

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penciptaan

Sebagai sebuah bentuk ekspresi seni yang dikenakan, *artwear* melampaui batasan fungsionalitas pakaian sehari-hari dan menjelajahi potensi busana sebagai media komunikasi artistik dan kultural (Branstad, 2010). Sumber gagasan penciptaan *artwear* tentu dapat berasal dari manapun, tergantung konteks penciptaannya untuk apa. *Artwear* yang disajikan Jember *Fashion Carnival* misalnya, selalu menawarkan kebaruan bentuk *artwear* yang sumber idenya setiap tahun berubah. Adapun dalam konteks penciptaan ini pengkarya memilih *board game* yaitu *Candyland* sebagai sumber ide penciptaan karena secara visual papan permainan ini menyajikan peluang yang besar untuk dieksplorasi menjadi *artwear*.

*Candyland* adalah sebuah papan permainan anak-anak yang populer di Amerika Serikat, dikenal dengan dunia fantasinya dan karakter-karakternya yang unik dan penuh warna. Tiga tokoh dalam *Candyland* yang menarik perhatian pengkarya untuk dijadikan inspirasi adalah Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Princess Lolly adalah gadis muda yang cantik dan anggun serta mengenakan busana yang dipenuhi dengan *lollypop*. Gadis cantik ini berasal dari negeri *Lollypop*. Princess Frostine adalah perempuan cantik dan anggun berasal dari negeri ajaib yang dingin dan sangat suka bermain seluncur di salju. Adapun Gramma Nutt adalah perempuan dari *Peanut Acres* yang hangat dan keibuan. Ketiga karakter tokoh ini memiliki potensi yang sangat besar untuk diinterpretasikan ke dalam bentuk *artwear* yang sangat menarik, mengingat memiliki kekayaan elemen desain yang dapat dieksplorasi, mulai dari bentuk, warna, tekstur, hingga simbolisme.

Berangkat dari hal di atas, maka tujuan utama dari riset penciptaan ini adalah untuk menghasilkan tiga karya *artwear* yang secara artistik mempresentasikan karakter Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine dari papan permainan *Candyland*. Melalui proses eksplorasi mendalam terhadap karakteristik masing-masing tokoh, diharapkan dapat diciptakan *artwear* yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan esensi dan narasi dari setiap karakter. Adapun urgensi dari penciptaan *artwear* ini setidaknya dua hal. Pertama, sebagaimana dijelaskan Park & Kim (2018), *artwear* sebagai media seni memiliki kemampuan

untuk menyampaikan narasi dan membangkitkan emosi melalui representasi visual yang unik. Kedua, penciptaan *artwear* ini mendorong lahirnya inovasi dalam *artwear* sebagaimana dijelaskan oleh Quinn (2003), bahwa transformasi karakter fiksi kedalam bentuk *artwear* menantang batasan-batasan desain konvensional dan mendorong inovasi dalam penggunaan material dan teknik.

### **1.2. Rumusan Penciptaan**

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





1. Bagaimana konsep penciptaan karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *candyland*?
2. Bagaimana proses perwujudan karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *candyland*?
3. Bagaimana media promosi dan konsep penyajian karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *candyland*?

### **1.3. Orisinalitas**

Orisinalitas karya ini terletak pada gagasan desain yang menempatkan karakter tiga tokoh *Candyland* yakni Princes Lolly, Princes Frostine, dan Gramma Nutt. dalam bentuk *artwear* yang bernuansa *feminime*. Berdasarkan riset awal menunjukkan bahwa desainer sebelumnya sudah ada yang mengolah *candyland* dalam busana namun berbeda dengan penciptaan karya ini.

Berikut adalah tabel yang memberikan data terkait karya desainer sebelumnya yang mengangkat *candyland* dalam karyanya.

Tabel 1. 1. Orisinalitas karya

NO	Designer / Sumber	Foto	Keterangan
1	Koleksi <i>Angelic pretty</i> Sumber: <a href="https://www.ghostgirlgoods.com/post/2018/10/26/angelic-pretty-museum-october-26th">https://www.ghostgirlgoods.com/post/2018/10/26/angelic-pretty-museum-october-26th</a> (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)		<i>Brand Angelic pretty</i> ini menghadirkan koleksi busana yang terinspirasi dari <i>candyland</i> . Karya busana ini menggunakan hiasan bentuk-bentuk <i>candy</i> pada bagian rok dan <i>headpiece</i> .
2	Sumber: <a href="https://bigfootevents.co.uk/hire/human-canape-trays/">https://bigfootevents.co.uk/hire/human-canape-trays/</a> (Diunduh pada tanggal 26 desember 2024)		Karya busana ini menggunakan hiasan bentuk lolipop dan bentuk <i>cupcake</i> pada bagian rok dan <i>headpiece</i> .
3	Sumber: <a href="https://www.etsy.com/listing/1597588849/blue-candy-queen-princess-candyland?ref=share_v4_lx">https://www.etsy.com/listing/1597588849/blue-candy-queen-princess-candyland?ref=share_v4_lx</a> (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)		<i>Brand Etsy</i> ini menghadirkan koleksi busana anak-anak yang terinspirasi dari <i>candyland</i> . Karya busana ini menggunakan hiasan bentuk-bentuk <i>candy</i> pada busana.
4	Koleksi Calla the label, Nadjani, dan Jessieca Winata Sumber: <a href="https://www.jakartafashionweek.co.id/News-Flash/sweet-pop-inspirasi-desain-candy-color-di-runway-jfw-2023">https://www.jakartafashionweek.co.id/News-Flash/sweet-pop-inspirasi-desain-candy-color-di-runway-jfw-2023</a> (Diunduh pada tanggal 27 desember 2024)		Karya <i>ready to wear</i> ini hanya terinspirasi dari <i>tone</i> warna pada <i>candyland</i> saja.

Berdasarkan hasil riset di atas ada beberapa desainer yang sudah menciptakan busana dengan inspirasi *Candyland*, namun berbeda dengan konsep pengkaryaan ini. Perbedaan tersebut terletak pada warna, karakter, *style* busana, dan bentuk aksesoris.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1.4.1. Tujuan**

a. Tujuan Khusus

Menghadirkan kebaruan bentuk *artwear* yang ekspresif dan inovatif melalui pendekatan desain yang eksperimental dan konseptual.

b. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan penciptaan di atas tujuan umum penciptaan karya ini adalah

- 1) Menjelaskan konsep penciptaan karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *Candyland*.
- 2) Menejelaskan proses perwujudan karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *Candyland*.
- 3) Menjelaskan media promosi dan konsep penyajian karya *artwear* yang menginterpretasikan karakter tiga tokoh perempuan pada *Candyland*.

### **1.4.2. Manfaat**

a. Bagi Pengkarya

Penciptaan karya ini bisa menjadi wadah pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang *fashion*.

b. Bagi Ilmu Pengetahuan

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi penciptaan karya seni *artwear* untuk mahasiswa *fashion* di Indonesia.

c. Bagi Institusi

Karya ini diharapkan dapat mengangkat dan mengharumkan nama institusi serta dapat bermanfaat bagi semua pihak.

d. Bagi Masyarakat

Karya ini diharapkan menjadi media apresiasi tentang *artwear* yang bertemakan *boardgame candyland*.

## 1.5. Batasan Penciptaan

### 1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan

*Candyland* yang dijadikan titik pijak karya ini dibatasi pada *Candyland* yang diproduksi tahun 1990-an. Alasan mendasarnya adalah pengkarya ingin ide penciptaannya bersumber dari objek yang pertama kali diproduksi dengan karakter tokoh sehingga "terbebas" dari interpretasi tokoh sebagaimana yang hadir pada *Candyland* edisi berikutnya.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam latar belakang penciptaan, pengkaryaan ini memfokuskan diri untuk mengeksplorasi tiga tokoh perempuan dalam *Candyland* yakni, Princes Lolly, Princes Frostine, dan Gramma Nutt. Eksplorasi dalam penciptaan karya ini dilakukan secara menyeluruh dan mendalam, mencakup studi visual, konseptual, serta teknis terhadap karakter tokoh *Candyland*. Pengkarya melakukan riset pustaka dan analisis visual terhadap elemen-elemen desain yang melekat pada karakter Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine, termasuk warna, bentuk, tekstur, serta simbolisme yang dimiliki masing-masing tokoh. Selain itu, eksplorasi juga mencakup percobaan material dan teknik, baik tekstil maupun non-tekstil seperti penggunaan *jumping clay* untuk menciptakan elemen dekoratif yang mendukung karakterisasi tokoh dalam bentuk *artwear*.

Princes Lolly adalah gadis muda yang cantik dan anggun serta mengenakan busana yang dipenuhi dengan lolipop. Gadis cantik ini berasal dari negeri Lolipop. Princes Frostine adalah perempuan cantik dan anggun berasal dari negeri ajaib yang dingin dan sangat suka bermain seluncur di salju. Adapun Gramma Nutt adalah perempuan yang hangat dan keibuan. Tokoh ini berasal dari *Peanut Acres*. karena pengkarya ingin menghadirkan bentuk *artwear* dengan nuansa negeri dongeng berbasis karakter tiga tokoh dari negeri dongeng dalam satu kesatuan koleksi.

Adapun *artwear* yang dimaksud dalam pengkaryaan ini adalah *artwear* yang selain mementingkan sisi *art*-nya, juga memperhatikan aspek fungsionalnya. Hal ini dimaksudkan agar *artwear* yang dibuat dapat dipergunakan dalam berbagai kesempatan seperti pesta ulang tahun, dan *event* tertentu yang tema nya sesuai dengan karakteristik busana ini.

### 1.5.2. Batasan Karya

Secara khusus karya *artwear* ini dirancang dengan mengedepankan gaya feminin yang ditampilkan melalui penggunaan siluet A, serta penambahan detail dekoratif seperti payet, manik-manik, dan aksesoris yang dikerjakan secara *handmade*. Gaya feminin tersebut dipilih untuk menyesuaikan dengan karakteristik tokoh yang diangkat, serta untuk memenuhi selera target pasar, yaitu perempuan dewasa kelas menengah ke atas yang tinggal di wilayah perkotaan dan memiliki ketertarikan terhadap *fashion* yang glamor, unik, artistik, dan menyukai pesta. (gambar 1.1).

Adapun pemilihan palet warna (*colorway*) dalam setiap karya disesuaikan dengan karakter visual dan sifat masing-masing tokoh *Candyland*. Karya pertama, yang terinspirasi dari Princess Lolly, menampilkan kombinasi warna cerah seperti merah muda, kuning, biru, dan hijau limau, yang merepresentasikan keceriaan masa kanak-kanak dan nuansa fantasi dunia permen. Karya kedua, yang merepresentasikan Gramma Nutt, didominasi oleh warna-warna bumi seperti coklat, kuning keemasan, dan hijau zaitun, yang merefleksikan karakter hangat, keibuan, dan kebijaksanaan. Sementara itu, karya ketiga yang terinspirasi dari Princess Frostine menggunakan gradasi warna biru, putih, dan aksen kristal untuk menciptakan kesan anggun, sejuk, dan mewah, sesuai dengan karakter dari dunia es.

Adapun jumlah karya dalam pengkayaan Tugas Akhir ini dibatasi tiga karya *artwear* yang merepresentasikan tiga karakter tokoh pada *Candyland* (gambar 1.2), yakni Princess Lolly, Gramma Nutt, Princess Frostine. Melalui pendekatan gaya dan warna yang disesuaikan secara konseptual dan visual, ketiga karya *artwear* ini tidak hanya mampu merepresentasikan karakter tokoh secara artistik, tetapi juga relevan dengan preferensi estetika target pasar yang dituju.





Gambar 1. 1. Target market  
(Asyifa, 2025)



Gambar 1. 2. Batasan sumber penciptaan karya.  
(Poster *Candyland* diunduh dari website: <https://images.app.goo.gl/hNaRR2LnnhX9Ldvs6>.  
Diunduh pada tanggal 24 februari 2025. Gambar tokoh Princess Lolly, Gramma Nutt, Princess Frostine diunduh dari website: <https://candyland.fandom.com/wiki/Category:Characters>.  
Diunduh pada tanggal 24 februari 2025)