

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Wastra menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah kain tradisional yang memiliki makna dan simbol tersendiri yang mengacu pada dimensi warna, ukuran, dan bahan, contohnya batik, tenun, songket dan sebagainya.

Wastra adalah kain tradisional yang memiliki makna dan simbol tersendiri yang mengacu pada dimensi warna, ukuran, dan bahan, contohnya batik, tenun, songket dan sebagainya (dari KBBI). Wastra adalah kata serapan dari sansekerta yang memiliki arti selembur kain (sandangan).

Dengan makin terkenalnya wastra terutama tenun dan batik di mata masyarakat Indonesia maupun internasional. Apalagi saat UNESCO mengumumkan batik sebagai warisan budaya Indonesia pada tanggal 2 Oktober 2009. Bisa dilihat dari artikel berita dari beritasatu.com dengan judul Manfaat jika tenun ikat sumba diakui UNESCO “Diperjelas lagi oleh Wiendu, 4 tahun setelah batik dikukuhkan UNESCO, perputaran ekonomi perajinnya bisa naik hingga 300 persen”. Di Indonesia *Fashion Show* juga kita bisa melihat makin banyaknya juga para desainer dari tahun ke tahun yang mulai melirik wastra nusantara ini sebagai media desainnya.

Wastra yang banyak dilirik oleh desainer ini merupakan suatu karya seni yang dibuat oleh pengerajin dan mengandung ritual, budaya, filosofi dan etnik ini. Dan semakin terkenalnya wastra ini jadi disalahgunakan oleh desainer-desainer pada acara

Indonesia *Fashion Week* 2016 terutama yang bertema batik dan tenun ala *daft punk* ini yang seperti dikutip dari artikel CNN Indonesia¹ dengan judul Napas Muda di Wastra Nusantara pada tahun 2016 “koleksi bernama *Z'Rowaste* ini, ada kain tenun ikat Tanimbar yang dibuat siluet ringkas, lurus, dan longgar supaya meminimalisir potong kain dan limbah”. Dan juga di dalam artikel tentang Indonesia *fashion week* 2014 mengutip dari [kompas.com](https://www.kompas.com)² pada tahun 2014 dengan judul Eksperimen Tak Bertepi Wastra Nusantara “Demi membangun konstruksi busana yang tetap luwes saat dikenakan, Priyo membuat potongan-potongan tapis berukuran kecil dalam jumlah banyak untuk sehelai busana. Dalam satu busana, misalnya, bisa terdiri atas 96 potongan tenun tapis. Dengan potongan-potongan kecil memungkinkan konstruksi luar dari sehelai busana terdiri atas 80-90 persen tapis. Seluruh busana tersebut dikerjakan dengan tangan. Keputusan Priyo untuk mencacah tenun tapis mungkin terdengar kontroversial. Terlebih mengingat sebagian perancang berpandangan berbeda, yakni tabu menggunting-gunting kain tenun yang merupakan karya seni.”.

Dan kurangnya informasi dan pengetahuan ini lah yang membuat fenomena tabu bagi masyarakat dan desainer-desainer yang mencoba wastra nusantara sebagai media desainnya dan membuat wastra nusantara berbahaya bagi *fashion* Indonesia di

Footnote :

¹ <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160311063420-277-116685/napas-muda-di-wastra-nusantara>

²

<https://lifestyle.kompas.com/read/2014/03/10/1033516/Eksperimen.Tak.Bertepi.Wastra.Nusantara?page=all>

zaman sekarang dan di masa depan. “Karena memotong wastra nusantara adalah sebuah kriminal” menurut desainer Wahyu Perdana Saputra.

Menurut Wahyu “wastra itu dibagi menjadi 2 untuk adat dan komersial. Tepi terkadang kain adapun dijual belikan secara bebas” Setiap wastra adat mempunyai unsur ritual, budaya, filosofi, etnik, pola dan ritme di dalam wastra tersebut. dan bila wastra tersebut dipotong maka nilai dari wastra tersebut bisa dibilang hilang dan desainer Wahyu Perdana Saputra menggunakan wastra nusantara sebagai media desainnya dan menggunakan teknik *drapping* dan tanpa memotong kain nusantara tersebut.

Wahyu menggunakan teknik *Drapping* dan teknik tanpa memotong kain untuk membuat desainnya. Karena teknik *drapping* dan teknik tanpa memotong kain merupakan teknik paling tepat untuk membuat desain menggunakan wastra ini. karena dengan menggunakan teknik *drapping* tanpa memotong bisa mengoptimalkan dari sebuah potensi keindahan dari wastra tersebut dan sekaligus menjaga nilai-nilai yang ada di dalam wastra tersebut.

Teknik *drapping* adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model (Ernawati, DKK. 2008:180). Teknik *drapping* atau memulir berasal dari bahasa jawa kuno yang berarti memutar, mengayunkan, memilin, menjalin, meremas selembar kain di atas *dressform* untuk mewujudkan suatu pola busana yang pas di badan serta sesuai dengan model yang diinginkan.

Kelebihan dari teknik *drapping* adalah kita tidak perlu memotong pola sehingga dapat dengan mudah menentukan model, alur, tekstur dan mengatur

bagaimana jatuhnya bahan sehingga hasil akhir teknik susah untuk ditirukan oleh orang lain. (Jurnal Afanin 2017:923)

Dalam hal ini penulis akan membuat film dokumenter dengan menggunakan gaya *expository* yang menjelaskan tentang sebuah pilihan dari sebuah wastra agar orang-orang bisa membeli kain yang kualitas bagus tanpa harus merusaknya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memvisualisasikan mengenai teknik *drapping* melalui film dokumenter dengan gaya *expository*.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk membuat film yang memvisualisasikan mengenai teknik *drapping* pada wastra nusantara melalui film dokumenter dengan gaya *expository*

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari film dokumenter ini nantinya diharapkan akan dirasakan dan dapat dicontoh oleh sesama pelaku industri *fashion*, industri tekstil dan pelaku seni yang meng industri *fashion* sebuah seni *fashion*. Akan sikap untuk mencintai dan menghargai sebuah kain. Yang nantinya diharapkan dengan adanya film seperti ini akan lebih banyak muncul bibit-bibit desainer yang mencintai dan menghargai arti dari sebuah wastra

1.5 Batasan penelitian

Agar penelitian lebih terarah dan focus maka diperlukan adanya pembatasan masalah dibatasi pada teknik *drapping* tanpa memotong kain untuk wastra nusantara.

1.6 Metodologi penelitian

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang menurut penulis paling tepat untuk mempelajari tentang kain atau tekstil nusantara karena untuk meneliti kejadian saat ini secara ilmiah di lapangan. Metode pengumpulan data :

1. Studi Pustaka

- A. Buku
- B. Jurnal/E-jurnal
- C. *Website*
- D. Data-data dan media informasi yang berhubungan dengan permasalahan pembahasan

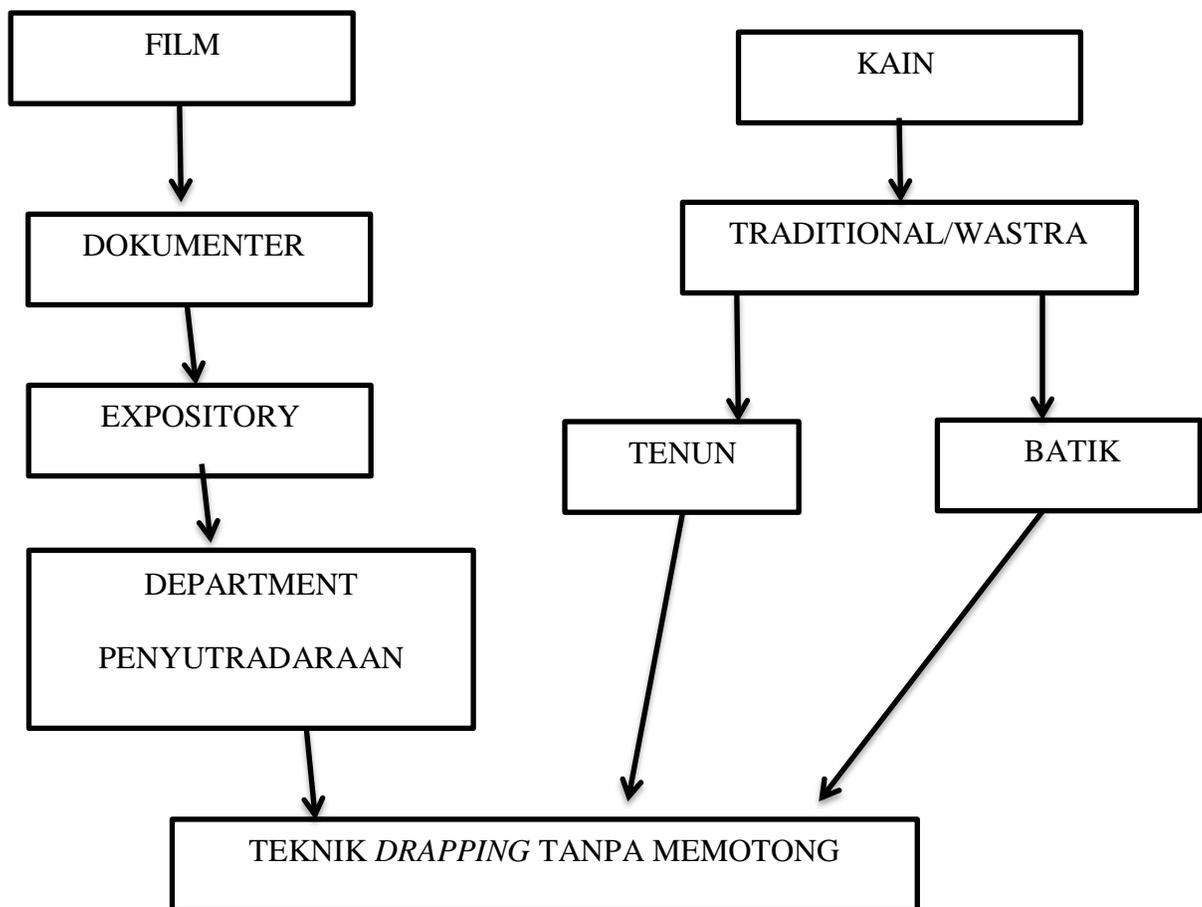
2. Wawancara

Wawancara dengan narasumber yaitu dengan mantan finalis duta batik jawa barat yaitu Wahyu Perdana Saputra dan untuk mendapatkan data-data penelitian seperti apa itu wastra dan teknik *drapping* itu ?

3. Observasi

Mengamati visual kain dan desainer yang terjadi di lapangan baik itu kebiasaan desainer atau hal-hal yang lain.

1.7 Mind Maaping



1.8 Referensi



Gambar 1.1

1. Abstract : The Art Of Design Episode 7 *photography* Platon (2017)

Executive Producers : Scott Dadich, Morgan Neville and other

Directed by Richard Press

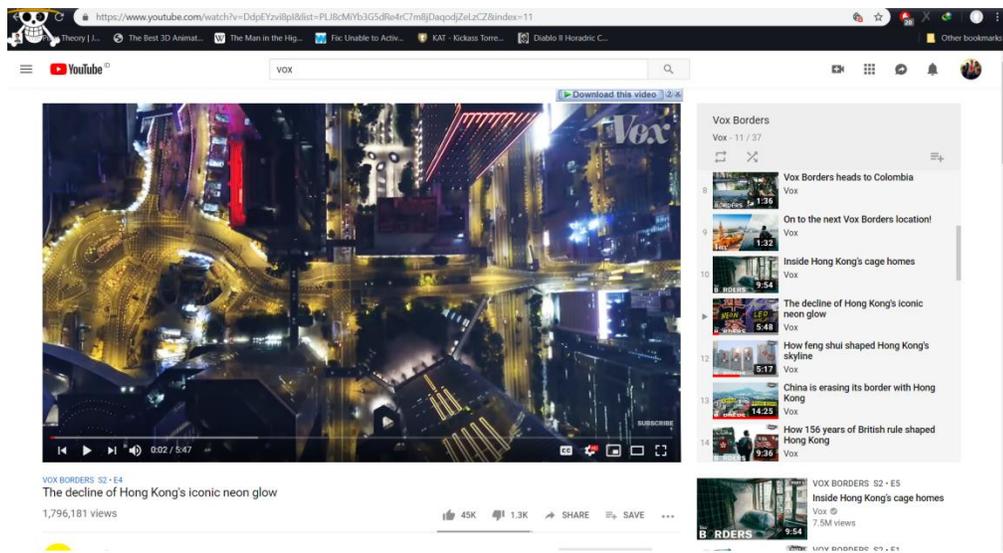
Sinopsis :

Film dokumenter yang berjudul *abstract : the art of design* ini adalah film produksi Netflix series yang mempunyai 8 episode dalam 1 season yang membahas

tentang apa itu arti dari design. *Abstract : the art of design* adalah sebuah film doumenter yang menyoroti desainer-desainer papan atas atau yang sudah terkenal di dalam berbagai bidang desainnya.

Dalam setiap episodenya menceritakan tentang apa itu seni dalam design menggunakan media-media dalam seni yang dijelaskan oleh para pakar yang sudah terkenal dalam bidangnya. Seperti dalam episode 7 yang menceritakan tentang apa itu *photography* oleh Platon.

Di dalam film *abstract* episode 7 itu menjabarkan beberapa pertanyaan seperti apa itu seni bagi Platon?, apa itu *photography*?, sejarah Platon bertemu dengan *photography* tersebut? dan untuk dari semua pertanyaan itu menjelaskan apa itu seni dalam bidang *photography* menurut Platon.



Gambar 1.2 VOX Hong Kong

2. Vox Channel/Vox Borders : Hong Kong

The decline of Hong Kong's iconic neon glow (Published on Aug 8, 2018)

Directed by Johnny Harris

Synopsis

Dalam video ini dalam channel Vox ini menceritakan tentang sejarah lampu neon yang dulunya menjadi sebuah icon bagi hong kong yang perlahan-lahan menghilang dari muka public yang digantikan oleh lampu-lampu LED.

Di dalam videonya Johnny Wharris menceritakannya dengan menggunakan 3 *ACT structure* yaitu ACT1(opening/pengenalan), ACT2 (Inti masalah), ACT3 (solusi). Di dalam act 1nya Johnny Wharris menceritakan tentang sejarah lampu neon di dalam Hong Kong yang nantinya lampu neon menjadi sebuah iconic untuk kota Hong Kong yang nantinya kebanyakan lampu neon ini di pakai sebagai sebuah lambing iconic dan karakter kota Hong Kong itu sendiri. Dan di dalam ACT2 nya dijelaskan oleh para Johnny Wharris sebagai inti masalahnya dikarenakan sejarah berubahnya kota Hong Kong yang dari sebuah iconic kota Hong Kong yang dulunya dipenuhi oleh lampu neon yang sangat bertumpuk-tumpuk dan menjadi lampu LED dikarenakan sangat berbahayanya bagi masyarakat Hong Kong dan sekitarnya dan tingginya plang-plang lampu neon. Dan di dalam ACT3nya semua plang-plang yang sangat besar dan terbuat dari lampu neon semuanya diganti menjadi lampu LED yang bisa dibilang lebih murah dan lebih aman. Hanya lampu neon bisa membuat betapa

menjadinya kota Hong Kong ini sebagai sebuah kota karakter dalam sebuah kota Hong Kong.

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk Memudahkan dalam menulis laporan penelitian, peneliti membuat sistematika penelitian yang bertujuan untuk menghindari kerancuan dan pengulangan pembahasan. Adapun sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas Latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Penelitian, Metodologi Penelitian, Mind Maaping dan daftar pustaka sebagai kerangka awaldalam melakukan proses penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini mengenai konsep-konsep teori dan landasan ilmu pengetahuan yang bersifat penguatan kepada konsep penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian. Berisi mengenai teori-teori, konsep-konsep, hasil diskusi ilmiah, wawancara dengan para ahli, pengamatan observasi, data-data lapangan, literature, jurnal atau e-jurnal penelitian sebagai landasan konsep penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini mengurai teknik-teknik dalam melakukan penelitian, bagaimana peneliti melakukan penelitian dengan menjabarkan terperinci tentang : metode penelitian, sumber dan teknik penelitian, instrument penelitian, pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini peneliti melakukan pengujian hipotesis atau proses perancangan karya. Laporan-laporan yang diperoleh dibagi menjadi pertama uraian karakteristik masing-masing variable, bagian kedua uraian tentang hasil pengujian hipotesis. Bagaimana konsep teori dan data lapangan menjadi konsep visual dan eksekusi karya.

BAB V KESIMPULAN

Simpulan, berisi mengenai temuan-temuan selama peneliti melakukan penelitian diluar dari konsep yang diperkirakan dari pertanyaan penelitian sampai kepada proses verifikasi data atau eksekusi karya. Saran, berisi mengenai hal-hal yang disarankan oleh peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian. Saran-saran menjadi implikasi terhadap dunia ilmu, sosial, dan bagi peneliti sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai materi-materi referensi penelitian, rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis.