

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Wonder Woman merupakan karakter komik yang diciptakan oleh William Moulton Marston dan diterbitkan oleh *DC Comics* di Amerika. Tokoh *Wonder Woman* pertama kali muncul pada Desember 1941 saat sedang berlangsungnya Perang Dunia II. William Moulton Marston terinspirasi dari suasana Perang Dunia II saat itu sehingga menciptakan karakter *Wonder Woman* sebagai sosok perempuan yang seksi, tangguh, kuat, feminim-maskulin, pintar, dan pemberani. Moulton memberi karakter *Wonder Woman* identitas sebagai perempuan yang berasal dari Amazon dengan kostum ketat beserta aksesoris sebagai senjata yang memiliki fungsinya masing-masing untuk memberantas kejahatan (Hendrix, 2007).

Komik *Wonder Woman* merupakan salah satu unsur *Pop Art*, dilihat dari segi warna ataupun karakternya. Komik *Wonder Woman* menggunakan warna-warna yang juga sering digunakan dalam karya seni *Pop Art* yaitu warna terang seperti merah, biru, dan kuning. Adegan-adegan yang ada dalam komik juga merupakan unsur dari komposisi *Pop Art*. *Pop Art* sendiri merupakan gerakan seni yang lahir pada pertengahan tahun 1950-an di Inggris dan populer di Amerika pada akhir tahun 1950-an. *Pop Art* menggunakan aspek budaya massa, iklan, komik, dan benda-benda budaya. *Pop Art* bertujuan untuk menggunakan gambar-gambar populer dalam seni, dengan membuat tampilan warna beragam yang komposisinya cenderung tidak beraturan namun menarik bagi yang melihatnya (McCarthy, 2000).

Wonder Woman dan aliran *Pop Art* menginspirasi desainer dalam mendesain koleksi kostum berjudul *NeWonder*, yang memiliki konsep *Wonder Woman* yang baru dengan perpaduan *street style* sehingga kostum lebih *wearable*, tidak seperti *costume player*. Siluet dari *Wonder Woman*, desain yang tegas sesuai karakter *Wonder Woman*, warna-warna yang ada pada kostum *Wonder Woman*, *graffiti*, dan *Pop Art*, “*action word*” pada komik *Wonder Woman*, adegan komik *Wonder Woman*, serta aksesoris *Wonder Woman* yang beragam menjadi inspirasi dalam membuat koleksi desain kostum. Koleksi desain ditujukan bagi *target market* wanita *entertainer* berusia 21-35 tahun karena *Wonder Woman* dan wanita *entertainer* memiliki kesamaan dalam hal menjadi wanita yang hebat. *Wonder Woman* sebagai sosok wanita tangguh dan serba bisa dari jaman perang, sedangkan para wanita *entertainer* sebagai sosok wanita tangguh dan serba bisa dalam menjalani aktivitas sebagai penyanyi sekaligus pembawa acara, komentator, dan lainnya.

Kostum yang beredar di pasaran cenderung memiliki model yang mirip dengan kostum lainnya serta bahan yang digunakan juga seringkali kurang nyaman bagi pemakai sehingga kostum perlu dibuat dengan mementingkan kenyamanan bagi pemakainya agar tidak merasa panas dan tetap mudah bergerak saat mengenakannya. Hal tersebut memicu desainer untuk mendesain *style* yang menarik dan beragam agar *target market* dapat memilih desain yang disukainya masing-masing serta tampil percaya diri dan tetap nyaman saat menggunakan kostum tersebut karena wanita *entertainer* membutuhkan kostum yang beragam dan unik untuk dapat tampil maksimal di setiap acara yang dihadapinya.

I.2 Identifikasi masalah

1. Model kostum yang dibutuhkan wanita *entertainer* belum sesuai dengan *trend* yang berlangsung.
2. Bahan untuk kostum seringkali tidak nyaman digunakan.
3. Kostum di pasaran kurang mengolah teknik reka bahan.
4. Desain kostum dari *icon* populer tidak dapat digunakan untuk sehari-hari karena mengikuti desain kostum tokoh aslinya.

I.3 Batasan Masalah

1. Membuat kostum sesuai *trend* yaitu *trend* busana 2013.
2. Bahan yang sesuai untuk kostum yaitu bahan yang nyaman digunakan.
3. Mengeksplorasi teknik reka bahan yang sesuai untuk kostum.
4. Mendesain kostum yang lebih *wearable*.

I.4 Tujuan perancangan

1. Menjawab kebutuhan *target market* wanita *entertainer* akan model kostum yang sesuai dengan *trend* 2013.
2. Membuat kostum dengan bahan yang nyaman seperti *taffeta*, *jersey*, kulit asli domba, dan lainnya.
3. Menggunakan teknik reka bahan yang sesuai yaitu teknik *printing*, bordir, dan *beads embroidery*.
4. Mendesain kostum dengan perpaduan *street style* yang lebih *wearable*.

I.5 Metode Perancangan

Tahapan yang dibuat dalam perancangan berupa:

1. Mencari inspirasi dengan mencari data lewat *internet* mengenai sejarah *Wonder Woman* dan *Pop Art*, *Street Style*, serta teori-teori yang digunakan dalam desain seperti teori *fashion*, teori busana, teori warna, teori reka bahan, dan teori lainnya.
2. Membuat *mindmap* mengenai *Wonder Woman* dan *Pop Art*.
3. Mencari gambar-gambar untuk *moodboard* yaitu gambar siluet *Wonder Woman* dengan warna-warni kostum dan aksesorisnya, unsur-unsur pada komik *Wonder Woman* seperti adegan komik dengan warna-warni *Pop Art* dan *action word*, serta *graffiti* yang berhubungan dengan *street style* sebagai inspirasi dalam mendesain kostum.
4. Mematangkan konsep yaitu konsep *Wonder Woman* yang baru dengan judul *NeWonder*, terinspirasi dari sosok *Wonder Woman* dan seni *Pop Art*.
5. Mendesain berbagai alternatif kostum dalam satu koleksi dengan bantuan dari *moodboard*, *mindmap* dan konsep.

6. Menentukan bahan yang sesuai untuk kostum yang nyaman digunakan, yaitu bahan yang tidak panas dan tidak kaku, seperti *taffeta*, kulit, katun, *satén silk*, *drill*, dan *jersey*.
7. Membuat pola dengan teknik pecah pola untuk *bustier*, jaket, *vest*, dan rok.
8. Menyusun gambar-gambar beresolusi tinggi yang diambil dari internet dan gambar-gambar yang didesain sendiri, yaitu gambar siluet *Wonder Woman*, kostumnya, adegan komik *Wonder Woman*, *graffiti*, *action words*, dan lambang *Wonder Woman*, untuk digunakan sebagai motif *printing* kain yang diolah dengan program *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.
9. Melakukan proses *printing* kain pada bahan *satén silk* karena bahan *satén silk* memiliki tekstur halus dengan jarak serat kain yang rapat sehingga hasil *printing* pada kain *satén silk* membuat warna-warni yang ada sangat jelas dan tidak pudar.
10. Melakukan *cutting* dan mengobras kain.
11. Menjahit sesuai pola dilanjutkan dengan *finishing* dalam penjahitan.
12. Memadukan kostum dengan aksesoris dan sepatu yang sesuai untuk mendukung desain tersebut, yaitu aksesoris bernuansa *Pop Art* dan sepatu *boots*.

I.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 berisikan pendahuluan yaitu latar belakang kebutuhan masyarakat akan kostum yang dikaitkan dengan desain. Identifikasi masalah yaitu masalah yang menjadi sebab kebutuhan masyarakat tersebut. Batasan masalah yaitu batasan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada identifikasi masalah. Tujuan perancangan desain yaitu jawaban dari identifikasi masalah. Sistematika penulisan karya tulis ini, serta metode perancangan yaitu tahapan dalam perancangan.

Bab 2 berisikan landasan teori yaitu teori-teori yang digunakan dalam design kostum, seperti teori *fashion*, teori busana, teori warna, teori tekstil, teori reka bahan, teori pola busana, teori penjahitan busana, dan teori yang digunakan sebagai inspirasi yaitu mengenai *Wonder Woman* dan *Pop Art*. Teori *fashion* berisikan teori yang berkaitan dengan desain. Teori busana berisikan fungsi busana dan lainnya. Teori warna berisikan teori warna Brewster. Teori tekstil berisikan *surface design* berupa

teknik *printing*, *tie dye*, sablon, bordir, *smoke*, *manipulating fabric*, dan lainnya, serta *structure design* berupa teknik *macrame* dan lainnya yang digunakan dalam desain kostum. Teori reka bahan berisikan teknik reka bahan yang digunakan dalam desain. Teori pola busana berisikan rumus pola dasar, proses pembuatan busana, serta teknik pecah pola. Teori Penjahitan busana berisikan proses penjahitan busana.

Bab 3 menjelaskan tentang deskripsi objek studi yang terdiri dari deskripsi objek, identifikasi objek, serta deskripsi dan survey fungsi. Identifikasi objek berisikan unsur-unsur desain yang digunakan dalam desain kostum. Unsur desain yang ada tersebut dijelaskan secara lengkap dalam bab ini.

Bab 4 berisikan konsep perancangan yaitu perancangan umum, perancangan khusus, dan perancangan detail. Pada perancangan umum dilampirkan konsep desain, *moodboard*, dan koleksi ilustrasi desain. Perancangan khusus menjelaskan masing-masing desain yang dibuat. Perancangan detail menjelaskan detail keunikan yang terdapat dalam suatu desain.

Bab 5 berisikan simpulan dan saran, serta revisi berupa ilustrasi desain dan *technical drawings*.