

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan kata dalam bahasa Indonesia yang merupakan hasil serapan dari bahasa Inggris yaitu *technology*. Saat ini penggunaan kata teknologi sudah umum digunakan untuk segala sesuatu yang memiliki sifat teknis dapat mempermudah pekerjaan manusia. Tentu saja teknologi merupakan salah satu hasil kebudayaan yang sengaja ataupun tidak sengaja dibuat oleh manusia. Sebelum itu, teknologi juga diyakini berasal dari bahasa Yunani, yaitu *technologia* yang berasal dari kata *techne* yang berarti wacana seni. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2017) arti kata teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan dan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Penggunaan kata *technology* sendiri mulai dicetuskan oleh salah satu ilmuwan sosial asal Amerika, yang pada awal abad ke-20 mulai digagas sebagai padanan dari konsep bahasa Jerman, yaitu *technik* menjadi *technology*. Penggunaan kata teknologi ini dicetuskan setelah munculnya revolusi industri di Eropa, yang memunculkan banyaknya perubahan luar biasa dari segi industri dan juga perburuhan pada masa itu.

Pendapat lainnya mengenai teknologi yang dicetuskan oleh seorang sosiolog asal Amerika, bernama Read Bain (1937). Bain mengatakan bahwa teknologi pada dasarnya meliputi: semua alat, mesin, perkakas, aparat, senjata, perumahan, pakaian, peranti pengangkut dan komunikasi, dan juga keterampilan. Hal ini memungkinkan manusia dapat menghasilkan semua itu. Berdasarkan pendapat Bain tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan segala sesuatu yang bisa diciptakan dan juga dibuat oleh seorang atau sekelompok manusia untuk bisa memberikan nilai dan manfaat bagi sesama.

Perkembangan teknologi memang membawa perubahan besar di belahan dunia ataupun di setiap negara. Salah satu hasil dari penemuan teknologi maju yang sangat berpengaruh terhadap manusia adalah tempat pariwisata atau taman hiburan. Berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009 Pasal 14 tentang Kepariwisata menjabarkan beberapa bentuk usaha pariwisata, salah satunya adalah penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi. Penyelenggaraan rekreasi yang dilakukan pelaku usaha dapat berupa berbagai macam bentuk, contohnya: rekreasi pantai, taman wisata, dan taman rekreasi.

Dalam era globalisasi sekarang ini, taman rekreasi merupakan bentuk pariwisata yang berkembang pesat, karena banyak masyarakat yang menggunakan taman rekreasi sebagai sarana penyegaran untuk menghilangkan penat selama bekerja atau belajar. Kawasan taman rekreasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkumpul dan menghabiskan waktu bersama keluarga. Taman rekreasi biasanya berada dalam suatu kawasan yang menyediakan wahana bermain baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Salah satu pembuatan taman hiburan yang berpengaruh dan sangat dinikmati oleh manusia adalah Disneyland. Disneyland mulai beroperasi tanggal 17 Juli 1955 dibangun oleh Walt Disney yang dikenal dengan pandangan futuristiknya. Pada koleksi proyek akhir ini konsep yang diambil adalah Tomorrowland, yakni salah satu wahana dalam Disneyland dengan tema tentang masa depan dan luar angkasa. Beberapa atraksi yang terdapat dalam Tomorrowland, yaitu: Astro Orbitor yang memiliki bentuk seperti *spinner* terletak di paling depan pintu masuk Tomorrowland, kemudian Autopia, karakter Buzz Lightyear dalam film animasi Toy Story, DL Monorail, Finding Nemo, Jedi Training (Trials of The Temple), Space Mountain, Starcade, Star Tours (The Adventures Continue), dan Star Wars Launch Bay. Kesepuluh atraksi Tomorrowland ini dirancang untuk membuat pengunjung merasakan dirinya seolah-olah berada di dunia masa depan dengan teknologi canggih. (<https://disneyland.disney.go.com/disneyland>)

Koleksi proyek akhir “Terre De Demain” ini berasal dari bahasa Perancis yang artinya sama seperti konsep yang dipilih yaitu Tomorrowland. Dalam koleksi ini, penulis mengaplikasikan desain berkarakter *playful* dan menerapkan unsur teknologi yakni teknik *detachable* berdasarkan tren Digitalian dan subtema Deformasi. Penulis membuat koleksi ini untuk memenuhi kebutuhan para pecinta *fashion* yang menyukai busana berkarakter unik, *playful*, serta modern dengan nuansa warna cerah dan berani.

1.2 Permasalahan Perancangan

Permasalahan perancangan dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat desain dengan referensi dari Tomorrowland yang sesuai dengan tren Digitalian dan subtema Deformasi?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan konsep busana berkarakter unik, *playful*, dan modern sesuai dengan tema yang diangkat?

1.3 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dari pembuatan koleksi ini, yaitu:

1. Merancang busana yang berkarakter unik, *playful*, dan modern dengan mengaplikasikan unsur teknologi *detachable* sebagai bagian dari teknik jahit di dalamnya.
2. Penggunaan material pada busana berupa bahan Polyester PD, Baby Canvas dan Kabernet.
3. Mengaplikasikan sablon fosfor sebagai *manipulating fabric*.
4. Terdapat beberapa pecah pola dalam setiap *look*-nya yang memungkinkan untuk menampilkan dua kesan sekaligus yakni kesan *playful* dan casual jika dilepas/ dibongkar beberapa bagian busananya.
5. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan berani yaitu: ungu dan biru elektrik, putih, serta merah marun. Warna-warna tersebut ditampilkan dalam *moodboard* sebagai manifestasi dari lampu-lampu yang menyala di Tomorrowland pada malam hari.

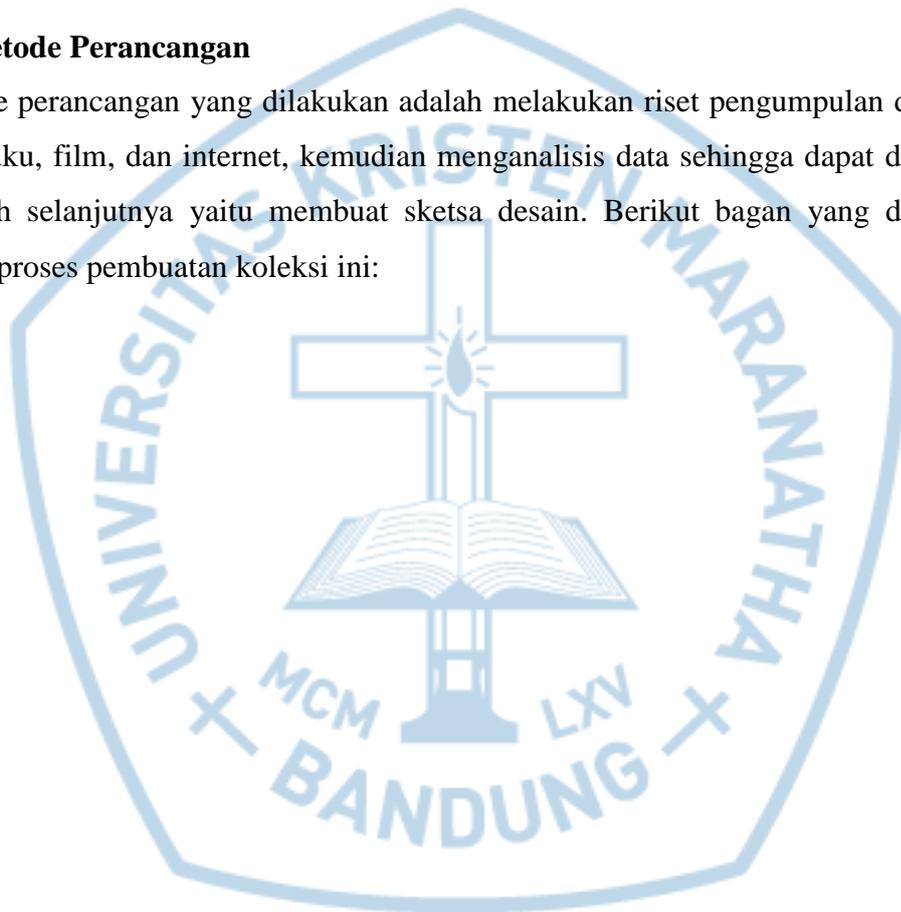
1.4 Tujuan Perancangan

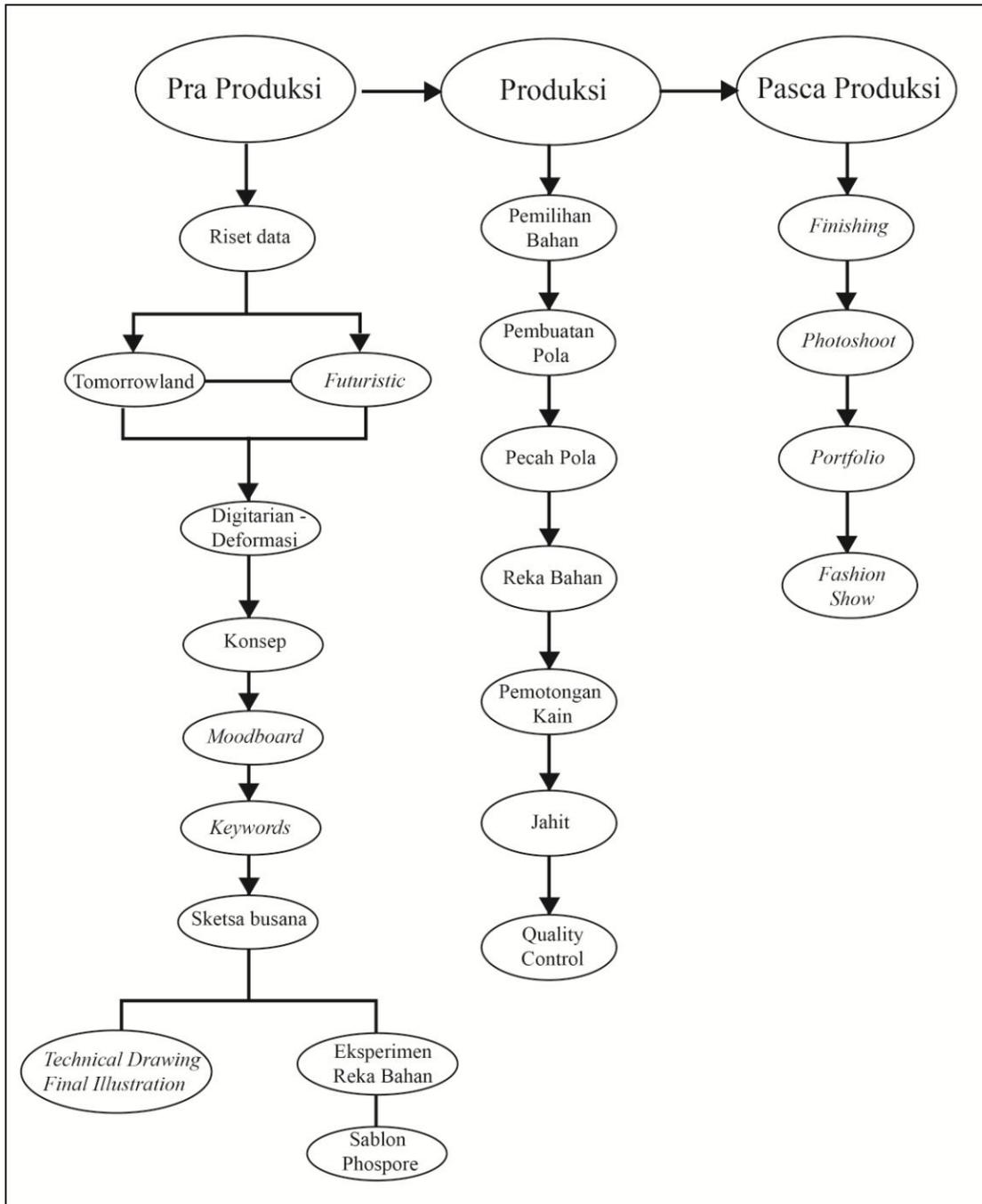
Tujuan perancangan yang dilakukan adalah untuk:

1. Membuat desain dengan mengaplikasikan pecah pola yang diambil dari siluet *detachable* serta stilasi dari salah satu bangunan pada atraksi yang ada di Tomorrowland.
2. Mengaplikasikan warna-warna cerah dan berani seperti yang terdapat di dalam atraksi Tomorrowland pada koleksi busana Terre de Demain.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan adalah melakukan riset pengumpulan data-data dari buku, film, dan internet, kemudian menganalisis data sehingga dapat dilakukan langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa desain. Berikut bagan yang dilakukan dalam proses pembuatan koleksi ini:





Gambar 1.1 Skema perancangan
 (Sumber: Dok. Pribadi, 2018)

I.6 Sistematika Penulisan

Dalam proyek akhir ini, penulis menyusun sistematika penulisan ke dalam lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Permasalahan Perancangan, Batasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Metode Perancangan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang kajian teori yang berisikan penjabaran mengenai teori-teori yang dipakai dalam proyek akhir ini di antaranya adalah Teori Busana, Teori Pola dan Jahit, Teori Reka Bahan, Teori Warna, dan Tinjauan tentang Teknologi.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Merupakan pembahasan dari hasil analisis mengenai teori-teori yang dipakai dalam proyek akhir ini dikaitkan dengan tema yang diangkat yakni Tomorrowland, serta berisi tentang *target market* sesuai dengan *Segmenting*, *Targeting*, dan *Positioning* yang dituju.

BAB IV PENULISAN PERANCANGAN

Merupakan bab yang berisi tentang perancangan umum, perancangan khusus dan perancangan detail, serta biaya produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap proyek yang dikerjakan.