

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang mempunyai berbagai macam kebutuhan, antara lain sandang, pangan, dan papan. Sandang merupakan kebutuhan primer yang digunakan manusia untuk menutupi dan melindungi tubuh. Dilihat dari sejarahnya, pakaian awalnya terbuat dari tumbuh-tumbuhan dan kulit binatang, tetapi seiring perkembangan zaman pakaian mengalami perubahan bentuk dan fungsi. Selain fungsinya sebagai penutup tubuh, pakaian digunakan untuk menunjukkan status sosial, kedudukan, dan gaya hidup manusia jaman sekarang. Seiring berkembangnya waktu, tidak hanya sebagai kebutuhan sosial, pakaian juga dikenakan untuk mengekspresikan diri, dengan kata lain pakaian juga bisa dijadikan sebagai media untuk pemenuh kebutuhan estetis. Dengan adanya kebutuhan tersebut, masyarakat berlomba-lomba untuk menampilkan atau mengekspresikan dirinya melalui pakaian yang mereka kenakan.

Perkembangan busana yang terjadi membuat para desainer berlomba untuk lebih menciptakan karya dengan daya cipta, kreatifitas, dan karya dengan inspirasi desain yang berbeda dari biasanya. *Fun* fashion merupakan salah satu contoh gaya busana yang di pilih beberapa desainer untuk menyalurkan kreatifitas. Salah satu desainer yang memakai inspirasi *fun* fashion adalah Jeremy Scott dengan inspirasi Spongebob Squarepants, Barbie, dan McDonalds, Rei Kawakubo dalam Comme des Garcons, Marimekko, dll. Permainan *cutting* dan reka bahan tekstil juga menjadi sentuhan pelengkap busana dalam koleksi mereka. Pengembangan pada motif dalam print menjadi salah satu tujuan akhirnya.

Inspirasi yang digunakan merupakan inspirasi karakter kartun yang biasanya digunakan pada desain grafis. Karakter kartun sebagai inspirasi biasanya menjadi elemen dekoratif pada produk yang biasa kita lihat kesehariannya seperti hiasan pada dinding (*wallpaper*), desain pada buku, poster, dll. Tidak hanya untuk hiasan pada

produk, penulis ingin memperlihatkan bahwa karakter kartun yang biasa digunakan desainer grafis sebagai elemen dekoratif, tetapi bisa digunakan sebagai inspirasi dan elemen estetis pada busana.

“Monsmiuf” merupakan koleksi busana *ready-to-wear* yang mengangkat inspirasi dari kenangan masa kecil yang direalisasikan dalam bentuk karakter kartun. Pemilihan karakter kartun merupakan pemanfaatan inspirasi dan elemen estetis pada produk fashion.

Objek inspirasi ini dipakai tidak hanya sebagai media untuk mengekspresikan diri, tetapi dikenakan untuk mengenang masa atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu, kenangan seperti pada masa kanak-kanak yang masih bermain dengan boneka atau pajangan seperti rupa-rupa monster yang dibuat lebih lucu dan lebih menarik dari aslinya.

Tujuan dari pembuatan karakter pada koleksi busana ini desainer ingin membuat busana *ready-to-wear* dengan desain karakter *fun* fashion. Selain itu koleksi ini terinspirasi pula dari sub-tema “Tinker-toy” dari tema “Adroit” dalam buku “Tren Forecasting” tahun 2015-2016. Koleksi ini diharapkan dapat menyajikan pakaian *ready-to-wear* yang dapat mengingatkan kembali masyarakat akan kenangan masa kecil seperti monster yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia. Karakter busana yang akan digunakan adalah karakter busana yang *edgy*, *fun*, dan tetap modern. Target market yang dituju untuk koleksi desain ini adalah wanita usia 18-30 tahun yang berkarakter ceria, percaya diri, dinamis dan ingin menarik perhatian orang dengan cara berpenampilannya.

## **2.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

- (1) Kebutuhan masyarakat akan busana *ready-to-wear* yang inovatif, dan dapat berimajinasi akan kenangan masa lalu tentunya dengan tampilan busana yang modern dan tetap terlihat *fun* namun tidak kekanakkan.

- (2) Belum banyaknya desainer Indonesia yang mengangkat ilustrasi karakter kartun sebagai elemen estetis dalam perancangan busana *ready-to-wear*.
- (3) Penggunaan teknik *digital print*, *screen print*, dan permainan *cutting* pada busana *ready-to-wear* untuk mewujudkan konsep dan karakter pada busan koleksi “Monsmiuf”.

### **1.3 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan dari pembuatan koleksi “Monsmiuf”, yaitu sebagai berikut:

- (1) Membuat busana *ready-to-wear* berkarakter *fun*, *chic*, bersiluet *A-line* dan *H-line*. Material yang digunakan adalah kain *satin (taffeta)* dan *organdy*, dengan menerapkan teknik *digital print* dan *screen print*.
- (2) Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah seperti kuning, oranye, hijau muda, merah muda serta warna dingin seperti biru, maroon, dan warna kuning tua.
- (3) Karakter kartun yang dibuat dalam penerapan perancangan busana terdiri dari empat karakter kartun, yaitu Ben karakter kartun yang muncul dari dalam tanah, Flossy merupakan karakter kartun bunga aster, Fluppy merupakan karakter kartun bunga matahari, dan Flon yaitu karakter kartun bunga lotus.
- (4) Target market yang dituju adalah wanita usia 18-30 tahun yang berkarakter ceria, berani, dinamis, dan percaya diri.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan dari koleksi busana “Monsmiuf”, yaitu sebagai berikut:

- (1) Menampilkan busana *ready-to-wear* yang *fun*, *chic*, dan *playful* yang disesuaikan dengan target market yang dituju.
- (2) Alternatif pilihan busana *ready-to-wear* di Indonesia dengan karakter *fun* dan *edgy* dengan mengangkat desain karakter kartun sebagai inspirasi dan elemen estetis perancangan.
- (3) Penerapan desain koleksi dengan karakter kartun, namun tidak terlihat kekanakkan, disesuaikan dengan target market yang akan dituju.

## 1.5 Metode Perancangan



Gambar I.1 Metode Perancangan.  
Sumber : Sugihyanto, 2015

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan tugas akhir ini terdiri atas lima bab. Bab I berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang mengkaji teori tentang konsep perancangan, definisi, dan keterangan yang disertai sumber untuk memperkuat teori. Teori yang diangkat yaitu teori fashion, teori busana, teori pola, teori jahit, reka bahan tekstil, teori desain, dan teori warna.

Bab III mendeskripsikan objek studi perancangan, yaitu unsur desain yang digunakan pada rancangan busana dan pembahasan secara mendalam mengenai tema, konsep, penjelasan sumber inspirasi serta ulasan tentang segmentasi pasar.

Bab IV menjelaskan konsep perancangan mengenai penjelasan koleksi busana “Monsmiuf” yang terdiri dari *image board*, narasi konsep, gambaran seluruh koleksi, penjelasan pengerjaan, serta perancangan khusus seluruh koleksi desain.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran lapran tugas akhir dari koleksi busana “Monsmiuf”. Kesimpulan dan saran dibuat dengan harapan dapat mengembangkan dan memperbaiki desain koleksi busana ini.