

ABSTRAKSI

Amatsuki no Kami merupakan judul dari koleksi desain busana *ready to wear deluxe* yang terinspirasi dari *video game Ōkami* yang menceritakan tentang *Amaterasu*, seorang dewi matahari Jepang yang menjelma menjadi seekor serigala dan bertugas untuk memulihkan Jepang dari kegelapan yang disebabkan oleh *Yami*, raja kegelapan. Inspirasi koleksi desain tersebut ditunjang dengan penggabungan dari kedua subtema yang berasal dari buku *Trend Forecasting 2016/ 2017 Résistance*, yaitu *Toon-Lab* dan *Artistry* yang merupakan karya seni dengan kesamaan dari warna-warna yang cerah dan sifatnya yang dekoratif. Koleksi desain busana *Amatsuki no Kami* ini menerapkan teknik *digital printing* untuk menggambarkan suasana *video game Ōkami* khususnya pada saat *Amaterasu* melawan *Yami*.

Pembuatan koleksi ini dimulai dengan pembuatan pola busana kemudian pola yang sudah selesai dibuat di *scan* untuk dijadikan desain *digital* yang dilakukan pada komputer. Warna dasar yang digunakan adalah warna putih dan biru gradasi sedangkan *Amaterasu* menggunakan pencampuran warna kuning, merah, dan oranye. Untuk corak garis-garis pada *Yami* menggunakan warna merah, hijau biru dan kuning. Selain itu terdapat warna hijau tua dan pink untuk motif tumbuhan dan bunga *Sakura*. Motif yang sudah disusun pada pola, di cetak menggunakan teknik *digital printing* pada kain *balotelli* kemudian digunting sesuai ukuran, diberi kain keras, dan dijahit hingga selesai.

Target market koleksi desain ini ditujukan untuk wanita perkotaan dari kalangan menengah atas dengan kisaran umur 21-28 tahun dan berani untuk tampil berbeda. Koleksi ini diharapkan dapat memberikan kesan *modern* dan unik yang dapat digunakan untuk acara-acara formal maupun non-formal.

Kata kunci: Dewa/ dewi, Jepang, pemulihan, permainan video, *printing*.

ABSTARCT

Amatsuki no Kami is the title of ready to wear deluxe design collection which inspired from a video game called Ōkami, which tell a story about Amaterasu, Japanese goddess of sun which turned into a wolf and have a mission to save Japan from darkness which caused by Yami, lord of darkness. The inspiration of this design collection is supported by the merging of both sub-theme from Trend Forecasting 2016/2017 Résistance, which is Toon-Lab and Artistry that represent artworks with similarity from the vivid colour and their decorative characteristic. Digital printing technique was applied to Amatsuki no Kami design collection to describe a scene from Ōkami video game especially when Amaterasu was fighting with Yami.

This design collection production started with making the pattern then the finished pattern was scanned into digital design in computer. Primary color to be used is white and gradation of blue, for Amaterasu use the combination color of yellow, red, and orange. For Yami's stripe use red, green, blue and yellow. There are dark green and pink color for the plants and cherry blossom. The pattern which has been finished the printed to balotelli, cut according to the size then ironed with georgette and the pattern was sewn until finished.

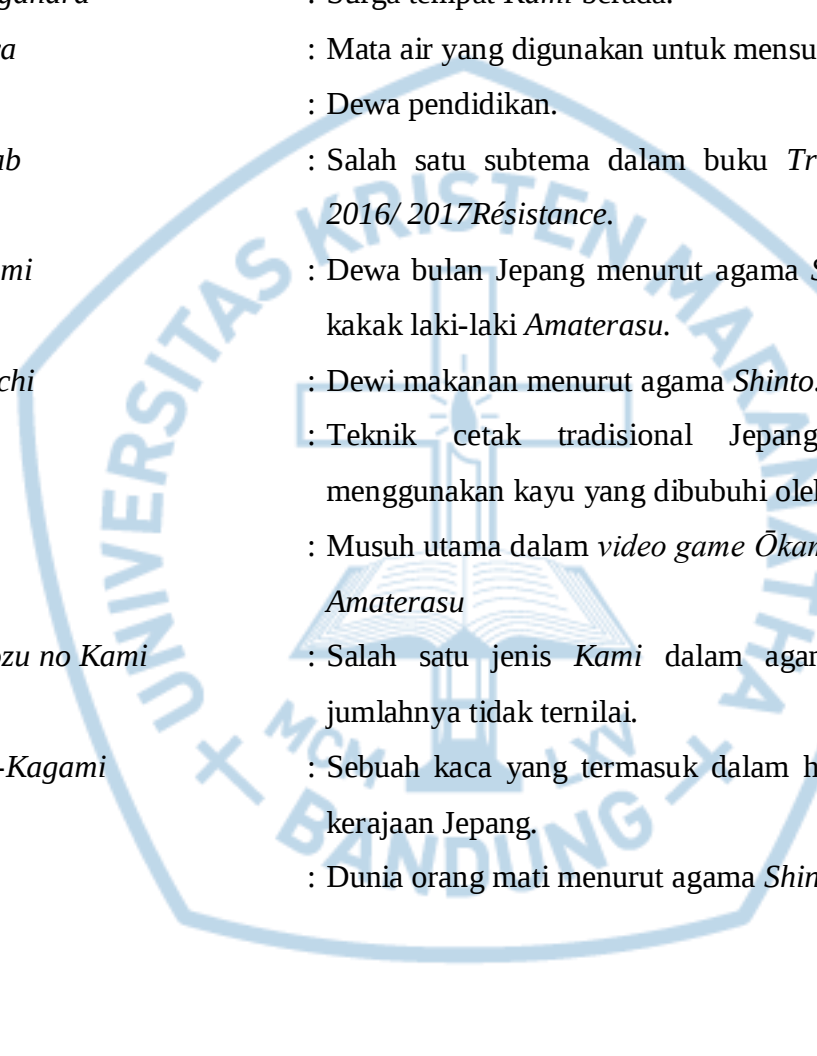
The modern city women who dare to be different and ranging from 21 until 28 years old who come from the upper middle class are the marketing target for this design collection. This collection is expected to give modern and unique impression that can be used for formal or non-formal event.

Keywords: god/ goddess, Japan, printing, restoration, video game.

DAFTAR ISTILAH

<i>Amaterasu</i>	: Dewi matahari Jepang menurut agama <i>Shinto</i> dan merupakan karakter utama dalam <i>video game Ōkami</i> yang menjelma menjadi seekor serigala.
<i>Amatsukami</i>	: Salah satu jenis <i>Kami</i> yaitu <i>Kami</i> surgawi.
<i>Andon</i>	: Salah satu jenis <i>Hakama</i> yang berbentuk rok.
<i>Ark of Yamato</i>	: Salah satu nama tempat dalam <i>video game Ōkami</i> dimana pada tempat ini <i>Amaterasu</i> bertemu <i>Yami</i> dan melawannya.
<i>Artistry</i>	: Salah satu subtema dalam buku <i>Trend Forecasting 2016/ 2017 Résistance</i>
<i>Benten/ Benzaiten</i>	: Dewi dalam agama <i>Shinto</i> yang diasosiasikan dengan seni dan lagu.
<i>Bushido</i>	: Sebuah istilah Jepang yang mengajarkan untuk bertingkah laku benar.
<i>Celestial Brush</i>	: Kemampuan khusus <i>Amaterasu</i> dalam <i>video game Ōkami</i> .
<i>Ebisu</i>	: Dewa pembawa keberuntungan.
<i>Hachiman</i>	: Dewa perang dan panahan.
<i>Hakama</i>	: Celana tradisional Jepang yang pada awalnya diperuntukan untuk laki-laki namun sekarang digunakan juga oleh wanita.
<i>Hakuhei</i>	: Kertas putih yang digunting dan dilipat menjadi suatu bentuk.
<i>Haori</i>	: Jaket tradisional Jepang yang bentuknya menyerupai <i>Kimono</i> .
<i>Haraigushi</i>	: Tongkat pensucian diri yang pada ujungnya dipasangkan <i>Hakuhei</i> .

<i>Kuil Ise</i>	: Kuil untuk <i>Amaterasu</i> .
<i>Izanagi & Izanami</i>	: Dewa dan dewi yang melahirkan Jepang
<i>Kagura</i>	: Sebuah tarian yang dilakukan untuk menghibur dan mengusir hal-hal jahat.
<i>Kami</i>	: Dewa/ dewi menurut agama <i>Shinto</i> .
<i>Kompira</i>	: Dewa yang melindungi seseorang di laut.
<i>Kunitsukami</i>	: Salah satu jenis <i>Kami</i> yaitu <i>Kami</i> duniawi.
<i>Kusanagi-no-Tsurugi</i>	: Pedang dua sisi yang merupakan harta karun milik kerajaan Jepang.
<i>Magatama</i>	: Rosario berbentuk melengkung yang merupakan salah satu dari tiga harta karun milik kerajaan Jepang
<i>Maijo</i>	: <i>Miko</i> pada kuil <i>Ise</i> yang bertugas untuk memberikan hiburan dan doa.
<i>Miko</i>	: Pendeta wanita dalam agama <i>Shinto</i> yang bertugas untuk menghibur dan membantu dalam pekerjaan di kuil.
<i>Misogi</i>	: Ritual pensucian diri menggunakan air.
<i>Oharae</i>	: Ritual pensucian diri pada akhir bulan Juni dan Desember yang dilakukan oleh banyak orang dan dilakukan di kuil.
<i>Ōkami</i>	: <i>Video game</i> yang berasal dari Jepang yang menceritakan tentang dewi matahari yang menjelma menjadi seekor serigala dan bertugas untuk memulihkan Jepang dari kegelapan yang disebabkan oleh <i>Yami</i> , raja kegelapan.
<i>Reikai</i>	: Dunia milik roh menurut agama <i>Shinto</i> .
<i>Sanshu no Shiki</i>	: Harta karun milik kerajaan Jepang.
<i>Shibatsu</i>	: Ritual pensucian diri menggunakan garam yang ditaburkan kepada pendeta atau pemuja.



<i>Shinkai</i>	: Dunia milik <i>Kami</i> menurut agama <i>Shinto</i> .
<i>Sumi-e</i>	: Lukisan tradisional Jepang yang dibuat menggunakan tinta hitam.
<i>Susanoo</i>	: Dewa angin dalam kepercayaan <i>Shinto</i> dan merupakan kakak laki-laki dari <i>Amaterasu</i> .
<i>Takamagahara</i>	: Surga tempat <i>Kami</i> berada.
<i>Temizuya</i>	: Mata air yang digunakan untuk mensucikan diri.
<i>Tenjin</i>	: Dewa pendidikan.
<i>Toon-Lab</i>	: Salah satu subtema dalam buku <i>Trend Forecasting 2016/ 2017 Résistance</i> .
<i>Tsukuyomi</i>	: Dewa bulan Jepang menurut agama <i>Shinto</i> yang juga kakak laki-laki <i>Amaterasu</i> .
<i>Uke Mochi</i>	: Dewi makanan menurut agama <i>Shinto</i> .
<i>Ukiyo-e</i>	: Teknik cetak tradisional Jepang yang dibuat menggunakan kayu yang dibubuhi oleh tinta.
<i>Yami</i>	: Musuh utama dalam <i>video game Ōkami</i> yang melawan <i>Amaterasu</i>
<i>Yaoyorozu no Kami</i>	: Salah satu jenis <i>Kami</i> dalam agama <i>Shinto</i> yang jumlahnya tidak ternilai.
<i>Yata-no-Kagami</i>	: Sebuah kaca yang termasuk dalam harta karun milik kerajaan Jepang.
<i>Yomi</i>	: Dunia orang mati menurut agama <i>Shinto</i> .

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISTILAH	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	2
1.3 Batasan Perancangan	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Desain	6
2.2 Unsur Desain	6
2.2.1 Prinsip Desain	11
2.3 Teori <i>Fashion</i>	12
2.4 Teori Busana	13
2.4.1 Fungsi Busana	13
2.4.2 Siluet Busana	15
2.4.3 Busana <i>Ready To Wear</i>	15
2.5 <i>Manipulating Fabric</i>	16
2.5.1 <i>Digital Printing</i>	16
2.5.2 <i>Pleats</i>	17
2.6 <i>Teori Pola</i>	18
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI	20
3.1 <i>Trend Forecasting 2016/2017 “Résistance”</i>	20
3.1.1 Tema <i>Biopop</i>	21

3.1.2 Tema <i>Refugium</i>	21
3.2 <i>Ōkami</i>	22
3.2.1 <i>Ukiyo-e</i>	24
3.2.2 <i>Sumi-e</i>	25
3.2.3 <i>Amaterasu</i>	26
3.2.4 <i>Yami</i>	28
3.3 <i>Shinto</i>	29
3.4 <i>Miko</i>	32
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	35
4.1 Perancangan Umum.....	35
4.1.1 <i>Mood board</i>	35
4.1.2 Konsep.....	35
4.1.3 Koleksi Desain.....	36
4.2 Perancangan Khusus.....	38
4.2.1 Desain I.....	38
4.2.2 Desain II.....	39
4.2.3 Desain III.....	40
4.2.4 Desain IV.....	41
4.2 Perancangan Detail.....	42
4.3.1 <i>Digital Printing</i>	42
4.3.2 <i>Pleats</i>	44
4.4 Aksesoris.....	44
4.4.1 Sepatu.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	6
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
BIODATA PENULIS	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Garis Lurus dan Garis Lengkung.....	7
Gambar 2.2	Bentuk Geometris.....	7
Gambar 2.3	Ukuran anatomi tubuh	8
Gambar 2.4	Tekstur Kain	8
Gambar 2.5	Lingkaran warna.....	9
Gambar 2.6	Warna panas dan dingin.....	10
Gambar 2.7	Skema warna.....	10
Gambar 2.8	Siluet busana A, H, dan Y.....	15
Gambar 2.9	Koleksi busana <i>Ready to Wear Deluxe</i> Tex Saverio	16
Gambar 2.10	Mesin <i>digital printing</i>	17
Gambar 2.11	<i>Knife pleats</i>	17
Gambar 2.12	Pola busana bagian atas depan (kiri) dan belakang (kanan).....	18
Gambar 2.13	Pola busana rok depan (kiri) dan belakang (kanan)	18
Gambar 2.14	Pola busana tangan	19
Gambar 2.15	Pola celana kulot depan (kiri) dan belakang (kanan)	19
Gambar 3.1	Tema <i>Trend BIOPOP</i>	21
Gambar 3.2	Tema <i>Trend REFUGIUM</i>	21
Gambar 3.3	<i>Gameplay Ōkami</i>	23
Gambar 3.4	<i>Gameplay Ōkami</i> ketika dalam <i>mode</i> berkelahi.....	23
Gambar 3.5	Tampilan teknik <i>Celestial Brush</i> dalam <i>game</i>	24
Gambar 3.6	Salah satu teknik <i>Celestial Brush</i>	24
Gambar 3.7	<i>The Great Wave off the Coast of Kanagawa</i> karta Katsusika Hokusai....	25
Gambar 3.8	<i>The Four Gentleman</i>	26
Gambar 3.9	<i>Amaterasu</i> dalam <i>game</i> dan penggambaran aslinya.....	28
Gambar 3.10	<i>Yami</i> dalam <i>game Ōkami</i>	29
Gambar 3.11	<i>Temizuya</i> yang dilindungi naga	31
Gambar 3.12	<i>Haraigushi</i> yang digunakan untuk ritual pensucian diri.....	32
Gambar 3.13	Ritual <i>Misogi</i>	32
Gambar 3.14	<i>Miko</i> saat menarik tarian <i>Kagura</i>	33
Gambar 3.15	Busana yang digunakan oleh <i>Miko</i>	34
Gambar 4.1	<i>Image Board “Amatsuki no Kami”</i>	35

Gambar 4.2	Desain busana bagian depan	37
Gambar 4.3	Desain busana bagian belakang	37
Gambar 4.4	Desain busana I	38
Gambar 4.5	Desain busana II	39
Gambar 4.6	Desain busana III	40
Gambar 4.7	Desain busana IV	41
Gambar 4.8	Desain motif <i>Amaterasu</i>	43
Gambar 4.9	Desain motif <i>Yami</i>	43
Gambar 4.10	Desain motif ranting dan bunga <i>Sakura</i>	43
Gambar 4.11	Desain tumbuhan	44
Gambar 4.12	<i>Pleats</i>	44
Gambar 4.13	Sepatu untuk koleksi busana “ <i>Amatsuki no Kami</i> ”	45



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	50
MIND MAP	51
TABEL KETERANGAN DESAIN	52
RINCIAN UKURAN MODEL	56
POLA	58
Look 1(Front - Back - Front & Back)	58
Look 2(Front - Back - Front & Back)	59
Look 3(Front - Back)	60
Look 3(Front & Back)	61
Look 4(Front)	62
Look 4(Back)	63
Look 4(Front & Back)	63
RINCIAN HARGA	64
FOTO BUSANA	71
MATERIAL	75
MANIPULATING FABRIC	76
<i>Digital Printing</i>	76
<i>Pleats</i>	80
DOKUMENTASI	82
TECHNICAL DRAWING	87