

ABSTRAK

Rumah kartu adalah suatu kata ambigu, dimana dapat di artikan rumah (sebagai objek), kartu (sebagai subjek). Dan dapat di artikan pula sebagai rumah (sebagai bentuk) yang terdiri dari kartu, dan arti inilah yang akan di bahas penulis dalam ulasannya. Trend remix 2012 sebagai acuan yang memaknai rumah kartu ini yaitu Flex, sifatnya berulang-ulang serta teratur dalam sebuah bentuk. Rumah kartu menjadi inspirasi juga karena bentuk yang di hasilkannya sangat indah, bersusun dan bertumpuk secara berulang menghasilkan estetika bentuk dalam pandangan yang baru.

Karya yang di hasilkan adalah busana yang di olah secara unik, dan jarang terpikirkan oleh orang lain, beberapa manipulasi bahan seperti smocking, perca, dan manik juga di sertakan guna menambah nilai estetika, dan nilai seni yang ada di dalam karya tersebut

Banyaknya berita mengenai runtuhnya suatu perusahaan membuat penulis mengerti bahwa efek rumah kartu juga dapat di rasakan dalam dunia nyata, jika tumpukan kartu yang tinggi tersusun tersebut kurang seimbang dalam 1 sisinya saja, maka efek tersebut akan dapat berdampak yaitu keseluruhan bagian akan tumbang. Karakter yang di ambil adalah karakter tegas, atas dasar inspirasi rumah kartu. Sexy atas dasar inspirasi burleques, karena pada saat populernya kartu, permainan kartu sering terkait dengan perjudian di tempat-tempat prostitusi/ pertunjukan tarian sexy seperti burleques yang juga populer.

Kesimpulan yang dapat di ambil adalah dimana segala obyek, dan kejadian yang ada dan terjadi di sekitar kita dapat menjadi inspirasi serta ide untuk menciptakan sebuah obyek yang baru, yang mengangkat nilai-nilai kreatifitas dan seni.

ABSTRACT

House of cards is an ambiguous word, which can be mistaken for a house (as an objects), the card (as a subject). And can be interpreted also as the home (as a form) that consists of cards, and this meaning the writer will be discussed in his review. Trend remix 2012 as a reference to inspire this house of cards: that is Flex, because its repeated regularly in a form. House of cards become the inspiration as well as the shape of the form that is very beautiful, layering and piled repeatedly produce the aesthetic in a new form.

The dress that produced in a unique though, and rarely thought of by others, some manipulation of materials such as smocking, patchwork and beads are also included to enhance the aesthetic value and artistic value is in the dress that will be produced

A lot of news about the collapse of a company to make the author understands that a house of cards effect can also be felt in the real world, if the stack of one card is less balanced in one side only, then the effect will be able to affect the whole part of house of card, and would fall down. Characters that are taken is a decisive character, on the basis of inspiration house of cards form. Sexy on the basis of inspiration burlesque, because when the popularity of the card is rises, the cards is often associated with gambling in places where prostitution / sexy dance performances as burleques are also popular.

The conclusion that can be taken is where all objects, and events that have occurred in and around us can be an inspiration and ideas to create a new object, which raised mount of values and artistic creativity.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PUBLIKASI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	1
1.3 TUJUAN PERANCANGAN.....	1
1.4 SISTEMATIKA PENULISAN.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 TEORI WARNA	8
2.2 TEORI FASHION	9
2.3 TEORI TEKSTIL DAN REKA BAHAN.....	
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI.....	14
3.1 SEJARAH KARTU DAN RUMAH KARTU.....	14

3.2 ANALISA TREND RESEARCH.....	19
3.3 IDENTIFIKASI OBJEK RANCANGAN.....	19
3.3.1 TARGET MARKET.....	19
3.3.2 KONSEP DAN TEMA.....	19
3.4 DESKRIPSI DAN SURVEY FUNGSI.....	20
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	21
4.1 PERANCANGAN UMUM.....	21
4.2 PERANCANGAN KHUSUS.....	21
4.3 PERANCANGAN DETAIL FASHION.....	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
5.1 KESIMPULAN	29
5.2 SARAN	29
DAFTAR PUSTAKA	30
BIODATA PENULIS	31

DAFTAR GAMBAR

2.1 GAMBAR CONTOH TENUN
2.2 GAMBAR CONTOH SMOCKING
2.3 GAMBAR CONTOH QUILTING
2.4 GAMBAR CONTOH MANIK
2.5 GAMBAR CONTOH SULAM
3.1 GAMBAR CONTOH RUMAH KARTU
4.1 GAMBAR CONTOH POLA BAJU 1
4.2 GAMBAR CONTOH POLA BAJU 2
4.3 GAMBAR CONTOH KARYA 1
4.4 GAMBAR CONTOH KARYA 2
4.5 GAMBAR CONTOH KARYA 3
4.6 GAMBAR CONTOH KARYA 4
4.7 GAMBAR CONTOH SMOCKING PADA KARYA
4.8 GAMBAR CONTOH REKA PERCA PADA KARYA
4.9 GAMBAR CONTOH REKA MANIK PADA KARYA