BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keragaman inspirasi yang tercipta pada setiap karya yang dihasilkan individu terjadi pada setiap aspek pekerjaan di dunia ini. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak hal yang semula dianggap sebagai sesuatu yang tidak biasa, kini telah menjadi suatu lahan inovasi yang patut dicoba oleh setiap insan. Di dalam industri mode sebagai contoh konkritnya, begitu banyak hal yang dilakukan sebagai inovasi yang berkembang dari masa ke masa. Hal ini pun semakin menarik untuk diteliti/ diamati sebagai sebagian aspek yang menjadi inspirasi untuk berkarya.

Banyak sekali hal yang dapat menjadi Inspirasi dalam menciptakan suatu karya dari berbagai hal yang berada disekitar pembuat karya itu sendiri. Beberapa diantaranya dapat melalui film yang ditonton, buku atau berita yang dibaca, maupupun melalui kecintaan seseorang terhadap suatu hal.

Salah satu bidang yang dapat menampung tercurahnya inspirasi adalah dunia mode dalam industri fashion. Salah satu sifat dunia mode adalah kemampuannya untuk berevolusi dalam segala hal yang berhubungan dengan teknologi. E-commerce, online streaming fashion show, twitter, facebook, presentasi pagelaran fashion berbentuk video, hingga peluncuursn robot fashion wanita yang menggantikan peran para model di catwalk pun sudah dilakukan.

Penambahan inspirasi juga bisa didapat melalui kecintaan seseorang pada suatu hal. Yang dapat menjadikan suatu karya bernilai tinggi dan memiliki ciri khas tersendiri saat orang melihat karyanya. Selera pada setiap individu juga menjadi peran penting dalam penggabungan beberapa inspirasi menjadi sebuah koleksi. Pembuatan suatu karya, mengkreasikan sesuatu dengan cara mentransformasi konsep ke realita yang ada.

Berdasarkan fakta-fakta dan alasan-alasan di atas maka pengamat mau membuat koleksi dengan judul koleksi Garuda.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apa definisi dari fashion?
2. Dapatkah sebuah pakaian merefleksikan kepribadian pemakainya?
3. Apakah bidang teknologi dapat merambah bidang fashion? Dan dapatkah keduanya digabungkan menjadi suatu karya?

4. Apakah melalui kemajuan teknologi orang-orang dapat lebih berinteraksi dengan manusia dari berbagai belahan dunia, dan oleh karena itu semakin ingin memperlihatkan identitas bangsanya?

5. Bagaimana penerapan aplikasi pada rancangan yang dibuat?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Penulis ingin mengetahui definisi dari fashion

2. Penulis ingin mengetahui dapatkah sebuah pakaian merefleksikan kepribadian pemakainya

3. Penulis ingin mengetahui apakah bidang teknologi dapat merambah bidang fashion dan dapatkah keduanya digabungkan menjadi suatu karya

4. Penulis ingin mengetahui apakah melalui kemajuan teknologi orang-orang dapat lebih berinteraksi dengan manusia dari berbagai belahan dunia, dan semakin ingin memperlihatkan identitas bangsanya

5. Penulis ingin mengetahui penerapan aplikasi pada rancangan yang dibuat

1.4. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Rumusan Masalah
- 1.3. Tujuan Penelitian
- 1.4. Sistematika Penulisan

BAB 2 LANDASAN TEORI

- 2.1. Teori Fashion
  - 2.1.1. Fashion (Mode)
  - 2.1.2. Fashion dan Lifestyle
  - 2.1.3. Fashion dan Komunikasi
- 2.2. Teori Bentuk/ Rupa Dasar
  - 2.2.1. Bentuk
  - 2.2.2. Definisi Bentuk Kaku
  - 2.2.3. Definisi Bentuk Lunak
  - 2.2.4. Definisi Informal
- 2.3. Teori Reka Bahan Tekstil

2.3.1. Tekstil
2.3.2. Serat
2.3.2.1. Serat Alam
2.3.2.2. Serat Sintetis
2.3.2.2.1. Serat Mineral
2.3.2.2.2. Serat Polimer
2.4. Teori Warna
2.4.1. Warna
2.4.2. Pengelompokan
2.4.3. Istilah Lain
2.4.4. Teori Brewster
2.4.4.1. Pembagian Warna
2.4.5. Hubungan Antar Warna
2.4.6. Psikologi Warna
BAB 3 DESKRIPSI OBJEK STUDI
3.1. Deskripsi Objek Studi
3.1.1. Film
3.1.2. Berita
3.1.3. Garuda
3.1.3.1. Garuda Menurut Mitologi Hindu
3.1.3.2. Garuda Sebagai Lambang dan Kebudayaan
3.1.3.3. Deskripsi Garuda dan Arti Filosofi sebagai Lambang Negara Indonesia
3.2. Analisis Teknis dan Data Research : Trend Research
3.3. Identifikasi Objek Rancangan
3.3.1. Identifikasi User (Target Market)
3.3.2. Konsep
3.3.3. Tema
3.4. Deskripsi dan Survey Fungsi
3.4.1. Karya
3.4.2. Pemakai
3.4.3. Kepraktisan dan Efisiensi

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN

4.1. Perancangan Umum

4.2. Perancangan Khusus

4.3. Perancangan Detail Fashion

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan

5.2. Saran