

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi Informasi tidak bisa dihindari dalam kehidupan di era milenium saat ini. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Perkembangan dunia teknologi yang demikian cepat dewasa ini memang telah membawa perubahan yang luar biasa bagi kehidupan sosial dan budaya terutama di Indonesia (Firman Yudianto, 2019).

Penggunaan aplikasi yang tersedia saat ini sangat memengaruhi kehidupan sosial remaja di era milenium ini. Akses internet yang terhubung dengan aplikasi-aplikasi seperti media sosial, aplikasi belajar digital, maupun aplikasi permainan digunakan oleh remaja yang masih belum siap menggunakan teknologi secara bijak dan benar.

Perkembangan IPTEK menyebabkan ketidakseimbangan antara arus informasi dari dalam dan luar negeri. Semenjak terjadinya kemajuan IPTEK, banyak budaya luar masuk ke Indonesia melalui internet dan media lainnya. Sebuah budaya dari luar dapat membawa beberapa hal positif dan negatif yang dapat memengaruhi masyarakat Indonesia.

Salah satu dampaknya ialah budaya barat atau *western culture*. Budaya barat membawa dampak positif yaitu perkembangannya dalam segi IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang membawa perubahan stigma pada masyarakat dalam hal pola pemikiran yang lebih maju dan peningkatan taraf atau standar hidup masyarakat.

Budaya barat telah banyak memengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja saat ini mulai dari musik, gaya hidup, cara berbicara dan cara berpakaian (Leticia Hadibuana, 2018). Lenny Hidayat mengatakan bahwa, Indonesia memiliki budaya yang telah menjadi warisan dunia, akan tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak paham makna yang terkandung di dalamnya (Lenny Hidayat, 2008).

Salah satu contoh riset yang membuktikan ketidaktertarikan masyarakat Indonesia terhadap budayanya sendiri terdapat dalam penelitian Dewi Lutfiani tahun 2017. Penelitian ini mengkaji tentang minat konsumen dalam penggunaan batik sebagai busana dan pelengkap busana bagi konsumen yang berkunjung di Mirota Surabaya.

Obyek pada penelitian ditinjau dari jenis kelamin, usia, dan kesempatan pemakaian dengan subjek penelitian. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa minat konsumen wanita usia dewasa lebih banyak yang menggunakan busana batik (66,7 %) jika dibandingkan dengan konsumen usia remaja (6,7%) (Dewi Lutfiani, 2017).

Hal ini menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan antara apresiasi budaya luar dan budaya dalam negeri. Apresiasi merupakan aspek yang sangat penting bagi remaja dalam pemberian edukasi, penilaian, rasa empati terhadap sebuah karya seni/ sastra, serta untuk mengembangkan kemampuan remaja dalam berbagai aspek.

Masalah ini menimbulkan hilangnya tujuan apresiasi antarbudaya dan proses pembentukan perilaku remaja menjadi apresiator dan partisipator budaya. Hal ini menjadi tantangan bagi semua masyarakat untuk memecahkan masalah dalam menyediakan media yang dapat mengembangkan aspek apresiasi antarbudaya dan aspek jati diri remaja sebagai partisipator budaya.

Jadi dari penjabaran di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa remaja saat ini membutuhkan media yang dapat membantu remaja dalam mengenali perannya (*Identity*) dalam masyarakat luas sebagai apresiator dan partisipator budaya serta media yang dapat meningkatkan pengetahuan tentang kekayaan budaya Indonesia (seni tradisional, baju adat, dan ragam hias).

Ada beberapa penelitian yang mengkaji media dalam aspek apresiasi antarbudaya, salah satunya yaitu penelitian dari Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Buyung Kahayunan. Penelitian ini membahas tentang konseling multikultural untuk meredakan konflik yang disebabkan oleh perbedaan suku, budaya, dan agama.

Penelitian ini menggunakan media boneka bercerita untuk menanamkan nilai-nilai keberagaman pada remaja di Rumah Baca Lare Alit Banjarnegara (RBLA).

Rumah Baca Lare Alit merupakan salah satu rumah baca yang ada di Kecamatan Banjarmangu, Kabupaten Banjarnegara, yang berada ditengah masyarakat yang majemuk (suku, Jawa, Sunda, Madura, dan Batak).

Media boneka bercerita dapat dikategorikan sebagai media yang penting dan cocok untuk memberikan pemahaman dan menanamkan nilai-nilai multikultural pada remaja RBLA. Menurut Mustika Desti Nuzul, selaku kordinator RBLA menyampaikan bahwa wawasan multikultural harus tersedia agar para remaja dapat menerima segala perbedaan baik secara suku, ras, budaya maupun agama.

Nilai-nilai multikultural yang dimaksud mencakup nilai toleransi, kesetaraan, persatuan, persaudaraan, dan keadilan. Penerapan nilai multikultural ini dilakukan dalam kelompok penelitian kepada RBLA. Jadi dapat disimpulkan bahwa media boneka bercerita menjadikan kehidupan masyarakat terutama remaja di Rumah Baca Lare Alit Banjarnegara menjadi harmonis (Buyung Kahayunan, 2019).

Pada tahun 2018, CEO Iwan Tirta Private Collection, Widharmika Agung membuat Barbie batik yang dinamakan “Barbie Batik Kirana” dalam rangka sebagai bentuk pembelajaran agar masyarakat Indonesia bisa mencintai batik dan dapat mendukung nilai budaya Indonesia. Koleksi ini merupakan hasil kerja sama antara Barbie dan Iwan Tirta Private Collection.

Ada dua jenis Barbie Batik Kirana yang diluncurkan, yakni boneka dengan 2 jenis busana serta motif yang berbeda. Jenis pertama adalah motif Kawung Manis menggambarkan harapan untuk selalu bijaksana, rendah hati, dan ingat terhadap leluhur. Sedangkan motif kedua yaitu, Sawunggaling Latar Kopi Pecah menyimpulkan harapan bahwa seorang pemimpin sebaiknya berlaku adil.

Dari penelitian-penelitian di atas, penulis memiliki keinginan untuk mengangkat budaya Indonesia melalui salah satu budaya material yaitu ragam hias. Penulis akan melakukan modifikasi salah satu ragam hias Indonesia yang dipadukan dengan tren 2020 dengan pengaplikasian pada salah satu media yaitu boneka yang berbasis *fashion doll*.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas ragam hias yang berbeda- beda. Indonesia terbagi menjadi 31 provinsi dengan 5 pulau besar. Pada pulau Kalimantan terdapat suku Dayak yang memiliki 405 subrumpun suku (J.U. Lontaan, 1974),

masing-masing subsuku Dayak mempunyai adat istiadat dan budaya yang mirip mulai dari tradisi, rumah adat, pakaian adat dan ragam hiasnya.

Namun masing-masing subrumpun Dayak mengembangkan kebudayaannya sendiri, sehingga tidak ada unsur budaya yang sama persis antarsubrumpun maupun antarrumpun Dayak. Alasan penulis memilih suku Dayak sebagai ragam hias yang digunakan dalam *fashion doll* adalah karena unsur filosofisnya yang sangat kuat dan dapat mewakili sikap apresiasi antarbudaya.

Jadi dengan pembuatan modifikasi ragam hias Dayak yang diaplikasikan pada boneka fesyen diharapkan dapat meningkatkan nilai-nilai yang terkandung pada tujuan apresiasi antarbudaya, membantu proses pembentukan perilaku remaja menjadi apresiator dan partisipator budaya, serta dapat meningkatkan pengetahuan tentang kekayaan budaya Indonesia

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Awal ide penciptaan muncul dari ketertarikan penulis pada variasi penggunaan media bermain anak untuk memancing minat anak dalam proses edukasi. Selanjutnya ide ketertarikan media bermain yang digunakan menjurus kepada media bermain boneka yang memiliki fungsi yang pada umumnya sama yaitu fungsi sosiologis.

Selain itu, penulis juga tertarik dengan perkembangan sosio-psiko pada remaja yang berkaitan ranah apresiasi antarbudaya dalam segi edukasi Pendidikan Seni Rupa. Konten pada ide awal penciptaan ialah apresiasi seni rupa yang disajikan berupa konten fashion kultur Jepang (*Harajuku street-style*) yang diwujudkan pada produk *removable doll clothes*.

Setelah beberapa proses konsultasi, pergantian tema dilakukan dengan menerapkan unsur-unsur filosofi *cross culture* antara *folk costume* Indonesia (baju adat suku Dayak dan suku Mentawai) dan *Country Costume* Jepang (*Harajuku street-style*), agar tidak terjadi degradasi antara budaya luar negeri dan dalam negeri.

Penerapan inspirasi dalam berkarya dilakukan juga untuk memodifikasi, mengeksplorasi, dan untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan penulis pada pembuatan ragam hias/ motif yang diwujudkan menjadi suatu produk guna

menerapkan unsur-unsur filosofi dari *folk costume* Indonesia dan *country costume* Jepang.

Selanjutnya ide diseleksi melalui pertimbangan logika, spesialisasi kemampuan, dan keterbatasan. Penulis menyadari bahwa kini generasi muda lebih cenderung mencintai budaya luar dibandingkan budaya dalam negeri, jadi motif yang ditonjolkan dalam busana difokuskan pada ragam hias Dayak, baik dalam busana, aksesoris, maupun *make up* yang dipadukan dengan tren 2020.

Diakhir perkembangan ide penciptaan, ragam hias Dayak dipilih untuk mewakili salah satu budaya Indonesia yang akan diaplikasikan pada *fashion doll*. Penggunaan bahan boneka dan ukuran boneka diseleksi menjadi boneka yang siap pakai untuk mengefisiensikan waktu dan ukuran boneka yang diperbesar (tinggi 70 cm) untuk detail visual pada fesyen yang lebih baik bagi kalangan remaja.

Pada penggarapan tugas akhir penulis melakukan pengfokusan tujuan dari modifikasi ragam hias Dayak yang diaplikasikan pada media boneka fesyen. Tujuan penelitian lebih menitikberatkan kepada tujuan apresiasi dan edukasi budaya. Penulis juga melakukan variasi material untuk mendukung kesesuaian konsep modifikasi ragam hias Dayak yang dipadukan dengan tren 2020.

C. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

Secara konseptual karya yang dibuat merupakan modifikasi dari ragam hias yang sudah ada dengan pengaplikasian pada media *fashion doll-removable clothes*. Ragam hias Dayak dipilih untuk mempresentasikan nilai *multicultural value* dan apresiasi antarbudaya yang memiliki beragam rumpun di berbagai daerah di Kalimantan.

Selain itu ragam hias Dayak memiliki nilai-nilai filosofis kearifan lokal serta memiliki keragaman variasi ragam hias di berbagai daerah yang dapat memperkuat konsep apresiasi antarbudaya. Konsep modifikasi ragam hias dan busana Dayak akan dipadukan dengan tren fesyen 2020. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan segi apresiasi dan edukasi budaya pada remaja.

Spesifikasi pengguna didasarkan pada *Erickson Theory* pada tahap *Identity VS Role Confusion* (12-18 tahun/remaja perempuan kelas 1 SMP-3 SMA) yang

difungsikan untuk membantu remaja perempuan menemukan jati diri/ peran sebagai apresiator dan partisipator budaya serta dapat menjalin relasi yang baik dalam masyarakat yang multikultural.

2. Visual

Media *Fashion Doll* memberikan makna boneka yang memiliki visual busana yang mengikuti zaman, maka dari itu visual yang ditampilkan berfokus pada eksplorasi motif dari ragam hias Dayak Kalimantan serta berbagai kombinasi bentuk fesyen yang dipadukan antara baju daerah dari berbagai subrumpun Dayak (*folk costum*) dengan fesyen saat ini.

Penciptaan karya ini menonjolkan sisi warna, bentuk busana dan motif, aksesoris, gaya rambut, serta *make up* dari karakter remaja perempuan suku Dayak Kalimantan yang akan disesuaikan dengan tren fesyen 2020. Penulis akan mengeksplorasi dan memodifikasi bentuk ragam hias yang sudah ada dengan teknik distorsi dan stilasi dengan menggunakan berbagai pola.

Warna- warna yang digunakan dalam pembuatan ragam hias diambil dari warna- warna asli busana adat Dayak (hitam, merah, biru, kuning, hijau, dan putih) yang dipadukan dengan tren warna 2020 dengan satu saturasi yang sama serta ditambahkan beberapa material/ aksesoris untuk mendukung konsep desain yang telah dirancang penulis.

3. Operasional

Segi operasional (kemampuan, ketersediaan, narasumber, teknis, waktu, dan biaya), dilakukan penulis dengan berbagai cara. Keterampilan dalam membuat motif ragam hias Dayak dilakukan dengan teknik digital (*textile printing*) dan untuk Keterampilan dalam membuat fesyen, aksesoris maupun *make up* boneka dilakukan secara manual.

Program yang digunakan dalam pembuatan ragam hias digital adalah Adobe Illustrator (vector) agar motif tidak pecah saat dicetak. Program Adobe Photoshop untuk membuat tekstur motif (*digital illusion optic*) dengan resolusi 200 dpi, sedangkan untuk pembuatan desain baju boneka/ rancangan aksesoris, penulis menggunakan program Paint Tool sai.

Tinta yang digunakan dalam *textile printing* ini adalah tinta yang memiliki sertifikasi OekoTex 100 class 1. Alasan menggunakan *print* tekstil digital adalah

karena hasil *print* dengan proses cetak kain digital akan lebih detail dibandingkan proses sablon kain konvensional. Selain itu, dari sisi kecepatan, proses print kain digital lebih cepat, sehingga cocok untuk produksi massal.

Pada saat pembuatan *mock up*, cetak kain digital juga dapat melakukan produksi dengan jumlah sangat minimal, sehingga tidak ada biaya tetap. Bahan yang digunakan dalam *printing* kain adalah jenis kain satin bridal dan kain chiffon silk doff. Kain pendukung yang digunakan pada sebagian fesyen boneka berjenis organdi, tule, polyester dan famatex.

Untuk aksesoris boneka fesyen Dayak, penulis menggunakan kain beledu/*velvet*, kain keras/*hard liner*, *polymer clay*, varnish dan cat akrilik, sedangkan alat-alat yang digunakan untuk pembuatan aksesoris berupa silet, *clay tool*, dan kuas. Khusus untuk bagian sepatu, sepatu asli dari produk boneka tersebut dikombinasi dengan bahan- bahan pendukung yang dibuat secara manual.

Rambut boneka yang sebelumnya diganti dengan rambut sintetis dan benang polyester. Rambut poliester dibuat secara manual dengan teknik sisir untuk membuat tekstur rambut yang maksimal. Riasan boneka yang sebelumnya dihapus menggunakan aseton dan digambar/ dilukis manual menggunakan pensil warna, cat akrilik, serta *soft pastel* untuk mendukung kesesuaian konsep penulis.

Ragam hias yang telah diterapkan pada baju dan aksesoris diaplikasikan pada boneka jadi berbahan dasar plastik pada bagian tubuh dan pada bagian wajah berbahan vinil (*soft PVC*). Boneka yang digunakan adalah boneka tanpa merek komersial yang memiliki tinggi 70 cm dengan karakter figur perempuan berwajah boneka Barbie yang akan diubah menjadi boneka fesyen Dayak.

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan, tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan tugas akhir yang berjudul “Modifikasi Ragam Hias Dayak dengan Teknik *Textile Printing* Pada *Fashion Doll*” adalah sebagai berikut.

1. Untuk memvisualisasikan serta mengimplementasikan nilai-nilai budaya suku Dayak melalui ragam hias Dayak yang dipadukan dengan tren 2020 melalui media *fashion doll*.

2. Meningkatkan nilai edukasi budaya Indonesia melalui ragam hias pada media yang sesuai untuk usia 12-18 tahun/remaja perempuan kelas 1 SMP-3 SMA.
3. Meningkatkan kesadaran pada remaja dan masyarakat dalam pembentukan perilaku menjadi apresiator dan partisipator budaya ragam hias Nusantara.

E. Manfaat Karya

Berdasarkan latar belakang penciptaan, karya yang diciptakan bermanfaat bagi beberapa pihak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi praktik dan acuan dalam suatu institusi pendidikan dalam ranah ragam hias Nusantara dan apresiasi budaya pada remaja umur 12-18 tahun.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran tentang media di bidang Pendidikan Seni Rupa dalam ranah ragam hias Nusantara dan apresiasi budaya.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran untuk perkembangan media pendidikan dan apresiasi budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Penulis dapat mengembangkan, mengeksplorasi, dan mendapatkan pengalaman berkarya dalam bidang desain tekstil dan desain fesyen. Selain itu penulis juga dapat memahami serta menambah wawasan tentang unsur-unsur filosofi yang terkandung dalam pakaian adat Dayak (filosofi bentuk dan warna ragam hias Dayak).

b. Masyarakat

Sebagai wadah presentasi nilai *multicultural value* dan media apresiasi antarbudaya melalui ragam hias yang diaplikasikan pada media boneka bagi segmen masyarakat tertentu, serta sebagai media baru untuk fungsi edukasi pada remaja perempuan yang berusia 12-18 tahun/remaja perempuan kelas 1 SMP-3 SMA.