

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Busana atau yang dikenal sebagai pakaian adalah salah satu dari tiga kebutuhan utama manusia, selain daripada makanan dan tempat berteduh atau tempat tinggal. Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan budaya, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian tergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang memiliki ciri khas masing-masing. Pakaian juga meningkatkan keamanan selama kegiatan berbahaya seperti *hiking* dan memasak, dengan memberikan penghalang antara kulit dan lingkungan, sehingga pada saat ini penggunaan pakaian meningkat pesat.

Peningkatan penggunaan pakaian ini dikarenakan fungsi lain pakaian yang menunjang penampilan pemakai, sehingga diperlukan desainer yang dapat merancang dan menyediakan pakaian yang diinginkan oleh pengguna, dan pakaian yang fungsional. Jenis pakaian yang dianggap dapat memenuhi kebutuhan pengguna adalah pakaian *ready-to-wear*. Pakaian *ready-to-wear* adalah pakaian siap pakai. Pakaian *ready-to-wear* ini bukan hanya pakaian yang sederhana atau praktis saja, melainkan pakaian yang bisa dengan mudah dipakai tanpa harus ada pengukuran badan secara mendetail dan tidak membutuhkan *fitting* berkali-kali. Pakaian *ready-to-wear* juga bukan pakaian yang hanya sebatas kemeja, kaos, atau busana dengan potongan yang *sporty*, seperti *cocktail dress* dan *evening gown* yang dapat dikategorikan pakaian *ready-to-wear*.

Koleksi busana Tugas Akhir yang berjudul “Free Soul” ini mengambil inspirasi *trend* busana tahun 2015 *Adroit* dengan sub tema *Algorithm* dan inspirasi seni *graffiti*. *Graffiti* adalah salah satu seni melukis tembok menggunakan cat semprot atau yang lebih dikenal dengan nama piloks. *Graffiti* biasa di buat oleh seniman-seniman jalanan yang tinggal di jalanan. Mereka mengemukakan ekspresi mereka lewat *graffiti*, sehingga bentuk *graffiti* sangat bermacam-macam dan unik, terkadang *graffiti* juga menjadi isyarat kelompok tertentu.

Keunikan *graffiti* dipilih desainer sebagai dasar inspirasi konsep pakaian *ready-to-wear*. Desainer mengambil inspirasi *graffiti* ini diterapkan pada busana *ready-to-wear* dengan bentuk atasan, bawahan dan luaran, motif busana yang digunakan adalah motif dari *graffiti*. Teknik *graffiti* menggunakan seni *air brush*. Komposisi warna sesuai dengan warna khas *graffiti*. Desain atasan adalah kaos yang tidak terlalu ketat dengan bawahan berupa celana, sedangkan busana luaran atas berupa rompi atau jaket.

Target yang akan menggunakan busana ini adalah perempuan dewasa muda yang bersifat *sporty* dan menyukai warna warna cerah, kisaran usia antara 18-25 tahun, Busana ini digunakan untuk kegiatan informal. Busana ini juga dapat digunakan oleh perempuan yang memiliki usia diatas 25 tahun yang memiliki karakter berjiwa muda.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam perancangan koleksi "Free Soul" ini ditemukan adanya beberapa masalah. Yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kenyamanan sebuah busana dipengaruhi oleh penggunaan bahan nilon *mesh* sebagai bahan utama dan motif *graffiti* sebagai ragam hias
2. Bagaimana tampilan bentuk desain yang sesuai dengan karakter target market 18-25 tahun yang *sporty* dan berani tampil beda Bagaimana komposisi warna yang sesuai untuk menambah kepercayaan diri target market.
3. Bagaimana menghasilkan busana *sporty casual* yang eksklusif dengan bahan bahan yang telah dipilih.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan koleksi "Free Soul" adalah memberi alternatif lain bagi busana *ready-to-wear* di Indonesia dengan mengangkat inspirasi *graffiti*. Rancangan ini diharapkan dapat memberi sentuhan baru dalam perkembangan *fashion* Indonesia, selain itu ada beberapa pokok lain yang mendukung tujuan perancangan busana ini, yaitu sebagai berikut:

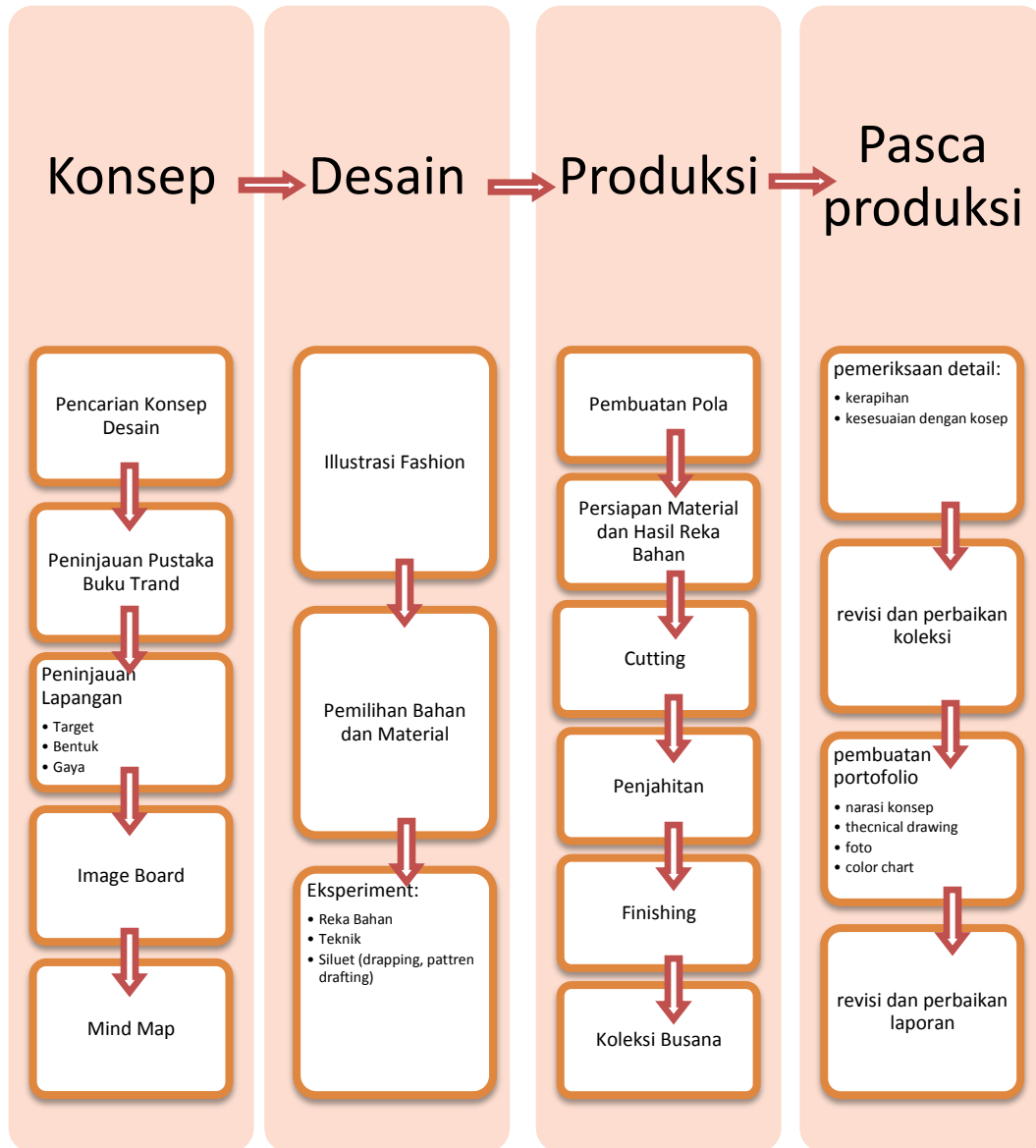
1. Koleksi ini ditunjukkan untuk perempuan dewasa muda kelas menengah ke atas yang berusia 18-25, dengan karakter berani tampil beda, dan yang berusia lebih dari 25 tahun tetapi berjiwa muda.
2. Koleksi *ready-to-wear* ini ditujukan untuk perempuan dewasa muda yang menyukai warna terang dan menyukai model *casual* diharapkan baju dari bahan *nilon mesh* ini memberikan kesan berbeda dari pada barang yang di jual di pasaran, selain itu mengangkat nilai busana dengan bahan dasar *nilon mesh*.
3. Penggunaan beberapa bahan yang sering digunakan dipadupadankan dengan bahan yang jarang digunakan, namun dapat memberikan kesan yang berbeda dan tingkat kenyamanan busana juga tidak akan berkurang, terbuat dari teknik yang cukup sulit yang menghasilkan ketajaman gambar yang tinggi

#### **1.4 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan pada dari pembuatan koleksi “Free Soul” yaitu sebagai berikut:

1. Merupakan busana *ready-to-wear* dengan karakter kasual dengan siluet *sporty*
2. Material yang digunakan adalah mesh, jeans, kaos
3. Terdiri dari celana, luaran, dan *tank top*.
4. Teknik yang akan digunakan adalah teknik *airbrush*
5. Warna yang digunakan adalah biru, emas, kuning dan warna yang sesuai dengan karakter *graffiti*
6. Target market perempuan dewasa muda usia 18-25 tahun, dapat digunakan juga oleh perempuan yang berusia lebih dari 25 tahun yang berjiwa muda. Dapat digunakan untuk acara sehari-hari, siang dan malam

## 1.5 Metode Perancangan



**Gambar 1.1** Bagan metode perancangan  
**Sumber** *Marchella, 2014*

## 1.6 Metode Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab yang menjelaskan dengan rinci tentang pengerjaan tugas akhir yaitu :

BAB 1 Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 Landasan Teori, berisi tentang pengkajian teori-teori yang mendukung konsep perancangan, definisi dan keterangan untuk memperkuat konsep. Teori yang akan di bahas adalah teori *fashion*, teori desain, teori tekstil, dan teori pola.

BAB 3 Deskripsi Objek Studi Perancangan, berisi tentang pembahasan secara mendalam tentang tema dan konsep yang diangkat pada busana tugas akhir.

BAB 4 Konsep Perancangan, berisi tentang penjelasan satu koleksi busana yang terdiri dari *image board*, penjelasan konsep, sketsa desain seluruh koleksi, dan penjelasan pengerjaan koleksi

BAB 5 Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran secara keseluruhan dari koleksi busana tugas akhir “Free Soul”.