

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion seringkali mencerminkan suatu impian atau wujud tidak nyata dalam sebuah fantasi imajinasi manusia. Para desainer fashion pun seringkali tidak memberi batasan dalam berkarya dan menghasilkan suatu. Kisah dongeng kerap menjadi inspirasi yang memberikan imajinasi luas dalam berkarya, baik diinspirasi dari berbagai bentuk karakter maupun jalan cerita yang unik, menjadi sebuah karya berbeda dalam bidang fashion. Tidak sedikit desainer kelas dunia yang mengangkat kisah dongeng sebagai desain koleksi mereka, misalnya Christian Lacroix yang memberikan desain unik untuk koleksi *couture*-nya, bertemakan *pirates* di tahun 2001. Eley Kishimoto pun menampilkan desain koleksinya pada tahun 2005, menceritakan kisah seorang wanita muda yang tersesat di hutan dimana akhirnya dia menemukan kastil tempat tinggalnya.

“Alice in Wonderland” adalah salah satu dongeng anak yang terbilang unik, dilihat dari jalan ceritanya yang terlihat rumit dan tidak biasa, hingga karakter-karakter imajinasi yang bisa dibilang beraneka ragam. Alice adalah sebuah cerita dongeng karya Charles Lutwidge Dodgson atau lebih dikenal dengan nama Lewis Carroll. Kisah ini menceritakan perjuangan seorang anak perempuan bernama Alice ke dalam dunia mimpi yang belum pernah dijelajahi sebelumnya.

Kisah Alice terdiri dari beberapa bagian, yang semuanya berjumlah dua belas bab cerita. Masing-masing bagian cerita saling menghubungkan satu sama lain, mengisahkan perjalanan Alice ke berbagai tempat unik di Wonderland. Beberapa *scene* menarik telah mendapat kesan tersendiri bagi beberapa orang, khususnya karakter unik Hatter. Hatter, atau lebih dikenal dengan nama Mad Hatter muncul pertama kali dalam adegan cerita dimana Alice datang ke dalam acara *tea-party* milik Mad Hatter. Dikisahkan bahwa Mad Hatter bersama teman-temannya, Dormouse dan March Hare, telah dihukum oleh waktu karena Mad Hatter yang sudah berbuat salah pada ratu Wonderland, Queen of Hearts. Karakter Mad Hatter yang terbilang unik menjadi salah satu tokoh cukup berpengaruh di “Alice in

Wonderland”, yang kebanyakan telah diadaptasi dan menjadi inspirasi di karya lainnya, seperti film “Alice in Wonderland” karya Tim Burton.

“*VirtuaLuxe*” 2013 membahas mengenai keadaan dunia yang semakin *modern* ini dan pengaruhnya terhadap *trend* fashion di dunia, khususnya Indonesia. Teknologi yang semakin canggih dan penemuan-penemuan baru lainnya berhasil membuat orang-orang mengalirkan ide-ide kreativitasnya secara nyata dan terbukti. Kepenatan tidak menjadi hal yang aneh di kehidupan yang terlalu *modern* sekaligus mengekang ruang gerak mereka. Kebanyakan orang mengalihkan gaya hidupnya menjadi lebih berkreasi dan terkesan lebih ramah pada lingkungan, bahkan adapula yang kembali kepada imajinasi masa kecilnya. Dongeng merupakan salah satu imajinasi luas yang berhasil mempengaruhi pikiran orang banyak, tidak hanya sebagai tempat pelarian dari kepenatan dunia tapi sekaligus menjadi inspirasi dalam pembuatan konsep tertentu. Ide-ide yang tidak pernah habis dan masih bisa memberi kesan misterius dan menyenangkan, mampu diterima oleh banyak kalangan di masyarakat.

Penulis memilih konsep ini dikarenakan kisah Alice yang terbilang unik untuk diwujudkan dalam bentuk sebuah koleksi pakaian. Fashion di Indonesia yang bisa dibilang mengikuti alur yang sedang menjadi trend, membuat penulis bermaksud mencari ide lain yang belum pernah dikeluarkan dan diwujudkan sebelumnya di Indonesia. Perpaduan antara ciri feminin seorang wanita dan keunikan sekaligus kegilaan dari sebuah *tea-party* di dunia “Alice in Wonderland”, menciptakan sebuah koleksi *ready-to-wear deluxe* yang menarik dan *fresh*. Kaitannya dengan konsep “*VirtuaLuxe*” adalah penerapan sub-tema Freaky-Fiction yang merupakan inspirasi dari dunia dongeng. Freaky-Fiction lebih menekankan pada kekelaman dari cerita dongeng itu sendiri, bisa dilihat dari warna-warnanya yang lebih mengarah kearah gelap. Penggabungannya dengan sub-tema Street-Snob dipercaya akan lebih mengeluarkan imajinasi itu sendiri menjadi lebih nyata, dengan warna-warna terang sebagai pendukung sekaligus mempertegas aksen.

Koleksi pakaian yang terdiri dari 4 pakaian utama, melambangkan masing-masing setiap tokoh yang diambil dari kisah “Mad Tea-Party”. Karakter Mad Hatter yang menjadi salah satu tokoh favorit di dalam cerita Alice, March Hare yang hampir menyamai kegilaan Mad Hatter, serta Dormouse yang merupakan tokoh sampingan

karena sifatnya yang tidak mendominasi, menjadi karakter pendukung tokoh utama Alice yang dipercaya dapat menampilkan kesan tidak biasa yang menarik, *freaky*, sekaligus bisa menggali ide penulis dalam mendalami cerita dongeng tersebut secara bebas.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dibuat antara lain sebagai berikut:

1. ciri-ciri masing setiap tokoh di Mad Tea Party dan apa saja yang dapat dituangkan ke dalam desain koleksi pakaian,
2. hubungan *Freaky-Fiction* dan *Street-Snob* dengan cerita “Alice in Wonderland” dalam penerepan dan penggabungannya dalam desain koleksi,
3. bagaimana membuat desain busana *ready-to-wear deluxe* berdasarkan inspirasi dongeng “Alice in Wonderland”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat dibuat berdasarkan identifikasi masalah di atas, antara lain sebagai berikut:

1. kaitan antara Alice dengan karakter-karakter pendukung “Mad Tea-Party” di dalam kisah Alice in Wonderland,
2. penerapan desain koleksi busana berdasarkan dongeng “Alice in Wonderland” dan penggabungannya dengan *trend* tema *Freaky-Fiction* dan *Street-Snob*, tanpa menghilangkan citra busana utama *ready-to-wear deluxe*,
3. pemilihan material lebih mengutamakan pada warna-warna yang merujuk pada konsep koleksi desain busana.

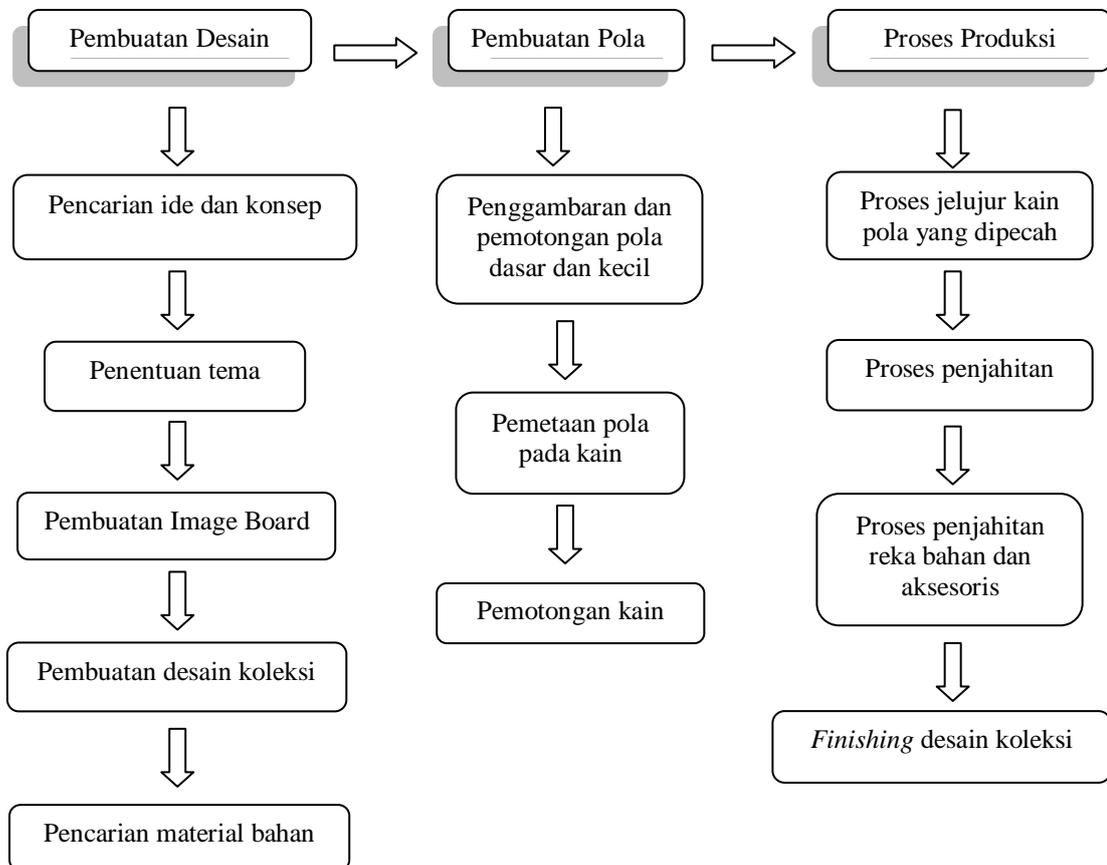
1.4 Tujuan Perancangan

Penulis ingin menciptakan sebuah desain pakaian yang bertema *ready-to-wear deluxe*, terinspirasi dari sebuah kisah dongeng Alice in Wonderland. Tujuan dibuatnya perancangan adalah sebagai berikut:

1. memberi variasi busana *ready-to-wear deluxe* dalam fashion Indonesia,
2. merancang busana *ready-to-wear deluxe* dengan gaya kostum, namun masih memiliki batasan dalam pemilihan desain sesuai dengan *targetting* konsumen di Indonesia,
3. menuangkan ide Freaky-Fiction dan Street-Snob ke dalam tema “Alice in Wonderland” secara tepat dan berhubungan.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut :



1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan bagian-bagian dari penulisan laporan tugas akhir ini:

BAB 1 PENDAHULUAN, yang menerangkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI, menerangkan beberapa teori yang digunakan dalam proses pembuatan koleksi, yaitu teori fashion, teori desain, teori busana, teori pola dan jahit, dan teori tekstil.

BAB 3 DESKRIPSI OBJEK STUDI, menjelaskan unsur-unsur yang terdapat dari desain koleksi, yaitu “Alice in Wonderland” dan “VirtuaLuxe” yang terdiri dari Freaky-Fiction dan Street-Snob.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN, menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari perancangan umum, perancangan khusus, dan perancangan detail. Penjelasan dapat dijelaskan dengan rincian, image board, konsep desain, colors chart, koleksi desain, penjelasan material, dan ringkasan mengenai cara penjahitan.

BAB 5 KESIMPULAN, menjelaskan kesimpulan dan saran dari keseluruhan perancangan desain.