

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Tahun 1964, desainer asal Prancis, Andre Courreges meluncurkan koleksi bertema luar angkasa untuk pertama kali, sehingga membawa pengaruh yang besar pada dunia *fashion*, seperti penggunaan bahan PVC, bentuk-bentuk geometris serta pelengkap koleksi seperti *boots*, kacamata, dan hem 3 inci di atas lutut. Sampai saat ini masih tergolong banyak masyarakat yang berpikiran bahwa pakaian dengan *style futuristic* harus seperti kostum dikarenakan para desainer Internasional kebanyakan membuatnya seperti kostum, dan banyak terlihat pada pembuatan film dengan tema *sci-fi* dan pembuatan video klip artis seperti lady gaga dan lain-lain. Kenyataannya adalah masyarakat kebanyakan membeli pakaian yang *ready to wear*. Penulis terinspirasi penjelasan di atas sehingga membuat konsep baru tentang sebuah planet hasil imajinasi penulis. Pada koleksi ini, penulis membuat pakaian *ready to wear deluxe* dengan *style futuristic* yang berbeda dari pakaian *futuristic* lainnya, dengan membuat pakaian lebih nyaman, bebas bergerak dan menggunakan *manipulating fabric* yang mendukung konsep dan desain pakaian.

Pada tahun 2083, setelah planet Bumi hancur karena pemanasan global, perang, wabah penyakit, kekeringan dan kelaparan, sisa manusia yang bertahan dikirim ke planet bernama Idrion karena keadaan Bumi yang tidak memungkinkan untuk dihuni. Idrion berjarak 10 juta cahaya dari Bumi. Sisa manusia yang dikirim diharapkan dapat membangun peradaban kembali. Idrion ditemukan setelah perang Dunia yang ke 8, tahun 2050, diteliti dan dibangun dalam waktu 10 tahun.

Idrion terdiri dari 5 region, yang bernama region Malion, region Darion, region Radion, region Neutron, dan region Deutron. Masing-masing region di pimpin oleh Czar. Sistem pengaturan cuaca, lalu lintas baik darat, laut maupun udara dan keamanan diatur oleh pusat yang mengambang di udara disebut dengan “Heart of Region” yang kebanyakan menggunakan sistem dibawah pengawasan Cyberdion. Sebutan untuk masyarakat Idrion adalah Idrio. Seluruh pekerjaan rumah tangga, sekuriti, juru masak, dan prajurit digantikan oleh robot.

Manusia difokuskan dalam pengembangan teknologi, penciptaan robot serta melakukan riset dalam perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Pakaian masyarakat idrion kebanyakan berwarna putih dan silver dan berpotongan asimetris dan kaku dengan gaya futuristic. Berpotongan simple dan praktis sehingga dapat bebas bergerak.

Busana pada koleksi kali ini ditujukan untuk karakter wanita yang berani tampil beda, percaya diri, *edgy*, senang menjadi pusat perhatian, dan senang mengikuti tren. Busana pada koleksi kali ini ditujukan untuk wanita berusia 16 sampai 25 tahun, berasal dari golongan menengah keatas yang memiliki gaya urban, serta moderen, dikarenakan pada masa sekarang ini remaja cenderung eksploratif dengan gaya pakaiannya serta ingin tampil beda dengan yang lainnya dan tentunya mengikuti perkembangan *fashion*. Busana pada koleksi ini termasuk dalam kategori busana *ready to wear deluxe* dikarenakan bisa dipadupadankan dengan pakaian yang lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, secara garis besar permasalahan pada perancangan koleksi ini, adalah:

1. Membuat tema *futuristic* dengan konsep *ready to wear* yang nyaman dipakai serta pemilihan bahan dengan teknik reka bahan *quilting*.
2. Mendesain busana *ready to wear* bertema futuristic untuk wanita berumur 16-25 tahun.
3. Proses *printing* yang harus menggunakan gambar beresolusi tinggi agar hasil *print* sesuai dengan rancangan.
4. Penggunaan bahan berwarna putih yang menerawang dan cepat kotor terutama pada proses pembuatan pola dan penjahitan.
5. Eksplorasi pecah pola untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan desain konsep.
6. Proses produksi dengan kain putih yang rentan karena cepat kotor dan karakteristik kain berwarna putih yang cenderung tipis dan menerawang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam makalah ini adalah:

1. Proses pembuatan *quilting* yang rumit dikarenakan permukaan bahan satin yang licin.
2. Proses *printing* yang mengharuskan menggunakan gambar yang beresolusi tinggi dikarenakan penggunaan bahan satin yang permukaannya kilat sehingga menurunkan warna dan membuat tinta melebar.
3. Mendesain busana *ready to wear* bertema *futuristic* untuk wanita berumur 16-25 tahun.
4. Penggunaan bahan berwarna putih yang rawan kotor.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dalam makalah ini adalah membuat busana *ready to wear* dengan gaya *futuristic* yang nyaman dipakai sehingga konsumen terutama wanita atau remaja usia 16 sampai 25 tahun tertarik untuk membeli dan menggunakannya. Selain eksplorasi pola juga dilakukan eksplorasi reka bahan untuk menghasilkan siluet yang sesuai dengan desain.

1.5 Metode Perancangan

Tahapan yang dibuat dalam perancangan yaitu:

1. Inspirasi dan Konsep

Pertama-tama mencari inspirasi dengan cara melakukan riset mengenai arti *futuristic*, *style futuristic* dan mencari referensi busana *futuristic* karya desainer- desainer yang sudah ada. Setelah itu membuat konsep dari data- data yang telah ditemukan. Untuk mempermudah membuat sketsa, terlebih dahulu membuat *mood board*, *mind map* dan *keyword*.

2. Desain

Pada tahapan ini desainer membuat desain berupa sketsa terlebih dahulu. Setelah itu, menentukan 4 desain dari sketsa- sketsa yang telah dibuat dan kemudian penentuan penggunaan bahan yang sesuai dengan konsep.

Selain itu, menentukan *manipulating fabric* yang sesuai dengan konsep, yaitu *quiting*, bordir dan *printing*.

3. Produksi

Produksi busana diawali dengan membuat pola dasar terlebih dahulu dengan ukuran yang telah disesuaikan dengan ukuran badan model. Selanjutnya adalah, memecah pola pada kertas roti menjadi beberapa bagian sesuai dengan desain. Setiap pecah pola dilakukan fitting pada manekin untuk mengetahui bagaimana letak dan jatuh kain pada saat dipakai. Selanjutnya adalah menyusun pola yang telah dipecah di atas lembaran kain dan dipentul agar kain tidak bergeser dan dirader untuk menandai garis-garis dan kupnat untuk memudahkan penjahitan. Kemudian kain digunting setelah diberi kampuh sektar 1-3 cm untuk menyatukan potongan kain. Langkah berikutnya adalah menjahit quilting terlebih dahulu dengan menggunakan pemindangan agar kain tidak berkerut dan bergeser. Setelah itu menyatukan potongan-potongan kain dengan quilting menjadi satu. Akhir dari proses produksi adalah pemasangan kancing, dan pengecekan apakah ada benang yang kelebihan dan dirapikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan

Yaitu konsep pembuatan baju dengan dengan konsep ready to wear yang terpengaruh dengan gaya futuristic terinspirasi dari planet imajinasi yang bernama Idrion. Target market yang dituju adalah wanita atau remaja yang berusia 16 sampai 25 tahun dengan karakter wanita yang berani tampil beda, percaya diri, *edgy*, senang menjadi pusat perhatian, stylist dan juga pemerhati *fashion*, golongan menengah keatas.

Identifikasi pada masalah yang dihadapi adalah yaitu membuat tema *futuristic* dengan konsep *ready to wear* yang nyaman dipakai serta pemilihan bahan dan disertai dengan teknik *quilting* dan *printing*. Tujuan perancangan dalam makalah ini adalah membuat busana ready to wear dengan gaya futuristic yang nyaman dipakai sehingga *customer* tertarik untuk membelinya dan menggunakannya.

Bab II Kerangka Teori

Merupakan teori-teori yang digunakan dalam *design* , seperti teori *fashion*, dan teori tekstil. Teori *fashion* berisikan teori yang berkaitan dengan design. Teori busana berisikan teori pola dan lainnya. Teori tekstil berisikan *surface design* yang digunakan dalam rancangan kali ini.

Bab III Deskripsi Objek

Berisikan deskripsi objek studi perancangan dengan konsep *ready to wear* yang terpegaruh oleh gaya *futuristic* yang terinspirasi oleh desain konstruksi arsitektur Jurgen Mayer Hermann.

Bab IV Konsep Perancangan

Merupakan perancangan umum, perancangan khusus, dan perancangan detail. Pada perancangan umum dilampirkan konsep desain, *mood board*, *colour chart*, material dan ilustrasi desain yang dibuat. Perancangan khusus berisis tentang setiap desain rancangan dan setiap desain berisi tentang bahan, manipulating fabric disertai dengan pola. Perancangan detail menjelaskan detail *manipulating fabric* yang terdapat dalam desain.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Mengenai tentang terjawabkan semua masalah yang dijabarkan dan hasil akhir dari perancangan koleksi busana apakah sesuai atau tidak dengan harapan dari perancang. Saran juga sangat penting agar dapat memovitasi pembaca serta menjadikan pembelajaran bagi perancang agar lebih baik lagi ke depannya.