

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Memasuki era modern, dimana kerangka berpikir masyarakat Indonesia sudah semakin maju dan berkembang. Pemikiran tersebut menjadikan suatu gaya hidup yang mempengaruhi identitas diri pada masyarakat khususnya pada usia remaja. Menurut Erikson (1964) identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, dan apa peranannya dalam masyarakat.

Menurut James E. Gardner (1996) masa-masa remaja merupakan salah satu proses terpenting dalam pencarian jati diri atau identitas diri yang penuh dinamika sekaligus tantangan dan harapan. Masa remaja memiliki berbagai peristiwa yang dapat terjadi dengan begitu cepat. Seringkali muncul sesuatu perasaan hilang kendali, yang dirasakan oleh anak maupun orang tuanya.

Permasalahan muncul pada masyarakat mengenai krisis identitas. Salah satunya dikutip dari kompas.com terkait rentannya generasi muda terhadap pengaruh perubahan jaman, Bagong Suyanto (2011) dosen sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga (Unair) Surabaya, menyebut hal itu terjadi karena pemuda memiliki karakteristik unik, yakni labil, sedang dalam taraf mencari identitas, serta cenderung tidak mampu menahan godaan dari proses perubahan global.

Maka dari itu dengan pemaparan tersebut perupa melakukan survei mengenai seberapa jauh remaja masa kini sadar akan karakteristik identitas diri mereka. Perupa melakukan survei atas dasar pembuatan ide suatu produk desain yang sesuai dengan karakteristik remaja serta sebagai media untuk visualisasi gambaran identitas diri remaja masa kini.

Survei dilakukan disalah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Mustarih Bogor. Fokus usia yang diambil ialah remaja usia 13-15 tahun, masa krisis identitas timbul akibat dari konflik internal yang berawal dari masa transisi, maka perlu segera mendapat penyelesaian yang baik dengan mengelola ulang (*reorganization*) atau membentuk ulang (*restructuring*) identitas diri (Steinberg, 1993).

Berdasarkan hal tersebut perupa menyesuaikan usia remaja masa kini masuk ke dalam periode generasi Z yaitu kelahiran tahun 1995-2010. Hasil beberapa survei dengan 20 responden remaja SMP usia 13-15 tahun termasuk dalam generasi Z bahwa dari data yang didapatkan ialah kamar tidur menjadi salah satu ruang privasi dan ruang mengekspresikan identitas diri mereka.

Banyak aktifitas yang dilakukan diruang tidur mereka, bahkan remaja saat ini dapat menghabiskan waktu mereka seharian berada dalam ruang tidur yang dibuat nyaman mungkin sesuai dengan identitas diri remaja masa kini. Hasil tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik remaja generasi Z.

Pembentukan identitas diri terjadi pada segala generasi, dari generasi: *Veteran Generation* (1925-1946), *Baby Boomer Generation* (1946-1960), *X*

*Generation* (1960-1980), *Y Generation* (1980-1995), *Z Generation* (1995-2010), *Alfa Generation* (2010+) (Bencsik et al., 2016). Generasi-generasi tersebut merupakan pembentukan dan pencarian identitas diri diusia remajanya berbeda karakteristik serta pola pikir masyarakatnya.

Pola asuh dari orangtua dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap pencerminan identitas diri remaja. Menurut Baumrind (1991), pola asuh pada prinsipnya merupakan *parental control* bagaimana orangtua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anaknya untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya menuju pada proses pendewasaan. Apabila pola asuh orangtua yang diberikan orangtua kepada anak salah, maka akan berdampak kepada kepribadian anak itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut perupa tertarik untuk membuat sebuah rancangan karya dengan konsep identitas diri remaja, yang masuk ke dalam generasi Z kelahiran tahun 1995-2010. Melalui konsep ini, perupa menggambarkan ilustrasi berbentuk vektor sebagai motif dalam desain tekstil perlengkapan tempat tidur dari setiap pencerminan identitas diri pada remaja generasi Z.

Motif tersebut mengangkat satu kebutuhan remaja terkait dengan perlengkapan tempat tidur, sehingga remaja merasa berada dalam dunianya sendiri. Selanjutnya alasan perupa memilih ilustrasi tersebut berdasarkan hasil survei bahwa remaja SMP usia 13-15 tahun yang memasuki generasi Z dengan hasil 60% dari 100% cenderung lebih tertarik pada ilustrasi vektor berbentuk

kartun yang akan di implementasikan pada media kain dengan teknik *digital printing* yang termasuk kedalam karya desain tekstil.

Pemilihan teknik desain tekstil *digital printing* pula berdasarkan survei dengan hasil 100% remaja usia 13-15 tahun memilih kamar tidur sebagai media ekspresi jati diri mereka masing-masing, lalu perupa memilih bahan dasar kain sebagai media tersebut. Hasil desain akan perupa implementasikan kedalam produk dekorasi interior yang ada pada kamar tidur remaja.

## **B. Perkembangan Ide Penciptaan**

Perkembangan ide penciptaan seminar, pada tahap awal perupa mengangkat judul “Pencerminan Identitas Diri Remaja yang di Implementasikan Dalam Dekorasi Kamar Tidur”. Berdasarkan judul tersebut, perupa ingin memberi gambaran pencerminan identitas diri pada usia remaja dengan berbagai aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Kemudian perupa mengimplementasikan karya tersebut ke dalam satu set perlengkapan tempat tidur remaja dengan visualisasi yang dihasilkan dari karya ilustrasi motif pada kain.

Namun, berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing, dalam judul yang diangkat oleh perupa, pada usia remaja masih kurang spesifik mengenai rentang usia, karena dalam masa remaja memiliki 2 periode yaitu remaja awal dan remaja akhir. Setelah itu perupa beserta dosen pembimbing bersepakat untuk mengangkat masa remaja dalam rentang usia 13-15 tahun yang termasuk ke dalam masa remaja awal.

Melihat dalam periode generasi, usia 13-15 tahun tersebut memasuki generasi yang dinamakan generasi Z dengan kelahiran tahun 1995-2010. Selanjutnya perupa mengganti judul tersebut menjadi “Visualisasi Pencerminan Identitas Diri Pada Remaja Awal Usia 13-15 Tahun Yang Diimplementasikan Ke dalam Dekorasi Interior Kamar Tidur”.

Setelah mengalami beberapa proses yaitu proses seminar penciptaan karya seni rupa, judul yang perupa gunakan mendapatkan komentar dari beberapa penguji khususnya dalam penulisan laporan, karena itu perupa mengganti judul tersebut menjadi “Penerapan Desain Tekstil di Perlengkapan Tempat Tidur Bertemakan Identitas Diri Remaja”.

Karya tersebut dibuat perupa dengan tujuan menyampaikan pesan sosial yaitu mengenai gambaran identitas diri remaja, dalam usia tersebut orang tua dapat lebih membimbing dan memperhatikan bagaimana proses pembentukan jati diri remaja usia awal khususnya pada generasi saat ini yang dinamakan generasi Z dengan alur yang benar.

## **A. Fokus Penciptaan**

### **1. Konseptual**

Konsep karya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini yaitu merancang satu set perlengkapan tempat tidur menggunakan teknik desain tekstil *digital printing*, dengan tema identitas diri remaja. Fungsi produk

ditujukan kepada remaja generasi Z yaitu kelahiran tahun 1995 sampai dengan 2010.

## 2. Visual

Visual yang ditampilkan dalam rancangan produk desain tekstil yaitu menggunakan kain berbahan dasar sintetik. Perpaduan unsur serta prinsip rupa berupa garis lengkung yang dibuat fleksibel menghasilkan bentuk ilustrasi manusia yang menggambarkan aktivitas remaja generasi Z yang berhubungan dengan identitas diri pada motif desain tekstil.

Eksplorasi motif, pola, warna dan desain permukaan kain. Selanjutnya penambahan *lettering* mengenai bahasa gaul memberi kesan yang lebih kuat terhadap karakteristik remaja generasi Z. Warna yang digunakan yaitu warna triadic dengan value *tint*.

## 3. Operasional

- a. Teknik yang digunakan adalah teknik *digital printing*. Mencetak pola warna tertentu pada selembar kain.
- b. Bahan atau media yang digunakan yaitu kain berbahan dasar polyester.
- c. Alat yang digunakan meliputi: Alat utama, yaitu mesin printing, laptop, dan pen tablet.
- d. Desain tekstil yang digunakan adalah desain permukaan, dengan menggunakan motif ilustrasi berbentuk vektor sesuai dengan kebutuhan

remaja yang di implementasikan ke dalam satu set perlengkapan tempat tidur.

## **B. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

1. Secara konseptual, menerapkan rancangan produk desain tekstil berupa satu set perlengkapan tempat tidur sebagai media visualisasi pencerminan identitas diri remaja generasi Z.
2. Secara visual, menggambarkan perpaduan antara unsur rupa serta prinsip rupa berupa ilustrasi aktivitas remaja generasi Z. Kombinasi *lettering* dengan bahasa gaul guna memperkuat karakteristik remaja generasi Z dalam rancangan produk desain tekstil. Teknik yang digunakan yaitu teknik *digital printing* menggunakan kain berbahan dasar sintetis.
3. Secara operasional, melakukan pemilihan berbagai macam bahan kain dengan mengkombinasikan bahan sintetis jenis polyester serta katun dengan alasan kenyamanan, hasil printing, serta sesuai dengan minat serta karakter remaja.

### C. Manfaat Karya

Adapun manfaat dari penciptaan karya ini adalah :

1. Mengembangkan ide motif karakter manusia berdasarkan aktivitas-aktivitas identitas diri remaja generasi Z dengan memodifikasi desain motif secara modern menggunakan alat *digital*.
2. Meningkatkan kreativitas dan skill pada desain tekstil dengan teknik *digital printing* yang diwujudkan dalam produk perlengkapan tempat tidur.
3. Membangun rasa peduli serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengenai perkembangan Identitas diri remaja generasi Z yang sangat rentan akan krisis identitas.

