

ABSTRAK

Perancangan Busana *Streetwear* Pria dengan Inspirasi Potongan Tetris

Oleh
Neita Nadiah Saladin Putri
NRP 1661044

Tetris adalah *video game* teka-teki yang terdapat pada komputer, ponsel, dan game boy. Pada permainan ini, berbagai macam tetromino yang terdiri dari empat balok yang akan jatuh. Tujuan dari permainan ini adalah dengan memanipulasi *tetromino* yang jatuh, dengan mengerakannya ke samping atau memutarinya, sehingga akan terbentuk garis horizontal tanpa celah. Ketika sudah terbentuk, *tetromino* tersebut akan menghilang, sehingga tetromino di atasnya akan terjatuh. Ketika permainan berlanjut, *tetromino* tersebut akan jatuh lebih cepat. Permainan akan berakhir apabila *tetromino* berikutnya terhalang sehingga tidak bisa masuk.

Koleksi *streetwear* ditujukan bagi pria dengan rentang umur 26-35 tahun, memiliki profesi sebagai *entertainer* seperti musisi, seniman, desainer dan figur publik, karyawan, dan pengusaha dengan karakter yang unik, menyukai perbedaan dalam berpakaian, menyukai warna-warna terang, serta berdomisili di kota-kota besar di Asia.

Kata kunci: ceria, menyenangkan, permainan

ABSTRACT

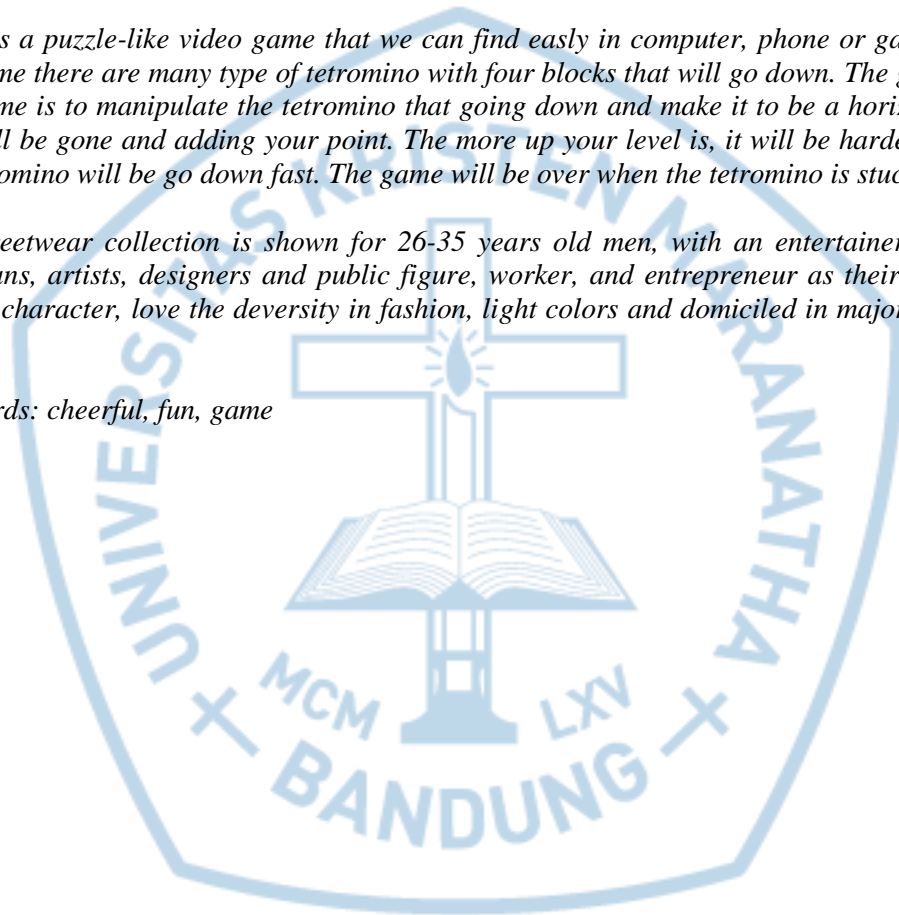
The Addictive Puzzle – Design of Streetwear Inspired by Tetris

Submitted by
Neita Nadiah Saladin Putri
NRP 1661044

Tetris is a puzzle-like video game that we can find easily in computer, phone or gameboy. In this game there are many type of tetromino with four blocks that will go down. The goals from this game is to manipulate the tetromino that going down and make it to be a horizontal line that will be gone and adding your point. The more up your level is, it will be harder because the tetromino will be go down fast. The game will be over when the tetromino is stuck.

The streetwear collection is shown for 26-35 years old men, with an entertainer such as musicians, artists, designers and public figure, worker, and entrepreneur as their job with unique character, love the deversity in fashion, light colors and domiciled in major cities in Asia.

Keywords: cheerful, fun, game

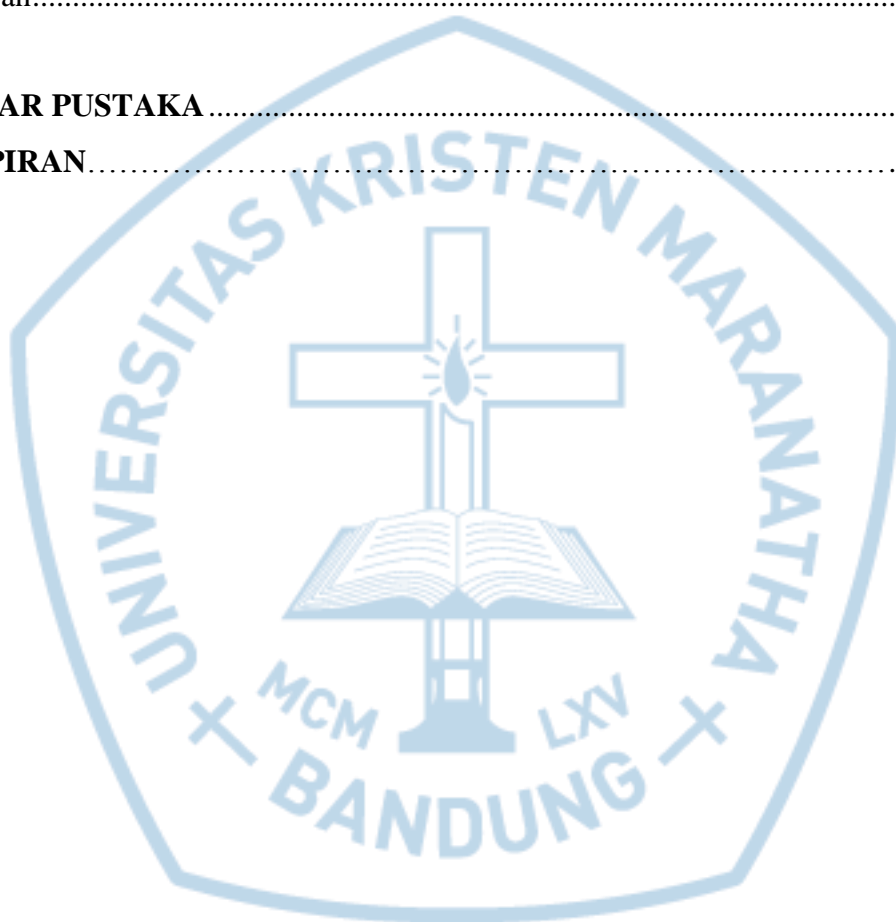


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DALAM LAPORAN	
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	2
1.3 Batasan Perancangan.....	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori tentang <i>Fashion</i>	7
2.1.1 Definisi <i>Fashion</i>	7
2.1.2 Sejarah <i>Fashion</i>	7
2.1.3 Teori <i>Style</i>	7
2.1.4 Teori Tren.....	8
2.2 Teori Busana	9
2.2.1 <i>Streetwear</i>	10
2.2.2 Detail Busana	11

2.2.3 Fungsi Busana	11
2.3 Teori Reka Bahan Tekstil	12
2.3.1 Sablon.....	12
2.3.2 <i>Patchwork</i>	12
2.4 Reka Bahan Kain	13
2.4.1 Kain Japan Drill	13
2.5 Teori Warna	13
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN	17
3.1 Permainan Video Tahun 1987.....	17
3.1.1 Tetris	17
3.1.2 Tujuan Tetris	18
3.2. Tren dan Subtema Tren.....	19
3.3 <i>Segmenting, Targeting, Positioning (STP)</i>	20
3.3.1 <i>Segmenting</i>	20
3.3.2 <i>Targeting</i>	21
3.3.3 <i>Positioning (STP)</i>	21
BAB IV REALISASI PERANCANGAN	23
4.1 Perancangan Umum	23
4.2 <i>Mood Board/ Image Board</i>	23
4.3 Konsep	24
4.4 Desain Koleksi	25
4.4.1 Desain <i>Look 1</i>	26
4.4.2 Desain <i>Look 2</i>	27
4.4.3 Desain <i>Look 3</i>	28
4.4.4 Desain <i>Look 4</i>	29
4.5 Perancangan Detail.....	30
4.5.1 Alas Kaki.....	31
4.5.3 Motif.....	32
4.6 Biaya Produksi	32
4.6.1 Desain <i>Look 1</i>	32

4.6.2 Desain <i>Look</i> 2.....	33
4.6.3 Desain <i>Look</i> 3.....	34
4.6.4 Desain <i>Look</i> 4.....	35
4.6.5 Biaya Aksesoris	35
BAB V PENUTUP	37
5.1 Simpulan	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	4
Gambar 2.1 Trend Forecasting “Singularity” Svarga.....	8
Gambar 2.2 <i>Streetwear</i>	9
Gambar 2.3 Contoh material bahan japan drill	12
Gambar 2.4 Tiga warna utama (merah, kuning, biru).....	13
Gambar 2.5 Warna sekunder.....	14
Gambar 2.6 Warna tersier	15
Gambar 2.7 Warna hangat dan dingin.....	15
Gambar 2.8 Warna natural	16
Gambar 2.9 Warna yang digunakan dalam koleksi	16
Gambar 2.10 Warna tersier	21
Gambar 3.1 <i>Tetris</i>	18
Gambar 3.2 Tema Svarga.....	19
Gambar 3.3 Tema Svarga dengan subtema Festive Relics	20
Gambar 3.4 Contoh figur publik target market.....	21
Gambar 4.1 <i>Mood board</i>	24
Gambar 4.2 Desain busana tampak depan	25
Gambar 4.3 Desain busana tampak belakang	26
Gambar 4.4 Desain koleksi busana <i>look 1</i>	27
Gambar 4.5 Desain koleksi busana <i>look 2</i>	28
Gambar 4.6 Desain koleksi busana <i>look 3</i>	29
Gambar 4.7 Desain koleksi busana <i>look 4</i>	30
Gambar 4.8 Desain sepatu 1.....	31
Gambar 4.9 Desain sepatu 2.....	31
Gambar 4.10 Motif kotak-kotak.....	31
Gambar 4.11 Motif tetromino pada Tetris	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rincian Harga <i>Look</i> 1.....	32
Tabel 4.2 Rincian Harga <i>Look</i> 2.....	33
Tabel 4.3 Rincian Harga <i>Look</i> 3.....	34
Tabel 4. 4 Rincian Harga <i>Look</i> 4.....	35
Tabel 4.5 Rincian Harga Aksesoris.....	35

