

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia *fashion* semakin berkembang dengan berjalannya waktu. Berbagai jenis pakaian dan aksesoris dicipta oleh para desainer. Penciptaan pakaian atau busana berawal dari sebuah inspirasi dan hampir semua aspek kini berkaitan dengan *fashion*, mulai dari manusia, hewan, bahkan sampai hal-hal seperti boneka dan mainan. Salah satu mainan yang sangat berkaitan dengan *fashion* tersebut adalah Barbie. Boneka Barbie merupakan sebuah mainan anak-anak perempuan yang sudah sangat terkenal di kalangan masyarakat. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, Barbie masih menjadi sebuah hal yang diinginkan oleh orang-orang.

Barbie merupakan sebuah *brand* mainan anak-anak yang diluncurkan oleh perusahaan Mattel di California, Amerika. Penemu awal Barbie adalah Ruth Handler yang merupakan istri dari pemilik perusahaan Mattel, Elliot Handler. Barbie pertama dibuat pada 9 Maret 1959 dan diluncurkan di American Toy Fair di Kota New York. Barbie ditujukan untuk anak-anak perempuan dengan kisaran umur 3 sampai 12 tahun. Kini Barbie telah menjadi sebuah mainan ikonik yang tidak hanya anak-anak saja memainkannya, namun orang dewasa pun memiliki Barbie sebagai barang koleksi.

Barbie diciptakan dengan figur tubuh yang serupa dengan wanita dewasa, pada saat itu (tahun 1950-an) mainan anak-anak perempuan cenderung berupa boneka *toddler* atau bayi. Sedangkan mainan anak laki-laki saat itu lebih beragam dengan berbagai peran atau profesi yang menempel pada mainan tersebut. Anak perempuan Ruth Handler, yaitu Barbara, menjadi inspirasi utama dalam pembuatan boneka Barbie. Tidak hanya namanya yang dipakai, Ruth terinspirasi saat melihat Barbara bermain dengan boneka *dress-up* dari kertas yang dimilikinya. Kemudian pada saat Ruth pergi berlibur ke Swiss, ditemukanlah boneka “Bild Lilly”, sebuah boneka asal Jerman dengan figur wanita dewasa, namun boneka tersebut bukanlah untuk anak-anak melainkan untuk orang dewasa.

Dalam koleksi, sifat dan *fashion* Barbie yang cantik dipadukan dengan kain utama budaya *fashion* Amerika yaitu denim/jeans dengan desain dibuat cocok untuk wanita muda milenial beraplikasi sablon gambar-gambar yang mendukung keberadaan Barbie. *Trend* yang dipakai untuk koleksi ini adalah Indonesia Trend Forecasting 2019/2020 Singularity adalah Exuberant dengan subtema Urban Caricature.

1.2 Masalah Perancangan

Adapun pertanyaan dalam perancangan:

1. Bagaimana cara menerapkan Ikonik Boneka Barbie yang dibawakan di konsep menjadi sebuah desain busana *ready to wear*?
2. Bagaimana cara merealisasikan *fabric manipulation* yang sesuai pada desain busana yang sesuai dengan *image* American Barbie?

1.3 Batasan Perancangan

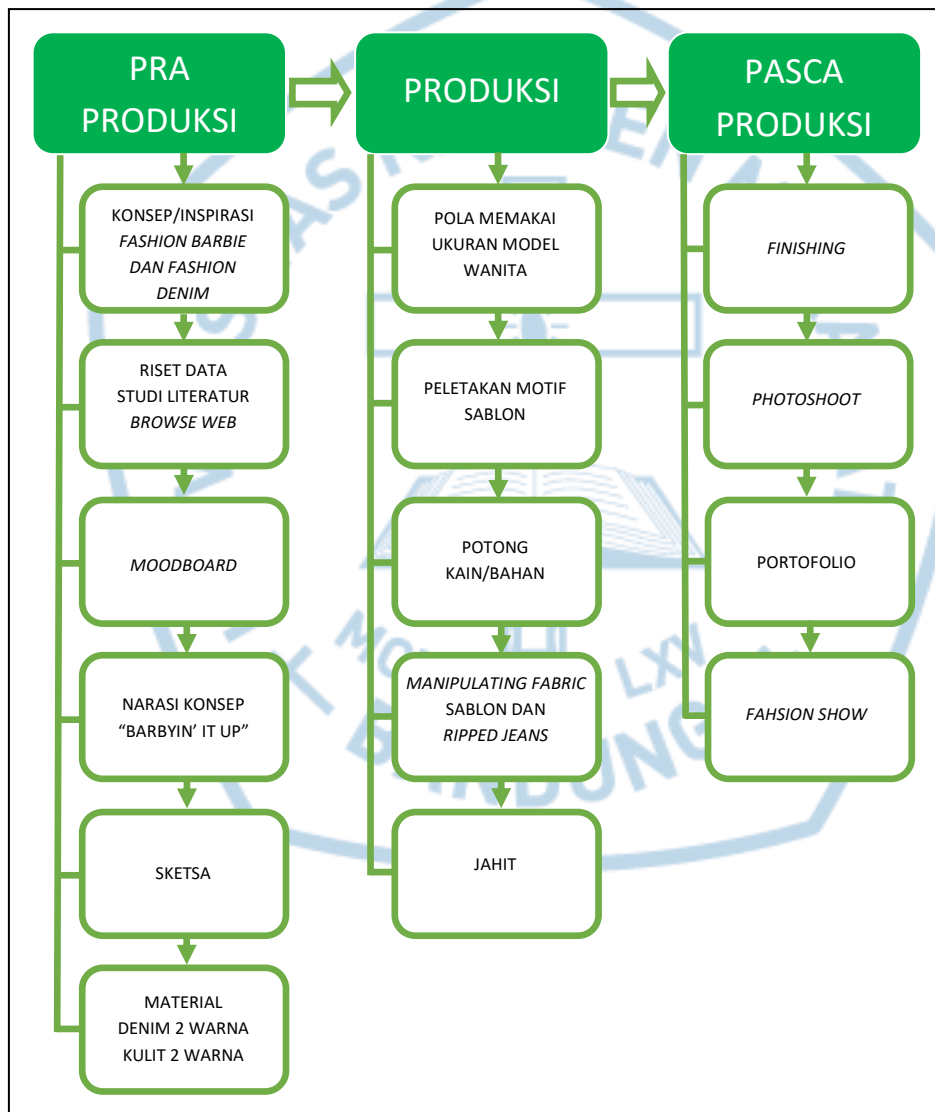
Adapun batasan-batasan yang dapat membantu dalam perancangan koleksi:

1. Inspirasi utama untuk koleksi *Ready to Wear* ini merupakan penerapan karakter/ ikon Boneka Barbie kedalam desain dengan penggunaan dua bahan ikonik yaitu kulit pink, dan denim.
2. Siluet yang digunakan adalah "I".
3. Warna yang digunakan untuk koleksi ini adalah pink fusia, pink muda 2 warna denim, serta warna sampingan pada motif sablon yaitu kuning keemasan, hitam, putih, dan biru.
4. *Manipulating fabric* yang digunakan untuk koleksi ini berupa . Yang pertama yaitu sablon *printing*/ sablon *Polyflex*. *Fabric manipulation* kedua yaitu *ripped jeans*.
5. Target market untuk rancangan ini yaitu wanita berumur 18 sampai 25 tahun, memiliki *income* sebesar 7 juta per bulannya. Memiliki profesi, dari mahasiswa sampai wanita karir yang menyukai budaya pop. Bertempat tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Karakter *fashion Icon* yang cocok untuk koleksi ini yaitu *fun, chic*.
6. *Trend* yang dipakai untuk koleksi ini berdasarkan Indonesia Trend Forecasting 2019/2020 Singularity adalah Exuberant dengan sub tema Urban Caricature.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Menerapkan konsep Barbie dengan cara menganalisis sifat dan karakter Boneka Barbie dan memadukan kedua bahan utama secara menarik dan seimbang.
2. Merealisasikan kedua *fabric manipulation*, pertama yaitu sablon gambar dan *fabric manipulation* kedua yaitu *ripped jeans*.

1.5 Metode Perancangan



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

I.6 Sistematika Penulisan

Agar laporan akhir studi ini sesuai dengan maksud dan tujuan, Penulis menata secara sistematis guna memperlancar dan mempermudah penyelesaian penulisan isi dari laporan ini. Adapun sistematika penulisan isi dari laporan ini dapat diuraikan dalam 5 (lima) bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan awal dari laporan akhir studi Penulis menguraikan hal-hal yang berhubungan dengan Latar Belakang Proyek Akhir, Masalah Perancangan Proyek Akhir, Batasan Perancangan Proyek Akhir, Tujuan Perancangan Proyek Akhir, Metode Perancangan Proyek Akhir, dan Sistematika Penulisan Laporan Proyek Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, Penulis menguraikan tentang Teori *Fashion*, Teori Busana, Teori Tekstil, Teori Warna dan Teori tentang boneka Barbie secara general.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Bab ini pada dasarnya berisi tentang deskripsi, penjelasan, dan atau penjabaran secara mendalam dan detail yang disajikan dapat meliputi Data dan Fakta, Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.

BAB IV REALISASI PERANCANGAN

Bab ini dapat dibagi menjadi 3 (tiga) pembahasan utama yakni tentang Perancangan Umum, Perancangan Khusus, serta Perancangan Detail

BAB V PENUTUP

Bab ini ditutup dengan pernyataan dari mahasiswa mengenai proses Proyek Akhir yang telah dilakukan, yaitu Simpulan dan Saran.