

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia sehari-hari tidak terlepas dari kebutuhan untuk berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain. Salah satu alat yang biasa digunakan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh adalah telepon genggam atau *handphone*. Teknologi *handphone* selalu mengalami kemajuan dari waktu ke waktu, hingga kini dikenal sebagai *smartphone*. Pengguna *smartphone* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan sistem operasi yang digunakannya. Semakin canggih dan baru suatu gadget *smartphone* yang digunakan, maka pada umumnya semakin banyak aplikasi yang disediakan.

Dengan aplikasi *smartphone* seseorang dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan cepat dan praktis, seperti telepon, SMS, MMS, *email*, *chatting social media*, dan lain-lain. Kecanggihan *smartphone* lainnya yaitu sebagai sumber informasi dan wawasan, hiburan serta dilengkapi aplikasi-aplikasi canggih lainnya seperti *camera*, *video*, *weather*, *clock (alarm, stopwatch, timer, world clock)*, *notes*, kalender, kalkulator, *voice recorder*, radio, dan lain sebagainya.

Smartphone memberikan kepraktisan dalam melakukan banyak hal, namun efek buruk dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah menyebabkan kecanduan, ketergantungan atau biasa disebut “*nomophobia*”. *Nomophobia* adalah phobia sifat gelisah yang berlebihan timbul dari keinginan untuk melihat *smartphone* terus menerus. Banyaknya kemudahan-kemudahan dan fungsi-fungsi aplikasi yang ada, secara tidak langsung menggantikan kehidupan nyata penggunanya. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang berlebihan membuat penggunanya menjadi kurang bersosialisasi secara nyata, hidup di dunia maya, dan menutup diri.

Kecanggihan aplikasi-aplikasi *smartphone* yang membuat ketergantungan dijadikan inspirasi dalam koleksi busana *semi couture* yang terbagi dari tingkat paling rendah sampai ke tingkat yang paling tinggi ketergantungannya menurut hasil survey yang

dilakukan oleh O2 dan fungsi *smartphone*, antara lain GPS, Telepon, SMS/*email*, *chat*, internet/wifi (koneksi), kamera, *games*, *film/TV*, musik, *social media*.

Koleksi ini bertujuan untuk menciptakan busana yang memiliki nilai seni dengan mengangkat ketergantungan kepada *smartphone* sebagai inspirasi utama dalam desain. Koleksi ini menampilkan kecanggihan aplikasi-aplikasi *smartphone* bagi penggunanya di jaman *modern* ini, juga agar banyak orang menyadari akan dampak negatif dari *nomophobia*. Diangkat dari tema Digitalian dengan sub-tema Deformasi dalam *Trend Forecasting 2017-2018*, yang akan direalisasikan ke dalam suatu koleksi busana *semi couture* berjudul “NOMOPHONBIA” yang menerapkan pemanfaatan teknik reka bahan yaitu *laser cut* dan *digital printing*. Penggunaan bentuk-bentuk aplikasi *smartphone* seperti telepon, SMS, *camera*, GPS, dan lain sebagainya diterapkan dalam bentuk siluet koleksi ini. Penggunaan warna yang *colorful* seperti pink, merah, biru, kuning, dan toska mengekskpesikan warna dari aplikasi-aplikasi tersebut, serta warna hitam melambangkan efek negatif dari penggunaannya yang berlebihan, dan diharapkan dapat mengkomunikasikan ide tentang ketergantungan kepada *smartphone* ini ke dalam busana *fashion*. 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*.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana mengadaptasi tema tentang ketergantungan terhadap *smartphone* ke dalam koleksi busana *semi couture* yang berjudul “NOMOPHONBIA” ?
2. Bagaimana menerapkan tema Digitalian dengan sub-tema Deformasi pada *Trend Forecasting 2017-2018* ke dalam koleksi busana *semi couture* yang berjudul “NOMOPHONBIA” ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses perancangan terdapat ruang lingkup masalah yang dibatasi, yaitu sebagai berikut:

1. Menciptakan busana *semi couture* yang menarik, unik, mempunyai karakter futuristik, kaku, terikat, dan *colorful*, yang terinspirasi dari ketergantungan kepada *smartphone*, yang menggunakan aspek visual, warna, tekstur, dan bahan diterapkan pada busana *semi couture*, dengan warna-warna yang digunakan menyerupai warna aplikasi pada *smartphone* seperti merah muda, merah, hijau, kuning, biru, dan hitam.
2. Material yang digunakan adalah material yang kaku dan tebal seperti kulit imitasi dan tafeta, dengan reka bahan *laser cut* dan *digital printing*.
3. Ilustrasi bentuk yang terbagi dari tingkat paling rendah sampai ke tingkat yang paling tinggi ketergantungannya di dalam koleksi busana *semi couture* ini adalah sebagai berikut:
 - 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).
4. Target market yang dituju adalah wanita berusia 22-32 tahun yang berkarakter percaya diri, berani beda, dan futuristik.

1.4 Tujuan Perancangan

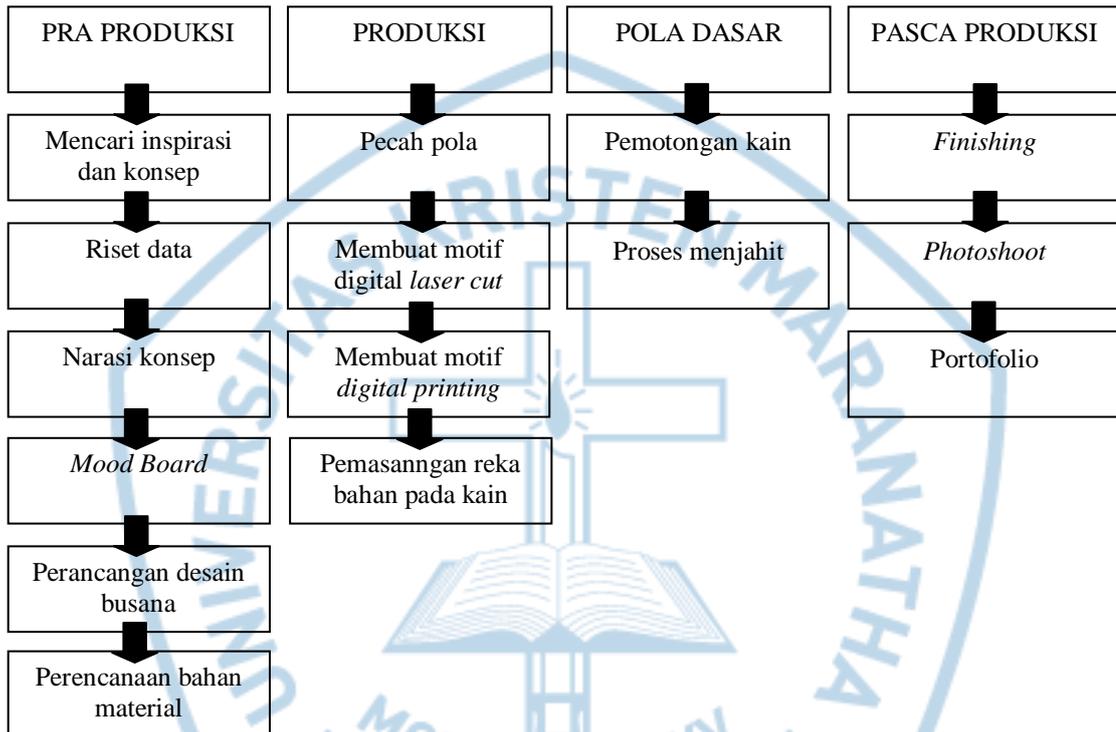
Tujuan dari perancangan busana *semi couture* “NOMOPHONBIA”, yaitu sebagai berikut:

1. Menampilkan koleksi *fashion* dengan menerapkan bentuk-bentuk aplikasi *smartphone* pada siluet, dengan material yang kaku dan tehnik rekan bahan *laser cut* dan *digital printing* pada busana *semi couture*.

- Mengaplikasikan siluet dan warna dari ketergantungan kepada *smartphone* yang sesuai dengan tema Digitalian dengan sub-tema Deformasi dalam *Trend Forecasting 2017-2018*.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan pada koleksi busana *semi couture* berjudul “NOMOPHONBIA” adalah sebagai berikut:



Tabel 1.5 Metode Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.6 Sistematika Penulisan

Agar laporan koleksi busana *semi couture* ini sesuai dengan maksud dan tujuan, maka dari itu laporan ini ditata secara sistematis guna memperlancar dan mempermudah penyelesaian penulisan isi dari laporan ini

BAB I: PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan tentang pendahuluan yang berisi gambaran umum tugas akhir yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI, bab ini menjabarkan teori utama dan pendukung yang digunakan dalam keseluruhan proses.

BAB III: OBJEK PERANCANGAN, bab ini menjelaskan tentang smartphone dan pengaruhnya sebagai tema utama dan juga segmentasi pasar yang dituju.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN, inspirasi perancang hingga penerapannya ke dalam koleksi. Bab ini juga menjelaskan uraian secara mendetail akan masing-masing busana.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini ini memberikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan proses pengerjaan serta saran yang dapat memperbaiki atau mengembangkan desain ini.

