

ABSTRAK

Frolic - Perancangan Busana Siap Pakai Dengan Inspirasi Desain Ruang Terbuka Karya Agatha Gothe Snape

Oleh

Christina Lukito

1561035

“Frolic” merupakan koleksi busana siap pakai yang terinspirasi dari desain lapangan “The Scheme Was A Blueprint For Future Development Programs” Monash University Caulfield oleh Agatha Gothe Snape dan TCL. Ruang terbuka berupa lapangan biru yang dibangun di lahan kampus yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan staf untuk mendorong pertukaran gagasan, sosialisasi, ataupun sekedar bersantai dan bermain. “Frolic” sendiri memiliki arti gerakan atau aktivitas yang menyenangkan.

Koleksi “Frolic” dipadukan dengan tema Digitalian dengan palet warna-warna cerah yang memberikan kesan *sporty, playful*, ceria dan cerah. Menggunakan subtema “Alpha Grid” yang menampilkan warna, garis, dan bentuk geometris yang memberikan kesan menyenangkan sebagai aksen maupun detail dari busana. Sub tema ini bersifat dekoratif dengan adanya permainan garis yang digunakan sebagai motif. Penerapan reka bahan untuk memperoleh permainan garis pada koleksi ini dilakukan melalui penggunaan teknik *printing sublime*, sablon, dan bordir yang memberikan motif garis dan kata pada busana.

Dalam koleksi busana “Frolic” ini, target market yang ditujukan bagi masyarakat urban, untuk mahasiswa, *entertainer, fashion blogger*, maupun pengusaha muda berusia 18-25 tahun dengan tingkat ekonomi menengah ke atas. Tinggal di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya yang memiliki karakter *playful*, aktif, *modern*, dan percaya diri.

Kata kunci : aktif, busana siap pakai, cetak biru, kasual, senang bermain

ABSTRACT

Frolic - Ready to Wear Design With Inspiration of Open Space Design by Agatha Gothe Snape

By

Christina Lukito

1561035

"Frolic" is a ready to wear collection inspired by Monash University Caulfield's "The Scheme Was A Blueprint For Future Development Programs" design by Agatha Gothe Snape and TCL. The open space is a blue field built on campus grounds that can be used by students and staff to encourage the exchange of ideas, socialization, or just relax and play. "Frolic" itself has a meaning movement or activity.

The "Frolic" collection is combined with a "Digitalian" theme with a palette of vibrant colors that gives the impression of sporty, playful, cheerful and bright. Using the "Alpha Grid" subtheme featuring colors, lines, and geometric shapes that give the impression of fun as the accent and detail of the outfit. This sub-theme is decorative in the presence of a line game used as a motive. Application of materials to obtain the game line in this collection is done through the use of printing techniques sublime, screen printing, and embroidery that gives the motive of lines and words on clothing.

In this "Frolic" fashion collection, the target market is aimed at the urban community, for students, entertainers, fashion bloggers, and young entrepreneurs aged 18-25 years with middle to upper economic level. Live in big cities like Jakarta, Bandung, and Surabaya with playful character, active, modern, and confident.

Keywords: active, blueprint, casual, playful, ready to wear

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DALAM LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	2
1.3 Batasan Perancangan	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori <i>Fashion</i>	6
2.2 Teori Busana	6
2.2.1 Jenis Busana	7
2.2.2 Fungsi Busana	8
2.3 Teori Pola dan Jahit	9
2.4 Teori Desain	9

2.5 Teori Warna	11
2.5.1 Teori Brewster	11
2.5.2 Penggunaan Warna	12
2.6 Teori Reka Bahan Tekstil	12
2.6.1 Bordir	12
2.6.2 Sablon	13
2.6.3 <i>Printing Sublim</i>	14
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN	15
3.1 <i>The Scheme Was A Blueprint For Future Development Programs</i>	15
3.2 6 Cara Untuk Meningkatkan dan Mengeksplorasi Diri	16
3.3 Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone	21
3.3.1 Digitalian	22
3.3.2 Alpha Grid	22
3.4 Target Market	23
3.4.1 <i>Segmenting</i>	23
3.4.2 <i>Targeting</i>	23
3.4.3 <i>Positioning</i>	24
BAB IV REALISASI PERANCANGAN	25
4.1 Perancangan Umum	25
4.1.1 <i>Moodboard/Image Board</i>	25
4.1.2 Konsep	26
4.1.3 Desain	27
4.2 Perancangan Khusus	28
4.2.1 Desain look 1	29
4.2.2 Desain look 2	30
4.2.3 Desain look 3	31
4.2.4 Desain look 4	32
4.3 Perancangan Detail	33
4.3.1 Detail Busana	33

4.3.2 Aksesoris.....	34
4.4 <i>Budgeting</i>	36
BAB V PENUTUP	39
5.1 Simpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh busana <i>ready-to-wear</i> Münn Seoul Spring 2018.....	7
Gambar 2.2	Astrid Anderson Spring Summer 2018	8
Gambar 2.3	Lingkaran Warna	11
Gambar 2.4	Contoh hasil bordir.....	13
Gambar 2.5	Sablon secara manual dengan <i>screen</i> sablon.....	14
Gambar 2.6	<i>Printing</i> sublim menggunakan mesin.....	14
Gambar 3.1	Lapangan <i>The Scheme Was A Blueprint For Future Development Programs</i>	15
Gambar 3.2	Tampak keseluruhan lapangan.....	16
Gambar 3.3	Jendela Johari dalam lapangan basket dan lapangan futsal.....	17
Gambar 3.4	Track Changes yang diadaptasi ke dalam lapangan.....	18
Gambar 3.5	Flow Chart dalam lapangan.....	18
Gambar 3.6	Model Interpersonal Co-ordinates.....	19
Gambar 3.7	Archetypal Tables.....	20
Gambar 3.8	Trek lari disekitar lapangan	20
Gambar 3.9	Emapt tema Grey Zone.....	21
Gambar 3.10	Tema Digitarian.....	22
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i>	25
Gambar 4.2	Sketsa desain tampak depan.....	27
Gambar 4.3	Sketsa desain tampak depan tanpa <i>outer</i>	27
Gambar 4.4	Sketsa desain tampak belakang.....	28
Gambar 4.5	Sketsa desain tampak belakang tanpa <i>outer</i>	28
Gambar 4.6	Sketsa desain 1.....	29
Gambar 4.7	Sketsa desain 2.....	30
Gambar 4.8	Sketsa desain 3.....	31
Gambar 4.9	Sketsa desain 4.....	32
Gambar 4.10	Motif <i>printing sublime</i> kain scuba	33
Gambar 4.11	Contoh motif sablon.....	34

Gambar 4.12 Contoh motif bordir	34
Gambar 4.13 Sketsa desain sepatu pria (kiri) dan wanita (kanan).....	34
Gambar 4.14 Desain sepatu wanita	35
Gambar 4.15 Desain sepatu pria	35



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Bagan metode perancangan.....4



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Anggaran dana busana 1.....	36
Tabel 4.2	Anggaran dana busana 2.....	37
Tabel 4.3	Anggaran dana busana 3.....	37
Tabel 4.4	Anggaran dana busana 4.....	38

