

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia dikenal sebagai Negara dengan banyak keragaman mulai dari budaya, suku, bahasa, adat hingga kebudayaan lokal yang sama. Kebudayaan lokal ialah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang serta dimiliki dan diakui oleh masyarakat suku bangsa setempat. Budaya lokal biasanya tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat suku atau daerah tertentu karena warisan turun-temurun yang dilestarikan. Warisan tersebut dapat berupa peninggalan sejarah, alat musik, bangunan, dan lain sebagainya. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir atau hukum adat. Berbagai kekayaan dan warisan budaya Indonesia dikembangkan menjadi sesuatu yang bernilai seni, salah satunya adalah *fashion*.

Seiring berjalannya waktu, keragaman budaya Indonesia dapat dengan mudah dieksplor seiring dengan kemajuan teknologi. Mudah akses dalam mengeksplor budaya, para desainer berlomba-lomba dalam menciptakan suatu karya seni dalam industri *fashion*. Seiring perkembangan teknologi yang pesat pula, desainer dapat dengan mudah mengeksplor budaya luar negeri dan menjadikan acuan dalam pembuatan produk *fashion*, namun dengan menggunakan kekayaan alam dan budaya sebagai sumber ide dan inspirasi, sehingga dapat mengenalkan kepada masyarakat luas hingga dunia, bahwa Indonesia memiliki banyak keragaman budaya dan kekayaan alam yang indah dan lebih mengingatkan lagi pada warga Indonesia agar senantiasa menjaga dan melestarikan alam dan budaya agar tidak punah dan dilupakan.

*Fashion* yang semakin berkembang dengan kemajuan teknologi, para desainer memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan suatu karya *fashion* yang modern dan kekinian namun mengangkat warisan budaya Indonesia sebagai acuan dan sumber ide. Pembuatan desain juga harus sesuai dengan kesempatan pakai, *trend* mode dan karakteristik budaya yang

digunakan sebagai sumber ide. Salah satu tujuan mengangkat warisan budaya sebagai sumber ide agar lebih mengenalkan kepada masyarakat luas bahwa warisan budaya Indonesia, perlu dikenal, dieksplor lebih dalam, dijaga agar tidak tenggelam dan punah serta ikut serta dalam memperkenalkan pada dunia. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*.

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Tujuan penulis mengambil sumber ide *Jathilan* ialah penulis ingin lebih memperkenalkan mengenai seni *Jathilan* yang umumnya hanya diketahui oleh masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Saat ini perkembangan seni penyajian *Jathilan* telah bergeser, yang semula untuk upacara ritual atau adat, kini menjelma menjadi komoditi yang digunakan untuk menarik Wisatawan. Melalui kesempatan ini penulis berharap seni *Jathilan* dapat dikenal oleh dunia tidak hanya di Indonesia. Selain untuk wisatawan, *Jathilan* juga dikembangkan even Festival *Jathilan* setiap tahun yang diselenggarakan Dinas Pariwisata DIY. Sehingga saya menggunakan warna-warna mencolok yang diambil dari warna-warna yang digunakan pada instrumen *Jathilan*. Warna-warna *Jathilan* yang berani (merah) diharapkan pemakai dapat memiliki sikap yang energik serta bersemangat, warna oranye dan kuning diharapkan dapat memunculkan kesan aktif dan ceria, serta warna biru dan hijau yang merupakan warna-warna alam diharapkan bagi yang melihat dapat terus mengingat dan menjaga alam dengan baik. Serta diharapkan dapat menularkan energi keceriaan, semangat dan kebahagiaan kepada yang menyaksikan melalui warna, bentuk hingga aksesoris yang digunakan.

Terwujudnya busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*, diharapkan pembaca dapat mengetahui sejarah *Jathilan*, lebih mengenal *Jathilan* lebih dalam dan lebih mencintai warisan budaya Indonesia serta

dijadikan sebagai acuan dalam menciptakan suatu karya agar budaya Indonesia dan karya-karya yang berasal dari Indonesia dapat lebih dikenal didalam hingga luar negeri. Selain itu, penulis berharap pembaca dapat mengetahui proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Jathilan* sesuai dengan trend yang diusung saat ini yang akan ditampilkan dalam pergelaran busana *Tromgine* dalam rangka menyelesaikan Proyek Akhir guna memperoleh gelar Ahli Madya program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

## **B. Batasan Istilah**

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian- pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

### **1. Busana Pesta Malam**

Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya. Busana pesta malam digunakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai berangkat tidur.

Busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Jathilan* ini dibuat untuk wanita remaja menuju dewasa dengan rentang usia 18-25 tahun.

### **2. Sumber Ide *Jathilan***

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. *Jathilan* merupakan salah satu jenis kesenian yang hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan. Kesenian *Jathilan* memiliki sifat mudah dikenal dan memasyarakat, maka di pedesaan jenis kesenian ini lebih akrab disebut sebagai seni kerakyatan. *Jathilan* dalam perjalanannya mengalami berbagai macam pengembangan, baik secara teknik penyajian, fungsi maupun latar belakang cerita yang dipakai.

### **3. Pergelaran Busana *Tromgine***

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk memamerkan hasil karya cipta busana yang dikenakan oleh peragawati. Tema diambil untuk Pergelaran Busana tahun 2019 ini adalah *Tromgine*, *Tromgine* merupakan

singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti perpaduan antara unsur budaya serta alam yang disempurnakan dengan teknologi. *Tromgine* hadir untuk mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan saat ini, serta dapat meningkatkan dan menguatkan kembali kecintaan terhadap peninggalan warisan budaya di Indonesia yang sangat beragam. *Tromgine* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan teknologi masa kini.

Berdasarkan batasan istilah judul laporan tersebut dapat diartikan yaitu busana pesta malam yang digunakan untuk wanita remaja menuju dewasa yang berusia 18 sampai 25 tahun. Bahan yang digunakan ialah bahan satin *bridal*, satin *velvet*, dan katun Jepang. Warna yang digunakan yaitu merah, oranye, kuning, biru elektrik dan krem. Menggunakan teknik *patchwork* dan *drapery*, aksesoris pita satin dan lukisan. Sumber ide *Jathilan* adalah salah satu jenis kesenian yang hidup dan berkembang pada masyarakat pedesaan, dapat ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana yang dipakai oleh model atau peragawati dengan tema *Tromgine*. Tema *Tromgine* tercipta pada keseluruhan busana, dimana saya menggunakan *Jathilan* sebagai sumber ide yang merupakan warisan budaya Indonesia, serta *trend* dan teknologi yang dipadukan dalam busana ini.

### C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* dalam pertunjukan busana *Tromgine*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*

dalam pertunjukan busana *Trombine*?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Trombine* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*?

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Proyek Akhir ini adalah mahasiswa dapat :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* dalam pertunjukan busana *Trombine*..
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan* dalam pertunjukan busana *Trombine*.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Trombine* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Jathilan*.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

1. Bagi Penyusun
  - a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan busana pesta malam.
  - b. Menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki penyusun dalam bentuk karya yang nyata.
  - c. Mengembangkan kreativitas dan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
  - d. Menambah pengalaman dan menampilkan suatu karya pada pertunjukan busana.
  - e. Sebagai media dalam menyatukan bakat dan potensi diri dalam menuangkan ide baru.
  - f. Mendapatkan pengalaman yang nyata yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penciptaan suatu busana.
2. Bagi Program Studi
  - a. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada pertunjukan busana.

- b. Melahirkan tenaga kerja yang terampil pada bidang *fashion*.
  - c. Melahirkan desainer-desainer profesional yang mampu bersaing di dunia kerja dan *fashion*.
  - d. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh Mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan industri bidang busana.
3. Bagi Masyarakat
- a. Menambah variasi desain sehingga dapat menambah maraknya dunia mode.
  - b. Mengetahui Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah dalam mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
  - c. Memberikan informasi kearifan lokal budaya Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide busana dan harus dilestarikan.