
FASHION COLLECTION INSPIRED BY THE Y2K BUG IN THE YEAR 2000

Risya Nabila¹, Dewi Rahmawaty², Rotua Magdalena³, Taruna Kusmayadi⁴,
Siti Syamsiah⁵, Vincent⁶

risyanabila2000@gmail.com, dewi.stdi@interstudi.edu, rotua.tiana@gmail.com, tarunakusmayadi@ikj.ac.id,
Sitisyams79@gmail.com, Vincent_alz@yahoo.com

Sekolah Tinggi Desain Interstudi
Jalan Kapten Tendean No.2, RT.2/RW.5, Pela Mampang, Kec. Mampang Prapatan.,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12720

Abstract:

Computer crash events occurred in 1999 to 2000 known as The Millennium Bug or Y2k Bug. At that time the writing of the year on the computer system was only written the last two digits of the year and caused the change from 1999 to 2000 to damage the system. This event was used as an inspiration in the creation of this fashion collection. The title of this collection is "Fallacy" which means 'a mistaken belief' or 'an error'. This collection consists of 3 ready-to-wear and 2 artwear with an edgy style and a futuristic grunge look. The materials used are varied, such as jaquard, ribs knit, organza and baby terry. These materials are suitable for use indoors or outdoors which could be worn in the day to night. The manufacturing process also uses several techniques such as overlock sewing, manipulating fabric ripping, embroidery and knitting. The clothes in this collection have unique looks that suitable for use in various entertainment events such as tv shows, commercials, music shows or movies.

Keywords: *Collection, Fashion, Damage, Computer, Grunge*

Abstrak:

Peristiwa kerusakan komputer terjadi di tahun 1999 menuju 2000 yang dikenal sebagai *The Millenium Bug* atau *Y2k Bug*. Saat itu penulisan tahun pada sistem komputer yang hanya dituliskan dua digit belakang tahun dan menyebabkan pergantian 1999 menuju 2000 merusak sistem. Peristiwa ini dijadikan inspirasi dalam pembuatan koleksi busana ini. Judul dari koleksi ini adalah "*Fallacy*" yang berarti kekeliruan. Koleksi ini terdiri dari 3 busana siap pakai (*ready to wear*) dan 2 busana seni (*artwear*) dengan *style edgy* dan look *grunge* futuristik. Bahan yang digunakan beragam seperti *jaquard*, *ribs knit*, *organza* dan *baby terry*. Bahan-bahan tersebut cocok digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan yang sejuk seperti saat sore menuju malam. Proses pembuatan juga menggunakan beberapa teknik seperti jahit *overlock*, *neci*, *manipulating fabric ripping*, menyulam dan merajut. Busana dalam koleksi ini memiliki tampilan yang unik yang cocok dipakai diberbagai acara hiburan seperti acara tv, iklan, acara musik atau film.

Kata Kunci: *Koleksi, Fashion, Kerusakan, Komputer, Grunge*

PENDAHULUAN

The Millenium Bug atau *Y2k bug* merupakan suatu peristiwa kesalahan sistem pada komputer di tahun 1999 menuju 2000. Program komputer yang kompleks pertama ditulis pada tahun 1960, saat itu penulisan tahun pada masa itu hanya menuliskan dua digit paling belakang tahun karena sistem komputer pada masa itu belum secanggih komputer pada masa sekarang. Misalnya saat tahun 1998, akan ditulis 98 saja dalam sistem, begitupun dengan tahun-tahun setelahnya. Hal tersebut dikarenakan kapasitas komputer membutuhkan banyak penyimpanan dan pada masa itu penyimpanan komputer sangat mahal.

Pada saat komputer mengubah digit 99 menjadi 00, para ahli khawatir bahwa komputer sistem akan membacanya sebagai tahun 1900 dan berbagai macam sistem seperti bank, pembangkit listrik dan transportasi. Bank menghadapi masalah dalam hal menghitung suku bunga karena adanya *Y2k bug*. Suku bunga adalah jumlah uang yang dipinjamkan oleh bank kepada nasabah bank, baik individu maupun bisnis. Perhitungan suku bank akan bertambah sejumlah 100 tahun jika *Y2k bug* benar terjadi. Pusat teknologi, seperti pembangkit listrik, juga terancam oleh *Y2k bug*. Pembangkit listrik bergantung pada sistem komputer untuk pemeriksaan keamanan secara rutin, seperti tekanan air atau tingkat radiasi. Jika terjadi sistem yang tidak tepat pada tanggal atau tahun, hal tersebut akan mengganggu sistem listrik dan membahayakan penduduk terdekat. Transportasi juga bergantung pada waktu dan tanggal yang tepat, khususnya bidang Maskapai yang berisiko tinggi. Komputer yang mencatat semua penerbangan terjadwal akan terancam, walaupun tidak banyak penerbangan pesawat pada tahun 1900 (National Geographic, 2022).

Peristiwa ini sudah diantisipasi oleh para ahli komputer di Amerika selama bertahun-tahun sebelumnya. Pada pertengahan tahun 1998, Presiden Clinton telah mendesak pemerintah untuk "menertibkan rumah kita sendiri" dan juga bisnis besar. Persiapan mereka mencakup koordinasi yang luas di tingkat nasional dan lokal dengan mengumpulkan perkiraan pengeluaran \$ 100 miliar di Amerika Serikat saja. Sedangkan di negara-negara lain yang bergantung secara digital akan memeriksa sistem mereka sendiri. Saat mata publik mulai menyadari akan adanya kemungkinan kekacauan sistem komputer di berbagai bidang, beberapa orang Amerika mulai membeli barang-barang pokok seperti makanan, air dan senjata untuk mengantisipasi kekacauan yang akan terjadi. Mereka tidak tahu bahwa para ahli bekerja keras untuk menghindari hal-hal yang ditakutkan tersebut. Walaupun para ahli sukses mengatasi masalah tersebut, peristiwa ini tidak luput dari kekeliruan. Seperti yang terjadi pada satelit Amerika selama hampir 3 hari berturut-turut setelah para ahli mengatasi *Y2k Bug* tersebut. Satelit mata-mata Amerika tidak dapat diakses pada malam pergantian tahun 1999 ke 2000, hal ini menyebabkan sistem kendali di darat tidak dapat memproses informasi dari satelit. Sedangkan peta cuaca di Prancis mengalami masalah sistem saat pergantian tahun, dikarenakan sistem membacanya sebagai tahun 1900 dan bukan 2000. Di Australia mesin tiket pada beberapa halte transportasi di Sydney mengalami masalah.

The millennium bug ini juga menimbulkan efek yang dapat membuat sistem komputer yang terhubung dengan alat monitor radiasi terganggu, sama seperti yang terjadi di Jepang. Untungnya masalah tersebut tidak terlalu serius sehingga dapat segera diatasi. Untuk negara Indonesia sendiri, *the millennium bug* atau *Y2k* sempat mengganggu sistem *display* atau tampilan

Bank Indonesia (BI). Display BankIndonesia (BI) membaca tahun sebagai tahun 1900. Jika semua kerugian yang disebabkan oleh *The millennium bug* di seluruh dunia dijumlahkan, maka jumlah kerugian ditaksir sekitar US\$300 miliar (Bisnis Indonesia, 2019).

TINJAUAN PUSTAKA

Kerusakan atau kekeliruan pada sistem komputer ini akan dijadikan fokus pada koleksi ini. Maka dari itu tampilan/*look* yang dipilih adalah *grunge* yang berasal dari suatu genre musik yang berawal pada era 90-an. Pengaruh *grunge* kepada mode cukup besar dengan memperkenalkan tampilan busana yang terlihat rusak dan tua. Selain tampilan *Grunge*, busana ini juga menggabungkan tampilan/*look* futuristik yang menjadi tren di tahun 2000 untuk mewakili inspirasi dari teknologi. Tampilan futuristik adalah tampilan yang mengekspresikan masa depan dan hal-hal yang inovatif. Kedua tampilan tersebut digabungkan untuk menyampaikan tema dan judul yang telah diajukan, yaitu "*Fallacy*".

Koleksi busana "*Fallacy*" dapat dipakai oleh semua kalangan wanita yang menyukaistyle *edgy*. Tidak menutup kemungkinan bahwa koleksi busana ini dapat digunakan berbagai usia di kalangan manapun, tetapi karena busana ini memiliki detail yang cukup mencolok dari pada busana sehari-hari, biasanya busana seperti ini digunakan oleh wanita berusia 18 – 25 tahun, bergelut di bidang kreatif atau hiburan, seperti penyanyi, pembawa acara, atau aktris. Busana juga dapat ditawarkan ke stasiun-stasiun TV nasional untuk dipakai di program acara tersebut. Penggemar mode atau *influencer* mode juga banyak kita lihat di media sosial, mereka menyukai busana yang unik dan berbeda. Brand dengan produk yang cocok dengan tema koleksi ini juga dapat menggunakannya dalam iklan. Koleksi ini yang ditujukan untuk konsumen dengan Sosial Ekonomi Status (SES) A. Konsumen dengan SES A berpendapatan utama sebesar 8 juta (Kompas, 2014). Bahan yang digunakan dalam koleksi ini nyaman untuk digunakan didalam ruangan. Di daerah tropis cocok dipakai saat sore menjelang malam.

Look dalam Bahasa Indonesia bermakna rupa atau tampilan. *Look* adalah titik referensi, tema, perasaan, era, atau bahkan "esensi" (Mears, 2011). *Look* pada koleksi busana ini adalah *grunge* futuristik. *Grunge* memiliki sinonim *Grimes* atau *Dirt* yang berarti kotoran. *Grunge* dalam arti budaya adalah genre musik *rock* yang berkembang di akhir 1980 dan awal 1990 dan memiliki mode pendukungnya. Istilah *Grunge* pertama kali digunakan untuk menggambarkan band musik (terutama Nirvana dan Pearl Jam) yang muncul dari Seattle pada akhir 1980-an sebagai jembatan antara genre *heavy metal-hard rock mainstream* 1980-an dan *rock alternative postpunk* (Britannica, 2018). Tampilan mode ini menunjukkan busana yang rusak dan kotor. Tampilan mode kedua yang dikombinasikan dengan *Grunge* adalah Futuristik.



Gambar 1. Gaya Grunge

Menurut Tiffany (dalam Haryadi, S., Amanati, R., & Aldy, P. (2015)). Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Konsep futuristik akan memiliki arti yang berbeda dalam setiap generasi, karena menurut Haryadi “Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan berkembang”. Pada tahun 2000 mode futuristik menjadi tren karena berkembangnya teknologi. Dalam mode, *look* futuristik adalah suatu tampilan mode yang sangat modern, seakan-akan memprediksi masa depan. Koleksi ini menggabungkan dua *look* tersebut untuk menggambarkan tema kerusakan dari komputer tersebut. *Look grunge* menggambarkan kerusakan yang terjadi, sedangkan futuristik mewakili teknologi.



Gambar 2. Style Mewakili Teknologi

Style adalah sebuah gaya berpakaian yang bersifat jangka panjang, sehingga terlepas dari tren, serta mencerminkan sikap dan gaya hidup seseorang (Gupta, Shipra; Wencke, Gwozdz; Gentry, James, 2019). *Style* yang digunakan dalam koleksi ini adalah *Edgy*. Gaya *edgy* adalah gaya terbaru, tampilan gaya percobaan, gaya yang tidak *mainstream* (Midiani, Dina, dan Arievta, Dellana, 2021). Gaya berpakaian yang tidak biasa, dengan menghadirkan beberapa detail mencolok untuk memberikan kesan menarik perhatian tetapi tetap modern.

Perancangan suatu koleksi juga membutuhkan acuan tren mode di tahun tersebut. Koleksi ini mengikuti acuan tren mode *The New Beginning 2021/2022* yaitu dari tema *Exploitation* dengan sub tema *Ambiguous*. Berlawanan dan kontras adalah dasar pemikiran dari subtema ini. Semua serba kontras, seakan terlalu banyak pilihan dan akhirnya menampilkan semua hal yang ada (Midiani, Dina, dan Arievta, Dellana, 2021). Banyak unsur yang bertolak belakang ditampilkan, bahan halus dengan bahan bertekstur. Koleksi ini

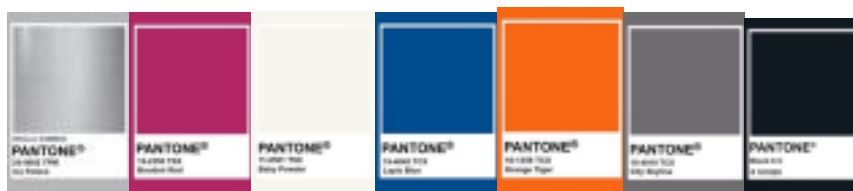
menggabungkan tekstur rusak dengan modern, bahan halus dan bahan lembut. Warna kontras seperti merah muda bertemu silver, biru atau oranye terlihat pada busana.



Gambar 3. Warna Kontras

Busana pada koleksi ini dapat digunakan dalam kesempatan non-formal. Koleksi ini menggunakan bahan yang dapat dipakai di iklim yang sejuk seperti musim semi dan musim gugur. Di daerah tropis, busana ini juga nyaman digunakan saat cuaca mulai dingin seperti sore ke malam hari. Busana dalam koleksi ini dapat dipakai dalam berbagai acara terutama dalam bidang hiburan seperti, acara musik, acara bincang-bincang atau film.

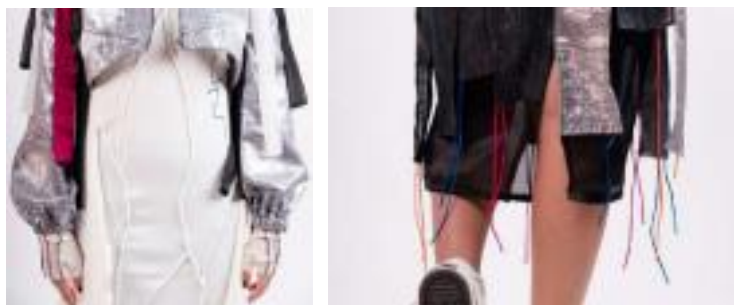
Warna-warna yang ada dalam suatu koleksi busana harus cocok satu dengan yang lain. Warna-warna yang digunakan pada koleksi ini adalah akromatik, warna panas, warna sekunder dan warna primer. Warna akromatik yang digunakan adalah hitam, abu-abu dan putih. Warna akromatik dalam koleksi ini memiliki arti dalam koleksi ini, yaitu mewakili sifat kerancuan, ketakutan dan kegelapan akan kerusakan yang terjadi. Dalam situasi tersebut semua orang harus tetap optimis, dari situlah warna-warna cerah muncul seperti merah muda, oranye dan biru. Warna merah muda atau *fuschia* ini termasuk dalam warna panas.



Gambar 4. Palet Warna

Oranye dan biru termasuk ke dalam teori warna komplementer karena bersebrangan dalam roda warna. Tahun 1999 menuju 2000 adalah tahun awal-awal teknologi semakin canggih, untuk mewakili warna dari teknologi tersebut dipilih warna *silver* yang mengkilap/*metallic*. Detail pada busana diperlukan untuk memberi daya tarik yang berbeda pada busana. Detail pada koleksi ini meliputi obras dekoratif, hiasan tali satin, *manipulating fabric ripping*, sulam melekatkan benang dan sulam rantai.

Obras dekoratif di bagian baik busana dapat memberikan tekstur yang timbul pada busana. Teknik ini menggunakan mesin obras 4 benang dengan tidak memotong bahan. Sedangkan hiasan tali berbahan satin dicantumkan ke busana sebagai efek kabel yang rusak yang sesuai dengan tema koleksi busana.



Gambar 5. Detail efek

Koleksi ini menggunakan *manipulating fabric ripping*/menyobek pada setiap *look*-nya. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan rusak. Sulaman diaplikasikan ke busana dengan motif jaringan komputer untuk menyampaikan tema komputer rusak. Sulam yang digunakan adalah sulam melekatkan benang dan sulam rantai. Koleksi ini menggunakan motif garis garis yang tidak beraturan yang menggambarkan kerusakan komputer dan warna silver yang melambangkan teknologi. Motif ini terletak pada kain yang berbahan jacquard satin, sehingga memberikan efek mengkilap.



Gambar 6. Motif

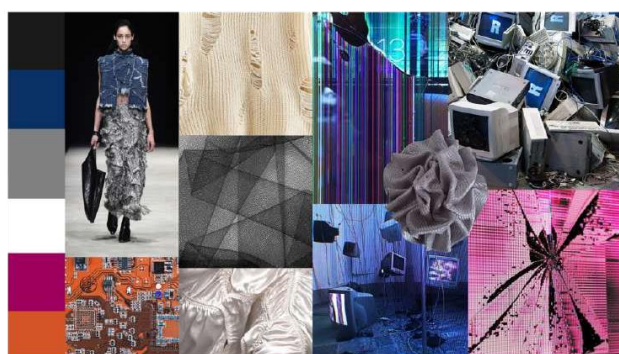
METODE

Perancangan suatu koleksi busana harus diawali dengan kerangka berfikir. Kerangka berfikir terdiri dari *look*, *style*, suasana, judul koleksi, sifat 1 dan sifat 2. Pada koleksi yang berjudul "*Fallacy*" ini, *look* yang dipakai adalah *grunge* futuristik dan *style edgy*, memiliki sifat 1 yaitu kerancuan dan sifat 2 optimis. Dari kerangka berfikir, semua komponen dirangkai menjadi satu dan direalisasikan dalam bentuk karya.

Kesatuan dalam prinsip desain adalah penyusunan atau pengorganisasian daripada pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga terciptasuatu desain yang baik dan harmonis. Pada koleksi ini, kesatuan dapat dilihat dari warna-warna yang saling mendukung, detail yang diulang pada *look* yang berbedadan bahan yang serasi, sehingga semua *look* terlihat seperti satu kesatuan koleksi. Besar kecilnya detail pada koleksi ini sangat diperhatikan, contohnya pada teknik obras dekoratif yang mengikuti bentuk busana, detail-detail pada busana dibuat pas dengan ukuran busana itu sendiri, sehingga terlihat proporsional. Busana-busana dalam koleksi ini juga memakaisiluet *I-line*, tetapi di variasikan dengan komponen busana yang berbeda-beda sehingga terlihat beragam.

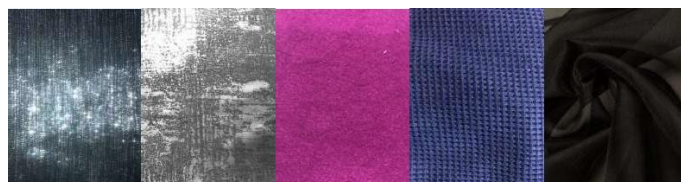
Suatu busana harus terlihat seirama. Agar terlihat seirama, pengulangan detail dalam busana diletakkan pada dua atau beberapa bagian. Bagian busana yang menunjukkan suatu pengulangan ada di detail tali satin. Tali satin dipakai utk detail rumbai dan juga sulam melekatkan benang. Bahan satin *silver* juga diulang di semua desain agar semua desain berkesinambungan.

Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian- bagian lainnya, ini dinamakan Pusat Perhatian. Contoh pusat perhatian dalam koleksi ini adalah detail obras dekoratif dan tali satin yang berwarna cerah sehinggamenjadikannya pusat perhatian. Setelah melalui proses kerangka berfikir, berbagai macam inspirasi dituangkanpada kolase tema agar terlihat kesinambungan dari inspirasi dan memudahkan perancang untuk membuat karya. Berbagai tekstur dan warna yang akan digunakan dalam koleksi disatukan agar koleksi busana tidak lepas dari acuan kolase.



Gambar 7. *Moodboard*

Kolase tema dapat menjadi acuan dalam memilih bahan untuk membuat suatu busana. Warna, tekstur dan motif kain juga disesuaikan dengan tema koleksi yangingin diwujudkan.



Gambar 8. Warna dan Tekstur

Milineris atau aksesoris diperlukan untuk melengkapi suatu busana. Koleksi ini menggunakan 3 macam aksesoris yaitu kacamata *LED*, sepatu *boots*, perhiasan rantai silver dan sarung tangan. Kacamata *LED* dipasangkan dengan busana *artwear* karena tidak dapat berfungsi untuk kegiatan sehari-hari. Sepatu *boots* dihias dengan kain *baby terry*, gunting dan ditarik seratnya sehingga terlihat rusak. Untuk memberi kesan yang senada dengan koleksi, sepatu juga dihiasdengan ornamen silver.mSeperti yang telah dijelaskan diatas, *grunge* adalah jembatan antara genre *heavy metal-hard rock mainstream* 1980-an dan *rock alternative postpunk*. Kalung dangelang bertema *grunge* dengan sedikit pengaruh *punk*.



Gambar 9. Milineris atau aksesoris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan koleksi ini telah melewati berbagai tahapan desain, seperti pemilihandesain dan bahan. Setelah melewati proses pemilihan 5 dari 40 desain dan bahan utama, dimulailah proses pembuatan busana.

Realisasi desain pada koleksi ini terdiri dari 3 busana siap pakai (*ready to wear*) dan 2 busana seni (*artwear*). Busana siap pakai adalah busana yang nyaman digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dituntut untuk bergerak leluasa, sedangkan busana seni adalah busana yang hanya digunakan disaat tertentu. Busanaseni biasa digunakan untuk menarik perhatian di acara tertentu dan membutuhkan ketelitian dan pengerjaan yang lebih lama.

Busana siap pakai yang pertama ini bersiluet *I-line*, terdiri dari 2 *pieces* yaitu atasan kaos lengan panjang dan celana panjang. Atasan menggunakan bahan *ribs knit* berwarna *off white* yang dijahit dengan mesin *overlock* 4 benang. Lingkar leher menggunakan garis leher bulat dengan pusat perhatian *overlap* asimetris di bagian depan. Panjang kaos juga berbentuk asimetris, yaitu bagian kiri pas panggul dan bagian kanan dibawah panggul. Atasan menggunakan teknik *manipulating fabric ripping/menyobek*. Detail lain juga diberikan di bagian *overlap* dengan menggunakan benang sulam yang dibentuk seperti jaringan komputer. Pada bagian celana menggunakan bahan *jaquard* satin berwarna silver, dengan corak garis tidak beraturan. Celana panjang ini menggunakan lipit hadap di bagian depan dan belakang. Pada bagian dalam lipit hadap, digunakan bahan katun *silk* untuk memberikan warna yang berbeda.



Gambar 10. Desain 1

Busana kedua dari koleksi ini bersiluet *I-Line* dan terdiri dari 2 pieces, yaitu atasan *sweater* lengan panjang dan rok midi. *Sweater* ini menggunakan bahan *baby terri fleece* dan *cotton stretch waffle*. Setelah ditindas, tepi bagian baik menggunakan teknik *ripping* kembali agar terlihat rusak. Lengan yang digunakan adalah lengan licin dengan manset yang elastis. Rok midi *H-Line* dalam *look* ini menggunakan bahan *jaquard* satin, *jaquard*, dan organza.. Rok ini dijahit dengan cara memotong strip-strip yang sesuai dengan pola lalu dijahit pada sisi-sisi strip sampai membentuk rok lalu disatukan dengan organza yang sudah dipotong mengikuti pola rok. Detail tali satin lalu dijahit menggunakan tangan satu persatu pada bagian bawah rok.



Gambar 11. Desain 2

Busana yang ketiga ini terdiri dari 2 pieces yaitu *dress knee* dan jaket *cropped* lengan panjang. *Dress* sepanjang lutut ini menggunakan bahan utama *ribs knit* berwarna *off white*. Bagian leher menggunakan garis leher *sabrina* yang dilengkungkan pada bagian depan. Lengan licin dijahit bersama sarung tangan ibu jari. Detail lengan menggunakan obras neci dekoratif dengan warna merah muda dan biru tua. Terdapat detail strip yang menjuntai dibagian sisi busana yang juga menggunakan teknik *ripping*. Pengerjaan *dress* ini menggunakan mesin *overlock*. Terdapat detail sulaman berbentuk jaringan komputer pada sisikiri *dress*. Pada bagian depan *dress*, terdapat obras dekoratif.

Jaket pada *look* ini menggunakan bahan *jaquard* satin berwarna silver. Terdapat detail tile transparan pada bagian sisi jaket yang menyambung sampai ke belakang jaket. Lengan berjenis *bishop/balon*, yaitu licin pada bagian atas dan menggembung pada bagian pergelangan tangan menggunakan karet. Pada bagian puncak lengan terdapat detail tali-tali yang menjuntai, melambangkan kabel-kabel komputer.



Gambar 12. Desain 3

Busana seni yang pertama ini terdiri dari 2 pieces yaitu dress midi dengan *hoodie*/tudung berlengan panjang dan dress luar berbahan rajut tangan. Dress maxi menggunakan bahan *semi-wool* dengan detail *jaquard* satin dibagian tudung. Pusat perhatian terdapat pada strip-strip menumpuk yang dijahit pada lengan. Teknik inkrustrasi juga digunakan pada bagian *jaquard* satin sebagai detail di bagian *hoodie* dan atas busana.

Dress tali spaghetti terbuat dari rajutan tangan dipakai sebagai *dress* luar untuk melengkapi *look* ini. *Dress* ini dirajut dengan dengan rajut *mesh* yaitu rajutan yang berbentuk seperti jaring dan divariasikan dengan rajut yang tidak beraturan agar terlihat efek rusak. Tali satin diikatkan pada *dress* agar selaras dengan *look* lainnya.



Gambar 13. Desain 4

Busana seni yang kedua ini terdiri dari 2 *pieces*, yaitu *dress mini strapless* dan *dress hitam maxi* dengan lengan lonceng di sebelah kanan, dan lengan licin di sebelah kiri. *Dress mini* span sebagai *inner* menggunakan bahan *jacquard*. *Dress* luar menggunakan bahan *ribs knit* dan tile hitam sebagai bahan utama. *Dress* berbahan *ribs knit* sebagai bagian luar menggunakan teknik *ripping* dan ditarik serat-seratnya agar terlihat rusak. *Look* ini memiliki banyak detail, diantaranya obras dekoratif, sulam dan tali satin.



Gambar 14. Desain 5

KESIMPULAN

Proses perancangan melewati beberapa tahap, yaitu riset konsep, pembuatankerangka berfikir yang berisi *style*, *look* dan suasana yang akan digunakan. Setelah itu memberi judul koleksi dan memberikan sifat 1 dan 2 untuk melengkapi konsep. Pemilihan acuan tren juga dilakukan sebagai pedoman merancang agar desain tetap modern. Setelah kerangka befikir sudah matang, mulailah pembuatan kolase tema yang berisikan warna, foto inspirasi, tekstur yang semua akan diaplikasikan pada desain. Proses pembuatan desain selalu mengacu pada kolase tema. Dalam koleksi ini perancangan dibuat sebanyak 40desain dan akan dipilih 5 desain. Desain terpilih terdiri dari 3 busana siap pakaidan 2 busana seni.

Koleksi busana ini terinspirasi dari *The Millenium Bug* atau *Y2k bug* yang merupakan suatu peristiwa kesalahan sistem penanggalan pada komputer di tahun 1999 menuju 2000. Hal ini menyebabkan kepanikan dalam masyarakat karena peristiwa ini mengganggu berbagai sistem seperti bank, transportasi dan maskapai. Judul dari koleksi busana ini adalah "*Fallacy*" yang berarti kekeliruan. Koleksi ini memiliki *style edgy* dan *look grunge* futuristik. Busanaini dapat dipakai oleh segala kalangan wanita, tetapi dalam koleksi dengan tampilan seperti ini biasanya ditujukan untuk kalangan usia 18-25 yang bekerja di bidang hiburan, seperti pembawa acara, penyanyi dan film.

Koleksi ini menggunakan berbagai macam bahan dan teknik. Bahan-bahan yang digunakan jug beragam. Untuk menyatukan koleksi, digunakan satu bahan jacquardsilver yang

dipakai disetiap busana. Detail juga mempengaruhi keselarasan koleksi, makan dari itu digunakan teknik *manipulating fabric ripping*, obras dekoratif dan sulaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kebaikannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Selain itu penulis ucapkan terimakasih kepada orangtua, keluarga, rekan-rekan STDI dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas doa dan support nya selama penulis melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspinwall, L. G; Sechrist, G. B & Jones, P. R, 2005, *Expect the best and prepare for the worst: Anticipatory coping and preparations for Y2K, Motivation and Emotion*, 29(4), 353-384
- Britannica, *The Editors of Encyclopaedia*, 2018, *Grunge, Encyclopedia Britannica*, 1 Nov. 2018, diakses melalui Britannica.com diakses pada 12/8/22
- Eunuma, Francine, 2019, *20 Years Later The Y2k Bug Seems Like a Joke Because Those Behind The Scenes Took it Siriously*, diakses melalui time.com pada 26/7/22
- Haryadi, S., Amanati, R., & Aldy, P. (2015). *Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Gupta, Shipra; Wencke, Gwozdz; Gentry, James, 2019, *The Role of Style Versus Fashion Orientation on Sustainable Apparel Consumption. Journal of Macromarketing*, 027614671983528–.doi:10.1177/0276146719835283
- Mears, A, 2011, *Pricing beauty: The making of a fashion model*. Univ of California Press.
- Midiani, Dina, dan Arievta, Dellana, 2021, *Fashion Trend 2021/2022 The New Beginning*, Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, Jakarta.
- Rifai, Ahmad, 2019, Fenomena Tahun Baru Ketika Y2k Menggegerkan Dunia, diakses melalui infografik.bisnis.com pada 25/8/22
- National Geographic, 2022, *Y2K Bug*, diakses melalui education.nationalgeographic.org/resource/Y2K-bug pada 22/7/22
- Setiawan, Sakina R. D, 2014, Survei: Kelas Ekonomi Atas Banyak yang Punya "Side Job", Kompas, Jakarta, diakses money.kompas.com pada 11/8/2