

Perancangan Motif Geometris pada Busana *Ready to Wear* yang Terinspirasi dari *Trend Forecast 2017/2018 Digitalian*

Catya Afina Budiarani¹, Widia Nur Utami B. S.Ds, M.Ds²,

¹Fakultas Industri Kreatif

afinacatya@gmail.com, widia.nur.utami@gmail.com

²Program Studi Seni Rupa Intermedia, FIK, Universitas Telkom, Bandung

ABSTRACT

The development of fashion in Indonesia in the last two decades has shown such rapid growth. Based on information from Bekraf, the trend of fashion products has a great theme known as Greyzone (Bekraf, 2017). In this study, the authors focus on the design of fashion products ready to wear based on sub-theme Digitalian. The characters possessed in the Digitalian theme are forms and details that no longer follow the old rule patterns such as symmetrical pattern form, prefer the silhouette shape and highlight the fields and lines.

The method used by the author in this final project is literature study, observation, field research, and experimentation. From the methods that have been collected, the authors find the shortcomings and the need for a new renewal in ready to wear clothing that uses motive techniques inspired from the trend forecast 2017/2018 Digitalian. The author sees the potential to develop geometric pattern into ready to wear. Geometric pattern are often used in fashion industry for many years because it has a high demand.

The concept of ready to wear clothing in this study is characterized by fashion designs of type dominated by bright colors with geometric pattern and utilize digital printing techniques. With this provide an alternative and provide insight Digitalian themed clothing to young people in Indonesia, and to respond to the needs of young people to appear fashionable.

Keywords: geometric pattern, ready to wear, digitalian, digital printing, trend forecast

1. PENDAHULUAN

Perkembangan fesyen di Indonesia dalam dua dekade terakhir ini menunjukkan pertumbuhan yang demikian pesat. Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) pada bulan Agustus 2016, industri fesyen adalah salah satu dari tiga penyumbang terbesar pertumbuhan ekonomi Indonesia dari sektor ekonomi kreatif. Adapun nilai pasar yang dicapai oleh industri fesyen adalah 180 triliun rupiah per tahun. Badan Pusat Statistik Indonesia juga menunjukkan data sektor fesyen memberikan kontribusi sebesar 18,15% pada pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Pada tahun 2017/2018, Bekraf mengeluarkan empat tema besar *trend forecasting* Indonesia yaitu *Greyzone*. Dalam *Greyzone*, ada 4 (empat) sub-tema fesyen yang menjadi kiblat rancangan produk-produk fesyen di tahun 2017 - 2018, yakni *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian* (Bekraf, 2017).

Dalam studi ini, penulis memfokuskan pada rancangan produk fesyen busana *ready to wear* berbasis sub-tema *Digitarian*. *Digitarian* diilhami oleh sikap kritis generasi Z yang tidak terpisahkan dengan internet. Derasnya informasi di dunia maya, memperkaya wacana dan membuat mereka tertantang untuk bereksperimen dan mencoba hal baru. Karakter yang dimiliki dalam tema *Digitarian* yaitu bentuk dan detail yang tidak lagi mengikuti pola aturan lama. *Digitarian* lebih mengutamakan bentuk siluet dan menonjolkan bidang serta garis. Selain itu, garis dan bentuk geometris juga membaaur dalam satu permukaan untuk memberikan tampilan baru. Tema ini juga banyak menggunakan kombinasi warna-warna yang cerah, riang dan berani seperti warna *silver sand*, *pale robin egg*, *bright yellow*, *meldn*, *deep puce*, *green*, *bronze*, dan *tufts blue*. Penulis melihat adanya potensi untuk mengembangkan motif geometris ke dalam busana *ready to wear* dengan tema *Digitarian*. Motif geometris sudah banyak dikembangkan pada industri fesyen selama bertahun-tahun karena mempunyai *demand* yang cukup tinggi di masyarakat (Paulina, 2018).

Dalam studi ini, konsep busana *ready to wear* dimaknai sebagai rancangan produk fesyen yang bertujuan untuk merespon kebutuhan anak muda untuk tampil *fashionable*. Metode untuk membuat motif yang akan digunakan penulis dalam studi ini adalah dengan menggunakan teknik *digital printing* yang didominasi oleh warna-warna cerah dan diaplikasikan pada produk busana *ready to wear* yang meliputi konsep

Digitarian. Dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan pada penelitian perancangan motif untuk busana *ready to wear* bertema *Digitarian* yaitu adanya potensi sub tema *Digitarian* untuk diterapkan kepada produk fesyen, masih belum banyak pengembangan motif geometris, dan masih belum banyak penerapan motif tampilan baru bertema *Digitarian* pada produk fesyen.

2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan kualitatif yaitu penelitian berdasarkan gagasan, ide-ide, dan penelitian yang subjektif dengan pendekatan melalui eksplorasi. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu:

1. Studi Pustaka
Penulis melakukan studi pustaka yaitu dengan cara membaca sumber dari data lain berupa buku, literatur yang berkaitan dengan tema yang diambil penulis. Studi pustaka yang dicari untuk memberi informasi dan untuk melengkapi laporan tugas akhir khususnya untuk di bagian bab II.
2. Wawancara
Wawancara yang dilakukan penulis dengan cara terjun langsung kelapangan dan mengamati objek dengan pihak yang terkait. Wawancara yang dilakukan dengan usia anak muda (remaja) sesuai dengan tema dan target market yang dipilih.
3. Observasi Lapangan
Observasi lapangan yang dilakukan dengan cara terjun langsung dan mengamati objek2 yang termasuk dalam kriteria. Observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa brand yang ada di kota Bandung. Setelah itu menganalisis dan membuat kesimpulan dari observasi yang sudah didapat.
4. Eksplorasi
Eksplorasi yang dilakukan penulis dengan cara membuat beberapa motif yang berbeda-beda. Eksplorasi terdiri dari eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan I, eksplorasi lanjutan II, dan eksplorasi terpilih. Eksplorasi yang dibuat menggunakan unsur desain dan prinsip desain.

3. HASIL DAN ANALISIS

• ANALISA PERANCANGAN

a. Dasar Pertimbangan Media Perancangan

1. Segi Fungsi
 - a. Alat Pelindung
Fungsi ini ditunjang dengan pemilihan bahan yang nyaman untuk dipakai dan untuk tampil *fashionable*.
 - b. Alat Komunikasi
Fungsi ini ditunjang dengan memperhatikan kebersihan, kerapian, kenyamanan, dan keserasian pada busana yang akan dibuat.
2. Segi Material
Material yang digunakan yaitu katun dan *silk*. Setiap jenis material masing-masing mempunyai jenis tekstur yang berbeda seperti lembut, tebal, dan tipis.
3. Segi Warna
Warna merupakan unsur terpenting yang dapat mempengaruhi karakter psikologi seseorang. Dalam perancangan ini, warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah seperti pink, kuning, biru, hijau, coklat, putih, dan hitam. Warna yang dipakai sesuai dengan warna yang
4. Segi Teknik
Teknik yang digunakan yaitu motif novelty yang mengambil unsur-unsur geometris setelah itu diaplikasikan pada digital printing.

b. Skema Perancangan

1. Karakter *Digitarian*:
 - Tidak lagi mengikuti pola aturan lama, merombak pakem.
 - Lebih mengutamakan bentuk siluet dan menonjolkan bidang serta garis
 - Menggunakan kombinasi warna-warna yang cerah dan berani

- Garis dan bentuk geometris membaaur menjadi satu permukaan untuk memberikan tampilan baru
 - Tampil lebih modern dengan bantuan teknologi digital
2. Keseharian Target Market:
Keseharian target market adalah kuliner dan mencari *cafe/resto* yang mempunyai konsep yang menarik agar mereka bisa sambil berfoto. Selain itu menyukai *travelling* dan menyukai hal-hal yang baru dan berbeda.
 3. Kesimpulan pada busana:
 - Motif geometris dan motif *novelty* yang dipakai pada busana lebih banyak di aplikasikan pada busana atasan dan *full* motif.
 - Beberapa motif dipakai hanya sebagai *accessories* di bagian atasan
 - Motif terbanyak yang dipakai adalah garis
 - Motif yang diaplikasikan kebanyakan di bagian lengan tangan.
 - Pada bagian bawahan rata-rata tidak memakai motif / polos
 - Busana yang sering digunakan adalah *blouse*, celana panjang, *dress*, dan rok
 4. Kesimpulan untuk sketsa:
 - Motif yang diaplikasikan pada busana hanya sebagian motif pada di bagian bawahan atau atasan.
 - Adanya beberapa busana yang mencampurkan material lain seperti dibagian atasan memakai dua material kain.
 - Perlu adanya teknik *opnaisel* (sesuai dengan moodboard) yang dipakai baik diaplikasikan di busana atasan atau bawahan.

• KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang dipakai dalam studi ini terinspirasi dari *trend forecasting* Bekraf 2017/2018 yaitu *Digitarian*. Mengusung tema *Fun Cheerfull Digitarian (FUNCHE)*. Kata FUNCHE yaitu berasal dari kata *fun* dan *cheerfull* artinya riang/ ceria yang sangat dimiliki oleh target market yang saya buat yaitu usia remaja. Sesuai dengan *color scheme* dan *target market* yang dibuat yaitu usia remaja 17-22 tahun. *Color scheme* yang dibuat terinspirasi dari *color scheme* yang ada di sub tema *Digitarian* dengan warna-warna yang cerah. Produk rancangan fesyen yang dibuat yaitu busana *ready to wear* yang terdiri dari empat produk busana dan dua kain motif berukuran dua meter. Teknik yang dipakai adalah teknik pembuatan motif (*digital printing*) dan teknik opnaisel (sesuai dengan gambaran *imageboard*). Segmentasi yang dibuat untuk usia anak muda berumur 17-22 tahun.



Gambar 3.1 *Imageboard*

Sumber: Data Pribadi, 2018

Imageboard yang dibuat adalah gambar-gambar dari bangunan yang berbentuk geometris, karena sesuai dengan teknik yang akan dipakai dalam pembuatan rancangan produk fesyen. Gambaran *imageboard* akan dipakai dalam pembuatan motif. Motif geometris sudah banyak dikembangkan pada industri fesyen selama bertahun-tahun karena mempunyai *demand* yang cukup tinggi di masyarakat (Paulina, 2018). Warna-warna yang ada di dalam

imageboard (*color scheme*) sesuai dengan warna-warna yang ada di dalam sub tema *Digitarian* yaitu menggunakan warna-warna yang cerah, riang, dan berani.



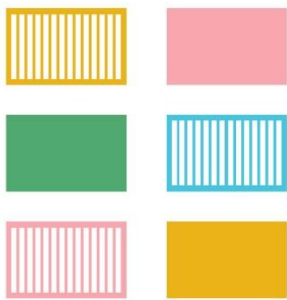
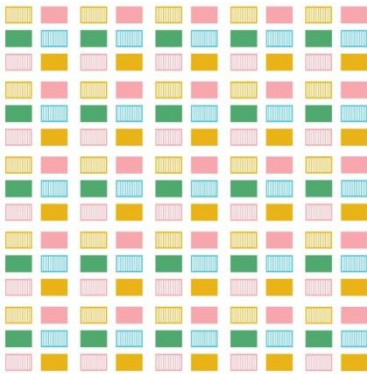
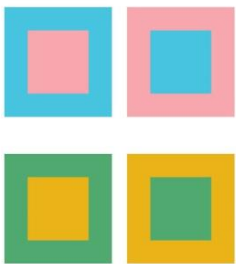
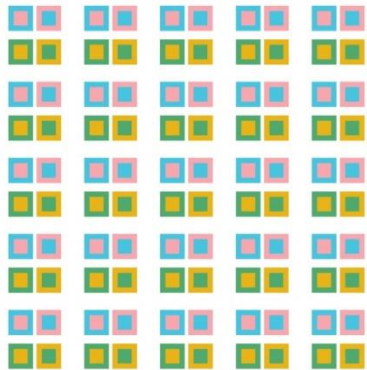
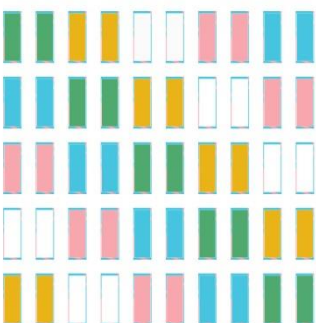
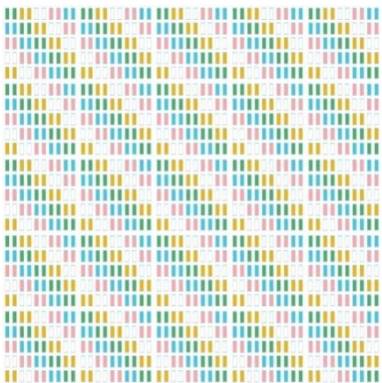
Gambar 3.2 *Lifestyle Board*

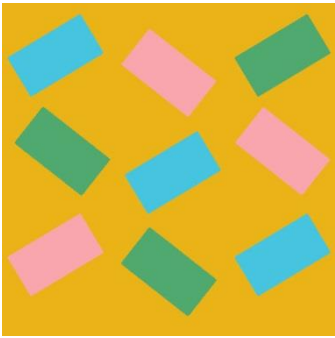
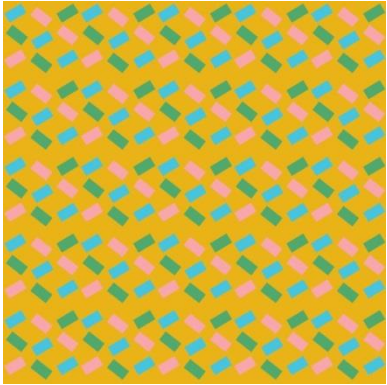
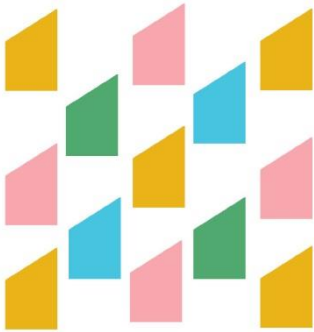
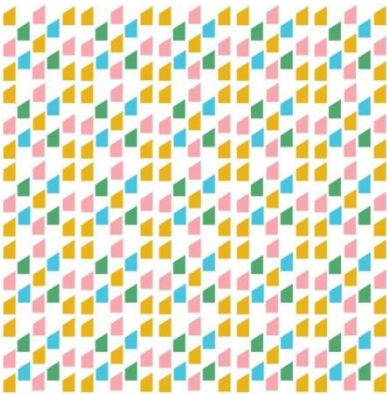
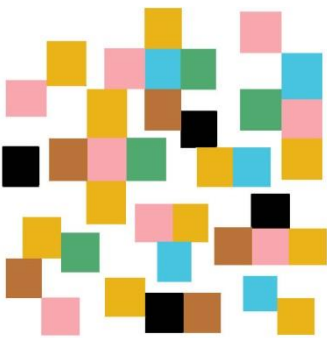
Sumber: Data Pribadi, 2018

Konsep *Lifestyle Board* yang penulis buat yaitu anak muda (wanita) dengan keseharian mereka antara lain *travelling*, kuliner, dan sering mengikuti tren fesyen. Mempunyai karakter yang ceria, bebas berekspresi, dan selalu tampil *stylist / fashionable* dalam memakai busana yang kebanyakan memakai warna-warna yang cerah dan berani dan selalu tertarik dengan dunia fesyen.

• **EKSPLORASI**

Tabel 3.1 Eksplorasi Terbaik dan Terpilih
Sumber: Data Pribadi, 2018

No	Eksplorasi Satuan	Eksplorasi Gabungan	Keterangan Analisa
1			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu garis dan prinsip desain yaitu kesatuan dan keseimbangan. Kesatuan yang dimiliki yaitu dari kesamaan dari bentuk dan ukuran. Keseimbangan bentuk yang seirama dan senada.
2			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu bentuk dan prinsip desain yaitu kesatuan dan keseimbangan. Kesatuan yang dimiliki yaitu dari bentuk, ukuran, dan warna. Keseimbangan yang dimiliki yaitu posisi bentuk yang pada luas bidangnya.
3			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu bentuk dan prinsip desain yaitu keseimbangan. Keseimbangan yang dimiliki yaitu bentuk dan warna yang mengikuti irama.

4			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu bentuk dan prinsip desain yaitu kesatuan dan keseimbangan. Kesatuan yang dimiliki yaitu kesamaan dari bentuk, warna, dan ukuran. Keseimbangan yang dimiliki yaitu bentuk dan warna yang mengikuti irama.
5			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu bentuk dan prinsip desain yaitu keselarasan dan keseimbangan. Keselarasan yang dimiliki yaitu dari perpaduan yang saling mengisi. Keseimbangan yang dimiliki yaitu masing-masing saling mengisi dan menimbang.
6			Membuat eksplorasi motif dengan unsur desain yaitu bentuk dan prinsip desain yaitu kesatuan. Kesatuan yang dimiliki yaitu kesamaan dari bentuk, warna, dan ukuran.

- **VISUALISASI PRODUK**

Produk Busana 1 (Tampak Depan)

Gambar 3.3 Produk Busana 1 (Tampak Depan)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 1 (Tampak Samping)

Gambar 3.4 Produk Busana 1 (Tampak Samping)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 1 (Tampak Belakang)

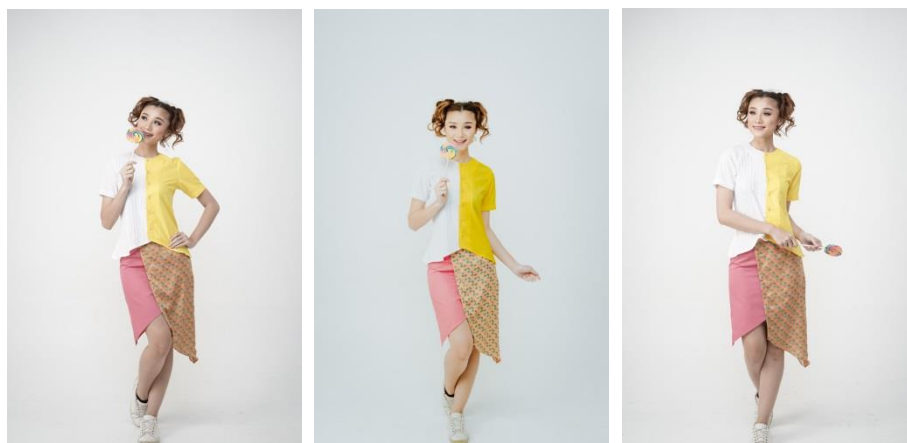
Gambar 3.5 Produk Busana 1 (Tampak Belakang)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 1 (Detail)

Gambar 3.6 Produk Busana 1 (Detail)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 2 (Tampak Depan)

Gambar 3.7 Produk Busana 2 (Tampak Depan)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 2 (Tampak Samping)

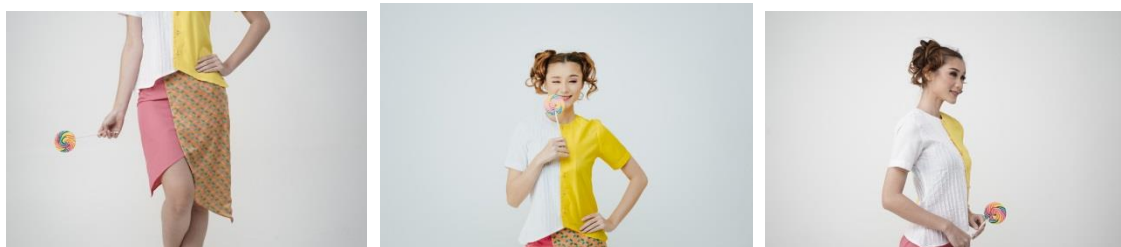
Gambar 3.8 Produk Busana 2 (Tampak Samping)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 2 (Tampak Belakang)

Gambar 3.9 Produk Busana 2 (Tampak Belakang)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 2 (Detail)

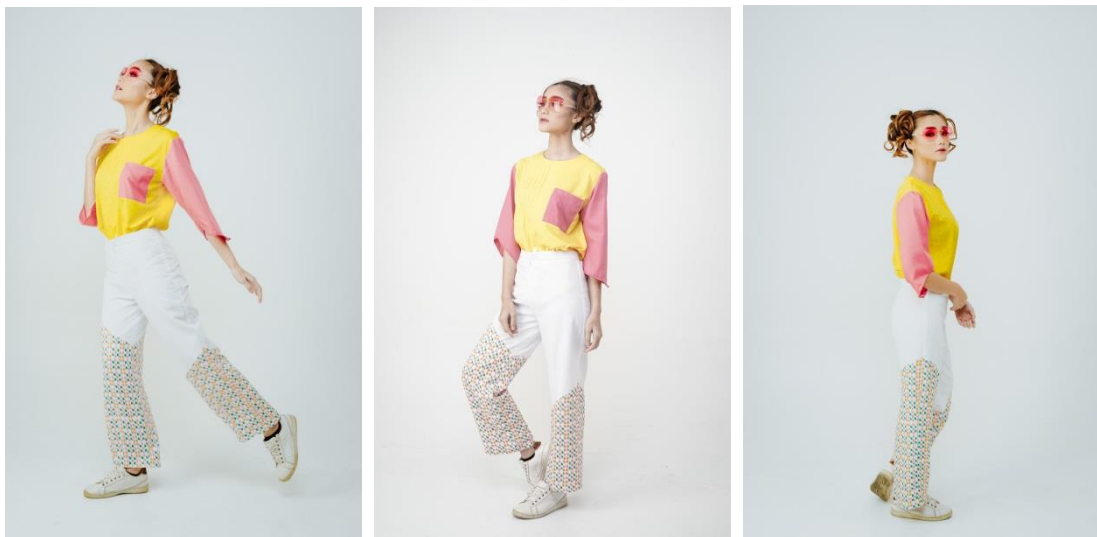
Gambar 3.10 Produk Busana 2 (Detail)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 3 (Tampak Depan)

Gambar 3.11 Produk Busana 3 (Tampak Depan)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 3 (Tampak Samping)

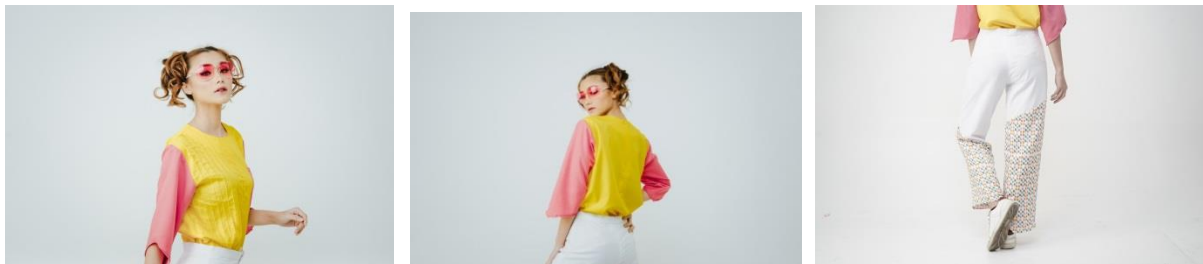
Gambar 3.12 Produk Busana 3 (Tampak Samping)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 3 (Tampak Belakang)

Gambar 3.13 Produk Busana 3 (Tampak Belakang)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 3 (Detail)

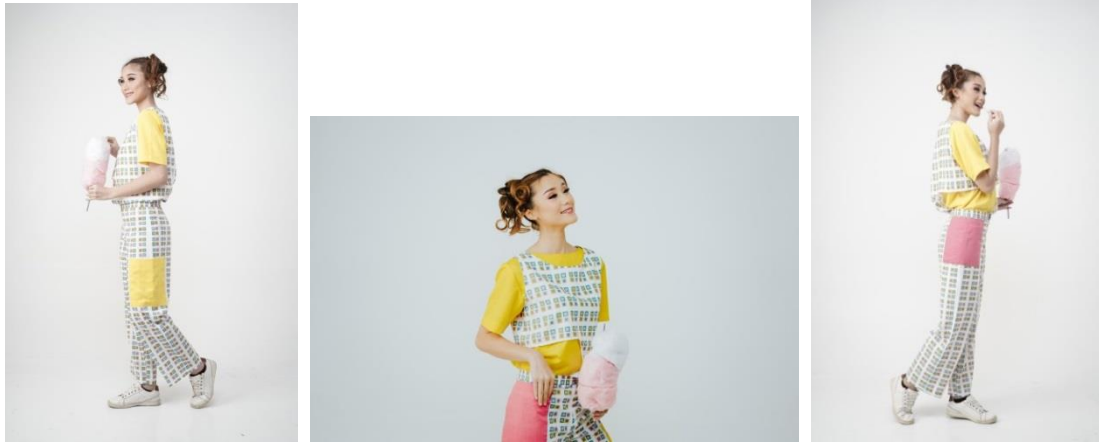
Gambar 3.14 Produk Busana 3 (Detail)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 4 (Tampak Depan)

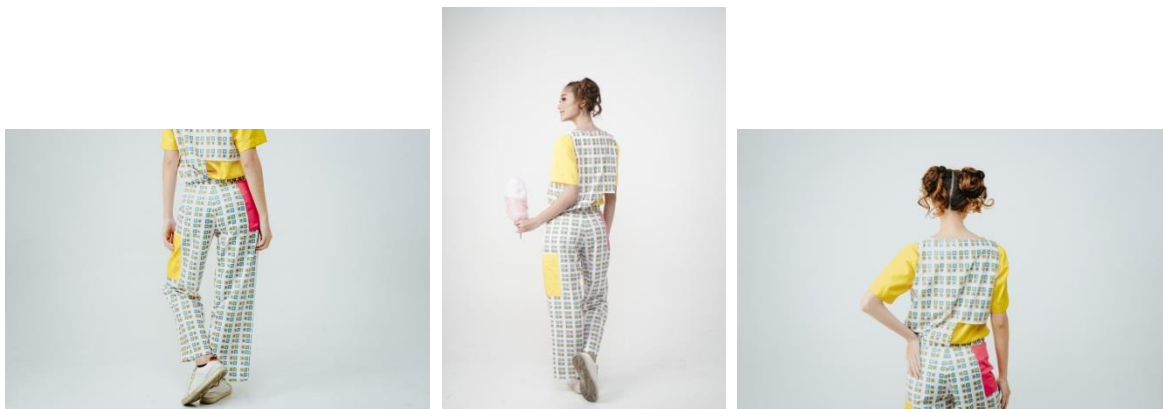
Gambar 3.15 Produk Busana 4 (Tampak Depan)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 4 (Tampak Samping)

Gambar 3.16 Produk Busana 4 (Tampak Samping)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 4 (Tampak Belakang)

Gambar 3.17 Produk Busana 4 (Tampak Belakang)

Sumber: Data Pribadi, 2018

Produk Busana 4 (Detail)

Gambar 3.18 Produk Busana 4 (Detail)

Sumber: Data Pribadi, 2018

4. SIMPULAN

1. Pemanfaatan potensi untuk mengembangkan motif geometris yang diterapkan kepada produk fesyen yaitu busana *ready to wear* yang terinspirasi dari sub tema *Digitarian*. Pembuatan busana *ready to wear* yang dirancang mempertimbangkan dari data analisa perancangan dan menggunakan unsur desain dan prinsip desain.
2. Penulis menggunakan aplikasi *photoshop* untuk membuat motif-motif geometris. Metode pengembangan motif geometris dengan menggunakan teknik *digital printing* yang didominasi oleh warna-warna yang cerah sesuai dengan *moodboard*. Warna-warna yang cerah adalah salah satu karakteristik dari sub tema *Digitarian*.
3. Penerapan motif yang ditampilkan yaitu terdiri dari bentuk jajar genjang, trapesium, persegi, dan persegi panjang. Penulis menggunakan teknik *repeat* untuk pembuatan motif geometris. Penerapan motif yang dibuat menggunakan unsur desain dan prinsip desain.
4. Meskipun studi ini telah mendasarkan pada literatur dan analisa pasar, namun studi ini belum mendasarkan pada survei konsumen yang cukup berminat pada produk busana *ready to wear* bertema *Digitarian*. Berdasarkan survei ini diharapkan akan didapatkan informasi berguna untuk menyempurnakan karakteristik menyeluruh produk busana *ready to wear* bertema *Digitarian*.
5. Walaupun dalam perancangan eksplorasi motif telah menggunakan aplikasi *photoshop*, namun ada baiknya di masa mendatang perancangan motif dapat dibantu oleh aplikasi komputer yang lebih memudahkan dan menginspirasi desainer dalam pembuatan motif dan visualisasi produk akhir, misalnya penggunaan *software/perangkat lunak CAD (Computer Aided Design)*. Dengan demikian, proses perancangan akan lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya.
6. Meskipun tema *Digitarian* merupakan konsep desain busana yang sedang tren, namun tanpa sosialisasi berkala atas tema ini kepada komunitas desainer busana dan masyarakat pengguna busana, tema busana ini hanya sedikit dikenal dan akan sedikit digunakan di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, perlu upaya terencana untuk mensosialisasikan secara berkala tentang pentingnya tema *Digitarian* ini kepada masyarakat, pemerintah, komunitas desainer, dan industri.