

BAB II

METODE DAN PROSES PERANCANGAN

A. METODE PERANCANGAN

1. Analisis Permasalahan

Proses perancangan ini berfokus pada bagaimana merancang motif dengan mengangkat fenomena *body shame* untuk diaplikasikan pada tekstil serat alam sebagai pakaian wanita usia 20-23 tahun. Perancangan ini memunculkan beberapa permasalahan, yaitu visualisasi, bahan dan perkembangan *digital printing* tekstil saat ini. Visual yang akan ditampilkan berupa ilustrasi ekspresi diri yang memiliki makna tersirat. Pada permasalahan visual akan banyak perpaduan warna dan garis ekspresi yang membentuk ilustrasi tubuh dan penggambaran emosi.

Fenomena *body shame* direpresentasikan dalam bentuk visual agar makna yang ingin disampaikan benar-benar tergambar dengan baik, lalu mengolahnya menjadi desain motif tekstil. Perancangan ini menggunakan teknik *digital printing* serat alam, yang menjadi permasalahan, *digital printing* serat alam memiliki pilihan bahan yang sangat terbatas yaitu katun dan sutra. Untuk perancangan ini bahan yang dipilih adalah rayon. Hal tersebut menjadi menjadi permasalahan teknik.

Berbagai macam pilihan mode dengan motif yang menarik sudah semakin banyak. Terdapat keterkaitan pasar dengan memadukan pakaian bermotif dengan pakaian polos atau biasanya disebut dengan *mix and match* yang menjadi sebuah *trend*. Selain itu dilihat dari pilihan pakaian bermotif

yang beredar saat ini sudah semakin beragam, terdapat berbagai desain motif yang unik serta gaya berpakaian di era 90an atau *vintage* mulai diminati lagi. Adanya permasalahan dalam pemilihan mode yang diaplikasikan pada tekstil akan disesuaikan dengan karakter wanita usia 20-23 tahun agar mudah dipadukan sesuai selera masing-masing.

Permasalahan-permasalahan di atas menjadi landasan awal perancangan ini. Permasalah tersebut menjadi catatan yang akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain yang lebih baik.

2. Strategi Pemecahan Masalah

a. Studi Literatur

Studi ini dilakukan untuk memperoleh data, dokumen, atau arsip yang digunakan sebagai pelengkap dalam proses perancangan ini, dengan ini informasi data bisa dijabarkan secara menyeluruh.

- 1) Buku karangan Howard S. Fridman dan Miriam W. Schustack diterjemahkan oleh yang berjudul “Kepribadian, teori klasik dan riset modern” diterbitkan pada tahun 2006, berkaitan dengan pemahaman kepribadian dan emosi wanita.
- 2) Buku karangan Sadito W. Sarwono yang berjudul “Psikologi remaja” diterbitkan pada tahun 2009, berkaitan dengan psikologi wanita saat remaja.

- 3) Jurnal karangan Julia Moltchanova yang berjudul “Digital textile printing” diterbitkan pada tahun 2011, berkaitan dengan pengan teknik *digital printing*.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan beberapa cara yakni studi pasar dan sudi proses produksi. Studi pasar dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan fenomena *body shame* berpengaruh terhadap kehidupan wanita. Dalam proses studi pasar selain melihat perkembangan fenomena ini juga melihat perkembangan fashion untuk pakaian wanita terutama pakaian bermotif dari jumlah peminatnya, motif apa yang paling diminati atau motif apa yang memiliki banyak peminat namun sedikit yang memproduksi. Dari pengamatan lapangan banyak dari wanita memiliki kesulitan dalam memilih model yang sesuai dengan bentuk tubuhnya, dari sini banyak masukan masuk dari kalangan wanita pakaian apa yang sering menjadi pilihan utama mereka dan apa kekurangannya.

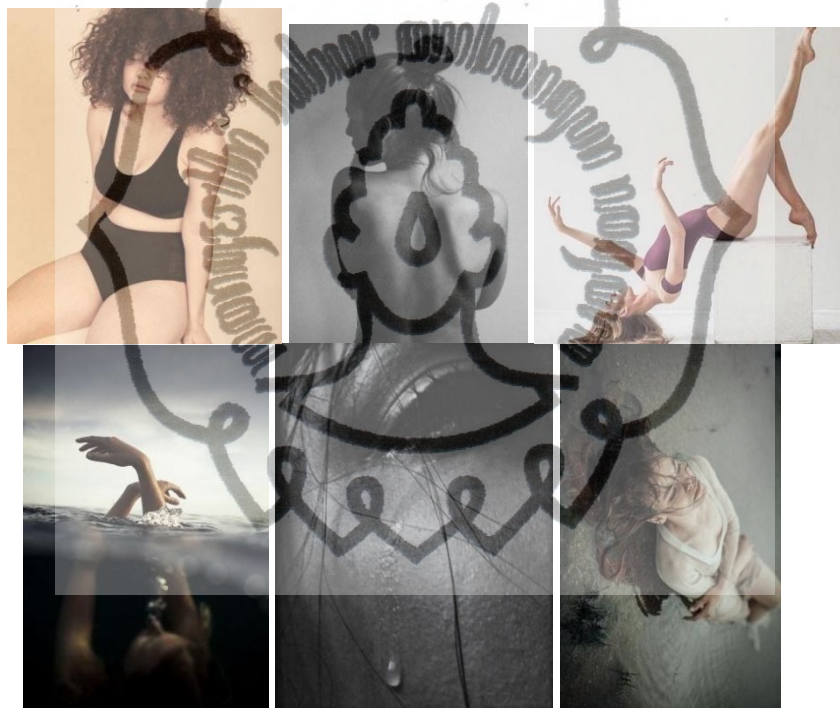
Lalu pada studi proses produksi dilakukan untuk memperkecil kegagalan dalam proses perwujudan karya nantinya. Studi ini meliputi eksplorasi berbagai macam teknik produksi tekstil adar nantinya akan lebih akurat dan sesuai dengan konsep karya.

3. Pengumpulan Data

a. Observasi

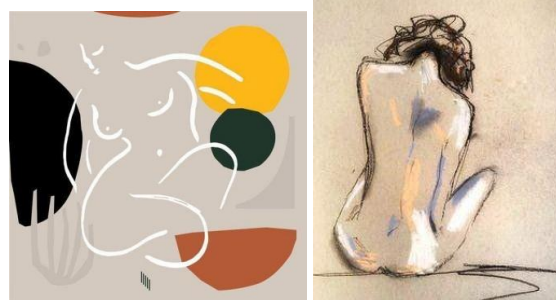
1) Studi visual

Berdasarkan data yang didapat, acuan dari visualisasi fenomena *body shame* pengumpulan data berupa bentuk tubuh yang sering menjadi pemicu, ilustrasi perubahan emosi dan beberapa unsur pendukung lainnya.

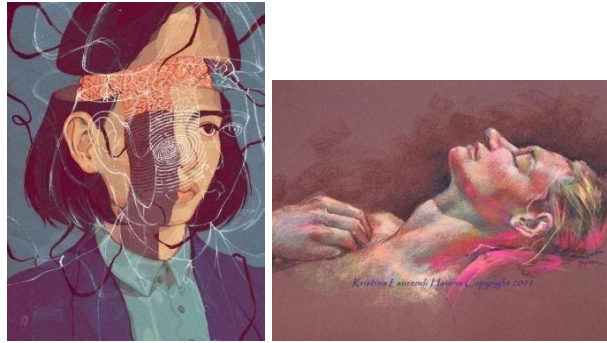


Gambar 2.1 Referensi bentuk tubuh dan ekspresi tubuh

Sumber : <https://id.pinterest.com/>



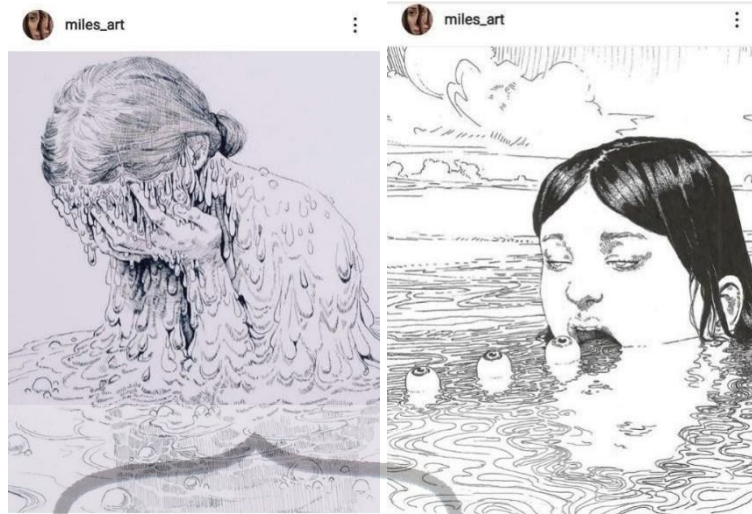
commit to user



Gambar 2.2 Referensi visual artwork tubuh dan ekspresi

Sumber : <https://id.pinterest.com>

Selain referensi visual yang ada di atas, dalam pengolahan visual kali ini terinspirasi dan terarah dengan salah satu seniman visual Miles Johnston, seniman asal Swedia ini menggambarkan subjek surealis hitam putih bermodalkan bolpoin atau pensil. Johnston dalam beberapa karyanya menyorot pada subjek wanita yang sesuai dengan tema yang digunakan pada perancangan kali ini, dalam studi visual membantu dalam proses eksplorasi motif. Berikut beberapa karya dari Miles Johnston yang menjadi acuan dalam visualisasi motif;



Gambar 2.3 Referensi visual artwork tubuh dan ekspresi
Sumber : Instagram @miles_art

2) Studi Pasar

Setelah mengamati perkembangan desain tekstil di tingkat domestik dan lokal melalui media online peminat pakaian dengan motif unik dan kontemporer sangat banyak, terlebih mulai diminati gaya berpakaian ala tahun 90an, dengan memadukan pakaian bermotif dan polos. Dilihat dari beberapa kalangan wanita mulai mencari pakaian dengan motif yang unik dan beda dari yang lain, terkadang mereka memilih ikut sistem PO atau *pre order* yang biasanya pakaian dengan sistem pemesanan seperti ini jumlah produksinya tidak banyak alias terbatas, jadi kemungkinan memiliki produk yang sama di luar sana sangat kecil kemungkinan ditemui.




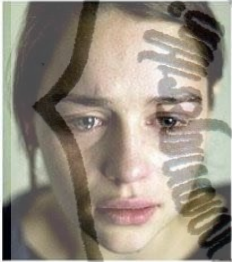




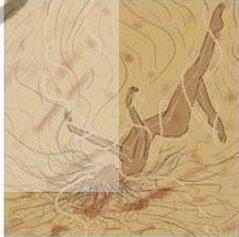






commit to user



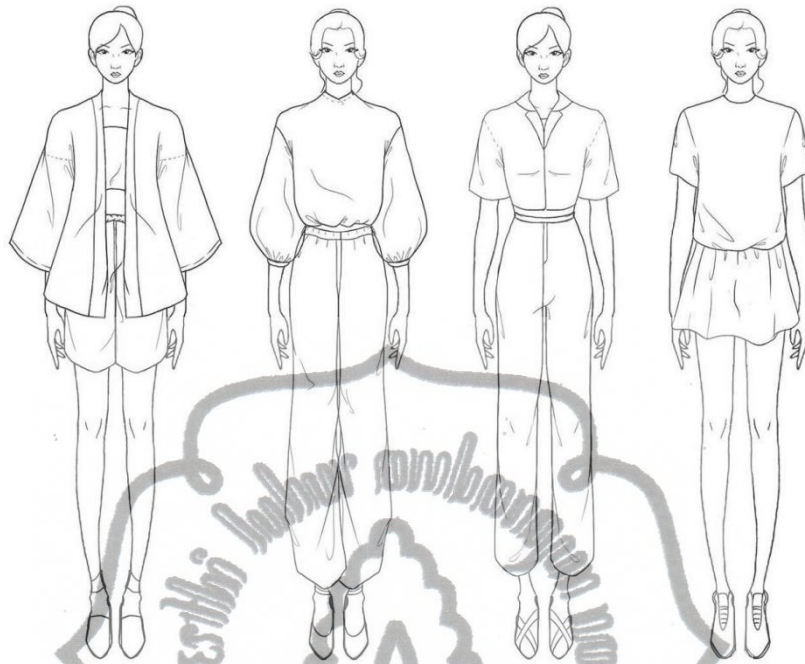
Gambar 2.4 Referensi mode pakaian dari pengamatan pasar
Sumber : <https://id.pinterest.com>

4. Uji Coba/ Eksplorasi

a. Eksplorasi Motif Teksti

No	Hasil Eksplorasi		
	Sumber Ide	Digital	Pewarnaan
1			
2			
3			
4			
5			

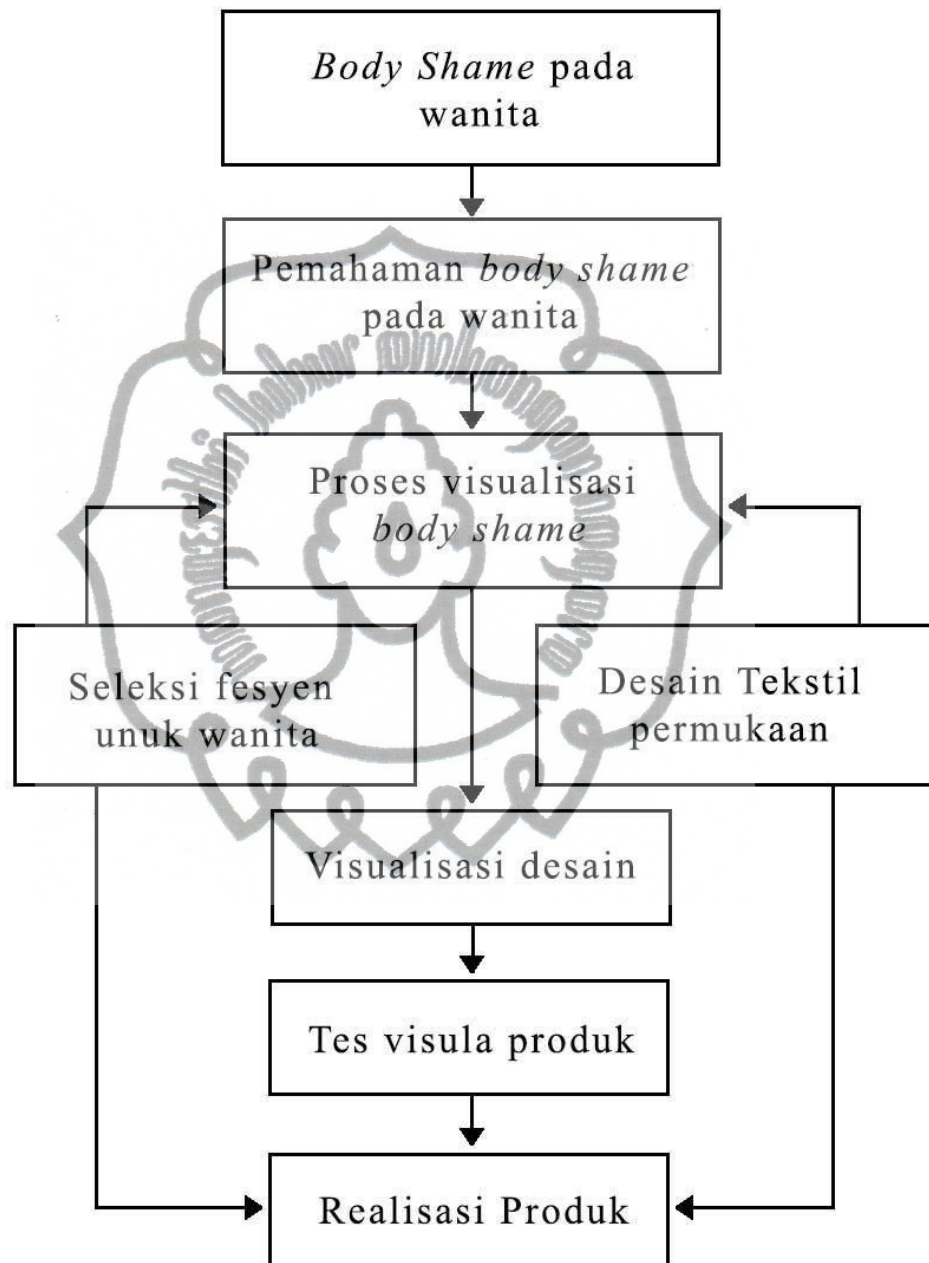
b. Alternatif Rancangan fesyen



Gambar 2.5 Eksplorasi rancangan fashion
Sumber : Firyal Afifah H

B. Proses Perancangan

1. Skema proses perancangan



2. Konsep perancangan

Memberikan kesan yang sangat berbeda, karena fenomena *body shame* direpresentasikan ke dalam bentuk visual yang digunakan untuk

commit to user

motif pada permukaan tekstil *digital printing* serat alam, hasil akhirnya akan diaplikasikan pada pakain atasan wanita yang nyaman digunakan sehari-hari.

a. Pendekatan Desain

Pendekatan desain proses perancangan bersumber pada fenomena *body shame* pada wanita yang direpresentasikan ke dalam bentuk visual sebagai unsur utama desain tekstil. Visual pada desain mengambil unsur bentuk tubuh wanita dari ujung kepala sampai ujung kaki, menggambarkan bagaimana penampilan menjadi hal utama yang diperlihatkan oleh wanita, memicu rasa malu pada bagian tubuh tertentu karena tidak sesuai dengan standar kecantikan yang ada pada masyarakat. Untuk warna yang digunakan warna hangat dan yang mengekspresikan emosi dari wanita yang merasakan *body shame*, yaitu antara lain : warna hangat seperti merah, kuning, coklat.

b. Pendekatan Fenomena *Body Shame* pada wanita

Body shame merupakan perasaan malu terhadap bentuk tubuh ketika tidak sesuai dengan penilaian orang lain dan ideal yang diharapkan oleh individu (wanita). Wanita berusia 20-23 tahun menjadi pangsa pasar pada perancangan ini, bagi yang memiliki ketertarikan dengan motif kontemporer dan mengarah gaya berpakaian era 90an. Selain memenuhi permintaan pasar perancangan ini menjadi sarana penyaluran pendapat bagi wanita yang mengalami fenomena *body shame* pada dirinya sendiri.

Beberapa aspek yang diperhatikan dalam proses perancangan motif representasi visual body shame pada wanita pada *digital printing* serat alam, yaitu:

1. Aspek Teknik

Teknik yang digunakan adalah *digital printing*, mesin yang digunakan adalah teknologi terbaru agar proses print lebih akurat hasilnya walau bahan dasar serat yang digunakan 100% setar alam. Teknik ini dipilih karena tidak ada batasan dalam penggunaan warna pada desain dan lebih kecil resiko kesalahan dalam proses produksi dan untuk produksi skala besar lebih mudah.

2. Aspek Bahan

Dalam aspek bahan kali ini akan menggunakan **Rayon eco twill** lebar kain 147 cm (58 inch) Berat kain 280 gsm/meter, penyusutan berkisar 5-10% ke arah panjang dan lebar kain, penurunan warna berkisar 5-8%, biasanya bahan ini digunakan untuk kemeja dan pakaian atasan, karena bahan yang tergolong jatuh dan dingin maka cocok untuk pakaian sehari-hari. Bahan rayon yang digunakan 100% serat alami tidak ada campuran polyester di dalamnya, membuat bahan ini lebih sejuk saat digunakan.

3. Aspek Estetis

Aspek estetis diperlukan untuk desain tekstil yang baik, dalam perancangan desain yang mencakup banyak hal :

1) Bentuk

Bentuk dalam perancangan ini menekankan segi estetis motif dengan mengolah fenomena *body shame* wanita yang erat dengan visual tubuh wanita. Semua proses perencanaan dimulai dari sketsa kasar menggunakan pensil dan kertas. Kemudian diubah kedalam bentuk digital dengan penambahan background dan motif pendukung lainnya.

2) Warna

Unsur warna menjadi komponen penting, memberi gambaran yang lebih jelas dalam sebuah desain. Pilihan warna yang digunakan disesuaikan dengan emosi yang ingin disampaikan setiap motif antarlain : *Maroon, Dark Brown, Mustard, Dark Green, Cream, Peach Dust, Golden Ochre, Lemon Grass, Turtle Green, Ruby Wine, Dust Pink, Hitam*. Warna tersebut terkesan hangat dan banyak diantaranya menjadi pilihan warna oleh para wanita saat memilih pakaian.

4. Aspek Fungsi

Perancangan ini akan difungsikan sebagai pakaian atasan (*blouse*) untuk wanita yang nantinya dapat menjadi media ekspresi diri. Pertimbangan karena pada dasarnya wanita tertarik dengan pakaian yang mudah digunakan dan tidak menghalangi aktivitas sehari-hari dan mudah dipadu padankan dengan pakaian lain atau menyesuaikan gaya berpakaian dengan suasana hati.

5. Aspek Mode

Perancangan ini cenderung pada pakaian sehari-hari yang mudah untuk dipadu padankan dengan pakaian lain dengan gaya yang lebih santai, sesuai dengan konsep perancangan. Dengan bahan rayon yang nyaman digunakan sehari-hari, untuk atasan seperti kemeja atau *blouse*.

3. Kriteria Perancangan

Desain tekstil yang dibuat diarahkan untuk konsumen wanita yang mengalami fenomena *body shame* pada dirinya dan juga dapat digunakan oleh konsumen wanita pada umumnya yang memiliki ketertarikan dengan pakaian dengan motif kontemporer ekspresif. Karena akan digunakan oleh wanita pemilihan model dan visual pada motif mengolah permintaan pasar yang disesuaikan dengan tema dari perancangan. Pola fashion yang dipilih juga disesuaikan dengan banyaknya permintaan *blouse* yang mudah dipadu padankan dengan pakaian lain disesuaikan dengan gaya fashion yang diinginkan.

Fenomena *body shame* dipilih dalam visualisasi desain tekstil karena masih banyak wanita diluar sana memiliki rasa malu pada dirinya dan terkurung oleh rasa malu mereka terhadap bagian tertentu tubuhnya. Dalam hal ini memberi semangat dan menunjukkan rasa malu wajar dialami oleh banyak wanita tapi terpuruk dan menjadi tidak percaya diri karena hal itu hanya akan memperburuk keadaan. Bangkit dan ekspresikan diri agar rasa malu akan kalah dengan ke.

4. Pemecahan Visual

Pemecahan visual desain tekstil difokuskan pada pengolahan visual dan proses-proses yang mendukung untuk memunculkan visual sehingga dapat merealisasikan ide, gagasan dan konsep perancangan tersebut seperti corak, teknik dan pewarnaan. Secara visual pemberian motif pada perancangan ini menggunakan teknik *digital printing* pada permukaan kain. Perancangan ini tetap mempertimbangkan segi keseimbangan dan keselarasan dalam sebuah komposisi desain yang utuh. Warna yang digunakan dalam perancangan ini terinspirasi dari warna-warna semua unsur emosional wanita, juga warna yang dapat mudah dipadupadankan dengan pakaian lain. Dalam pewarnaan menggunakan teknik *digital printing* yang memungkinkan warna yang solid serta dapat leluasa memakai berbagai warna yang kita inginkan.

