

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Fashion menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian. Cara kita berpakaian merupakan sebuah tanda untuk menunjukkan siapa diri kita dan budaya apa yang kita anut. *Fashion* tidak hanya menyangkut soal busana dan aksesoris semacam perhiasan seperti kalung dan gelang, akan tetapi benda-benda fungsional lain yang dipadukan dengan unsur-unsur desain yang canggih dan unik menjadi alat yang dapat menunjukkan dan mendongkrak penampilan si pemakai (Roosiani, Rismayanti, & Permatasari, 2014). Dapat diisimpulkan bahwa perkembangan *fashion* mendorong para desainer untuk menciptakan busana yang inovatif dan dapat bersaing di pasar global.

Teknik manipulasi kain atau *manipulation fabric* adalah istilah umum yang mencakup berbagai teknik yang digunakan untuk mengubah sifat fisik kain. Teknik ini dapat digunakan untuk menciptakan tekstur, pola, dan bentuk yang unik, serta menambah kedalaman dan daya tarik pada desain tekstil. Teknik manipulasi kain dapat diterapkan pada kain tenun dan rajutan, dan dapat digunakan untuk mencapai berbagai efek, mulai dari hiasan halus hingga perubahan struktural yang dramatis (Butler, 2016). Dapat disimpulkan bahwa teknik manipulasi kain ini merupakan teknik untuk menciptakan bentuk tekstur dengan penerapan teknik-teknik seperti sulaman, *smock*, *ruffles*, dan *tucking*.

Dalam dunia *fashion* teknik manipulasi kain ini sudah sangat sering diterapkan pada berbagai macam jenis busana termasuk *lolita style*. Pada penciptaan karya ini penerapan teknik manipulasi kain yang digunakan terdiri dari sulaman, *ruffles*, dan *smock*. Teknik sulaman yang digunakan yaitu sulaman merubah corak, *smock* yang digunakan yaitu *honeycomb smock* dan juga teknik *ruffles*. Teknik manipulasi kain ini diterapkan pada kain bermotif gingham dengan gaya *lolita*.

Sulaman merubah corak atau seni merubah corak kain sebenarnya termasuk kedalam salah satu teknik sulaman berwarna yang diaplikasikan untuk menambah corak pada kain yang sebelumnya memang sudah bermotif (Zahra & Melly, 2022). *Smocking* adalah teknik sulaman yang digunakan untuk mengumpulkan kain dengan jarum sehingga dapat meregang (Verma, 2021). *Ruffles* adalah sepotong kain yang panjang diambil dari arah serat serong lalu dikerut pada bagian atasnya agar menimbulkan gelombang, dapat dibuat dari selembar bahan atau dobel bahan (Wolff, 1996). Pemilihan ketiga ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karya tekstil yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai ekspresif dan estetika yang kuat, sesuai dengan konsep *lolita style*.

Kain *gingham pattern* adalah kain katun tenun. Kain ini menggunakan dua benang dengan warna berbeda, yang ditenun bersama untuk menciptakan pola kotak-kotak. Kain *gingham* biasanya berwarna putih, dan motif lainnya tersedia dalam warna pilihan lainnya. Saat ini, desain putih yang umum tersedia dalam variasi warna lainnya. Kain ini mudah dikenali karena garis *vertikal* dan *horizontal* memiliki ukuran dan pola yang sama. (Donovan, 2023). Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kain *gingham pattern* ini merupakan jenis kain katun dengan pola kotak-kotak yang masih sering ditemukan pada tren *fashion* saat ini.

Lolita atau dikenal juga dengan *lolita fashion* merupakan salah satu jenis *fashion* yang lahir dan cukup terkenal di Jepang. Meskipun lahir di Jepang, namun mereka mengadopsinya dari gaya berpakaian pada masa *Victorian* dan *Edwardian*. Ketika *fashion* wanita berlomba-lomba memperlihatkan lekuk tubuh pemakainya, *lolita* yang lahir pada tahun 1970-an justru menghindari hal tersebut. Hal ini yang membuat *lolita* berbeda (anti-mainstream) dan unik, karena tidak hanya sekedar *fashion*, namun juga telah bertransformasi menjadi gaya hidup (Solikhah, 2015). *Lolita style* yang digunakan pada penciptaan ini terinspirasi dari busana panggung salah satu idol Jepang yaitu AKB48 yang mengeluarkan album berjudul *gingham check*, pada album ini para personil AKB48 menggunakan busana *lolita style* dengan motif *gingham*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, jelaslah bahwa penciptaan karya ini bertujuan untuk memberikan inovasi pada penciptaan karya *fashion* terutama pada *lolita style* dengan aplikasi teknik manipulasi kain pada kain *gingham pattern*. Fokus penciptaan karya ini yaitu penerapan teknik manipulasi kain yang masih jarang digunakan pada kain *gingham pattern* dengan *lolita style*. Penggunaan kain *gingham pattern* masih eksis hingga saat ini, namun tidak banyak yang menerapkan teknik manipulasi kain ini pada kain tersebut. Maka dari itu penciptaan karya ini menjadi penting untuk memberikan inovasi baru pada para desainer lainnya.

1.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penciptaan ini adalah:

- a Bagaimana konsep teknik manipulasi kain pada kain *gingham pattern* dengan *lolita style*?
- b Bagaimana hasil teknik manipulasi kain pada kain *gingham pattern* dengan *lolita style*?
- c Bagaimana konsep penyajian karya hasil teknik manipulasi kain pada kain *gingham pattern* dengan *lolita style*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1.3.1. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya ini bertujuan untuk memperkaya bentuk *fashion lolita style* dengan penerapan teknik manipulasi kain.. Adapun tujuan terkait rumusan penciptaan tersebut adalah:

- a Menjelaskan konsep teknik manipulasi kain pada *gingham pattern* dengan *lolita style*;
- b Menjelaskan proses teknik manipulasi kain pada *gingham pattern* dengan *lolita style*;

- c Menjelaskan bentuk penyajian hasil teknik manipulasi kain pada *gingham pattern* dengan *lolita style*.

1.3.2. Manfaat Penciptaan

- a Bagi pengkarya, penciptaan karya ini bisa menjadi inovasi baru dalam penggayaan penciptaan karya fashion.
- b Bagi institusi, karya ini bisa memberikan kontribusi keilmuan tentang teknik manipulasi kain yang bermanfaat bagi semua orang.
- c Bagi ilmu pengetahuan, karya ini diharapkan dapat dijadikan sumber penciptaan bagi semua orang.
- d Bagi masyarakat, karya ini bisa menjadi media apresiasi bagi warga setempat.

1.4. Orisinalitas

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data, hingga saat ini masih belum ada karya *lolita style* dengan penerapan teknik manipulasi kain berupa sulaman, *smock* dan *ruffles* pada kain *gingham pattern*. Meski demikian teknik *ruffles* ini merupakan ciri khas dari busana *lolita style*. Maka dari itu dapat dipastikan bentuk dan konsep penciptaan karya ini orisinil.

Tabel 1.1 Orisinalitas
(Azizah, 2025)

No	Nama Designer	Sumber	Gambar
1.	Hastin Solikhah	<p><i>Gothic Lolita</i> dalam Penciptaan Artwear</p> <p>Hastin Solikhah, 2015. Diunduh pada 2 Januari 2025</p>	

2.	R. Annisa Ramadhini Fernandi dan Cucu Ruhidawati	<p>Penerapan <i>Ruffles</i> Sebagai <i>Manipulating Fabric</i> Pada Busana Pesta</p> <p>R. Annisa Ramadhini Fernandi dan Cucu Ruhidawati, 2021. Diunduh pada 12 Mei 2025</p>	
----	--	--	---

1.5. Batasan Penciptaan

1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan

Adapun batasan penciptaan pengkaryaan ini yaitu dari segi teknik manipulasi kain yang diterapkan terdiri dari teknik sulaman, *smock* dan *ruffles* yang diterapkan pada kain *gingham pattern* dengan *lolita style*. Teknik sulaman dan *smock* yang akan digunakan yaitu sulaman merubah corak dan teknik *honeycomb smock*. Warna yang digunakan pun disesuaikan dengan warna-warna ciri khas dari *lolita style* yaitu warna-warna pastel seperti, merah muda, biru muda dan ungu muda. Warna benang sulam yang digunakan memiliki tone yang lebih cerah dan kuat dari warna dasarnya. Penggunaan motif-motif dengan unsur feminim seperti bentuk hati dan bunga yang akan memberikan kesan manis dan ceria.

1.5.2. Batasan Karya

Karya yang dibuat pada penciptaan ini berjumlah empat busana *lolita style* dengan motif sulaman merubah corak yang berbeda-beda. Karya ini juga dilengkapi dengan aksesoris seperti bando dan pita.

1.5.3. Target Market

Karya ini ditujukan untuk wanita remaja hingga dewasa yang menyukai *style* dari negara Jepang atau untuk penikmat *anime* yang biasa disebut *wibu* dengan rentang usia 18-25 tahun. Koleksi ini dapat digunakan pada acara *coswalk* (*cosplay walk*) atau

event yang biasa diadakan oleh komunitas pecinta Jepang. Berikut adalah *moodboard* target market pengkaryaan ini:



Gambar 1. 1 *Moodboard* Target Market
(Azizah, 2025)