

## ABSTRAK

Komposisi dua dimensi merupakan inspirasi dalam pembuatan busana siap pakai berupa hasil pemikiran manusia yang banyak menggunakan gradasi warna. Warna merupakan unsur rupa yang paling mudah ditangkap oleh mata dan dapat merubah perasaan seseorang saat melihatnya. Pada komposisi dua dimensi sendiri menampilkan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segi empat, persegi dan lingkaran yang menerapkan prinsip overlapping dan asimetris serta gradasi warna yang menunjukkan dinamika pada objek.

Konsep yang diambil dalam pembuatan desain ini sendiri hendak menampilkan komposisi yang memberikan kesan suatu pergerakan objek dalam ruang yang menggunakan prinsip keseimbangan serta irama pada pergerakan objek. Kesan ini ditampilkan dari permainan gradasi warna pada perpotongan objek yang berbentuk geometri sehingga dapat dirasakan permainan dalam desain. Konsep bertujuan untuk mengembangkan imajinasi seseorang dalam mengekspresikan dirinya.

proses produksi dilakukan sesuai dengan hasil pengolahan konsep menjadi desain busana yang kemudian dibuat dalam bentuk busana siap pakai dengan bentuk yang simple dan minimalis. Busana dibuat dengan menggunakan teknik digital printing dan teknik obnesel sebagai reka bahan yang ditambahkan dalam busana agar terlihat lebih modern.

Pembuatan busana yang terinspirasi dari karya seni dua dimensi ini merupakan inovasi dalam perkembangan busana yang dikombinasi sebagai motif dasar dalam busana agar dapat terlihat lebih menyatu dan menarik.

*Keywords : minimalis, modern, geometris and asimetri,*

## ABSTRACT

Two-dimensional composition was an inspiration in the manufacture of the ready to wear in the form of the ideas of humans who use a lot of color gradations. Color is the visual elements are most easily captured by the eye and can change a person's feelings at the sight. On the composition of his own two-dimensional displays geometric shapes such as triangles, rectangles, squares and circles which apply the principle of overlapping and asymmetric and gradated colors shows the dynamics on the object.

The concept is taken in making this design alone want to display a composition that gives the impression of a movement of the object in space that uses the principle of balance and the rhythm of the movement of the object. This impression is displayed on the game shades at the intersection of the object shaped geometry so that it can be felt in the game design. The concept aims to develop one's imagination to express themselves.

production process carried out in accordance with the results of the processing concept into the design was then made in the form of ready-made clothing with simple shapes and minimalist. Clothing made using digital printing techniques and techniques obnesel as their ingredients are added in to make it look more modern fashion.

Manufacture of clothing inspired by the two-dimensional work of art is an innovation in the development of a combined fashion as a basic motif in fashion to order to look more unified and attractive.

*Keywords : minimalis, modern, geometris and asimetri,*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSYARATAN HASIL KARYA PRIBADI	
LEMBAR PERSYARATAN PUBLIKASI LAPORAN KERJA PRAKTIK	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Batasan Perancangan.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Metode Perancangan .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KERANGKA TEORI.....	6
2.1 Teori Fashion.....	6
2.2 Teori Busana .....	6
2.3 Teori Desain .....	7
2.4 Teori Warna monokrom.....	8
2.5 Teori Jahit.....	9

2.6 Teori Pola.....	10
2.7 Teori Reka bahan.....	12
2.8 Komposisi Dua Dimensi .....	13
3.9 Psikologi Warna Pada Sebuah Desain.....	19
<b>BAB III OBJEK STUDI PERANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 <i>Trend Forecasting 2016/2017: Resistance</i> .....	21
3.2 Motif Komposisi Dua Dimensi .....	22
3.3 Siluet A-line .....	23
3.4 Busana ready to wear .....	23
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Perancangan Umum .....	24
4.2 Perancangan Khusus .....	27
4.2.1 Desain I .....	29
4.2.2 Desain II .....	30
4.2.3 Desain III .....	32
4.2.4 Desain IV.....	34
4.3 Perancangan Detail.....	36
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>38</b>
5.1 Simpulan .....	38
5.2 Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>BIODATA PRIBADI.....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>41</b>
Lampiran A <i>Mindmap</i> .....	41
Lampiran B Data Produksi.....	42
Lampiran C Foto busana .....	43

Lampiran D Foto Material .....	48
Lampiran E Foto Reka Bahan .....	49
Lampiran F Foto proses pembuatan .....	50
Lampiran G Rincian Ukuran Model dan pol.....	51
Lampiran G Technical Drawing .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Perancangan .....	4
Gambar 2.1 Gambar Dimensi Warna.....	8
Gambar 2.2 Pola Busana Bagian Atas Wanita.....	9
Gambar 2.3 Contoh Potongan Busana A-line .....	9
Gambar 2.4 Contoh Pola Badan dan Pola RoK .....	10
Gambar 2.5 Reka Bahan .....	11
Gambar 2.6 <i>Printing</i> .....	12
Gambar 3.1 Grey Zone.....	21
Gambar 4.1 <i>Image Board</i> .....	25
Gambar 4.2 Desain koleksi Busana Depan Belakang.....	26
Gambar 4.6 Koleksi Desain Busana 1.....	28
Gambar 4.7 Koleksi Desain Busana 2.....	30
Gambar 4.8 Koleksi Desain Busana 3.....	32
Gambar 4.9 Koleksi Desain Busana 4.....	34
Gambar 4.11 motif <i>print</i> dan <i>obnesel</i> .....	36