

ABSTRAK

Orphic - Perancangan Busana Semi-Couture dengan Inspirasi Video Game Silent Hill 2

Oleh

Vania Monica Kurniawan

1561009

Proyek akhir Orphic merupakan perancangan busana *semi couture* yang terinspirasi dari *video game Silent Hill 2* dengan perpaduan *Trend Cryptic*, dengan sub-tema *Critter* dari buku *Trend Forecast 2017/ 2018 Greyzone*.

Koleksi ini dibuat dengan memanfaatkan reka bahan lukis kain dan *foil press*. Material yang digunakan adalah kulit imitasi, beludru dan kain *polyester*. Perpaduan olah bahan tersebut kemudian diterapkan ke dalam siluet busana sesuai dengan karakter monster pada *video game Silent Hill 2*.

Koleksi busana Orphic ditujukan bagi target market wanita dengan kelas sosial atas dengan usia 18-25 tahun, bertempat tinggal di daerah perkotaan yang maju dan modern, menyukai karya fiksi dan *game*, serta bekerja sebagai *public figure* dengan karakter yang berani dan *stylish*.

Kata kunci: *couture*, Game Silent Hill 2, misterius

ABSTRACT

Orphic - Semi-Couture Fashion Design with Silent Hill 2 as Inspiration

By

Vania Monica Kurniawan

1561009

The final project Orphic was the making of the semi couture collection based on the video game Silent Hill 2 as inspiration. The trend used in this collection is Cryptic, with the sub-theme Critter from the book Trend Forecast 2017/ 2018 Greyzone.

This collection is made by utilizing fabric painting and foil press. The materials used are faux leather, velvet and polyester fabric. The fuse of these materials and fabric manipulation were then applied to the silhouette according to the monster in video game Silent Hill 2.

The target market for this semi couture collection is a high class woman within the age range of 18-25 years old who lives in advanced and modern urban city, likes fictions and games, with a bold and stylish character.

Keywords: couture, Game Silent Hill 2, mysterious.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN AKHIR STUDI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Perancangan.....	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

2.1. Teori Fashion	5
2.2. PengertianTren	6
2.3. Teori Busana.....	7
2.3.1. Jenis Busana	8
2.3.2. Fungsi Busana	12
2.4. Teori Pola.....	12
2.5. Teori Tekstil	13
2.6. Teori Reka Bahan.....	14
2.6.1. Fabric Painting	14
2.6.2. Foil Press.....	14
2.7. Teori Warna.....	15
2.7.1. Teori Warna Albert Munsell	15
2.7.2. Teori Warna Berdasarkan Koleksi.....	16
2.8. Teori Video Game.....	17

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

3.1. Game Silent Hill 2.....	19
3.1.1. Kota Silent Hill.....	20

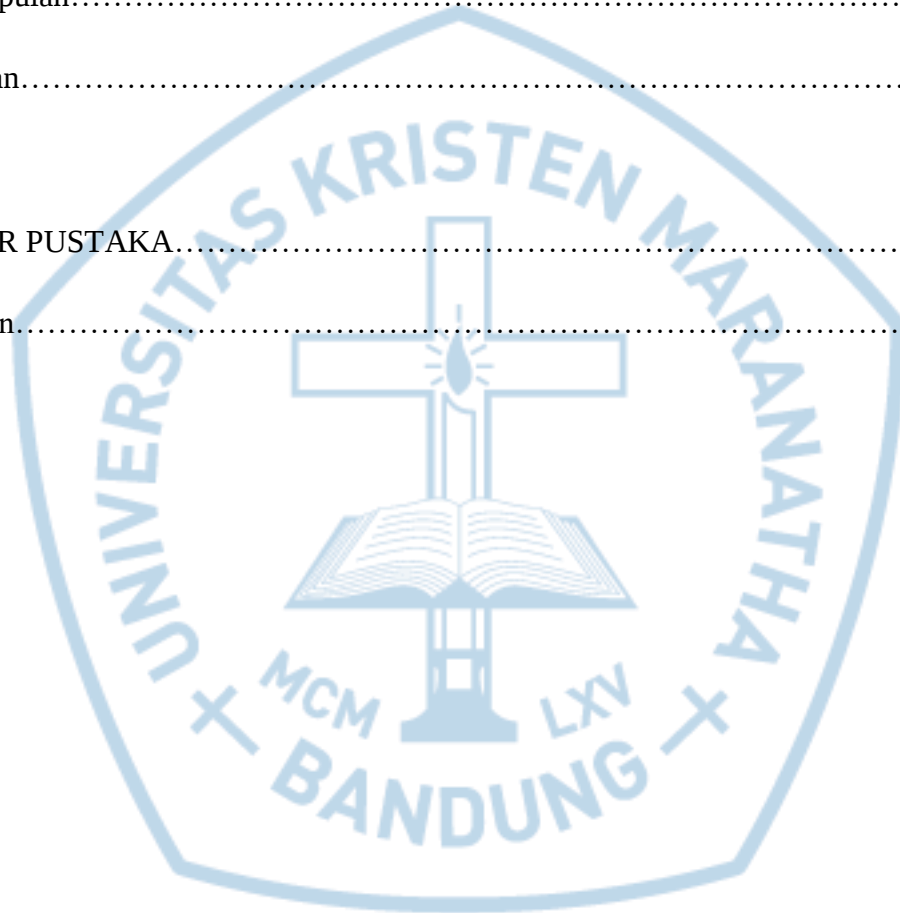
3.1.2. Plot dari Silent Hill 2.....	24
3.1.3. Monster dari Silent Hill 2.....	28
3.2. Trend Forecasting 2017 / 2018 : Grey Zone.....	32
3.2.1. Cryptic.....	32
3.2.2. Critter.....	32
3.3. Target Market.....	33
 BAB IV REALISASI PERANCANGAN	
4.1. Perancangan Umum.....	35
4.1.1. Image Board	35
4.1.2. Konsep	35
4.1.3. Koleksi Desain	36
4.2. Perancangan Khusus.....	36
4.2.1. Desain I	36
4.2.2. Desain II	37
4.2.3. Desain III	38
4.2.4. Desain IV	39
4.3. Perancangan Detail.....	40
4.3.1. Fabric Painting	40
4.3.2. Foil Press	40

4.3. Aksesoris	41
4.4. Biaya Produksi.....	43

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan.....	45
5.2. Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA.....	46
Lampiran.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Black Dress, Lanvin.....	6
Gambar 2.2 Crop top, 3.1 Phillip Lim.....	7
Gambar 2.3 Crocs.....	7
Gambar 2.4 Haute Couture, Alexis Mabille.....	9
Gambar 2.5 Ready-to-wear, Alexis Mabille.....	9
Gambar 2.6 Designer wear, Danjyo Hiyoji.....	10
Gambar 2.7 Busana intermediate, Emporio Armani.....	11
Gambar 2.8 Mass production, Zara.....	11
Gambar 2.9 Fabric Painting.....	14
Gambar 2.10 Foil Press.....	14
Gambar 2.11 Lingkaran warna Albert Munsell.....	15
Gambar 2.12 Munsell Tree.....	16
Gambar 2.13 Warna Berdasarkan Koleksi.....	17
Gambar 3.1 Cover game Silent Hill 2.....	19
Gambar 3.2 Pertemuan dengan monster pertama yang ditemui James, Lying Figure.....	20
Gambar 3.3 Layout kamar mandi di kota Silent Hill.....	21
Gambar 3.4 Pertemuan dengan monster ketiga yang ditemui James,	

Red Pyramid Thing..	21
Gambar 3.5 Layout ruangan di Westwood Apartment, Silent Hill.....	21
Gambar 3.6 Pertemuan dengan monster keempat yang ditemui James, Bubble Head Nurse.....	22
Gambar 3.7 Layout koridor pada Brookhaven Hospital, Silent Hill.....	22
Gambar 3.8 Lukisan Red Pyramid Thing di Historical Society.....	25
Gambar 3.9 Ending Leave.....	27
Gambar 3.10 Ending Maria.....	28
Gambar 3.11 Red Pyramid Thing.....	30
Gambar 3.12 Bubble Head Nurse.....	30
Gambar 3.13 Flesh Lips.....	31
Gambar 3.14 Mary.....	31
Gambar 3.15 Tren Cryptic.....	32
Gambar 3.16 Lily Rose Depp.....	33
Gambar 4.1 Moodboard “Orphic”	35
Gambar 4.2 Koleksi busana Orphic.....	36
Gambar 4.3 Desain Look 1.....	36
Gambar 4.4 Desain Look 2.....	37
Gambar 4.5 Desain Look 3.....	38
Gambar 4.6 Desain Look 4.....	39

Gambar 4.7 Fabric Painting.....	40
Gambar 4.8 Foil Press.....	41
Gambar 4.9 Desain Sepatu Look 1.....	41
Gambar 4.10 Desain Sepatu Look 2.....	42
Gambar 4.11 Desain Sepatu Look 3.....	42
Gambar 4.12 Desain Sepatu Look 4.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka Metode Perancangan.....	3
Tabel 3.1 Sejarah Silent Hil.....	23
Tabel 3.2 Kumpulan monster dari Silent Hill 2.....	29

