

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman *modern* ini, kerap kali terjadi kebiasaan dan perubahan budaya yang membentuk pribadi itu sendiri, sehingga mempengaruhi keadaan sekitar, karena isu global dan teknologi yang semakin canggih sehingga kehilangan fungsi manusia itu sendiri. Maka dari itu banyak pengamat yang menghasilkan perubahan budaya, kebutuhan dan prioritas manusia sehingga menghasilkan inovasi-inovasi yang selalu baru tiap tahunnya yang berdampak juga pada dunia mode dan busana.

Penulis mengambil rancangan desain dari buku tren Indonesia pada tahun 2016-2017 adalah "*Resistance*". "*Resistance*" dapat diartikan penolakan, atau kemampuan untuk mempertahankan diri. "*Resistance*" terbagi menjadi empat tema besar, yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*, dimana masing – masing kembali dibagi menjadi subtema – subtema kecil. Dari antara kesemuanya ini, dipilih tema *Biopop* dengan sub tema *Toon-Lab*. Dimana pada dasarnya di dalam kehidupan ini manusia membutuhkan suatu hiburan dari permasalahan yang terjadi berhubungan dengan teknologi yang semakin berpengaruh dalam kehidupan sehari – hari. Maka dari itu *Biopop* adalah sebuah harapan yang memberikan kesan kegembiraan, tercemin dalam objek yang dibuat dengan dorongan warna-warna dan bentuk yang cerah, ceria, hidup, bermain, dinamis dan menyenangkan. Ada pun subtema *Toon-Lab* yang bermain unsur-unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *matte*. Terbentuk dari bentukan abstraksi berkarakter kartun dan eksperimental, sehingga diberi akhiran "lab" diakhir namanya. Warna umum pada *Toon-Lab* adalah *shocking pink*, *vivid orange*, *mantis green*, *medium sea green*, *Heliotrope Magenta*, *Fluorescent Yellow*, *Bubble gum*. Ciri umum pada *Toon-Lab* seperti *graphical*, *matte plastic*, *abstract*, *character*, *cartoon feeling*, *layers*, *strip*. Inspirasi yang berhubungan dengan *Toon-Lab*.

Maka dari itu untuk mengaplikasikan *trend* 2016 "*Resistance*" dari sub tema *Toon-Lab*, desainer memilih inspirasi yaitu *film Monster University*. Koleksi busana desainer berasal dari inspirasi beberapa karakter dari *film Monster University* yaitu

Mike, Sulley, Art, dan Randall. *Monster University* adalah salah satu *film* yang dapat ditonton oleh semua umur dan semua *gender*. *Film* ini menceritakan tentang sebuah kampus monster-monster yang berbentuk lucu dan tidak menyeramkan seperti monster-monster lain biasanya. Mereka disana belajar bagaimana cara menakuti manusia, seperti halnya monster biasanya. Namun ada beberapa monster yang tidak berhasil menakut-nakuti anak manusia. Berdasarkan cerita singkat tersebut, maka dari itu desainer memberi judul *I'm Not Afraid*.

Hubungan antara *Toon-Lab* dengan inspirasi penulis adalah sama-sama menghasilkan bentuk abstraksi kartun dan eksperimental. Berdasarkan hubungan *fashion* dengan inspirasi penulis adalah ke duanya sama-sama memiliki karakter, yang dimaksud adalah di *film Monster University* menampilkan berbagai macam monster dengan berbagai macam karakter sesuai bentuk dan perannya. Sama halnya dengan *fashion*, *fashion* dapat menghasilkan karakter pengguna busana tersebut, kata lain nya adalah kita terkadang dapat melihat karakter seseorang dari gaya berpakaian mereka masing-masing. Berdasarkan hubungan *fashion* dengan inspirasi penulis adalah ke duanya sama-sama memiliki karakter, yang dimaksud adalah di *film Monster University* menampilkan berbagai macam monster dengan berbagai macam karakter sesuai bentuk dan perannya. Sama halnya dengan *fashion*, *fashion* dapat menghasilkan karakter pengguna busana tersebut, kata lain nya adalah kita terkadang dapat melihat karakter seseorang dari gaya berpakaian mereka masing – masing.

Koleksi busana yang penulis pilih adalah *ready-to-wear*. Penulis *pun memberi* tema *fun, cheerful, dan free*. Dari *Toon-Lab* untuk siluet dan motif busana penulis menyesuaikan dengan mengambil bentuk unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *matte* serta bentuk abstraksi berkarakter kartun dan *experimental*. Warna yang dikenakan adalah warna-warna cerah sebagai pembawaan kesan *cheerful, free dan fun* sesuai warna pada *Toon-Lab* dan disesuaikan dengan warna karakter kartun tersebut seperti hitam, ungu, *pink*, hijau, *tosca*.

Daya tarik dari busana ini adalah motif kartun yang sudah diolah agar tidak serupa dengan bentuk monsternya namun tetap terlihat sama dengan karakter monster tersebut di busana tersebut. Reka bahan yang akan penulis aplikasikan pada busana adalah bordir dan sablon. Target market ditujukan untuk masyarakat menengah ke atas. Busana dikenakan untuk wanita berusia 17-24 tahun yang ingin

tampil *fun*, *cheerful*, *free*, dan eksentrik. Busana dapat dipakai saat acara – acara tertentu atau untuk dikenakan oleh orang yang bekerja di bidang *entertainment*, acara *fashion week*, dan pemotretan. Melalui pemilihan judul dan tema, desainer berharap konsumen tetap nyaman dan terlihat *fun* sekalipun berkonsep monster.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat dalam perancangan terdiri dari :

1. Bagaimana mengaplikasikan karakter monster pada desain pakaian yang serupa dengan bentuk monster menjadi koleksi busana yang *edgy* dan tetap nyaman dikenakan.
2. Bagaimana membuat desain pakaian dengan karakter monster agar tidak menjadi kostum dan tidak kekanakan namun tetap menjadi desain busana *ready-to-wear* yang cocok untuk dewasa.
3. Pemilihan bahan dan reka bahan yang sesuai dengan tema desain.

1.3 Batasan Perancangan

Dalam proses perancangan terdapat ruang lingkup masalah yang dibatasi, yaitu sebagai berikut :

1. Pengaplikasian karakter monster dalam perancangan koleksi busana dengan cara mengambil bentuk dan warna dari karakter monster tersebut.
2. Untuk perancangan desain, desainer tidak dapat langsung mengaplikasikan bentuk monster, namun harus mengolahnya sehingga bentuk dan warna pada material seperti bahan kulit sintetis yang unik namun tetap nyaman dikenakan dan sesuai dengan karakter desain.
3. Dalam pemilihan warna pada desain harus hati-hati dan tidak dapat berlebihan saat mengaplikasikannya, seperti warna hitam, putih, ungu, *pink*, *tosca* dan hijau.
4. Target market yang ditunjukan yaitu perempuan menengah ke atas dari usia muda berumur 17 – 24 tahun yang ingin tampil beda.

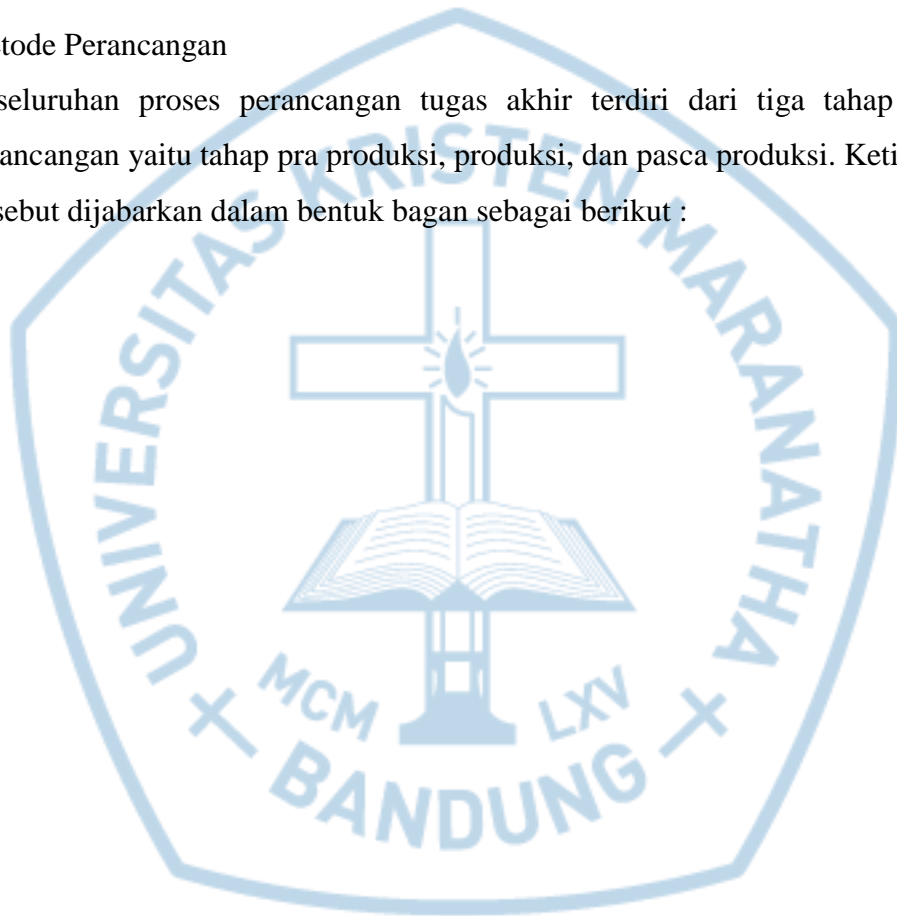
1.4 Tujuan perancangan

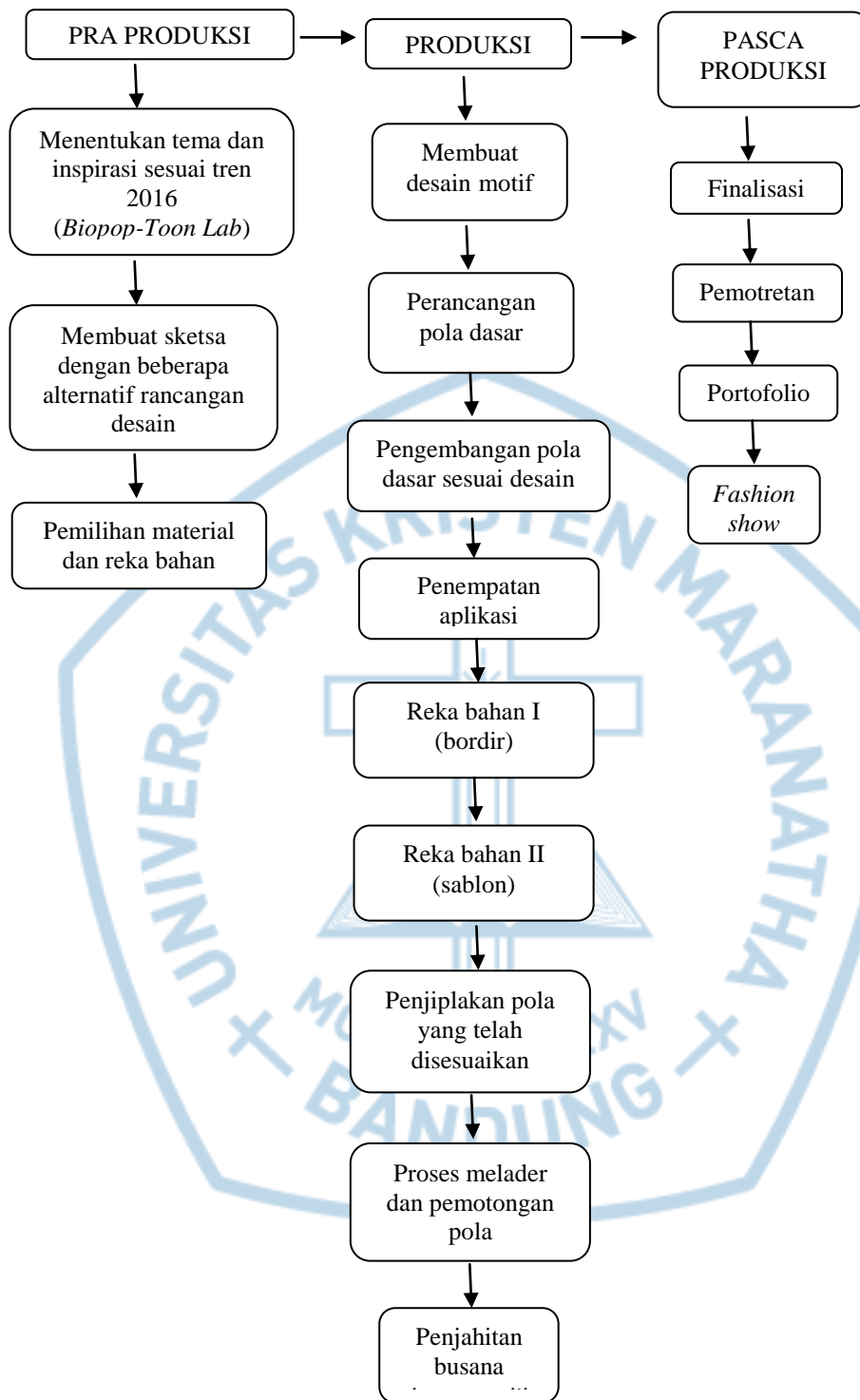
Tujuan pembuatan desain koleksi *ready-to-wear* terhadap konsumen adalah :

1. Memenuhi kebutuhan konsumen yang ingin tampil mengenakan busana yang unik di Indonesia.
2. Membuat koleksi subtema dari tren “*Resistance*” 2016 – 2017 yaitu *Biopop – Toon-Lab* lalu mengaplikasikannya terhadap desain dengan karakteristik sendiri seperti pemilihan bahan pada desain.

1.5 Metode Perancangan

Keseluruhan proses perancangan tugas akhir terdiri dari tiga tahap metode perancangan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahap tersebut dijabarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :





Gambar 1.1 Metode perancangan
Sumber Antonius,2015

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini akan menjelaskan isi dari awal sampai akhir dari bagian isi ini.

BAB 1 – Pendahuluan

Menjelaskan kepada pembaca tentang latar belakang penulis dalam menentukan tema perancangan koleksi busana “karakter *Monster University*” , identifikasi dan batasan masalah yang ditemukan dalam perancangan konsep, serta tujuan dirancangnya koleksi tersebut.

BAB 2 – Kerangka Teori

Memberikan penjelasan mengenai teori – teori yang berkaitan dan digunakan dalam proses perancangan koleksi “Karakter *Monster University*”.

BAB 3 – Deskripsi Objek Studi

Berisi penjelasan lebih lanjut mengenai hal – hal yang berkaitan atau diimplementasikan ke dalam proses perancangan dan penciptaan konsep koleksi busana “Karakter *Monster University*”.

BAB 4 – Konsep Perancangan

Memberikan penjelasan yang mendetail tentang konsep desain busana dan proses produksi dari koleksi “Karakter *Monster University*” yang disusun sebagai perancangan detail proyek tugas akhir.

BAB 5 – Penutup

Berisi ulasan singkat sebagai akhir dari penjelasan konsep, serta kesimpulan dan saran untuk menghasilkan karya yang lebih baik.