

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara memiliki festival yang unik dan memiliki sejarah. Di beberapa negara memiliki festival yang diadakan setiap tahunnya untuk memperingati hari-hari spesial. Festival-festival di setiap negara diadakan dengan cara yang berbeda. Festival pada umumnya dirayakan dengan cara bersenang-senang, gemuruh musik, dan tarian yang meriah. Salah satunya festival yang diadakan setiap tahun di kota Venice. Kota Venezia disebut “Kota Air” karena bangunan–bangunannya terletak di atas air, tepatnya di atas laguna. Bangunan di Venezia sangat artistic karena bangunan tersebut sudah didirikan berabad-abad lamanya. Jalur transportasi di Venezia pada awalnya adalah transportasi air, namun semakin berkembangnya arsitektur di Venezia, sudah bisa menggunakan transportasi darat, karena sudah banyak dibangun jembatan-jembatan baru dibangun di sana, karena Kota Venezia dibangun di atas air, Venezia memiliki jadwal festival yang sangat padat, sehingga kota ini tidak pernah sepi dari para turis yang datang ke kota ini, setiap harinya hampir ±50.000 turis datang ke kota ini hanya untuk melihat keindahan kota tersebut, berbagai festival di venezia diadakan setiap tahunnya, namun yang paling terkenal adalah karnaval “Carnavale di Venezia” biasanya pada dimulai tanggal 26 Desember sampai dengan hari Rabu Abu (hari raya agama Katolik) di karnaval ini semua orang menggunakan topeng khas Venezia.

Koleksi busana *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno” terinspirasi dari pemenang *best costume* di perayaan Carnavale di Venezia pada tahun 2016. Pemenang pada tahun 2016 bernama Anna e Lorenzo Marconi merupakan pengerajin boneka kayu. Pembuatan boneka kayu terinspirasi dari tokoh-tokoh terkenal, Anna e Lorenzo mengambil tokoh Coco Channel. Pada setiap boneka, Anna e Lorenzo Marconi memasukkan unsur Italia kedalam setiap pakaiannya. Italia terkenal dengan kanal yang diasumsikan air yang bergelombang

akan diterapkan sebagai reka bahan *ruffle*. Kanal Italia terkenal dengan perahu dan pengemudinya menggunakan pakaian bermotif garis-garis berwarna biru dan putih dan menggunakan celana panjang berbentuk kulot. Target market busana adalah wanita yang berusia 20-30 tahun yang memiliki karakter di bidang industri *fashion*. Wanita yang memiliki pekerjaan di bidang *public figure* dengan pendapatan Rp. 25.000.000,00.

1.2 Masalah Perancangan

Batasan masalah dalam perancangan koleksi *ready-to-wear deluxe* yang sehubungan dengan tema yang berjudul “Bambole di Legno” sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengadaptasi boneka kayu pemenang festival karnaval “I Bagnanti di Senigallia” ke dalam sebuah koleksi pakaian wanita *ready-to-wear deluxe*?
2. Bagaimana mengaplikasikan detail boneka kayu ke dalam pakaian *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno”?
3. Bagaimana mengomposisikan warna dan motif pada koleksi *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno” sehingga menjadi satu kesatuan?

1.3 Batasan Perancangan

Batasan masalah dalam koleksi *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno” adalah sebagai berikut:

1. Koleksi *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno” termasuk dalam kategori *resort collection*.
2. Trend yang digunakan pada koleksi *ready-to-wear deluxe* yang berjudul “Bambole di Legno” adalah Trend Digitalian.
3. Koleksi pakaian memiliki siluet *asymmetric* dan gelombang.
4. Pemilihan material berupa kain *drill premium* yang memiliki serta tipis sehingga tidak panas jika di gunakan.

5. Pemilihan warna dan corak diambil dari keseluruhan tema, sehingga mengacu pada kesan yang *fun* dan muda. Warna yang digunakan yaitu warna biru tua, biru muda, kuning pastel dan merah. Warna biru tua dan biru muda mewakili gradasi gelombang air di kanal, warna kuning pastel mewakili warna boneka kayu dan warna merah mewakili pita boneka kayu.
6. Target market busana ditujukan kepada wanita yang berusia 20-30 tahun yang memiliki karakter di bidang industri *fashion*. Wanita yang memiliki pekerjaan di bidang *public figure* dengan pendapatan Rp. 25.000.000,00.

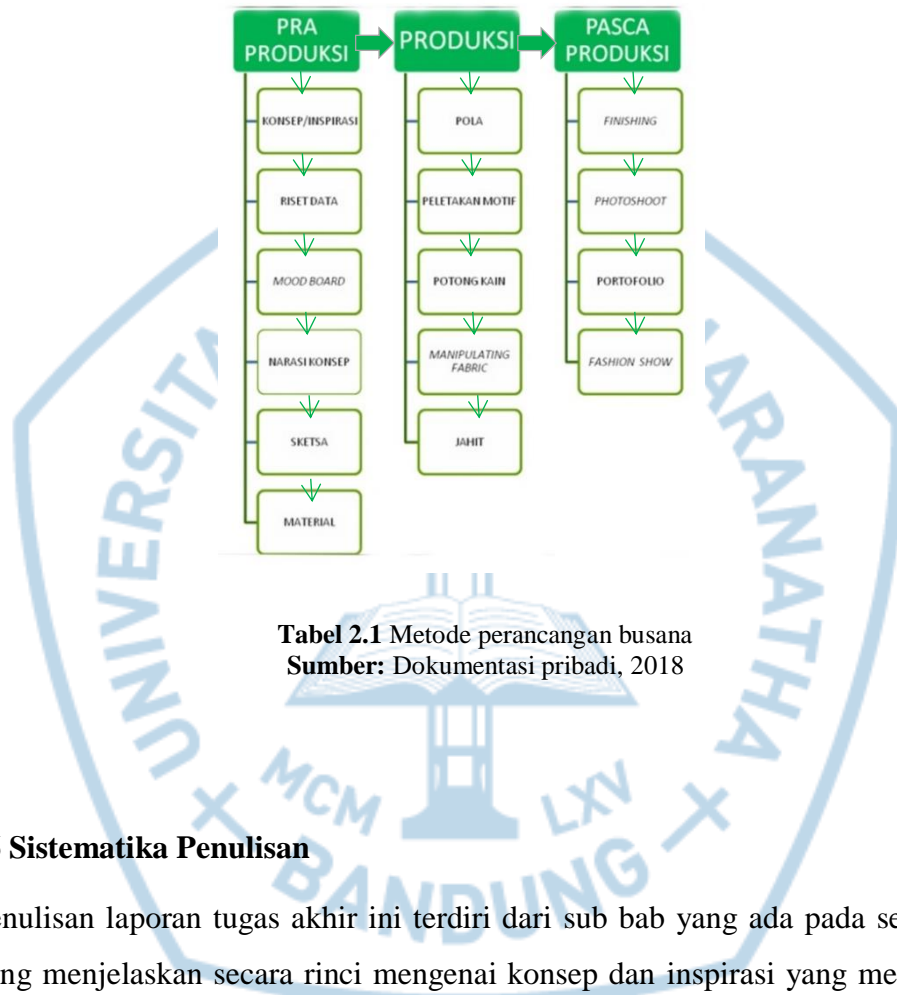
1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan koleksi busana dengan judul *Bambole di Legno* antara lain :

1. Siluet yang digunakan merupakan siluet *asymmetric*, penggunaan corak garis pada koleksi yang mengikuti *resort collection* dan penggunaan warna-warna muda.
2. Dapat mewakili keseluruhan, tema pemenang festival karnaval memiliki corak garis-garis yang berwarna serta siluet gelombang dengan menggunakan reka bahan *draping*
3. Corak garis-garis mewakili tema yang diambil dari boneka kayu yang dibuat oleh pemenang pakaian terindah di karnaval Venezia dan warna yang digunakan mewakili dari boneka, pita boneka dan gelombang air dari kanal di Venezia.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah proses untuk membuat produk dengan besaran dan luaran yang terdefinisi. Dengan metode ini dimungkinkan melakukan analisa yang rasional dan penentuan syarat-syarat awal yang realistis. Metode perancangan yang diterapkan dalam tugas akhir sebagai berikut:



Tabel 2.1 Metode perancangan busana
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari sub bab yang ada pada setiap bab yang menjelaskan secara rinci mengenai konsep dan inspirasi yang mendukung dalam pembuatan busana tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berisi teori *fashion*, pengertian *fashion*, teori busana *haute couture*, teori warna, teori pola, teori jahit, unsur desain, prinsip desain.

BAB III OBJEK STUDI

Bab ini menjelaskan tentang data dan fakta objek studi *Carnevale di Venezia*, trend yang diambil sehubungan dengan tema dan target market

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan yang berisi aplikasi konsep dan tema pada rancangan, perancangan umum dan perancangan khusus koleksi desain yang terdiri dari *image board*, penjelasan keterkaitan desain dengan *image board* dan konsep, serta kesatuan dalam satu koleksi.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini memberikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan proses pengerjaan serta saran yang dapat mengembangkan atau memperbaiki desain ini.

