

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keragaman inspirasi yang tercipta pada setiap karya 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 atau 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, maupun 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.

Masalah dalam pembuatan rancangan kali ini adalah penggabungan dari dua karakter yang berbeda, yaitu maskulin dan feminin menjadi satu rancangan baru yang relevan dan memiliki nuansa modern. Tujuan dari perancangan ini adalah menemukan suatu rancangan yang baru dari penggabungan dua unsur yang berbeda menjadi satu. Dan memberikan sentuhan baru di dunia fashion. Berdasarkan fakta-fakta dan alasan-alasan di atas maka desainer mau membuat koleksi dengan judul koleksi Immortals.

1.2. Rumusan Masalah

Desain rancangan yang diangkat kali ini adalah desain berbau maskulin dan feminin. Dari dua aliran yang berbeda ini penulis ingin menggabungkannya

menjadi suatu karya yang yang berbeda. Tetapi dalam hal ini penulis memiliki masalah bagaimana cara penggabungan antara sosok feminin yang terinspirasi dari dewa-dewi Yunani dan sosok maskulin yang terinspirasi dari film *Immortals* yang menceritakan tentang peperangan dan perebutan kekuasaan yang bernuansa keras.

1.3. Batasan Masalah

Dari desain rancangan yang bertemakan maskulin dan feminin ini, penulis membuat rancangan berpotongan lebih *modern* dan *simple*. Menonjolkan segi maskulin dari rancangan ini dengan membuat *shoulder patt* pada bagian bahu yang dibuat kaku. Masalah yang terjadi adalah bagaimana cara membuat *shoulder patt* dengan bahan satin dari keseluruhan bahan yang dipakai. Pola dari rancangan ini memiliki pola yang *simple*, tetapi bagaimana cara dari pola yang *simple* menjadikannya unik dan berbeda. Pemilihan warna pun menjadi masalah tersendiri karena perpaduan unsur ini bagaimana cara menonjolkan dari sisi warna.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk bagaimana cara penggabungan dari sosok maskulin dan sosok feminin. Fokus pada penelitian ini adalah untuk merealisasikan suatu rancangan bernuansa baru dari penggabungan antara dua karakter yang cukup kontras. Selain penggabungan dua unsur yang berbeda peneliti ingin mengetahui pembuatan *manipulating* yang cocok bagi dua unsur tersebut yang bila dipadukan akan menjadi suatu karya yang sepadan dan selaras. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan mengenai cara penggabungan dua unsur yang berbeda antara maskulin dan feminin menjadi suatu karya baru dan dapat diterima dengan baik oleh konsumen maupun produsen.