

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LatarBelakang

*Video game* adalah sebuah permainan elektronik yang diciptakan untuk manusia dan masih berkembang hingga saat ini. Dalam memainkan *video game* terdapat beberapa komponen seperti *platform* sebagai sistemnya, layar TV atau monitor yang menghasilkan gambar, serta *game controller* yang digunakan untuk menggerakkan karakter atau objek pada permainan. Dalam perkembangannya kini *video game* sudah semakin berkembang, yang pada awalnya dibuat menggunakan mesin ketik dan hanya berbentuk tulisan (*Teletype game*) hingga kini bentuknya bermacam-macam. *Video game* yang dibuat semakin lama semakin realistis, meski begitu masih ada beberapa *video game* yang dibuat dengan menyatukan unsur tradisional yang khas pada tampilan grafisnya salah satunya adalah *video game Okami*.

*Okami* adalah permainan *video game* dengan aliran *action-adventure* yang dikembangkan oleh *Clover Studio* dan dipublikasikan oleh perusahaan *video game Capcom*. *Video game* ini pertama kali dipublikasikan pada tahun 2006 di Jepang dan Amerika melalui *platform PlayStation 2*. *Video game* ini memiliki tampilan gaya grafis yang terinspirasi dari lukisan tradisional Jepang, *Sumi-e* dan *Ukiyo-e* yaitu lukisan yang dibuat dari tinta. Hanya saja pada *video game* ini lukisan dibuat lebih berwarna daripada lukisan aslinya. *Video game* ini menceritakan tentang *Amaterasu*, seorang dewi matahari yang menjelma menjadi seekor serigala dan bertugas untuk menyelamatkan Jepang dari kegelapan yang disebabkan oleh *Yami*, raja kegelapan.

Koleksi ini terinspirasi dari karakter *Amaterasu* dan *Yami* yang terdapat pada *video game Okami* serta menggunakan subtema dari buku *Trend Forecasting 2016/2017* yaitu *Toon-Lab* dan *Artistry*. Kedua subtema ini memiliki kesamaan pada penggunaan warnanya yang cerah dan keduanya merupakan sebuah hasil karya seni. *Toon-Lab* memiliki ciri khas karakter kartunya sedangkan *Artistry* memiliki ciri khas hiasan tradisional yang memiliki unsur dekoratif. Kedua subtema ini diambil karena grafis

pada *video game* ini menggunakan karakter kartun yang terinspirasi dari lukisan tradisional yang memiliki unsur dekoratif dengan warna-warna cerah.

Koleksi busana *ready to wear deluxe* ini ditujukan untuk wanita berusia 21 hingga 28 tahun dan diberi judul “*Amatsuki no Kami*”. Kata *Amatsuki* diambil dari pencampuran nama *Amaterasu* (dewi matahari Jepang) dan *Tsukuyomi* (dewa bulan Jepang), karena karakter *Amaterasu* dalam *video game Ōkami* terinspirasi dari dewi matahari Jepang dengan nama yang sama sedangkan karakter *Yami* terinspirasi dari Dewa bulan, *Tsukuyomi*. Sedangkan Kata ‘*Kami*’ sendiri berarti dewa atau dewi. Koleksi busana *ready to wear deluxe* yang berjudul “*Amatsuki no Kami*” ini mengadaptasi busana tradisional *Shinto* sebagai inspirasi busana utamanya yang dihiasi dengan *pleats*. Koleksi busana ini juga dihiasi dengan motif serigala yang terinspirasi dari karakter *Amaterasu* dan motif garis-garis dekoratif milik *Yami* yang dibuat menggunakan teknik *printing*.

## 1.2 Masalah Perancangan

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan, ditemukan beberapa masalah perancangan pada koleksi busana “*Amatsuki no Kami*” sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menuangkan cerita ketika *Amaterasu* melawan *Yami* kedalam koleksi desain busana *ready to wear deluxe*?
2. Bagaimana cara menuangkan karakter dari *video game Ōkami* yaitu *Amaterasu* dan *Yami* pada desain koleksi busana *ready to wear deluxe*?
3. Bagaimana cara mengembangkan koleksi desain *ready to wear deluxe* dengan mengadaptasi siluet busana tradisional *Miko*?
4. Bagaimana cara menyatukan subtema *Toon-Lab* dan *Artistry* dari *Trend Forecasting 2016/2017 Résistance* dengan karakter *Amaterasu* dan *Yami* pada koleksi deGG,sain?

### 1.3 Batasan Perancangan

Koleksi busana “*Amatsuki no Kami*” memiliki beberapa batasan perancangan yaitu:

1. Cerita yang diangkat ke dalam koleksi desain adalah ketika *Amaterasu* melawan *Yami* namun hanya hingga perubahan keempat karena pada perubahan pertama hingga perubahan keempat, kekuatan *Amaterasu* berhasil diambil oleh *Yami*.
2. Motif ranting pohon dan tumbuhan digunakan untuk menggambarkan kondisi Jepang yang semakin pulih. Selain menggunakan motif ranting pohon digunakan juga motif yang mengadaptasi karakter *Amaterasu* dan *Yami* pada *game* menjadi ilustrasi yang baru.
3. Menggunakan perpaduan warna putih dan biru tua sebagai warna dasar yang dipadukan juga dengan warna-warnacerah yaitu hijau, kuning, biru, dan merah yang diambil dari karakter *Amaterasu* dan *Yami*.
4. Teknik reka bahan yang digunakan adalah *digital printing* yang digunakan untuk motif karakter ranting pohon, *Amaterasu* dan *Yami*.
5. Siluet busana yang digunakan terinspirasi dari busana tradisional *Miko* yang dibuat menggunakan bahan katun *Balotteli* yang dihiasi dengan detail *pleats* sehingga memberikan kesan yang lebih *modern* tanpa menghilangkan ciri khas dari busana *Miko*.

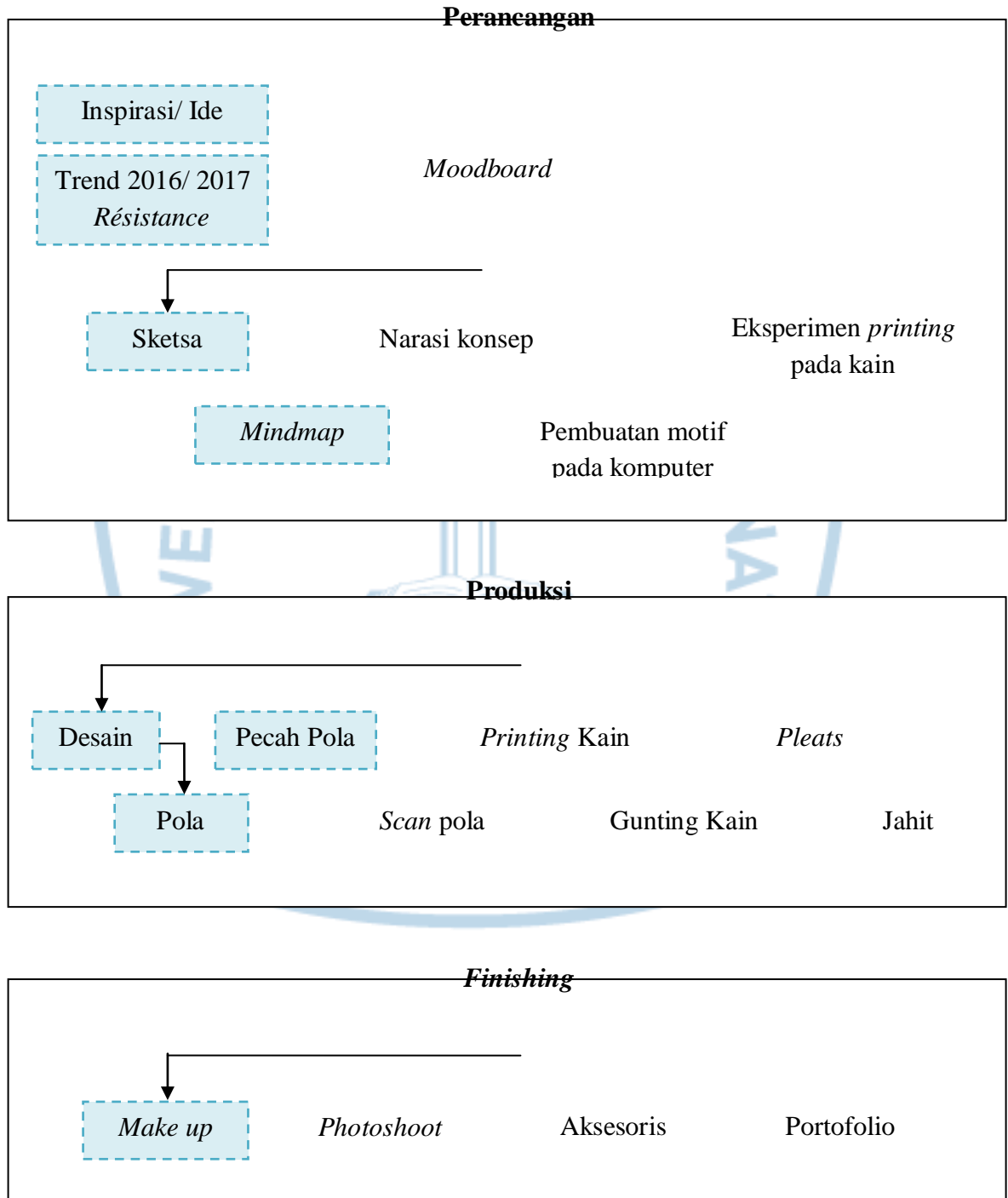
### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan desain koleksi “*Amatsuki no Kami*” adalah:

1. Memberikan alternatif busana *ready to wear deluxe* yang mengadaptasi cerita *game Ōkami* tentang pemulihan Jepang dari kegelapan kedalam desain koleksi.
2. Mengadaptasi karakter dari *video game Ōkami* yaitu *Amaterasu* dan *Yami* menjadi ilustrasi yang baru pada desain koleksi busana *ready to wear deluxe*.
3. Mengembangkan desain koleksi busana yang mengadaptasi siluet busana tradisional *Miko* dengan kesan yang lebih *modern*.
4. Menyatukan subtema *Toon-Lab* dan *Artistry* dari *Trend Forecasting 2016/2017 Résistance* dengan karakter *Amaterasu* dan *Yami* pada desain koleksi.

## 1.5 Metode Perancangan

Terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam membuat koleksi desain “*Amatsuki no Kami*”:



## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab yang menjelaskan tentang konsep desain dalam pembuatan koleksi ini. Berikut adalah penjelasan untuk setiap babnya:

BAB 1 PENDAHULUAN, menjelaskan tentang latar belakang dari koleksi “Amatsuki no Kami”, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI, menjelaskan tentang landasan teori yang berisi teori *fashion*, pengertian *fashion*, teori desain, unsure desain, teori warna, prinsip desain, teori pola, teori tekstil, pengertian tekstil, dan reka bahan tekstil.

BAB 3 DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN, menjelaskan tentang *game Ōkami, Sumi-e, Ukiyo-e, Dewi Amaterasu, Yami, Shinto* dan *Miko*.

BAB 4 KONSEP PERANCANGAN, menjelaskan tentang tema pada rancangan yaitu *game Ōkami* dengan judul “Amatsuki no Kami”. Narasi konsep yang disertai dengan gambar dari *moodboard* dan koleksi desain adalah bagian dari perancangan secara umum. Pada perancangan khusus, desain koleksi “Amatsuki no Kami” dijelaskan secara detail dan terperinci. Uraian mengenai Tema *Biopop* dan *Refugium* dengan subtema *Toon-Lab* dan *Artistry*, reka bahan, dan produk *fashion* lainnya yang dirancang untuk mendukung koleksi busana “Amatsuki no Kami” dijelaskan pada bab ini.

BAB 5 KESIMPULAN, setelah menjabarkan secara terperinci tema koleksi “Amatsuki no Kami” dan atributnya, penarikan kesimpulan mengenai permasalahan dan tujuan dalam pembahasan perancangan busana koleksi dan saran yang dapat memperbaiki/ mengembangkan desain ini.