BAB III

DESKRIPSI OBJEK STUDI

3.1 SEJARAH KARTU DAN RUMAH KARTU

Permainan kartu memiliki sejarah yang sangat kaya dan misterius. Sementara ini banyak fakta yang timbul tentang asal-usul permainan kartu, beberapa rincian seputar penciptaan kartu seperti yang kita tahu sampai hari ini masih diperdebatkan. Sebagian masalahnya adalah bahwa kertas merupakan media yang rapuh, sehingga hampir mustahil untuk benar-benar melacak sumber asli, karena sampel tidak ada lagi.

Contoh-contoh awal kartu dapat ditelusuri ke India, Persia, dan Mesir tapi kebanyakan ahli sepakat bahwa bermain kartu berasal dari China, di samping permainan seperti Domino dan Mahjong. Kartu yang di ciptakan di China pada tahun 1294 di telusuri memiliki kesamaan dengan permainan kartu sekarang Bahkan ada kesamaan yang ada antara hari ini dan kartu yang dibuat 800 tahun yang lalu

Sejarawan lain percaya bahwa kartu berasal di Persia, di mana mereka kemudian menyebar Timur; India dan Cina. Mereka juga menyebar ke Barat Mesir, dan akhirnya ke Eropa.

Desain kartu Eropa tampaknya berasal dari kartu Mesir dari abad ke-14. Hal ini diyakini bahwa kartu tiba di Eropa terutama dari perdagangan dengan Mesir. Ada banyak kesamaan antara kartu abad ke-14 dan kartu jaman sekarang. Kartu tua memiliki 4 bentuk simbol. Simbol Pedang berkembang menjadi symbol daun pada kartu saat ini. Gambar Piala dan Koin yang terdapat pada kartu jaman itu masih dapat ditemukan di kartu yang dibuat di Italia dan Spanyol sekarang. Berbagai negara sangat ingin menempatkan gaya mereka sendiri dan budaya mereka ke dalam permainan kartu mereka, terbukti dengan baju Acorns, Hati, dan Daun ditemukan di permainan kartu milik Jerman. Simbol-simbol ini dipengaruhi oleh kebanggaan Jerman yang cinta alam sekitar mereka.

Setelah permainan kartu pertama tiba di Eropa Selatan, mereka menyebar dengan cepat ke bagian lain Eropa. Sebagian di karenakan oleh ukuran kartu yang kecil dan mudah di bawa kemanapun, banyak prajurit Eropa yang menginvasi daerah lain membawa permainan kartunya, sehingga daerah Eropa yang lain juga ahkirnya mengenal permainan kartu ini. Kartu akhirnya

diperkenalkan ke Amerika oleh para penjelajah dan tentara.

Sementara budaya yang berbeda dapat mempengaruhi gambar dalam permainan kartu tersebut, mereka semua menggunakan symbol-simbol yang menarik untuk membuatnya mudah di identifikasi. Mereka juga menerapkan gambar pada permainan kartu berdasarkan pada objek nyata.

Merah dan hitam sesuai skema warna umum yang kita kenal sekarang ditemukan di Prancis.

Awalnya, permainan kartu dibuat dengan tangan. Hal ini membuat kartu-kartu tersebut menjadi mahal dan hanya dapat di nikmati oleh bangsawan kelas atas. Saat teknik cetak dan kualitas kertas mulai dikenal maka permainan kartu ahkirnya bisa di nikmati semua orang. Pada tahun 1800an permainan kartu oleh para bangsawan ini sering di pakai untuk berjudi dan pamer kekayaan, maka pihak negara dan gereja pun ikut campur tangan, sehingga hanya kelas tertentu yang dapat menikmati permainan kartu ini

Pada tahun itu pula (1860-1940an) Burlesque sedang terkenal oleh karena pertunjukan yang mereka hadirkan merupakan pertunjukan yang baru, yang mengambil dasar humor di dalam ke-sexya-an yang di hadirkan. Burlesque sering di salah artikan karena sarat dengan prostitusi, padahal Burleques sebenarnya merupakan sebuah pertunjukan dan bukan seperti striptease yang selama ini di samakan (Burlesque berasal dari bahasa Italia, burlesco, yang berarti, opera yang berkonotasi humor dan ledekan yang berasal dari Inggris, Eropa. Berbeda dengan pertunjukan striptease yang melulu memperlihatkan penarinya yang menanggalkan pakaiannya satu persatu sambil berlekak lekuk erotis, burlesque adalah pertunjukan yang memiliki jalur cerita dan menyelipkan humor di pertunjukannya, mirip seperti pertunjukan cabaret. Sehingga penari dan penonton berkomunikasi dengan tawa dan canda. Sedangkan penari striptease memakai kostum yang memacu fantasi masing-masing penonton.
Wanita yang turut dalam pertunjukan burlesque bisa memiliki bermacam-macam bentuk tubuh, usia dan latar belakang. Ada ibu rumah tangga, wanita kurus, gemuk, dokter gigi maupun pengacara yang mengikuti kursus tari ini. Tidak ada keharusan berbadan indah, usia muda dan berpendidikan penari, semua wanita bisa melakukannya asalkan memiliki selera humor yang tinggi serta percaya diri, dalam arti tidak malu memamerkan bentuk tubuhnya di depan publik)

Gereja sangat menentang permainan kartu yang berujung perjudian. Khotbah disampaikan melawan permainan kartu dan penggunaannya dibatasi juga dan kadang-kadang dilarang. Orang-orang selalu diberitahu bahwa penggunaan kartu dapat menyebabkan kejahatan, ketidakjujuran, mabuk, berkelahi, dan perilaku buruk lainnya. Kartu dipandang sebagai kejahatan. Permainan kartu juga

digunakan lebih dari sekedar bermain. Percetakan kartu membuat punggung kartu menjadi bagian yang kosong, sehingga mereka sering menggunakannya/menulisnya sebagai sebagai kupon, surat cinta, undangan, dan bahkan mata uang.

Di Belanda abad ke-18, seorang ibu akan meninggalkan pesan di bagian belakang kartu untuk mengidentifikasi anak yang ditinggalkan. Jika kartu terbelah setengah, itu berarti bahwa sang ibu suatu hari nanti akan kembali dengan 1 sisi dari kartu yang terbelah itu untuk mengklaim anak. Jika kartu itu di tulis secara keseluruhan maka anak itu sepenuhnya ditinggalkan dan ibu itu tidak akan kembali.

Beberapa orang percaya bahwa gambar dalam kartu adalah karya perkumpulan rahasia. Karena asal-usul sebenarnya masih belum diketahui, sehingga banyak yang berpikir bahwa semua nilai, dan symbol yang ada bisa memiliki arti tersembunyi.

Beberapa teori populer termasuk hubungan dengan dunia alam. Ada 4 simbol, yang berhubungan dengan 4 musim. Ada 52 kartu - satu untuk setiap minggu dalam 1tahun

Sampai saat ini belum ada bukti yang kuat mengenai kaitan simbol-simbol tersebut dengan mistik yang berlaku.

Rumah Kartu

Rumah kartu atau juga di kenal sebagai menara kartu, adalah struktur susunan yang di buat dengan menumpuk kartu remi di atas satu sama lain secara berimbang, struktur yang sama di bangun oleh layer tersendiri dengan cara seperti Stonehenge pada zaman megalitikum

Struktur yang di buat menggunakan metode ini mengandalkan tidak lebih dari keseimbangan agar tetap tegak. Penggunaan perekat atau cara penyatuan kartu di luar itu tidak di gunakan, dan tidak ada perubahan yang di lakukan pada kartu-kartu tersebut, yang di gunakan adalah kartu biasa yang asli, dan orisinil. Semakin kita membuat struktur yang semakin besar maka semakin besar pula resiko kartu tersebut untuk runtuh, karena daya keseimbangan yang di hasilkan akan semakin berkurang seiring banyaknya kartu yang di tumpuk. Profesional kartu Stacker Bryan Berg mengklaim, bagaimanapun juga kartu yang di susun akan menjadi sangat kuat karena semakin kita menyusun, semakin berat pula kartu menekan ke dasar, memungkinkan kartu sesekali jatuh tanpa seluruh struktur runtuh. Ia juga mengklaim bahwa pada teknik penyusunan yang tepat memungkinkan kartu berfungsi sbg dinding geser, memberikan stabilitas yang cukup untuk struktur

Rekor pertama di ciptakan oleh Miss Victoria Maitland, Inggris, September 1901 Dalam rekornya membuat 15 lantai rumah kartu. Lalu di gantikan oleh Miss Rosie Farner, Inggris bulan April 1902 dengan susunan kartu setinggi 20 lantai. Di lanjutkan oleh Miss FM Hollams, Inggris menyusun rumah kartu setinggi 25 lantai pada Februari 1903. Dan rekor terahkir yang sampai hari ini di pecahkan adalah rekor milik Bryan Berg, Oktober 2007

Konstruksi

Salah satu bentuk yang paling mendasar dari rumah kartu yaitu melibatkan penciptaan struktur piramida ala segitiga yang terbentuk dari serangkaian struktur yang lebih kecil identik yang masing-masing meniru huruf V terbalik.

1) Pertama sandarkan dua kartu terhadap satu sama lain untuk membentuk bingkai V terbalik, dengan ujung yang saling menempel di atas permukaan datar dan stabil

2) Selanjutnya, tempatkan dua kartu lagi dengan cara yang sama saling menempel dengan struktur asal yang ada tadi

3) Kemudian menjembatani ruang antara atap dua struktur dengan kartu tambahan untuk membentuk tingkatan lantai yang baru:

4) Pada lantai yang ke 2/ lantai yang baru, taruhlah lagi dua kartu saling menempel berhadapan (seperti yang dijelaskan pada langkah 1) untuk menyelesaikan piramida struktur dasar:

5.) Seluruh proses ini dapat diulang, setiap struktur tambahan ditempatkan pada tingkat terendah memungkinkan peningkatan ketinggian keseluruhan dari rumah kartu.

Inilah contoh dari rumah kartu yang telah di susun :

Gambar 3.1 (Contoh rumah kartu)

3.2 ANALISA TREND RESEARCH

Inspirasi Trend Research kali ini berdasarkan buku Trend REMIX 2012, Objek Treand yang di ambil adalah Flex yang berarti susunan secara berulang dari suatu bentuk/objek sehingga menghasilkan suatu bentuk yang baru dan berulang-ulang secara struktural

Pembuatan karya kali ini sesuai dengan flex yang meminta perulangan susunan dan bentuk secara sistematis dan detai, yang di terapkan pada smock yang di buat menyerupai susunan rumah kartu (dua kartu yang menempel saling berhadapan), dengan sisi-sissi yang sama pengembangannya.

3.3 IDENTIFIKASI OBJEK RANCANGAN

3.3.1 Target market

Target market yang di harapkan oleh penulis:

- wanita 17-25th

- berani tampil unik

- percaya diri

- akan merayakan sebuah acara

- suka berpenampilan fashionable

- akan menjadi sorotan utama dalam suatu acara

3.3.2 Konsep dan Tema

Konsep dan tema yang di ambil penulis sesuai judulnya yaitu 'Rumah Kartu' bagian dari rumah kartu yang menarik penulis untuk membuat karya ini adalah karena susunan rumah kartu yang terbilang unik, sesuai dengan Flex, susunan tersebut sama, berulang-ulang serta berstruktur. Rumah kartu dan flex

juga dapat di kaitkan dengan kejadian yang terjadi di sekitar, seperti kebangkrutan Perusahaan, yang terjadi hanya karena kesalahan 1 bagiannya, fenomena kebangkrutan tersebut sering juga di juluki dengan efek rumah kartu, karena di rumah kartu pun 1 susunan/1 bagian saja salah/goyah, bahkan jatuh maka bagian-bagian yang lain juga ikut ambruk, hancur berantakan, hal tersebut membuat penulis berpikir untuk mewujudkan dalam reka bahan,dengan membuat perca beludru berbentuk susunan-susunan rumah kartu, di sebar pada kain, sehingga menimbulkan efek kehancuran, dan di jahit acak, menggambarkan juga perca-perca yang sudah di bawah sangat sulit untuk di bangun kembali, karena harus memulai dari awal. Warna yang di ambil juga mengambil warna dasar dari punggung kartu yaitu hitam&merah. Hitam melambangkan ke misteriusan dari sejarah kartu sendiri, dan melambangkan juga kesedihan yang mendalam dari efek rumah kartu yang bisa terjadi di sekitar kita. Merah melambangkan karakter yang glamour, karena kartu pada jaman dahulu hanya di pakai oleh bangsawan kaya, yang bermain kartu di waktu luangnya sambil memamerkan kekayaan mereka, juga lambang sexy karena pada jaman itu kartu sering di gunakan di perjudian, dan erat kaitannya dengan tempat prostitusi dan pertunjukan seperti burlesque, yang menghadirkan wanita-wanita berpenampilan sexy, lucu dan menghibur para penontonnya.

3.4 Deskripsi dan Survey Fungsi

Busana yang di rancang adalah busana yang termasuk dalam kategori Couture, yang berarti bahwa busana yang di sajikan tidak dapat di pakai untuk sehari-hari, hanya bisa di gunakan untuk waktu-waktu tertentu dimana saat yang tepat untuk menarik perhatian orang lain, saat seharusnya orang tersebut mendapat sorotan pertama di mata publik.

Couture dalam fashion adalah segala proses pembuatan busana dengan menggunakan metode se detailnya,banyak menggunakan jahitan tangan secara langsung dan memiliki kerumitan yang lebih sehingga pembuatannya pun membutuhkan waktu, semangat dan kesabaran yang luar biasa sehingga hasilnya menjadi karya yang unik.

Secara fungsional karya yang di buat dapat di gunakan untuk acara seperti: sweet 17th, pesta topeng, pesta-pesta lain (yang mengharuskan orang tersebut menjadi sorotan publik