

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penciptaan

Putri duyung merupakan makhluk mitologis yang secara umum digambarkan memiliki tubuh bagian atas seperti manusia perempuan dan bagian bawah berupa ekor ikan. Kehadirannya dalam mitos dan cerita rakyat telah tersebar di berbagai budaya, mulai dari Eropa hingga Asia. Dalam studi mitologi laut, makhluk ini dianggap sebagai simbol transisi dan daya tarik terhadap hal-hal yang tidak dikenal di luar dunia manusia (Fakhruddin & Rasyid, 2020). Putri duyung dalam budaya populer berkembang menjadi representasi keindahan, misteri, dan juga kemanusiaan yang tersembunyi dalam makhluk laut. Kehadiran putri duyung sebagai makhluk legenda yang penuh makna menjadikannya sumber inspirasi yang kuat dalam pembuatan karya seni dan desain busana.

*Fashion* merupakan bentuk komunikasi visual yang mampu menyampaikan identitas, karakter, serta narasi tertentu melalui desain dan gaya berpakaian. *Fashion* bukan sekadar pelindung tubuh, tetapi juga alat komunikasi *nonverbal* yang mencerminkan nilai sosial dan ekspresi personal. Dalam dunia desain, *fashion* menjadi medium untuk menerjemahkan konsep, emosi, dan inspirasi menjadi karya nyata (Netty Lisdiantini, Subiyantoro, dan Afandi, 2019 : 9-15).

Salah satu sumber inspirasi visual yang kuat dalam penciptaan tren mode saat ini datang dari media populer, seperti film. *The Little Mermaid* versi *live action* (2023) merupakan adaptasi dari kisah klasik Disney tentang seorang putri duyung bernama Ariel yang penasaran dengan dunia manusia dan memutuskan untuk meninggalkan lautan demi mengikuti suara hatinya. Dalam versi terbaru ini, cerita tidak hanya berpusat pada Ariel, tetapi juga memperkenalkan saudari-saudarinya yang berasal dari tujuh kerajaan laut yang berbeda. Masing-masing saudari Ariel memiliki latar budaya, warna, dan karakteristik visual yang unik. Salah satu karakter yang menarik perhatian dalam versi ini adalah *Princess Karina* dari Laut Saithe. Karina digambarkan sebagai putri duyung yang berasal dari wilayah laut

dingin dan berkabut, dengan dominasi warna biru serta asosiasi dengan hewan-hewan kutub seperti beruang kutub dan anjing laut (Geron, 2023 : 72).

Konsep desain busana yang diangkat termasuk dalam kategori *Ready To Wear Deluxe*, yaitu kategori busana siap pakai yang menonjolkan kesan eksklusif dan nilai artistik. Dalam proses perwujudannya, digunakan teknik *embellishment* yang terdiri dari payet ronce dan aplikasi *tulle* payet. Teknik ini dipilih untuk menciptakan visual dan motif yang terinspirasi dari bentuk dan tekstur ekor *Princess Karina*, sekaligus memperkuat kesan karakter tersebut. Karakter fiksi diterjemahkan secara visual ke dalam busana, sehingga dihasilkan karya yang fungsional dan memiliki narasi.

Karya ini mengangkat sosok putri duyung sebagai simbol, keindahan, dan misteri laut, karya ini bertujuan untuk mengenalkan kembali makna dari karakter legenda tersebut kepada masyarakat masa kini melalui busana. Empat busana *Ready to Wear Deluxe* dirancang dengan teknik hias berupa teknik *embellishment* seperti payet ronce dan *applique*. Setiap rancangan menggambarkan elemen khas dari tokoh *Princess Karina*, seperti warna dan motif ekornya. Karya ini diharapkan dapat memberi inspirasi baru dalam dunia fashion dan menjadi contoh bagaimana cerita fiksi bisa diolah menjadi desain yang berkesan dan dapat dikenakan.

## 1.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penciptaan ini adalah:

- a. Bagaimana konsep pengaplikasian motif ekor *Princess Karina* dengan teknik *Embellishment* pada *ready to wear deluxe*?
- b. Bagaimana proses perwujudan karya tersebut melalui metode dan teknik *Embellishment*?
- c. Bagaimana penyajian karya tersebut hingga dapat diapresiasi oleh masyarakat secara luas?

## 1.3. Orisinalitas Karya

Tema *mermaid* telah banyak diangkat dalam dunia *fashion*, baik dalam bentuk *ready to wear* maupun *haute couture*. Namun, hingga saat ini belum banyak ditemukan karya busana yang secara spesifik mengangkat karakter *Princess Karina*

dari film *The Little Mermaid* (2023) sebagai sumber inspirasi utama dalam penciptaan desain *ready to wear deluxe*. Berikut ini merupakan beberapa contoh desainer yang telah menerjemahkan tema *mermaid* ke dalam desain busana:

Tabel 1. 1 Orisinilitas Karya

No.	Karya	Designer/Sumber	Foto
1.	Gaun yang memiliki siluet <i>mermaid</i> dengan detail payet dan tekstur menyerupai sisik ikan.	<i>The Atelier Bridal Collection</i> (@omgayleee)	
2.	Gaun berpotongan mini dengan ekor <i>tulle</i> panjang di bagian belakang.	Zuhair Murad <i>Spring 2025 Couture</i> ( <a href="https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2025-couture/zuhair-murad">https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2025-couture/zuhair-murad</a> )	

3.	Gaun yang menampilkan motif menyerupai struktur organik atau pola sisik.	Iris Van Herpen “Sensory Seas” at Paris Haute Couture Week ( <a href="https://sheleeart.com.au/collaborations/">https://sheleeart.com.au/collaborations/</a> )	
----	--	---	--

## 1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1.4.1. Tujuan

- Menjabarkan ide dan konsep aplikasi motif ekor *Princess Karina* dengan teknik *embellishment* pada *ready to wear deluxe* yang kreatif dan inovatif.
- Mewujudkan rancangan *ready to wear deluxe* melalui teknik *embellishment*.
- Mewujudkan bentuk penyajian karya aplikasi motif ekor *Princess Karina* pada *ready to wear deluxe* dalam bentuk dokumentasi berupa foto dan video.

### 1.4.2. Manfaat

- Bagi ilmu pengetahuan, karya ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi baru yang membutuhkan pengetahuan mengenai proses aplikasi motif ekor *Princess Karina* dengan teknik *embellishment* pada *ready to wear deluxe*.
- Bagi *designer*, karya ini menambah pengetahuan dan pengalaman terkait dengan teknik *embellishment* dan aplikasi motif ekor *Princess Karina*.
- Bagi institusi, menjadi contoh karya inspiratif bagi mahasiswa lain dalam pengembangan konsep dan eksplorasi teknik *fashion*.
- Bagi masyarakat umum, karya ini menambah perbendaharaan busana dari segi jenis, bentuk, gaya, dan kreativitas sebagai alternatif pilihan bagi masyarakat.

## 1.5. Batasan Penciptaan

### 1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan

Penciptaan karya busana ini dibatasi pada pengembangan satu karakter, yaitu *Princess Karina* dari film *The Little Mermaid*. Fokus penciptaan terletak pada

interpretasi visual karakter melalui desain busana *ready to wear deluxe* dengan penerapan teknik *embellishment*, yaitu payet ronce dan pengaplikasian kain tule dengan cara jahit tangan (*jelujur*). Bentuk, warna, dan motif terinspirasi dari motif ekor Karina.

### 1.5.2. Jumlah Karya

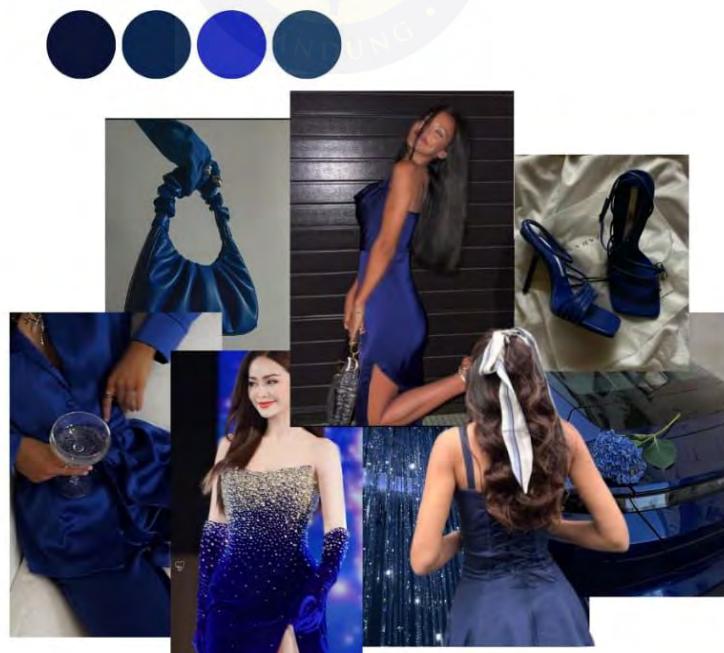
Jumlah karya dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini dibatasi empat karya yang berupa *ready to wear deluxe*, disertai dengan penambahan aksesoris berupa kalung.

### 1.5.3. Target Market

Karya ini ditujukan untuk wanita remaja hingga dewasa yang memiliki ketertarikan pada dunia *pageant*, suka menghadiri pesta, dan aktif dalam sesi *photoshoot*. Busana ini dirancang untuk digunakan dalam berbagai kesempatan seperti ajang pageant, pesta, maupun sesi pemotretan.

Berikut adalah *moodboard* target market untuk pengkaryaan ini:

Berikut adalah *moodboard* target market untuk pengkaryaan ini:



Gambar 1. 1 *Moodboard* Target Market  
(Sumber: Dinda Julia, 2025)