

BAB I

1.1 Latar Belakang Perancangan

Pengertian arti fiksi dalam buku *Prinsip – Prinsip Dasar Sastra* (Prof. DR. Hendry Guntur Tarigan, 2011:120) mengatakan bahwa fiksi adalah sesuatu yang dibentuk, sesuatu yang dibuat sesuai yang diciptakan, sesuatu yang diimajinasikan. Cerita fiksi menjadi salah satu hal yang digemari oleh masyarakat, khususnya anak-anak, remaja dan dewasa. Cerita fiksi dapat direalisasikan dalam berbagai macam bentuk, seperti komik, cerpen, *film*, maupun *game*. *Game* merupakan salah satu karya fiksi yang sangat populer baik di Indonesia maupun manca negara. Menurut riset yang dilakukan oleh Lembaga Survey Internasional New Zoo 31 April 2017, Indonesia masuk ke dalam 20 negara pemain *game online* terbesar di dunia. Kepopuleran *game* membuat beberapa perancang busana ternama membuat busana yang terinspirasi dari *game*, seperti Moschino, Prada, Gile's, Raf Simon's Jil Sander.

“Spadomur Drekans” merupakan sebuah koleksi *semi couture* yang terinspirasi dari ramalan Alduin, seekor naga yang berasal dari *game* bernama *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Dalam *game* tersebut, tergambar ramalan pada dinding kastil tentang kekalahan naga Alduin oleh seorang pembasmi naga. *Genre* yang diangkat untuk koleksi *semi couture* ini adalah *fantasy*. *The Elder Scrolls V : Skyrim* merupakan salah satu *game* dengan *genre fantasy*.

Desain yang diangkat terinspirasi dari tahapan ramalan kekalahan naga Alduin yaitu: kekuasaan naga Alduin, kekalahan naga Alduin sementara, kebangkitan naga Alduin yang kedua, kekalahan naga Alduin yang terakhir. Desain koleksi ini menggunakan *manipulating fabric* kulit yang di *laser cut* kemudian menggunakan teknik agar menyerupai sisik naga, kemudian menggunakan teknik origami untuk membentuk sayap naga, serta api yang dihasilkan oleh naga dibuat dari kain yang di *print*. Penempatan serta posisi sayap dan sisiknya akan mendeskripsikan tahapan ramalan tersebut. Selain itu, siluet yang ada pada desain dibuat *modern* dengan menggunakan teknik *draping* untuk menentukan pola desain.

Keywords yang didapat dari inspirasi tersebut adalah misterius, *fantasy*, *messy*, dan berstruktur. Target market koleksi busana *semi couture* ini untuk perempuan berusia 17 sampai 26 tahun, *stylish*, menyukai cerita fiksi, *gamers*, dan bekerja sebagai *public figure* seperti selebritas. Trend yang digunakan untuk koleksi busana *semi couture* ini adalah *Trend Forecast 2017 Greyzone* dengan tema *Cryptic* dan sub tema Modular-tumbuh-gradasi bentuk. Realisasi konsep kedalam rancangan busana dengan menggunakan *manipulating fabric* berupa *biomimicry layered scale*, *laser cut*, origami, *digital printing*, *ruffle*, dari setiap *look* yang mempresentasikan tahapan kekalahan naga Alduin dari *game The Elder Scrolls V: Skyrim*.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengadaptasi cerita dari *game* yang berjudul *The Elder Scrolls V : Skyrim* kedalam busana *semi couture*?
2. Bagaimana merancang dan membuat koleksi busana *semi couture* yang mewakili tahapan ramalan kekalahan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim* ?

1.3 Batasan Perancangan

Batasan perancangan koleksi “Spadomur Drekan” adalah sebagai berikut :

1. Membuat busana *couture* yang berkarakter misterius, *fantasy*, dan berstruktur, serta mempunyai siluet yang terinspirasi dari bentuk sisik naga Alduin yaitu berlipit.
2. Inspirasi desain diambil dari empat tahap ramalan kekalahan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*, yaitu seekor naga dari *game Skyrim*.
3. Bersumber pada *Trend Forecast 2017 Grey Zone* yang bertema *Cryptic* dan sub-tema Modular-tumbuh-gradasi bentuk.
4. Warna yang dipakai dimulai dari hitam, abu, hijau, *ash purple*, *orange*, putih. Warna hitam dan abu diambil dari warna naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*, warna *orange* diambil dari warna api yang dikeluarkan

oleh naga naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*, warna *ash purple* diambil dari asap hasil api yang dikeluarkan oleh naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*. Warna *ash purple* mempunyai arti “sedang ada peperangan” dalam *General Smoke Reading* oleh Edward Hartley dalam jurnalnya *Journal of Pyrothechnic Device* tahun 1961. Warna putih diambil dari efek kerusakan yang ditimbulkan oleh naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*.

5. *Manipulating fabric* yang digunakan adalah origami yang didapat dari sayap naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*, *biomimicry layered scale* sebagai sisik naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V : Skyrim*, *ruffle* sebagai bentuk yang dihasilkan dari sisik naga yang bertumpuk, *digital printing* sebagai bentuk pewarnaan api dan asap yang dihasilkan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim* dan juga mempunyai arti “sedang ada peperangan” dalam *General Smoke Reading*, dan *laser cut* untuk membuat tumpukan sisik naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*.
6. Target marketnya untuk perempuan usia 17 sampai 26 tahun, *stylish*, menyukai cerita fiksi, *gamers*, dan bekerja sebagai *public figure* seperti selebritas.

1.4 Tujuan Perancangan

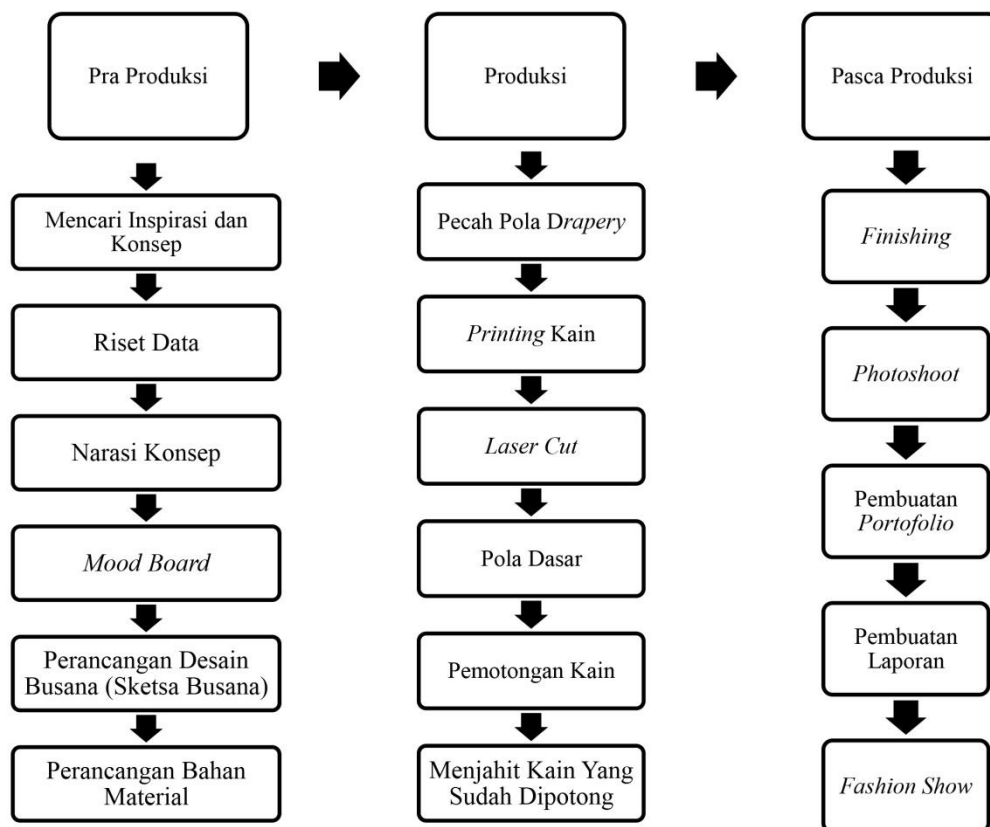
Tujuan dari pembuatan busana *couture* yang terinspirasi dari naga ini adalah :

1. Mengadaptasi *game The Elder Scrolls V: Skyrim* terhadap busana *semi couture* dengan cara membuat busana *semi couture* yang terinspirasi dari ramalan kekalahan naga Alduin dari *game The Elder Scrolls V: Skyrim*.
2. Menampilkan koleksi busana yang mewakili tahapan ramalan kekalahan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim* dengan menampilkan siluet dan detail dari naga Alduin dalam setiap *look*.

1.5 Metode Perancangan

Berikut ini merupakan alur perancangan busana :

Pembuatan koleksi ini dimulai dengan mencari tema. Pencarian inspirasi dan konsep dilakukan dengan metode studi literatur, yaitu dengan mencari sumber informasi dan landasan teoritis melalui media internet lalu mencari inspirasi dari berbagai cerita fiksi di dunia hingga akhirnya menemukan cerita fiksi yang diambil dari cerita ramalan kejatuhan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*. Setelah menemukan konsep, mulai membuat *moodboard* dengan cara mencari berbagai gambar yang disesuaikan dengan konsep ramalan kejatuhan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*. Setelah membuat *moodboard*, dilanjutkan dengan membuat desain. Setelah desain selesai, dilanjutkan dengan membeli bahan yang diperlukan untuk membuat koleksi busana *couture* yang terinspirasi dari ramalan kekalahan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat *drapping* untuk menentukan pola, membuat *manipulating fabric* yaitu *printing* kain untuk efek kehancuran dan *laser cut* untuk membuat efek sisik naga dan sayap naga, kemudian dilanjutkan dengan membuat pola dasar dan memotong kain. Setelah memotong kain, kaini tersebut akan dijahit dan setelah selesai dijahit akan dilakukan proses *finishing*. Setelah produk selesai, maka akan dilanjutkan dengan sesi *photoshoot* yang disesuaikan dengan tema ramalan kejatuhan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*. Setelah selesai *photoshoot*, dilanjutkan dengan membuat portofolio yang berisi narasi konsep, *moodboard*, target market, desain, *manipulating*, bahan, dan *photoshoot*. Kemudian dilakukan proses pembuatan dan pengumpulan laporan tugas akhir. Tahapan yang terakhir yaitu melaksanakan *fashion show* dengan koleksi busana empat *look* yang terinspirasi dari ramalan kekalahan naga Alduin dalam *game The Elder Scrolls V: Skyrim*.



Tabel 1.1 Kerangka metode perancangan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan ini terdiri dari 5 bab, berikut adalah sistematika penulisan setiap bab:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang perancangan, masalah perancangan, batasan perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

.BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi landasan teori yang mengkaji tentang konsep perancangan, definisi, dan keterangan yang disertai sumber untuk memperkuat teori. Teori yang diangkat yaitu teori *fashion*, teori pola, teori jahit, reka bahan tekstil, teori *design*, dan teori warna.

BAB III: DESKRIPSI OBJEK STUDI

Dalam bab ini berisi deskripsi objek studi perancangan, yaitu unsur desain yang digunakan pada rancangan busana dan pembahasan secara mendalam mengenai tema, konsep, penjelasan sumber informasi serta ulasan tentang segmentasi pasar.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan konsep perancangan dan penjelasan koleksi busana “Spadomur Drekan” yang terdiri dari *image board*, narasi konsep, gambaran seluruh koleksi, penjelasan pengerjaan, serta perancangan khusus seluruh koleksi desain.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran laporan tugas akhir dari koleksi *semi couture* “Spadomur Drekan”. Kesimpulan dan saran dibuat dengan harapan dapat mengembangkan dan memproduksi desain koleksi busana ini.

