

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion merupakan kombinasi atau perpaduan dari gaya atau *style* dengan desain yang cenderung dipilih, diterima, digemari dan digunakan oleh mayoritas masyarakat yang akan memberi kenyamanan dan membuat lebih baik pada satu waktu tertentu. Dengan kata lain *fashion* juga bisa diartikan sebagai budaya berpakaian. *Fashion* atau gaya berpakaian sudah ada sejak dahulu kala dan berkembang baik mengikuti zaman. *Fashion* bisa berubah-ubah sesuai dengan kreativitas masyarakatnya oleh karena itu tren *fashion* di zaman dahulu berkemungkinan tinggi bisa menjadi tren *fashion* lagi di zaman sekarang. Dalam buku “Pesan, Tanda dan Makna” (2010), Dr. Marcel Danessi sang penulis menggambarkan sejarah mengenai *fashion*. Berdasarkan penelitiannya, *Fashion* adalah hak golongan kaya. Menurutnya, hanya para individu yang kaya dan berkuasa yang memerhatikan gaya berpakaian mereka. Namun, saat sistem kelas sosial berkembang, keseluruhan populasi mulai bersaing untuk meraih posisi dalam masyarakat. *Fashion* menjadi satu sarana untuk melakukan hal tersebut.

Mempelajari ilmu bagi peminat *fashion* yang masih pemula ataupun seseorang yang mempunyai mimpi untuk menjadi seorang desainer di tanah air Indonesia pasti tidak mudah. Hal ini ditambahkan dengan permasalahan yang lain yaitu mereka harus mengetahui dasar dan dari mana perkembangan *fashion* di Indonesia secara garis besar.

Dari beberapa data yang ada, sudah diketahui sebagian besar para peminat *fashion* pemula masih bingung dan tidak begitu paham dengan penjelasan di buku ataupun di internet tentang sejarah dan perkembangan *fashion* di Indonesia. Di beberapa pilihan, mereka memilih untuk membaca bacaan ringan dengan penjelasan yang jelas sehingga mudah untuk dimengerti. Di sinilah tugas seorang desainer untuk membuat bahan bacaan menarik dengan isi yang memberikan informasi atau pengetahuan bagi pembacanya dengan sedemikian rupa. Penggunaan warna, bentuk, dan pola di setiap halamannya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya agar peminat *fashion* pemula di Indonesia dapat mengetahui dan memahami bidang *fashion* yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana membuat media DKV yang bisa membuat peminat *fashion* pemula di Indonesia dapat mengetahui dan memahami bidang *fashion* yang ada di Indonesia?

1.3 Tujuan Perancangan

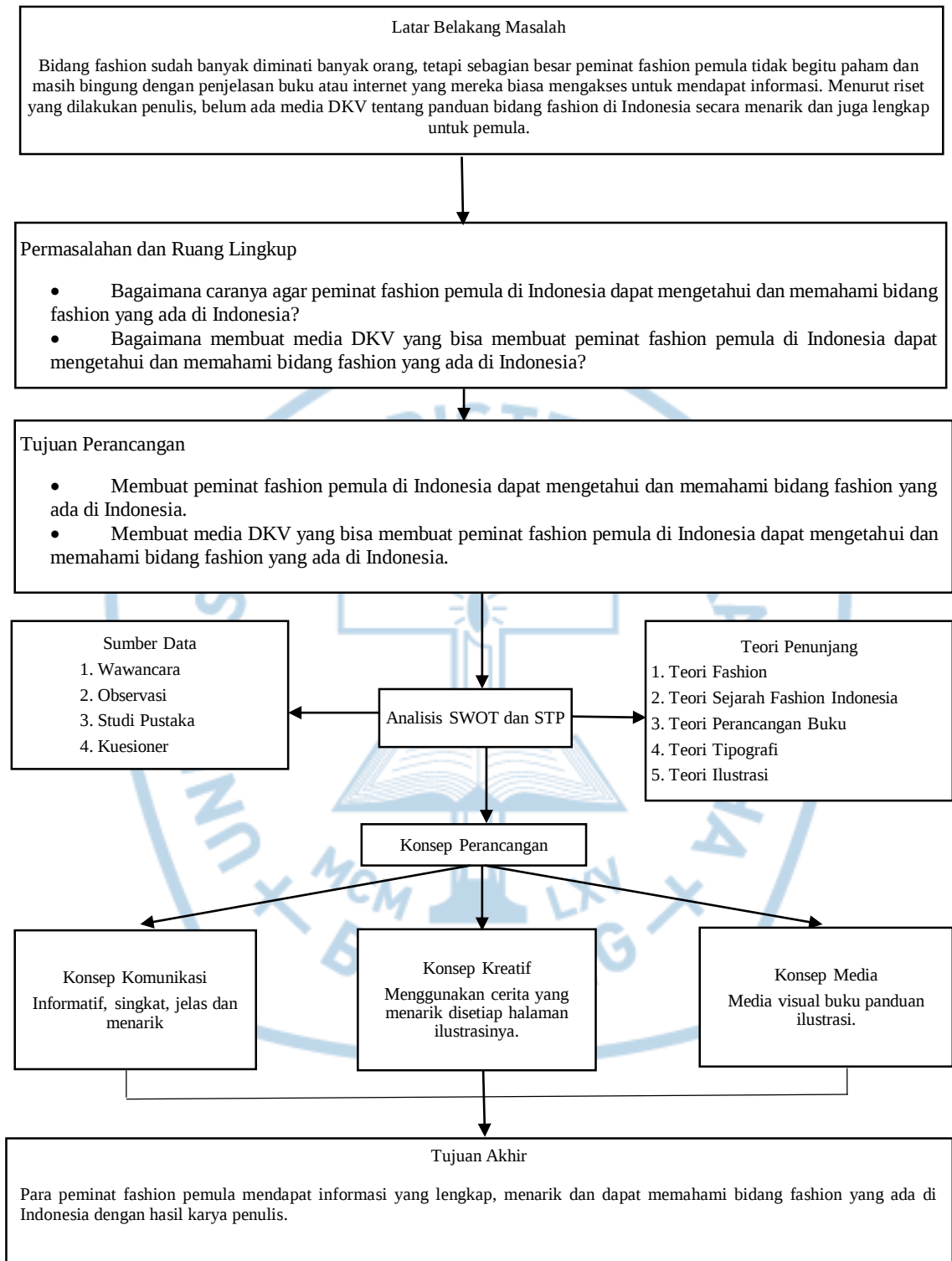
Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan perancangan karya adalah sebagai berikut:

1. Membuat peminat *fashion* pemula di Indonesia dapat mengetahui dan memahami bidang *fashion* yang ada di Indonesia.
2. Membuat media DKV yang bisa membuat peminat *fashion* pemula di Indonesia dapat mengetahui dan memahami bidang *fashion* yang ada di Indonesia.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara : Alumni Diploma desain *fashion* Maranatha untuk bahan informasi seputar prospek kerja.
2. Observasi : Observasi dilakukan dengan cara mencari buku sejenis yang sudah ada di Indonesia.
3. Studi Pustaka : Sumber data dari APPMI website, internet, buku sejarah *fashion* di Indonesia dan artikel majalah.
4. Kuesioner : Kuesioner yang disebar di media online dengan 100 lebih responden pria dan wanita berumur 17-23 tahun di kota-kota besar di Indonesia. Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui demografis target, gaya hidup, pendapatan, dan juga seberapa besar pemahaman *fashion* yang ada di Indonesia. Target yang dituju adalah dari anak SMA sampai remaja dewasa yang sedang bekerja atau berkuliah yang baru meminati bidang *fashion*.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan