

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kupu-kupu Morpho Biru (*Morpho Peleides*) merupakan salah satu kupu-kupu terbesar di dunia, dengan lebar sayap mencapai 5 hingga 8 inci. Ciri khas utama pada kupu-kupu ini ialah sayap yang berbentuk lebih besar pada bagian depan daripada bagian belakang sayap, memiliki bentuk memanjang dengan ujung sayap meruncing serta warna dari sayap kupu-kupu morpho ialah biru cerah hasil dari sisik mikroskopis pada bagian belakang sayap yang memantulkan cahaya, berbanding terbalik dengan bagian bawah sayapnya yang berwarna coklat hitam kusam dengan bintik putih memberikan kesan berkedip-kedip saat terbang sehingga membantu berkamuflase terhadap predator. Kupu-kupu morpho memiliki dua antena, dua sayap depan dan dua sayap belakang, enam kaki, dan tiga ruas tubuh yaitu kepala, dada, dan perut. Kupu-kupu jenis ini mengonsumsi buah-buahan yang membusuk, getah pohon yang difermentasi, jamur, bahkan hewan yang sudah mati. Kupu-kupu biru morpho memiliki umur yang pendek sekitar 115 hari, karna itulah sebagian besar dari hidupnya dihabiskan untuk makan dan bereproduksi.

Habitat asli dari kupu-kupu morpho biru berada di seluruh Amerika Tengah dan selatan, termasuk hutan Amazon. Suhu pada habitat kupu-kupu tersebut mencapai 25°C hingga 30°C dengan kelembaban udara yang sangat tinggi mencapai lebih dari 80%. Perbedaan iklim dan flora pada hutan hujan Amazon dengan hutan di Indonesia membuat kupu-kupu biru morpho tidak dapat hidup di Indonesia. Habitat kupu-kupu biru morpho pun hingga saat ini terancam punah oleh penggundulan hutan dan perubahan iklim. Contoh gambar kupu-kupu biru morpho dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini



Sumber: earth.com/ (diakses pada 13 Juni 2024)

Gambar 1.1 Kupu-Kupu Biru Morpho

Kupu-kupu tersebut akan dibuat menjadi motif utama pada busana ini dengan teknik yang digunakan ialah tekstil monumental dengan jenis *slashing* yang

diterapkan menjadi aplikasi pada busana *Dress Ready-To-Wear*. Tekstil Monumental atau manipulasi kain merupakan teknik menghias bahan dengan memanfaatkan beberapa teknik menghias kain dan membuat bahan menjadi baru. Teknik *slashing* atau *fabric slashing* ialah teknik manipulasi kain dengan menumpuk dua atau beberapa lapis kain lalu dijahit sesuai dengan bentuk pola kemudian memotong satu atau beberapa lapis dari tumpukkan kain tersebut diluar dari bagian jahitan. Menurut Small (2017) menyebutkan bahwa *slashing manipulation* memiliki berbagai teknik, yaitu *layering technique*, *adding a piece of layer*, *breaking the rules*, *fringe edging*, *bindings*, *inserting a stack*, dan *grids*. Ciri khas yang ditimbulkan dari teknik *slashing* ialah tekstur berbulu yang digunakan sebagai keindahan diciptakan dari hasil menggunting dan menyikat kain yang sudah dijahit dan ditindas. Hasil dari teknik tersebut dibuat menggunakan limbah tekstil yang akan menjadi lapisan kedua, ketiga dan seterusnya di tugas akhir ini. Contoh gambar *slashing* dapat dilihat pada Gambar 1.2 di bawah ini



Sumber: [instagram.com/threadapeutic/](https://www.instagram.com/threadapeutic/) (diakses pada 13 Juni 2024)

Gambar 1.2 Detail Teknik *Slashing*

Teknik *slashing* dapat menjadi salah satu faktor pendukung pengurangan limbah tekstil yang ada di Indonesia. Fakta yang ditemukan oleh *Zero Waste Indonesia* bahwa jumlah limbah tekstil mendominasi polutan di lautan bahkan lebih banyak dari sampah plastik. Tahun 2020, sekitar 18,6 juta ton limbah tekstil dibuang di tempat pembuangan akhir dan rata-rata konsumen juga membuang 60% pakaiannya setahun setelah membeli. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) 2021 melalui Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) mengungkapkan, Indonesia menghasilkan 2,3 juta ton limbah pakaian atau setara dengan 12% dari limbah rumah tangga. *Co-Founder* dari *Our Reworked World*, Annika Rachmat menyampaikan bahwa Indonesia memiliki produksi sampah kain tekstil untuk pakaian dengan angka yang cukup tinggi yaitu sekitar 33 juta ton per tahunnya.

Berdasarkan data tersebut, Limbah kain sisa akan digunakan kedalam tumpukan kedua dan seterusnya dalam teknik *slashing* dengan warna-warna dan motif kain yang berbeda-beda sehingga menghasilkan kombinasi warna seperti sayap kupu-kupu biru morpho. Tumpukkan kain tersebut akan dijahit dengan pola mengikuti bentuk sayap kupu-kupu biru morpho.

Penggabungan antara bentuk sayap kupu-kupu dengan teknik *slashing* akan menjadi aplikasi dalam busana *Ready-To-Wear* berupa *dress* merujuk pada *Trend Forecasting 2024/2025* dengan mengambil tema *Avant Tech*. *Avant Tech* menggambarkan kekayaan menu dan fitur dalam perangkat komputer adalah tantangan bagi kaum pecinta komputer untuk bereksperimen, dengan pola pikir *out-of-the box* atau diluar nalar ternyata dapat menghasilkan banyak kemungkinan-kemungkinan baru yang didapatkan dari hasil otak-atik para eksperimen tersebut. Hal itu juga dapat dilakukan dalam menciptakan busana dengan aneka rekayasa dalam pecah pola melahirkan bentuk-bentuk busana dekonstruktif, tidak lazim, dan sangat unik.

Pola yang digunakan dalam *Avant Tech* tidak terbatas dan bebas begitu pula dengan bahan yang digunakan. Pilihan jenis bahan amat kaya, kombinasi dan rekayasa bahannya di proses dengan cermat sehingga memberi kesan *High Tech* pada tampilan seluruh busana. Warna-warna yang digunakan cenderung *cool tone* dan netral seperti biru, ungu, *tosca*, hijau *emerald*, *pink*, *fuschia*, hitam, abu-abu, dan putih. *Avant-Tech* lebih menampilkan sisi unik dalam rekayasa bentuk dan olahan bahan. Contoh busana *Avant-Tech* dapat dilihat pada Gambar 1.3 dibawah ini



Sumber: id.pinterest/ (diakses pada 13 Juni 2024)

Gambar 1.3 Busana *Avant-Tech*

Pembuatan busana dengan inspirasi kupu-kupu biru morpho menggunakan teknik *slashing* dan merujuk pada *Trend Forecasting 2024/2025 : Cyberchic* subtema *Avant-Tech* akan dibahas dalam tugas akhir berjudul: “APLIKASI MOTIF KUPU-KUPU BIRU MORPHO TEKNIK *SLASHING* PADA BUSANA *DRESS* TREND *FORECASTING AVANT-TECH 2024/2025*”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat tekstur tirasan *slashing* bervariasi di sisik (*scale*) kupu-kupu?
2. Apakah lapisan dan ketebalan kain mempengaruhi kerusakan pada kain saat melakukan proses pemotongan teknik *slashing*?
3. Bagaimana mendapatkan warna dan tekstur yang sesuai dengan visual sisik (*scale*) di sayap kupu-kupu biru morpho?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari pembuatan produk ini adalah menciptakan warna yang selaras dengan sayap dari kupu-kupu biru morpho dan motif yang diambil dari eksplorasi kupu-kupu biru morpho dengan menerapkan teknik *slashing* pada busana *dress*.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan produk ini adalah menciptakan produk busana *dress* yang memanfaatkan limbah kain sisa dari proses produksi untuk mengurangi limbah kain yang semakin bertambah setiap tahunnya.

1.4. Batasan Masalah

Fokus penyusunan dalam pengerjaan tugas akhir ini amatlah penting, sehingga tugas akhir ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

3. SPI yang digunakan dalam menjahit *slashing* ialah 12 SPI
4. Lapisan kain untuk *slashing* yang digunakan tidak melebihi 4 lapisan kain
5. Kain yang digunakan untuk lapisan kedua dan seterusnya dalam *slashing* ialah kain katun, dan denim.
6. Warna yang akan digunakan adalah gradasi warna biru untuk menghasilkan *visual* seperti sayap kupu-kupu biru morpho

1.5. Kerangka Pemikiran

Keunikan dan keindahan dari warna yang dikeluarkan oleh sayap kupu-kupu biru morpho menjadi daya tarik utama dalam pembuatan produk tugas akhir ini, penggabungan antara teknik *slashing* dengan warna dari sisik kupu-kupu tersebut membuat gradasi warna biru cerah dapat dihasilkan dengan sempurna sesuai oleh visual dari kupu-kupu yang akan direalisasikan. Pembuatan produk tugas akhir ini juga didasari oleh ide potensi memanfaatkan kain sisa produksi menjadi suatu hal yang memiliki nilai estetika kembali dan daya jual yang tinggi dengan teknik *slashing*. Lapisan-lapisan kain oleh teknik *slashing* digunakan dari limbah kain sisa pemotongan saat proses pembuatan produk.

Sumber-sumber informasi didapatkan melalui beberapa studi literatur seperti jurnal, *e-book*, *website*, dan beberapa postingan di media sosial. Referensi tersebut berhubungan dengan dunia dari kupu-kupu biru morpho dan juga hal-hal detail beserta pembuatan dari teknik *slashing*. Hasil dari studi literatur tersebut dikumpulkan menjadi dasar pembuatan *moodboard*. Proses pembuatan *moodboard* dilakukan dengan mengumpulkan beberapa gambar yang menjadi inspirasi dari teknik *slashing* beserta kupu-kupu biru morpho dan mengacu pada *Trend Forecasting 2024/2025* dengan tema *Avant-Tech*. Komposisi dalam *moodboard* terdiri dari *color palette*, siluet, tekstur, reka bahan, konstruksi, *lifestyle*, dan material yang digunakan. Hasil pengumpulan tersebut disatukan menjadi satu *moodboard* yang digunakan untuk acuan pembuatan busana baik dari motif maupun bentuk busana serta berfungsi sebagai batasan agar desain yang dibuat tetap dalam satu tema dan konsep. Desain busana yang dibuat masing-masing berjumlah 10 desain. Dua dari sepuluh desain tersebut akan dipilih untuk direalisasikan menjadi produk tugas akhir.

Proses sebelum dilakukannya produksi ialah proses eksperimen teknik yang akan digunakan. Eksperimen dilakukan dengan percobaan pembuatan teknik *slashing* pada pola bentuk sayap kupu-kupu dan pencarian warna agar menghasilkan gradasi yang diinginkan. Percobaan tersebut dilakukan untuk mempertimbangkan bentuk-bentuk sayap yang akan digunakan dan penempatan lapisan-lapisan kain agar menghasilkan warna yang sempurna. Pemilihan bahan baku dan penempatan motif juga dilakukan secara tepat agar mendapatkan desain yang sesuai dengan rancangan. Bahan baku berupa kain yang sudah dipilih dipotong sesuai dengan pola yang telah dibuat. Sisa sampah produksi berupa kain perca

digunakan kembali sebagai lapisan kedua dan seterusnya pada teknik *slashing*. Tumpukkan kain tersebut dibentuk pola sayap kupu-kupu dan dijahit sesuai mengikuti bentuk sayap kupu-kupu tersebut, aplikasi *slashing* menggunakan pola jahitan lurus dengan spi standar menjahit yaitu 12 spi.

1.6. Metodologi Percobaan

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan karya tulis Tugas Akhir dari beberapa sumber, yaitu :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan pada jurnal, *e-book*, *website*, dan juga postingan di sosial media untuk memenuhi data yang berkaitan dengan proses pembuatan teknik *slashing* dan juga mengenai detail-detail terhadap kupu-kupu biru morpho untuk menunjang proses perancangan dan produksi busana tersebut

2. Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan membuat *trial-error* teknik *slashing* pada kain limbah sisa untuk mengetahui cara penempatan lapisan-lapisan kain agar mengeluarkan warna yang diinginkan

1.7. Diagram Alir Penelitian

Alir penelitian yang dilakukan dalam pembuatan busana *dress* ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan studi literatur dilakukan untuk mendapatkan literatur dari sumber-sumber yang ada.

2. Eksperimen Reka Bahan

Pembuatan eksperimen reka bahan dilakukan sebanyak 3 kali pada kain percobaan dengan isi dari teknik *slashing* menggunakan kain acak untuk percobaan sebelum membuat hasil yang sebenarnya.

3. Pembuatan Moodboard

Moodboard dibuat sebagai acuan dari 10 desain yang akan dijadikan produk, terdiri dari *color pallette*, bahan/kain, aksesoris, *visual* dari pakaian, bangunan, dan gambar pendukung tema.

4. Pembuatan Desain

Pembuatan rancangan desain dilakukan dengan membuat desain alternatif sebanyak 10 ilustrasi lalu dipilih menjadi desain terpilih sebanyak 2 ilustrasi.

5. Pengujian Kain

Pengujian kain dilakukan guna mengetahui bagaimana serat dan sifat kain.

6. Pembuatan Busana

Pembuatan busana terdiri atas pembuatan pola, pemotongan bahan, penjahitan, dan *finishing*.

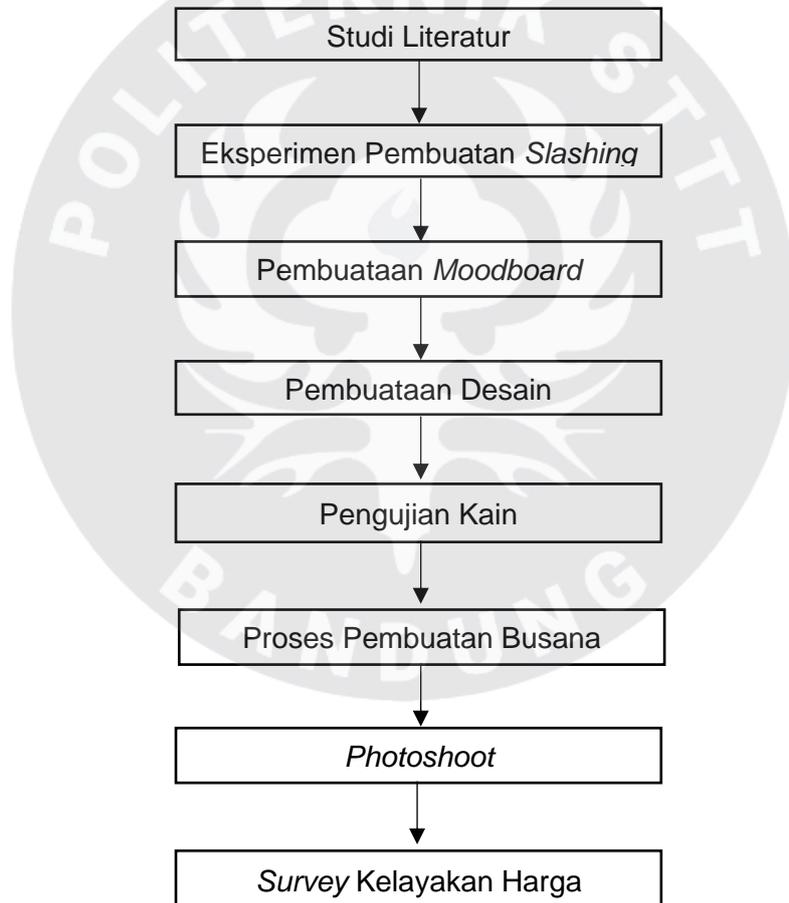
7. *Photoshoot*

Photoshoot dilakukan guna memvisualisasikan busana melalui foto dalam tugas akhir.

8. Survey Kelayakan Harga

Survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada target yang dituju untuk menentukan harga jual yang sesuai.

Diagram alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.4 dibawah ini.



Gambar 1.4 Diagram Alir Penelitian