

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada tahun 1949 Grup Lego memproduksi bata kemudian menamainya "*Automatic Binding Bricks*" (bata yang melekat secara otomatis). Bata Lego, yang kemudian diproduksi dari material *cellulose acetate*, dikembangkan menurut dasar-dasar bongkahan kayu tradisional yang bisa disusun di atas satu dengan yang lain namun bisa direkatkan bersama. Produk ini memiliki beberapa tonjolan bundar di atasnya dan bagian bawah yang berbentuk segi empat yang berlubang. Bata-bata ini akan melekat satu sama lain dengan kerekatan yang terbatas. Awal mula muncul, Lego terdiri dari warna merah, kuning, hijau, dan putih. Pada tahun 1953 bata-bata ini diberi nama baru: *Lego Mursten*, atau "Bata Lego".

Indomedia (2012), mengatakan mainan yang lahir setengah abad lalu dan tetap menunjukkan eksistensinya sampai sekarang adalah mainan Lego, sebuah mainan yang dulunya hanya digemari oleh anak-anak, tetapi justru sekarang digemari oleh semua latar belakang usia. Permainan lego bisa dibilang sebagai mainan yang tak lekang dimakan waktu. Setelah setengah abad berlalu, mainan dari balok atau kepingan *bricks* yang berukuran kecil hingga besar ini telah dimainkan lebih dari 500 juta anak di seluruh dunia.

Plasadana (2012), mengatakan merk Lego yang begitu melegenda tiba-tiba menghilang. Tampaknya ini merupakan keluguan atau kesombongan Lego. Masuk pasar seolah tak pernah ada pesaing di sekitarnya dan percaya diri yang berlebihan. Penjualannya menurun dan kemudian Lego diambil alih oleh perusahaan mainan anak, Mattel. Kreatifitasnya berubah. Mattel memberikan keuntungan besar bagi Lego, yang mulai masuk ke dunia mainan anak dengan modus mendapatkan lisensi untuk produk *Star Wars* dan *Toy Story*. Kemudian diwaralabakan. Bahkan tahun 2012 Lego memperkenalkan Lego *Super heroes* dan Lego "*Lord of the Rings*".

Fenomena Lego ini yang menginspirasi desainer untuk membuat busana *ready-to-wear*. Hal ini bertujuan untuk membuat kreasi baru melalui tekstur dan warna pada busana. Koleksi busana *ready-to-wear* ini ditargetkan untuk wanita yang berusia 17-25 tahun yang memiliki rasa percaya diri tinggi dan ingin tampil beda. Oleh karena itu, desainer membuat suatu rancangan dengan judul “Colour Attack” dengan menggunakan bahan *taffeta bridal* dan *manipulating fabric* berupa *printing*, *patchwork* dan aplikasi kancing bungkus.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana mengadaptasi mainan Lego yang identik dengan anak-anak kedalam *fashion*.
2. Bagaimana menerapkan karakter Lego kedalam baju *ready-to-wear*.
3. Bagaimana mengangkat tekstur dan warna Lego menjadi inspirasi desain busana *ready-to-wear* sebagai sebuah fenomena.
4. Bagaimana mengeksplorasi material *taffeta bridal*, teknik *patchwork*, *printing*, dan aplikasi kancing bungkus menjadi sebuah busana *ready-to-wear*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan busana *ready-to-wear* untuk wanita muda dengan inspirasi Lego yang terkait dengan bidang *fashion*, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada :

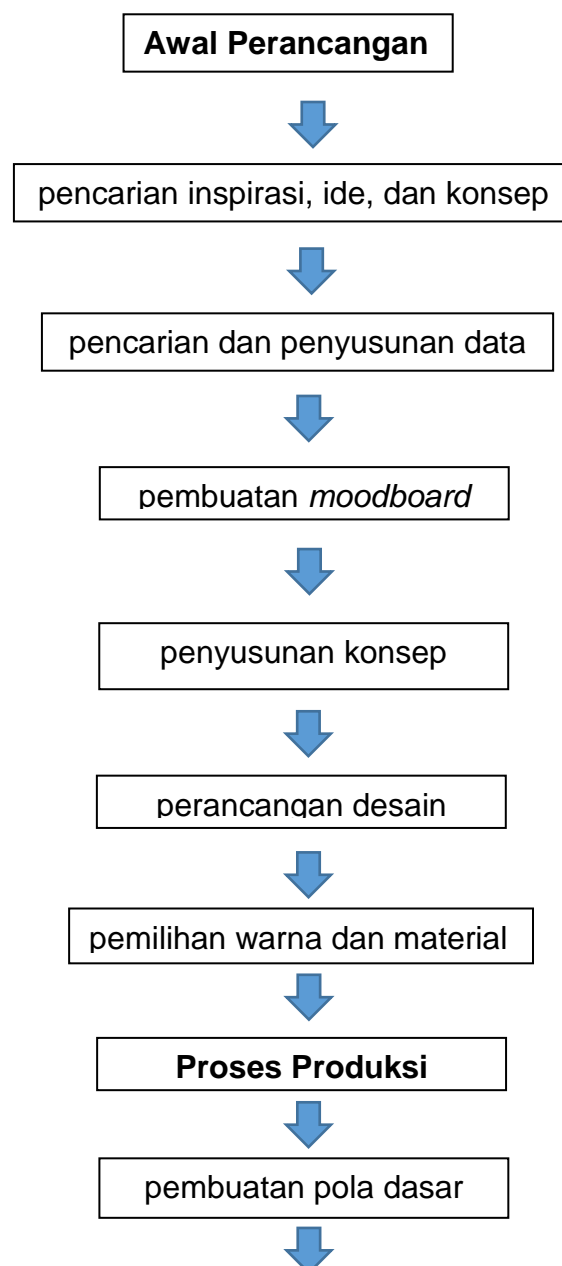
1. Pengapliaksian tekstur dan warna mainan lego pada busana.
2. Pengaplikasian tekstur Lego berupa teknik aplikasi kancing bungkus ke dalam busana *ready-to-wear*.
3. Pengaplikasian mekanisme Lego menggunakan teknik *patchwork*.
4. Penggunaan warna-warna Lego yaitu hitam, putih, merah, biru, dan kuning.

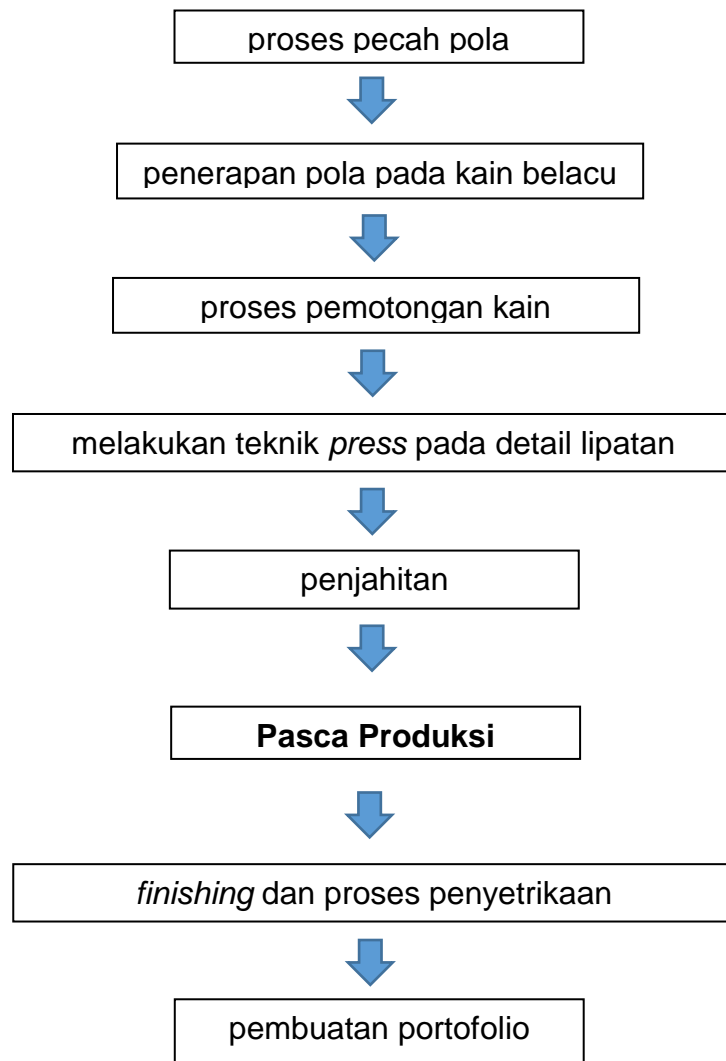
### **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Menciptakan busana *ready-to-wear* dengan kesan *bold* dan *chic*.
2. Membuat fenomena baru dengan inspirasi Lego ke dalam busana *ready-to-wear*.

3. Memberikan alternatif teknik tekstil dengan penerapan *printing*, *patchork* dan aplikasi kancing bungkus kedalam busana *ready-to-wear*.
4. Koleksi busana *ready-to-wear* ini ditujukan kepada para wanita muda yang berusia 17-25 yang memiliki rasa percaya diri tinggi dan ingin tampil beda.
5. Koleksi busana *ready-to-wear* ini cocok dipakai pada saat *photoshoot*, *event fashion*, dan acara bergengsi lainnya.

### 1.5 Metode Perancangan





## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini berisi empat bab utama yang masing-masing menjelaskan dengan rinci mengenai koleksi busana dengan tema “Colour Attack”. Penjelasan-penjelasan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan sebagai landasan perancangan koleksi busana “Colour Attack”.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini menjelaskan berbagai teori yang melandasi perancangan koleksi busana, yaitu teori *fashion*, teori busana, teori desain, teori warna, teori pola dan jahit, teori *patchwork* dan teori *printing* yang berhubungan dengan konsep desain busana.

BAB III OBJEK PERANCANGAN, bab ini berisi penjelasan mengenai objek studi perancangan yaitu *patchwork* dan *printing* pada busana *ready-to-wear* berdasarkan survei lisan, dan deskripsi perancangan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN, bab ini menjelaskan proses perancangan busana dimulai dari perancangan umum, perancangan khusus, dan perancangan detail. Setiap proses dilengkapi dengan penjelasan *moodboard*, ilustrasi *fashion*, dan gambar teknis busana.