

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi terus berkembang dari waktu ke waktu. Jenis teknologi yang berkembang seperti televisi, radio, dan media online, teknologi komunikasi seperti ponsel dan email, sampai teknologi medis. Dalam perkembangan teknologi informasi, salah satu fitur ponsel yang berkembang adalah permainan. Salah satu permainan yang sangat terkenal dari dulu hingga sekarang adalah Tetris.

Tetris adalah *video game puzzle* yang terdapat pada komputer, ponsel, dan game boy. Pada permainan ini, berbagai macam *tetromino* atau biasa disebut balok yang berbentuk J, L, S, Z, I (long bar), dan O (kotak) yang akan jatuh. Tujuan dari permainan ini adalah dengan menyusun *tetromino* yang jatuh secara acak dengan cara diputar 90 derajat dan menggesernya ke kanan dan kiri. Sehingga akan terbentuk garis horizontal yang utuh. Ketika sudah terbentuk garis horizontal, *tetromino* tersebut akan menghilang dan akan menghasilkan point dalam permainan. Semakin tinggi level yang didapat, *tetromino* tersebut akan jatuh lebih cepat. Permainan akan berakhir apabila *tetromino* berikutnya terhalang sehingga tidak bisa masuk.

Permainan Tetris dipilih sebagai inspirasi karena merupakan salah satu permainan yang klasik yang erat kaitannya dengan sifat dasar manusia yaitu membereskan sesuatu yang dirasa tidak nyaman dilihat. *Tetrominonya* pun sangat ikonik dan menjadi ciri khas permainan Tetris tersebut. Inspirasi tersebut kemudian akan direalisasikan ke dalam koleksi busana. Koleksi ini adalah koleksi busana *streetwear* yang mengangkat tema Svarga dengan sub-tema *Festive Relics* dalam Trend Forecasting 2019-2020: Singularity by Bekraf.

Diambil dari julukan untuk tetris, The Addictive Puzzle dipilih sebagai judul dari koleksi busana ini. Dalam Bahasa Indonesia, The Addictive Puzzle memiliki arti teka-teki yang membuat ketagihan. Judul The Addictive Puzzle diambil karena dianggap cocok dengan citra dari *video game* tetris.

Koleksi ini ditargetkan kepada laki-laki berusia 25 hingga 32 tahun dengan sifat karakter yang unik dan percaya diri. Koleksi ini cocok untuk dipakai untuk menghadiri acara-acara seperti *fashion show*, *talkshow*, acara penghargaan, *meeting* atau bahkan untuk sekedar *hang out* bersama teman.

1.2 Masalah Perancangan

Adapun masalah perancangan berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan meliputi:

1. Bagaimana mewujudkan konsep Tetris yang mengacu pada trend dengan tema Svarga dengan subtema Festive Relics ke dalam koleksi busana *streetwear* sebagai kesatuan tema inspirasi karya?
2. Bagaimana menempatkan tetromino dari permainan Tetris pada perancangan busana proyek akhir?

1.3 Batasan Perancangan

Dari uraian masalah perancangan di atas, maka terdapat batasan-batasan perancangan. Ada pun batasan perancangan sebagai berikut:

1. Jenis busana yang dipilih untuk koleksi The Addictive Puzzle adalah koleksi busana *streetwear*.
2. Ditargetkan untuk laki-laki berusia 25 hingga 32 tahun dengan karakter unik dan percaya diri. Koleksi ini cocok untuk dipakai untuk menghadiri acara seperti *fashion show*, *talkshow*, acara penghargaan, *meeting* atau bahkan untuk sekedar *hang out* bersama teman.
3. Mengangkat tema Svarga dengan sub-tema *Festive Relics* dalam Trend Forecasting 2019-2020: Singularity by Bekraf.
4. Material yang digunakan adalah *bjtx streat*, *baby canvas*, dan katun drill. Teknik reka bahan yang digunakan adalah teknik *patchwork*, sablon, dan potongan pada pakaian.

1.4 Tujuan Perancangan

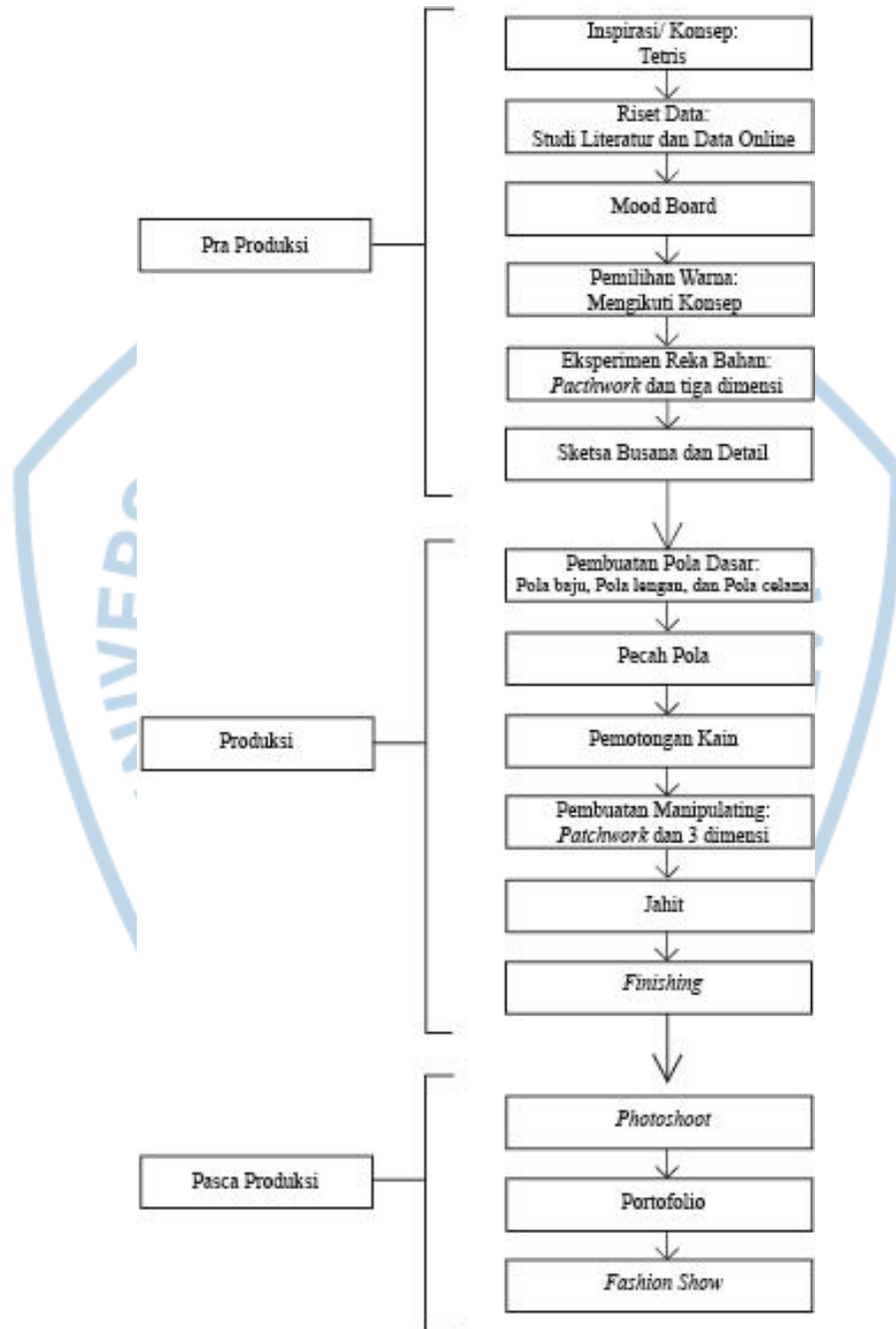
Tujuan dari perancangan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep tetris diwujudkan dengan menempatkan pola berupa tetromino dengan mengacu pada trend *Festive Relics* ke dalam koleksi busana *streetwear* sebagai kesatuan tema inspirasi karya.
2. Tetromino ditempatkan pada busana dengan menggunakan teknik *patchwork*, sablon, dan potongan pada pakaian. Sehingga pada setiap busana dapat memperlihatkan ciri khas dari permainan tetris itu sendiri.



1.5 Metode Perancangan

Untuk menciptakan koleksi ini digunakan beberapa metode perancangan yang terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahan produksi, dan tahap pasca produksi. Setiap tahap terdiri dari proses yang dijelaskan dalam skema perancangan seperti di bawah ini:



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

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dari laporan akhir studi tentang koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul “The Addictive Puzzle” disusun ke dalam 5 (lima) bab yang saling berkaitan dengan maksud dan tujuan sistematis guna memperlancar dan mempermudah penyelesaian penulisan isi dari laporan ini.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan awal dari laporan akhir studi koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul “The Addictive Puzzle” dengan memberikan uraian secara umum, mulai dari membahas mengenai latar belakang, masalah perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul The Addictive Puzzle dengan uraian teori yang dipakai sesuai dengan konsep inspirasi yang diangkat yaitu permainan Tetris. Mulai dari teori *fashion*, teori busana, teori reka tekstil dan bahan, dan teori warna.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI PERANCANGAN

Membahas tentang deskripsi, penjelasan, dan atau penjabaran secara mendalam dan detail terkait dengan koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul The Addictive Puzzle. Bab ini membahas dan menjelaskan objek atau sumber inspirasi dalam konsep desain yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti data dan fakta, dan menganalisis terhadap permasalahan data dan fakta yang diperoleh.

BAB IV REALISASI PERANCANGAN

Membahas tentang perancangan umum, perancangan khusus, serta perancangan detail, dan merangkum biaya produksi dari koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul The Addictive Puzzle.

BAB V PENUTUP

Membahas bagian akhir dari laporan akhir studi yakni koleksi busana *deluxe* siap pakai pria yang berjudul The Addictive Puzzle berupa simpulan dan saran.

