

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sihir, dalam beragam sejarah, antropologi, agama dan konteks mitologi, memiliki artian penggunaan kekuatan supranatural atau magis, dan seringkali bertujuan untuk melukai. *Witch* alias penyihir adalah praktisi dari sihir tersebut yang merupakan kemampuan manusia untuk mengendalikan alam termasuk kejadian, obyek, manusia dan fenomena fisik. Di Eropa pada abad 14 sampai 18, penggunaan ilmu sihir dianggap sebagai aksi pemberontakan terhadap agama Kristen. Bahkan sampai saat ini, beberapa komunitas atau individu di dunia masih mempercayai adanya keberadaan ilmu sihir.

Penyihir sering kali dikenal orang sebagai tokoh antagonis dalam cerita-cerita dongeng dengan wujud berwajah tua, berambut putih, berdagu bengkok, dan busana mereka hanya berwarna hitam. Dewasa ini, banyak orang merepresentasikan cerita dongeng jaman dahulu dalam film ataupun novel, termasuk sosok seorang penyihir. Penyihir dalam film-film dan cerita jaman sekarang diwujudkan dalam sosok yang menarik seperti wanita cantik dengan busana yang indah dan cantik, sosok pemuda yang tampan, atau remaja-remaja dengan latar belakang sekolah dan masih banyak lagi. Serupa dengan penyihir, burung gagak pun seringkali kita jumpai dalam cerita-cerita dongeng sebagai pengantar pesan, sebagai teman penyihir dan selalu bersifat misterius. Selain warnanya hitam, ada fenomena yang mengatakan bahwa kehadiran burung gagak dianggap sebagai pertanda akan adanya kematian.

Sosok penyihir dan burung gagak memiliki keterkaitan dalam hal sifat yaitu misterius, dan identik dengan warna hitam. Warna hitam, merupakan warna yang sering diartikan sebagai warna yang gelap, warna yang kuat, terkesan misterius, melambangkan suasana sedih, dan warna yang menyerap cahaya. Namun dalam dunia *fashion*, hitam merupakan warna yang bersifat kuat, melambangkan keanggunan, modis, mudah dikreasikan, abadi dan klasik. Warna hitam tidak akan menjadi warna yang membosankan apabila dirancang dengan permainan bentuk dan tekstur. Selain itu, warna hitam dikenal sebagai andalan bagi mereka yang berbadan besar karena bisa menyamarkan bentuk badan dan memiliki kekuatan tersendiri untuk menambah rasa

percaya diri terhadap pemakainya. Dari jaman dahulu hingga sekarang, warna hitam terus digemari di dunia *fashion*.

Warna hitam pun memiliki keterkaitan yang erat dengan salah satu *subculture* yaitu *gothic*. *Gothic* berasal dari salah satu suku di daratan Jerman bernama *visigoth* pada zaman kerajaan Romawi. *Gothic* kemudian berkembang di Eropa pada abad pertengahan. Sejak abad ke 12 sampai abad ke 16 dalam dunia arsitektural. Gaya arsitektural *gothic* identik dengan warna gelap dan suram. Contohnya adalah arsitektural gereja-gereja dan bangunan-bangunan abad pertengahan yang bergaya *gothic*. Sedangkan dalam *subculture* dan *style*, *gothic* adalah gaya berbusana megah dengan warna gelap, terkadang dipadupadankan dengan warna pucat.

Berdasarkan pemaparan mengenai sosok penyihir, burung gagak dan warna hitam, perancang terinspirasi untuk mendesain koleksi busana serba hitam yang unik dengan gaya *gothic* lewat mengolah tekstur kain dalam bentuk *manipulating fabric* dan mengkombinasikan beberapa macam jenis tekstil sehingga koleksi busana ini dapat mengundang ketertarikan terhadap *target market* dari koleksi busana itu sendiri. Dari hasil observasi di atas, perancang terinspirasi untuk merancang busana *couture* dengan gaya *gothic* berdasarkan dengan latar belakang *witch* dan burung gagak yang telah dipaparkan di atas.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, ditemukan masalah pada pandangan orang terhadap koleksi busana yang terinspirasi dari kisah dongeng sebagai kostum Halloween yang dinilai kurang memiliki nilai seni dalam *fashion* dan *trend*. Selain itu, ditemukan pula masalah pada pemilihan bahan dimana perancang harus pandai memilih bahan kain yang cocok untuk digabungkan karena perancang hanya menggunakan satu warna. Perancang pun harus membuat koleksi yang terinspirasi dari fenomena masa lampau ini menjadi sesuatu yang terlihat modern dan menarik di jaman sekarang.

1.3 Tujuan perancangan

Sesuai dengan latar belakang dan batasan yang sudah dibahas di atas, maka hasil yang akan dicapai melalui tugas akhir adalah membuat koleksi busana serba hitam yang terinspirasi dari penyihir dan burung gagak dengan mengolah bentuk dan tekstur

dari kain yang digunakan sedemikian rupa agar terlihat menarik untuk target konsumen yaitu *goth kids*.

1.4 Metode perancangan

Berdasarkan observasi langsung, perancang tertarik dengan adanya *subculture gothic*. *Goth kids* atau orang-orang yang suka berpakaian *gothic* sering juga dijumpai di Indonesia. Perancang sering menemukan *goth kids* di tempat-tempat yang dikunjungi sehari-hari seperti di fakultas seni, di mall, di tempat hiburan, dan *goth kids* di Indonesia kebanyakan dilatarbelakangi oleh ketertarikan mereka terhadap keindahan budaya *gothic* itu sendiri, aliran musik berunsur *gothic* yang sering disebut juga aliran *black metal* serta *band-band* asing kegemaran mereka yang berpenampilan *gothic*.

Berdasarkan observasi tidak langsung dengan mengambil referensi dari internet maupun majalah, *Gothic* hanya digemari oleh kaum tertentu karena kebanyakan orang masih beranggapan bahwa aliran *gothic* adalah suatu hal yang *extreme* dan berhubungan dengan penganut setan atau *satanic*. Sedangkan sebenarnya *gothic* merupakan sebuah subculture yang berasal dari salah satu suku di daratan jerman bernama *visigoth* yang kemudian berkembang di Eropa pada abad pertengahan dan mempengaruhi arsitektur dan busana. *Gothic* yang identik dengan warna gelap dan kemegahan inilah yang sering disalahartikan oleh masyarakat sebagai sesuatu yang berhubungan dengan pemuja setan.

1.5 Sistematika penulisan

BAB 1 – PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan.

BAB 2 – LANDASAN TEORI

Uraian tentang landasan teori yang menunjang karya.

BAB 3 – DESKRIPSI OBJEK STUDI

Mendesripsikan dan menjelaskan tentang kegiatan perancangan, tema, konsep dan analisa.

BAB 4 – KONSEP PERANCANGAN

Aplikasi konsep dan tema pada perancangan serta deskripsi desain.

BAB 5 – PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil akhir dan saran.