

PERANCANGAN PRODUK SARUNG PRIA DENGAN ELEMEN DEKORATIF MOTIF MENGGUNAKAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING* SEBAGAI PRODUK PENUNJANG TREN BERKAIN

Adhelia Safitri¹, Widia Nur Utami Bastaman² dan Shella Wardhani Putri³

^{1,2,3}Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan
Buah Batu, Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257

adheliasafitri@student.telkomuniversity.ac.id ¹ | widianur@telkomuniversity.ac.id ² |

shellawardhani@telkomuniversity.ac.id ³

Abstrak : Dalam beberapa tahun terakhir, kain tradisional Indonesia kembali mendapat perhatian di industri mode, terlihat dari konsistensi tampilnya wastra nusantara di ajang *Jakarta Fashion Week* serta keterlibatan berbagai label seperti Sejauh Mata Memandang, Batik Trusmi, dan Wilsen Willim. Tren Berkain pun berkembang di kalangan generasi Z melalui kampanye #BerkainGembira, di mana pria turut menggunakan kain tradisional sebagai sarung yang dililit sebagai gaya khas. Fenomena ini mendorong *brand* lokal untuk mengembangkan sarung dengan pendekatan desain yang lebih *modern*. Namun, sarung pria yang beredar saat ini masih didominasi bentuk yang sederhana dan minim variasi. Penelitian ini bertujuan merancang produk sarung pria dengan bentuk yang lebih variatif, fungsional, dan sesuai tren. Proses perancangan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan model *Double Diamond* oleh *British Design Council* (2005), yang terdiri dari empat tahap: *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Penelitian ini menghasilkan desain sarung pria dengan tambahan elemen fungsional seperti tali, saku, kancing, dan karet pinggang, serta elemen dekoratif motif tradisional yang diterapkan melalui teknik *digital printing*. Hasil rancangan ini diharapkan menjadi produk pendukung tren Berkain yang praktis, estetis, dan relevan dengan gaya busana tren Berkain.

Kata kunci: Tren Berkain, Sarung, *Digital Printing*

Abstrack : In recent years, traditional Indonesian textiles have regained attention in the fashion industry, as reflected in the consistent appearance of wastra nusantara at *Jakarta Fashion Week* and the involvement of fashion labels such as Sejauh Mata Memandang, Batik Trusmi, and Wilsen Willim. The Berkain trend has also grown among Generation Z, particularly through the #BerkainGembira campaign, where men wear traditional cloths styled as sarongs with distinctive draping techniques. This phenomenon has encouraged local brands to develop sarong products with a more modern design approach. However, most men's sarongs currently available remain simple in form and lack variety. This study aims to design men's sarongs with more varied, functional, and trend-relevant forms. The design process employs a qualitative research method using the *Double Diamond* model developed by the *British Design Council* (2005), which consists of four stages: *discover*, *define*, *develop*, and *deliver*.

The resulting design features additional functional elements such as straps, pockets, buttons, and elastic waistbands, combined with decorative traditional motifs applied through digital printing techniques. The final product is expected to support the Berkain trend with a design that is practical, aesthetically appealing, and aligned with contemporary fashion styles.

Keywords: Berkain Trend, Sarong, Digital Printing

PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir, kain tradisional Indonesia mulai kembali mendapatkan perhatian dalam dunia mode dan menjadi bagian penting dari tren *fashion* masa kini. Hal ini tampak terlihat pada *runway Jakarta Fashion Week (JFW)* yang konsisten menampilkan wastra nusantara dalam setiap penyelenggaraannya. Beberapa label mode dan desainer seperti *Sejauh Mata Memandang, Batik Trusmi dan Wilsen Wilim* turut mengambil peran dalam mengangkat eksistensi kain tradisional melalui desain yang menggabungkan unsur tradisional dan estetika *modern* (JFW, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, tren Berkain muncul di kalangan generasi Z melalui kampanye #BerkainGembira yang dilakukan komunitas Swara Gembira dan Remaja Nusantara yang bertujuan untuk membiasakan generasi muda untuk menggunakan kain tradisional dalam melakukan berbagai aktivitas (Putri dkk, 2024). Pada kampanye ini tidak hanya wanita yang mengikuti tren ini tetapi pria juga turut ikut serta, hal ini dapat terlihat melalui akun Instagram Remaja Nusantara, dimana para pengikutnya terutama pria pada tren ini memakai kain tradisional dengan cara di lilit/di *wrap* menjadi sarung sebagai bawahannya. Penggunaan sarung ini yang akhirnya menjadi identitas dan ciri khas dari tren Berkain.

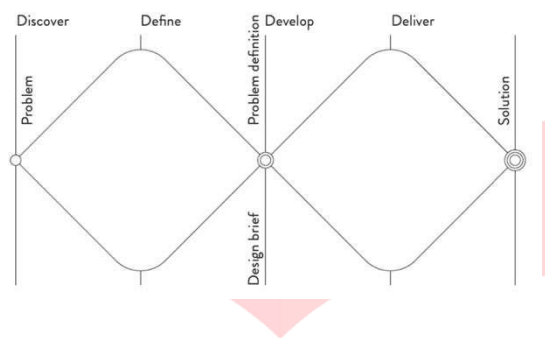
Pengaruh tren ini terhadap *brand* lokal cukup besar, tren ini mendorong lokal *brand* untuk merilis produk yang dapat dikenakan saat Berkain salah satunya yaitu sarung. Berdasarkan hasil observasi pada *brand* lokal sarung Indonesia muncul kebaruan dalam produknya, dimana produk sarungnya menggabungkan elemen *modern*-tradisional dengan penggunaan motif tradisional dan penerapan

teknik *digital printing* dalam pembuatannya. *Digital printing* merupakan teknik yang hadir karena proses perkembangan teknologi, yaitu metode pencetakan gambar berbasis *digital* yang dapat dicetak langsung pada berbagai media kain dengan cara yang cepat, praktis dan menghasilkan beragam warna dalam satu desain (Fauziah dkk, 2024). *Brand* lokal sarung tersebut diantaranya adalah Larisso, Laksana Batik dan Sarung Tentrem. Dari data analisa *brand* tersebut, diketahui bahwa pada desain produk sarung yang ada dipasaran bentuknya masih sederhana yaitu berbentuk sarung (silindris) dan masih selebar kain yang terdapat pengikatnya, sehingga terdapat peluang untuk membuat variasi bentuk dan detail sarung seperti penambahan elemen saku, tali dan bentuk lipatan yang memudahkan pemakainya untuk beraktivitas sehari-hari. Sedangkan dari segi motifnya, motif yang sedang tren pada produk sarung pria yaitu motif tradisional geometris dengan komposisi repetitif. Dimana pengembangan sarung ini pernah dilakukan melalui penelitian oleh Ramadhani, R. (2024) dengan mengembangkan produk *wrap skirt* wanita untuk tren Berkain yang berfokus pada pengolahan *surface textile* bordir. Dalam penelitian tersebut penulis melihat adanya peluang untuk melakukan pengembangan sarung bagi pria dengan penggunaan *surface textile* lain dan pengembangan dari segi desain sebagai inovasi produk.

Berdasarkan latar belakang di atas, melihat masih terbatasnya variasi pengembangan bentuk produk sarung dengan teknik *digital printing* pada *brand* lokal, penulis melihat adanya peluang untuk menghadirkan inovasi dalam desain sarung, khususnya dari segi bentuk dan fungsi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk sarung pria yang tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga mengedepankan fungsionalitas bagi pemakainya. Inovasi ini diwujudkan melalui pengembangan variasi bentuk serta penambahan elemen desain seperti saku, tali, dan bentuk lipatan yang disesuaikan untuk memudahkan pemakainya beraktivitas sehari-hari. Maka dari itu penelitian ini akan memberikan inovasi dengan *output* perancangan produk sarung pria dengan mengembangkan

variasi bentuk dan penambahan aspek fungsionalitas dengan menerapkan elemen dekoratif motif tradisional menggunakan teknik *digital printing* sebagai produk penunjang tren Berkain yang mendukung tren Berkain secara praktis dan *modern*.

METODE PENELITIAN



Gambar 1 *The Double Diamond Process*

Sumber : (Gustafsson, 2019)

Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data melalui metode penelitian kualitatif dengan metode model *Double Diamond* oleh *British Design Council* sebagai landasan prosesnya. Metode *double diamond* ini memiliki 4 tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *Discover*

Merupakan tahap awal menemukan masalah dengan mengumpulkan semua informasi dari berbagai sudut pandang melalui studi literatur, *document review* mengenai perkembangan tren Berkain dan *brand* pembanding. Selain itu, dilakukan ke *department store* Sarinah dan Alun Alun Indonesia. Wawancara juga turut dilakukan kepada komunitas Remaja Nusantara (Safarah Auliya), pengikut tren Berkain (Aira Farrel) dan peneliti terdahulu (Reina Ramadhani).

2. Tahap *Define*

Define merupakan tahap penyaringan berbagai informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *discover* dengan menganalisa permasalahan, peluang,

potensi pengembangan produk yang akan dijadikan acuan dalam proses perancangan selanjutnya.

3. Tahap *Develop*

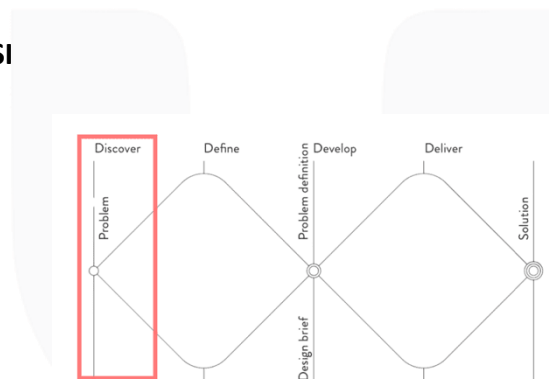
Tahap ini merupakan tahap pengembangan solusi berdasarkan hasil analisis dari fase *define* dengan proses pengembangan ide melalui perwujudan eksplorasi dan visualisasi kreatif. Proses dimulai dengan penyusunan customer profile, *lifestyle board*, *moodboard*, eksplorasi pembuatan sketsa desain, pengolahan motif dan penerapan motif pada produk.

4. Tahap *Deliver*

Tahap *deliver* merupakan tahap realisasi eksplorasi dan finalisasi desain dari tahap sebelumnya yang mencakup pembuatan *techpack*, proses produksi, hingga penyajian visualisasi produk akhir dan *merchandise*.

HASIL DAN DISKUSI

TAHAP *DISCOVER*



Gambar 2 Tahap *Discover* dalam *Double Diamond Process*

Sumber : (Gustafsson, 2019)

Discover merupakan tahap awal penemuan masalah dengan mengumpulkan berbagai informasi. Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data melalui studi literatur, *document review*, observasi dan wawancara.

Hasil Studi Literatur

Double Diamond Process

Double Diamond merupakan metode yang dikembangkan oleh *british design council* pada tahun 2005 yang bertujuan untuk membantu proses desain.

Metode ini terbagi menjadi empat tahap yaitu, *discover*, *define*, *develop* dan *deliver* (Gustafsson, 2019).

SCAMPER

Teknik *SCAMPER* merupakan sebagai teknik untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang menyelesaikan masalah dan mengembangkan produk menjadi lebih baik. *SCAMPER* merupakan singkatan dari tujuh cara berpikir kreatif yaitu, *Subtitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify*, *Put to Another Use*, *Eliminate* dan *Rearrange* (Serrat, 2017).

Motif

Motif merupakan susunan visual yang terbentuk dari berbagai elemen seperti bentuk, garis, atau bagian-bagian tertentu, yang biasanya terinspirasi dari stilasi alam atau objek sekitar, dan diolah dengan gaya karakter unik (Suhersono, 2005). Motif diklasifikasikan menjadi motif geometris, floral dan *novelty* (Kight, 2011).

Digital Print

Digital print adalah metode mencetak warna atau desain ke kain menggunakan *printer inkjet* (Mahapatra, 2024).

Sarung

Secara umum, sarung merupakan sehelai kain lebar yang dijahit di kedua sisi hingga membentuk tabung/silindris (Rahadi, 2022). Namun, di berbagai daerah Indonesia, sarung ada yang dijahit dan yang tidak. Oleh karena itu, istilah "sarung" lebih sesuai jika dimaknai sebagai kain yang digunakan untuk membungkus, menutup, atau melindungi (Kusrianto, 2020).

Detail Fitur Busana

Detail fitur pada busana merupakan komponen-komponen kecil yang ditambahkan untuk memberikan aspek visual sekaligus fungsi tertentu pada pakaian. Elemen-elemen tersebut meliputi, saku, bukaan/*opening*, ban pinggang, dan lipit (Kim & Kim, 2014).

Hasil *Document Review*

1. Peran Komunitas Remaja Nusantara dan Gaya Berpakaian Pria Dalam Tren Berkain

Fenomena tren Berkain ini turut hadir dikalangan generasi Z melalui kampanye #BerkainGembira oleh komunitas Remaja Nusantara dan Swara Gembira (Santiyuda, 2023). Tren ini juga turut diikuti pria, hal ini dapat terlihat pada akun instagram Remaja Nusantara dan #BerkainGembira pada gambar berikut ini :



Gambar 3 Gaya Berkain Pria
Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Hasil *document review* :

1. **Gaya pemakaian kain** menggunakan teknik *layering* dengan dua hingga tiga lapis kain diikat secara manual.
 2. **Warna** kain *earth tone* seperti coklat, hijau, dan merah bata, disertai warna netral seperti putih, hitam, dan navy dengan aksen warna cerah.
 3. **Motif** kain yang digunakan dominan motif geometris.
 4. **Atasan** kemeja dan **Aksesoris** yang digunakan, mulai dari sepatu docmart, sneakers sebagai pelengkap utama, hingga *totebag*, topi, dan dasi.
2. Perkembangan Tren Berkain di *Runway* dan *Entertainment* Indonesia



Gambar 4 Tren Berkain di *Runway* dan *Entertainment* Indonesia 2020-2024
Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Tren gaya berkain di *runway* (JFW) dan *entertainment* (FFI) Indonesia terus berkembang dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Penggunaan kain dari pelilitan sederhana hingga teknik layering dan pemakaian sebagai rok, mencerminkan penyesuaian terhadap siluet busana *modern* yang lebih fleksibel. Motif yang digunakan beragam, mulai dari geometris yang banyak dipakai pria hingga floral yang identik dengan wanita. Warna-warna yang muncul juga bervariasi mengikuti arah estetika koleksi. Teknik tradisional seperti batik dan tenun tetap mendominasi, namun mulai dipadukan dengan elemen modern seperti *beading*.

3. Brand Pembanding



Gambar 5 *Brand Pembanding* : Larisso, Laksana Batik dan Sarung Tentrem
Sumber : (Dokumentsai Penulis, 2025)

Pengambilan data *document review* pada *brand* lokal sarung untuk pria yang bertujuan untuk memahami perkembangan desain produk, dengan hasil analisa dari aspek berikut ini:

1. **Bentuk** sarung masih sederhana yaitu sarung (silindris) dan sarung lilit.
2. **Elemen dekoratif**, Motif yang digunakan adalah geometris dengan pengayaan *line art* atau *flat design* dengan penerapan komposisi repetitif.
3. Minim pengaplikasin **fiturnya** hanya terdapat fitur tali.
4. **Material** yang digunakan pada produk sarung adalah rayon dan katun.
5. Produk sarung menggunakan **teknik digital printing**.
6. **Harga** produk berkisar mulai dari Rp65.000 hingga Rp275.000

Hasil Observasi

Tabel 1 Perbedaan Sarung Pria dan Wanita

Sarung Pria	Sarung Wanita
	

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung dengan mengunjungi *department store* Sarinah dan Alun Alun Indonesia yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan sarung antara pria dan wanita, dengan hasil analisa dari aspek berikut ini:

1. **Bentuk**, Sarung pria bentuknya lebih sederhana seperti sarung (silindris), sarung *pants*, dan lilit. sarung wanita memiliki bentuk yang lebih variatif, seperti model lilit, *skirt* dengan drap tengah, *wrap*, hingga *drap* samping.
2. **Motif** yang digunakan pada sarung pria didominasi oleh pola geometris repetitif. Sedangkan, sarung wanita lebih banyak menggunakan motif floral dengan komposisi *single pattern*.
3. **Fitur fungsional** pada sarung pria mencakup elemen dasar seperti kantong dan tali. Sedangkan sarung wanita memiliki fitur yang lebih mendukung seperti karet pinggang, pengait, tali, dan kancing.
4. **Warna**, sarung pria cenderung menggunakan warna-warna netral dan *earth tone* dengan penggunaan 2 – 3 warna (*two tone*). Sementara itu, sarung wanita menggunakan lebih dari 3 warna yang tergolong cerah.

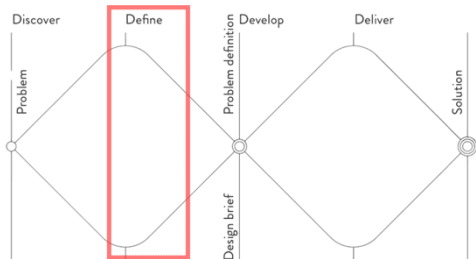
Hasil Wawancara

Tabel 2 Hasil Wawancara

No.	Nara Sumber	Tujuan	Hasil Wawancara
1.	Safarah Auliya	Mengetahui tren Berkain di kalangan anak muda dan potensi inovasi produk.	- Bermula dari Kampanye #berkainGembira oleh Remaja Nusantara. - Inovasi dalam tren berkain dapat dikembangkan melalui bentuk dan motif kain.
2.	Aira Farrel	Untuk mengetahui tantangan preferensi <i>fashion</i> pria pada saat Berkain dan potensi inovasi produk.	- Tantangan dalam berkain yaitu saat menyesuaikan ikatan serta dimensi kain. - Penggunaan kain dalam berbusana dapat dikreasikan dengan teknik <i>layering</i> dua hingga tiga lapis. - Inovasi sarung yang praktis berpotensi besar mendukung tren berkain karena memudahkan pemakaian, terutama bagi pemula.
3.	Reina Ramadhani	Untuk mengetahui potensi perancangan produk wrap skirt/sarung.	- Saran dari narasumber untuk lebih banyak mengeksplorasi desain <i>wrap skirt</i> guna memahami komponen penting seperti struktur, bahan, dan aksesoris yang dapat memperkaya fungsi dan tampilan.

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

TAHAP DEFINE



Gambar 6 Tahap *Define* dalam *Double Diamond Process*
Sumber : (Gustafsson, 2019)

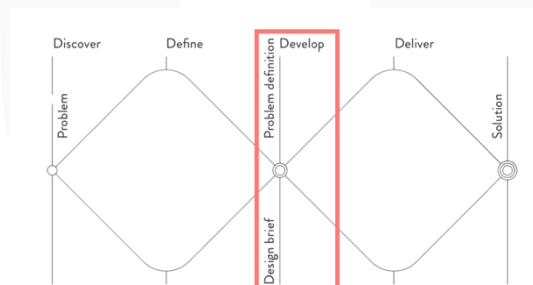
Tahap ini merupakan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan berdasarkan data literatur, *document review*, observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Analisa data tersebut yang akan dijadikan dasar perancangan, sebagai berikut :

Tabel 3 Analisa Data

Analisa Data	
1.	Pengembangan bentuk desain sarung pria untuk tren Berkain - Membuat variasi desain sarung - Penambahan detail fitur: tali, Kancing, karet pinggang dan saku - Style Layering dan bentuk lipatan/<i>drap</i>
2.	Pengolahan motif tradisional pada produk sarung pria - Motif tradisional geometris dengan komposisi repetitif - Warna palet bernuansa <i>earth tone</i> dan netral seperti coklat putih, hitam, hijau kecokelatan, biru, dan merah bata serta warna-warna cerah seperti merah, hijau dan biru sebagai aksen
3.	Pengaplikasian komposisi motif tradisional pada produk sarung pria menggunakan teknik <i>digital printing</i> untuk tren Berkain - Penerapan motif dilakukan menggunakan teknik <i>digital printing</i> pada bahan kain katun premium yang memiliki kualitas permukaan baik dan nyaman digunakan. Hasil kain <i>printing</i> tersebut kemudian diolah menjadi produk sarung.

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

TAHAP DEVELOP

Gambar 7 Tahap *Develop* dalam *Double Diamond Process*

Sumber : (Gustafsson, 2019)

Pada tahap *develop*, dari hasil analisa data dasar perancangan dilakukan eksplorasi dan visualisasi kreatif dengan diawali penyusunan *customer profile*, *lifestyle board*, serta *moodboard* sebagai dasar eksplorasi sketsa desain, motif dan komposisi motif pada sketsa desain produk sarung.

Konsep *Moodboard*



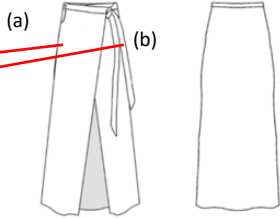
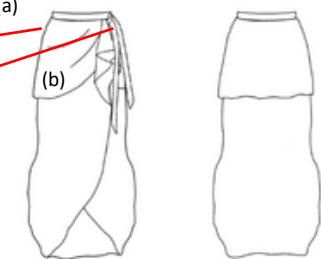
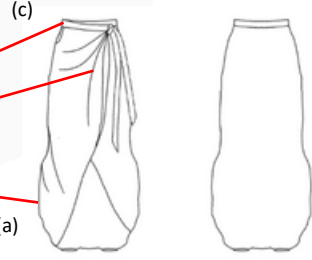
Gambar 8 *Moodboard*
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2025)

Kata "Patra" berasal dari Bahasa sansekerta yang artinya ornamen/hiasan sedangkan kata "Nata" berarti menyusun atau menata. Patra Nata mengangkat keindahan keteraturan dalam motif tradisional geometris yang terinspirasi dari isen-isen batik. *Moodboard* ini menunjukkan dominasi bentuk-bentuk seperti titik, garis, dan pola yang terstruktur, membentuk keseimbangan visual yang dinamis. Palet warna yang digunakan adalah netral dan *earthtone* nuansa klasik seperti hitam, coklat, hijau, biru navy, dan merah marun. Dengan fokus pada perancangan desain sarung yang inovatif dan praktis. *Moodboard* ini mengeksplorasi alternatif desain melalui gaya *layering*, *drap* dan penambahan fitur fungsional untuk meningkatkan kenyamanan dan nilai estetika.

Eksplorasi Awal : Sketsa Desain

Berdasarkan hasil eksplorasi perancangan sketsa desain menggunakan teknik *SCAMPER* dalam pembuatannya. Terdapat 3 desain terpilih yang memvisualisasikan konsep *moodboard*, sebagai berikut :

Tabel 4 Sketsa Desain

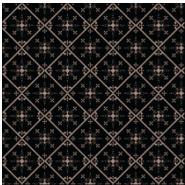
Moodboard	Sketsa 1
	
Keterangan	
(a) Adapt: Mengadaptasi bentuk sarung yang berbentuk silindris. (b) Put Another Use : Menambahkan fitur kancing pada sisi sarung saku agar dapat memudahkan pemakaian.	
Moodboard	Sketsa 2
	
Keterangan	
(a) Adapt: Mengadaptasi <i>layering</i> dan <i>drap</i>/lipatan pada sarung ke produk (b) Put Another Use : Menambahkan fitur tali pengikat pada sarung agar dapat memudahkan pemakaian	
Moodboard	Sketsa 3
	
Keterangan	
a) Modify : Memodifikasi bentuk sarung menjadi sarung <i>pants</i> dengan menambahkan bukaan kaki di bawahnya. (b) Adapt : Mengadaptasi bentuk <i>layering</i> dan <i>drap</i>/lipatan sarung ke produk. (c) Put Another Use : Menambahkan fitur kantong untuk menaruh barang dan karet pinggang untuk memudahkan penggunaan sarung.	

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Eksplorasi Lanjutan : Pengolahan Motif

Pada eksplorasi lanjutan dilakukan proses stilasi motif dengan 4 stilasi terpilih dan 6 komposisi motif sebagai berikut :

Tabel 5 Motif Terpilih

No.	Komposisi	Ket.	Komposisi	Ket.
1.		Square Repeat		Half Drop Repeat
2.		Square Repeat		Square Repeat
3.		Half Drop Repeat		Half Drop Repeat

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

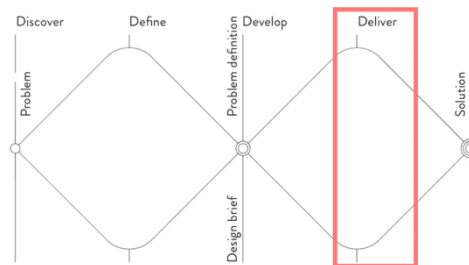
Eksplorasi Akhir : Komposisi Motif Pada Produk

Pada tahap ini, dirancang tiga komposisi final desain berdasarkan pertimbangan kesesuaian terhadap *moodboard* sebagai satu kesatuan koleksi.



Gambar 9 Final Desain Komposisi Motif Pada Produk
Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

TAHAP *DELIVER*



Gambar 10 Tahap *Deliver* dalam *Double Diamond Process*

Sumber : (Gustafsson, 2019)

Deliver merupakan tahap akhir dari penelitian ini dimana, dari hasil final eksplorasi dan visualisasi kreatif tercipta 3 desain akhir akan di realisasikan pada tahap ini dengan diawali proses pembuatan *techpack*, proses produksi konsep *merchandise* hingga visualisasi produk akhir.

Produk Akhir

Pada penelitian ini dihasilkan 3 produk akhir berupa sarung sebagai penunjang tren Berkain, hasil produk akhir dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 11 Visualisasi Produk Akhir

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilalu menggunakan metode *double diamond* dengan judul "Perancangan Produk Sarung Pria dengan Elemen Dekoratif Motif Menggunakan Teknik *Digital Printing* sebagai Produk Penunjang Tren Berkain", dapat disimpulkan bahwa :

1. Tren Berkain di kalangan Gen Z menunjukkan keterlibatan aktif pria dalam mengenakan kain tradisional, khususnya sarung. Meski banyak brand lokal merespon tren ini, desain sarung yang ada masih tergolong sederhana. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan desain sarung yang lebih *modern* dan fungsional, dengan elemen seperti tali, saku, kancing, dan karet pinggang. Dalam perancangan ini, digunakan metode *SCAMPER* untuk mengeksplorasi bentuk dan fitur sesuai konsep moodboard.
2. Observasi terhadap brand lokal menunjukkan bahwa motif geometris repetitif menjadi elemen dekoratif dominan pada sarung pria. Motif ini dapat dikembangkan melalui stilasi dan komposisi variatif. Warna *earth tone* seperti coklat, hijau tua, biru gelap, dan putih mendominasi, sementara warna merah dan biru digunakan sebagai aksen dinamis.
3. Desain sarung pria dikembangkan dari motif geometris hasil stilasi dan komposisi, lalu diterapkan pada kain katun premium melalui teknik digital printing untuk hasil yang presisi dan selaras dengan konsep *moodboard*.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam, penulis memiliki saran yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Karena keterbatasan literatur tentang desain sarung pria dalam tren Berkain peneliti selanjutnya disarankan memaksimalkan metode observasi, *document review* dan wawancara, ini untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam dalam proses perancangan.

2. Melihat potensi tren Berkain, penelitian ke depan dapat mengembangkan produk seperti sarimbit , busana anak, atau *modestwear*. Inovasi bentuk pada kategori ini masih sangat terbuka untuk dikembangkan.
3. Eksplorasi teknik tekstil tradisional seperti batik dapat diarahkan dengan pendekatan kontemporer agar tetap relevan dan estetis dengan tren Berkain. Penggunaan teknik *digital printing* juga dapat dioptimalkan karena kemampuannya mencetak motif secara presisi dan fleksibel.
4. Elemen dekoratif kain masih bisa dikembangkan, baik dari jenis motif seperti geometris, floral, dan kontemporer, maupun dari pengolahan komposisinya untuk menciptakan inovasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, S., Takdare, A. B., Rahmawaty, D., & Widyasa, M. G. (2023). Penerapan Motif Berilusi Optis Dengan Inspirasi Pola Garis Alam. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 3(2), 516-525. (Fauziah, Takdare, Rahmawati, & Widyasa, 2023)
- Gustafsson, D. (2019). Analysing the Double diamond design process through research & implementation.
- Jamil, H., & Shaari, M. Z. A. (2015). *Qualitative Research Methodology*. Universiti Sains Malaysia.
- JFW. (2022, Oktober 18). *Pesona 9 Wastra Indonesia dalam Gelaran Jakarta Fashion Week dari Tahun ke Tahun*. Retrieved from Jakarta Fashion Week: <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/pesona-9-wastra-indonesia-dalam-gelaran-jakarta-fashion-week-dari-tahun-ke-tahun>
- JFW. (2022, Desember 23). *Keagungan Batik di Gelaran Mode Jakarta Fashion Week 2023*. Retrieved from Jakarta Fashion Week: <https://www.jakartafashionweek.co.id/news-flash/keagungan-batik-di-gelaran-mode-jakarta-fashion-week-2023>

- Kensan, J. (2020, Desember 4). *JFW 2021: Sejauh Mata Memandang, TOTON and Lulu Lutfi Labibi* . Retrieved from Manual: <https://manual.co.id/article/jfw-2021-sejauh-mata-memandang-toton-and-lulu-lutfi-labibi/>
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques*. C&T Publishing Inc.
- Kim, M., & Kim, I. (2014). *Patternmaking for menswear: classic to contemporary*. A&C Black.
- Kusrianto, A. (2020). *Sarung Tenun Indonesia* . Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Mahapatra, N.N. (2024). *Textile Printing*. Taylor & Francis
- Putri, A. S. H., Herrizona, F. P., & Kurniawan, N. K. P. (2024). Pengaruh Tren Mode Berkain pada Generasi Z terhadap Upaya Revitalisasi dan Aktualisasi Identitas Budaya dalam Perspektif Etika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), 243-252.
- Rahadi, P. F., Adityawan, O., Suarsa, W., & Valentino, D. E. (2022). PERANCANGAN MOTIF KONTEMPORER KAIN SARUNG SEBAGAI TREND MODE PADA URBAN STYLE. *Wacadesain*, 3(1), 1-9.
- Ramadhani, R., Bastaman, W. N., & Putri, L. K. (2024). PERANCANGAN SURFACE TEXTILE DESIGN PADA KAIN BATIK GARUTAN UNTUK DITERAPKAN PADA PRODUK WRAP SKIRT WANITA. *Tugas Akhir*, 1-20.
- Santiyuda, P. C., Purnawan, N. R., & Gelgel, N. R. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain.
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. *Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance*, 311-314.
- Suhersono, H. (2004). *Desain bordir motif flora dan dekoratif*. Gramedia Pustaka Utama.