

PERANCANGAN PAKAIAN *READY-TO-WEAR* MERESPON TREN KIDULT DENGAN INSPIRASI KARAKTER MARIO BROS

Tsabitha Putri Azzura¹, Tiara Larissa² dan Rima Febriani³

^{1,2,3}Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan
Buah batu, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

tsabithaputri@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiartiarlrs@telkomuniversity.ac.id²,
rimafebriani@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Fenomena perubahan sosial budaya di era modern telah melahirkan tren *kidult*, sebuah istilah yang merupakan gabungan dari kata *kid* dan *adult*. Tren ini mencerminkan kebutuhan orang dewasa untuk meredakan tekanan hidup melalui unsur nostalgia masa kanak-kanak. Salah satu bentuk ekspresi *kidult* yang menonjol adalah *cosplay*, yang kerap dimanfaatkan seniman postmodern untuk menyampaikan humor melalui peniruan objek-objek populer. Karakter ikonik *Mario Bros* menjadi salah satu simbol nostalgia yang mampu menjembatani masa lalu dan masa kini, serta tetap digemari lintas generasi hingga saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk fesyen *ready-to-wear* dengan memadukan desain karakter *Mario* melalui teknik bordir dan *patchwork*. Produk ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan fungsional sekaligus menghadirkan pengalaman emosional bagi masyarakat *kidult*. Dengan demikian, tren *kidult* membuka peluang baru bagi industri fesyen untuk menciptakan busana yang tidak hanya estetik dan praktis, tetapi juga mampu menyentuh sisi emosional konsumen melalui pengaruh budaya pop.

Kata kunci: *Kidult*, Nostalgia, *Cosplay*, Mario Bros, *Ready-to-Wear*

Abstract : *The phenomenon of socio-cultural change in the modern era has given birth to the "kidult" trend, a combination of the words "kid" and "adult" that reflects the need for adults to cope with the pressures of life through elements of childhood nostalgia. One expression of this kidult trend is cosplay, which is often used by postmodern artists to convey humor through imitation of popular objects. The iconic character Mario Bros has become a symbol of nostalgia that connects the past and the present, which is still popular with various age groups. This study aims to develop Ready-to-Wear fashion products by combining Mario character designs through embroidery and patchwork techniques, to meet functional needs as well as to provide an emotional experience for the kidult community. The kidult trend opens up new opportunities for the fashion world to create clothing that is not only aesthetic and functional, but also touches the emotional side of consumers through pop culture.*

Keywords : *Kidult, Nostalgic, Cosplay, Mario Bros, Ready-to-Wear*



PENDAHULUAN

Saat ini telah muncul fenomena perubahan sosial dan budaya di era modern. Berdasarkan penelitian Jia (2016), fenomena ini mencerminkan kebutuhan individu dewasa untuk mengatasi tekanan hidup yang semakin meningkat, sekaligus mengekspresikan diri melalui elemen nostalgia dari masa kecil. Dari fenomena ini, munculah tren *kidult* yang merupakan gabungan dari kata “*kid*” dan “*adult*”. Istilah *kidult* ini diperkenalkan pertama kali oleh psikolog Jim Ward-Nichols dari *Steven Institute of Technology di New Jersey, AS* (Kim, 2015). *Kidult* sendiri terbagi menjadi 5 ekspresi, yaitu Ekspresi Anak, *Cosplay*, Deformasi, *Pop Art*, dan *Surrealism* (Jia, 2016). Tren ini semakin relevan seiring dengan meningkatnya tekanan hidup dan stres yang dihadapi banyak orang, membuat mereka mencari cara untuk kembali ke kesenangan sederhana masa kanak-kanak. Penelitian oleh *Ward Nichols* juga menunjukkan bahwa banyak orang dewasa mencari pelarian melalui aktivitas dan gaya hidup yang lebih *playful*, yang berdampak pada preferensi *fashion* mereka (Kim, 2015).

Ekspresi *kidult* yang digunakan adalah *cosplay*, yang merupakan gabungan dari kata “*costume*” dan “*play*”. *Cosplay* dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan juga memberikan kepuasan pribadi bagi pesertanya dan dengan melakukan *cosplay*, para *cosplayer* dapat melarikan diri sesaat dari kenyataan. Seiring berkembangnya tren *kidult*, ada potensi besar untuk menggabungkan elemen *kidult* dan *cosplay* dalam dunia *fashion*, terutama pada produk *Ready to Wear*. Tren ini membuka peluang dalam menciptakan pakaian yang tidak hanya fungsional, namun juga menyentuh sisi emosional, dengan menghadirkan elemen-elemen yang mengingatkan pada masa lalu. Produk *fashion* yang terinspirasi oleh karakter-karakter seperti Mario bisa memberikan nilai lebih bagi konsumen yang ingin mengenakan sesuatu yang penuh kenangan.

Berdasarkan fenomena diatas, salah satu karakter yang paling ikonik dari masa lalu yang sampai sekarang juga masih digemari yaitu Mario Bros, karakter utama dalam game Mario Bros yang pertama kali dikenalkan oleh Nintendo. Mario tidak hanya populer di kalangan anak-anak, tetapi juga memiliki daya tarik yang kuat di kalangan orang dewasa.

Keberhasilan karakter ini dalam menjangkau berbagai kelompok usia terlihat dari fenomena yang terjadi di Jepang, seperti wisata *Go-Kart* di Tokyo yang memungkinkan pengunjung mengenakan kostum Mario dan berkeliling di kota (Rough Guides, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa Mario bukan hanya sekedar karakter *video game*, namun juga menjadi simbol nostalgia yang bisa menghubungkan masa lalu dan masa sekarang, yang juga membawa pengaruh dalam dunia *fashion*. Salah satu cara yang penulis temukan untuk mewujudkannya adalah dengan cara menerapkan elemen desain karakter Mario dalam busana *Ready to Wear* menggunakan teknik rekalarat seperti bordir dan *patchwork*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *fashion* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, namun juga dapat memberikan rasa nostalgia bagi masyarakat *kidult*, yang ingin mengenakan sesuatu yang bisa membawa mereka bernostalgia dengan karakter-karakter favorit mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Studi Literatur

Studi Literatur mengenai tren *kidult*, parodi, dan elemen Mario Bros dengan menggunakan data dari buku, jurnal, dan media internet yang membahas tentang penelitian.

Observasi

Observasi dilakukan dengan cara *online* menggunakan media internet tentang *brand – brand* terdahulu yang terkait dengan penelitian yaitu Mario Bros

Wawancara

Wawancara dengan masyarakat *kidult* yang memahami tentang tren *kidult* dan juga dengan penggemar Mario Bros yang tertarik dengan penelitian ini

Eksplorasi

Eksplorasi dalam membuat sketsa produk Ready to Wear yang menerapkan elemen khas Mario Bros dengan menggunakan teknik rekalar

HASIL DAN DISKUSI

Dalam penelitian ini dihasilkan pengembangan pakaian *Ready-to-Wear* yang merespon tren *kidult* melalui pengolahan elemen dari karakter Mario Bros menggunakan teknik rekalar bordir dan *patchwork*. Karakter Mario Bros dipilih karena karakter ini merupakan salah satu karakter yang paling ikonik dari masa kecil lintas generasi, sehingga dapat membangkitkan rasa nostalgia.

Konsep perancangan berfokus pada penerapan elemen visual Mario Bros sebagai elemen dekoratif pada pakaian yang dapat dikenakan sehari-hari maupun di waktu tertentu yang tetap nyaman dan fungsional. Proses eksplorasi dilakukan secara tiga tahap, yaitu eksplorasi awal (melakukan studi analisa karakter), eksplorasi lanjutan (membuat sketsa awal sebagai gambaran produk akhir), dan eksplorasi terpilih (menerapkan teknik rekalar yang dipilih di lembaran kain yang akan diterapkan di produk akhir).

Desain produk akhir menggunakan jenis pakaian *Ready-to-Wear* yang bersiluet lurus berupa satu set dalaman polos berwarna merah dan luaran berupa celana *overall* yang sangat identik dengan pakaian karakter Mario Bros yang menggunakan material denim serta dihiasi dengan bordiran dan *patchwork* dari karakter-karakter pendukung lainnya sebagai elemen dekoratif.

Dari hasil rancangan ini diharapkan dapat memperluas tren kidult dalam industri fashion Indonesia, dapat membuka peluang untuk inovasi dalam produk Ready-to-Wear dengan memanfaatkan ikon populer lainnya sebagai daya tarik.

Deskripsi Konsep dan *Image Board*

Konsep perancangan dari penelitian ini mengacu pada tren Kidult, yakni fenomena dimana orang-orang dewasa masih memiliki selera dan kepekaan seperti anak kecil. Inspirasi utama dari desain yang diusung bersasal dari karakter ikonik Mario Bros, yang dikenal dengan ciri khas celana overall-nya. Pemilihan celana overall sebagai siluet utama karena memiliki kesan playful, nyaman, dan juga fungsional. Berdasarkan hasil observasi terhadap brand pembanding, material denim merupakan material yang paling sesuai karena denim berkarakteristik kuat dan tahan lama. Desain ini juga ditambahkan dengan elemen dekoratif berupa bordir dari karakter-karakter lain dari game Mario Bros guna menambah nilai estetika dan memberikan kesan visual terhadap Kidult. Warna yang dipakai merupakan warna-warna primer seperti warna merah, kuning, biru, dan warna terang lainnya untuk memberikan tampilan yang ceria dan menarik, sejalan dengan ekspresi dari konsep Kidult itu sendiri. Maka konsep perancangan penelitian ini dapat disimpulkan berupa:

- a. Pakaian berupa celana overall sesuai ciri khas karakter Mario Bros
- b. Material utama yang digunakan merupakan kain denim berwarna biru
- c. Teknik rekalar yang diaplikasikan yaitu bordir dan patchwork sebagai elemen dekoratif
- d. Warna-warna yang digunakan merupakan warna primer dan juga warna terang lainnya seperti hijau.



Gambar 1 Moodboard

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Desain Produk Terpilih

Setelah melakukan beberapa eksplorasi desain, Akhirnya terpilih tiga desain yang berupa satu set dalaman dan luaran celana *overall*, menerapkan teknik rekalar bordir dan *patchwork* sebagai elemen dekoratif dan menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter Mario Bros.



Gambar 2 Desain Akhir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Tabel 1 Deskripsi Desain Terpilih

No.	Desain	Analisis
1.		- Desain pertama yaitu berupa satu set dalam berwarna merah, menggunakan material satin bridal dan bermodel lengan <i>puff</i> pendek sampai siku yang terinspirasi dari bentuk jamur dalam <i>game</i> Mario Bros - Luaran berupa celana overall pendek sampai lutut, menggunakan material denim berwarna biru gelap dan tambahan potongan material katun bermotif polkadot merah putih di bagian punggung belakang sebagai variasi yang diambil dari motif jamur. - Tambahan kain satin berwarna hijau di bagian tali depan yang diambil dari karakter pipa hijau serta kantung berwarna emas di bagian belakang yang juga diambil dari karakter kotak emas dalam <i>game</i> Mario Bros
2.		- Desain kedua yaitu berupa satu set dalam berwarna merah, menggunakan material satin bridal dan bermodel lengan <i>puff</i> ber karet panjang sampai pergelangan tangan yang terinspirasi dari bentuk jamur dalam <i>game</i> Mario Bros - Luaran berupa celana overall panjang sampai mata kaki, menggunakan material denim berwarna

		biru gelap dan tambahan potongan material katun bermotif polkadot merah putih di bagian bustier depan sebagai variasi yang diambil dari motif jamur. - Tambahan kain satin berwarna hijau di bagian tali depan yang diambil dari karakter pipa hijau serta kantung berwarna emas di bagian belakang yang juga diambil dari karakter kotak emas dalam <i>game</i> Mario Bros
3.		- Desain ketiga yaitu berupa satu set dalam berwarna merah, menggunakan material satin bridal dan bermodel lengan <i>plisket</i> panjang sampai pergelangan tangan yang terinspirasi dari bentuk jamur dalam <i>game</i> Mario Bros - Luaran berupa celana overall panjang sampai mata kaki, menggunakan material denim berwarna biru gelap dan tambahan potongan material katun bermotif polkadot merah putih di bagian rok sambungan depan sebagai variasi yang diambil dari motif jamur. - Tambahan kain satin berwarna hijau di bagian tali depan yang diambil dari karakter pipa hijau serta potongan berbentuk bintang di bagian punggung belakang yang diterapkan dari karakter bintang dalam <i>game</i> Mario Bros.

Visualisasi Produk Akhir

Look 1



Gambar 3 Look 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Look 2



Gambar 4 Look 2

Sumber: (Dokumentasi Pribadi 2025)

Look 3



Gambar 5 Look 3

Sumber: (Dokumentasi Pribadi 2025)

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk *fashion Ready-to-Wear* wanita yang mengacu pada tren *kidult*, yaitu tren yang menggabungkan unsur nostalgia masa kecil dalam gaya busana orang dewasa. Penulis menggunakan karakter ikonik Mario Bros sebagai inspirasi utama dan karakter lainnya yang terdapat di dalam *game* Mario Bros yang diterapkan melalui teknik rekalarat bordir dan *patchwork*. Produk *fashion Ready-to-Wear* ini dirancang tidak hanya untuk memenuhi fungsi estetika dan kenyamanan, namun juga untuk menyampaikan sisi emosional konsumen yang ingin kembali mengenang masa kecilnya. Desain yang dihasilkan berupa *one set* yang berisikan celana *overall* sebagai luaran dan atasan sebagai dalaman yang mirip dengan ciri khas karakter Mario Bros sendiri serta ditambahi dengan elemen-elemen dekoratif dari karakter-karakter pendukung lainnya. Konsep *cosplay* dalam *kidult* dapat diterjemahkan ke dalam produk *fashion* yang bernilai secara visual, fungsional, dan juga emosional. Karya ini diharapkan dapat membuka peluang baru dalam industri *fashion*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2020). Perancangan busana ready to wear dengan inspirasi cosplay bergenre Magical Girl [Tugas akhir, Telkom University].
- Ajrina, K., & Ramadhan, M. S. (2016). Pengaplikasian teknik block printing pada media kain alat tenun bukan mesin (ATBM).
- Asimos, V. (2014). *Cosplay and the dressing of identity*. University of Chicago Press.
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the art of play: Exploring sub-culture through art*.
- Ghosh, S. (2023).
- Hye, K. J., Mi, K. Y., Geun, K. M., & Jee, S. E. (2015). Kidult contents development using mobile augmented reality. *Indian Journal of Science and Technology*, 8(S9), 518.
- Jia, Z., Lee, Y. M., & Lee, Y. (2016). Expression and characteristics of kidult in contemporary women's collection. *The Research Journal of the Costume Culture*, 24(5), 670–686.
- Latifah, D. A., & Ramadhan, M. S. (2020). Eksplorasi limbah denim dengan teknik manipulation fabric dan imbuhan pada ankle boots.
- Marston, H. R. (2012). Older adults as 21st century game designers. *The Computer Games Journal*, 1(1), 90–102.
- Nurdhani, D. P. A., & Wulandari, D. (2016). *Teknik dasar bordir*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Jakarta.
- Obmann, C. (2021). *Cosplay is for everyone?*
- Rahman, O., & Liu, W.-S. (2012). *Cosplay: Imaginative self and performing identity*.
- Rukilla, E. (2018).
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*.
- Tatiana, V. (2021, Oktober).
- Yang, L.-N., & Kim, M.-S. (1996). *A study on parody expressed in modern fashion*.