BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan ragam budaya salah satunya mitologi. Mitologi di Indonesia memuat kisah keadaan awal dunia, kisah dewa-dewi dan makhluk supranatural, dan kisah asal mula sesuatu. Kisah itu bermula dikarenakan Indonesia merupakan wilayah strategis untuk perdagangan dunia. Misalnya pedagang India dan Cina yang datang dan ikut menyebarkan agama Hindu dan Budha. Dalam perdagangan dan penyebaran agama inilah Indonesia mengadaptasi dengan budaya luar. Bukti pengaruh tersebut dapat dilihat hingga masa kini, baik dari istilah budaya maupun cerita rakyat. Beberapa istilah di Indonesia, seperti "batara", "dewa", "bidadari", "raksasa", merupakan kata-kata dari bahasa Sanskerta yang dipengaruhi oleh mitologi Hindu dan Buddha. Pengaruh mitologi Hindu dan Buddha.

Dapat diamati dari kesamaan beberapa mitos lokal di Indonesia. Salah satunya adalah mitologi Garuda. Garuda dipercaya sebagai seekor burung yang dijuluki sebagai raja segala yang terbang. Karena kekuatan dan kesetiaannya, Garuda dipilih untuk menjadi tunggangan Dewa Wisnu.

Sosok tokoh mitologi Garuda kemudian berkembang kuat di Indonesia sehingga dijadikan sebagai lambang negara. Didasari oleh keunikan dan keistimewaan yang dimiliki oleh sosok Garuda tersebut, maka perancang mengangkat konsep tersebut sebagai konsep tugas akhir dengan judul "**Khageswara**".

Berasal dari keunikan karakternya dan perjuangannya, perancang terinspirasi untuk menghasilkan karya *Haute Couture* yang berkarakter bercerita, klasik, dan majestik dengan penggunaan material utama thomson dan taffeta juga tile dan katun minyak sebagain kain pendukung. Berdasarkan konsep perjuangan sosok Garuda, perancang menggunakan tren Neo Mediaval dalam pembuatan laporan dan karya desain dalam proyek akhir berjudul **Khageswara** ditujukan bagi sosok wanita yang berkarakter

kuat dan *elegance* seperti wanita yang berprofesi sebagai duta budaya Indonesia, Puteri Indonesia, maupun para pecinta budaya Indonesia.

1.2 Masalah Perancangan

Dalam pembuatan tugas akhir *couture* yang berjudul Khageswara, penulis merangkum pembahasan kedalam beberapa masalah:

1. Bagaimana cara menerapkan konsep **Khageswara** ke dalam koleksi *Couture*?
2. Bagaimana cara menyelaraskan tren yang sedang berkembang dengan tema **Khageswara** agar dapat diterima oleh target market?

1.3 Batasan Perancangan

Dalam pembuatan tugas akhir *Couture* yang berjudul **Khageswara**, penulis membatasi konsep desain kedalam beberapa batasan:

1. Siluet yang dipakai ialah siluet I yang *press* pada bagian pinggang dan lurus hingga bawah dan dilengkapi dengan *outer* atau pelengkap yang bersiluet besar.
2. Warna yang digunakan ialah nuansa warna *gold* dan coklat beserta beberapa warna turunannya, seperti coklat muda hingga coklat tergelap.
3. Desain memiliki karakter klasik sehingga digunakan bahan utama yang seperti thomson dan taffeta bridal
4. *Fabric manipulating* yang digunakan ialah desain motif bercerita, *printing*, bordir dan pemasangan tassel.
5. Waktu dan tempat dipakainya busana *haute couture* ini ialah acara formal yang membawa nama budaya Indonesia di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

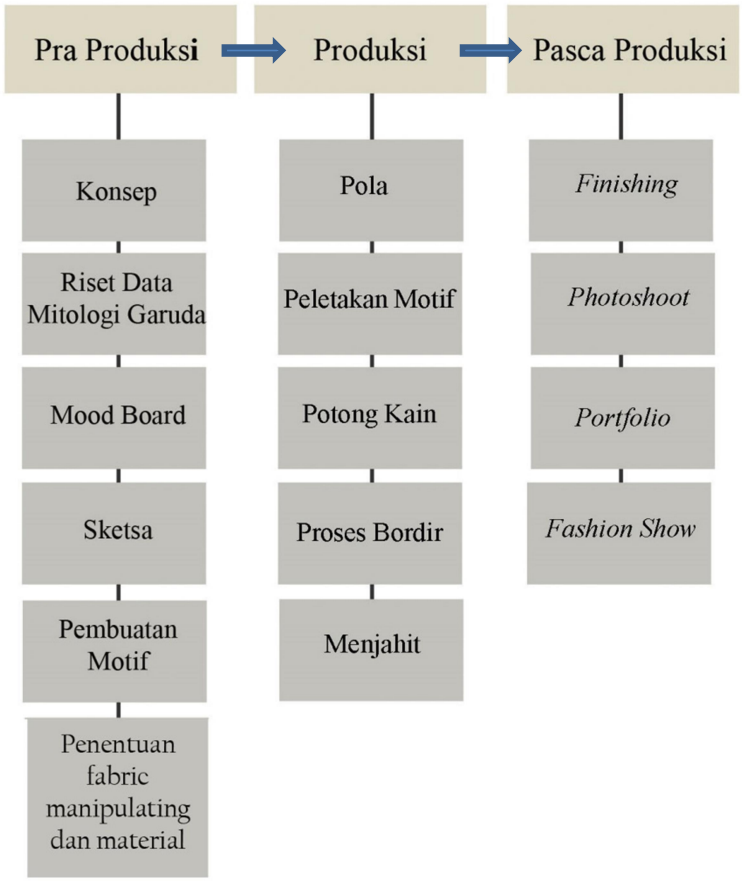
Dalam pembuatan tugas akhir *Couture* yang berjudul **Khageswara**, penulis memiliki beberapa tujuan:

1. Cara menerapkan konsep **Khageswara** ke dalam desain *Haute Couture* ialah dengan melakukan riset ke berbagai sumber untuk mengetahui alur cerita mitologi ini. Penulis membagi empat buah cerita ke dalam empat busana. Cerita mengenai Garuda dimulai dari kelahiran hingga kehebatannya yang

ditakuti oleh semua Dewa yang ada dituangkan kedalam busana melalui ilustrasi. Ilustrasi dibuat berdasarkan visual Garuda yang didapat melalui berbagai sumber.

2. Perpaduan tema Garuda dan tren bertujuan agar busana yang dibuat sesuai dengan kebutuhan market, sehingga perancang memilih tren Neo Medieval sebagai pedoman gaya perancangan. Penerapan tren dituangkan lewat teknis pembuatan busana seperti pemilihan warna dan *manipulating fabric*. Busana ditujukan bagi puteri Indonesia dan pecinta budaya Indonesia yang menghargai budaya lokal dan pembawaan elegan terutama wanita dengan usia 25 hingga 35 tahun.

1.5 Metode Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan
(Sumber: Dok. Pribadi, 2019)

Dalam proses pembuatan koleksi busana *Couture* **Khageswara**, proses yang dilalui ialah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam proses pra produksi, penulis menentukan konsep serta mendalami konsep melalui berbagai informasi terpercaya seperti tesis dan cerita asli dari Kitab Mahabarata. Kemudian, membuat *mood board* yang berfungsi menjadi patokan pembuatan karya desain. Tahap berikutnya, membuat banyak alternatif sketsa gambar yang kemudian diseleksi beserta peletakan motif alur cerita mitologi perjuangan Garuda dan menentukan material yang cocok dalam proyek akhir ini. Langkah kedua ialah produksi, dalam tahap produksi terdiri dari tahap membuat pola, meletakkan motif dan menggambar motif ke pola. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan proses *cutting* atau memotong kain, proses bordir, dan terakhir proses menjahit. Dalam tahap ketiga, yaitu pasca produksi. Tahap ini merupakan tahap dimana perancang melakukan *finishing*, *photoshoot*, *portfolio*, dan *fashion show*.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang awal dari laporan tugas akhir, penulis memaparkan hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang laporan tugas akhir, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, penulis memaparkan tentang teori terkait dengan busana couture dan objek rancangan yang dipakai sebagai pijakan dalam menguraikan permasalahan yang diteliti.

BAB III : DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Dalam bab ini, berisi tentang hal-hal yang menjadi sumber ide dan inspirasi dalam konsep akulturasi mitologi perjuangan Garuda dan tren Neo Medieval sebagai panduan gaya dalam merancang.

BAB IV : REALISASI PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang *image board*, narasi konsep, gambar ilustrasi *fashion*, perancangan khusus dan perancangan keunikan yang dipakai dalam desain tugas

akhir.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan akhir dan saran terhadap permasalahan, dan tindak lanjut terhadap lingkungan maupun pribadi.

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
MCM LXV
BANDUNG