

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Busana merupakan salah satu hal pokok dalam kehidupan yang selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada. Saat ini jenis busana *read-to-wear* menjadi pilihan banyak desainer dalam pembuatan produknya. Hal itu dikarenakan jenis busana tersebut merupakan busana siap pakai yang memungkinkan rumah mode untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas karena cocok untuk produksi massal sehingga dapat dengan mudah ditemukan dimana-mana, baik di toko *offline* maupun di toko *online* dengan berbagai macam bahan, warna, dan model. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis dan ukuran standar, penggunaan bahan yang efisien sehingga harga jual lebih terjangkau. Salah satu busana yang tidak jarang dijumpai adalah busana dengan penerapan teknik *manipulation fabric* untuk menambah nilai jual pada sebuah busana.

Istilah busana berasal dari bahasa Sansakerta yaitu *bhusana* yang dapat diartikan pakaian sebagai kebutuhan pokok manusia. Namun seiring berkembangnya zaman, busana tidak lagi sekedar pemenuh kebutuhan untuk menutupi badan, akan tetapi berfungsi sebagai media dalam mengekspresikan jati diri dan menunjukkan identitas personal pemakai. *Fashion* mampu mengekspresikan sesuatu secara *non verbal* dengan membentuk makna dan sebuah pesan melalui desain, pemilihan warna, serta motif yang digunakan.

Manipulation fabric merupakan rekayasa material atau karya seni keterampilan tangan dengan menggunakan bahan tekstil yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat menambah nilai atau aksen keindahan dan membentuk suatu kreasi-kreasi baru untuk mewujudkan suatu tekstil baru yang beragam. Rekayasa material yang dapat diaplikasikan pada busana *ready-to-wear deluxe* ini salah satunya yaitu teknik *pleats* dan bordir.

Menurut Zakiah Darojad (1988) kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari gejala-gejala gangguan jiwa, menyesuaikan diri, dapat memanfaatkan segala potensi dan bakat yang ada semaksimal mungkin dan membawa kepada kebahagiaan bersama serta mencapai keharmonisan jiwa dalam hidup. Akan tetapi, di Indonesia masyarakat masih menganggap persoalan kesehatan mental kurang penting dibandingkan kesehatan fisik. Berdasarkan data hasil Riset

Kesehatan Dasar tahun 2018, jumlah orang yang menderita gangguan kesehatan mental di Indonesia terus meningkat, terutama dialami oleh remaja. Sekitar 14.000.000 orang di Indonesia usia 15 tahun ke atas menderita gangguan kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

Isu tersebut berkaitan dengan *mental health* gen Z yang dipengaruhi oleh era digital. Generasi Z sendiri ditujukan pada orang-orang yang lahir pada rentang tahun 1995-2012. Generasi Z biasa disebut dengan generasi *internet* karena banyak terpapar internet dan media sosial sejak usia muda. Di era *digital* ini hampir bisa dipastikan bahwa setiap orang yang memiliki *smart phone*, juga mempunyai akun media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Instagram*, dan sebagainya. Media sosial yang merupakan media komunikasi secara online yang saat ini banyak digunakan pada remaja maupun orang dewasa menyebabkan penggunaan media sosial yang tinggi sehingga memunculkan masalah-masalah psikologis (kesehatan mental) pada diri pengguna tanpa disadari. Selain itu, media sosial yang membuat mereka jadi sibuk membandingkan diri sendiri dengan pesona sempurna yang diunggah di dunia maya.

Presiden Asosiasi Pencegahan Bunuh Diri Indonesia (INASP) Sandersan Onie mengungkapkan bahwa mental gen Z saat ini memang lebih rentan depresi. Berbagai tantangan dan persaingan yang jauh lebih berat dianggap jadi penyebab utama mental Gen Z disebut lemah. Kesehatan mental seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain kepribadian, kondisi fisik, kematangan psikologis, sikap menghadapi problem hidup, adapun yang termasuk faktor eksternal antara lain keadaan ekonomi, budaya, kondisi lingkungan keluarga, kondisi lingkungan masyarakat, lingkungan pendidikan.

Fenomena tersebut menarik perhatian penulis untuk menjadikan inspirasi pada desain kali ini mengenai isu yang menyatakan kalangan remaja di Indonesia yang saat ini tergolong dalam Generasi Z, dimana seseorang berusia 20-an yang memasuki fase transisi masa remaja ke dewasa. Mengalami krisis seperempat kehidupan atau disebut dengan *Quarter life crisis* berupa kekhawatiran, kecemasan, keraguan terhadap kemampuan diri, dan kebingungan mencari arah hidup dengan menghadapi banyak pilihan dalam hidupnya atas ketidakpastian kehidupan mendatang untuk menyatukan ekspektasi dan dunia nyata. Pada saat

cemas, individu cenderung sulit untuk berpikir dan melakukan hal-hal yang positif. Saat mengalami fase *Quarter Life Crisis* ini, jika dibiarkan maka individu akan terjebak dalam kekhawatiran dan kecemasan yang akan menghambat perkembangan individu dalam menjalani kehidupan, seperti yang disampaikan oleh Psikologis Klinis Fakultas Psikologi UGM Azri Agustin, M.Psi mengatakan bahwa jika krisis ini tidak tertangani oleh individu, maka akan mengakibatkan gangguan kesehatan mental yang lebih berat, baik itu *anxiety*, takut dan terlalu khawatir.



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 1. 1 Kecemasan (*anxiety*) *Quarter Life Crisis*

Menurut Robbins dan Wilner (Atwood & Scholtz, 2008) individu akan mengalami berbagai masalah psikologis, merasa terombang-ambing dalam ketidakpastian dan mengalami krisis emosional atau yang biasa disebut dengan *quarter-life crisis*. *Quarter life crisis* adalah sebuah fase krisis emosional yang terjadi di masa usia 20-an tahun, krisis emosional yang terjadi meliputi meragukan kemampuan diri, merasa tidak berdaya, takut, cemas akan kegagalan yang terjadi di masa depan (Atwood & Scholtz dalam Balzarie & Nawangsari, 2019). Ketika seseorang mengalami fase *quarter life crisis* adapun masalah yang terkait mimpi dan harapan, tantangan akademis, spiritual serta kehidupan dan karier (Nash & Murray, 2010). Dalam penelitian (Vasquez, 2015) yang melaporkan bahwa individu pada awal masa dewasa memang rentan mengalami *Quarter Life Crisis* sebagai akibat dari tekanan pekerjaan, hubungan, dan berbagai harapan untuk menjadi orang dewasa yang sukses.

Desain busana dipilih berdasarkan *trendforecast* 2023/2024 bertajuk “CO-EXIST”. Tema yang diterapkan adalah *The Self Improvers* dengan subtema *kidult*. Pada subtema tersebut aksen utama yang ditampilkan adalah penggunaan warna-warna cerah dengan ditambah teknik dan pengolahan bahan atau *manipulation fabric* serta bentuk menggebu. Penerapannya dilakukan dengan pembuatan motif kain berupa gradasi warna dengan penambahan teknik *pleating* dan *bordir* yang terinspirasi dari busana *ready-to-wear* karya *Iris Van Herpen* dari koleksi *Spring 2019* yang berjudul “*Shift Souls*” dan busana *Dior menswear Spring 2020* karya *Kim Jones* yang berjudul “*Savoir*”. Pada pembuatan motif untuk kain busana karya desainer *Iris Van Herpen* dilakukan secara digital untuk dilakukan proses pencetakan (*printing*) kemudian dilakukan proses *pleating*. Busana koleksi *Iris Van Herpen* dan *Dior* dapat dilihat pada Gambar 1.2 dan 1.3 di bawah ini.



Sumber: www.vogue.com

Gambar 1.2 Busana Koleksi *Iris Van Herpen Spring 2019*



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 1.3 Busana Koleksi *Dior Spring 2020*

Dalam kehidupan warna-warna memegang suatu peranan penting. Pada banyak penelitian mengenai keterkaitan warna dengan kehidupan manusia, diperoleh hasil bahwa dapat mempengaruhi jiwa dan emosi manusia serta mempengaruhi kegiatan fisik dan mental. Salah satu fungsi warna, secara psikologis yaitu dapat memberikan pengaruh tertentu pada perangai kita dan penghidup jiwa kita. Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia dan menggambarkan suasana hati seseorang (Darmaprawira, 2001).



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 1. 4 Warna mempengaruhi suasana hati dan kesehatan mental

Menurut Jane (2012) setiap warna memiliki pengaruh khusus terhadap tubuh kita, sekalipun tidak menyadarinya. Warna merupakan metode penyampaian pesan dan makna paling cepat dalam kategori komunikasi *non-verbal*. Warna menstimulir dan menyatukan semua indera manusia, memberikan konsep-konsep abstrak dan pemikiran, mengungkapkan fantasi-fantasi yang diharapkan, sehingga menghasilkan respon emosional contohnya rasa keindahan.

Berdasarkan uraian tersebut motif yang dibuat yaitu gradasi *multicolor* dengan warna ungu, biru, hijau, dan kuning yang menggambarkan ekspresi diri akan kebebasan dari rasa gelisah, takut dan cemas. Penggunaan Warna ungu mewakili masa depan, imajinasi dan mimpi, sementara secara rohani menenangkan emosi. Warna ungu menciptakan keharmonisan pikiran dan emosi, memberikan kontribusi pada keseimbangan mental dan stabilitas, ketenangan pikiran, link antara spiritual dan dunia fisik, antara pemikiran dan aktivitas. Warna biru banyak memberikan kesan keyakinan, kepercayaan, dingin, depresi, dan duka

berkepanjangan. Warna hijau adalah warna yang dihasilkan dari percampuran biru dan kuning. Sedangkan warna hijau merupakan penyeimbang hati dan emosi, menciptakan keseimbangan antara kepala dan hati. Objek inspirasi tersebut dipakai tidak hanya sebagai penambah estetika namun dijadikan media untuk mengekspresikan diri yang dibuat berupa motif geometris terinspirasi dari *art therapy* untuk kesehatan mental dengan gradasi warna yang merepresentasikan emosi individu seperti frustrasi, panik, merasa tak berdaya, dan merasa tidak memiliki tujuan hidup. Pembuatan motif dilakukan secara *digital* kemudian akan dilakukan proses percetakan (*printing*). Metode *printing* yang dipilih untuk pembuatan motif reka bahan yaitu *sublimation transfer*. Pada metode tersebut melibatkan percetakan gambar pada *transfer paper* kemudian menggunakan energi panas untuk memindahkan desain atau motif pada kain. Teknik *digital printing* sudah banyak diterapkan pada busana *ready-to-wear deluxe* untuk mempermudah desainer untuk menambahkan motif atau gambar pada busana yang akan dibuat sesuai yang diinginkan dan dapat dikerjakan lebih cepat dengan hasil yang lebih akurat.

Selain itu pada desain kali ini motif yang sudah dibuat pada kain melalui proses *digital printing* akan dilakukan proses *pleats* untuk menghasilkan efek dramatis dan sebagai *point of interest* pada busana dengan aksesoris lipit. *Pleats* sendiri adalah teknik yang digunakan untuk membentuk kain 2 dimensi menjadi garis-garis simetris atau motif 3 dimensi yang dilakukan dengan bantuan panas dan uap pada mesin *pleats*. Kemudian sebagai pendukung lainnya terdapat tambahan teknik bordir yang dikerjakan menggunakan mesin jahit secara manual. Motif yang digunakan adalah berupa motif ilustrasi otak (*brain*) sebagai gambaran kesehatan mental.

Penerapan teknik tersebut akan digunakan untuk pembuatan busana *ready-to-wear deluxe*. Sehingga pembuatan karya tugas akhir ini akan berjudul:

“Penerapan Teknik Digital *Printing*, Bordir Dan *Pleats* Terinspirasi Dari Isu *Mental Health* Pada Busana *Ready-To-Wear Deluxe*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mewujudkan busana sebagai media ekspresi diri berkaitan dengan isu *mental health*?
2. Bagaimana penerapan teknik *digital printing*, bordir dan *pleats* pada busana *ready-to-wear deluxe* yang sesuai dengan tema *the Self Improvers* dengan subtema *kidult*?
3. Bagaimana menentukan harga jual busana *ready-to-wear deluxe* dengan menggunakan teknik *digital printing*, bordir dan *pleats*?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahsan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup hanya meliputi penerapan fungsi busana sebagai penutup dan pelindung tubuh serta menjadikannya media untuk mengekspresikan diri.
2. Pembuatan motif didasarkan pada isu dan inspirasi yang dipilih disesuaikan *Trendforcast 2023/2024* yang bertajuk “*CO-EXIST*” dengan tema yang *The Self Improvers* subtema *Kidult*.
3. Produk yang dibuat adalah 2 busana *ready-to-wear deluxe* dengan teknik *digital printing*, bordir dan *pleats*.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian untuk tugas akhir ini adalah:

1. Maksud dari penelitian ini adalah merancang busana *ready-to-wear deluxe* yang berfungsi sebagai penutup, pelindung tubuh, dan menjadikan media untuk mengekspresikan diri terhadap isu kesehatan mental.
2. Tujuan dari penelitian untuk tugas akhir ini yaitu:
 - a. Menggabungkan antara teknik *digital printing*, bordir dan *pleats* dalam komposisi busana *ready-to-wear deluxe*.
 - b. Menciptakan motif dengan eksplorasi teknik *digital printing* melalui pendekatan psikologi warna kemudian dilakukan proses *pleats* dan reka bahan bordir menggunakan konsep *mental health*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan penelitian berjudul “Penerapan Teknik *Digital Printing*, Bordir Dan *Pleats* Terinspirasi Dari Isu *Mental Health* Pada Busana *Ready-To-Wear Deluxe*” desain busana yang dibuat disesuaikan dengan fungsi sebagai penutup dan pelindung tubuh juga sebagai media mengekspresikan diri.

Busana sebagai media mengekspresikan diri diaplikasikan pada motif yang digunakan. Inspirasi motif yang digunakan dipengaruhi oleh isu *mental health* gen Z di era *digital* yang relevan dengan kondisi masyarakat terutama bagi seseorang yang memasuki usia 20 tahun masa transisi yaitu fase peralihan dari remaja menuju dewasa. Selain itu objek inspirasi diperoleh pula dari koleksi busana karya Iris Van Herpen dari koleksi *Spring 2019* yang berjudul “*Shift Souls*” dan busana Dior *menswear Spring 2020* karya Kim Jones yang berjudul “*Savoir*”. Dipilihnya objek inspirasi tersebut karena elemennya memiliki kesinambungan yaitu teknik yang digunakan sama-sama menggunakan *digital printing* dan *pleats*.

Pada pembuatan motif dilakukan secara *digital* dengan menggunakan gradasi warna-warna yang mempresentasikan kecemasan akan masa depan. Busana ini dibuat dengan subtema yang dipilih yaitu *Kidult* dengan aksen utama yang ditampilkan warna kontras bentuk geometris. Setelah pembuatan motif secara digital dapat dilakukan proses *digital printing*, selain itu aksen utama dari sub tema *kidult* terdapat pengolahan bahan atau *manipulating fabric*, teknik yang dipilih yaitu *pleats* dan bordir metode manual menggunakan mesin jahit dengan motif ilustrasi otak (*brain*) sebagai gambaran kesehatan mental.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan kualitatif yaitu penelitian berdasarkan gagasan, ide-ide, dan penelitian yang subjektif dengan pendekatan melalui eksplorasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu:

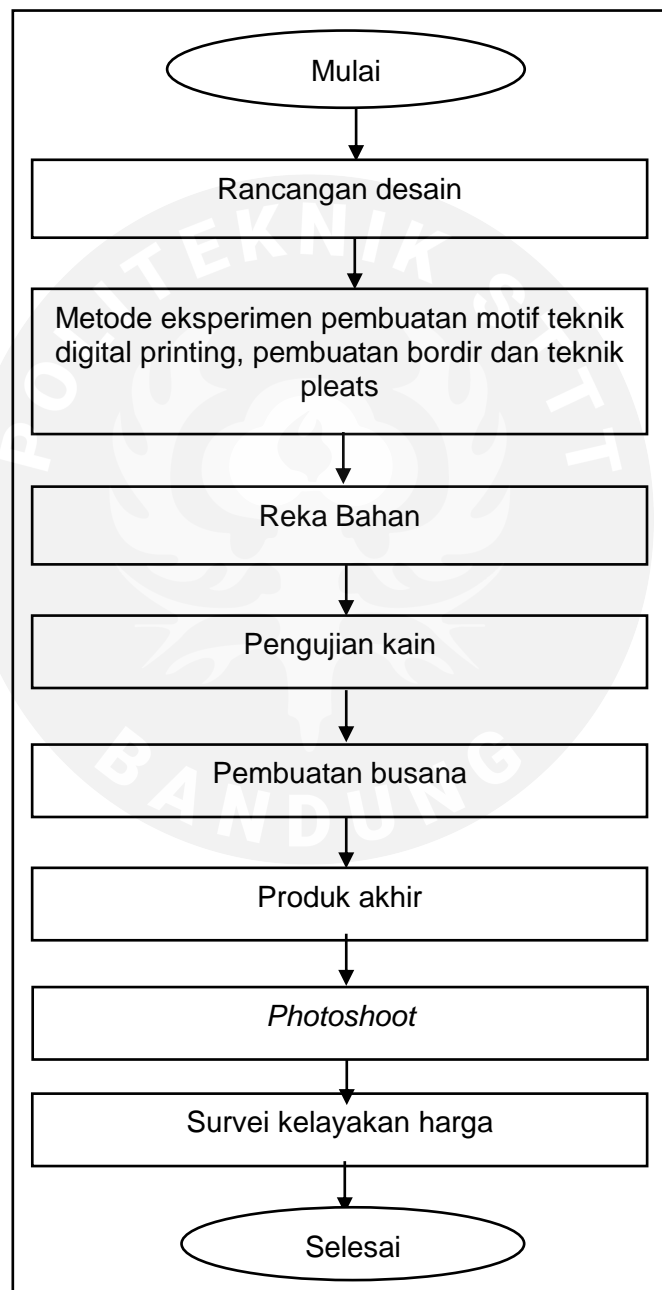
1. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka yaitu dengan cara membaca sumber data lain berupa buku, e-book, artikel, dan literatur yang berkaitan dengan tema yang diambil.

2. Ekplorasi

Eksplorasi yaitu usaha untuk mengeksplorasi komposisi motif dan menghasilkan gambaran yang akurat sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan sebuah karya yang sesuai.

Secara garis besar, metodologi penelitian digambarkan sebagaimana diagram alir pembuatan busana *ready-to-wear deluxe* yang ditunjukkan pada Gambar 1.5 di bawah ini.



Gambar 1. 5 Diagram alir metodologi penelitian