

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Busana merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Busana sudah menjadi kebutuhan primer manusia yang tidak dapat dipisahkan. Fungsi utama dari busana adalah menutup dan melindungi badan dari paparan luar namun semakin berkembangnya zaman, fungsi busana tidak hanya sebatas penutup dan pelindung badan. Fungsi busana semakin berkembang sebagai alat untuk meningkatkan kepercayaan diri dan sebagai identitas dari pemakainya. Manusia semakin leluasa dan bebas dalam mengekspresikan diri melalui busana.

Semakin berkembangnya busana mengakibatkan munculnya keberagaman jenis dari busana. Salah satu jenis busana yang berkembang ialah *ready-to-wear deluxe*. Menurut (Widiasari, 2019) Busana *ready-to-wear deluxe* merupakan busana yang memiliki konstruksi yang rumit serta memiliki berbagai macam variasi dengan ciri khas dibuat menggunakan teknik khusus dan rekayasa bahan. Busana *ready-to-wear deluxe* diproduksi dengan ukuran standar tertentu seperti S, M, L dan XL namun dengan jumlah yang terbatas. Tingkat produksi yang terbatas dan teknik pembuatan yang membutuhkan skill tertentu menjadikan busana *ready-to-wear deluxe* lebih eksklusif dibanding *ready-to-wear*.

Desain koleksi pada busana ini terinspirasi salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan suku, adat dan budaya yang beragam. Keragaman tersebut menjadi simbol dan identitas pada setiap daerah di Indonesia. Setiap keragaman ini perlu dilestarikan untuk menjaga agar eksistensinya dapat terus pertahankan. Salah satu daerah dengan adat dan budaya yang masih dilestarikan adalah daerah Eks-Karesidenan Banyumas.

Budaya yang sampai saat ini masih dilestarikan di wilayah Eks-Karesidenan Banyumas adalah Ebeg Banyumasan. Ebeg Banyumasan merupakan kesenian berupa pertunjukan berupa tari-tarian yang menceritakan latihan perang. Menurut (Juniati & Arsih, 2021) pertunjukan Ebeg Banyumasan sudah berkembang pada masa Pangeran Diponegoro sebagai bentuk dukungan dari rakyat jelata dalam melawan penjajah. Koreografi dalam pertunjukan Ebeg Banyumasan ini tidak

memiliki aturan khusus, namun setiap penari diharuskan bergerak kompak, bergerak bebas dan melakukan atraksi.

Pertunjukan Ebeg Banyumasan terdapat atraksi dengan menggambarkan simbol-simbol dari kekuatan nenek moyang. Atraksi ini disebut dengan *mendem* (kesurupan) dimana pemain dirasuki oleh makhluk tertentu sehingga kehilangan kesadaran. Pemain yang mengalami kesurupan biasanya akan melakukan atraksi tertentu dan bahkan membahayakan seperti memakan pecahan kaca, berjalan di atas bara api, memakan daging ayam hidup serta memakan dedaunan mentah. Pertunjukan Ebeg Banyumasan dapat dilihat pada Gambar 1.1 di bawah ini:



Sumber: www.alif.id

Gambar 1. 1 Contoh Pertunjukan Ebeg Banyumasan

Pertunjukan Ebeg Banyumas terdapat karakter berupa sosok kuda yang di gambarkan dalam bentuk 2 dimensi yang dibuat dengan anyaman bambu. Karakter Ebeg digunakan pada pertunjukan sebagai tunggangan pemain saat melakukan pertunjukan. Menurut (Juniati, 2021) Pertunjukan Ebeg Banyumasan juga menampilkan karakter Barongan yang di dalamnya terdapat satu atau dua

orang sebagai pengendali Barongan. Contoh gambar karakter Barongan dapat dilihat pada Gambar 1.2 di bawah ini:



Sumber : National Geographic Indonesia

Gambar 1. 2 Contoh karakter Barongan

Produk busana yang dibuat dengan menerapkan hasil eksplorasi motif yang terinspirasi dari pertunjukan Ebeg Banyumasan dengan menggunakan teknik bordir komputer. Bordir komputer merupakan teknik membuat bordir dengan bantuan perangkat lunak dan mesin khusus untuk menghasilkan produk bordir. Bordir komputer biasanya digunakan untuk motif-motif yang cenderung repetitif dengan hasil yang lebih presisi dibanding bordir manual. Pemilihan teknik bordir komputer pada pembuatan busana ini adalah untuk menghindari bentuk motif yang tidak seragam pada busana. Pembuatan busana ini juga menggunakan material berupa *zipper* sebagai aksen pada busana. *Zipper* diaplikasikan pada beberapa bagian busana baik sebagai alat bukaan busana maupun hiasan yang sesuai dengan inspirasi yaitu pertunjukan Ebeg Banyumasan.

Busana dibuat mengikuti Indonesia *Trend forecasting 2023/2024:C-Exist* dengan mengambil tema *The saviors*. *The Savior* merupakan salah satu tema yang diusung pada Indonesia *Trend forecasting 2023/2024* dengan ciri khas struktur

busana yang *sporty*. *The Savior* juga memiliki ciri khas pengembangan busana blus dan jacket dengan banyak variasi kantong. Warna yang digunakan juga mengikuti Indonesia *Trend forecasting 2023/2024: Co-Exist* seperti warna hitam, putih, abu dan perpaduan warna biru dan merah muda.

Pertunjukan Ebeg Banyumasan menjadi dasar ide penyusunan Tugas Akhir ini dengan menerapkan teknik bordir dan juga aplikasi *zipper*. Pertunjukan Ebeg Banyumasan dipilih sebagai sebagai bentuk melestarikan budaya khususnya budaya daerah Eks-karesidenan Banyumas. Pembuatan busana merujuk pada panduan *Trend Forecasting 2023/2024: Co-Exist* dengan tema *The saviors*. Pembuatan busana dengan inspirasi pertunjukan Ebeg Banyumasan akan dibahas dalam tugas akhir berjudul:

“EKSPLOKASI MOTIF TERINSPIRASI DARI PERTUNJUKAN EBEG BANYUMASAN DENGAN TEKNIK BORDIR DAN APLIKASI ZIPPER PADA BUSANA READY-TO-WEAR DELUXE”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1 Bagaimana eksplorasi Ebeg Banyumasan menjadi sebuah motif yang akan diaplikasikan pada busana?
- 2 Bagaimana penerapan eksplorasi motif pada pertunjukan Ebeg Banyumasan diaplikasikan pada busana *ready-to-wear deluxe* dengan teknik bordir dan aplikasi *zipper*?
- 3 Bagaimana perhitungan harga pokok produksi pada busana *ready-to-wear deluxe* dengan motif yang terinspirasi pertunjukan Ebeg Banyumasan dengan teknik bordir dan aplikasi *zipper*?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan produk ini adalah menciptakan motif yang diambil dari eksplorasi pertunjukan Ebeg Banyumasan dan menerapkan reka bahan bordir dan aplikasi *zipper* pada busana *ready-to-wear deluxe*.

Tujuan dari pembuatan produk ini adalah membuat busana *ready-to-wear deluxe* dengan motif yang terinspirasi dari pertunjukan Ebeg Banyumasan dan dibuat menggunakan bordir digital dan aplikasi *zipper* pada busana.

1.4 Kerangka Pemikiran

Pembuatan busana ini dimulai dari studi literatur dengan mencari sumber-sumber dari literatur. Referensi berupa literatur yang berhubungan dengan pertunjukan Ebeg Banyumasan berupa jurnal penelitian dan literatur reka bahan yang digunakan berupa jurnal, *e-book* dan artikel. Pencarian sumber inspirasi juga dilakukan dengan studi lapangan dengan melakukan pengamatan bentuk karakter Ebeg serta dokumentasi berupa foto. Foto yang diperoleh digunakan sebagai salah satu acuan dalam proses eksplorasi motif selain dari hasil studi literatur.

Busana dibuat dengan mengacu pada Indonesia *Trend Forecasting 2023/2024: Co-Exist* dengan tema *The Savior* dan sub tema *Inventive*. Trend digunakan sebagai acuan dalam pembuatan busana seperti penggunaan warna yaitu warna hitam, putih, abu, merah muda dan biru. Trend forecasting juga digunakan sebagai inspirasi gaya busana. Gaya busana pada *Trend Forecasting 2023/2024: Co-Exist* dengan tema *The Savior* dan sub tema *Inventive* merupakan busana dengan tampilan yang *sporty* dengan modifikasi jaket *outer* dan permainan kantong.

Trend yang digunakan dipadukan dengan unsur budaya yaitu pertunjukan Ebeg Banyumasan dengan mengambil karakter Ebeg dan karakter Barongan yang dijadikan motif pada busana. Pemilihan karakter Ebeg dan Barongan didasari kedua karakter tersebut merupakan karakter yang muncul pada babak puncak pertunjukan dan menjadi babak utama pada pertunjukan Ebeg Banyumasan.

Material yang digunakan pada busana ini adalah kain dengan nama dagang taslan dan baby terry. Material tersebut dipilih mengacu pada *Trend Forecasting 2023/2024: Co-Exist* dengan tema *The Savior* dimana *look* yang ditampilkan adalah *sporty*. Material taslan dipilih dengan mempertimbangkan tampilan dimana material ini kerap digunakan sebagai material untuk busana *outdoor* sehingga mendapatkan tampilan *sporty*. Material baby terry dipilih karena merupakan material rajut yang memberikan kesan santai serta mendukung tampilan *sporty* yang sesuai dengan *trend forecasting* yang digunakan.

Penerapan Motif yang terinspirasi dari pertunjukan Ebeg Banyumasan diaplikasikan dengan teknik bordir komputer. Bordir komputer menurut (Gumilar, 2016) memiliki waktu produksi lebih cepat dan memproduksi lebih banyak serta rapi dibandingkan bordir lainnya. Pembuatan bordir komputer dilakukan dengan bantuan perangkat lunak dan mesin khusus untuk menghasilkan bentuk bordir yang lebih presisi sesuai dengan desain motif yang dibuat.

Zipper menurut (Baker, 2007) merupakan material yang digunakan untuk menutup garmen, aksesoris, dan dekorasi rumah tangga. Aplikasi *zipper* pada busana diterapkan sebagai aksen pada bagian lengan, badan depan dan atau badan belakang busana dengan menggunakan satu sisi saja dari *zipper*. Aplikasi *Zipper* digunakan juga sebagai hiasan pada celana.

1.5 Pembatasan Masalah

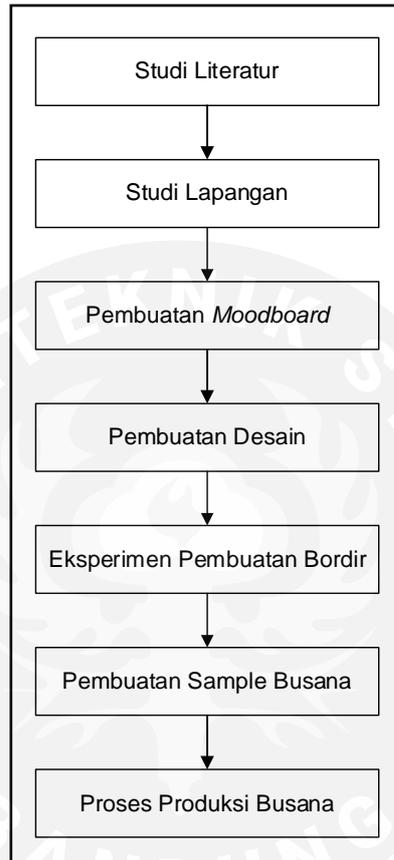
1. Bagian yang menjadi inspirasi motif busana adalah karakter Ebeg dan Barongan yang ada pada pertunjukan Ebeg Banyumasan.
2. Pemilihan warna yang digunakan adalah warna biru, merah muda serta warna gelap seperti hitam, turunan warna abu-abu serta putih yang mengacu pada Indonesia *Trend forecasting 2023/2024: Co-Exist* dengan tema *The saviors*.
3. Teknik bordir yang digunakan untuk menerapkan motif yang terinspirasi dari pertunjukan Ebeg Banyumasan adalah bordir komputer.
4. Aplikasi *zipper* yang digunakan menggunakan *zipper* dengan jenis *vislon zipper*.
5. Busana *ready-to-wear deluxe* yang terinspirasi dari Ebeg Banyumasan dengan teknik bordir dan aplikasi *zipper* dibuat dengan tujuan estetika.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan busana ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Abdussamad, 2021).

Penelitian dilakukan dengan menggunakan literatur-literatur dari berbagai sumber seperti e-book, jurnal dan buku. Penelitian untuk Tugas Akhir ini juga dilakukan

dengan studi lapangan dengan melakukan pengamatan dan mengabadikan dalam bentuk gambar. Sumber-sumber yang sudah diperoleh kemudian disatukan sebagai penunjang dalam melakukan penulisan Tugas akhir ini. Diagram alur proses penelitian yang dilakukan pada pembuatan Tugas Akhir ini dapat dilihat pada Gambar 1. 3 di bawah ini:



Gambar 1. 3 Diagram alur pembuatan Tugas Akhir