwa 60% konsumen Indonesia lebih suka membeli berbagai produk luar termasuk busana untuk anaknya daripada buatan dalam negeri karena selain kualitas yang lebih baik, desain dan motifnya lebih beragam (Arina Yulistara, 2018).

Pada busana yang dikhususkan untuk anak-pun masih belum bisa menyaingi kualitas *brand* dari luar negeri. Selain kualitas *brand* luar negeri yang bagus,

desainnya pun lebih beragam (Hanif Reyhan, 2023). Selain itu *brand* luar negeri memiliki kualitas motif dan teknik dalam menghias kain pada busana anak yang lebih rumit dan unik.

Pengaplikasian teknik menghias kain dapat menjadi pilihan untuk pembuatan busana anak yang unik namun tetap cocok untuk di terapkan pada busana anak. Pemilihan teknik menghias kain pada busana rekreasi anak, dikarenakan saat ini, jarang sekali busana rekreasi anak menggunakan teknik menghias kain (Aster Di Martina, 2015). Faktor kerumitan dan lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pembuatannya menjadi salah satu penyebabnya. Dalam pengamatan ke sejumlah toko dan mall, busana anak masih didominasi dengan motif gambar animasi, jarang sekali menerapkan teknik menghias kain (Alysa Puteri, 2024). Melihat Indonesia juga mengembangkan teknik menghias kain di bidang fesyen, teknik menghias kain dapat dijadikan salah satu inovasi yang dapat dikembangkan dalam busana anak, salah satunya busana untuk kesempatan rekreasi.

Di Indonesia motif dan teknik dalam menghias kain yang diterapkan pada busana anak masih kurang beragam. Terdapat berbagai macam teknik menghias kain di seluruh dunia, salah satunya adalah dengan teknik *shibori*. *Shibori* merupakan salah satu seni pengolahan kain dari Jepang yang berkembang sejak abad ke-8. Pada mulanya, teknik pembuatan kain ini hanya digunakan untuk membuat kain tradisional di Jepang, yaitu kimono dari sutra dengan menggunakan pewarna alam *Indigofera* yang menghasilkan warna biru (Suryatmi, 2021). Semakin berkembangnya zaman, Teknik *shibori* semakin banyak diterapkan sebagai teknik menghias kain di berbagai negara, salah satunya di Indonesia. Perkembangan *shibori* di Indonesia, menurut (Maziyah et al., 2019a) menyebutkan bahwa *shibori* yang telah ada di Indonesia diaplikasikan dalam beberapa pewarnaan dengan teknik mengikat, menjelujur dan ditarik.

Pada penerapannya, terdapat berbagai macam teknik *shibori*, salah satunya teknik *itajime* atau lebih dikenal dengan teknik melipat. Teknik *itajime shibori* menghasilkan motif yang unik dan teratur. Metode yang digunakan dalam pembuatan teknik *itajime shibori* adalah melipat kain secara zig-zag atau persegi yang dijepit menggunakan balok kayu lalu diikat dengan tali dan dicelup ke dalam zat pewarna. Teknik ini menghasilkan corak berupa garis yang membentuk suatu

bidang. Penerapan teknik *itajime shibori* pada busana dapat menghasilkan motif yang unik, memenuhi unsur estetika dan berdaya jual tinggi. Mengetahui bahwa busana anak yang dibuat dengan teknik *itajime shibori* dapat menghasilkan sebuah busana yang indah dengan kesan simple dan unik serta masih jarang diterapkan dalam busana anak, maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah bila teknik *itajime shibori* diterapkan dalam pembuatan busana rekreasi anak.

Busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori* dibuat dalam bentuk dress, dengan asumsi bahwa teknik *itajime shibori* akan menghasilkan motif geometris dua dimensi yang disukai anak. Busana rekreasi anak tersebut dibuat sesuai dengan klasifikasi busana anak. Jenis bahan yang digunakan sebaiknya mudah menyerap keringat, kuat dan mudah perawatannya seperti katun primissima. Selain memperhatikan bahan yang digunakan, penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak disesuaikan dengan berbagai penilaian terhadap syarat busana anak yang baik, dan dari nilai estetikanya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak. Sesuai dengan karakter anak yang masih enerjik, banyak gerak, dan hidup didaerah tropis seperti di Indonesia perlu pemilihan bahan yang kuat, tidak terlalu berat, dapat menyerap keringat sehingga busana anak untuk rekreasi sangat perlu dipilih bahan-bahan yang cenderung dari serat alam seperti katun 100% atau katun campuran (Ratna & Khayati, 2021). Selain itu, bentuk-bentuk motif geometris yang akan dihasilkan dari teknik *itajime shibori*, cocok untuk anak-anak dan disukai anak-anak. Sedangkan warna yang akan dipilih adalah warna abu-abu dan merah muda dengan menggunakan pewarna remasol. Sumber Inspirasi dalam pembuatan busana rekreasi anak adalah kelopak bunga dengan tema *Geometric petals*.

Untuk mengetahui estetika busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori* ini, maka para ahli busana akan menilai busana rekreasi anak tersebut ditinjau dari unsur dan prinsip desain, serta dari segi estetikanya. Hasil dari penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak ini diharapkan dapat menjadikan busana ini sebagai salah satu pilihan bagi orang tua khususnya yang mempunyai anak perempuan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah eksplorasi konsep desain busana rekreasi di Indonesia sudah beragam?
2. Apakah warna busana anak di Indonesia sudah memenuhi syarat busana anak?
3. Apakah kualitas bahan busana anak di Indonesia telah memenuhi syarat busana anak?
4. Apakah di Indonesia teknik menghias kain banyak diterapkan pada busana anak?
5. Apakah terdapat keberagaman pada penerapan teknik menghias kain di Indonesia?

1.3. Pembatasan Masalah

Agar lebih terfokus dan tidak meluas dari topik yang dibahas, maka penulis membatasi masalah pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat adalah busana rekreasi anak.
2. Penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak.
3. Penggunaan motif untuk teknik *itajime shibori* dibatasi pada bentuk motif bunga
4. Pendapat para ahli busana terhadap busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori* dinilai dari segi estetika dengan tiga indikator wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penilaian estetika produk busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Melakukan pembuatan lima produk busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori*
2. Mengetahui hasil penilaian para ahli mengenai penilaian estetika busana rekreasi anak dengan teknik *itajime shibori* berdasarkan aspek wujud atau rupa, bobot atau isi, penampilan atau penyajian

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini memberikan kegunaan dan manfaat secara khusus untuk penelitian selanjutnya, dengan manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk dengan menerapkan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak yang dapat dijadikan referensi bagi masyarakat umum khususnya penikmat fesyen
2. Bagi peneliti, agar peneliti mengetahui bagaimana teknik *itajime shibori* jika diterapkan pada busana rekreasi anak.
3. Bagi Program Studi Tata Busana, menambah informasi tentang penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak
4. Bagi Jurusan Tata Busana, sebagai bahan referensi untuk memperkenalkan kepada mahasiswa tentang penerapan teknik *itajime shibori* pada busana rekreasi anak.

Intelligentia - Dignitas