

ABSTRAK

Koleksi *semi-couture* “*Spádómur Drekans*” terinspirasi dari ramalan naga Aduin dari game *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Ramalan ini bercerita tentang kekalahan naga yang bernama Alduin. Ramalan pertama bercerita tentang kekuasaan naga Alduin. Ramalan kedua bercerita tentang naga Alduin yang dikeluarkan. Ramalan yang ketiga bercerita tentang naga Alduin yang akan kembali. Ramalan yang terakhir bercerita tentang kekalahan naga Alduin. Setiap *look* di dalam koleksi busana *semi-couture* “*Spádómur Drekans*” menceritakan setiap tahapan ramalan kekalahan naga Alduin dari game *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

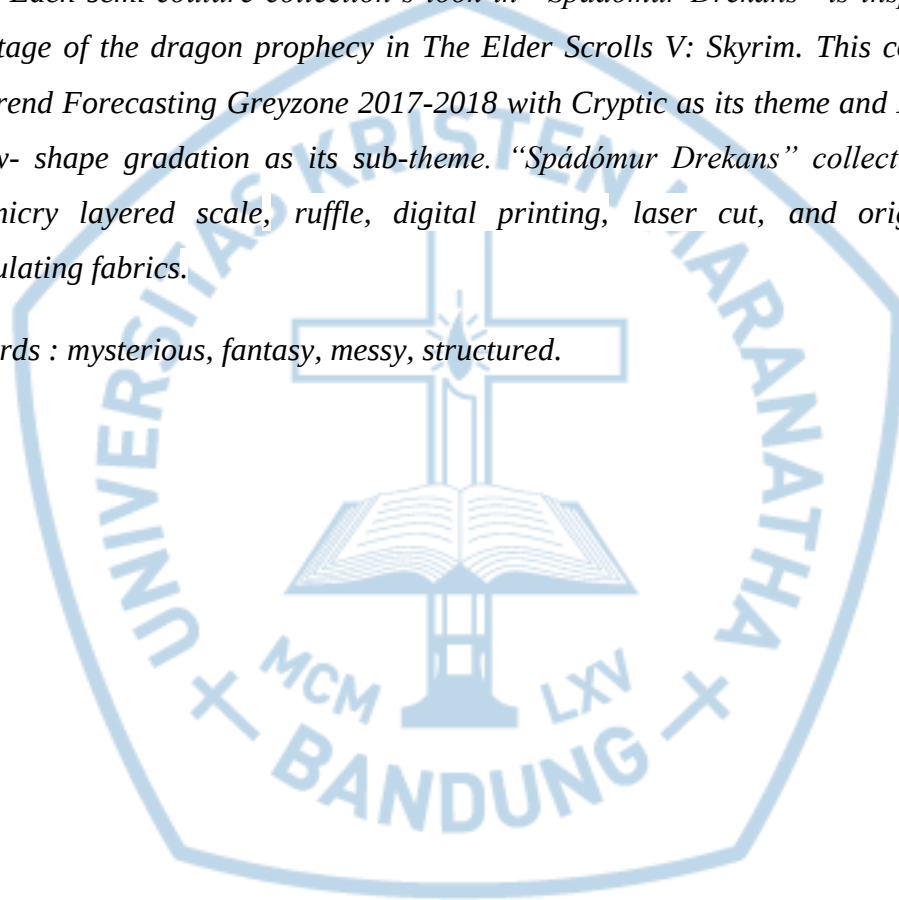
Keywords : misterius, fantasi, messy, berstruktur.



ABSTRACT

Semi-couture fashion collection “Spádómur Drekan” is inspired by the prophecy of the dragon in The Elder Scrolls V: Skyrim game. The prophecy tells about the fallen of a dragon called Alduin. The first prophecy is about the reign of Alduin dragon. The second prophecy is about the banishment of Alduin dragon. The third prophecy is about the return of Alduin dragon. The last prophecy is about the Alduin dragon’s defeat. Each semi-couture collection’s look in “Spádómur Drekan” is inspired by each stage of the dragon prophecy in The Elder Scrolls V: Skyrim. This collection uses Trend Forecasting Greyzone 2017-2018 with Cryptic as its theme and Modular – grow- shape gradation as its sub-theme. “Spádómur Drekan” collection uses biomimicry layered scale, ruffle, digital printing, laser cut, and origami as manipulating fabrics.

Keywords : mysterious, fantasy, messy, structured.



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERYATAAN HASIL KARYA PRIBADI.....	iv
LEMBAR PERYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Perancangan	2
1.3 Batasan Perancangan	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori <i>Fashion</i>	7
2.2 Teori Pola	7
2.2.1 Metode Pembuatan Pola dan Pecah Pola.....	8
2.3 Teori Jahit.....	9
2.4 Teori Tekstil	12
2.4.1 Teknik Reka Bahan	13
2.5 Teori Warna	14
2.6 Teori Desain	15

2.6.1	Unsur Desain	15
2.6.2	Prinsip Desain.....	17

BAB III DEKSRIPI OBJEK DAN STUDI

3.1	<i>Trend Forecasting 2017/2018: Greyzone</i>	19
3.1.1	<i>Cryptic</i>	20
3.1.1.1	Modular- tumbuh- gradasi bentuk	21
3.2	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	22
3.2.1	<i>Alduin's Wall</i>	22

BAB IV REALISASI KONSEP PERANCANGAN

4.1	Perancangan Umum	26
4.1.1	<i>Mood Board</i>	26
4.1.2	Konsep	27
4.1.3	Koleksi Desain.....	28
4.1	Perancangan Khusus	30
4.2.1	Desain I.....	31
4.2.2	Desain II	32
4.2.3	Desain III.....	33
4.2.4	Desain IV	34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA	41
BIODATA.....	43
LAMPIRAN A	44
LAMPIRAN B	45

LAMPIRAN C	46
LAMPIRAN D	56
LAMPIRAN E	57
LAMPIRAN F	58
LAMPIRAN G	59
LAMPIRAN H	60
LAMPIRAN I	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Danckaerts Front</i>	8
Gambar 2.2 Metode <i>Danckaerts Back</i>	9
Gambar 2.3 Jahitan Tusuk Jelujur.....	10
Gambar 2.4 Jahitan Tusuk Som	10
Gambar 2.5 <i>Topstitching</i>	11
Gambar 2.6 <i>Flat Seam</i>	12
Gambar 3.1 <i>Cryptic</i>	20
Gambar 3.2 Tema <i>Cryptic</i> -Modular-tumbuh-gradasi bentuk	21
Gambar 3.3 <i>Alduin's Wall</i>	23
Gambar 3.4 <i>Left Section of The Wall</i>	23
Gambar 3.5 <i>Central Relief of The Wall</i>	24
Gambar 3.6 <i>Civil War</i>	25
Gambar 3.7 <i>Dragonborn</i>	25
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	27
Gambar 4.2 Desain Koleksi Busana Tampak Depan	29
Gambar 4.3 Desain Koleksi Busana Tampak Belakang	29
Gambar 4.4 Sketsa Desain I.....	31
Gambar 4.5 Sketsa Desain II.....	32
Gambar 4.6 Sketsa Desain III	33
Gambar 4.7 Sketsa Desain IV	34
Gambar 4.8 Desain Modul Laser Cut	35
Gambar 4.9 <i>Dragon Scale</i>	35
Gambar 4.10 Manipulasi Origami.....	36
Gambar 4.11 Modul Desain <i>Digital Printing</i>	37
Gambar 4.12 Modul Desain <i>Digital Printing</i>	37
Gambar 4.13 Desain Sepatu.....	38
Gambar 4.14 Desain Sepatu.....	38

DAFTAR BAGAN

Tabel 1.1 Kerangka Metode Perancangan	5
---	---

