

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia di masa sekarang ini diwarnai dengan terjadinya beraneka ragam fenomena, baik dari alam maupun dari manusia secara global. Fenomena yang terjadi kerap kali menimbulkan desas desus yang mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek, seperti contohnya yang paling menggemparkan adalah isu mengenai kehancuran dunia atau yang biasa dikenal dengan sebutan *doomsday*. Terjadinya *doomsday* ini dapat disebabkan oleh terjadinya bencana alam, seperti gempa bumi, tanah longsor, gunung meletus, tsunami dan sebagainya. Selain itu juga dapat disebabkan oleh perilaku manusia sendiri, baik dari contoh yang paling sederhana seperti pencemaran lingkungan maupun yang mematikan seperti perang dalam skala besar.

Isu *doomsday* yang memberikan dampak besar ini sering kali dimanfaatkan untuk menciptakan sensasi dalam berbagai bidang seperti contohnya dalam bidang *fashion* atau *entertainment*. Tak dapat dipungkiri bahwa dunia *fashion* dan *entertainment* adalah dunia yang komersial dan mempengaruhi pola hidup dan cara berpikir manusia di era global yang berteknologi tinggi ini sehingga sebuah desas desus menarik yang diangkat dapat memberikan dampak yang cukup besar kepada masyarakat luas. Sebagian besar manusia sudah akrab dengan kisah dalam berbagai versi mengenai *doomsday*. Berkaitan dengan hal ini, maka desainer membuat sebuah visi mengenai kehidupan setelah *doomsday* terjadi. Mengingat ini merupakan suatu peristiwa yang belum terjadi alhasil perancangan busana kali ini merupakan suatu penggambaran dari berbagai macam hasil kemungkinan yang akan terjadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perancangan busana desainer untuk tugas akhir ini mengangkat tema yang berkaitan dengan *doomsday* sebagai konsep. Konsep yang abstrak ini akan diolah dengan inspirasi lain yang riil dan nyata yaitu *grunge style* sehingga membentuk sebuah koleksi yang menggambarkan *doomsday* tersebut pada pandangannya di dalam *fashion*. Desainer memberikan nama *The Afterworld* kepada dunia imajinasi tersebut. Di dalam dunia *fashion* dapat dipastikan bahwa *trend* di masa lampau entah berapapun lama dan

jangka waktunya akan mempengaruhi *trend* di masa mendatang. Sebuah *trend* lama akan dapat berulang kembali dan diadaptasikan pada *trend* yang baru sehingga menghasilkan sebuah karya rancangan yang inovatif.

Dalam keterkaitannya dengan hal ini, maka desainer memberikan sentuhan *trend* bergaya *grunge* yang populer di era tahun 1990an dalam perancangan busana ini, dengan visi bahwa pada masa *The Afterworld* terjadi, salah satu dari pengaruh *fashion* yang masih populer adalah *trend* bergaya *grunge*. Desainer memilih *grunge style* karena gaya ini merupakan gaya yang berkarakter kuat dan masih terasa pengaruhnya di dalam dunia *fashion*. Sebagai kesimpulan maka dalam kesinambungannya dengan bagaimana *trend* akan selalu berulang, maka desainer mengolah imajinasinya tentang *The Afterworld* dengan sentuhan *grunge style* yang menurut desainer akan masih terasa pengaruhnya di masa *The Afterworld* akan terjadi. *Grunge style* ini akan diolah lagi oleh desainer dari sebuah *style* yang *ready to wear* menjadi *high fashion* dan *semi couture*.

Grunge style yang diadaptasikan adalah karakteristiknya yang identik dengan siluet longgar dan ciri khas pakaian yang dikenakan secara *layering* tetapi dipadukan dengan pemilihan kain yang bernuansa elegan. Pemilihan warna *grunge* yang kerap kali gelap pun digantikan dengan pemilihan warna yang lebih *bold*, seperti salah satu contohnya adalah merah, hijau keemasan serta hijau bunglon dan *gold*. Selain itu pengaruh *punk style* yang masih terasa dalam *grunge style* juga diaplikasikan di dalam pemakaian *studs* dengan warna yang disesuaikan dengan rancangan busana.

Berdasarkan rancangan ini maka desainer ingin memberikan sebuah pandangan baru bagi masyarakat bahwa *couture* bukanlah terpaku pada *gown* dan *bridal*. *Couture* dapat merupakan sesuatu yang *ready-to-wear* tetapi dimodifikasi dan ditingkatkan ke taraf *couture*. Dalam kesinambungannya dengan hal ini, maka desainer membuat karya rancangan *semi couture*, yaitu cerita imajinasi visualisasi *The Afterworld* yang dipadukan dengan *grunge style* yang dibawa ke tingkat yang lebih tinggi.

Target market karya busana ini adalah para wanita menengah ke atas yang memiliki karier di bidang industri *fashion* dan *entertainment*, seperti contohnya adalah *fashion stylist* yang memerlukan karya busana ini untuk keperluan *show*, pemotretan, video klip, perfilman, atau iklan dengan usia antara 23 – 30 tahun. Diharapkan para pemakainya memiliki karakter *fashion* yang kuat dan berani tampil berbeda.

I.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah adalah :

1. Permintaan pasar yang tidak sesuai dengan rancangan busana desainer dikarenakan koleksi ini adalah sebuah koleksi *semi couture* yang tematik sehingga terdapat batasan dalam hal konsumen. Desainer ingin memberikan pandangan baru kepada masyarakat dalam pengertiannya tentang *couture* yang sudah terbiasa mengidentifikasi *couture* dengan *bridal* dan *gown* sementara rancangan ini merupakan *ready-to-wear grunge style* yang dibawa ke tingkat selanjutnya dipadukan dengan imajinasi desainer.
2. Karya rancangan busana dengan nuansa *grunge* dan *semi couture* hanya dapat diterima secara langsung oleh sebagian masyarakat khusus, sementara untuk sebagian masyarakat awam kemungkinan akan dibutuhkan proses, dikarenakan yang lebih mudah diterima dan memiliki komersial yang baik adalah *fashion ready-to-wear*, sedangkan *couture* dengan tampilan dan pengertian berbeda jarang ditemukan. Selain itu, siluet rancangan yang tidak membentuk tubuh dan longgar menimbulkan kesan berat dan *layering* yang tidak praktis, sementara wanita masa kini sebagian besar ingin menonjolkan bentuk tubuh dan membutuhkan pakaian yang praktis.
3. Desainer membuat sendiri aksesoris *studs* yang memiliki kerumitan tertentu dalam teknis pembuatannya serta dalam penyesuaian warna dengan koleksi rancangan busana.
4. Desainer harus dengan baik dapat memadupadankan berbagai jenis bahan kain yang masing masing memiliki keragaman dalam hal motif dan warna. Apabila terjadi kesalahan atau ketidak sepadanan dalam perpaduan elemen, akan menimbulkan kesan tidak selaras yang akan secara langsung diketahui dan menarik perhatian sehingga menghancurkan visi atas satu kesatuan busana.
5. Mengingat rancangan busana ini memiliki pengaruh *grunge* yang banyak seperti menggunakan *layer* pada pakaian serta bentuk siluet pakaian yang besar maka koleksi rancangan busana ini membutuhkan bahan kain dalam jumlah besar sehingga harga relatif tinggi. Selain itu aksesoris *studs* yang dibuat dengan bahan serta *finishing* khusus dan *hand made* membutuhkan biaya yang relatif besar.

I.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah adalah :

1. Berdasarkan berbagai macam material kain beserta berbagai motif dan warna, desainer mengambil resiko untuk memadupadankan seluruh perbedaan itu sehingga menjadi satu kesatuan dengan cara mencari kesinambungan dan perpaduan yang terbaik dan paling sesuai dari material yang telah dipilih sehingga menciptakan satu busana dengan berbagai material berbeda tetapi sampai pada target kesan yang diinginkan.
2. Pemasangan *studs* harus dilakukan pada saat pakaian telah selesai dan dipasangkan pada manekin, untuk mendapatkan komposisi *studs* yang seimbang dan dengan posisi yang tepat. Selain itu cara pemasangan salah satu jenis *studs* adalah ketika kain sudah diberi lubang sekitar 0.2 mm dengan menggunakan alat pembuat lubang khusus. Pada saat kain akan dilubangi, posisi kain harus lurus dikarenakan busana telah jadi dan apabila terjadi kesalahan, busana harus dibuat dari awal kembali.
3. Sehubungan dengan siluet rancangan busana yang besar maka dibutuhkan lebar kain yang besar pula. Selain itu terdapat motif bunga abstrak yang tidak beraturan pada salah satu material kain yaitu taffeta *print*. Pada saat pemotongan kain dilakukan, pola harus disesuaikan agar motif *print* tidak saling bertabrakan dan motif *print* tidak terbuang.
4. Dengan sistem *layering* pada busana, maka desainer harus memilih kain yang tidak menimbulkan efek menggelembung saat ditumpukan satu sama lain pada saat busana telah selesai dan memilih kain yang tidak panas pada saat dikenakan dan tidak terlalu tebal.

I.4 TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan busana tugas akhir ini adalah :

1. Desainer ingin membuat sebuah karya rancangan busana *semi couture* dengan konsep yang masih abstrak yaitu *doomsday* dengan inspirasi konsep yang riil atau nyata yaitu *grunge style* dengan tema *The Afterworld* dengan nilai tambah untuk memberikan pandangan lain bagi masyarakat yang sering mengidentifikasikan bahwa pengertian *couture* lebih luas dari *gown* dan *bridal*.

2. Diharapkan karya rancangan busana desainer mencapai sasaran target market yang sesuai dan dapat diapresiasi di dalam industri *fashion* dan *entertainment*.

I.5 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah :

1. Perancangan ini diawali dengan pencarian inspirasi untuk konsep rancangan busana oleh desainer. Sehubungan dengan konsep *The Afterworld* yang berdasar atas isu terjadinya *doomsday*, desainer melakukan riset tentang apa saja yang dapat menyebabkan kehancuran dunia. Sehubungan dengan inspirasi *grunge*, desainer juga mencari sejarah dan karakteristik *grunge*. Setelah itu desainer mengolah *The Afterworld* dengan karakteristik *grunge* menjadi sebuah rancangan *ready-to-wear* yang diangkat dan dikreasikan menjadi hasil karya rancangan *semi couture*.
2. Konsep dan inspirasi yang dipadukan dengan baik dan matang menghasilkan *moodboard* dan *mindmap* karya perancangan agar hasil yang didapatkan sesuai dan tidak keluar dari jalur konsep.
3. Setelah proses *moodboard* dan *mindmap*, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa desain rancangan dan melakukan pemilihan warna dan bahan serta pemilihan teknik *manipulating fabric* yang akan digunakan. Setelah proses sketsa selesai, desainer memadupadankan tabrak motif pada material bahan karya rancangan busana dan melakukan tes warna serta mencari material logam ringan untuk *studs* yang dipilih sebagai material untuk *manipulating fabric*.
4. Desainer membuat pola karya rancangan busana dengan perhitungan yang disesuaikan dengan pola dasar. Setelah pola selesai, desainer memulai proses menjahit karya rancangan busana.
5. Karya rancangan busana yang telah selesai ditambahkan *manipulating fabric* yang telah dipilih yaitu pemasangan *studs*.

I.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan penjelasan latar belakang masalah yang meliputi inspirasi dan konsep karya rancangan busana. Rumusan masalah membahas tentang permasalahan yang timbul beserta solusi dalam proses pembuatan rancangan busana. Batasan masalah merupakan pemecahan masalah untuk rumusan masalah. Tujuan perancangan berisikan tujuan perancangan umum dan khusus mengenai perancangan busana, beserta kegunaan dan target pasar. Metode perancangan mengungkapkan metode secara ringkas, pendekatan desain dan prosedur praktek produksi. Sistematika penulisan merupakan penjelasan secara esai mengenai isi bab-bab dalam makalah.

Bab II Kerangka Teori

Dalam bab dua merupakan landasan teori yang menunjang konsep perancangan. Seperti pengertian *fashion* dan keterangan-keterangan pendukung disertai dengan sumber kutipan. Sehingga memperkuat argument dan terdapat bukti kebenarannya. Selain itu terdiri juga dari teori *fashion* tentang sejarah dari konsep desain, teori busana tentang cara mengolah koleksi busana, dan teori tekstil tentang cara pembuatan dan penjaitan koleksi busana.

BAB III Deskripsi Objek Studi Perancangan

Pada bab tiga terdiri tadi deskripsi objek studi, teknis perancangan, identifikasi objek rancangan yang meliputi tema, konsep, dan identifikasi *user (target market)*, serta deskripsi dan survey fungsi. Selain itu bab ini membahas tentang koleksi baju yang dirancang juga konsepnya, unsure desain objek yang tiap unsurnya terdiri dari definisi, identifikasi dan survey lapangan.

BAB IV Konsep Perancangan

Bab empat merupakan penjelasan aplikasi konsep dan tema pada perancangan seperti perancangan umum, perancangan khusus, dan perancangan detail *fashion* pada koleksi busana yang dibuat. Perancangan umum berisi tentang *image board*, narasi konsep, *color chat*, material dan juga koleksi desain. Perancangan khusus berisi tentang setiap rancangan desainer dan setiap desain berisi tentang bahan, *manipulating fabric* dan pola. Perancangan detail menjelaskan keunikan dari koleksi busana dan *manipulating fabric* yang dibuat desainer.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab lima selaku sebagai bagian bab yang terakhir berisi kesimpulan yang merangkum hasil perancangan dan merupakan jawaban akhir dari identifikasi masalah berdasarkan hasil perancangan. Dalam bab lima juga tersedia saran yang memberikan gagasan tambahan untuk memperbaiki dan menambah nilai guna rancangan sebagai solusi atas identifikasi masalah yang diangkat. Saran juga dapat dikatakan sangat penting agar dapat memotivasi pembaca serta menjadikan pembelajaran bagi perancang agar lebih baik di masa yang akan datang.