

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Pada tahun 70-an, dimana teknologi mulai berkembang dengan pesat, manusia mulai membuat permainan digital yang memiliki visual *pixel art* dengan cara permainan sederhana. Permainan pada masa itu contohnya *Space Invader*, *Pac-Man*, *Mario Bros*, dan lain-lain.

Pixel art adalah bentuk seni digital, gaya grafis 2D yang *chunky* yang kembali ke era 80-an dan awal 90-an, dibuat melalui penggunaan perangkat lunak, dimana gambar diedit pada tingkat *pixel* (DevelopmentGuruji.com, 2010.) Mayoritas grafis untuk komputer *8-bit* dan *16-bit* dan konsol *video game*, serta sistem terbatas lainnya seperti kalkulator grafik, adalah *pixel art*. Grafik digital ini digunakan di komputer, *video*, dan permainan ponsel. *Pixel art* juga digunakan untuk mendesain poster seni, sampul majalah dan tato *pixelated*.

Pixel adalah blok bangunan terkecil dari tampilan layar. *Pixel art* adalah penataan blok berdasarkan *pixel* demi *pixel* untuk membuat gambar dan animasi yang ditujukan untuk tampilan layar. *Pixel art* kurang lebih penting sepanjang era 80-an karena perangkat keras bertenaga rendah saat itu, namun mengalami penurunan pesat dengan diperkenalkannya konsol berkemampuan 3D seperti *Sony PlayStation* dan *Nintendo 64*. Namun *pixel art* mulai kembali dalam bentuk kebangkitan *retro* misalkan beberapa game yang terasa seperti dibuat 15 atau 20 tahun sebelumnya.

Fashion adalah salah satu media yang dapat menceritakan kisah pemakainya. Generasi yang terlahir pada era 90-an lebih mengenal *pixel art* yang telah menemani masa kecil mereka. Penulis mengangkat *pixel art* yang *iconic* sebagai ide untuk perancangan koleksi busana *ready to wear* yang sesuai dengan *trend fashion* masa ini dari buku "Fashion Trend Forecasting 2017-18 'GREY ZONE'" dengan tema *Digitarian* sub tema *Retro Feeling* dengan memberikan judul *PIXELVASION* kepada koleksi busana rancangan. *PIXELVASION* memiliki siluet *H-line*, menggunakan sulaman *cross-stitch*, *laser cutting*, dan *textile printing* dengan cara penyusunan

menyerupai *pixel* sebagai *fabric manipulation*. *PIXELVASION* memilih material kaku *Luster* untuk menghasilkan siluet kotak *pixel* dan menggunakan kulit sintetis dengan warna-warna *vibrant* agar lebih menonjolkan detail *fabric manipulation* sehingga terkesan *fun* dan tidak *monotone*.

Target market *PIXELVASION* ditujukan kepada wanita dewasa muda golongan menengah keatas, rentang usia 18-23 tahun, *stylish*, menyukai hal-hal nostalgia, memiliki hobi yang berkaitan dengan *pixel art* seperti *gaming* atau *illustrator*.

1.2 Masalah Perancangan

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

1. Bagaimana merancang busana *ready to wear* yang bisa mengkomunikasikan karakteristik *pixel art* dan sesuai dengan tema *trend Digitarian - Retro Feeling* yang *fun* dan *minimalist*?
2. Bagaimana implementasi *fabric manipulation cross-stitch*, *laser cutting*, dan *textile printing* dengan memunculkan ciri khas *pixel art* pada hasil rancangan?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Karakter rancangan busana adalah busana *ready to wear* yang *minimalist* dan terkesan *fun* dengan memunculkan karakteristik *pixel art*.
2. Siluet rancangan busana yang tegak lurus menyerupai *pixel art*.
3. Menggunakan bahan kaku *Luster* untuk menghasilkan siluet kotak *pixel* dan menggunakan kulit sintetis dengan warna-warna *vibrant* agar lebih menonjolkan detail *fabric manipulation*.
4. Target market rancangan busana ditujukan kepada wanita dewasa muda dengan rentang usia 18 sampai 23 tahun, *stylish*, menyukai hal-hal nostalgia, seorang *gamer* atau *illustrator*.

5. *Fabric Manipulation* yang digunakan berupa kombinasi sulaman *cross-stitch* dan *laser cutting* yang disusun menyerupai *pixel art* membentuk karakter *game Space Invader* dan *Pac-Man* dan *textile printing*.
6. Rancangan busana sesuai dengan *trend fashion* masa ini dari buku "Fashion Trend Forecasting 2017-18 'GREY ZONE'" dengan tema *Digitarian* sub tema *Retro Feeling*.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan koleksi busana *PIXELVASION*, yaitu sebagai berikut:

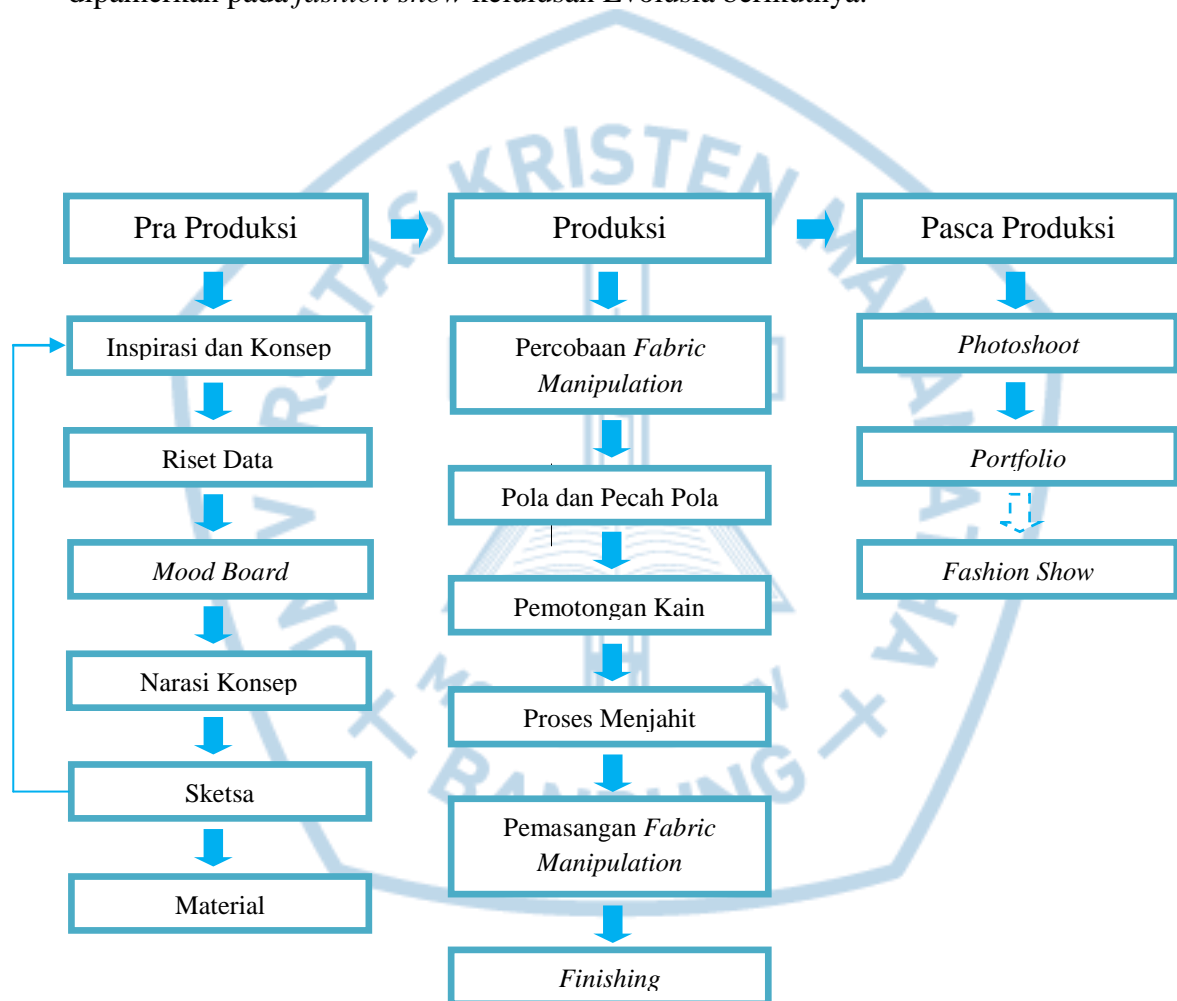
1. Merancang busana *ready to wear* yang bernuansa *fun* dan *minimalist* sesuai dengan *trend Digitarian - Retro Feelings* dengan menambahkan karakteristik *pixel art* berupa garis lurus dan kotak-kotak *pixel*.
2. Merancang busana *ready to wear* dengan menambahkan *fabric manipulation* gabungan *cross-stitch*, *laser cutting*, dan *textile printing* berupa penyusunan kotak-kotak *laser cutting* diatas kain hasil *textile printing* yang kemudian ditahan dengan jahitan sulaman *cross-stitch* sehingga menyerupai *pixel art* karakter *game Space Invader* dan *Pac-Man*.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan koleksi busana *ready to wear* berjudul *PIXELVASION* adalah sebagai berikut:

Perancangan dimulai dari membuat proposal inspirasi dan konsep kepada pada dosen pembimbing. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, inspirasi dan konsep yang terpilih akan dilanjutkan dengan meriset data yang diperlukan untuk memperdalam konsep tersebut. Kemudian perancangan dilanjutkan dengan membuat *mood board* dan narasi konsep tersebut. *Mood board* dan narasi konsep yang telah disetujui dosen pembimbing dilanjutkan dengan pembuatan desain yang sesuai dengan *mood board* sebanyak ketentuan dari dosen bersangkutan. Apabila adanya kekurangan atau kesalahan pada hasil desain maka dapat diulang dari perbaikan hasil riset data, *mood board*, dan narasi konsep agar sesuai dengan konsep yang dipilih.

Setelah empat penampakan desain busana disetujui oleh dosen pembimbing, dilanjutkan dengan pemilihan material dan percobaan *fabric manipulation* yang sesuai dengan konsep yang diambil. Hasil rancangan akan direalisasikan yang dimulai dengan pembuatan pola dan pecah pola, pola yang telah dipecah kemudian dipotong pada material yang telah disetujui dan dijahit membentuk busana. Busana yang telah selesai kemudian diberi detail *fabric manipulation* dan *finishing*. Hasil akhir rancangan busana akan difoto dan dilanjutkan dengan pembuatan *portfolio* dan dipamerkan pada *fashion show* kelulusan Evolusia berikutnya.



Tabel 1.1 Bagan Metode Perancangan *PIXELVASION*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.6 Sistematika Penulisan

Agar laporan koleksi busana *ready to wear PIXELVASION* sesuai dengan maksud dan tujuan, laporan ini ditata secara sistematis guna memperlancar dan mempermudah penyelesaian penulisan isi laporan ini:

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori yang mengkaji teori mengenai konsep perancangan, definisi, dan keterangan yang disertai sumber untuk memperkuat teori. Teori yang diangkat yaitu teori busana dan mode, *trend fashion*, klasifikasi busana *ready to wear*, siluet busana, dan tekstil dan reka tekstil.

BAB III: DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini mendeskripsikan objek studi perancangan, yaitu unsur desain yang digunakan pada rancangan busana dan pembahasan secara mendalam mengenai tema *trend fashion*, tema rancangan, konsep, serta penjelasan sumber inspirasi.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep rancangan secara umum dan khusus mengenai koleksi busana *PIXELVASION* yang terdiri dari *mood board*, narasi konsep, dan gambaran seluruh koleksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran laporan tugas akhir dari koleksi busana *PIXELVASION*. Simpulan dan saran dibuat dengan harapan dapat mengembangkan dan memperbaiki desain koleksi busana ini.