

## ABSTRAK

Pada jaman dahulu, manusia hanya bisa bekerja secara manual/ sederhana. Sehingga seringkali manusia merasa bosan dan lelah pada saat bekerja/ beraktifitas. Namun, seiring dengan perkembangan jaman, manusia terus menggali dan memajukan *IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)*. Dengan kecanggihan *IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)* itupula, manusia dapat menciptakan bermacam-macam alat yang dapat menjadi sarana dan prasarana. Contohnya seperti: pembuatan robot, berdirinya menara dan mercusuar. Robot dan menara itulah yang menjadi inspirasi utama penulis untuk mengaktualisasikan berbagai bentuk rancangan dalam koleksi-koleksi pakaian.

Dengan mengangkat konsep pakaian '*READY-TO-WEAR DELUXE*', saya membuat 4 pasang rancangan pakaian wanita. Bahan dasar yang banyak dipakai secara keseluruhan adalah bahan yang keras ataupun kaku dan berwarna kuning keemasan. Dengan pemilihan bahan dasar kain keras, dapat menjadikan siluet rancangan yang terstruktur, dengan banyaknya detail lipatan-lipatan yang tersusun bertingkat.

Hasil rancangan juga disesuaikan menurut pemilihan target konsumen yang bekerja di panggung dunia hiburan, ataupun dapat juga dikenakan oleh model pemotretan majalah. Target konsumen ialah wanita yang dapat dikatakan berstatus sosial tinggi, dengan usia berkisar antara 17 hingga 25 tahun. Alasan pemilihan target konsumen tersebut, dikarenakan beberapa faktor seperti: *modern*, dapat menjadi *trendsetter*, *fashionable*, dan berkarakter.

Kata Kunci: *gaya/ mode, robot (kuat/kokoh), bangunan menara.*

## ABSTRACT

In ancient times, humans can only work manually. So humans often feel bored and tired on the job / activity. However, in line with the changing times, humans continue to explore and advance the science and technology. With the sophistication of science and technology, people can create a variety of tools that can be a facilities and infrastructure. That examples: the manufacture of robots, the foundation of the tower and lighthouse. Robot and the tower that is the main inspiration for writers actualize the various forms of design in clothing collections.

By highlighting the concept of clothing 'READY-TO-WEAR DELUXE', I made four pairs of women's clothing design. The basic ingredients are widely used as a whole is hard or rigid material and golden brown. With hardware cloth base material selection, design can make a structured silhouette, with many details of the folds are made up story.

Results were also adjusted according to the selection of the design targets consumers who work in the entertainment world stage, or can also be worn by a model photo shoot for magazine. Consumer target is a woman who can be said of high social status, with ages ranging from 17 to 25 years. The reason for the target consumer, due to several factors such as: modern, can be a trendsetter, fashionable, and character.

*Keywords: style / fashion, robot (solid), the building of the tower.*

## DAFTAR ISI

|                                                | Hal.     |
|------------------------------------------------|----------|
| ABSTRAK .....                                  | ii       |
| ABSTRACT .....                                 | iii      |
| KATA PENGANTAR .....                           | iv       |
| DAFTAR ISI .....                               | v        |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | vii      |
| <br><b>BAB I</b>                               |          |
| <b>PENDAHULUAN .....</b>                       | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....               | 1        |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                 | 2        |
| 1.3 Tujuan Perancangan .....                   | 2        |
| 1.4 Sistematika Penulisan .....                | 2        |
| <br><b>BAB II</b>                              |          |
| <b>LANDASAN TEORI .....</b>                    | <b>3</b> |
| 2.1 Pengertian Desain .....                    | 3        |
| 2.2 Pengertian Desain Busana .....             | 4        |
| 2.3 Prinsip Dasar Desain Busana .....          | 5        |
| 2.3.1 Harmoni/ keserasian .....                | 5        |
| 2.3.2 Proporsi/ skala .....                    | 6        |
| 2.3.3 Keseimbangan/ simetri dan asimetri ..... | 7        |
| 2.3.4 Irama .....                              | 8        |
| 2.3.5 Aksan .....                              | 9        |
| 2.3.6 Kesatuan .....                           | 10       |
| 2.4 Penerapan Unsur dan Prinsip Desain .....   | 11       |

|                   |                                                             |               |
|-------------------|-------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>BAB III</b>    | <b>DESKRIPSI OBJEK STUDI .....</b>                          | <b>15</b>     |
|                   | 3.1 Deskripsi Objek Studi .....                             | 15            |
|                   | 3.1.1 Definisi Robot .....                                  | 15            |
|                   | 3.1.2 Penciptaan Robot .....                                | 15            |
|                   | 3.1.3 Robot dalam “ <i>Film Real Steel</i> ” .....          | 17            |
|                   | 3.2 Analisa Teknis dan Data Research : Trend Research ..... | 17            |
|                   | 3.3 Identifikasi Objek Rancangan .....                      | 18            |
|                   | 3.3.1 Identifikasi user (target pasar) .....                | 18            |
|                   | 3.3.2 Konsep dan Tema .....                                 | 18            |
|                   | 3.4 Deskripsi dan Survey Fungsi .....                       | 18            |
| <br><b>BAB IV</b> | <br><b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>                         | <br><b>19</b> |
|                   | 4.1 Konsep Desain Pakaian .....                             | 19            |
| <br><b>BAB V</b>  | <br><b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                       | <br><b>21</b> |
|                   | 5.1 Kesimpulan .....                                        | 21            |
|                   | 5.2 Saran .....                                             | 21            |
|                   | <br>DAFTAR PUSTAKA                                          |               |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                          | <b>Hal.</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Gambar 2.1 Harmoni pada Rancangan.....                                                                                   | 5           |
| Gambar 2.2 Penerapan Prinsip Harmoni.....                                                                                | 5           |
| Gambar 2.3 Skala/ Proporsi Detail Rancangan.....                                                                         | 6           |
| Gambar 2.4 Penerapan Prinsip Proporsi pada Rancangan Dress Wanita.....                                                   | 6           |
| Gambar 2.5 Keseimbangan Simetris pada Rancangan Jas Wanita.....                                                          | 7           |
| Gambar 2.6 Keseimbangan Simetris pada Rancangan Pakaian Wanita Siap Pakai.....                                           | 7           |
| Gambar 2.7 Keseimbangan Asimetris pada Dress Flowing (Pakaian Berbahan Lembut).....                                      | 8           |
| Gambar 2.8 Rhythm (Irama) pada Rancangan Berbahan Keras/ Kaku.....                                                       | 8           |
| Gambar 2.9 Penempatan Aksen pada Jacket (Jaket) Wanita.....                                                              | 9           |
| Gambar 2.10 Sedikit Aksen pada Kerah Jaket Wanita Berbahan Kulit.....                                                    | 9           |
| Gambar 2.11 Unity (Kesatuan) dari Keseluruhan Rancangan.....                                                             | 10          |
| Gambar 2.12 Kesatuan Rancangan Mulai dari Perpaduan Material, Hingga Detail Tampak<br>pada Rancangan Pakaian Wanita..... | 10          |
| Gambar 2.13 Motif Garis pada Koleksi Rancangan Desainer Alexander Mcqueen.....                                           | 11          |
| Gambar 2.14 Rounded Silhouette.....                                                                                      | 12          |
| Gambar 2.15 Rounded Shoulder.....                                                                                        | 12          |
| Gambar 2.16 Straight Silhouette.....                                                                                     | 12          |
| Gambar 2.17 Hourglass Silhouette.....                                                                                    | 12          |

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.18 Sample Pleated Texture.....                                          | 13 |
| Gambar 2.19 Penerapan Pleated Texture pada Pakaian.....                          | 13 |
| Gambar 3.1 “Robot Asimo” dianggap sebagai robot humanoid terancang di dunia..... | 16 |
| Gambar 3.2 Robot Petinju dalam Film Real Steel.....                              | 17 |
| Gambar 3.3 Tren Geodesic dalam “Buku Trend Remix 2012” .....                     | 17 |
| Gambar 4.1 Desain Baju Pertama.....                                              | 20 |
| Gambar 4.2 Desain Baju Kedua.....                                                | 20 |
| Gambar 4.3 Desain Baju Ketiga.....                                               | 20 |
| Gambar 4.4 Desain Baju Keempat.....                                              | 20 |