

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya atau Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah* yang merupakan kata jamak dari *buddhi* (budi dan akal). Poespowardojo (1993), mengatakan secara harfiah budaya berasal dari bahasa latin yaitu *Colere* adalah mengerjakan tanah, mengolah, memelihara ladang. Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi sehingga budaya terbentuk dari berbagai unsur seperti agama, politik, adat istiadat, bahasa, karya seni dan bangunan.

Budaya asing yang sangat berpengaruh untuk Indonesia saat ini adalah budaya Korea Selatan yang sangat berkembang pesat dalam berbagai aspek baik dalam bidang ekonomi, bidang teknologi, bidang *fashion*, dan bidang pemasarannya yaitu, bangunan, alat-alat kecantikan, *entertainment* dan *fashionnya*. Fenomena budaya Korea Selatan mulai meluas di Indonesia pertama kalinya terkenal dengan *K-POP* (*Korean Pop*) yaitu memperkenalkan musik yang dikolaborasikan dengan tarian *dance* pada tahun 2000-an. Setelah itu Korea juga mulai memperkenalkan *K-DRAMA* (Korean Drama) pertama kalinya tahun 2000-an contohnya adalah sebuah drama Korea yang menjadi inspirasi dalam *project* desainer kali ini yang berjudul “Jewel in The Palace” diproduksi oleh saluran TV MBC di Korea Selatan pada tahun 2003. Drama Korea menjadi inspirasi desainer dalam perancangan busana kali ini. “Jewel in The Palace” mengalami kesuksesan besar di Indonesia, Iran, RRC, Taiwan, Kanada, Hong Kong, Singapura, Malaysia, Filipina, Thailand dan Chicago, hingga memperluas demam budaya Korea Selatan yang sudah meluas di Asia sejak awal 2000-an. Drama ini dibuat berdasarkan sejarah kisah nyata seorang dokter wanita pertama yang ada di Korea Selatan pada masa pemerintahan Raja Seongjong, Raja Yeonsan-gun (1494-1506) dan Raja Jungjong (1506-1544) zaman Kerajaan Dinasti Joseon. Kisah ini diangkat untuk mengembalikan sebuah sejarah Korea yang sudah

lama hilang agar masyarakat Korea Selatan maupun masyarakat di luar Korea Selatan mengetahui sejarah Korea ini.

Memadukan budaya Korea dan *fashion* yang terinspirasi dari Dae Jang Geum/ 대 장금 diangkat menjadi tema dalam perancangan busana *couture*. Perancangan koleksi busana ini juga bertujuan membuat variasi busana *couture* yang variatif, memperlihatkan baju ciri khas Korea yaitu hanbok yang sudah dibuat modern.

Melihat peluang tersebut, desainer membuat rancangan busana *ethnic modern* dengan siluet *symetris*. Penerapan konsep terlihat dari siluet *symetris* yang diadaptasi dari bangunan Kerajaan Joseon, Korea Selatan dan karakter Dae Jang Geum/ 대 장금. Koleksi busana *couture* ini ditargetkan untuk para wanita yang berusia 17-25 tahun yang percaya diri, selalu ingin tampil beda.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam proses perancangan ditemukan beberapa masalah yang dapat menghambat dalam proses produksi, yaitu:

1. Bagaimana mengadaptasi budaya Korea yaitu baju tradisional Korea hanbok dengan *fashion modern*?
2. Bagaimana memadukan warna sebuah kerajaan ke dalam *fashion*?
3. Bagaimana membuat variasi busana baru dengan sebuah siluet *symetris* yang diadaptasi dari bangunan kerajaan Joseon, Korea Selatan?
4. Bagaimana membuat desain yang terinspirasi dari sebuah karakter Dae Jang Geum/ 대 장금 ke dalam *fashion*?
5. Bagaimana menciptakan variasi busana *couture* dengan penerapan manipulating jure yang diaplikasi dengan bordir dan payetan?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan busana *couture* untuk wanita muda dengan inspirasi Film Korea “Jewel in The Pallace” terkait dengan bidang *fashion*, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada:

1. Memanfaatkan karakter Dae Jang Geum/대 장금 yang mempengaruhi desain baju yaitu berani, pantang menyerah dan lemah lembut.
2. Struktural bangunan kerajaan Dinasti Joseon, Korea Selatan yang mempengaruhi siluet *symetris* dan warna.
3. Tehnik yang digunakan adalah jure yang diaplikasikan dengan payetan dan bordir.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Memberikan alternatif busana *couture* dengan inspirasi salah satu film drama Korea “Jewel in The Pallace”
2. Membuat kreasi baru hanbok modern dengan detail manipulating jure yang diaplikasi dengan payetan dan bordir.
3. Koleksi busana *couture* ini ditunjukkan kepada para wanita Indonesia yang berusia 17-25 tahun yang percaya diri, selalu ingin tampil beda dan bisa digunakan untuk acara dengan tema, undangan, *fashion show*, *red carpet* dan acara *costume*.

1.5 Metode Perancangan

Metode yang dibagi menjadi pra-produksi yang merupakan langkah awal dalam proses pembuatan busana, kemudian dilanjutkan ke tahap produksi pembuatan koleksi dan pasca produksi yang merupakan tahap akhir dalam proses perancangan yang masing-masing akan dijabarkan dalam bentuk bagan berikut ini :





Pameran dan Fashion Show

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir terdiri dari 5 bab pembahasan, yaitu :

Bab 1 Pendahuluan, berisikan tentang latar belakang, konsep, identifikasi masalah pada busana, menjelaskan batasan masalah pada busana, tujuan perancangan busana, metode perancangan busana dan sistematika penulisan.

Bab 2 Kerangka Teori, berisikan teori dasar yang terkait langsung terhadap konsep desain perancangan sebagai penunjang karya yang bersumber dari buku maupun website yang berakreditasi.

Bab 3 Deskripsi Objek Studi, yang berisi tentang deskripsi dari unsur desain objek yang digunakan pada desain. Pembahasan secara mendalam mengenai sumber inspirasi.

Bab 4 Konsep Perancangan, yaitu penjelasan secara mendetail mengenai konsep yang diangkat beserta masing-masing unsur.

Bab 5 Penutup, yang berisi kesimpulan yaitu pembahasan yang dirumuskan dalam ringkasan berdasarkan hasil perancangan. Dilanjutkan dengan saran dan kritik sebagai gagasan agar selanjutnya dapat menghasilkan rancangan yang lebih baik.

BAB 2

KERANGKA TEORI

2.1 Prinsip dalam fashion

2.1.1 Fashion

Kennedy (2013:11), dalam bukunya “*Fashion Design Referenced*”, mengatakan secara umum *fashion* dapat dipahami sebagai pergeseran yang mencakup siluet, tekstil, warna, detil, dan kreatifitas yang dianut oleh sekelompok orang dalam waktu tertentu. Gaya tersebut bisa dirancang atau diproyeksikan oleh desainer atau muncul di masyarakat sebagai suatu kultur dan subkultur. *Fashion* juga dapat dilihat sebagai keseluruhan sistem inovasi, produksi, pemasaran, dan pemakaian. *Fashion* merupakan praktik estetik yang menghasilkan produk yang berguna dan menguntungkan.

Industri *fashion* berkembang konstan, dengan perkembangan teknologi, perubahan global, dan perkembangan atau perputaran *trend*. Terdapat dua musim utama dalam kalender *fashion*, *autumn/winter* dan *spring/summer*. Dua musim tersebut merupakan saat ketika desainer mengeluarkan koleksi yang mengangkat tampilan terbaru dan jenis kain yang sesuai musim tersebut.

2.1.2 Style

Style dapat dikatakan sebagai sesuatu yang karena ketika *fashion* berubah, *style* tidak berubah. Setiap *style* memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari *style* yang lain, misalnya *style* busana era Abad Pertengahan di Eropa, *style* busana di era Byzantine, dan sebagainya.

Style juga dapat dikatakan sebagai sesuatu yang tidak konstan dalam hal modifikasi dalam *fashion*. *Style* merupakan bentuk dasar suatu busana. Ketika bentuk dasar suatu busana dimodifikasi, *style* yang baru akan menjadi *fashion* jika dapat diterima oleh masyarakat.