

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Teknologi mesin *crochet* saat ini berkembang pesat (Moekarto & Santoso, 2011), sehingga karya seni mengalami kemajuan yang sangat beragam. Disisi lain proses penciptaan karya *hand made* dapat menghasilkan karya yang sama baiknya dengan mesin, bahkan produk karya seni *hand made* cenderung bisa lebih unggul karena adakalanya kemampuan mesin tidak dapat menjangkau tingkat kerumitan produk seni yang dibuat dengan tangan, meskipun jumlah produksi mesin lebih cepat dibandingkan dengan karya tangan. Menciptakan karya seni dengan tangan sendiri memungkinkan untuk menghasilkan berbagai karya seni sesuai dengan keinginan dan memberikan ruang lebih untuk berkreasi, terutama ketika karya tersebut ditujukan untuk orang yang sangat berpengaruh atau spesial dan akan memberikan kepuasan tersendiri saat membuatnya.

Menurut R. Adinda (2021) ide-ide yang muncul dari berfikir kreatif dan inovasi akan memunculkan suatu karya. Konsep penciptaan karya seni ini berasal dari adaptasi pengalaman dan pemahaman perupa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini memicu keinginan untuk merepresentasikan secara visual melalui karya tangan perupa yang diwujudkan dalam bentuk rompi dengan inspirasi bunga anggrek

endemik serta menggunakan teknik *crochet* yang dikombinasikan dengan media lain (*mixed media*).

Paiman (2021), menyebutkan bahwa terdapat 43.000 spesies dan ribuan spesies baru setiap tahunnya masuk dalam daftar. Indonesia memiliki sedikitnya 5.000 jenis anggrek asli, dengan rincian 986 jenis di Pulau Jawa, 971 jenis di Sumatera, 113 jenis di Maluku, dan sisanya tersebar di beberapa pulau lainnya. Keindahan anggrek endemik juga memiliki makna dan simbolis yang mendalam serta memiliki ragam yang sangat kaya serta berbagai keunikan tersendiri antara lain bunga anggrek merupakan bunga puspa pesona yang mendampingi bunga melati sebagai puspa bangsa dan bunga raflesia sebagai puspa langka.

(Wisnu, 2021) Anggrek merupakan salah satu tanaman hias atau bunga hias yang paling diminati, khususnya di Indonesia. Anggrek juga menjadi favorit di Asia Tenggara karena menjadi salah satu destinasi tanaman anggrek terbaik dunia. Pada penciptaan karya seni ini, inspirasi bunga anggrek memiliki bentuk keunikan dan kelebihan tersendiri sehingga menjadi suatu inovasi yang digunakan pada rompi dan menciptakan desain karya baru dalam dunia fesyen. Selain itu pemilihan bunga anggrek endemik ini dapat menambahkan dimensi lokal dan memperkenalkan kekayaan flora lokal dan keanekaragaman hayati pada masyarakat.

Visual karya yang dipilih berupa adalah produk rompi yang merupakan fesyen multifungsi yang keberadaannya sudah terkenal diberbagai kalangan usia

karena rompi menjadi alternatif baju luaran yang bagus dan penggunaannya yang cukup *fleksibel*, nyaman dan memiliki fungsi nilai lebih pada penampilan, yang mana orang-orang bisa memakainya secara formal maupun non-formal. Rompi yang juga dikenal sebagai *vest* atau *waistcoat*, adalah pakaian bagian atas tanpa lengan. Rompi sendiri umumnya terdiri dari dua jenis sesuai dengan bahannya. Ada yang terbuat dari kain biasa dan ada yang terbuat dari rajutan (Ramadhan, 2023).

Dikutip dari laman (bahankain.com) yang menjelaskan jenis, variasi model, bahan dan warna Perupa menciptakan rompi inovasi *mixed media* dengan teknik *crochet* inspirasi bunga anggrek endemik. Bunga anggrek kasut berbulu atau anggrek selop (*paphiopedilum glaucopilum*) menjadi inspirasi pilihan karena memiliki keunikan, keindahan dan *eksklusivitas* yang tinggi. Selain itu anggrek endemik juga memiliki beragam bentuk dan warna yang memberikan inspirasi bagi perupa untuk menciptakan karya seni yang menarik.

Produk rompi ini menjadi sangat menarik ketika bahan yang digunakan adalah kombinasi dari beberapa elemen, seperti perupa yang akan menggabungkan *mixed media* dengan teknik *crochet*. Rompi memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan penampilan. Sebagai pakaian, rompi menampilkan tampilan yang elegan dan formal. Meskipun rompi telah ada sejak lama, pada tahun 2014 para desainer fesyen mulai membuat rompi dengan gaya yang lebih fleksibel dan tidak kaku. Perkembangannya terus berlanjut hingga

sekarang dengan berbagai motif, kombinasi warna, dan jenis kain atau media, sejalan dengan perkembangan dunia fesyen (Ramadhan.2023).

Anggrek selop kini hanya bisa dijumpai di tebing-tebing tinggi yang sulit. Dijangkau oleh para pemburu. Seperti dilansir (goodnewsfromindonesia.id,2021), jenis anggrek ini persebarannya ditemukan terbanyak di Gunung Semeru, tepatnya di tebing-tebing tinggi sekitar 450-770 mdpl. Kebanyakan anggrek tersebut memang tumbuh di dataran tinggi dengan area pertumbuhan di atas tanah dan karang di tepi bukit yang curam. Menurut (katadata.co.id,2022 diatas 700 mdpl adalah termasuk dataran yang memiliki suhu dingin, dari data tersebut peneliti menciptakan rompi ini berbahan tebal dan lembut untuk menciptakan kehangatan pada pengguna.

Pada proses berkarya perupa menggunakan teknik *crochet* untuk menggabungkan berbagai elemen bahan. Bentuk *crochet* sekarangpun sudah mulai berkembang dan memiliki berbagai variasi produk yang memiliki beragam fungsi. Perupa mengkhususkan karya seni ini untuk remaja hingga dewasa, mengingat perkembangan fesyen telah menjadi indikator tren di kota-kota besar di Indonesia. Tren fesyen ini mendorong remaja untuk mengkonsumsi berbagai produk karena mereka tertarik dengan hal-hal yang sedang populer (Asiyah, 2023). Bagi remaja hingga dewasa, mode adalah cara mereka menunjukkan eksistensi diri, mereka berusaha keras untuk selalu mengikuti tren terkini. Usia 30 tahun menjadi puncak wanita memperhatikan penampilan dan setelah itu mulai tidak peduli dengan pakaian yang dibelinya (Fajriana, 2016).

B. Perkembangan Ide Penciptaan

1. Pra-Ide

Dalam kehidupan sehari-hari, seni memegang peranan penting bagi manusia. Pengalaman estetik seorang perupa memungkinkannya untuk mengekspresikan diri melalui karya-karya yang diciptakannya. Ketika menciptakan sebuah konsep, perupa ingin menggabungkan berbagai media dan teknik sebagai wujud eksplorasi untuk menciptakan karya baru yang inovatif.

2. Ide

Penemuan ide ini dipengaruhi oleh kebutuhan akan sandang dan fesyen yang melekat dalam kehidupan manusia, dan menjadi pengalaman eksploratif dalam menciptakan sebuah karya.

a. Tahap pertama

Perancangan ide dimulai dari mata kuliah seni tekstil, di mana terdapat beragam gagasan awal yang dapat diambil, seperti hasil pembelajaran dan tugas-tugas eksploratif dalam menciptakan rancangan fesyen dari berbagai jenis kain.

b. Tahap kedua

Mempertimbangkan bentuk yang akan dihasilkan dari ide awal, serta mencari teknik yang cocok untuk mengaplikasikan gagasan tersebut dengan menggabungkan beberapa media tekstil menggunakan teknik rajutan (*crochet*). Awalnya, perupa mengeksplorasi pembuatan kerajinan yang

memiliki fungsi dekoratif, seperti miniatur dari rajutan (*crochet*) atau yang dikenal sebagai *amigurumi*.

Inspirasi untuk menghasilkan ide yang lebih fungsional dan modis muncul saat mengikuti mata kuliah metodologi kriya dan studio kriya. Awalnya, cardigan dianggap sebagai bentuk yang cocok, tetapi setelah pertimbangan mendalam, hal itu dianggap terlalu berat untuk dijadikan ide. Kemudian, perupa mendapat saran dari dosen dalam mata kuliah metodologi kriya untuk menggunakan bentuk rompi sebagai konsep visual karya untuk tugas akhir.

c. Tahap ketiga

Perupa mempertimbangkan rancangan bentuk rompi yang akan digarap, dan mendapatkan ide bahwa rompi ini akan lebih menarik dengan tambahan sentuhan motif yang menggabungkan bahan-bahan (*mixed media*). Awalnya, perupa berencana menggunakan motif kucing sebagai inspirasi, namun karena kurang yakin dalam penelitiannya, motifnya diubah menjadi bunga anggrek endemik. Pilihan bunga anggrek ini dipilih karena beberapa jenis anggrek adalah tanaman endemik dan memiliki bentuk yang indah. Selain itu perupa ingin melalui motif inspirasi bunga anggrek dalam karyanya, orang lain dapat lebih mengenal dan menyadari keberadaan serta keunikan anggrek endemik yang sudah semakin langka, sehingga perupa memilihnya sebagai motif utama untuk karya tugas akhir.

d. Tahap keempat

Mulai memfokuskan eksplorasi media dan teknik, perupa memperluas cakupan kreasi dengan menggunakan kain dan benang sebagai medium utama, yang dipadukan dengan bahan-bahan lain seperti mote untuk menciptakan karya-karya yang eksploratif. Namun, eksplorasi perupa tidak berhenti di situ, perupa juga menggali pola-pola yang rumit, bentuk-bentuk yang inovatif, dan kombinasi warna yang berani untuk menciptakan produk *handmade* unik dan memiliki nilai tinggi dibandingkan produk mesin.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana mengembangkan konsep dalam mengaplikasikan *mixed media* dengan teknik *crochet* inspirasi bunga anggrek endemik pada produk rompi?
2. Bagaimana karakteristik visual produk rompi dengan mengaplikasikan *mixed media* dengan teknik *crochet* inspirasi bunga anggrek endemik?
3. Bagaimana operasional untuk menciptakan produk rompi *mixed media* dengan teknik *crochet* hingga menjadi produk *handmade* yang memiliki nilai yang tinggi dibandingkan produk mesin?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep dalam mengaplikasikan *mixed media* dengan teknik *crochet* inspirasi bunga anggrek endemik pada produk rompi;
2. Mengembangkan karakteristik visual produk rompi dengan mengaplikasikan *mixed media* dengan teknik *crochet* inspirasi bunga anggrek endemik;
3. Mengoperasionalkan penciptaan produk rompi *mixed media* dengan teknik *crochet* hingga menjadi produk *handmade* yang memiliki nilai yang tinggi dibandingkan produk mesin.

E. Fokus Penciptaan

Alur dari proses penciptaan ditentukan melalui beberapa aspek:

1. Aspek Konseptual

Perancangan ide yang diambil perupa adalah membuat produk rompi *mixed media* dengan teknik *crochet* yang menggunakan inspirasi bunga anggrek endemik. Penggunaan *mixed media* memberikan kebebasan kreatif untuk menciptakan desain yang inovatif. Mengaplikasikan teknik *crochet* dalam pembuatan rompi ini tidak hanya menciptakan produk akhir yang unik, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan tangan dan kesabaran bagi perupa. Rompi ini bergaya fesyen *avant garde* mencerminkan estetika yang sesuai dengan target pasar yang dituju. Pemilihan warna, tekstur,

dan komposisi dalam penggunaan berbagai bahan *mixed media* perlu dipertimbangkan perupa agar menciptakan rompi yang menarik.

Inspirasi bunga anggrek endemik dapat menjadi representasi dari kekayaan budaya lokal. Penggunaannya dalam produk rompi dapat menjadi cara untuk memperkenalkan keindahan budaya dan flora lokal kepada generasi muda. Bunga ini dipilih karena beberapa macam dari anggrek merupakan tanaman endemik yang langka dan bentuknya yang sangat cantik sehingga perupa memilih bentuk bunga anggrek sebagai inspirasi karya tugas akhir yang akan dibuat serta dapat mengenalkan kepada khalayak umum terutama remaja hingga dewasa yang memiliki minat tinggi terhadap fesyen dan mode.

2. Aspek Visual

Bentuk yang akan diciptakan adalah produk rompi fesyen dengan pola organis dari inspirasi bunga anggrek endemik dengan *mixed media* teknik *crochet*. Perpaduan antara tekstur beragam dari kain dan kehalusan benang *crochet* serta berbagai macam bahan lain seperti mote dapat menciptakan kontras yang menarik dan menambah kedalaman visual pada desain.

Rompi ini diperuntukan kepada berbagai kalangan remaja hingga dewasa, dengan gaya *avant garde* yang dikenal dengan pendekatan eksperimental dan inovatif dalam mendesain pakaian yang seringkali dianggap sebagai gaya berani,

unik dan tidak terikat oleh aturan, jadi bebas bentuknya. Hal ini mendukung konsep dan ide dari tujuan perupa menciptakan karya ini.

Bunga anggrek endemik seringkali memiliki palet warna yang kaya, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan visual yang menarik, sehingga perupa memilih warna untuk karyanya menyesuaikan dengan warna bunga anggrek yang dipilih. Pemilihan bahan yang berbeda dalam warna dan tekstur dapat menciptakan kontras yang menarik dan keseimbangan visual yang baik. Kontras ini dapat digunakan untuk menonjolkan motif bunga anggrek endemik, sehingga menjadi pusat perhatian pada rompi.

3. Aspek Operasional

Rompi ini terbuat dari *mixed media* bahan kain dan benang dengan teknik *crochet*. Dalam perancangan terdapat beberapa tahap seperti:

- a. Tahap persiapan, yaitu tahap pemilihan dan persiapan bahan dan alat serta pengolahan bahan utama, bahan pendukung, dan pengadaan peralatan. Proses ini melibatkan pemilihan media yang berkualitas baik dan yang sesuai dengan desain yang diinginkan. Bahan harus dipilih dengan cermat untuk memastikan kekuatan, ketahanan, tekstur dan ketersediaan di pasaran. Bahan-bahan untuk membuat pola telah ditentukan, persiapan benang

crochet dan persiapan bahan dan alat pendukung lainnya seperti hakpen, jarum *crochet*, gunting, mote, dan kain.

- b. Tahap pelaksanaan, proses ini adalah keterampilan dalam hal teknik *crochet* untuk menggabungkan beberapa media untuk menghasilkan pola rompi dan tekstur dengan inspirasi bunga anggrek endemik terpilih sehingga hasil dari detailnya sesuai dengan yang diinginkan.
- c. Tahap akhir adalah *finishing*, dengan menjahit bagian-bagian yang kurang rapi serta memotong benang-benang yang kurang rapi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Kegiatan *mengcrochet* menjadi sarana terapi untuk melatih kesabaran, konsentrasi dan pengendalian diri khususnya bagi perupa;
- b. Meningkatkan kemampuan dalam berkarya dan menciptakan bentuk baru melalui pembuatan rompi menggunakan teknik *crochet*;
- c. Meningkatkan keterampilan dalam hal mengolah berbagai media serta mengembangkan keahlian baru dalam seni rupa tekstil;
- d. Mengasah kemampuan inovasi dengan menggunakan berbagai macam bahan (*mixed media*);
- e. Mengetahui jenis material yang baik untuk dijadikan sebagai aplikasi produk fesyen dengan teknik *crochet*.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap hasil karya lewat rompi *crochet* ini;
- b. Menghargai kekayaan budaya lokal. Hal ini dapat mengedukasi dan membangkitkan kesadaran akan keindahan alam dan flora yang ada di sekitar kita;
- c. Masyarakat mendapatkan informasi mengenai anggrek endemik melalui produk fesyen rompi.

3. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Menjadi inspirasi dan ide bagi Mahasiswa tahun berikutnya dalam merancang dan menyusun laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan konsep yang serupa.

4. Manfaat Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Berkontribusi dan menjadi inspirasi bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta dalam merancang dan menciptakan karya seni kriya.