

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perhiasan merupakan salah satu aksesoris yang paling penting bagi kalangan wanita muda saat ini, terutama dalam mengekspresikan identitas dan gaya personal mereka dalam kehidupan sehari-hari. Wanita muda saat ini lebih memilih desain perhiasan yang sederhana, elegan, dan mudah dipadupadankan dengan berbagai pakaian, termasuk *streetwear* (Anjangsari Khaida Asaro, 2025).

Gaya *streetwear* telah berkembang menjadi bagian dari budaya fashion urban yang mempengaruhi tren desain dalam berbagai aspek mode, termasuk perhiasan, dikalangan remaja atau dewasa muda. Streetwear dicirikan sebagai gaya kasual yang menggabungkan unsur hiphop, olahraga, skateboarding, dan budaya jalanan yang berevolusi menjadi gaya ekspresi diri yang kuat di kalangan gen z (Wiranata & Ramli, 2025).

Perhiasan dengan desain minimalis muncul sebagai respons terhadap kejenuhan gaya yang berlebihan dan keinginan konsumen akan kesederhanaan dan kepraktisan. Desain perhiasan dengan gaya minimalis cenderung menonjolkan bentuk geometris sederhana, dengan penggunaan warna netral, dan material yang tidak mencolok namun tetap bernilai estetika tinggi.

Wanita usia 18-22 tahun termasuk dalam kelompok gen z yang sangat aktif dalam bereksperimen dengan fashion sebagai identitas mereka. Kombinasi antara gaya perhiasan minimalis yang timeless dan gaya streetwear yang ekspresif menciptakan peluang dengan yang relevan secara estetis dan fungsional bagi pemakainya (Susanto & Indrojarwo, 2017).

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, perancangan perhiasan dengan gaya minimalis streetwear untuk Wanita usia 18-22 tahun menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan estetika dan fungsional bagi konsumen muda modern,

sekaligus memberi kontribusi terhadap perkembangan produk kreatif dan inovatif di industri fashion aksesoris.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja elemen visual utama yang diperlukan untuk menciptakan perhiasan yang relevan dengan gaya minimalis *streetwear*?
2. Bagaimana memadukan gaya minimalis *streetwear* ke dalam desain perhiasan yang sesuai dengan preferensi dan gaya hidup anak muda?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi elemen visual desain utama yang dibutuhkan untuk menciptakan perhiasan yang merefleksikan nilai-nilai minimalis dan *streetwear*.
2. Memadukan gaya minimalis dan *streetwear* dalam desain perhiasan sesuai dengan preferensi dan gaya hidup anak muda.

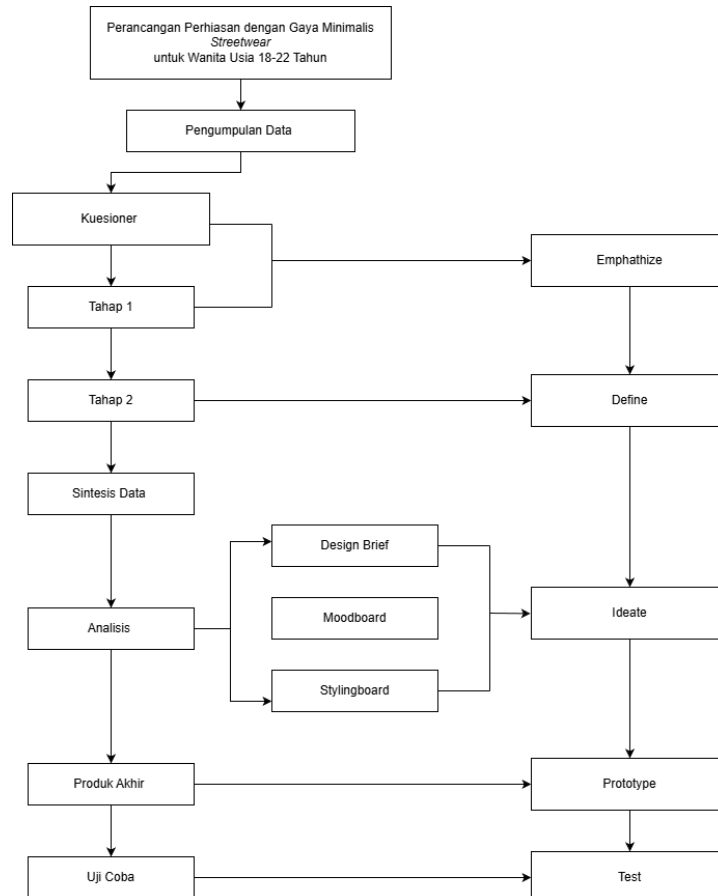
1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis: mengintegrasikan estetika minimalis dan *streetwear* sebagai tren kontemporer untuk memberikan kontribusi teoritis dalam perkembangan desain perhiasan.
2. Manfaat Kebijakan: memberikan masukan kepada industri lokal dalam merancang perhiasan yang sesuai dengan pasar.
3. Manfaat Praktik: memberi desainer panduan praktis untuk membuat perhiasan yang sesuai dengan gaya minimalis dan *streetwear* untuk memenuhi permintaan pasar anak muda.

4. Manfaat Aksi Sosial: mengembangkan kesadaran anak-anak untuk mengekspresikan identitas mereka melalui perhiasan.

1.5 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

Proses perancangan perhiasan dengan gaya minimalis *streetwear* ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri atas lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tahap *empathize* merupakan langkah awal dalam proses perancangan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, kebiasaan, serta preferensi pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner untuk mengidentifikasi pola gaya berpakaian, warna favorit, serta minat terhadap perhiasan di kalangan perempuan muda. Hasil tahap ini menjadi dasar

dalam membangun empati dan arah konseptual desain yang relevan dengan karakter pengguna.

Tahap *define* berfungsi untuk menyintesis hasil pengumpulan data menjadi rumusan masalah dan kebutuhan desain yang lebih spesifik. Berdasarkan analisis dua tahap kuesioner, diperoleh gambaran tentang kecenderungan gaya minimalis dan streetwear sebagai preferensi utama. Temuan ini kemudian difokuskan untuk merumuskan arah desain yang clean, fleksibel, serta kontekstual terhadap gaya hidup perempuan muda. Pada tahap ini pula, data dikonversi menjadi dasar konseptual untuk pembuatan *design brief*, *moodboard* dan *stylingboard*.

Tahap *ideate* merupakan proses eksplorasi ide visual yang bertujuan untuk menerjemahkan hasil analisis menjadi konsep kreatif yang dapat diwujudkan secara desain. Melalui *moodboard* dan *stylingboard*, ide-ide dikembangkan dalam bentuk kombinasi visual yang menampilkan warna, bentuk, tekstur, serta karakter yang sesuai dengan teori minimalis dan *streetwear*. Tahap ini menjadi jembatan antara analisis data dan pengembangan bentuk desain aktual.

Tahap *prototype* menandai perwujudan ide dalam bentuk nyata melalui model awal perhiasan. Pada tahap ini, hasil eksplorasi konsep diterjemahkan menjadi produk fisik yang mencerminkan identitas desain minimalis *streetwear*. Prototipe digunakan untuk menguji estetika, kenyamanan, dan proporsi desain terhadap kebutuhan pengguna, sekaligus menjadi media untuk evaluasi tahap awal sebelum finalisasi produk.

Tahap *test* berfungsi untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terhadap *prototype* yang telah dibuat. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan desain akhir agar lebih sesuai dengan preferensi target pengguna. Dengan demikian, seluruh tahapan membentuk siklus desain yang adaptif, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman pengguna.