

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia industri, khususnya di bidang *fashion*. Industri *fashion*, tidak terlepas dari perkembangan busana, unsur budaya kultur suatu bangsa, serta pengaruh busana dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dengan demikian industri *fashion* merupakan peluang bisnis yang positif di era globalisasi. Industri *fashion* melibatkan berbagai pihak mulai dari desainer, produsen sampai distributor, mulai dari bisnis kecil sampai bisnis besar, juga melibatkan banyak pekerja dengan berbagai keahlian dan bakat. Upaya produsen industri *fashion* agar memiliki nilai lebih, perlu memperhatikan komponen produksi, komponen supplier, produk akhir yang didistribusikan.

Salah satu hambatan dalam produksi Industri *fashion* yaitu pada tahap pembuatan pola baju secara manual, untuk menjadikan sebuah pakaian memerlukan teknik pecah pola yang lebih cermat, dan yang dibuat hendaklah dapat menonjolkan sisi kelebihan yang dimilikinya sehingga dalam berpenampilan terlihat cantik, rapi dan menarik. Untuk itu dalam pembuatan pakaian perlu dilakukan pecah pola yang benar sesuai dengan desain dan bentuk tubuh sipemakai. Agar pola yang dihasilkan sesuai dengan desain dan bentuk tubuh maka terlebih dahulu perlu dilakukan analisa bentuk tubuh dan analisa desain. Bentuk tubuh manusia secara umum ada 5 macam yaitu ideal, kurus

tinggi, gemuk tinggi, kurus pendek dan gemuk pendek. Bentuk tubuh wanita yang baik tentunya adalah bentuk tubuh yang ideal dimana terdapat keseimbangan antara berat badan dan tinggi badan dan mempunyai proporsi tubuh yang seimbang. Desain pakaian yang dibuat adakalanya terlihat indah karena dibuat pada proporsi tubuh yang seimbang atau bentuk tubuh yang ideal. Selain analisa bentuk tubuh di atas dilakukan analisa desain gaya berdiri dari model.

Umumnya desain digambarkan dengan gaya berdiri menghadap kedepan atau miring tiga per empat. Desainer harus memahami gambar bagian-bagian busana pada desain. Gambar bagian-bagian busana yang dimaksud merupakan garis-garis pakaian pada desain, misalnya garis leher, garis lingkaran badan, garis pinggang, garis panggul, garis tengah muka dan tengah belakang, atau tinggi dada. Garis-garis ini akan memudahkan kita untuk menganalisa bagian-bagian busana yang ada pada desain.

Desainer banyak mengalami kesulitan dalam memahami letak jatuh pakaian pada badan. Bahan atau kain yang cocok untuk sebuah desain dapat dilihat dari letak jatuh pakaian pada badan. Hal ini dapat diamati pada bagian sisi atau bagian bawah pakaian. Jika dilihat pada bagian sisi, bahan yang jatuhnya lurus ke bawah atau agak kaku dapat diperkirakan bahannya tebal dan kaku. Sebaliknya jika jatuh bahan mengikuti bentuk tubuh berarti bahan yang digunakan bahan yang tipis atau melangsai. Begitu juga jika dilihat pada bagian bawah rok/pakaian. Bagian bawah rok yang terlihat agak bergelombang, maka bahan yang digunakan tipis atau melangsai sebaliknya bagian bawah yang lurus dan terlihat agak kaku, berarti menggunakan bahan yang agak tebal dan kaku.

Agar dapat menganalisa bentuk tubuh dan model pakaian dengan baik dan benar diperlukan latihan yang banyak sehingga memudahkan kita dalam membuat pecah pola busana yang sesuai dengan desain. Pembuatan desain pola dengan cara manual sangatlah tidak efisien, karena memakan waktu yang cukup lama, dan kepekaan desainer untuk membuat sebuah produk.

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, penulis akan membuat desain baju dengan teknologi 3d simulasi, untuk mempercepat proses pembuatan desain dan akurasi letak jatuh pakaian pada badan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Simulasi 3D untuk mempercepat proses pembuatan desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup proses perancangan Simulasi 3D untuk mempercepat proses pembuatan desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.

Dalam pembuatan Simulasi 3D desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan, *software* yang akan digunakan adalah Marvelous Designer 5.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang Simulasi 3D untuk desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.

2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai wacana untuk menambah wawasan baru untuk perkembangan di dunia industri, khususnya di bidang *fashion*.
4. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.
2. Memudahkan desainer serta meminimalisir kesalahan dalam membuat desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.
3. Mengetahui proses produksi Simulasi 3D di bidang *fashion* dan kelak dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6.2. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, metode ini

dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film animasi 3D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

1.6.3. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi dari wawancara bebas dan terpimpin dalam melakukan wawancara. Pewawancara membawa pedoman yang merupakan garis besar hal-hal yang akan ditanyakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian simulasi, tahap-tahap dalam pembuatan simulasi, proses pembuatan dan *software* yang digunakan dalam pembuatan simulasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang Perancangan Simulasi 3D desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tahap-tahap bagaimana cara pembuatan simulasi 3D desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran Perancangan Simulasi 3D desain *fashion* dan membuat letak jatuh pakaian pada badan akan di jelaskan pada bab ini.