

ABSTRAK

Koleksi busana yang dibuat berjudul “Le Palais Bulles”, yang terinspirasi dari hasil karya arsitektur Antti Lovag yaitu “Bubble House” yang merupakan bangunan organic dan futuristic, dengan banyak built-in furniture dan bukaan-bukaan oval. Bentuk dari bangunan ini terbuat dari gelembung ruang yang saling berhubungan. Desain ini didasarkan pada pengamatan Antti Lovag dan tanggapan terhadap kondisi lahan dan iklim setempat. Rumah merah maroon di laut mediterania ini dirancang oleh Lovag untuk industrialis Pierre Bernard, yang menyediakan sumber daya bagi arsitek untuk bereksperimen dengan gagasannya tentang arsitektur organik selama 20 tahun. Trend Forecasting yang diterapkan dalam koleksi ini adalah Digitarian dengan subtema Deformasi berlsiluet ekstrim. Teknik reka bahan yang dipakai adalah *origami* yang menerapkan *detail* kotak-kotak keramik pada dinding lorong penghubung antar ruang dan pada dinding kamar mandi.

Kata kunci : modern, futuristik, minimalis, kaku, bervolume.

ABSTRACT

A collection of clothing made entitled Le Palais Bulles, inspired by Antti Lovag's architectural work "Bubble House" which is an organic and futuristic building with many built-in furniture and oval openings. The shape of the building is made of interconnected space bubbles. The design is based on Antti Lovag's observations and responses to local land and climate conditions. This maroon red house in the Mediterranean Sea was designed by Lovag for industrialist Pierre Bernard, who provided resources for architecture to experiment with his ideas on organic architecture for 20 years. Trend Forecasting applied in this collection is digitarian with extreme latex deformation subtheme. Manipulating fabric used origami technic that apply detail ceramic boxes on the wall of the interconnecting passage between the room and bathroom wall.

Keywords : modern, futuristic, minimalist, offish, volume.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Dasar Dressmaking.....	11
Gambar 2.2 Pola Dasar Metode Saem	12
Gambar 2.3 Pola Mayneke	12
Gambar 2.4 Origami Jepang	16
Gambar 2.5 Origami Jepang <i>Fortune</i>	16
Gambar 2.6 <i>Bubble House</i>	23
Gambar 2.7 <i>Tiburon House</i>	24
Gambar 2.8 Charles Harker	24
Gambar 3.1 Greyzone 2017/2018.....	26
Gambar 3.2 Digitarian	26
Gambar 3.3 <i>Bubble House by Antti Lovag</i>	28
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	31
Gambar 4.2 Sketsa Desain Depan	34
Gambar 4.3 Sketsa Desain Belakang	34
Gambar 4.4 Sketsa Desain 1	36
Gambar 4.5 Sketsa Desain 2	37
Gambar 4.6 Sketsa Desain 3	38
Gambar 4.7 Sketsa Desain 4	39
Gambar 4.8 Sepatu <i>look 1-2</i>	41

DAFTAR BAGAN

Tabel 1.1 Kerangka Metode Perancangan.....6



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Batasan Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Perancangan	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori <i>Fashion</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Trend</i>	9
2.1.2 <i>Artwear</i>	9
2.2 Teori Busana	10
2.3 Teori Pola Dasar dan Pecah Pola	10
2.4 Teori Tekstil.....	14
2.5 Teori Reka Bahan Tekstil	16

2.5.1 Origami	16
2.6 Teori Warna	18
2.7 Teori Desain.....	20
2.8 Teori Arsitektur.....	22
2.8.1 Arsitektur Organik	22

BAB III DESKRIPSI OBJEK DAN STUDI

3.1 <i>Trend Forecasting 2017/2018 : Grey Zone</i>	25
3.1.1 Digitarian	26
3.1.2 Deformasi.....	27
3.2 Bubble House.....	28
3.3 Teknik Arsitektur Organik Yang Dipakai Antti Lovag	30

BAB IV REALISASI KONSEP PERANCANGAN

4.1 Perancangan Umum	31
4.1.1 <i>Moodboard</i>	31
4.1.2 Konsep	32
4.1.3 Koleksi Desain	33
4.2 Perancangan Busana	35
4.2.1 Desain 1	36
4.2.2 Desain 2	37
4.2.3 Desain 3	38
4.2.4 Desain 4	39
4.3 Konstruksi Origami.....	40
4.4 Aksesoris.....	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran.....	43
Daftar Pustaka	44
Biodata	46
Lampiran A	47

Lampiran B	48
Lampiran C	51
Lampiran D	60
Lampiran E	62
Lampiran F	63

