

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekayaan alam, sejarah, dan kesenian di Indonesia merupakan warisan nusantara yang harus dilestarikan keberadaannya. Hal ini diikuti dengan kemajuan teknologi yang berpengaruh besar terhadap gaya hidup masyarakat generasi milenial. Kemajuan teknologi menjadikan masyarakat lebih terbuka terhadap minat *fashion* dunia. Banyaknya minat masyarakat terhadap dunia *fashion* menjadikan para desainer harus lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kekayaan alam dan sejarah yang ada di Indonesia serta kemajuan teknologi yang telah menjadi gaya hidup masyarakat. Tantangan lain seorang desainer berhubungan dengan perkembangan fungsi busana yang saat ini tidak hanya sebagai penutup dan pelindung tubuh manusia. Busana kini diciptakan berdasar dengan kesempatan pakai misalnya busana pesta malam, busana pesta sore, busana kerja, busana santai, busana sekolah, busana olahraga, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan diatas, mahasiswa menciptakan busana yang mengacu pada *trend forecasting* 2019/2020 yaitu *singularity* yang akan diperagakan dalam pergelaran busana dengan tema "*Tromgine*". *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang menggambarkan masa era millennial dalam menghadapi pengaruh terhadap alam dan teknologi. *The Role of Millennial* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang memiliki arti peranan dalam generasi

millennial sedangkan *Nature Environment* yang berarti lingkungan alam, maka dapat diartikan sebagai wujud peranan generasi millennial dalam lingkungan alam.

Mengacu pada *trend forecasting* 2019/2020, penulis mendapatkan *trend stories Neo Medieval* dengan subtema *Dystopian Fortress* dimana subtema ini akan dikolaborasi dengan tema besar yaitu *heritage* atau warisan Indonesia. Penulis memilih peristiwa nasional yaitu Gerilya sebagai sumber ide penciptaan karya busana. Gerilya merupakan teknik perang yang dicetuskan oleh Jendral Soedirman pada tahun 1950 dalam melawan Belanda. Teknik Gerilya menjadi peristiwa nasional dan masih digunakan hingga saat ini oleh Tentara Nasional Indonesia pada medan tertentu. Gerilya memiliki ciri khas dilakukan secara cepat dan sembunyi-sembunyi, serta Gerilya yang memiliki latar belakang waktu tahun 1950 dimana senjata atau peralatan yang digunakan masih sangat minimalis. Dari sumber ide ini, desainer dapat menerapkan beberapa inspirasi seperti pakaian yang dikenakan oleh tentara pada masa itu, suasana yang dirasakan saat terjadinya Gerilya atau peperangan, peralatan yang digunakan selama Gerilya, dan hal-hal yang dihasilkan dari proses terjadinya Gerilya seperti kerusakan maupun terbakar.

Penulis berharap dengan terciptanya karya busana dengan judul Kala ini dapat memberikan inspirasi kepada pembaca dan mengenalkan warisan Indonesia yang dapat dijadikan sumber ide pada masa dimana kemajuan teknologi telah meningkat.

B. Batasan Istilah

Pada laporan Proyek Akhir ini terdapat batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini. Batasan-batasan tersebut ialah:

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam merupakan segala sesuatu yang dikenakan dari ujung kepala hingga ujung kaki dalam kesempatan pakai acara pesta pada malam hari, mulai matahari terbenam hingga berangkat tidur. Busana ini ditujukan untuk usia remaja 18-27 tahun.

2. Sumber Ide Gerilya

Sumber ide merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai inspirasi dalam penciptaan desain busana. Gerilya berasal dari bahasa Spanyol yaitu *Guerilla* yang berarti perang kecil. Dicituskan oleh Jendral Soedirman pada tahun 1950-an dalam melawan Belanda, teknik Gerilya memiliki ciri khas sembunyi-sembunyi, mengandalkan kecepatan, sabotase, dan dilakukan pada malam hari atau saat matahari tenggelam.

3. Pergelaran Busana *Tromgine*

Pergelaran busana merupakan suatu kegiatan memamerkan beberapa karya busana dari desainer yang diperagakan oleh model. *Tromgine* adalah singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang memiliki arti peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Karya yang ditampilkan merupakan perpaduan antara kemajuan teknologi dengan warisan nusantara atau *heritage* Indonesia

yang terdapat di sekitar masyarakat seperti peninggalan sejarah, bangunan, cerita rakyat, dan tradisi.

Berdasarkan batasan istilah yang telah diuraikan diatas, maka penciptaan desain busana yang diwujudkan sebagai busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya yang ditampilkan pada pertunjukan busana *Tromgine* adalah busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta malam yang dibuat sesuai dengan sumber ide Gerilya dan ditampilkan pada pertunjukan busana dengan tema *Tromgine*.

C. Rumusan Penciptaan

Rumusan penciptaan dalam pembuatan karya busana dengan sumber ide Gerilya adalah:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Tromgine* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya dalam pertunjukan busana *Tromgine* 2019?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Proyek Akhir ini adalah mahasiswa dapat :

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya.

3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Trombine* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya dalam pertunjukan busana *Trombine* 2019.

E. Manfaat Penciptaan

Diharapkan penciptaan yang telah dibuat dapat memberikan manfaat bagi Penulis, Program Studi, maupun Masyarakat. Manfaat yang didapatkan berupa :

1. Bagi Penulis
 - a. Mengembangkan kreatifitas dalam pembuatan busana pesta.
 - b. Menambah wawasan mengenai pembuatan busana pesta dengan tema *Dystopian Fortress*.
2. Bagi Progam Studi
 - a. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui Pertunjukan Busana.
 - b. Melahirkan desainer-desainer profesional yang mampu bersaing di dunia kerja dan fashion.
 - c. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh mahasiswa Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui Universitas Negeri Yogyakarta memiliki Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- b. Memberikan informasi mengenai warisan Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide busana.