

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video game adalah sebuah permainan interaktif dengan teknologi elektronik yang menggabungkan narasi, animasi dan suara. *Video game* merupakan cara relaksasi yang sangat populer saat ini, dan sejarahnya dapat ditelusuri dari tahun 1972, saat Atari, Inc. memarketkan video game pertama dengan ping pong berjudul Pong. (Gunter, 1998: 11-12).

Kini, ada banyak jenis *video game* dengan berbagai latar belakang yang digemari oleh berbagai kalangan dan berbagai jenjang usia di Indonesia. Negara Indonesia sendiri merupakan *market video game* yang cukup besar, dengan pendapatan perusahaan yang dianggap sangat menguntungkan (Iwatani, 2015 : 249).

Silent Hill merupakan salah satu *video game* legendaris yang sampai saat ini masih sangat digemari di kalangan gamers. *Silent Hill* merupakan seri *game horror* psikologis yang diciptakan oleh *Team Silent*, dan dipublikasikan oleh KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO STUDIO. *Silent Hill 2* merupakan judul kedua yang dirilis dari seri game horror tersebut.

“Orphic” merupakan judul sebuah koleksi busana *semi-couture* yang terinspirasi dari monster dalam kota *Silent Hill*, yang terdapat di Maine, Amerika dalam *video game action-adventure, survival horror game* berjudul *Silent Hill 2*. Orphic merupakan kata dalam bahasa Inggris yang artinya misterius, memikat, dan di luar pemahaman biasa. Desain koleksi busana Orphic terinspirasi dari bentuk monster yang paling terkenal dari *video game Silent Hill 2*. Monster-monster ini adalah *Red Pyramid Thing, Bubble Head Nurse, Flesh Lips* dan *Mary*.

Desain koleksi ini menggunakan bahan daphnie, beludru dan kulit sintetis. Koleksi ini juga menggunakan *2 manipulating fabric. Fabric painting* digunakan untuk mendapatkan kesan karat dan darah pada bangunan-bangunan yang terdapat di kota

Silent Hill. *Foil press* juga digunakan untuk memperkuat kesan karat dan logam pada busana.

Berdasarkan trend yang diambil dari *Trend Forecast 2017/ 2018 Greyzone* dengan tema *Cryptic* dan sub tema *Critter*, siluet dalam koleksi busana *semi-couture* ini memiliki bentuk yang mengingatkan pada sosok aneh dalam video game dengan reka bahan berwarna metalik untuk menunjukkan kesan *hi-tech*.

Keyword yang diambil dari koleksi busana Orphic ini adalah misterius dan *scary*/menakutkan dan gelap. Koleksi busana ini ditujukan untuk wanita kelas menengah keatas 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*. Koleksi busana ini dapat digunakan pada *gaming event*, *art festival*, *fashion show* dan *photoshoot*.

1.2. Permasalahan Perancangan

Permasalahan yang diangkat dalam koleksi ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang busana semi couture yang terinspirasi dari *horror game Silent Hill 2*.
2. Bagaimana cara menerapkan teknik reka bahan pada koleksi busana dengan kesan sesuai dengan karakter koleksi.
3. Bagaimana cara menggabungkan trend *Greyzone* dengan konsep *survival horror game Silent Hill 2* sebagai sebuah kesatuan tema inspirasi karya.

1.3. Batas Perancangan

Batasan perancangan koleksi busana “Orphic” adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan koleksi busana dengan kategori *semi-couture* yang berkesan misterius dan horor/*scary*.
2. Inspirasi rancangan busana dengan siluet dan reka bahan yang diambil dari 4 monster populer yang berada di Game *Silent Hill 2*.
3. Target market wanita dengan kelas social atas dengan usia 18-25 tahun, bertempat tinggal di daerah perkotaan besar yang maju dan *modern*, menyukai

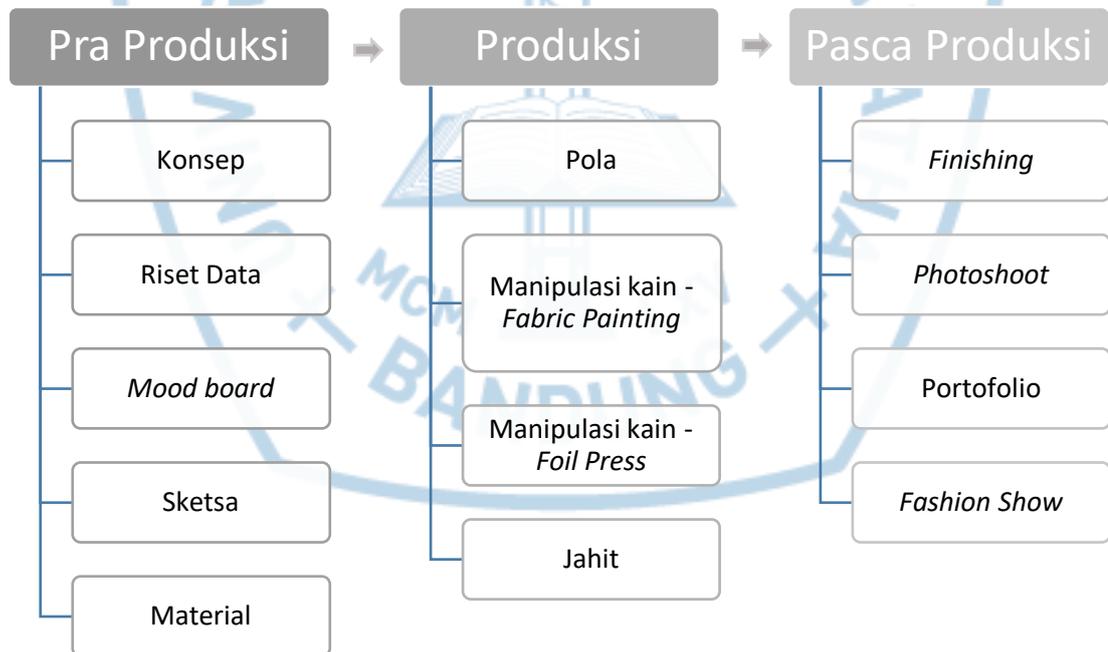
karya fiksi dan *game*, serta bekerja sebagai *public figure* dengan karakter yang berani dan *stylish*.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan koleksi *semi-couture* yaitu sebagai berikut:

1. Merancang busana dengan siluet dan karakteristik monster yang terdapat pada *survival horror game Silent Hill 2*.
2. Membuat kesan misterius dan *horror/scary* menggunakan reka bahan *fabric painting* dan *foil press* untuk membuat *pattern* karat dan darah pada busana.
3. Menggabungkan *survival horror game Silent Hill* dengan tren *Cryptic* khususnya sub tema *Critter*.

1.5. Metode Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Metode Perancangan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2018

1.6. Sistematika Penulisan

Pembuatan laporan ini terdiri dari 5 bab, berikut adalah sistematika penulisan setiap bab:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang perancangan, masalah perancangan, batasan perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi landasan teori yang mengkaji tentang konsep perancangan, definisi, dan keterangan yang disertai sumber untuk memperkuat teori. Teori yang diangkat yaitu teori *fashion*, teori reka bahan tekstil, teori *design*, dan teori warna.

BAB III: DESKRIPSI OBJEK STUDI

Dalam bab ini berisi deskripsi objek studi perancangan, yaitu unsur desain yang digunakan pada rancangan busana dan pembahasan secara mendalam mengenai tema, konsep, penjelasan sumber informasi serta ulasan tentang segmentasi pasar.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan konsep perancangan dan penjelasan koleksi busana “Orphic” yang terdiri dari *image board*, narasi konsep, gambaran seluruh koleksi, penjelasan pengerjaan, serta perancangan khusus seluruh koleksi desain.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran laporan tugas akhir dari koleksi *semi couture* “Orphic”. Kesimpulan dan saran dibuat dengan harapan dapat mengembangkan dan memproduksi desain koleksi busana ini.