

ABSTRAK

QIQIAOBAN

Perancangan Koleksi Ready To Wear Dengan Inspirasi Tangram

Oleh

Pauline Kurniawan

1461012

Qiqiaoban merupakan judul koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari Permainan Tangram. Permainan Tangram merupakan permainan tradisional dari budaya China yang hingga kini masih dimainkan dan meluas tidak hanya di China saja. Qiqiaoban dalam bahasa China berarti 7 keping bangun datar dengan 7 warna yang berbeda.

Inspirasi Tangram dipadukan dengan Trend Forecasting 2017/2018 yaitu Digitalian khususnya subtema Deformasi dan Deformasi Bold. Perpaduannya kemudian menciptakan karakter warna yang cerah dan kuat. Karakter bentuk dalam Permainan Tangram dipindahkan ke dalam busana siap pakai menciptakan karakter bentuk geometris dengan potongan asimetris.

Koleksi busana siap pakai ini ditujukan bagi kalangan masyarakat modern. Tinggal dalam lingkungan ibukota dari kota-kota besar di Indonesia, berstatus sosial menengah ke atas, rentang usia 16 - 25 tahun. Mempunyai karakter ceria, berani, percaya diri, berwawasan luas, dan suka bereksperimen dengan gaya tertentu.

Kata kunci: Tangram, geometrik, warna - warni

ABSTRACT

QIQIAOBAN

Designing A Collection of Ready To Wear With Tangram Inspiration

Submitted by
Pauline Kurniawan
1461012

Qiqiaoban is the title of a collection of ready made clothing inspired by the tangram game. Tangram game is a traditional game of Chinese culture that is still played and extends not only in China alone. Qiqiaoban in Chinese mean 7 pieces of flat wake with 7 different colors.

Tangram's inspiration is combined with Trend Forecasting 2017/2018 is Digitalian especially the Deformation and Deformation Bold subthemes. The combination then creates a bright and strong color character. The character shape in Tangram game is transferred into ready made clothing creating geometric shape characters with asymmetrical cuts.

This Ready To Wear fashion collection is intended for the modern society. Living in the capital's environs of big cities in Indonesia, medium to high social status cities in Indonesia, medium to high, age range 16 – 25 years, cheerful character, brave, confident, insightful, and likes to experiment with certain styles

Keywords: Tangram, geometric, colorful

DAFTAR ISI

Qiqiaoban.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DALAM LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Batasan Perancangan.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	2
1.5 Metode Perancangan.....	3
1.6 Sistematika Perancangan.....	4
BAB II KERANGKA TEORI.....	5
2.1 Teori Fashion.....	5
2.1.1 Sejarah Fashion.....	6
2.1.2 Teori Tren.....	7
2.2 Teori busana.....	8
2.2.1 Jenis Busana.....	8
2.2.2 Fungsi Busana.....	10

2.2.3	Teori Pola dan Jahit.....	10
2.3	Teori Tekstil.....	11
2.3.1	Serat Alami.....	12
2.3.2	Serat Kimia.....	12
2.3.3	Konstruksi Bahan.....	12
2.4.4	Teori Tekstil.....	12
2.4	Teori Warna.....	13
2.4.1	Teori Brewster.....	14
2.4.2	Warna yang terdapat Di Koleksi.....	14
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI.....		17
3.1	Tangram.....	17
3.1.1	Sejarah Perkembangan Tangram.....	23
3.1.2	Tujuan Permainan Tangram.....	24
3.2	Tren dan Subtema Tren yang Dipilih.....	25
3.3	Segmenting, Targeting, Postioning.....	26
BAB IV REALISASI PERANCANGAN.....		27
4.1	Perancangan Umum.....	27
4.1.1	<i>Moodboard</i>	24
4.1.2	Konsep.....	25
4.1.3	Desain Koleksi.....	26
4.2	Perancangan Khusus.....	28
4.2.1	Desain Look 1 (hasil bentuk Tangram yaitu kucing).....	28
4.2.2	Desain Look 2 (hasil bentuk Tangram yaitu kucing).....	29
4.2.3	Desain Look 3 (hasil bentuk Tangram yaitu kelinci).....	30

4.2.4	Desain Look 4 (hasil bentuk Tangram yaitu kelinci.....)	26
4.3	Perancangan Detail.....	27
BAB V PENUTUP.....		33
5.1	Simpulan.....	33
5.2	Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....		34
BIODATA PENULIS.....		35
LAMPIRAN A.....		36
LAMPIRAN B.....		38
LAMPIRAN C.....		41
LAMPIRAN D.....		42
LAMPIRAN E.....		46
LAMPIRAN F.....		48
LAMPIRAN H.....		49
LAMPIRAN I.....		50



