

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang pengkaryaan adalah berdasarkan penelitian dalam konteks fesyen, eritrosit masih jarang ditemukan untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam penciptaan karya busana, namun motif pada bentuk eritrosit manusia biasanya divisualisasikan pada lukisan, atau berupa gambar hasil desain digital. Melihat hal tersebut, motif dengan inspirasi eritrosit pada manusia ini adalah cara inovatif dari pengkarya untuk menyatukan ruang lingkup sains dan seni. Tindak lanjut dari melihat proses invasi adalah dengan mengembangkan ide visual eritrosit yang diaplikasikan pada *ready to wear deluxe*.

Salah satu upaya untuk mewujudkan persoalan di atas, pengkarya membuat *ready to wear deluxe* dengan mengaplikasikan bentuk visual dari bentuk eritrosit manusia menggunakan teknik *patchwork* dan motif *printing*. Hal ini penting untuk memperkaya teknik-teknik dalam penciptaan karya busana ini ke dunia fesyen. Teknik tersebut dipilih karena dapat menciptakan detail dan presisi, fleksibilitas dalam hal desain dan warna, serta menambah nilai eksklusivitas pada hasil akhir. Pada proses aplikasi teknik *patchwork*, pemilihan teknik didasari oleh keberagaman tekniknya dalam memberikan detail, dan tekstur pada kain. Teknik *printing* juga digunakan pada saat proses penciptaan karya busana ini yang didasari oleh kreativitas dan fleksibilitas pengkarya dalam bereksperimen dengan berbagai motif, warna dan desain. Motif yang diciptakan diambil dari bentuk visual eritrosit pada manusia yang berwarna merah dan dikombinasikan dengan blazer hitam. Kedua teknik tersebut akan diaplikasikan di beberapa bagian busana seperti bagian lengan, bagian kerah, dan bagian bahu.

*Style ready to wear deluxe* pada karya ini bergaya *grunge* untuk memberikan kesan *edgy style* namun elegan, sehingga menjadikan karya ini lebih menonjol dan juga untuk menunjukkan sisi kreatifitas dan imajinasi pengkarya sehingga bisa menjadi daya tarik bagi mereka yang ingin tampil unik. *Ready to wear deluxe*

dipilih karena dinilai sangat tepat untuk mempresentasikan motif bentuk eritrosit manusia agar lebih eksklusif dan menciptakan peluang yang baik untuk sukses dalam pasar mode yang kompetitif.

## 1.2 Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan ini adalah :

- a. Bagaimana konsep penciptaan karya pada *ready to wear deluxe* dengan teknik *patchwork* dan *printing*?
- b. Bagaimana proses perwujudan karya tersebut melalui metode penciptaan S.P Gustami dengan teknik *patchwork* dan *printing* pada busana *ready to wear deluxe*?
- c. Bagaimana penyajian karya tersebut sehingga dapat diapresiasi dan dikenal oleh masyarakat secara luas?

## 1.3 Orisinalitas

Berdasarkan analisa yang ditemukan oleh pengkarya, dilihat dari segi ide visual eritrosit sudah digunakan oleh seorang mahasiswa ISI Surakarta dalam busana pesta wanita. Penjelasan secara detail dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Orisinalitas

No.	Karya	Designer/Sumber	Foto
1.	Penciptaan Batik Motif Sedulur Papat Kalima Pancer untuk busana pesta wanita.	Tugas Akhir Karya Leny Dhilla Himawati ( Mahasiswa ISI Surakarta 2017)	 

2. Sumber ide visual dari Pinterest bentuk eritrosit pada manusia



---

Tabel 1.1 Orsinalitas Karya.

Berdasarkan temuan tersebut, maka proses penciptaan karya dalam Tugas Akhir ini berbeda dengan konsep karya Leny yang menggunakan teknik batik untuk busana pesta wanita. Sedangkan konsep karya yang dibuat ini adalah *ready to wear deluxe* bergaya *grunge*. Adapun sumber dari pinterest, hal yang menjadi pembeda terletak pada teknik yang digunakan yaitu teknik *patchwork* dan *printing*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1.4.1 Tujuan

- a. Menciptakan ide dan konsep penciptaan motif eritrosit manusia dengan teknik *patchwork* dan *printing* pada *ready to wear deluxe* yang unik, kreatif, dan menarik bagi dunia fesyen.
- b. Mewujudkan rancangan *ready to wear deluxe* melalui teknik *patchwork* dan *printing*.
- c. Menyajikan karya aplikasi motif eritrosit pada manusia dengan teknik *patchwork* dan *printing* pada *ready to wear deluxe* dalam bentuk *Fashion Show*.

### 1.4.2 Manfaat

Penciptaan karya motif eritrosit pada manusia dengan teknik *patchwork* dan *printing* pada *ready to wear deluxe* memiliki sejumlah manfaat yang didapat yaitu :

- a. Bagi designer, diharapkan karya ini membawa inovasi dan keberanian untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru terkait teknik *patchwork* dan motif *printing*, aplikasi bentuk visual eritrosit, dan *style grunge*.
- b. Bagi Institusi, diharapkan karya ini memperkaya pengetahuan alam terutama penggabungan antara ilmu sains dan seni yang unik dan menarik.
- c. Bagi masyarakat umum, diharapkan karya ini menciptakan daya tarik visual yang memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri yang dapat menarik perhatian konsumen yang mencari sesuatu yang berbeda.

## 1.5 Batasan Penciptaan

### 1.5.1 Batasan Sumber Penciptaan

Pengaplikasian motif bentuk eritrosit manusia pada *ready to wear deluxe* yang dibuat pengkarya didasarkan pada beberapa pertimbangan yang meliputi diantaranya, penggunaan motif eritrosit manusia bisa dijadikan sebagai media bagi desainer untuk mengeskpresikan kreativitas secara unik dan inovatif dengan menggabungkan elemen-elemen baru ke dalam desain mereka.

Proses pengkaryaan pada *ready to wear deluxe* ini melalui proses aplikasi dengan mengambil bentuk visual dari bentuk sel darah manusia dengan teknik *patchwork*, dan *printing* yang di eksplorasi dan disajikan secara menarik. Adapun teknik *patchwork* dengan menggabungkan potongan-potongan kain dan warna yang berbeda. Teknik ini dipilih karena dapat menciptakan dimensi dan tekstur pada kain. Kemudian teknik *printing* dipilih karena teknik tersebut dapat menciptakan pola atau motif yang detail dan presisi sehingga memungkinkan pengkarya untuk mentransfer gambar dengan detail ke atas kain.

Pada karya tugas akhir ini, *style* yang dipilih bergaya *grunge* karena bertepatan dengan konsep karya yang didominasi dengan warna merah dan hitam disesuaikan terhadap karakteristik dari tampilan ide penciptaan busana.

### **1.5.2 Jumlah Karya**

Jumlah karya dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini dibatasi delapan karya dengan tampilan dan komposisi yang sama pada tiap *look*-nya. Jumlah ini dipandang cukup karena *ready to wear deluxe* merupakan suatu jenis busana jadi, yang sengaja diproduksi secara terbatas karena dalam pengerjaannya sangat memperhatikan detail, ketahanan material, kualitas, dan *handmade*.

### **1.5.3 Target Market**

Kategori Produk pengkaryaan ini adalah *ready to wear deluxe*, dengan target market ideal wanita berusia 19-25 tahun yang diperuntukan bagi mereka yang ingin tampil unik dan glamor. Selain itu segmentasi berdasarkan gaya hidup mewah menengah (*middle up class B*) hingga menengah keatas yang memiliki koleksi pakaian *handmade*, tinggal di perkotaan, wanita karir, *support lokal brand*, dan menyukai *style grunge*. Berikut gambar *moodboard* target market :



Gambar 1. 1 *Moodboard* Target Market  
(Sumber : Rekonstruksi Juniar Rahmawati, 2024)