

PERANCANGAN BUSANA *READY-TO-WEAR DELUXE* WANITA MENGAPLIKASIKAN SUBBUDAYA GOTIK DENGAN EKSPERIMEN *TEXTILE ART*

Adelene Kongdoro, Enrico Ho, Janet Teowarang
Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia
akongdoro01@student.ciputra.ac.id

ABSTRACT

Globalization and development of times have triggered the entry of various types of foreign subcultures into the country, one of which is the Gothic subculture which is widely embraced by the nation's young generation, especially in big cities. This subculture is generally associated with things that tend to be depressive and contain elements of rebellion which cause negative societal stigma and stereotypes towards people who are part of this subculture, thus creating limitations in accessibility. The design, which discusses the application of gothic subculture into deluxe ready-to-wear clothing with textile art experiments, was carried out with the aim of showing the artistic and aesthetic side of gothic style to counter the negative views of the general public and the limited accessibility of gothic subculture using qualitative research methods by collecting data from 6 experts and 12 extreme users. The design method used is Design Thinking which consists of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing which produces five final designs by applying textile art and trend analysis in collections inspired by the Gothic subculture. It is hoped that this design can be a mean of self-expression so that stereotypes and negative views of the gothic subculture are not the focus of society and can expand the accessibility of this style to the general public.

Keywords: *Gothic Subculture, Style, Ready-To-Wear Deluxe, Textile Art Application*

ABSTRAK

Globalisasi dan perkembangan zaman memicu masuknya berbagai jenis subbudaya asing ke dalam negeri, salah satunya adalah subbudaya Gotik yang banyak dianut oleh generasi muda bangsa terutama di kota-kota besar. Subbudaya ini umumnya diasosiasikan dengan hal-hal cenderung depresif dan mengandung unsur pemberontakan yang menyebabkan stigma dan stereotip negatif masyarakat kepada orang-orang yang merupakan bagian dari subbudaya tersebut, sehingga menciptakan limitasi dalam aksesibilitas. Perancangan yang membahas pengaplikasian subbudaya gotik ke dalam busana *ready-to-wear deluxe* dengan eksperimen *textile art* ini dilakukan dengan tujuan menunjukkan sisi artistik dan estetika dari gaya gotik untuk melawan pandangan negatif masyarakat umum dan limitasi aksesibilitas terhadap subbudaya Gotik ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data dari 6 *experts* dan 12 *extreme users*. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* yang menghasilkan lima rancangan final dengan menerapkan *textile art* dan analisa tren dalam koleksi yang terinspirasi dari subbudaya Gotik. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana pengekspresian diri sehingga stereotip dan pandangan negatif kepada subbudaya gotik bukan menjadi fokus dan dapat memperluas aksesibilitas terhadap gaya tersebut ke khalayak umum.

Kata Kunci: Subbudaya Gotik, Gaya, Busana *Ready-To-Wear Deluxe*, Aplikasi *Textile Art*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemunculan subbudaya di Indonesia dipicu oleh adanya globalisasi yang mencakup seluruh wilayah di Indonesia tanpa terkecuali, terutama pada kota-kota besar. Pengaruh globalisasi ini memungkinkan banyaknya subbudaya yang masuk dan mulai dianut oleh anak-anak bangsa yang sudah memasuki era modern. Subbudaya atau subkultur secara umum diartikan sebagai gaya hidup, tradisi, dan kepercayaan dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang berbeda dari khalayak lainnya (Cambridge University Press, n.d.).

Aliran subbudaya dapat dibilang berlawanan dari budaya mainstream yang ada dan dapat berdampak negatif, positif, maupun tidak berdampak bagi kelompok masyarakat selain yang termasuk dalam subbudaya tersebut. Subkultur pada umumnya adalah kelompok yang dianggap menyimpang dari standar normatif budaya yang dominan, hal ini dapat terlibat secara beragam menurut usia, seksualitas, dan selera dalam ekonomi, ras, dan juga gender (Herzog et al., 1999). Sehubungan dengan hal ini, adapun subbudaya gotik atau *gothic* yang merupakan salah satu subbudaya yang populer di kalangan remaja menuju dewasa. Subbudaya gotik di Indonesia sendiri mulai berkembang pada tahun 2000-an di era popularitas mendunianya genre musik *goth-rock* yang bermula dari Inggris pada akhir tahun 1970 sampai 1980-an.

Goth atau Gotik sendiri merupakan sebuah subbudaya berbasis musik yang merupakan turunan dari *genre* musik *post-punk*, beberapa pelopornya adalah grup musik bergenre *gothic rock* seperti *The Cure*, *Bauhaus*, *The Sisters of Mercy*, *Joy Division*, dan *Siouxsie and the Banshees*. Subbudaya Gotik juga identik dengan hal-hal yang bernuansa gelap dan misterius. Hal ini juga terjadi karena salah satu pengaruh dari perkembangan subbudaya tersebut selain musik adalah karya-karya literasi gotik yang sudah lama ada sejak abad ke-19, dan terkenal mampu dalam melakukan eksplorasi terhadap aspek-aspek tergelap dari pengalaman manusia, mulai dari hal-hal yang supranatural hingga yang mencakup pikiran manusia secara psikologis (Waham, 2023). Namun dewasa ini, banyaknya keragaman yang terkandung dalam subbudaya gotik membuatnya semakin sulit untuk didefinisikan. Mereka yang dikategorikan sebagai seorang *goth* pun kerap kali memiliki ketertarikan pada sisi melankolis dan gelap dari kehidupan, mengaitkan diri mereka dengan hal-hal yang berbau mistis seperti kepercayaan yang asing, ritual, dan lain-lain, serta memisahkan diri dari norma sosial yang mainstream (Bowes et al., 2015). Hal ini yang menyebabkan adanya stereotip dan label-label negatif yang ditujukan pada orang-orang yang mengidentifikasi diri sebagai seorang *goth* (Mueller, 2008).

Orang-orang pun seringkali mengalami kesulitan dalam menginkorporasikan *gothic fashion* ke dalam lemari pakaian mereka

karena stigma dan stereotip yang beredar seputar gaya tersebut, serta adanya aksesibilitas yang terbatas terhadap pakaian dalam kategori *style* tersebut. Selain itu, aliran fesyen mainstream seringkali tidak melayani pasar khusus, sehingga mengakibatkan kelangkaan item fesyen gotik di toko sehari-sehari.

Steele & Park (2008) mengatakan bahwa gaya subbudaya seperti *Gothic* menghadapi hambatan dalam penerimaan dan juga limitasi aksesibilitas, di mana mereka menekankan tantangan ini dihadapi oleh individu yang ingin mengekspresikan diri melalui pilihan *style* yang unik dan juga memiliki ketertarikan dalam eksplorasi gaya fesyen yang berbeda.

Maka dari pemaparan di atas, penelitian ini membahas mengenai desain pengaplikasian subbudaya gotik dengan menggunakan eksperimen *textile art* dalam perancangan busana wanita *ready-to-wear deluxe* sebagai solusi dari permasalahan yang dibahas.

Penggunaan eksperimen *textile art* dengan jangkauan artistik ditujukan bagi generasi modern dengan harapan agar mereka berani mengekspresikan diri dengan *style* yang berbeda, sehingga stereotip dan pandangan negatif kepada subbudaya gotik bukan menjadi fokus melainkan dapat memperluas aksesibilitas terhadap gaya tersebut ke khalayak umum.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat masalah yang didapatkan: bagaimana cara merancang busana *ready-to-wear deluxe* wanita mengaplikasikan subbudaya gotik dengan eksperimen *textile art*.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang busana *ready-to-wear deluxe* wanita mengaplikasikan subbudaya gotik dengan eksperimen *textile art*.

Batasan Perancangan

Batasan perancangan dalam penelitian ini adalah yakni busana *ready-to-wear deluxe* wanita dengan memanfaatkan eksperimen *textile art*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik seni tekstil dengan menggunakan *water soluble medium* dan *bricolage*.

Adapun batasan keilmuan yang dibutuhkan adalah ilmu desain, sosial, subbudaya, serta ilmu tekstil. Batasan pasar berupa *target market* berumur 17-27 tahun yang tinggal di kota-kota besar, memiliki *passion* dalam mengeksplorasi *style* alternatif dan ekspresif dalam berpakaian.

METODE PENELITIAN

Rancangan koleksi ini dibuat dengan menerapkan metode penelitian kualitatif yang melibatkan:

1. Studi Literatur

Studi literature dilakukan dengan

mengumpulkan data dan informasi dari artikel, jurnal, dan buku yang membahas tentang subbudaya gotik dan latar belakangnya.

2. Observasi Media Sosial

Observasi melalui media sosial dilakukan dengan melakukan *screening* terhadap beberapa personalitas *goth* di beberapa *platform* sosial seperti Instagram dan Tiktok untuk mengetahui kepribadian, gaya berpakaian, serta keseharian mereka.

3. Wawancara

Penggalan data dengan wawancara kepada 6 *experts* dan 12 *extreme users* yang berperan dalam memberikan informasi dan validasi dalam perancangan konsep koleksi.

METODE PERANCANGAN

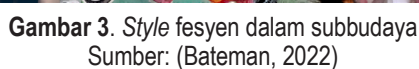
Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan *Design Thinking* di mana metode tersebut menggunakan pendekatan secara aktif dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna untuk memecahkan suatu permasalahan (NKD, 2021). Tahapan yang terkandung dalam metode ini adalah:

1. *Empathize* atau empati kepada pengguna yang berarti pada tahap ini dilakukan penggalan data untuk mengenal dan memahami kebutuhan, tujuan, dan keinginan dari pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Pada tahapan ini, perancang berempati dengan *users* untuk mengetahui

persepsi dan pendapat mereka mengenai subbudaya Gotik dan hal-hal apa yang sering diasumsikan terhadap identitas mereka.

2. *Define*, yaitu pengamatan yang dilakukan untuk mendefinisikan permasalahan yang didapatkan setelah melalui tahapan pertama di mana melalui tahap ini, dapat disimpulkan bahwa penggemar subbudaya Gotik seringkali mendapatkan stigma dan stereotip negatif terhadap ideologi, penampilan, maupun gaya berpakaian mereka. Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam mengakses pakaian dalam *style* yang mereka inginkan akibat adanya persepsi tersebut.
3. *Ideate* adalah tahap di mana perancang menghasilkan ide-ide solutif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, dalam hal ini untuk membuat konsep koleksi kreatif yang terinspirasi dari subbudaya gotik dengan pengaplikasian *textile art*.
4. *Prototype* merupakan tahapan di mana perancang menghasilkan sebuah *prototype* ide berupa sampel, sketsa, digital maupun *paper mock-up*, atau lainnya. Proses ini dilakukan dengan tujuan agar perancang dapat menguji ide dan desain yang telah dihasilkan.
5. *Testing* adalah tahapan terakhir di mana perancang melakukan interaksi dengan produk *prototype* mereka untuk mendapatkan masukan dan feedback yang berguna untuk meningkatkan performa dari produk yang telah dibuat tersebut.

Style secara umum memiliki arti yang sangat luas menyesuaikan konteks dan topiknya namun mengarah ke makna yang sama yaitu cara tertentu sesuatu dilakukan sedemikian rupa (Cambridge University Press, n.d.). *Style* sendiri dipengaruhi dan terbentuk dari berbagai sumber dan media memegang peran penting dalam menyebar luaskan dan mempromosikan berbagai jenis *style* yang ada baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Peran *style* dalam subbudaya terutama pada pemuda sangatlah besar dikarenakan hal tersebut dapat mengekspresikan perbedaan dan keunikan masing-masing subbudaya dengan jelas. Adapun fungsi-fungsi dari *style* yang memelopori bagaimana gaya dapat menjadi salah satu media paling membantu dalam pengekspresian diri.



Setiap cabang subbudaya yang melewati siklus dari oposisi hingga ke tahap defusi memiliki cara mereka masing-masing untuk menunjukkan idiologi mereka melalui *style*. Eco (1973) mengatakan bahwa gaya berpakaian merupakan salah satu cara beliau untuk berkomunikasi. Orang-orang yang merupakan bagian dari sebuah subbudaya mengidentifikasikan diri mereka dengan perbedaan *style* yang dapat terlihat jelas di antara mereka dan masyarakat umum lainnya. Komunikasi intensional melalui *style* dalam subbudaya dimaksudkan untuk terlihat berbeda dan menonjol, kuat berdiri dengan kepercayaan mereka, mengandung sebuah pilihan yang penuh makna, dan mengalihkan perhatian kepada diri mereka.

169

bentuk sejarah yang dinormalisasi, sebagai upaya untuk menerjemahkan realitas dunia menjadi gambaran dunia yang menampilkan dirinya seolah-olah tersusun menurut hukum-hukum nyata tatanan alam. Dalam hal inilah dapat dikatakan bahwa subbudaya melakukan reposisi dan rekontekstualisasi komoditas dengan menumbangkan fungsi konvensional dan menciptakan yang baru seperti apa yang dikatakan oleh Althusser sebagai kejelasan palsu dalam praktik sehari-hari sehingga membuka akses terhadap hal-hal baru dan penafsiran oposisi yang terselubung. Dapat disebutkan bahwa titik balik dari semua gaya dalam subbudaya kecil maupun besar, populer maupun tidak, adalah keinginan untuk menampilkan perbedaan.

Style dari *Bricolage*

Secara khusus, konsep *bricolage* dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana gaya subkultur terkonstruksi. Di dalam buku *The Savage Mind*, Levi Strauss menunjukkan bagaimana konsep berbau magis dimanfaatkan oleh masyarakat primitif (takhayul, ilmu sihir, mitos) untuk membekali penggunaanya dalam menciptakan dunia yang mereka inginkan sendiri. Ciri umum dan utama dari konsep tersebut adalah kemampuan untuk melakukan perluasan tanpa batas yang disebabkan karena sifat dasar elemen yang dapat digunakan untuk berimprovisasi, menghasilkan kombinasi baru yang mengandung sebuah makna baru di dalamnya. Maka demikian, *bricolage* dalam definisi terkini dapat digambarkan sebagai ilmu

konkret yang didasari pengertian antropologis dari istilah tersebut yang mengatakan *bricolage* sebagai cara bagi manusia primitif tanpa kemampuan baca tulis dan berpikir kritis merespons kepada dunia sekelilingnya. Implikasi improvisasi terstruktur *bricolage* terhadap teori subbudaya spektakuler sebagai sistem komunikasi sudah pernah dieksplorasi. Misalnya, John Clarke telah menekankan salah satu cara di mana bentuk-bentuk wacana yang menonjol (khususnya fesyen) dalam subbudaya telah diadaptasi, ditumbangkan, dan diperluas secara radikal oleh *bricoleur* subbudaya; Objek dan makna menciptakan sebuah tanda baru jika digabungkan secara bersamaan, dan dalam konteks budaya maupun subbudaya, tanda-tanda tersebut dirangkai berulang kali sehingga terbentuklah wacana yang khas. Sehubungan dengan hal ini, *bricoleur* dapat menempatkan kembali objek penting tersebut pada posisi yang berbeda dan menghasilkan sebuah ansambel yang berbeda dengan, membentuk sebuah wacana baru dan menyampaikan pesan lain yang juga berbeda dari sebelumnya. Max Ernst (1948) menyatakan juga secara lebih samar bahwa objek-objek yang disusun kembali dapat terkesan tidak rasional seperti pada kasus *bricoleur* subbudaya *punk* yang menjajarkan objek-objek yang bahkan tidak memiliki kesinambungan satu dan lainnya seperti bendera, jaket, lubang, kaos, sisir, senjata, dan sebagainya. Dari kumpulan objek-objek tersebutlah tercipta sebuah *style* yang eksploif dan menyimpang.

Style sebagai Bentuk Pemberontakan

Contoh nyata *style* yang merupakan bentuk pemberontakan adalah punk. Meski sering kali bersifat ofensif secara langsung (kaos bertuliskan kata-kata makian) dan mengancam (pakaian ala teroris/gerilya), gaya punk didefinisikan terutama melalui kekerasan dan ketidakcocokan mereka. Seperti karya seni dari Duchamp yang merupakan benda-benda yang memenuhi syarat sebagai karya seni atas sebutan beliau, sebagai benda yang paling biasa-biasa saja dan juga yang tidak pantas seperti peniti, penjepit pakaian plastik, komponen televisi, pisau cukur, pisau; semua benda-benda tidak terduga tersebut dapat dibawa ke ranah *punk (un)fashion*. Hal apapun yang termasuk dengan atau tanpa alasan bisa saja diubah dan menjadi bagian dari apa yang disebutkan oleh Vivienne Westwood sebagai *confrontation dressing*.

Benda-benda yang diangkut dari konteks yang dianggap kotor bagi orang-orang pada umumnya pun dapat ditemukan dan ditempatkan dalam setelan *punk*, seperti: rantai toilet dipasang sebagai aksesoris, peniti yang diambil dari konteks kegunaan domestiknya dan dipakai sebagai hiasan yang ditempatkan di pipi, telinga, atau bibir. Bahkan kain murah dan terbilang jelek (*PVC*, plastik, lurex, dll.) dengan desain vulgar (motif macan tutul) dan warna-warna 'menjijikkan' sisa industri fesyen *kitsch* yang sudah ketinggalan zaman pun diselamatkan oleh para punk dan diubah menjadi pakaian yang menawarkan nilai kesadaran diri dan respons terhadap pengertian

dari modernitas dan selera. Pemberontakan yang dimaksud dalam konteks ini adalah pelanggaran atau penyalahgunaan dari nilai-nilai yang berlaku dan dikenali khalayak umum.



Gambar 4. *A Man in Punk, London mid-1980s*
Sumber: (Ingram, 2022)

Subbudaya Gotik

Goth pada mulanya merujuk kepada Suku Pagan *Goth* yang berasal dari Jerman Timur. Mereka adalah suku yang tergabung dalam meruntuhkan Kekaisaran Romawi (Gwynn, 2017). Idealnya, nilai-nilai gotik yang kita ketahui saat ini dimulai di Inggris pada tahun 1700-an di mana nostalgia periode abad pertengahan yang berlangsung di saat itu membuat orang-orang menjadi terpesona dengan reruntuhan Gotik dari abad pertengahan. Ketertarikan ini juga disertai dengan interest pada sejarah abad pertengahan, agama Katolik Romawi, dan hal-hal berbau magis dan supranatural. Horace Walpole adalah sosok yang bertanggung jawab memimpin era kebangkitan *Goth* melalui karyanya, dan mendapatkan panggilan sebagai seorang "*Goth*". Hal itu adalah pertama kalinya kata

“*Goth*” digunakan sebagai istilah positif, dan bukan membicarakan tentang suku barbarian asal Jerman dalam sejarah. Istilah yang lebih modern “*Gothic*” berasal dari karya novel Gotik yang ditulis oleh Horace Walpole yang berjudul “*The Castle of Otranto*” di akhir abad ke-18 (Britannica, 2023). Sehubungan dengan hal ini, lahirlah asosiasi novel gotik dengan suasana horor, kesakitan, kegelapan, dan hal supernatural. Dari sinilah terlahir ikonografi dari nilai-nilai Gotik yang selanjutnya diterapkan dan diikuti oleh penerus-penerus dalam bidang Gotik. Begitupun nilai-nilai tersebut juga terkandung dalam subbudaya Gotik yang terlahir di Inggris pada era *post-punk* pada awal tahun 1980-an. Karena itu, banyak intisari dari subbudaya Gotik yang dapat ditelusuri hingga ke awal era *punk* (Bamford et al., 2021).

Punk gemar dengan hal-hal yang kasar dan tak bermutu, seperti kutipan lirik dari salah satu lagu *band punk-rock*, Sex Pistols, yaitu membangkitkan “bunga-bunga di tong sampah”. Ketika style ini menjadi semakin intensif dan romantis, kecenderungan Gotik yang memiliki nilai gelap dan mengerikan pun muncul dari kalangan punk. Hal ini dipelopori oleh Siouxsie Sioux yang memulai karirnya sebagai wanita gotik dalam adegan Sex Pistols, membantu mempopulerkan penampilan Gotik yang saat itu identik dengan wajah pucat pasi dan riasan gelap (Goodlad & Bibby, 2007).



Gambar 5. Siouxsie Sioux performing in 1980
Sumber: (Wikipedia, 2023)

Nilai etos dari Punk, yaitu anarki militan dan antiseksual ditantang oleh obsesi romantis kaum Gotik terhadap kematian, kegelapan, dan seksualitas yang menyimpang. Gotik adalah sebuah *bricolage* dari elemen-elemen hiperromantis yang mendapatkan inspirasi dari pendahulunya yaitu glam, punk, subbudaya-subbudaya gelombang baru, namun juga secara bebas mengambil gagasan dari tradisi, sastra, dan sejarah Gotik; baik sekte vampir, film horror, mitologi *Celtic*, Pagan, Mesir, dan Kristiani; budaya *cyborg* dan *techno*; serta gerakan-gerakan seni modern seperti *pre-Raphaelites*, *Nietzsche*, dan *Lautreamont*, hingga *Dali*, *Sartre*, dan *Velvet Underground*. Gotik memasukkan unsur-unsur tradisi sastra, filosofis, dan estetika pra-subkultural ke dalam

proses yang berkelanjutan sehingga terciptalah gaya yang spektakuler, beraneka ragam, dan tanpa diduga; koheren.

Narasi Distopia dalam Goth

Gotik pada dasarnya adalah sebuah konsep yang mendalam dan hidup pada diri seseorang. *Goth*, dengan wataknya yang introspektif dan sering kali suram, secara alami tertarik pada narasi distopia (Youvan, 2023). Keduanya secara inheren menyelidiki aspek-aspek kemanusiaan yang lebih gelap, memberontak, dan mempertanyakan lintasan penghidupan masyarakat. Keselarasan ini dapat terlihat jelas secara konsisten dalam karya literasi, music, maupun fesyen mereka. Penyelarasan budaya *gothic* dengan tema distopia ini bukanlah suatu kebetulan. Pada dasarnya, *gothic* adalah cerminan dari rasa ketakutan dan ketidakpastian masyarakat yang lebih mendalam, secara khusus pada akhir tahun 70-an dan awal tahun 80-an saat dunia sedang bergulat dengan berbagai permasalahan, mulai dari kerusakan politik, kekhawatiran akan Perang Dingin, hingga kemerosotan ekonomi. Gerakan *Goth*, dalam berbagai kasus merupakan sebuah respons terhadap tantangan yang dialami pada saat itu, atau merupakan sebuah cara bagi individu untuk mengekspresikan kekecewaan mereka terhadap hal yang mereka alami. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa Gotik adalah budaya yang sangat simbolik dalam menggunakan sarana dan media apapun untuk mengekspresikan kegelapan, misteri, dan kekecewaan mereka

(Jung & Kim, 2014). Hal ini adalah alasan mengapa gaya gotik menggunakan warna gelap yang simbolis, beserta elemen-elemen lain yang dramatis dan kerap kali diasosiasikan dengan gotik, yaitu tanda salib, tengkorak, bunga mawar berwarna gelap, dan warna-warna gelap secara keseluruhan.



Gambar 6. Gothic Elements
Sumber: (Tillibean, 2016)

Busana Ready-To-Wear Deluxe

Ready-to-wear deluxe merupakan kreasi pakaian siap pakai, wearable namun memiliki gaya individual dengan inspirasi couture menggunakan material yang terlihat mahal dan menghasilkan pembuatan sangat rapi (Teowarang, 2019). Fitur istimewa dari rancangan *ready-to-wear deluxe* adalah adanya proses pembuatan yang menggunakan teknik khusus yang melibatkan rekayasa bahan. Konstruksi dari desain busana juga terbilang lebih rumit atau memiliki variasi-variasi tambahan dibandingkan dengan busana *ready-to-wear* pada umumnya. Atkinson (2012) mengatakan produk dalam busana *ready-to-wear deluxe* biasanya melewati proses pembuatan yang menggunakan material dan *embellishment* dengan kualitas yang

tinggi, serta memerlukan *skill* pekerja yang baik. Meskipun masih tergolong di dalam kategori *mass fashion*, busana *ready-to-wear deluxe* diproduksi dalam jumlah terbatas sehingga membuatnya lebih unik dan eksklusif. Ready-to-wear deluxe biasanya diproduksi dalam ukuran yang sama dengan *ready-to-wear* biasa, yaitu S, M, L, dan XL.



Gambar 7. Gaun Ready-To-Wear Deluxe
Sumber: (Chaaya, 2018)

Textile Art

Textile art atau seni tekstil adalah bentuk seni yang sangat tua dan sudah diwariskan secara turun-temurun (Oneto, 2021). Seni tekstil diartikan sebagai proses menciptakan sesuatu dengan menggunakan serat tekstil dari sumber- sumber yang dapat berupa tumbuhan, serangga, hewan, atau bahan sintetis lainnya. Seni tekstil sendiri telah sejak lama menjadi

tulang punggung kehidupan manusia sejak awal peradaban dan telah digunakan untuk membuat pakaian, permadani, dan banyak lagi. Dapat dikatakan semua jenis pakaian atau objek lainnya yang dibuat dari kain merupakan suatu bentuk *textile art*. Dalam hal ini, seni tekstil dapat dilakukan dengan berbagai teknik dan medium selama bahan utama yang digunakan adalah serat tekstil. Beberapa teknik yang termasuk dalam seni tekstil adalah menjahit, merajut, menyulam, menenun, dan sebagainya untuk menciptakan sebuah motif tekstil yang menarik. Motif pada tekstil tersebut juga dapat berupa ilustrasi yang berbentuk abstrak hingga realis dengan tujuan untuk menarik perhatian calon konsumen (Tjandrawibawa, 2018).



Gambar 8. Seni Tekstil
Sumber: (Nelson, 2023)

Applique

Applique merupakan sebuah teknik embellishment atau pemasangan ornamen dengan cara menjahit suatu bahan ke bahan yang lebih besar untuk membentuk sebuah desain atau gambaran yang menghiasi sebuah garmen. Ada berbagai macam jahitan yang digunakan untuk memasang *applique*, beberapa di antaranya adalah tusuk jelujur, yang merupakan jahitan lurus sesuai bentuk *applique* untuk memastikan penempatan yang tepat, jahitan tindas, yang dirancang untuk menahan bahan di tempatnya hingga jahitan terakhir untuk menahan secara permanen (Knapp, 2023).



Gambar 9. *Textile Applique*
Sumber: (Leath, 2018)

Water Soluble Medium

Water soluble memiliki arti yaitu dapat larut di dalam air. *Water soluble medium* berarti sebuah sarana atau perantara yang dapat larut di dalam air, dalam hal ini diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif pengganti kain dalam perancangan motif seni rekayasa tekstil. Secara khusus, media yang digunakan dalam

eksperimen *textile art* dalam perancangan ini adalah *water soluble fabric* atau yang disebut juga *non-woven embroidery fabric*. Kain yang larut dalam air terbuat dari serat stapel PVA yang larut dalam air sebagai bahan baku utama. Bahan ini adalah jenis yang dapat dilarutkan dalam air pada suhu ruangan dan merupakan varian baru dari kain tenunan non-fungsional yang larut dalam air. Kain *water soluble* dapat larut dalam air disebabkan karena sebuah proses kimiawi yang disebut hidrolisis atau proses terurainya sebuah senyawa ke dalam air. Pada reaksi antara Polivinil Alkohol (PVA) dan air, terjadi pengikatan gugus vinil dan H₂O (G&F, 2022).



Gambar 10. Pelarutan Kain *Water Soluble*
Sumber: Dokumen Pribadi

Bricolage

Bricolage memiliki arti dalam seni baik literatur sebagai sebuah konstruksi atau kreasi yang disusun dari berbagai macam hal-hal atau benda yang tersedia (Oxford University Press, n.d.). Bricolage berasal dari bahasa Perancis yang secara kasar memiliki arti yang sama dengan 'do-it-yourself' atau disebut juga DIY. Konteks ini diterapkan dalam seni terutama bagi seniman

yang menggunakan beragam bahan non-tradisional dalam pembuatan karyanya. Dapat dikatakan bahwa penerapan bricolage dalam textile art merupakan proses penggabungan berbagai bahan, material, serta objek yang ada untuk menciptakan sebuah karya seni yang berkesinambungan dan memiliki nilai estetika.



Gambar 11. Instalasi Karya Seni *Bricolage*
Sumber: (Barlow, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Phantasmagora adalah sebuah koleksi *gothic-inspired* yang mengaplikasikan eksperimen

textile art dan analisis tren sebagai solusi dari permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Koleksi ini menggunakan tren fesyen dari *WGSN Buyers' Briefing: Footwear & Accessories Colour, Materials & Details S/S 24* berjudul *#Gothlife* yang menjelaskan bagaimana perilaku pasar *gen z* yang kembali menghidupkan gaya berpakaian subversif dalam berbagai kategori mulai dari penggunaan pemak-pernik bertema gotik pada outfit mereka, dan tren *Application & Technique: Prints & Graphics 2024* yaitu *Use It All* yang memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk meminimalisir limbah dan menghasilkan karya unik yang selaras dengan *gen z*.

Phantasmagora menghadirkan pakaian yang mencerminkan karakteristik dari subbudaya gotik dengan memadukan kreativitas dalam pengaplikasian *textile art* sebagai cara yang artistic dan kreatif untuk mengekspresikan diri.



Gambar 12. Mood Board Phantasmagora
Sumber: Dokumen Pribadi

Mood board koleksi ini menggambarkan *icon* berbusana *gothic* yang modern sesuai dengan target pasar yang ditujukan. Koleksi ini menggunakan warna utama hitam, putih, dan merah marun yang menggambarkan watak dari budaya gotik sendiri, dengan aplikasi *textile art* yang menggambarkan ekspresi artistik dan kreatif yang terkandung dalam budaya tersebut. *Mood board* koleksi ini mengajak kita untuk mengeksplorasi sisi gelap dan terang yang terkandung dalam sifat manusia, dalam sebuah perjalanan yang surealistik bagaikan mimpi. Kata kunci utama dalam koleksi ini adalah: *Gothic-inspired*, *Textile Art*, dan *Surrealism*. Produk yang dihasilkan dari koleksi ini berupa lima *final looks* dengan kisaran harga Rp. 850.000,00 hingga Rp. 2.000.000,00.

Desain Koleksi

Koleksi ini terinspirasi dari subbudaya gotik secara keseluruhan yang tercermin melalui elemen dan prinsip desain dalam pengaplikasian *textile art*. Secara dominan, penggunaan warna merah gelap atau marun, hitam, dan putih bersifat *emblematic* dalam gotik. *Genre* dari subbudaya gotik sendiri seringkali membahas tema dan konsep dualitas atau keseimbangan antara gelap dan terang, baik dan jahat. Menginkorporasikan warna putih dalam koleksi ini menyimbolkan kemurnian dan cahaya, disandingkan dengan tema gelap dari gotik sendiri. Selain menambahkan arti ke dalam rancangan ini, penggunaan warna putih yang minim secara keseluruhan dalam koleksi ini juga melambangkan sedikitnya stigma positif yang disangkutpautkan orang-orang terhadap gaya gotik dibandingkan

dengan yang buruk dan negatif. Selain warna, elemen tekstur juga banyak dimasukkan dalam koleksi ini. *Textile art* yang merupakan fitur signifikan dari rancangan ini, merupakan aksen yang paling utama direalisasikan dalam koleksi ini sebagai wujud nilai artistik dan estetika yang terkandung dalam gaya gotik. Selain itu, penggunaan material dengan tekstur yang berbeda-beda seperti katun, *silkwool*, *chiffon*, dan *lace* memiliki peran krusial dalam fesyen gotik sehingga jenis-jenis material yang digunakan secara khusus ditujukan untuk menampilkan nilai tersebut.

Bentuk dan siluet yang berbeda secara keseluruhan, dari yang berstruktur, asimetris, dan *flowy*, adanya penggunaan korset yang merupakan lambang pemberontakan, secara harmonis mencerminkan ketegangan antara kontrol dan kebebasan yang dialami penggemar subbudaya gotik dalam mengekspresikan diri mereka. Garis dan pola dalam koleksi ini merupakan kombinasi dinamis yang menunjukkan kompleksitas subbudaya gotik yang selalu berubah-ubah namun tetap berada dalam satu identitas. Koleksi ini sangat memperhatikan proporsi dan keseimbangan dalam prinsip desain, dapat dilihat dalam elemen simetris dan asimetris serta eksperimen *textile art*. Meskipun, elemen dan prinsip yang terkandung dalam setiap *look* memiliki banyak perbedaan, seluruh koleksi tetap menjadi satu dalam palet warna yang konsisten, simbolisme dan motif gotik, serta *details* yang rumit. Hal ini memastikan setiap *look* dapat menonjol dengan sendirinya namun tetap kohesif satu dengan lainnya.



Gambar 13. Ilustrasi Koleksi Phantasmagora
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Subkultur atau subbudaya secara umum diartikan sebagai gaya hidup, tradisi, dan kepercayaan sekelompok orang tertentu yang berbeda dengan khalayak lainnya. *Goth* atau *Gothic* sendiri merupakan subkultur berbasis musik yang berasal dari genre musik *post-punk*, dan juga mendapat pengaruh dari karya literasi abad ke-19 yang dikenal mengeksplorasi aspek tergelap dalam pengalaman manusia. Orang-orang yang diklasifikasikan sebagai *Goth* tertarik pada sisi melankolis dan gelap dari kehidupan, mengasosiasikan diri mereka dengan hal-hal mistis, seperti kepercayaan dan ritual asing, dan kerap kali menjauhkan diri dari norma-norma sosial *mainstream*. Hal ini telah menciptakan stereotip dan stigma negatif bagi orang-orang yang mengidentifikasi diri sebagai *goth* sehingga menciptakan hambatan dalam penerimaan dan aksesibilitas yang terbatas bagi mereka

yang ingin mengekspresikan diri mereka. Maka dari itu, penelitian ini membahas mengenai desain pengaplikasian subbudaya gothic dengan menggunakan eksperimen *textile art* dengan jangkauan artistik bagi generasi modern dengan harapan agar mereka berani mengekspresikan diri dengan *style* yang berbeda, sehingga stereotip dan pandangan negatif kepada subbudaya gothic bukan menjadi fokus melainkan dapat memperluas aksesibilitas terhadap gaya tersebut ke khalayak umum melalui busana wanita *ready-to-wear deluxe*. Penelitian ini menggunakan teori subbudaya, desain, seni tekstil, dan fesyen yang diterapkan dalam metode penelitian kualitatif yang melibatkan penggalian data primer dari 6 *experts* dan 12 *extreme users* yang - menghasilkan saran, masukan, dan feedback positif yang membangun. Penggalian data sekunder didapatkan dari jurnal asing, buku, dan artikel memberikan informasi historis dan latar belakang subbudaya yang diangkat, serta

perkembangannya seiring waktu yang membantu perancangan. Metode perancangan *Design Thinking* yang digunakan terdiri dari lima tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Pengembangan aplikasi *textile art* melibatkan berbagai bahan dan teknik penjahitan, serta komposisi elemen ukuran, tekstur, dan warna yang berbeda-beda. Setiap aplikasi *textile art* yang dihasilkan memiliki bentuk dan hasil yang berbeda satu dengan lainnya sehingga menciptakan visual yang unik dan niche karena teknik yang bersifat eksperimental dan tidak bisa diprediksi. Analisis tren juga diinkorporasikan ke dalam perancangan ini, yaitu tren *#GothLife* dalam kategori perilaku pembeli dan *Use it all* dalam kategori teknik aplikasi yang bersumber dari WGSN S/S 24. Tahap terakhir dari

perancangan, yaitu tahap uji coba menghasilkan banyak masukan dan opini yang menekankan akurasi rancangan sketsa dengan produk jadi, peletakan dan frekuensi *textile art* yang digunakan, serta penggunaan kain bahan utama. Namun selain itu, penelitian pasar dan umpan balik dari *extreme users* menunjukkan indikasi tercapainya tujuan penelitian dan salah satu upaya penyelesaian masalah dalam meminimalisir stigma dan stereotip negatif, serta memperluas aksesibilitas *gothic fashion* ke khalayak umum. Teknik aplikasi *textile art* yang digunakan juga merupakan hal baru dan unik, sangat cocok untuk digunakan sebagai teknik dekoratif dengan hasil abstrak dan dramatis yang dapat mewujudkan berbagai karakteristik dari subbudaya dan gaya gotik.



Gambar 14. Hasil Akhir Koleksi Phantasmagora
Sumber: Dokumen Pribadi

DAFTAR RUJUKAN.

- Bamford, T., Ibrahim, J., & Spracklen, K. (2021). Becoming and being goth: How goths remember the scene's transition from the eighties into the nineties. *Punk & Post- Punk*, 10(3), 421–437.
https://doi.org/10.1386/punk_00088_1
- Bowes, L., Carnegie, R., Pearson, R., Mars, B., Biddle, L., Maughan, B., Lewis, G., Fernyhough, C., & Heron, J. (2015). Risk of depression and self-harm in teenagers identifying with goth subculture: A longitudinal cohort study. *The Lancet Psychiatry*, 2(9), 793–800.
[https://doi.org/10.1016/s2215-0366\(15\)00164-9](https://doi.org/10.1016/s2215-0366(15)00164-9)
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, September 20). Horace Walpole. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Horace-Walpole>
- Cambridge University Press. (n.d.). Subculture. Pada Cambridge Dictionary Daring. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/subculture>
- G&F Group Inc. (2022, August 24). Water soluble fabric is so famous, but why?. G&F GROUP INC.
<https://www.groupgf.com/info-detail/water-soluble-fabric#:~:text=Water%2Dsoluble%20fabric%2C%20also%20known.as%20the%20main%20raw%20material.>
- Gelder, K. (2007). *Subcultures: Cultural histories and social practice*. Routledge.
- Goodlad, L. M. E., & Bibby, M. (Eds.). (2007). *Goth: Undead Subculture*. Duke University Press.
- Hebdige, D. (2002). *Subculture: The meaning of style*. Routledge.
- Herzog, A., Mitchell, J., & Soccio, L. (1999). Interrogating Subcultures. *InVisible Culture: A Journal for Visual Culture*, (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.47761/494a02f6.382146d5>
- Jung, D., & Kim, M. (2014). A study on the formative characteristics and the symbolic meaning of the goth style. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(2), 98–112.
<https://doi.org/10.7233/jksc.2014.64.2.098>
- Knapp, A. (2023, November 21). Appliqué Overview, Uses & Methods of Application. Study.com. <https://study.com/academy/lesson/what-is-applique-in-textiles.html>
- NKD F. (2021). Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di dalamnya. Logique. <https://logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>
- Oneto, C. (2021, April 13). What is textile art and why is it not considered a fine art?. Carolina Oneto - Modern Quilting. <https://carolinaoneto.com/what-is-textile-art-and-why-is-it-not-considered-a-fine-art/>
- Oxford University Press. (n.d.). Bricolage. Pada Oxford Learner's Dictionary Daring. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>

- co m/definition/english/bricolage
- Spracklen, K., & Spracklen, B. (2018). *The Evolution of Goth Culture: The Origins and Deeds of the New Goths*. Emerald Publishing.
- Steele, V., & Park, J. (2008). *Gothic: Dark Glamour*. Yale University Press. Abstract
- Teowarang, J. (2019). PERANCANGAN READY – TO – WEAR DELUXE BERKONSEP SUSTAINABLE FASHION UNTUK BRAND ALLEGRA JANE. *Moda : The Fashion Journal*, 1(2), 154–163. <https://doi.org/10.37715/moda.v1i2.884>
- Tjandrawibawa, P. (2018). Motif tekstil sebagai value proposition KOLEKSI brand FESYEN Yang marketable. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 26. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i1.475>
- Tolhurst, L. (2023). *Goth: A History*. Quercus.
- Venters, J., & Venters, P. (2009). *Gothic Charm School: An Essential Guide for goths and those who love them*. William Morrow.
- Waham, J. J. (2023). *The Art of Gothic Literature: An Analysis of Mary Shelley's Frankenstein*. *International Linguistics Research*, 6(2). <https://doi.org/10.30560/ilr.v6n2p1>
- Williams, J. P. (2018). Subculture's NOT DEAD! checking the pulse of subculture studies through a review of 'subcultures, popular music and political change' and 'youth cultures and subcultures: Australian perspectives.' *YOUNG*, 27(1), 89–105. <https://doi.org/10.1177/1103308818761271>
- Youvan, D. C. (2023). *Dystopian Echoes: The Spiritual Resonance of Goth Culture*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25494.11848>