

ABSTRAK

Koleksi busana yang dibuat berjudul “NOMOPHONBIA”, yang terinspirasi dari ketergantungan terhadap *smartphone* yang biasa disebut *nomophobia*. *Smartphone* memberikan kepraktisan dalam melakukan banyak hal, namun efek buruk dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah menyebabkan kecanduan atau ketergantungan. Kecanggihan aplikasi-aplikasi *smartphone* yang membuat ketergantungan menginspirasi perancang untuk menuangkan dalam koleksi busana *semi couture* yang terbagi dari tingkat paling rendah sampai ke tingkat yang paling tinggi ketergantungannya, antara lain:

- a. GPS, *weather*, *clock*, *notes*, kalender, kalkulator.
- b. Telepon, SMS/*email*, *chat*, kontak, internet/wifi (koneksi).
- c. *Games*, kamera, video, *film*/TV, musik, buku.
- d. *Social media* (instagram, line, whatsapp, facebook, path, twitter dan youtube).

Konsep rancangan dibuat dengan teknik *manipulating fabric* berupa *laser cut* dan *digital printing* yang diterapkan pada setiap *look*. Konsep tema tersebut berhubungan dengan buku *Trend Forecasting Grey Zone 2017/2018* yaitu tema Digitalian dengan sub-tema Deformasi. Target market dari koleksi ini adalah wanita yang berusia 22-32 tahun dan memiliki karakter percaya diri, berani tampil beda, *fashionable*, dan modern. Profesi wanita tersebut sebagai selebriti, penyanyi, *public figure*, dan berkecimpung di dunia *fashion*.

Kata kunci: futuristik, kaku, terikat, *colorful*.

ABSTRACT

Collection of clothing made entitled "NOMOPHONBIA", which is inspired from the dependence on the smartphone called nomophobia. Smartphones give practicality in doing many things, but the bad effect of excessive smartphone usage is causing addiction or dependency. The sophistication of smartphone applications that create dependency inspired designer to pour in a semi-couture fashion collection which is divided from the lowest level to the highest level of dependency, including:

- a. GPS, weather, clock, notes, calendar, calculator.
- b. Phone, SMS / email, chat, contacts, internet / wifi (connection).
- c. Games, camera, video, movies / TV, music, books.
- d. Social media (instagram, line, whatsapp, facebook, path, twitter and youtube).

The design concept is made by manipulating fabric technique in the form of laser cut and digital printing which is applied to every look. The concept of the theme relates to the book *Trend Forecasting Grey Zone 2017/2018* namely Digitalian theme with sub-theme Deformation. Target market of this collection are women aged 22-32 years old and has the character of confidence, dare to be different, fashionable, and modern. The women's profession as a celebrity, singer, public figure, and dabbling in the fashion world.

Keywords: futuristic, stiff, bonded, colorful.

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	iv
LEMBAR PENYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori <i>Fashion</i>	6
2.1.1 <i>Semi couture</i>	7
2.1.2 Pengertian Tren	7
2.2 Teori Berbusana	8
2.3 Teori Pola dan Jahit	8
2.3.1 Teori Pola	9
2.3.2 Teori Menjahit	10
2.4 Teori Tekstil	12
2.4.1 Material Tekstil	13

2.4.1.1 Kulit sintetis PVC.....	13
2.4.1.2 Hologram	14
2.4.1.3 Tafetta.....	15
2.4.1.4 Organdi	15
2.4.2 Teori Reka Bahan.....	16
2.4.2.1 <i>Laser Cut</i>	16
2.4.2.2 Digital Printing.....	17
2.5 Teori Warna	18
2.5.1 Teori Karakter Warna.....	19
2.6 Teori Desain	20
2.6.1 Unsur Desain.....	21
2.6.2 Prinsip Desain	22
2.7 Teori Komunikasi	24
2.7.1 Telekomunikasi	25
2.7.2 <i>Smartphone</i>	26
2.8 Teori Ketergantungan.....	27
2.8.1 <i>Nomophobia</i>	28
 BAB III DESKRIPSI OBJEK DAN STUDI	
3.1 <i>Trend Forecasting 2017/2018: Grey Zone</i>	30
3.1.1 Digitarian	31
3.1.1.1 Deformasi-Komposisi Bidang	32
3.2. Definisi <i>Smartphone</i>	34
3.2.1 Sejarah <i>Smartphone</i>	35
3.2.2 Perbedaan <i>Smartphone</i> dengan <i>handphone</i> biasa.....	37
3.2.3 Fungsi <i>Smartphone</i>	39
3.2.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	41
3.3 <i>Nomophobia</i>	42
3.3.1 Faktor Penyebab <i>Nomophobia</i>	44
3.3.2 Dampak <i>Nomophobia</i>	45
3.3.3 Survey Penggunaan <i>Smartphone</i>	45
3.4 Target Market	47

BAB IV REALISASI KONSEP PERANCANGAN

4.1 Perancangan Umum	50
4.1.1 <i>Mood Board</i>	50
4.1.2 Konsep	51
4.1.3 Koleksi Desain	53
4.2 Perancangan Khusus	54
4.2.1 Desain I.....	55
4.2.2 Desain II.....	56
4.2.3 Desain III	57
4.2.4 Desain IV	58
4.3 Desain Reka Bahan	59
4.3.1 Desain Modul <i>Laser Cut</i>	59
4.3.2 Desain Motif <i>Digital Printing</i>	62
4.4 <i>Ornament</i>	64
4.5 Aksesoris	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

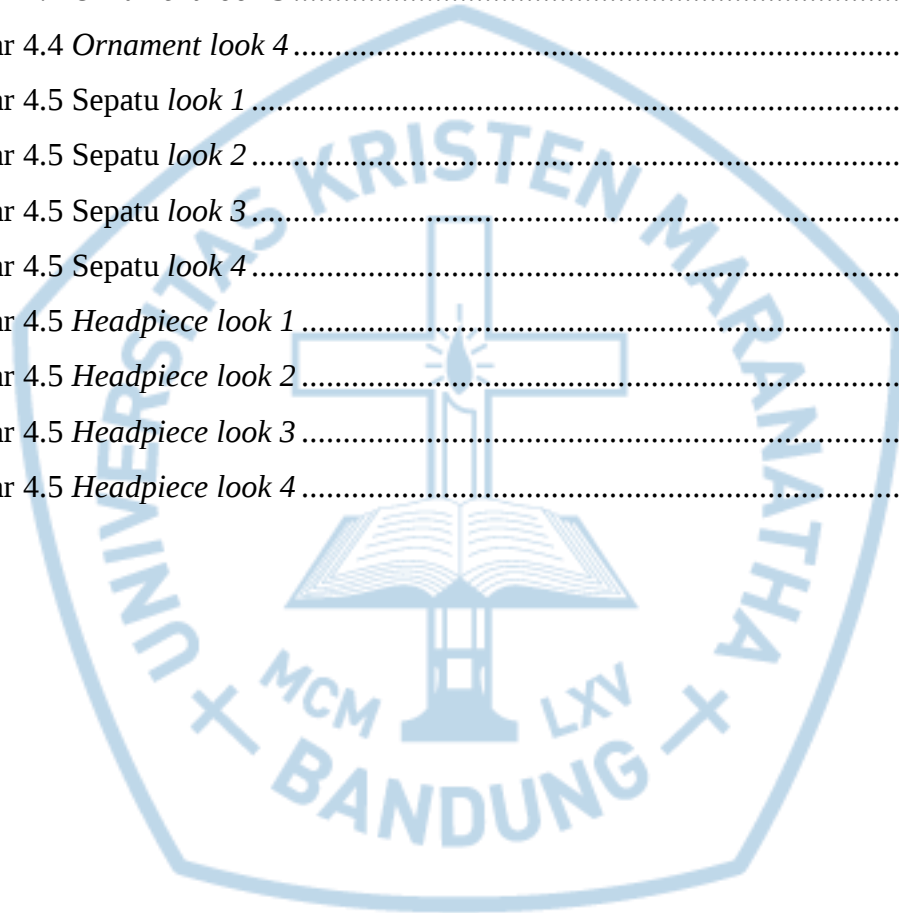
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA.....	71
Biodata	72
LAMPIRAN A	73
LAMPIRAN B.....	74
LAMPIRAN C.....	75
LAMPIRAN D	78
LAMPIRAN E.....	82
LAMPIRAN F	86
LAMPIRAN G	87
LAMPIRAN H	88
LAMPIRAN I.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.2.a Teknik jahit manual.....	11
Gambar 2.3.2.b Jahit mesin	12
Gambar 2.4.1.1 Kulit sintetis PVC	14
Gambar 2.4.1.2 Bahan hologram.....	15
Gambar 2.4.2.1 <i>Laser cut</i>	17
Gambar 2.4.2.2 <i>Digital printing</i>	18
Gambar 2.5 Warna primer, sekunder, tersier	19
Gambar 2.7 <i>Smartphone</i>	27
Gambar 3.1 <i>Trend Forecasting 2017/2018</i>	31
Gambar 3.1.1 Tema Digitarian	32
Gambar 3.1.1.1 Sub-tema Deformasi	33
Gambar 3.1.1.1 Sub-tema Deformasi-komposisi bidang	33
Gambar 3.2.1 <i>Smartphone</i>	34
Gambar 3.2.4 Diagram presentase fungsi <i>smartphone</i>	40
Gambar 3.2.5 Aplikasi <i>smartphone</i>	42
Gambar 3.3 <i>Nomophobia</i>	43
Gambar 3.3.3 Survey waktu yang dihabiskan menggunakan <i>smartphone</i>	46
Gambar 3.4 Rihanna	48
Gambar 3.4 Lady Gaga	49
Gambar 3.4 Katy Perry	49
Gambar 4.1 <i>Mood board</i>	50
Gambar 4.1.3 Desain koleksi busana tampak depan	53
Gambar 4.1.3 Desain koleksi busana tampak belakang	53
Gambar 4.2.1 Sketsa Desain I	55
Gambar 4.2.2 Sketsa Desain II	56
Gambar 4.2.3 Sketsa Desain III.....	57
Gambar 4.2.4 Sketsa Desain IV.....	58
Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa I.....	59
Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa II	60
Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa III	60

Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa III	61
Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa IV	61
Gambar 4.3.1 Desain <i>lasercut</i> sketsa IV	62
Gambar 4.3.2 Desain <i>digital printing</i> sketsa I.....	62
Gambar 4.3.2 Desain <i>digital printing</i> sketsa II	63
Gambar 4.3.2 Desain <i>digital printing</i> sketsa III.....	63
Gambar 4.3.2 Desain <i>digital printing</i> sketsa IV	64
Gambar 4.4 Ornament look 3	64
Gambar 4.4 Ornament look 4	65
Gambar 4.5 Sepatu look 1	65
Gambar 4.5 Sepatu look 2	66
Gambar 4.5 Sepatu look 3	66
Gambar 4.5 Sepatu look 4	67
Gambar 4.5 Headpiece look 1	67
Gambar 4.5 Headpiece look 2	68
Gambar 4.5 Headpiece look 3	68
Gambar 4.5 Headpiece look 4	69



DAFTAR BAGAN

Tabel 1.5 Metode Perancangan	4
------------------------------------	---

