

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut McGrath (2015), 1 dari 20 orang pasti pernah mengalami halusinasi semasa hidupnya. Terlepas dari menjadi sebuah penyakit, halusinasi merupakan fenomena yang berhubungan dengan cara bekerja otak normal. Semakin berkembangnya zaman, semakin banyak pula hal yang dapat memicu halusinasi. Halusinasi yang dialami ada yang menyeramkan dan yang tidak. Banyak dari orang-orang bingung dan tidak mau mengakui ketika mengalami halusinasi karena perasaan takut dianggap tidak normal. Pandangan orang-orang mengenai halusinasi masih sangat tidak terbuka karena kebanyakan orang menganggap jika seseorang mengalami halusinasi berarti dia mengalami gangguan atau pun menggunakan obat-obatan terlarang. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai apa itu halusinasi dan penyebabnya mengakibatkan orang takut untuk berbagi cerita pengalaman halusinasinya. Pengalaman halusinasi yang biasa dialami orang normal dapat berupa pengalaman berupa mendengar panggilan padahal tidak ada orang ataupun melihat sebuah objek dan bentuk yang tidak ada.

Halusinasi adalah sebuah sensasi yang dirasakan tanpa adanya rangsangan dari luar. Menurut Anil Seth (2017), halusinasi dapat terjadi karena adanya persepsi yang dirasakan seseorang. Halusinasi mempengaruhi panca indra kita seperti pendengaran, penciuman dan penglihatan. Seseorang dapat dianggap mengalami halusinasi ketika persepsi yang dihasilkan bukanlah persepsi yang dianggap umum oleh orang sekitarnya. Ketika persepsi yang dialami dianggap umum oleh lingkungan, maka hal tersebut dianggap realita. Halusinasi yang dialami setiap orang berbeda karena halusinasi dipengaruhi oleh persepsi orang tersebut.

Secara umum, halusinasi dianggap hanya dapat dialami oleh orang-orang yang mengalami gangguan psikologi (psikosis) seperti *schizophrenia*, di mana seseorang tidak bisa membedakan realitas dan khayalan mereka. Halusinasi juga

dapat dialami oleh orang-orang yang menggunakan obat seperti LSD, kokain, dan ekstasi. Namun, halusinasi juga dapat dialami orang normal tanpa pengaruh obat atau pun gangguan psikologi.

Pada dasarnya, halusinasi yang dialami oleh setiap orang memiliki tingkat kejelasan dalam penglihatannya. Pertama, halusinasi dapat kita lihat sebagai imajinasi dengan gambaran yang *blur*. Kedua halusinasi dengan gambaran yang jelas, dan terakhir, halusinasi dengan momen-momen kilasan yang tampak blur hingga terakhir gambaran mimpi dan lingkungan yang tampak jelas. Gambaran halusinasi yang dialami setiap orang berbeda, ada yang melihat objek dalam bentuk kartun, ada yang melihat orang dengan proporsi yang tidak seimbang, melihat sebuah objek dalam bentuk monster, dan lain-lain.

Pada koleksi ini, halusinasi menjadi inspirasi dengan mengambil gambaran halusinasi yang dialami pada orang normal. Karena gambaran halusinasi setiap orang berbeda, halusinasi digambarkan oleh gambaran objek yang berbayang dan tampak bergerak. Halusinasi yang dialami orang normal saat bermimpi dapat berupa gambaran yang nampak tidak jelas hingga gambaran yang jelas.

Pada koleksi busana *ready to wear deluxe* berjudul "*Hallucinatory*" ini mengacu pada tren Bekraf yaitu *Cortex* dengan subtema *Fractaluscious*, di mana dalam busana akan menampilkan keluwesan dengan kesan bergelombang yang tampak berganda. Sesuai dengan konsep *Hallucinatory* yang menggambarkan pergerakan gambar halusinasi yang bergelombang dan tampak bertumpuk. Desain *ready to wear deluxe* ini terinspirasi dari halusinasi yang akan digambarkan dalam pakaian yang memiliki kesan ilusi dengan menggambarkan transisi halusinasi dari gambaran blur hingga jelas. Warna yang diambil dari warna-warna yang terdapat pada *mood board* yaitu warna hitam, putih dan abu-abu. Koleksi ini mengambil bentuk *trapeze* siluet. Koleksi ini ditujukan untuk wanita dengan usia 28-40 tahun yang tinggal di kota besar seperti Bandung dan Jakarta dan memiliki penghasilan di atas Rp10.000.000,00 serta memiliki

kepribadian yang tertutup atau *introvert* yang memiliki kesan misterius, memiliki sebuah visi ideal mengenai suatu hal dan berani mewujudkannya. Koleksi ini mengambil kata kunci *mysterious*, *dynamic*, dan *transitionary*. Material yang digunakan dalam koleksi ini adalah material berbahan tipis seperti kain organza sutra, kain jala dengan lapisan kulit imitasi dan kain satin.

1.2 Masalah Perancangan

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, berikut adalah masalah perancangan yang akan didalami antara lain:

1. Bagaimana cara menerapkan konsep halusinasi ke dalam desain busana *ready to wear deluxe* wanita?
2. Bagaimana cara merealisasikan desain ke dalam busana *ready to wear deluxe* bertema halusinasi?

1.3 Batasan Perancangan

Dari penjelasan latar belakang konsep dan batasan perancangan di atas, berikut ini adalah batasan perancangan dari koleksi ini:

1. Koleksi *ready to wear deluxe* yang berjudul *Hallucinatory* mengambil inspirasi dari tema halusinasi dengan mengambil prinsip ilusi yang dihasilkan dari gambaran halusinasi yang nampak bergerak dan bertransisi dari blur hingga jelas serta nampak berganda.
2. Siluet yang diambil untuk karya *ready to wear deluxe* ini adalah *trapeze* siluet. Siluet ini memiliki bentuk yang melebar mulai dari bawah lubang lengan dan memiliki kesan yang *flowy*.
3. Warna yang diambil adalah warna dalam *mood board* yaitu abu-abu, hitam, dan putih.
4. *Fabric manipulation* yang diambil pada karya ini adalah *layering* kain menciptakan kesan ilusi serta teknik *marbling*.
5. Material yang digunakan dalam koleksi ini adalah material transparan seperti organza sutra dan material jala yang dipadukan dengan kulit sintetis.

6. Koleksi ini ditujukan untuk wanita dengan usia 28-40 tahun yang tinggal di kota besar seperti Bandung dan Jakarta dan memiliki penghasilan di atas Rp10.000.000,00 serta memiliki kepribadian yang memiliki kepribadian yang tertutup atau *introvert*, dan memiliki sebuah visi ideal mengenai suatu hal dan berani mewujudkannya.

7. Tren Bekraf yaitu *Cortex* dengan subtema *Fractaluscious*, di mana dalam baju akan menampilkan keluwesan dengan kesan bergelombang yang tampak berganda.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasar pada masalah perancangan yang telah dibuat, berikut adalah tujuan dari koleksi ini dibuat:

1. Konsep halusinasi yang diangkat untuk mengingatkan bahwa setiap orang normal dapat berhalusinasi tanpa gangguan psikologi atau bantuan obat. Halusinasi yang diambil adalah gambaran imajinasi yang dapat dirasakan orang dengan melihat gambaran halusinasi yang *blur* hingga jelas. Konsep ini diterapkan pada desain busana *ready to wear deluxe* yang memiliki kesan lembut dengan memainkan *layer* untuk memberikan kesan ilusi yang dihasilkan halusinasi. Warna pada karya ini juga terdapat pada *mood board*. Desain dibuat untuk wanita yang hidup di kota besar dengan rentan umur 28 hingga 40 tahun. Desain juga ditujukan untuk kegiatan formal dan dapat digunakan sehari-hari.
2. Halusinasi diterapkan ke dalam desain busana *ready to wear deluxe* dengan mengambil warna hitam dan abu yang terdapat pada *mood board* dan siluet yang diambil adalah *trapeze* siluet sehingga busana akan longgar. Desain yang dihasilkan memiliki bentuk yang simpel dan berlapis. *Fabric manipulation* yang digunakan adalah *layering* kain yang menciptakan kesan *blur* dan bergerak.

1.5 Metode Perancangan

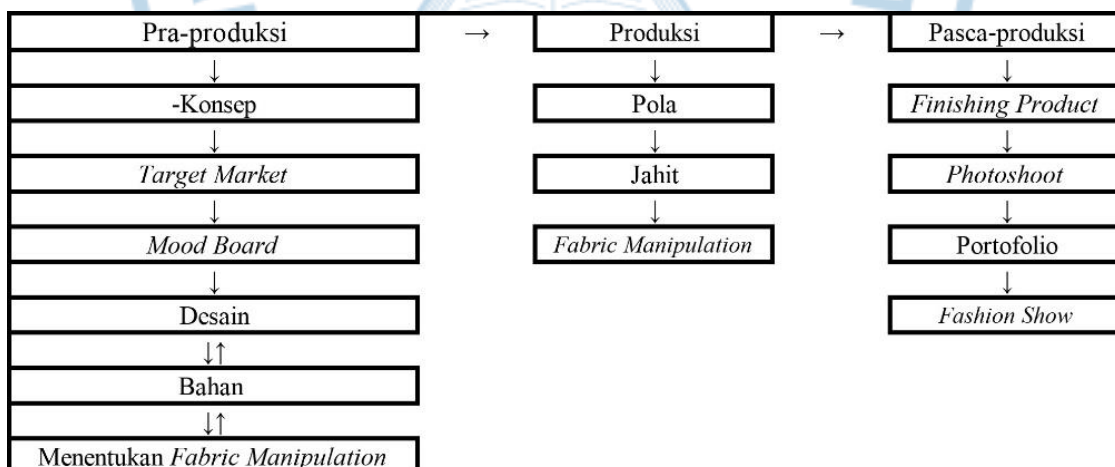
Perancangan ini diawali dengan proses pra-produksi yang dilakukan pertama adalah mencari konsep dan inspirasi yang menarik kemudian dilanjutkan dengan mencari data yang menunjang konsep melalui data hasil penelitian yang telah

dilakukan orang lain serta penjelasan tentang halusinasi. Setelah itu *mood board* dibuat untuk mempermudah proses desain dilanjutkan dengan menyusun narasi konsep koleksi. Setelah narasi konsep dan *mood board* telah dibuat, dilanjutkan dengan menentukan sketsa, material, *fabric manipulation*. Pada proses desain dan penentuan *fabric manipulation* dilakukan berulang karena terdapat penyesuaian realita desain dan *fabric manipulation* yang dipilih.

Setelah semua proses pasca-produksi selesai, dilanjutkan dengan proses produksi yang terdiri dari membuat pola, peletakan motif sesuai dengan desain yang dibuat kemudian memotong kain dan membuat *fabric manipulation* yang telah ditentukan. Setelah semua komponen selesai dikerjakan barulah masuk proses penjahitan koleksi.

Proses terakhir yang dilakukan adalah proses pasca-produksi yang terdiri dari *finishing product* yang berguna untuk menyempurnakan koleksi, kemudian *photoshoot* koleksi dan pembuatan portofolio koleksi ini. Setelah semua proses selesai, terakhir koleksi akan diperagakan dalam *fashion show*.

Alur proses dapat dilihat dari skema perancangan (Gambar 1.1) di bawah:



Gambar 1.1 Skema perancangan

(Sumber: Dok. Pribadi, 2019)

I.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan laporan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini akan dijelaskan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang pemilihan konsep, masalah perancangan, batasan tujuan serta metode perancangan untuk konsep yang diambil.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi mengenai masalah permasalahan yang diangkat antara lain: pengertian maupun konsep-konsep dalam pembagian sub-bab. Dalam bab ini akan didukung teori yang relevan dengan proyek yang dikerjakan. Teori yang dibahas adalah teori *fashion*,

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi, penjelasan, atau penjabaran secara mendalam dan detail mengenai hal yang menjadi sumber inspirasi bagi konsep desain.

BAB IV REALISASI PERANCANGAN

Bab keempat ini akan terdapat tiga pembahasan utama yaitu mengenai perancangan umum, perancangan khusus, serta perancangan detail.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan ini akan dituliskan simpulan dan saran bagi universitas, program studi serta masyarakat umum.