

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Industri *fashion* terus mengalami perkembangan dan hal ini juga mempengaruhi pada permintaan *fashion ready to wear* yang meningkat. *Ready to wear* adalah busana yang dirancang dan diproduksi siap pakai tanda adanya perubahan signifikan karena diproduksi dengan ukuran standar (Agustin dan Yuningsih, 2021:111). Dalam menciptakan *fashion* diperlukan adanya ide kreatif. Mencari sumber ide dan inovasi baru merupakan hal yang sangat penting bagi seorang desainer untuk tetap menarik di dunia fesyen yang semakin bersaing (Evelynasari, N. dkk. 2023:48). Sumber ide tersebut dapat terinspirasi dari berbagai hal, contohnya seperti keindahan alam biota laut.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikenal sebagai salah satu negara yang memiliki keanekaragaman hayati terbesar di dunia, terutama dalam terumbu karang. Terumbu karang adalah ekosistem perairan tropis yang dibangun oleh biota laut penghasil kapur (CaCO_3) (Supriyono, D., 2019:7). Namun, saat ini kondisi terumbu karang terus mengalami kerusakan bahkan terancam punah akibat adanya aktivitas manusia, bencana alam, dan perubahan iklim. Salah satu jenis karang Indonesia yang terancam punah adalah *Indophyllia macassarensis*.

Indophyllia macassarensis merupakan karang endemik Indonesia yang berasal dari wilayah perairan Makassar. Jenis ini termasuk golongan langka, karena keberadaannya hanya pernah tercatat dua kali ditemukan di Laut Sulawesi (Saputra, F.A. 2023:25). Berdasarkan *International Union for Conservation of Nature* (IUCN), karang ini termasuk dalam daftar merah dan status terancam. Penempatan terumbu karang *Indophyllia macassarensis* sebagai sumber inspirasi penciptaan menjadi hal yang signifikan karena karya yang dibuat dapat menjadi media kampanye pelestarian alam melalui *fashion*. Terumbu karang ini memiliki potensi secara visual dengan bentuknya yang bulat unik, tekstur bergelombang, warnanya yang hangat, dan bentuk pulau asal geografisnya untuk diadaptasi ke

dalam karya *fashion* serta menghadirkan inovasi baru sebagai sumber ide dari keanekaragaman hayati Indonesia.

Ready to wear dipilih karena memberikan kesempatan pengkarya untuk mengeksplorasi *Indophyllia macassarensis* dengan aplikasi teknik *digital printing* dan *pleats* secara luas dan penggunaannya yang lebih fleksibel dapat digunakan untuk harian maupun semi formal. *Digital printing* dipilih karena dapat menghasilkan motif, warna, dan detail dengan hasil cetak yang sesuai serta lebih tajam dan proses pengerjaannya yang efisien. Teknik *pleats* dipilih karena memberikan kesan dimensi dan dapat merepresentasikan karakteristik visual terumbu karang *Indophyllia macassarensis* dengan tekstur yang menarik serta unik pada busana.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncullah ide untuk menciptakan busana *ready to wear* yang dapat menampilkan keindahan *Indophyllia macassarensis* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats*, dengan harapan dari karya yang dibuat dapat menjadi karya baru di dunia *fashion*.

1.2 Rumusan Penciptaan

Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana konsep penciptaan karya *ready to wear* inspirasi *Indophyllia macassarensis*?
- Bagaimana proses perwujudan busana *ready to wear* yang terinspirasi *Indophyllia macassarensis* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats*?
- Bagaimana penyajian karya *ready to wear* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1.3.1 Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menambah keberagaman bentuk koleksi *ready to wear* yang mengaplikasikan teknik *digital printing* dan *pleats* inspirasi *Indophyllia macassarensis*. Adapun tujuan terkait rumusan penciptaan di atas adalah:

- a. Mewujudkan ide dan konsep penciptaan *ready to wear* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats* terinspirasi dari *Indophyllia macassarensis*;
- b. Mewujudkan *ready to wear* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats* terinspirasi dari *Indophyllia macassarensis*;
- c. Mewujudkan penyajian karya *ready to wear* yang dikonstruksi dengan teknik *digital printing* dan *pleats* terinspirasi dari *Indophyllia macassarensis* ke dalam ruang publik.

1.3.2 Manfaat Penciptaan

- a. Bagi pengkarya, karya ini diharapkan dapat menjadi pengembangan sumber gagasan ide penciptaan selanjutnya dan memotivasi para desainer untuk menciptakan karya dengan mengangkat obyek tentang karang endemik Indonesia.
- b. Bagi institusi, karya ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi para mahasiswa dan desainer.
- c. Bagi masyarakat, karya ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai terumbu karang *Indophyllia macassarensis* melalui fesyen.

1.4 Batasan Penciptaan

1.4.1 Batasan Sumber Penciptaan

Batasan sumber penciptaan pengkaryaan ini sebagai adalah berikut:

- a. Pembuatan motif karang *Indophyllia macassarensis* dibatasi dengan penggunaan teknik *digital printing* dan *pleats*. *Digital printing* salah satu teknik pencetakan secara digital ke media/bahan kain menggunakan *printer*

yang langsung mencetak ke permukaan kain (Suhersono, 2005). Teknik *digital printing* yang digunakan yaitu dengan teknik sublimasi, karena warna yang dihasilkan tajam dan baik.

- b. *Pleats* merupakan teknik mengubah kain dengan cara melipat kain secara berulang sehingga menciptakan efek volume dan kesan indah (Lathifah, N., & Tsani, R. C. 2024:144). Teknik *pleats* dilakukan dengan menggunakan teknik pemanasan dengan cara direbus dan uap yang didapat dari proses pengukusan. Teknik tersebut dipilih karena mampu menciptakan lipatan yang tahan lama dan tekstur yang menarik.
- c. *Style casual* menjadi pilihan dalam pengakaryaan ini, karena *style* tersebut dapat merepresentasikan *ready to wear* yang tetap mengedepankan kenyamanan.

1.4.2 Batasan Karya

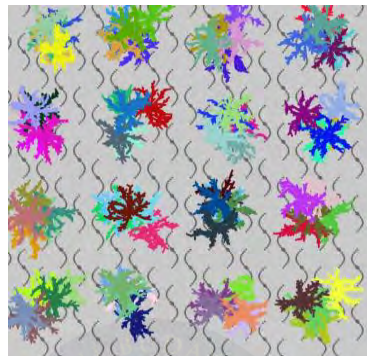
Perancangan karya ini ditujukan untuk wanita peminat mode kelas menengah ke atas dengan rentang usia 18-25 tahun yang berdomisili di kota-kota besar, seorang pelajar/mahasiswa, pekerja kreatif, aktivis lingkungan, dan pecinta seni dan desain. Usia tersebut dipilih karena usia produktif yang dimana sebagian besar sudah memiliki penghasilan sendiri dan memiliki minat yang tinggi pada *fashion*. Hal ini juga dijelaskan bahwa individu dewasa awal sebagai besar sudah memiliki penghasilan sendiri, sehingga daya tarik untuk berbelanja meningkat dan cenderung ingin menunjukkan penampilan yang menarik untuk dapat diterima dalam lingkungan sosialnya (Pratiwi, C., dkk., 2022: 36-37).

Karya yang dibuat berjumlah lima tampilan *ready to wear* yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu *introduction* (satu *look*), *signature* (dua *look*), dan *statement* (dua *look*). Jumlah ini dianggap cukup karena pengerjaannya yang membutuhkan detail khusus.

1.5 Orisinalitas Karya

Berdasarkan analisis dan sejauh pengamatan pengkarya, penciptaan busana *ready to wear* berdasarkan terumbu karang sebagai sumber inspirasi sudah

pernah dibuat. Namun, penciptaan *ready to wear* dengan inspirasi *Indophyllia macassarensis* belum pernah dibuat dan karya yang telah dibuat sebelumnya bukan termasuk jenis terumbu karang endemik Indonesia yang terancam punah. Adapun yang ada dalam bentuk karya batik dan berbeda jenis terumbu karang endemik Indonesia. Berikut ini adalah contoh karya telah dibuat oleh desainer sebelumnya:



Gambar 1.1 Motif Batik Karang *Acropora Suharsonoi*
(Sumber: Rasyid, S.B.A., dkk., 2020)

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Motif Karang Jenis Acopora Suharsonoi Pada Aplikasi Batik Berbasis Web *Development of Acropora Suharsonoi Type Coral Motif on Web-Based Application*” karya Sri Bima Aryo Rasyid (2020). Peneliti ini mengembangkan pola bentuk karang jenis *Acropora suharsonoi* ke dalam motif batik yang dibantu prosesnya oleh metode pemodelan L-system (Rasyid, S. B. A., dkk., 2020: 1530-1537).



Gambar 1.2 Busana Inspirasi *Coral Bleaching*
(Sumber: Putri, H.K., Febriani, R., 2019)

Penelitian ini berjudul “Perancangan Busana *Resort Wear* dengan Motif *Coral Bleaching* dan Peluang Bisnis di Industri Mode”. Hanifah Kusuma Putri membuat busana *resortwear* dengan menggunakan teknik *digital printing* dengan motif *coral bleaching*.



Gambar 1.3 Busana Teknik *Pleats* Inspirasi Terumbu Karang
(Sumber: Erawan, N. P. N. A., dkk., 2022)

Penelitian ini berjudul “SEAPHORIA: *The Marine Life of Bunaken*”. Netania Amanda membuat busana *ready to wear* dengan menggunakan teknik *pleat* pada bagian roknya (karya Erawan, N. P. N. A., dkk., 2022: 92-99).

Berdasarkan ketiga sumber sebelumnya di atas, pengkaryaan ini memiliki konsep yang berbeda. Orisinalitas pengkaryaan ini terletak pada bentuk *ready to wear* yang dirancang dengan inspirasi terumbu karang *Indophyllia macassarensis* yang dikonstruksi dengan menggunakan teknik *digital printing* dan *pleats*.