

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam siklus hidupnya tidak dapat melepaskan diri dari busana. Busana merupakan salah satu penunjang yang digunakan manusia agar bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama manusia. Busana bisa menunjukkan siapa pemakainya, bahkan dengan tanpa disadari orang-orang yang berinteraksi dengan satu sama lain akan secara tidak langsung menafsirkan penampilan tersebut menjadi sebuah pesan, mengenai gambaran identitas seseorang. Pentingnya peran busana, pakaian, dan perhiasan dalam komunikasi telah dipandang memiliki suatu fungsi komunikatif. Busana, pakaian, dan penampilan adalah bentuk komunikasi artifaktual.

Busana memiliki kaitan erat dengan fashion. Jika berbicara mengenai fashion maka busana, aksesoris, perhiasan dan gaya busana akan senantiasa terlintas dalam benak orang-orang yang membicarakannya. Kata fashion memiliki berbagai macam makna bagi semua orang. Bagi sebagian, fashion diartikan sebagai gaya berpakaian yang mengikuti tren terbaru. Sedangkan untuk sebagian lainnya, fashion tidak hanya diartikan sebagai 'berpakaian' saja namun lebih dari itu.

Dewasa ini busana tidak hanya dianggap sebagai kebutuhan primer, melainkan juga sebagai salah satu bentuk mengikuti tren fashion. Hal ini mengubah cara pandang setiap pemakai busana menjadi lebih peka terhadap apa yang sedang menjadi tren saat ini. Perkembangan tren busana juga menjadikan busana tidak hanya terbatas pada bentuk atau siluet tertentu, inspirasi busana pun tidak lagi terpaku pada nilai atau bentuk-bentuk yang telah ada. Sehingga, gaya desain fashion saat ini memiliki keberagaman yang amat banyak, dengan berbagai ciri khas, siluet, motif, tekstil hingga warna-warna nya.

Inspirasi rancangan busana telah berkembang menjadi sesuatu yang tidak terbatas pada siluet serta adaptasi dari gaya busana lampau yang diangkat kembali. Segala bentuk visual apapun bisa menjadi sumber inspirasi bagi desain atau

rancangan busana. Sumber inspirasi ini membantu perancang busana dalam menciptakan fitur-fitur desain tertentu dalam sebuah rancangan busana, seperti bentuk dalam menjahit atau pola dan motif pakaian. Seiring berjalannya waktu inspirasi busana kini juga bisa datang dari mengangkat isu-isu tertentu yang berada di lingkungan masyarakat sekitar maupun isu global, seperti sosial-budaya, politik, hukum, ekonomi, pertahanan & keamanan, ilmu pengetahuan alam, sastra, hingga seni rupa.

Perancangan busana dengan mengangkat isu tertentu tidak hanya bertujuan sebagai bagian dari tren maupun hanya untuk mengangkat sisi komersil dari sebuah tren atau isu tersebut, Hal ini juga bisa saja sebagai bentuk aspirasi, apresiasi maupun provokasi seorang perancang pada isu tersebut.

Sebuah koleksi busana juga bisa saja terinspirasi dari beragam benda yang terdapat disekitar kita. Benda dengan bentuk tertentu juga memiliki nilai estetik yang cukup, dapat saja diangkat menjadi sebuah koleksi busana. Benda-benda tersebut bisa berupa barang-barang yang tidak memiliki hubungan dengan dunia fashion hingga benda seni atau karya seni yang diwujudkan menjadi sebuah inspirasi atau ide tertentu oleh seorang perancang.

Tema koleksi rancangan *Happy Go Ducky* adalah hasil inspirasi dari pengangkatan benda karya seni *Rubber Duck*. *Rubber Duck* merupakan hasil karya seni ciptaan seniman asal Belanda, Florentijn Hofman, yang diciptakan pada tahun 2007. Karya seni *Rubber Duck* diciptakan untuk menyebarkan rasa nostalgia, perdamaian serta kebahagiaan lewat hal sederhana yang berkaitan dengan nilai memori personal dan kenangan masa kecil. *Happy Go Ducky* merupakan penafsiran penulis dengan harapan dapat menciptakan kembali ruang nostalgia saat masa kanak-kanak kepada target market yaitu wanita Pra-dewasa. Koleksi ini mengambil tema *Asylum* dari buku tren fashion *Tradition Revolution 2014* dengan Subtema, *Kitsch Garden*.

Koleksi ini ditujukan untuk wanita berusia 20 – 27 tahun pada kelas menengah-atas, menyukai busana dengan karakter menyenangkan atau *Fun*, berani, dan tegas dengan sedikit kesan *quirky*. Busana ini diperuntukan bagi wanita yang ingin menarik perhatian dengan cara yang menyenangkan dan tidak biasa, layaknya paduan *color-blocking* warna-warna tegas seperti biru, kuning dan oranye, maupun

motif-motif *digital print* besar dengan garis desain minimalis serta siluet longgar atau *semi-oversized*. Kata kunci *Fun* pada koleksi ini di artikan dalam konsep kedewasaan, dimana diibaratkan bahwa target market yang dituju, pada masa kanak-kanak nya memiliki mainan berupa *Rubber Duck* dan koleksi ini merupakan sebuah cerminan nostalgia yang diharapkan bisa membawa kembali kenangan pada masa itu.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada perancangan koleksi *Happy Go Ducky* ini ditemukan beberapa masalah yang ditemui sebagai berikut :

1. Rancangan busana *Ready-to-wear* umumnya menggunakan teknik *digital printing* dengan motif-motif seperti bunga dan sulur, sehingga terkesan monoton.
2. Belum banyaknya pengolahan atau komposisi motif *Rubber duck* (Bebek) dalam busana *ready-to-wear* sehingga pantas untuk digunakan oleh kalangan usia 20 – 27 tahun.
3. Gaya desain fashion yang mengangkat kesan gembira, berani, sekaligus atraktif umumnya masih belum banyak digunakan pada kalangan wanita pra-dewasa – dewasa

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang terdapat sehubungan dengan dibuatnya koleksi rancangan *Happy Go Ducky*, yaitu dibatasi pada :

1. Inspirasi konsep rancangan busana yang mengangkat karya seni *Rubber Duck*, dimana seluruh busana menggunakan motif *digital print* dari potret karya seni *Rubber Duck* itu sendiri, Kemungkinan opini yang muncul adalah koleksi rancangan busana memiliki kesan terlalu kekanak-kanakan.
2. Siluet yang digunakan adalah siluet *semi-oversized*, dengan begitu bentuk pakaian akan memiliki volume sedikit lebih longgar dan tingkat kebesaran yang tinggi, sehingga akan menjadi kendala untuk sebagian pemakai yang memiliki badan kecil.

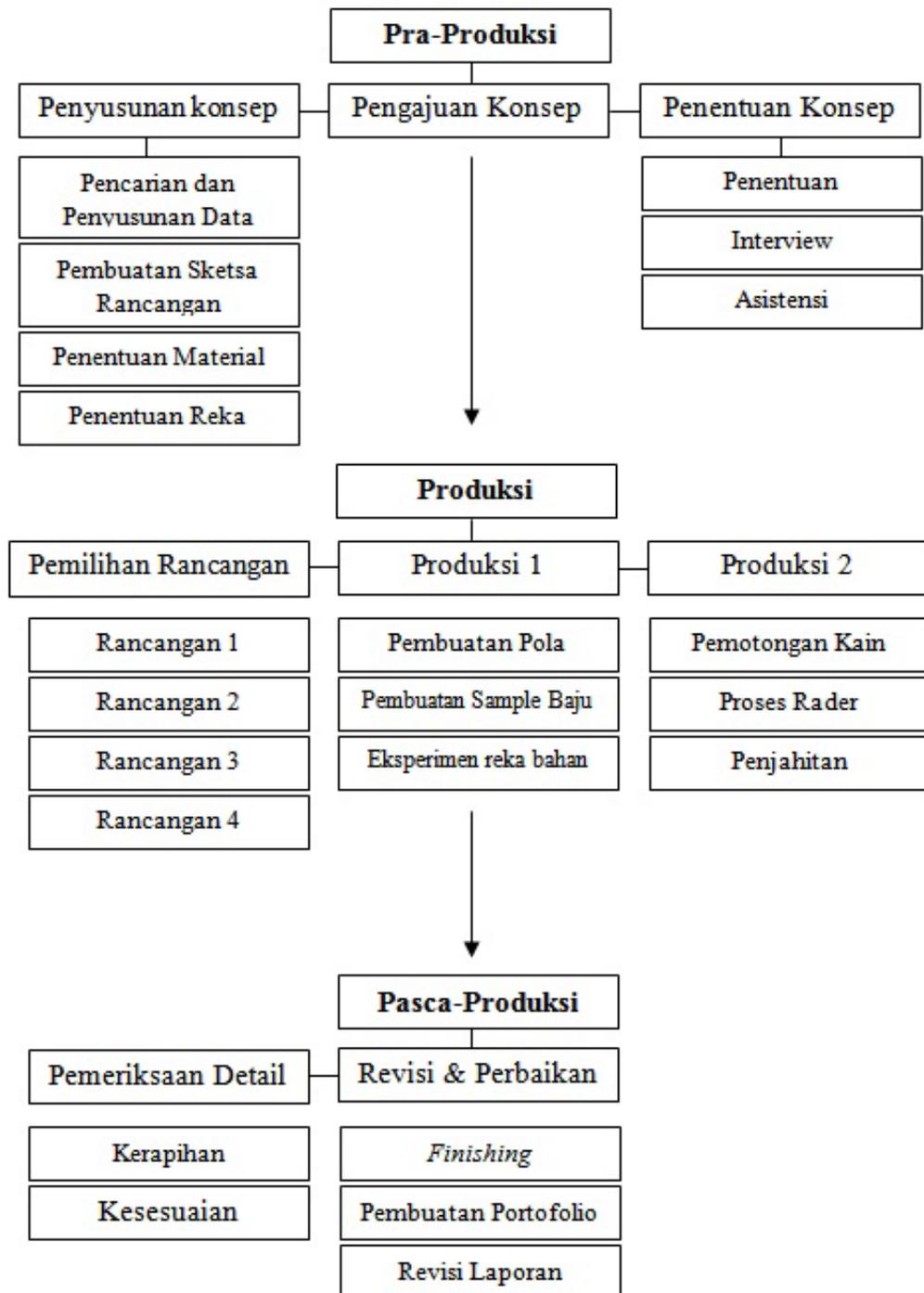
3. Pada busana memiliki dominan warna ke arah cerah-tegas, seperti biru, kuning, dan oranye.
4. Penggunaan teknik *digital printing* mengharuskan penggunaan kain dan pemeliharaan diperlakukan secara khusus, sehingga harga menjadi relatif mahal.
5. Bahan yang digunakan adalah satin bridal dengan tekstur licin.

1.4 Tujuan Perancangan

Koleksi *Happy Go Ducky* memiliki beberapa tujuan perancangan guna menjadikan nya sebagai salah satu alternatif rancangan busana *ready-to-wear* yang ada sekarang, sebagai berikut :

1. Koleksi rancangan busana ini ditujukan untuk para wanita dengan karakter ceria, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, berani untuk tampil beda dalam konsep dewasa, dan menginginkan kesan atraktif dengan cara menampilkan sesuatu yang menonjol di muka umum.
2. Menciptakan koleksi busana dengan tema konsep yang mengutamakan titik fokus pada penggunaan motif print berupa komposisi potret *Rubber Duck* yang tidak biasa dan baru, sehingga diharapkan bisa memberikan tampilan berbeda dan tidak monoton dari koleksi-koleksi yang sudah ada dipasaran.
3. *Happy Go Ducky* dibuat sebagai koleksi yang mengutamakan kenyamanan serta kesan ceria dan gembira dengan menggunakan siluet *semi oversized* diharapkan pengguna bisa bergerak aktif tanpa menghilangkan daya tarik utama, yaitu kesan lucu yang ditimbulkan oleh *Rubber Duck* dari rancangan koleksi ini.

1.5 Metode Perancangan



Gambar 1.1 Tabel Metode Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan Laporan tugas akhir ini berisikan 4 bab, diantara nya:

BAB I, menjelaskan gambaran mengenai koleksi rancangan *Happy Go Ducky*, serta berisi mengenai pentingnya busana sebagai salah satu nilai estetika manusia dalam hidupnya, dan fungsi-fungsi busana lainnya, dengan tambahan penjelasan mengenai pengambilan inspirasi dalam perancangan busana juga menjelaskan mengenai tren apa yang diambil sebagai inspirasi rancangan ini. Identifikasi masalah menjelaskan mengenai masalah apa dan mengapa masyarakat butuh rancangan busana ini. Tujuan perancangan yang menjabarkan mengapa koleksi *Happy Go Ducky* diciptakan. Serta sistematika penulisan yang menjabarkan isi ringkas dari setiap bab.

BAB II, menjelaskan mengenai teori busana, dengan isi berupa penjelasan singkat mengenai pengertian busana, fungsi busana dan pengelompokan busana, teori fashion, teori desain serta termasuk ke dalam kriteria busana apakah koleksi *Happy Go Ducky*.

BAB III, mengulas tentang deskripsi objek studi perancangan dengan penjelasan berupa, tema tren 2014 yang diambil, penjelasan mengenai profil seniman Florentijn Hofman, penjabaran mengenai sejarah mainan *Rubber Duck* yang merupakan inspirasi motif dari rancangan busana ini, pengertian gaya minimalis serta penjelasan mengenai *digital printing*.

BAB IV, mengulas mengenai konsep perancangan, yang menjelaskan mengenai perancangan umum koleksi *Happy Go Ducky*. Di dalamnya terdapat penjabaran mengenai inspirasi koleksi, konsep, *Image board*, penjelasan kesatuan serta inti dari rancangan busana *Happy Go Ducky*, perancangan detail busana, Serta penjabaran proses pengerjaan dan pengaturan motif *Rubber Duck*.

1.7 Segmenting, Targeting, Positioning

1.7.1 Segmenting

Demografi :

- Usia : (18 – 25 tahun, 25 – 35 tahun)
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Pekerjaan : Periklanan, Perbankan, Desain, Seni, Media, dan lain-lain.
- Pendidikan : minimal S1
- Penghasilan : > Rp. 5.000.000 per bulan
- Kelas Sosial : Menengah – Atas

Geografi :

- Domisili : Jakarta dan Bandung
- Suhu : Tropis, cenderung hangat

Psikografis :

Koleksi ini ditujukan untuk wanita yang memiliki gaya hidup seperti, memiliki rasa percaya diri, kepribadian terbuka, menyenangkan, mengikuti tren, memiliki gaya tersendiri, gemar membaca majalah fashion dan mengikuti perkembangan fashion, senang hang out di tempat seperti Paris van Java Bandung, dan Mall Kelapa Gading Jakarta, senang menghadiri pesta dan menjadi pusat perhatian, serta lebih menyukai berbelanja pakaian di butik.

1.7.2 Targeting

Koleksi ini ditujukan untuk wanita berusia 20 – 27 tahun, dari kelas sosial menengah – atas, dengan penghasilan mulai Rp. 5.000.000 perbulan dan memiliki anggaran untuk berbelanja pakaian setiap bulan nya sebanyak kurang lebih Rp. 1.000.000. Konsumen memiliki atau telah menempuh pendidikan minimal S1 dari berbagai macam bidang dan jurusan, misalnya, perbankan, komunikasi, desain, seni dan lain-lain. Wanita yang menggunakan koleksi ini adalah wanita dengan karakter *Fun*, menyukai warna tegas, tidak menyukai detail berlebihan pada busana, berani tampil beda, ceria, gembira, percaya diri, dan menginginkan tampilan atraktif yang tidak biasa.

1.7.3 Positioning

Koleksi *Happy Go Ducky* merupakan koleksi rancangan busana *ready-to-wear* dengan menonjolkan teknik *digital printing* sebagai salah satu daya tarik utamanya. Selain daripada itu, koleksi *Happy Go Ducky* memiliki keunikan berupa pengangkatan potret *Rubber Duck* yang kemudian dijadikan sebagai motif *digital print* dengan cara dikomposisikan sedemikian rupa sehingga busana dari koleksi ini diharapkan memiliki kesan *fun*, lucu dan membawa kesan menyenangkan bagi siapa saja yang memakai maupun orang-orang yang melihatnya, dimana dapat juga dimanfaatkan sebagai busana *show stopper*.