

PERANCANGAN BUSANA *READY-TO-WEAR* UNTUK MERESPON TREN KIDULT DENGAN INSPIRASI KARAKTER *THE POWERPUFF GIRLS*

Mutiara Devi Pratiwi¹, Tiara Larissa² dan Rima Febriani³

^{1,2,3}Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi,
Terusan Buah Batu, Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257.
mutiaradev@student.telkomuniversity.ac.id, tiartiarlrs@telkomuniversity.ac.id
rimafebriani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Fenomena kidult merupakan suatu keadaan yang mencerminkan ketertarikan orang dewasa yang menikmati kembali elemen-elemen pada masa kanak-kanak sebagai bentuk ekspresi diri, nostalgia, dan mencari kenyamanan emosional. Fenomena ini kemudian terus mengalami perkembangan hingga menjadi sebuah tren dan mulai masuk ke berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah industri *fashion*. Karakteristik utama dari gaya *fashion* kidult, yaitu penggunaan warna cerah, karakter animasi, dan unsur visual yang bersifat ceria dan ekspresif. Salah satu karakter ikonik yang dapat merepresentasikan masa kecil dari beberapa generasi tertentu adalah *The Powerpuff Girls*. Karakter ini tidak hanya populer di kalangan anak-anak, namun juga memiliki penggemar dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang busana *ready to wear* untuk memenuhi kebutuhan *fashion* kidult dengan menjadikan karakter Powerpuff Girls sebagai inspirasi visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang meliputi studi literatur, observasi, serta wawancara. Penelitian ini juga dilakukan dengan melakukan eksplorasi elemen visual dari karakter, sehingga dapat diaplikasikan dalam desain busana yang *playful* dan kontemporer. Hasil akhir dari penelitian ini berupa koleksi rancangan busana *ready-to-wear* yang menggabungkan unsur nostalgia, desain yang kontemporer, serta menciptakan gaya yang ekspresif, unik, dan relevan yang ditujukan untuk konsumen orang dewasa yang ingin mengekspresikan identitas personal mereka melalui *fashion*.

Kata kunci: *Fashion*, Kidult, Perancangan Busana, *Powerpuff Girls*, *Ready-to-wear*

Abstract: *Kidult is a phenomenon that reflects the interest of adults in revisiting elements from their childhood as a self-expression, nostalgia, and emotional comfort. This phenomenon then continues to grow until it becomes a trend and begins to enter*

various fields of life, one of which is the fashion industry. The main characteristics of kidult fashion are the use of bright colors, animated characters, and visual elements that are cheerful and expressive. One of the iconic characters that can represent the childhood of certain generations is The Powerpuff Girls. This character is not only popular among children, but also has adult fans. This research aims to design ready-to-wear clothing to fulfill kidult fashion needs by using The Powerpuff Girls characters as visual inspiration. The method used in this research is a qualitative that includes literature study, observation, and interviews. This research is also conducted by exploring the visual elements of the characters, so they can be applied in a modern and playful fashion design. The final result of this research is a collection of ready-to-wear fashion designs that combine nostalgic elements, contemporary designs, expressive, unique, and relevant styles targeted at adult consumers who want to express their personal identity through fashion.

Keywords: Fashion, Fashion Design, Kidult, Powerpuff Girls, Ready-to-wear

PENDAHULUAN

Istilah Kidult berasal dari kata “Kid” dan “Adult” yang merupakan sebuah fenomena di mana orang dewasa menyukai kembali elemen-elemen dari masa anak-anak untuk bernostalgia terhadap masa kecil mereka. Fenomena ini terjadi karena kehidupan orang dewasa sering kali dipenuhi tekanan dan tuntutan kehidupan yang semakin kompleks, sehingga mereka ingin kembali merasakan masa kanak-kanak yang penuh keceriaan dan kebebasan (Jia dkk, 2016). Saat ini, tren kidult telah menjadi tren yang semakin populer dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk *fashion*. Hal ini menunjukkan bahwa tren kidult memiliki potensi untuk dikembangkan ke industri *fashion* berupa perancangan busana *ready-to-wear* dengan menggunakan elemen kanak-kanak khas masa kanak-kanak seperti karakter animasi, warna cerah, dan bentuk *playful* untuk membangkitkan kepolosan masa kecil ke dalam rancangan busana.

Penggunaan objek yang ikonik pada masa kecil sebagai elemen dekoratif pada rancangan busana *ready-to-wear*, dapat menghadirkan inovasi baru dalam industri *fashion*. Salah satu karakter animasi yang ikonik dan dapat menjadi simbol nostalgia adalah *The Powerpuff Girls*, yaitu animasi kartun

yang menceritakan tentang tiga saudara perempuan berkekuatan super bernama Blossom, Buttercup, dan Bubbles yang masing-masing karakter memiliki kepribadian yang berbeda. Animasi *The Powerpuff Girls* merupakan kartun yang berasal dari Cartoon Network dengan *target market* bukan hanya anak-anak, tetapi orang dewasa juga (Maier, 2019). Dengan adanya produksi ulang animasi ini pada tahun 2016, banyak orang dewasa yang tumbuh dengan menonton *Powerpuff Girls* merasakan nostalgia ketika melihat kembali karakter-karakter ini.

Penerapan ekspresi anak ke dalam *fashion* kidult dapat menjadi salah satu sarana untuk mengekspresikan diri mereka melalui pakaian dan dapat membuat generasi dewasa untuk bernostalgia dengan mengingat kembali kenangan indah mereka saat masa kecil. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jia dkk. (2014), dilakukan pengembangan desain busana dengan tema kidult yang terinspirasi dari taman hiburan, dengan tujuan menghadirkan perasaan nostalgia masa kecil melalui *fashion*. Desain yang dihasilkan menggunakan elemen visual berlebihan, bentuk *playful*, warna cerah, dan motif karakter lucu untuk mencerminkan escapism dan keinginan kembali ke masa kecil. Meski demikian, pengembangan busana *ready-to-wear* dengan menggunakan karakter yang lebih spesifik seperti karakter Powerpuff Girls sebagai elemen dekoratif belum banyak dieksplorasi, sehingga terdapat terdapat potensi untuk menerapkan karakter yang lebih spesifik sebagai elemen dekoratif dalam rancangan busana *ready-to-wear* untuk merespon adanya tren kidult.

Penerapan karakteristik yang berkaitan dengan ekspresi anak-anak ke dalam desain, menunjukkan bahwa terdapat potensi untuk menciptakan produk menarik bagi orang dewasa yang ingin mengekspresikan diri mereka dengan cara yang *playful* dan unik, dengan mengembangkan objek ikonik pada masa kanak-kanak yang bersifat nostalgia sebagai elemen dekoratif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan busana *ready-to-wear* yang merespon adanya tren kidult, serta mengeksplorasi teknik yang dapat digunakan untuk mengolah objek ikonik dari masa kanak-kanak, yaitu karakter animasi *The Powerpuff Girls* menjadi elemen dekoratif untuk diterapkan ke dalam rancangan desain

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif pada penelitian ini akan membahas secara mendalam mengenai fenomena tren kidult. Adapun metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dari beberapa sumber buku dan jurnal untuk mencari data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian, dan memahami lebih dalam mengenai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat.

Observasi

Melakukan observasi untuk mengumpulkan data mengenai produk *fashion* yang menggunakan elemen dekoratif serta teknik yang sesuai untuk tema kidult dengan observasi pada *event Indonesia Fashion Week 2024, brand*, serta desainer.

Wawancara

Melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari narasumber mengenai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat.

Eksplorasi

Melakukan eksplorasi rancangan desain busana dan pembuatan elemen dekoratif dengan inspirasi objek ikonik pada masa kanak-kanak, serta penerapan ke dalam produk *fashion ready-to-wear*.

HASIL DAN DISKUSI

Tren *Fashion*

Tren dalam dunia *fashion* adalah kesamaan yang dapat diidentifikasi di seluruh sumber informasi yang berkaitan dengan gaya, detail, atau aspek penampilan lainnya, yang ditandai dengan meningkatnya minat dan kesadaran akan penampilan tersebut. *Fashion* terus mengalami perubahan serta dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti budaya, teknologi, media sosial, dan preferensi konsumen. Dalam tren *fashion* terdapat siklus yang membantu peramal tren dan pengusaha ritel pakaian dalam memprediksi penerimaan serta durasi tren *fashion*, yang terdiri dari pengenalan (*introduction*), pertumbuhan (*growth*), maturitas (*maturity*), dan penurunan (*decline*). Selain siklus perkembangan tren, terdapat juga teori yang menggambarkan dari mana tren baru dimulai dan bagaimana tren tersebut menyebar ke berbagai lapisan konsumen. Teori tersebut menjelaskan mengenai arah perubahan *fashion*, yaitu *trickle-down*, *trickle-across*, and *trickle-up theories* (Kim dkk, 2021).

Kidult

Kidult merupakan istilah yang pertama kali dikenalkan oleh Jim Ward Nichols dari Steven Institute of Technology, New Jersey, Amerika Serikat. Fenomena kidult muncul sebagai respon terhadap perubahan sosial dan budaya di masyarakat modern, tepatnya saat mereka menjadi orang dewasa. Menurut Gu dan Liang (2023), fenomena kidult sebagian besar ditemukan pada generasi X (lahir 1965-1980) dan Y (lahir 1985-1995). Seiring dengan meningkatnya orang yang hidup sendiri di rumah, serta menghadapi kehidupan yang penuh tantangan sebagai orang dewasa, sehingga terdapat kecenderungan untuk menemukan kegembiraan dalam menghidupkan kembali kenangan masa kecil yang bahagia (Kang & Chung, 2024).

Tren Kidult dalam Industri *Fashion*

Tren kidult dalam industri *fashion* berkembang melalui dua pendekatan teori, yaitu teori *trickle-up* sebagai awal mula terbentuk tren dan *trickle-across* untuk arah penyebaran tren. Tren ini sesuai dengan teori *trickle-up* karena berasal dari masyarakat umum, seperti kolektor mainan, penggemar karakter kartun, dan komunitas kreatif yang mulai mengenakan elemen kekanak-kanakan sebagai bentuk ekspresi diri, kemudian dikenal dan diadopsi oleh *brand* besar yang melihat potensi pasar dari fenomena tersebut. Setelah masuk ke dalam industri *fashion*, tren ini menyebar secara *trickle-across* yang penyebarannya bergerak secara horizontal ke semua kelas sosial. Penyebaran tersebut dapat dilihat melalui ketersediaan produk *fashion* kidult dalam berbagai kategori harga dan bentuk, mulai dari *t-shirt* terjangkau, hingga koleksi eksklusif hasil kolaborasi *brand fashion* ternama dengan lisensi perusahaan animasi anak-anak.

Dalam siklus kehidupan *fashion*, tren kidult pada saat ini berada pada tahap pertumbuhan. Tren ini tidak lagi terbatas hanya diketahui oleh komunitas tertentu saja, tetapi mulai dikenal luas oleh masyarakat dan diadopsi oleh berbagai kalangan konsumen. Popularitasnya yang terus bertumbuh juga didorong oleh berbagai kolaborasi antara *brand fashion* dan karakter animasi, serta meningkatnya penggunaan gaya tersebut dalam outfit harian konsumen. Tren kidult dapat dianggap sebagai *recycle trend* dari tren kitsch yang telah mengalami tahap *decline* dengan muncul kembali dalam konteks dan kebutuhan emosional yang baru. Visual *fashion* kitsch yang awalnya mengandung unsur ironi, humor, bahkan kritiks sosial atau budaya, kemudian berubah menjadi gaya yang hanya menunjukkan visual busana dengan gaya yang lucu dan ramai tanpa makna tertentu. Oleh karena itu, gaya visual dan ekspresif dari kitsch berkembang menjadi bentuk baru yang lebih relevan melalui tren kidult.

Spesifikasi *Fashion* Kidult Jenis Ekspresi Anak

Dalam busana kidult, jenis ekspresi anak-anak dapat ditampilkan melalui elemen visual yang *playful*, lucu, cenderung berlebihan, dan sering kali memiliki nuansa estetika yang imajinatif. Gaya ini dapat terlihat melalui penggunaan siluet busana yang sederhana menyerupai pakaian anak-anak, tetapi terdapat penggunaan motif kain penuh warna dengan gambar karakter animasi atau binatang, serta aksesoris yang identik dengan masa kecil seperti hiasan kepala dan boneka. Warna-warna yang cerah, motif floral dan potongan *playful* juga sering kali digunakan untuk menghadirkan kesan polos dan menyenangkan, sekaligus menjadi simbol dari nostalgia masa kecil yang bebas dan ekspresif.

Hasil Observasi

Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap beberapa *brand* dan desainer ditemukan bahwa sejumlah *brand* dan desain, baik lokal maupun internasional telah membuat produk *fashion* dengan mengadaptasi tren kidult pada rancangan busana mereka melalui penggunaan elemen visual yang *playful*, imajinatif, dan penuh nostalgia. Produk-produk tersebut umumnya menggunakan warna-warna cerah, motif karakter kartun populer, serta karakter imajinatif masa kecil seperti peri dan putri duyung yang diaplikasikan melalui berbagai macam teknik, seperti sablon, *beading*, *digital printing*, hingga bordir. Elemen dekoratif yang digunakan bersifat ilustratif dan non-repetitif, sehingga menggambarkan ekspresi anak yang ceria dan bebas. Untuk jenis busana *ready-to-wear*, terdapat beberapa jenis busana pakaian seperti dress, T-shirt, jaket, hoodie, piyama, dan celana, dengan pemilihan material ringan dan nyaman seperti katun, wol, serta denim, sehingga tetap sesuai untuk gaya *ready-to-wear* yang kasual, namun tetap menggunakan unsur kidult pada penerapan elemen dekoratif. Selain itu,

kolaborasi beberapa *brand* dengan Cartoon Network, khususnya penggunaan karakter Powerpuff Girls, juga ditemukan dalam bentuk koleksi busana kasual hingga *fashion statement* yang cocok acara tertentu saja. Koleksi kasual menawarkan produk dengan harga terjangkau dan desain yang menarik untuk konsumen yang tumbuh bersama karakter tersebut, sementara kolaborasi dengan desainer seperti Christian Cowan menampilkan busana dengan inspirasi visual karakter Powerpuff Girls dalam bentuk busana mewah, menggunakan bahan seperti bulu sintetis, kain tile besar, dan kain *rhinestone*, yang lebih ditujukan sebagai *fashion statement* daripada pakaian sehari-hari.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, tren kidult dipandang sebagai sesuai yang relevan dan memiliki makna secara emosional, terutama bagi para dewasa muda yang memiliki hubungan personal dengan elemen-elemen masa kecil. Tren kidult dapat menjadi salah satu bentuk untuk mengekspresikan diri dan menjadi pelarian dari tekanan hidup dewasa melalui ketertarikan pada mainan, karakter kartun, dan elemen-elemen lain yang bersifat kekanak-kanakan. Tren kidult juga dianggap dapat memberikan rasa nyaman dan menyenangkan, walaupun terdapat sisi negatif, seperti menjadi lebih konsumtif, dan *escapism* atau kecenderungan untuk melarikan diri dari kenyataan tidak menyenangkan yang sedang dilalui saat ini. Dalam konteks *fashion*, tren kidult dapat diterapkan ke dalam busana *ready-to-wear* yang kasual untuk sehari-hari maupun untuk *special occasion* dengan pendekatan visual yang *playful*, seperti warna-warna cerah, siluet lucu, dan detail dekoratif seperti pita, renda, atau karakter kartun. Karakter Powerpuff Girls secara khusus dianggap masih relevan dan kuat secara visual, karena memiliki warna khas dan ciri karakter yang mudah dikenali, sehingga dianggap

cocok dijadikan inspirasi elemen dekoratif pada produk fashion ready-to-wear yang kasual dan menarik bagi generasi muda saat ini.

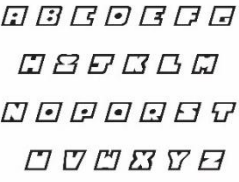
Hasil Eksplorasi

Eksplorasi awal berfokus pada analisis studi bentuk dari masing-masing karakter Powerpuff Girls, yaitu Blossom, Bubbles, dan Buttercup. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga karakter memiliki visual dan kepribadian yang kuat dan berbeda-beda, sehingga dapat diolah menjadi desain busana dengan preferensi yang beragam dan ekspresif. Blossom mempresentasikan sosok pemimpin yang cerdas, tegas, dan terorganisir, dapat direpresentasikan melalui warna pink, aksesoris pita besar, dan siluet busana terstruktur dan tegas, namun tetap feminin. Bubbles memiliki karakter yang lembut, ceria, dan imajinatif, dapat direpresentasikan melalui siluet busana yang ringan, seperti, mini skirt, dan rok balon, detail puff dan ruffle, serta warna kuning dan biru muda. Buttercup merupakan karakter paling berani dan bebas, dengan visual rambut pendek dan ekspresi tegas, dapat ditampilkan ke dalam desain bergaya streetwear, siluet boxy, potongan asimetris, serta elemen dekoratif yang mencerminkan sisi ekspresif dan rebel.

Eksplorasi juga dilakukan dengan membuat stilasi digital elemen yang terdapat dalam animasi The Powerpuff Girls, yaitu tokoh utama dan objek lainnya untuk dijadikan elemen dekoratif.

Tabel 1 Stilasi Elemen Dekoratif

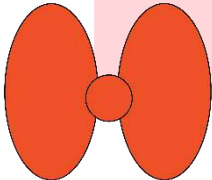
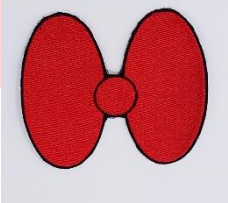
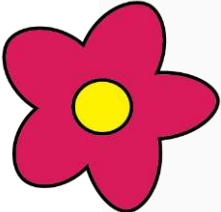
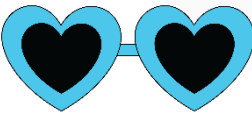
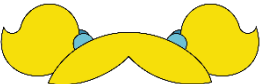
No.	Gambar	Keterangan
1.		Blossom. Karakter Blossom identik dengan warna merah muda. Elemen yang terdapat pada karakter Blossom, yaitu iris mata berwarna merah muda, rambut oranye panjang, poni belah tengah, mengenakan pita merah, <i>dress</i> warna merah muda, serta sepatu Mary Jane warna hitam.
2.		Bubble. Karakter Blossom identik dengan warna biru. Elemen yang terdapat pada karakter Bubbles, yaitu iris mata berwarna biru, rambut pirang bergelombang warna kuning, tidak terlalu panjang, poni belah tengah, mengenakan <i>dress</i> biru, serta sepatu Mary Jane warna hitam.
3.		Buttercup. Karakter Buttercup identik dengan warna hijau. Elemen yang terdapat pada karakter Buttercup, yaitu iris mata berwarna hijau, dengan bagian mata atas yang tajam, rambut hitam pendek dengan bentuk yang tajam, poni belah tengah, mengenakan <i>dress</i> warna hijau, serta sepatu Mary Jane warna hitam.
4.		Warna berlapis-lapis merupakan salah satu ciri khas dalam animasi <i>The Powerpuff Girls</i> . Elemen ini diaplikasikan dalam bentuk hati sebagai bentuk representasi visual dari tema cinta dan persahabatan yang mendasari hubungan antara karakter-karakter utama.

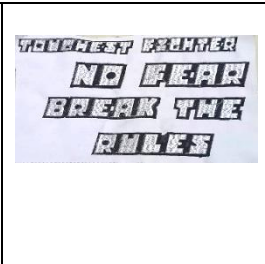
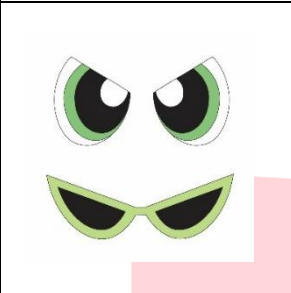
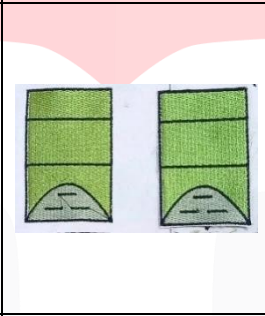
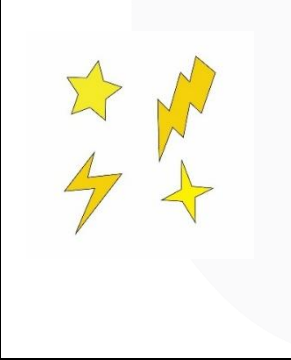
5.		Kacamata karakter <i>Powerpuff Girls</i> yang mencerminkan kepribadian mereka. Blossom, kacamata merah muda bentuk bulat, menunjukkan kepribadian yang cerdas, terorganisir, dan bertanggung jawab. Bubbles, kacamata biru bentuk hati, menggambarkan kepribadian yang penyayang, ceria, dan imut. Buttercup kacamata hijau bentuk <i>cat eye</i> yang tajam, menggambarkan kepribadian keras, berani, dan tangguh.
6.		Elemen pendukung yang berasal dari bahan untuk membuat karakter utama <i>Powerpuff Girls</i> , yaitu <i>sugar and spice</i> , atau garam dan bumbu, seperti yang disebutkan pada <i>scene</i> pembuka animasi.
7.		Elemen pendukung yang berasal dari bahan untuk membuat karakter utama <i>Powerpuff Girls</i> , yaitu <i>everything nice</i> atau semua hal yang baik, seperti yang disebutkan pada <i>scene</i> pembuka animasi.
8.		Elemen pendukung berupa huruf alfabet dengan gaya tipografi ciri khas visual dalam animasi <i>Powerpuff Girls</i> , sehingga dapat memperkuat nuansa identitas karakter sesuai dengan tema desain.

sumber: dokumentasi penulis, 2025

Eksplorasi lanjutan dilakukan dengan mengolah hasil dari stilasi digital bentuk visual yang ada pada animasi *The Powerpuff Girls* hingga menjadi elemen dekoratif merupakan teknik bordir dengan jenis *patch*. Bordir yang digunakan adalah bordir komputer karena hasil eksplorasi menunjukkan bahwa *patch* dengan menggunakan bordir komputer memiliki detail yang lebih presisi, pengerjaannya lebih cepat, dan hasilnya konsisten.

Tabel 2 Stilasi Elemen Dekoratif

No.	Stilasi Elemen	Hasil Bordir Patch	Keterangan
1.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk pita yang dipakai oleh Blossom pada bagian rambut.
2.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk bunga warna merah yang berasal dari bahan untuk membuat karakter Blossom, yaitu <i>everything nice</i> .
3.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk kacamata hati, yaitu kacamata yang digunakan karakter Bubbles.
4.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk poni dan rambut ikat dua ciri khas dari karakter Bubbles.

5.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi font dengan kata-kata yang sesuai dengan karakter Buttercup.
6.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk dan warna mata, serta kacamata dengan bentuk cat eye karakter Buttercup.
7.			Pengolahan elemen dekoratif hasil dari stilasi bentuk spice bottle, bahan untuk membuat karakter Buttercup.
8.			Pengolahan elemen dekoratif yang merupakan hasil dari stilasi bentuk Bintang dan petir untuk menciptakan kesan aktif dan kuat yang menampilkan kepribadian Buttercup.

sumber: dokumentasi penulis, 2025

Konsep Perancangan



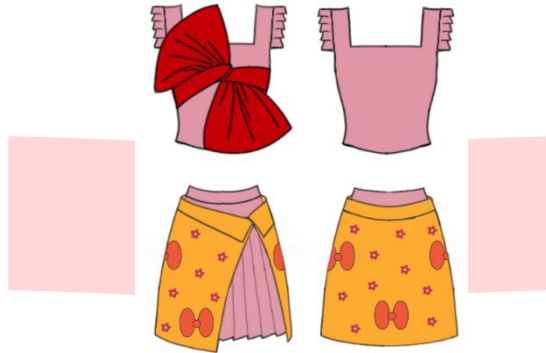
Gambar 1 Moodboard
sumber: dokumentasi penulis, 2025

Moodboard ini menampilkan konsep desain busana kidult yang terinspirasi dari karakter Powerpuff Girls yang akan menjadi dasar konsep perancangan desain busana *ready-to-wear*. *Moodboard* ini memadukan elemen visual yang *playful*, energik, dan penuh warna untuk mencerminkan kepribadian masing-masing karakter, yaitu Blossom yang tegas dan feminin, Bubbles yang ceria dan lembut, serta Buttercup yang kuat dan *edgy*. Penggunaan palet warna yang cerah seperti merah muda, biru muda, dan hijau digunakan untuk merepresentasikan karakter secara implisit tanpa menampilkan karakter secara langsung. Bentuk busana yang akan ditampilkan sesuai dengan siluet busana kidult, namun tetap menampilkan ciri khas setiap karakter. Contohnya seperti rok mini dengan potongan *A-line*, *dress*, detail *puff*, dan celana cargo *high-waist*. Elemen pendukung yang feminin dan *playful* juga digunakan untuk menambahkan detail pada busana seperti pita besar, *patch* dengan kata-kata yang ikonik pada animasi *The Powerpuff Girls*, bentuk hati yang terinspirasi dari bentuk kacamata, serta sepatu Mary Jane sebagai pelengkap *footwear*.

Perancangan Desain

Eksplorasi desain pada tugas akhir ini nantinya akan ada tiga rancangan yang terpilih untuk diproduksi. Berikut merupakan rancangan desain yang terpilih untuk dilanjutkan ke tahap produksi:

1. Look 1



Gambar 2 Rancangan Busana Look 1
sumber: dokumentasi penulis, 2025

Desain yang merepresentasikan karakter Blossom berupa atasan warna pink dengan bagian kerah berbentuk kotak dan setiap sisi bagian lengan ditambahkan lipit untuk menambahkan kesan feminin. Terdapat detail pada bagian depan berupa *drapery* pita berwarna merah yang diikat menyilang dari bagian pinggang sebagai ciri khas pita Blossom. Untuk bawahannya berupa rok lipit warna pink dan terdapat penambahan item berwarna oranye dengan potongan asimetris di bagian samping untuk merepresentasikan siluet poni Blossom. Elemen dekoratif yang digunakan adalah stilasi bentuk pita Blossom dan bunga berwarna merah yang berasal dari elemen pendukung, yaitu *everything nice*. *Patch* bordir diletakkan pada bagian rok berwarna oranye dengan bentuk pita yang disusun secara zig-zag atas bawah, lalu bentuk bunga yang tersebar secara acak.

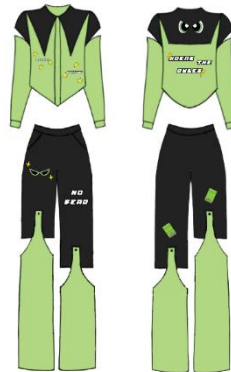
2. Look 2



Gambar 3 Rancangan Busana Look 2
sumber: dokumentasi penulis, 2025

Desain yang merepresentasikan karakter Bubbles berupa atasan yang berbentuk korset warna kuning, dan *ruffle* biru pada bagian bawah. Pada bagian tengah korset terdapat bentuk hati warna biru dengan warna berlapis. Pada bagian tengah juga terdapat *ruffle* warna putih. Pada bagian pundak terdapat pita di setiap sisi untuk merepresentasikan ikat rambut yang digunakan Bubbles. Untuk bawahannya berupa *overskirt* dengan potongan melengkung warna kuning yang merupakan siluet poni Bubbles dan ditambah dengan pita pada potongan setiap sisi. Selanjutnya terdapat rok utama berwarna biru yang berbentuk balon (*bubble skirt*) untuk merepresentasikan nama karakter "*Bubbles*." Elemen dekoratif yang terpilih berupa stilasi bentuk poni dan rambut ikat dua Bubbles pada bagian tengah atasan berbentuk hati, serta stilasi bentuk kacamata bentuk hati ciri khas karakter Bubbles yang diletakkan pada bagian sisi kanan dan kiri rok.

3. Look 3

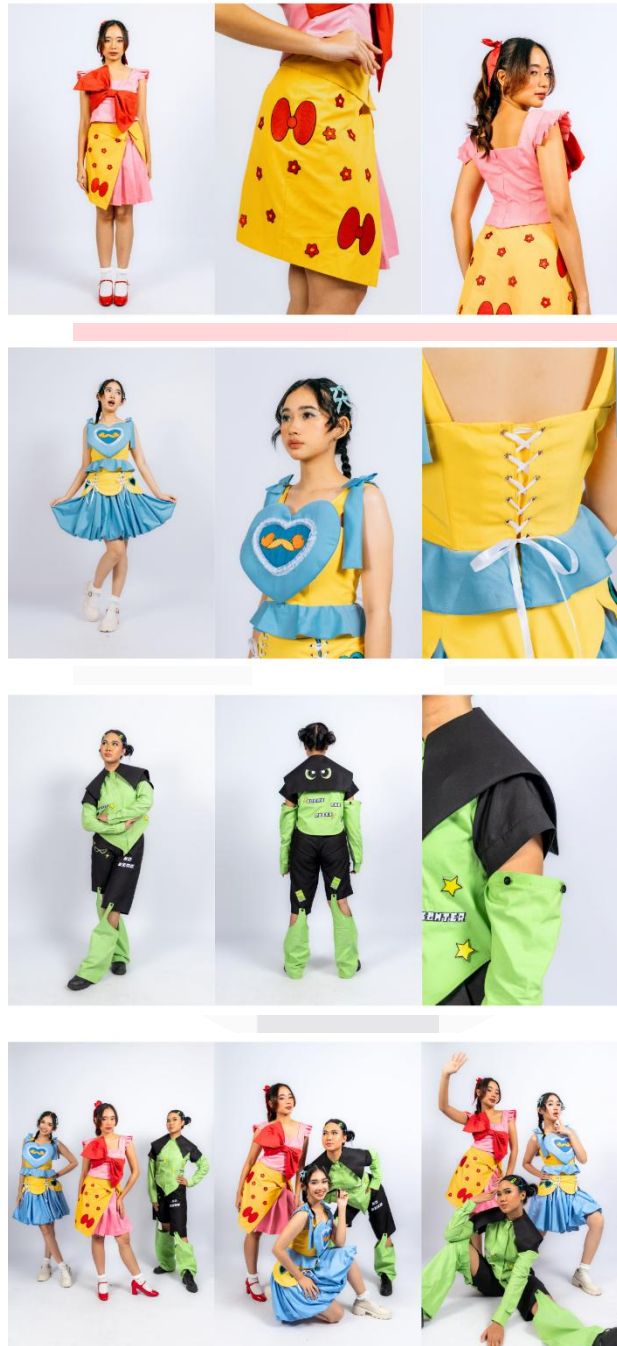


Gambar 4 Rancangan Busana Look 3
sumber: dokumentasi penulis, 2025

Desain yang ketiga merepresentasikan karakter Buttercup berupa *cropped shirt* warna hijau lengan panjang dengan detail bentuk potongan kerah yang tajam untuk merepresentasikan bentuk poni Buttercup warna hitam. Terdapat variasi pada bagian lengan dengan kombinasi warna hitam dan hijau yang dapat dilepas pasang dan disambungkan dengan kancing, sehingga dapat menjadi kemeja lengan pendek maupun panjang. Untuk bawahannya berupa celana dengan bentuk asimetris panjang dan pendek, namun terdapat potongan untuk bagian bawah yang dapat disambung menggunakan kancing sehingga dapat menjadi celana panjang yang menghasilkan kesan unik dan *unstructured*. Elemen dekoratif terpilih berupa stilasi kata-kata yang menggambarkan karakter Buttercup, bentuk mata dan kacamata Buttercup, *spice bottle* yang merupakan bahan utama pembuat karakter Buttercup, serta bentuk bintang dan petir.

Hasil Akhir

Berikut merupakan visualisasi hasil akhir dari produk setelah melalui beberapa tahap produksi:



Gambar 5 Visualisasi Produk Akhir
sumber: dokumentasi penulis, 20225

KESIMPULAN

Tren kidult memiliki potensi yang besar dalam industri *fashion* karena dapat menciptakan hubungan emosional yang personal antara konsumen dan produk yang berkaitan dengan masa kecil mereka. Pengembangan busana *ready-to-wear* yang merespon tren ini dapat dilakukan dengan mengadaptasi elemen visual yang memiliki nuansa nostalgia ke dalam rancangan yang lebih kontemporer. Karakter Powerpuff Girls dipilih sebagai inspirasi karena memiliki elemen visual yang kuat dan memiliki ciri khas kepribadian dari masing-masing karakter yang mudah dikenali dan masih populer di kalangan generasi milenial serta Gen Z awal, yaitu Blossom dengan warna merah muda, Bubbles dengan biru, dan Buttercup dengan hijau. Desain busana yang dihasilkan dengan menggabungkan visual karakter Powerpuff Girls dengan spesifikasi busana kidult melalui penggunaan warna cerah, siluet unik, serta detail seperti *puff*, *ruffle* pita, dan elemen dekoratif berupa *patch* bordir dengan bentuk stilasi yang lucu dan *playful*, menghasilkan busana yang tetap nyaman untuk dikenakan, namun tetap ekspresif, imajinatif, dan membawa nuansa nostalgia yang kuat.

Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lebih lanjut *fashion* dengan tema kidult ke dalam produk *fashion* yang lebih beragam, seperti aksesoris, sepatu, atau tas dengan bentuk visual yang lebih variatif agar memiliki nilai komersial yang lebih luas. Pemilihan material dan teknik dekoratif juga masih dapat dikembangkan, misalnya dengan menggunakan bahan yang lebih *sustainable* serta teknik seperti cetak, *beading*, atau *painting* yang tetap mempertahankan kesan *playful*. Inspirasi busana dalam tren kidult dapat diperluas, tidak hanya dari karakter animasi, tetapi juga dari elemen nostalgia lainnya seperti permainan atau makanan masa kecil. Selain itu, jika produk diarahkan ke ranah bisnis *fashion*, perlu dilakukan validasi pasar untuk memastikan kesesuaian dengan preferensi target konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Barneveld, Lisa & Wubs, Ben. (2023). *Fashion Forecasting, Gender, and Artificial Intelligence. The Routledge History of Fashion and Dress, 1800 to the Present.*
- Brannon, E. L., & Divita, L. R. (2015). *Fashion Forecasting: Studio Instant Access.* Bloomsbury Publishing USA.
- Cha, J. H., & Hong, K. H. (2007). A Study on the Characteristics and the Buying Behaviors of Kidult Fashion Purchasers-Kidult Fashion Emotion and Socio-Psychological Variables. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 31(9_10), 1373-1383.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Fu, Y. F., & Kim, C. H. (2024). A Study on the Development of Fashion Doll Costume Design Using Y2K Fashion Style. *Journal of Fashion Business*, 28(1), 51-67.
- Galbis, I., & North, H. (2022). Embracing Your Inner Child: Adolescents and Attachment Objects. *Journal of Student Research*. 11.
- Gu, P., & Liang, W. (2023). The Inner Dynamics of Kidult Culture: Trending Toys and games, Theme Parks, and Animated Movies. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 167, p. 01010). EDP Sciences.
- Hager, L. (2008). " Saving the World Before Bedtime": The *Powerpuff Girls*, Citizenship, and the Little Girl Superhero. *Children's Literature Association Quarterly*, 33(1), 62-78.
- Jia, Z., & Lee, Y. H. (2014). Kidult Fashion Design Inspired Amusement Park. *Journal of the Korea Fashion and Costume Design Association*, 16(3), 49-60.
- 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.
- Kang, D., & Chung, J. (2024). A Research on the Diversity and Expandability of Kidult Culture. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 16(3), 139-145.
- Khaira, S. N. (2024). Penerapan Elemen Dekoratif dengan Inspirasi Motif Batik Mangrove Kutawaru Menggunakan Teknik Stensil pada Busana Modest Wear.
- Kim, E., Fiore, A. M., Payne, A., & Kim, H. (2021). *Fashion Trends: Analysis and Forecasting.*
- Lionardi, A. (2022). Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D "Kancil".

- Maier, K. (2019). Kids at heart: Exploring the material cultures of adult fans of all-ages animated shows. *Journal of Popular Television*, 7(2), 235-254.
- Maulida, R., & Yuningsih, S. (2021). Perancangan Elemen Dekoratif Pada Busana Modest Wear Berkonsep Zero Waste Dengan Teknik Block Printing. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Nabila, T. Z., Alqo'idah, W., Ar-raza, M. F., & Setiowati, E. A. (2024, July). Forecall Method to Reduce Kidult Behavior: The Unfinished Business in Childhood. *In the 2nd Lawang Sewu International Symposium on Humanities and Social Sciences 2023 (LEWIS HUSO 2023)*, 207-215.
- Nurhayati, S. (2018). CHILDREN'S FASHION AND IDENTITY. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 5(1).
- Putri, A. P. (2024). Adaptasi Visual Motif Batik Tutar dengan Teknik Bordir Kerancang pada Kebaya Modifikasi
- Reagan, S. K. (2022). *Defiantly Childlike: Using Aesthetic Resistance to Heal*.
- Rezendes, C. (2013). *Fabric Surface Design*. Storey Publishing, LCC.
- Ridwan, R. Z. M. (2024). Eksplorasi Teknik Slashing Pada Material Denim Menjadi Produk Ready to Wear Deluxe
- Salam, S., Bachtiar, S., Hasnawati., Muhaemin, M. (2020). PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA.
- Wiederhold, B. K. (2024). Nostalgia as Self-Care: Embracing the Kidult Culture. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 27(4), 238-239.
- White, T. (2009). *How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Taylor & Francis.
- Yuliarma, Y. (2016). The Art of Embroidery Designs: Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman. *Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)*.
- Yunizar, C. H. (2014). Wacana Perempuan dalam Film Animasi Disney Princess Brave. *Jurnal Commonline Departemen Komunikasi*, 3(3), 684-695.

Daftar Pustaka dari Situs Internet

- Baker, E. R. (2024). It's Time We All Started Dressing Like We Did as Kids. Diakses pada 4 Maret 2025, dari <https://www.refinery29.com/en-gb/nostalgia-y2k-fashion-inner-child-dressing>
- Dozier, M. E., & Ayers, C. R. (2021). Object attachment as we grow older. *Current opinion in psychology*. Diakses pada 10 Maret 2025, dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7445186/>
- Rearick, L. (2018). The *Powerpuff Girls* Taught Young Girls That They Could Save the World. Diakses pada 24 Mei 2024, dari <https://www.teenvogue.com/story/powerpuff-girls-taught-young-girls-that-they-could-save-the-world-20th-anniversary>