

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Desain *fashion* kini telah menjadi salah satu kebutuhan primer bagi kehidupan manusia, selain melindungi, sifatnya juga dapat menunjang penampilan sehari-hari dan segala kegiatan maupun aktivitas di dalamnya. Bukan hanya menjadi salah satu kebutuhan, desain *fashion* pun kini merupakan ilmu yang telah digandrungi oleh banyak kalangan anak muda, tidak terkecuali untuk kota Bandung yang memang dikenal dengan gudangnya kreativitas karya-karya desain, terutama pada aspek desain *fashion*-nya yang menjamur di mana-mana.

Selain diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan produk seni, desain pun memiliki cabang-cabang, yang salah satu di antaranya akan menjadi keterkaitan dengan judul skripsi penelitian ini yaitu, desain *fashion*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan berikut:

Fashion (dalam pengertian *mass fashion*) termasuk salah satu bagian dunia desain. Sebab ia dekat dengan unsur-unsur permasalahan dalam desain dan tuntutan-tuntutan kebutuhan serta pemecahan masalah dalam masyarakat konsumen, seperti masalah ekonomi, politik, sosial/budaya, teknologi, seni, faktor-faktor lingkungan dan sebagainya. (Haldani D, 2000, hlm. 4).

Seperti yang telah diketahui kini desain *fashion* telah mengalami perkembangan pesat. *Fashion street style* berdasarkan tesis Haldani D (2000) mulai dari kemunculannya di tahun 1983-1988 juga berkembang pesat sampai pengaruhnya di Indonesia pada tahun 1950 sampai pertengahan 1990-an. Berbagai gaya dan tema telah diangkat oleh perkembangan *fashion street style*. Pada skripsi penelitian ini yang akan dibahas adalah desain *fashion old school* yang namanya sudah tidak asing lagi bagi anak muda pecinta *fashion* dan telah marak diusung oleh para pencipta produk tersebut di kalangan anak muda. *Old school* adalah ciri khas gaya *fashion* pertama dari musik *Rap* yang kini digunakan oleh para pecinta musik *street punk* asal

Amerika, yang eksistensinya cukup dikenal di dunia *fashion* dan menjadi salah satu gaya berbusana populer yang digemari kalangan anak muda saat ini. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan, “Sementara istilah *in fashion* atau *fashionable* mempunyai pengertian sebaliknya yaitu sedang digemari orang, sedang populer atau modern (sesuai dengan mode terakhir).” (Haldani D, 2000, hlm. 5).

Dan kembali diperkuatnya dengan pernyataan bahwa:

Fashion merupakan gaya yang sedang populer pada tempat dan kurun waktu tertentu, mempunyai kaitan erat dengan istilah mode dan *style*, serta bersangkut paut dengan masalah daya tembus (penerimaan, *acceptance*) pasar dan perubahan waktu (*timeliness*). (Haldani D, 2000, hlm. 7).

Gaya *fashion old school* ini termasuk salah satu gaya busana yang cukup abadi di dunia *fashion* kalangan anak muda, artinya gaya tersebut masih tetap dipakai serta digemari dari zaman ke zaman yang tentunya telah mengalami perubahan dan perputaran dunia *fashion*. Berdasarkan tesis Haldani D (2000, 149-150), “Gaya aslinya identik dengan topi kuno, kacamata mengkilat, rambut terukur merata, celana *training* Adidas, celana Levi’s hitam, *over all* dan sepatu Adidas tipe *superstar*.” Makna istilah *old school* yang cukup populer saat ini bukanlah tentang sesuatu yang murni memiliki masa/kurun waktu yang lama ataupun sesuatu yang berbau tempo dulu. Seperti kita ketahui bahwa *fashion* di Indonesia berkiblat pada negara Barat, tetapi kini gaya *old school* telah mengalami perubahan seiring berkembangnya dunia *fashion* serta dengan adanya *urban fashion* yang membawa *old school* di Indonesia berkembang sesuai tempat, budaya dan tren *fashion* dengan unsur-unsur gaya aslinya yang masih terlihat pada gaya tersebut. Kepopuleran dan maraknya *old school* di kalangan anak muda Bandung menjadi salah satu alasan penulis tertarik pada tema desain *old school fashion* dan mengangkatnya pada skripsi penelitian ini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Haldani D (2000), bahwa “Gaya *old school* banyak muncul semenjak era tahun 80-an sampai pertengahan 90-an bahkan hingga era 2000-an ini juga menjadi salah satu catatan penting sepanjang *street style* yang muncul di Indonesia”.

Penulis mengambil tema merek Peter Says Denim dan memfokuskan pada desain *fashion old school style*-nya yang menjadi keunggulan produk *fashion*-nya. Peter Says Denim adalah salah satu merek asli buatan Indonesia yang diciptakan oleh Peter Firmansyah seorang anak muda yang berasal dari Bandung Indonesia yang memproduksi *jeans*, baju, serta perlengkapan *fashion* lainnya yang telah dikenal di luar negeri dan bersanding dengan merek-merek lainnya seperti Macbeth, Ripcurl, Volcom, dan masih banyak yang lainnya. Produk ini juga banyak digunakan oleh band-band luar maupun dalam negeri.

Keterkaitannya dengan *old school fashion*, Peter Says Denim sendiri adalah merek yang mencitrakan dirinya dengan gaya *old school fashion* yang juga merupakan konsep pada aspek gaya produk *fashion*-nya. Seperti pernyataan yang dikemukakan oleh pemiliknya sendiri dalam buku profil Peter Says Denim bahwa “Ya kalau ketertarikan saya di *fashion Old School* siapa yang mau larang.” (Firmansyah, 2012). Dengan kegemarannya terhadap dunia musik, Peter menyadari bahwa anak band harus tampil dengan dukungan *fashion* yang sesuai/pantas (*eye catching*). Dari situlah awal mula diciptakannya merek Peter Says Denim dengan mengusung tema *old school* pada produk *fashion*-nya. Peter Firmansyah lewat Peter Says Denim telah menerima penghargaan dari koran Pikiran Rakyat dengan kategori Pengusaha Muda Terkreatif dan menjadi *The Biggest Twitter Profile* kategori *Fashion* nomor satu per-Oktober 2014 dari Joy Intermedia Singapore. Peter Says Denim telah mengikuti banyak acara-acara *fashion* maupun musik di dalam dan luar negeri yang cukup bergengsi bagi merek yang sedang digandrungi kalangan anak muda. Dari 2010 sampai 2012 aktif mengikuti *fashion tour* dan konser musik di beberapa Negara seperti Vans *Warped Tour* dan *Invasion Tour* Europe-Canada-Piliphine-Singapur-Malaysia-Bali-Jakarta, serta acara *fashion* yang diikuti terakhir ini adalah Tokyo *Fashion World* Oktober 2014.

Jika kembali kepada tugas besar desain dalam meningkatkan kelestarian global, desain juga dituntut mampu memberikan manfaat dan kebebasan kepada seluruh pengguna baik secara individu, maupun kolektif. Desain memiliki implikasi

yang cukup luas dalam pembentukan pola berpikir pasar karena desain menjadi salah satu pendukung keanekaragaman budaya dari berbagai belahan dunia, sehingga desain harus hadir dengan bentuk penampilan yang mapan saat lahir sebagai sebuah produk baik visual maupun objek. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Peter Says Denim (Jl. Ciumbuleuit no. 109, Hegarmanah) adalah citraan khas label asal Bandung yang karya-karya *fashion*-nya hampir mencapai tugas besar desain berdasarkan prestasi yang diraih, nama teratas di jajaran label produsen lokal (*clothing*) Bandung yang sedang digemari (*in-fashion*) oleh kalangan anak muda di berbagai penjuru, peran serta di dunia *fashion* dan turut mengharumkan nama Indonesia, hal tersebut yang menjadi faktor alasan penulis untuk mengangkatnya menjadi tema dalam skripsi ini dengan aspek-aspek yang tercantum pada proposal skripsi yang berjudul **“Kajian Desain Old School Fashion Khas Peter Says Denim”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sebuah karya *fashion* khususnya di kalangan anak muda kini telah menjadi salah satu kebutuhan yang wajib dipenuhi, dan menjadi tanggung jawab pula bagi sebuah merek yang sudah memiliki nama dan tentunya berkualitas internasional seperti Peter Says Denim untuk menciptakan produk-produk *fashion* yang dapat menunjang kebutuhan dan kemajuan bagi dunia *fashion*. Berdasarkan rumusan masalah dari skripsi ini adalah:

1. Bagaimana kategori desain *old school fashion* Peter Says Denim?
2. Bagaimana visualisasi ciri khas produk dengan gaya *old school* karya Peter Says Denim?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui kategori gaya *old school* seperti apa yang diproduksi oleh Peter Says Denim.

2. Untuk memperoleh gambaran dari analisis visual yang menjadi ciri khas gaya *old school* dari produk *fashion* Peter Says Denim.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Bagi penulis yaitu sebagai media penyampaian ide, gagasan dan ekspresi mengenai pentingnya sebuah dukungan serta kebanggaan terhadap karya anak bangsa yang telah membawa harum nama Indonesia.
2. Bagi dunia pendidikan, khususnya dunia Pendidikan Seni Rupa, diharapkan memberi gagasan dan pemahaman akan apresiasi karya anak bangsa yang dapat dijadikan ide pokok penelitian seni.
3. Bagi dunia desain, diharapkan memberikan suatu perbandingan dalam hal ide atau gagasan dalam menganalisis karya-karya desain di masa depan.
4. Bagi perusahaan terkait (Peter Says Denim), dapat menjadikan sebagai landasan teori dan pengetahuan tentang produknya yang mengusung gaya *old school*, juga dapat menambah masukan tentang gaya desain *old school fashion*.

E. Definisi Operasional

1. Desain

- a. Menurut definisi ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*):

Design is creative activity whose aim is to establish the multi faceted qualities of objects, processes, seriizes and then- systems in whole life-cycles. Ibefore, design is the central j'actor of innovative humanization technologies and the crucial jactor of cultural ((rid economic exchange (Zainuddin, 2010, hlm. 114).

- b. Menurut definisi ICSID (*International Council of Societies of Industrial Design*):

Design is an activity involving a wide spectrum of professions in which products, services, -graphics, interiors and architecture all take part. Together, these activities should further enhance – in a choral way with other relayed professions the value of life (Zainuddin, 2010, hlm. 114).

- c. Menurut Sachari, “Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan.” (1986, hlm.23).

d. Menurut Sachari:

Desain adalah suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khazanah perbendaan buatan yang diolah dari alam. Khazanah ini kemudian sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya (Sachari, *ibid*).

2. *Fashion*

a. Menurut Frings:

Fashion adalah gaya yang sedang terpopuler pada saat tertentu. Istilah fashion mengandung tiga komponen yaitu *style*, *acceptance* dan *timeliness*, dimana *style* (gaya) berkaitan dengan karakteristik kelas atau ciri dalam pakaian atau dalam asesori, *acceptance* (daya tembus pasar) berkaitan dengan daya tariknya terhadap pasar dan *timeliness* (perubahan) berkaitan dengan perubahan siklus *fashion*. (Frings dalam Haldani D, 2000, hlm. 6).

b. Menurut Frings, “Fashion adalah produk yang senantiasa berubah.” (Frings dalam Haldani D, *ibid*).

c. Menurut Shadily:

Kata mode itu sendiri berasal dari bahasa Perancis mode, sementara menurut kamus kata, mode itu diartikan sebagai cara, yang sinonim dengan kata “fashion” yaitu mode yang terbaru sedang digemari atau sedang populer. (dalam Haldani D, 2000, hlm. 6).

d. Menurut Barnard:

Sebagai kata benda fashion berarti sesuatu seperti bentuk dan jenis, atau buatan atau bentuk tertentu, seperti dalam definisi sebagai tata cara atau cara bertindak. Sebagai kata kerja fashion memiliki arti kegiatan membuat atau melakukan. (dalam Siregar, 2008, hlm. 24).

e. Menurut Polhemus dan Procter, “Menunjukkan bahwa dalam masyarakat kontemporer Barat, istilah fashion kerap digunakan sebagai sinonim dari istilah ‘dandanan’, ‘gaya’ dan ‘busana’.” (dalam Siregar, 2008, hlm. 24)

f. Menurut Barnard:

Fashion adalah arena yang paling jelas tempat bekerjanya hasrat konsumen untuk membeli produk karena mereka berhasrat untuk tampak seperti para model fashion yang mereka lihat di majalah pop. Para model fashion menjadi penentu tren (*trendsetter*) yang memainkan peran model (*the role models*)

terutama bagi kawula muda. Mereka adalah ikon tempat berpusatnya daur ulang gaya dan tren fashion. (Barnard dalam Siregar, 2008, hlm. 24-25)

- g. Menurut Sebastian Gunawan “*Fashion* tak hanya soal busana. Tapi lebih dari itu mencakup banyak hal yang terkait dengan seni seperti arsitektur, interior, lukis, grafis, teater, semua saling mempengaruhi satu sama lain.” (Pikiran Rakyat : 29 Maret 2009).
- h. Menurut Widyatmodjo “*Fashion is not just to be admired, it must be wearable.*” (Pikiran Rakyat : 29 Maret 2009).

3. *Old School Fashion Style*

- a. Menurut Takamura:

Early rapper style, the “school” refers not to any classroom, but to a style or way of doing things. The old school style was at first similar to funk, but gradually it evolved into a style that was suitable for breakdancing. With the addition of high-class brands and gold accessories, it became a unique style. The style of jersey and sneakers that fashionable people made so much fun of had been elevated to a trend style (Takamura, 1997, hlm. 166).

F. Metode Penelitian

Pada skripsi ini, penulis menggunakan jenis pendekatan penelitian studi deskriptif analitik, yaitu penelitian dengan tujuan mengetahui gambaran secara sistematis yang akan dijadikan deskripsi yang faktual dan akurat. Dengan metode dan teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik observasi, wawancara, studi literatur, dan studi dokumentasi. Lokasi penelitian dilakukan di perusahaan Peter Says Denim (Jl. Ciumbuleuit no. 109, Hegarmanah Bandung) dengan mengangkat tema desain *old school fashion* serta kepopuleran merek yang berasal dari kota Bandung tersebut.

G. Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan skripsi penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II LANDASAN PENELITIAN

Bab ini berisi tentang landasan penelitian yang diisi oleh berbagai teori yang ada hubungannya dengan judul yang dibahas.

Bab III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi yaitu berupa metode penelitian, teknik pengumpulan data

Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan mengenai karya desain *old school fashion* dari Peter Says Denim.

Bab V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan implikasi.