

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Perkembangan industri fesyen khususnya pakaian anak di Indonesia saat ini semakin berkembang dan dapat dijadikan target pasar industri fesyen. Berdasarkan hasil survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) 2015 jumlah penduduk Indonesia pada 2020 sebanyak 269,6 juta jiwa. Dimana berdasarkan kelompok usia, kelompok usia belum produktif (0-14 tahun) sebanyak 25.5% atau 66,05 juta jiwa. Kusnandar, (2019).

Tidak jarang ditemukan banyak orang tua yang mendandani anaknya sesuai keinginan dan selera ibu atau ayahnya atau yang dirasa cocok untuk anaknya. Menurut Susan, (2011) hal sepele seperti membebaskan anak menentukan selera berpakaian adalah salah satu strategi untuk mengasah kreativitas dan kemandirian si kecil. Isu yang dihadapi orang tua dengan baju anak lelaki dan perempuan yang dijual di pasaran lebih dari sekadar menghindari stereotip warna biru (lelaki) dan merah muda (perempuan) - mereka lebih beragam kepada ukuran yang pas, dan *problematic messages* tentang *gender*. Natalie, (2018). Pemisahan *gender* yang diberikan kepada anak sejak kecil membuat anak tidak dapat mengekspresikan diri mereka melalui pakaian yang dikenakan. Apalagi melihat usia anak dimana mereka selalu ingin bermain di luar dan melakukan kegiatan yang mereka senangi. Tentunya waktu bermain pada anak merupakan kesempatan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, serta melatih jiwa dan raga untuk menghadapi kehidupan yang akan datang. Suherman, (2000). Ekspresi artistik merupakan salah satu komponen yang mendukung perkembangan kepribadian anak dan seni jalanan termasuk didalamnya. Mulai hilangnya seni jalanan di Indonesia diakibatkan oleh *digital* dan teknologi, membuat anak-anak pun diharuskan mengikuti perkembangan zaman sehingga kurang dapat mengenal seni.

Oleh sebab permasalahan yang telah di uraikan di atas maka *brand Little Saur's*, menciptakan sebuah solusi busana untuk anak, menggunakan mode *unisex* dengan *style sporty-street*, mengutamakan *abstract* dan *street art* sebagai aplikasi/hiasan dengan teknik *screen printing* dan *hand-stitching* menggunakan bahan yang nyaman bagi anak.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang busana anak *unisex* terinspirasi *abstract-street art* dengan teknik *screen printing* dan *hand-stitching*?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang busana anak *unisex* terinspirasi *abstract-street art* dengan teknik *screen printing* dan *hand-stitching*.

1.4. Batasan Perancangan

Berikut merupakan batasan perancangan yang terdiri dari 4 bagian yaitu batasan keilmuan, material, pasar, dan waktu.

1.4.1. Batasan Keilmuan

Ilmu seni desain fesyen *childrenswear* dengan menggunakan *style sporty-street*.

1.4.2. Batasan Material

Menggunakan *cotton fleece*, *baby terry*, *cotton tetron*, dan *adidas* karena bahan-bahan tersebut sangat nyaman digunakan untuk aktivitas sehari-hari.

1.4.3. Batasan Pasar

- a. Geografis: kota-kota besar di wilayah Indonesia khususnya wilayah Jakarta, Surabaya, Bali, dan Makassar.
- b. Demografis: berfokus kepada ibu-ibu yang memiliki anak dengan usia kisaran 5-10 tahun dengan status sosial menengah ke atas.
- c. Psikografis: melalui teori VALS, ditujukan kepada *experiencers* dengan ibu-ibu modern yang segmentasinya seseorang dengan tingkat pendapatan yang tinggi dan memiliki anak sebagai konsumen yang gemar mengekspresikan diri. Kesenangan bersosialisasi dengan lingkungan luar menjadikannya selalu mengikuti tren masa kini. Antusiasme yang tinggi akan hal baru dan keragaman juga terlihat dalam pemilihan dan penggunaan pakaian.

1.4.4. Batasan Waktu

Batasan waktu untuk Tugas Akhir ini adalah 6 bulan dimulai dari Februari hingga Juni 2021.

1.5. Tahapan Perancangan

Proses perancangan Tugas Akhir ini menggunakan strategi *design thinking*. Dimana menurut Brown (2008), *design thinking* adalah proses pencarian solusi secara kolaboratif dan kegiatan bersifat praktis bukan teoritis. Dengan tahapan sebagai berikut:

- a. *Emphatize*: Pengamatan bahwa semakin kuatnya *gender* stereotip yang ada dimasyarakat serta empati terhadap seniman jalanan yang mulai hilang tergantikan oleh perkembangan *digital* dan teknologi.
- b. *Define*: Kurang ditemukannya pakaian anak *unisex* serta banyaknya orang tua kurang memahami pentingnya pengenalan seni kepada anak.
- c. *Ideate*: Menciptakan busana anak dengan mode *unisex* untuk menghilangkan *gender* stereotip. Ciri khas diperoleh dari penggunaan *abstract-street art graphic* dan *hand-stitching* agar anak belajar menghargai seni. *Style* yang digunakan adalah *sporty-street* dengan penggunaan warna yang *colourful*.
- d. *Prototype*: Proses percobaan berupa *sample* desain yang telah terpilih agar hasil akhir produk sesuai dan apakah material, kerapihan jahitan, dan keseluruhan *look* yang diinginkan sudah sesuai atau belum.
- e. *Test*: Uji tes produk *prototype* dan presentasi kepada dosen pembimbing dan calon *customer* untuk mengembangkan produk.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Sugiyono, (2016). Penelitian Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

1.6.1. Pengumpulan Data Primer

- a. Kualitatif: Melakukan wawancara terhadap 6 *Expert* dan 6 *Extreme*.
- b. Observasi: Melakukan analisa terhadap 3 *brand* tipologi.
- c. Kuantitatif: Melakukan kuesioner *online* terhadap 100 ibu-ibu.

Hasil Penggalian Data

Menurut Afifuddin (2009:131) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, maka penulis mewawancarai beberapa narasumber termasuk didalamnya *expert*, *extreme user*, serta menyebarkan survei *online* kepada 100 ibu-ibu.

Kesimpulan Wawancara *Expert*

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan *expert* yaitu *kidswear unisex* dapat diterima masyarakat namun dibutuhkan *extra effort* karena merupakan *niche market*, lingkup pasarnya lebih kecil serta merupakan pembaruan dan tantangan bagi generasi milenial. *Material* disarankan tanpa campuran poliester, lembut, nyaman, serta daya serap tinggi. Untuk siluet, disarankan yang *loose-fit*, *clean cut*, dan tetap membuat siluet untuk *girl* dan *boy* serta tetap memperhatikan warna yang bisa digunakan *unisex*. Terkait pemilihan *graphic*, motif ke-3 paling disukai, dilanjutkan dengan motif ke-1, lalu desain *graphic doodle* dan warna ke-2 lebih disenangi. Untuk penempatannya, *front* dan aksen lebih disukai. Sablon *digital* dan *digital printing* sangat disarankan dibanding sablon manual. Mengenai harga produksi untuk *matching set* dimulai dari Rp. 350.000,-



Gambar 1.1. Model *Graphic*, Warna, dan Aliran Desain
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Kesimpulan Wawancara *Extreme Users*

Melalui hasil wawancara dengan *extreme users* menyatakan dua faktor utama pembelian pakaian *unisex* bagi anak yaitu karena bosan dengan desain & *style* pakaian lama, juga lebih irit karena dapat digunakan adik bila *size* tidak *fit* lagi. Kebanyakan mereka membeli baju *unisex* anak sebagai baju *casual* dan kekurangan yang biasanya ditemukan pada baju *unisex* yaitu *size* yang tidak *fit*. Terkait pemilihan *graphic*, motif ke-3 paling disukai konsumen, dilanjutkan dengan motif

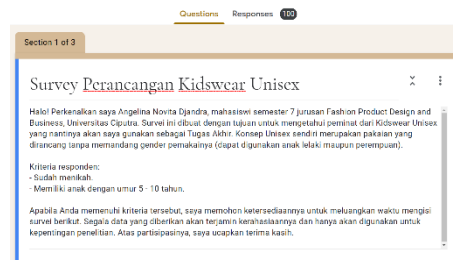
ke-1. Desain *graphic doodle* dan warna ke-2 lebih disenangi. Penempatan *graphic* pada *front* dan aksen lebih disukai serta lebih menyukai jenis *pocket kangaroo* dilanjutkan dengan *removable* dengan penggunaan warna-warna *colourful*. Penambahan detail abstrak diminati namun tidak disarankan terlalu ramai. Lebih menyukai *matching set* dengan *Jacket+Pants* karena selain lebih murah, bisa di *mix & match* dengan *item* lainnya.



Gambar 1.2. Penempatan *Graphic* dan Jenis *Pocket*
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Kesimpulan Survei Kuesioner *Online*

Melalui hasil survei melalui kuesioner *online* yang dibagikan kepada 100 ibu-ibu, kesimpulan yang didapatkan yaitu dua faktor utama pembelian pakaian *unisex* bagi anak yaitu karena bosan dengan desain & *style* pakaian lama dan juga lebih irit karena dapat digunakan adik bila *size* tidak *fit* lagi. Biasanya pakaian *unisex* paling sering digunakan sebagai pakaian *casual* atau sehari-hari. Kekurangan yang biasanya ditemukan pada pakaian *unisex* yaitu *size* tidak *fit*. Mengenai pemilihan motif, motif ke-3 lebih banyak disukai, dilanjutkan dengan motif ke-1 serta desain *graphic doodle* dan warna ke-2 lebih disenangi pada pakaian anak. Terkait penempatan *graphic*, *front* dan *aksen* lebih disukai serta lebih menyukai jenis *pocket kangaroo*, dilanjutkan dengan *removable* dengan penggunaan warna-warna *colourful*. Untuk pengaplikasian *hand-stitching* dinilai agak menarik, serta lebih menyukai *matching set* dengan *jacket+pants*, dilanjutkan dengan *sweatshirt+pants*.



Gambar 1.3. Dokumentasi Survei Kuesioner *Online*
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Kesimpulan Observasi Studi Tipologi

Berdasarkan hasil observasi *online* diantaranya Mothercare, Oshkosh B'gosh, dan Gingersnap, penulis memberikan kesimpulan bahwa rata-rata *brand* ternama tersebut menyediakan *kidswear* dengan kisaran harga Rp. 99.000 - Rp. 899.000, memiliki visi dan misi yang berbeda namun dengan sebuah kesamaan yaitu memberikan kualitas material terbaik, *trendy*, dan *fashionable*.

1.6.2. Pengumpulan Data Sekunder

Penulis menggunakan literatur seperti: buku tumbuh-kembang anak, busana anak, kriya tekstil, juga metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Selain itu juga melalui jurnal, artikel, serta *website* yang relevan sebagai referensi.

1.7. Tinjauan Data

Tinjauan data merupakan berbagai sumber dari studi literatur, jurnal, dan beberapa artikel yang digunakan untuk teori penelitian Tugas Akhir. Berikut merupakan beberapa tinjauan data:

1.7.1. Busana Anak

Busana anak sangat banyak macamnya dan dapat digolongkan berdasarkan kesempatan, usia dan jenis kelamin. Uswatun Hasanah, (2012). Berdasarkan usia, anak dapat dibedakan atas dua golongan, yaitu anak prasekolah (1-5 tahun) dan usia sekolah (6-12 tahun). Penggolongan ini dapat dipergunakan untuk memperoleh model busana yang sesuai untuk kelompok umur masing-masing. Imban, (2012).

1.7.2. Unisex

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti *unisex* adalah tidak dikaitkan dengan jenis kelamin tertentu. (<https://kbbi.web.id/uniseks>).

1.7.3. Abstract Art

Seni abstrak adalah seni yang tidak menunjukkan objek dalam dunia asli, tetapi memakai warna dan bentuk dalam cara non-representasional. Utami, (2020).

1.7.4. Street Art

Secara umum, street art (seni jalanan) merupakan objek visual yang mengandung nilai seni yang biasanya dibuat di lokasi publik. Bepe, (2017).

1.7.5. *Screen Printing*

Sablon adalah teknik mencetak gambar, angka, atau tulisan yang menggunakan layar dengan tinta pada media yang dikehendaki seperti kain. Ihsan, (2018).

1.7.6. *Hand-Stitching*

Sulam merupakan teknik menjahit untuk membuat hiasan-hiasan pada permukaan kain dengan menggunakan benang hias sulam, yang pengerjaannya menggunakan tangan. Sudiby, (2008).

1.7.7. Elemen dan Prinsip Desain

Widarwati, (2000) mengatakan bahwa desain adalah suatu rancangan, atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Karena itu, dalam setiap rancangan pasti merupakan penggabungan dan pengkombinasian unsur-unsur tersebut. Ada tiga elemen penting untuk memahami warna. Elemen tersebut adalah objek, elemen mata dan cahaya. Abdi, (2005). Pemilihan warna-warna yang menjadi *trend* tahun 2021 seperti *A.I. Blue* dan *Oxy Red*. Warna-warna yang *colourful* seperti ini menarik bagi anak-anak dan cocok untuk *unisex*.



Gambar 1.4. Elemen Warna
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Yang penulis akan terapkan untuk elemen garis pada *graphic* yaitu garis gabungan dari garis diagonal, garis lengkung, dan garis lengkung tak beraturan, serta menerapkan garis putus-putus pada *hand-stitching*. Penggunaan bentuk yang penulis akan gunakan terbentuk dari garis gabungan sehingga menghasilkan bentuk abstrak atau tidak beraturan namun terdapat objek-objek yang *familiar* dan digemari anak-anak pada *graphic* dan juga *hand-stitching*. Untuk tekstur penulis terapkan pada bagian *hand-stitching* yang memiliki tekstur timbul diatas kain dan dapat diraba.



Gambar 1.5. Elemen Garis, Bentuk, dan Tekstur
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Selain elemen, desain juga harus diseimbangkan dengan berbagai prinsip. Menempatkan *graphic*, *hand-stitching* dan penggunaan palet warna secara seimbang dan dengan cara yang tepat sehingga terlihat melengkapi sebagai sebuah kesatuan dan harmonis. Penulis menerapkan desain yang asimetris atau tidak seimbang pada pengaplikasian detail untuk koleksi. Bagian *graphic*, *hand-stitching*, dan *removable pocket* dengan warna-warna yang *colourful* menjadi *emphasis* atau pusat perhatian pada koleksi penulis.



Gambar 1.6. Prinsip *Unity*, *Balance*, dan *Emphasis*
Sumber Data: Dokumen Pribadi

1.7.8. *Trend Fashion*, *Trend Warna*, dan *Trend Material*

Trend fashion pada *kidswear* untuk tahun 2021 yaitu *street art* dengan penggunaan warna-warna yang *colourful*. Menurut *trend WGSN* untuk *kidswear unisex*, aplikasi *graphic* dengan gambar *cartoon*, *doodle*, dan *cut-and-paste shapes* menjadi *trend* serta penggunaan *removable pocket*.



Gambar 1.7. *Trend Colors* S/S 21
Sumber Data: WGSN



Gambar 1.8. *Trend Kidswear*
Sumber Data: Modacable



Gambar 1.9. *Trend Kidswear Unisex*
Sumber Data: WGSN

1.8. Perancangan

Berikut merupakan perancangan yang telah dilakukan yang terdiri dari *moodboard* dan *design and illustration*.

1.8.1. *Moodboard*

Berikut merupakan *moodboard* sebagai inspirasi dari koleksi ini:



Gambar 1.10. *Moodboard*
Sumber Data: Dokumen Pribadi

Liberté de Soi merupakan judul dari *moodboard* yang penulis gunakan untuk koleksi ini, dimana *Liberté de Soi* berasal dari Bahasa Prancis yang berarti kebebasan diri. Kebebasan diri yang dimaksud sendiri yaitu kebebasan anak dalam mengespresikan diri yang dituangkan melalui gaya berpakaian. Inspirasi utama pada koleksi ini yaitu seni jalanan atau *street art* yang diaplikasikan menjadi *graphic* serta menggunakan aliran desain *doodle* yang menarik dan digemari anak-

anak. Gedung-gedung menjadi inspirasi siluet pada koleksi ini serta mengaplikasikan teknik *hand-stitching* dengan berbagai objek yang *eye-catching* menggunakan palet warna yang *colourful*.

1.8.2. Design and Illustration

Berikut merupakan hasil desain dari koleksi “*Liberté de Soi*” berdasarkan acuan melalui *design brief*. Desain awal yang ditawarkan pada koleksi ini terdiri dari 5 look berupa 5 tops, 4 bottoms, 2 hoodies, 1 jacket, dan 1 jumpsuit.



Gambar 1.11. *Final Design Front*
Sumber Data: Dokumen Pribadi



Gambar 1.12. *Final Design Back*
Sumber Data: Dokumen Pribadi

1.9. Kesimpulan dan *Feedback Hasil Prototype*

Melalui pengumpulan data yang telah dilakukan melalui metode kualitatif dengan mewawancarai beberapa *expert* dan *extreme users*, metode kuantitatif dengan berupa survei online kepada 100 ibu-ibu, serta observasi, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan ibu-ibu modern dan sosialita biasanya melibatkan anak dalam hal memilih pakaiannya sendiri. Mereka membeli pakaian baru bagi anak sebanyak 1-3 kali dalam sebulan dan pernah membeli baju *unisex* untuk anaknya dengan alasan bosan dengan desain dan *style* pakaian lama serta lebih irit karena dapat digunakan adik bila *size* tidak *fit* lagi. Namun kekurangan yang biasanya ditemukan

pada pakaian *unisex* anak yaitu desain dan *style* yang sering dijumpai kurang unik (biasanya hanya kaos). Dari hasil survei yang telah dilakukan, lebih banyak menyukai *matching set* dengan *graphic doodle* pada penempatan *front* dan aksesoris. Pengaplikasian detail abstrak dinilai cukup menarik namun disarankan tidak berlebihan. Penggunaan warna *colourful* sangatlah digemari untuk busana anak. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara para *expert* yang mengatakan bahwa warna cerah merupakan warna yang sangat menarik bagi anak. Selain itu, *style* yang ditawarkan yaitu *sporty-street* memang sedang menjadi *trend* dan digemari banyak orang namun dapat menjadi sebuah tantangan dan pembaruan bagi anak milenial.

