

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki banyak kebutuhan yang beragam dalam menjalani kehidupan. Pada saat pandemi seperti ini semakin menambah variasi kebutuhan manusia. Meskipun demikian, kebutuhan utama terhadap pangan, sandang, dan papan yang tetap menjadi prioritas dalam hal permintaan kebutuhan masyarakat (Mubarok, 2018). Pada tugas akhir kali ini, penulis akan lebih memfokuskan kepada perkembangan kebutuhan pokok manusia terhadap sandang, yaitu penggunaan busana untuk melindungi tubuh terhadap cuaca dan suhu udara, yang akhirnya juga mengalami perkembangan menjadi sebuah kebutuhan untuk fesyen. Meskipun *Fashion* sebenarnya memiliki arti segala sesuatu yang sedang *trend* di dalam masyarakat, namun seringkali dikaitkan dengan busana atau pakaian (Trisnawati, 2011).

Saat ini perkembangan kebutuhan sandang manusia baru saja mengalami perubahan secara signifikan, dikarenakan terjadinya *pandemic* dari virus Covid-19 yang dapat menginfeksi sistem pernapasan manusia secara ringan dengan gejala yang menyerupai flu hingga dapat menyebabkan infeksi pernapasan berat seperti *Pneumonia* (Karyono, Rohadin, & Indriyani, 2020). Dikarenakan penularan dari virus ini sangat cepat, sehingga Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) segera melakukan penyelidikan terhadap asal mula dari virus ini, bahkan memberikan pernyataan resmi pada tanggal 11 Maret 2020 bahwa Covid-19 adalah sebuah epidemi global yang dapat menginfeksi banyak negara di dunia. Berdasarkan data yang diunduh dari website worldometer (2020), tren dari kasus aktif dan kasus kematian mengalami peningkatan terus menerus hingga saat ini.

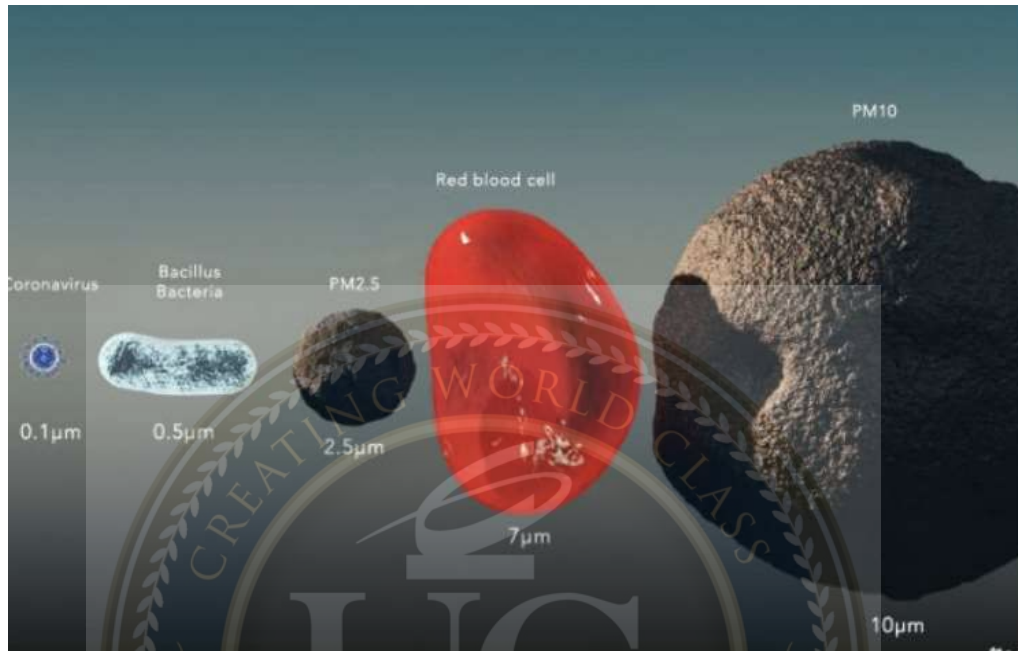


Gambar 1.1 Tren peningkatan kasus aktif dan kasus kematian
 Sumber : Worldometers, 2020

Sebagai tindak lanjut karena telah ditetapkan bahwa Indonesia menduduki peringkat tertinggi pada kasus aktif Covid-19 di Asia Tenggara, maka pemerintah menghimbau penerapan *social distancing* dan 5M (Memakai masker, Mencuci tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, dan Mengurangi Mobilitas) untuk menyambut kedatangan “*New Normal*”. Sebagai salah satu langkah untuk mendukung pelaksanaan protokol kesehatan yang sudah terbukti efektif adalah penerapan proteksi pribadi, seperti menggunakan *hand sanitizer*, sering mencuci tangan dan juga penggunaan APD (Alat Pelindung Diri). Menurut sumber dari PERDALIN KOTAPRAJA (Wahyutomo, 2020), bahwa APD pada umumnya adalah alat kesehatan yang berfungsi untuk melindungi diri dari kontaminasi penyakit infeksi, sehingga dapat berupa masker, topi, sarung tangan, pelindung wajah, serta sepatu.

Seperti yang telah diberitakan di media, bahwa ukuran fisik dari partikel virus Covid-19 adalah sangat kecil yang dapat mencapai 0.06 micron hingga 0.14, dengan rata-rata sekitar 0.125 micron pada saat diukur dengan menggunakan *electron microscope* (Zhu et al, 2020), serta dapat melakukan penyebaran melalui *droplets* bahkan ada beberapa media yang menyebutkan

bahwa virus ini dapat melakukan transmisi dalam bentuk *airborne*, yang dapat terbawa udara hingga lebih dari 1 meter. Maka untuk menciptakan APD yang memenuhi standard adalah dengan menggunakan bahan *water repellent* serta dengan menutup semua lubang yang lebih besar dari ukuran virus tersebut.



Gambar 1.2 Perbandingan ukuran dari Virus Covid-19

Sumber: Abcdust, 2020

Seperti yang sudah disosialisasikan oleh pemerintah Indonesia melalui website (covid, 2020), bahwa APD dengan jenis Gaun isolasi bedah steril dan *Coverall* hanyalah diperuntukkan tenaga medis saja agar dapat memastikan ketersediaan APD jenis ini secara tepat guna. Terkait dengan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka *brand Bio* akan memberikan solusi pada masyarakat yang hendak melakukan proteksi dengan standard yang tepat dengan menciptakan design busana *outerwear* APD yang *fashionable* dengan menggunakan sistem jahitan *seam sealer* berbahan *water repellent* dan aplikasi teknik *Suminagashi* sebagai identitas dari desain ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang APD *Fashionable* untuk *unisex* dengan teknik *suminagashi*?

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang *Fashionable* APD untuk *unisex* dengan teknik *suminagashi*.

1.4 Batasan Perancangan

1.4.1 Batasan Keilmuan

Ilmu seni desain fesyen busana *unisex*, alat pelindung diri yang baik.

1.4.2 Batasan Material

Menggunakan material anti air *cleona* satin dengan tingkat proteksi sesuai dengan standard WHO yang telah di *support* dari PT. Gistex sebagai bahan *shell fabric*, serta bahan penunjang lain seperti kain *Rib*, *ultimate wool*, dsb. Aplikasi *retsleting water proof*, *snap button*, *draw strings*, *D-rings*, dsb.

1.4.3 Batasan Pasar

1.4.3.1 Geografis: Tugas akhir ini mempunyai batasan wilayah pada kota-kota besar di Indonesia seperti Surabaya dan Jakarta

1.4.3.2 Demografis: Memiliki fokus kepada wanita mau pria yang memiliki aktifitas diluar rumah dengan rentang usia antara 25-45 tahun dengan status sosial menengah ke atas.

1.4.3.3 Psikografis: Perancangan desain berdasarkan pada teori VALS, yang lebih ditujukan kepada *Innovators*, *Thinkers* dan *Experiencers* yaitu wanita yang memiliki pendapatan menengah keatas dan menghendaki produk yang praktis, memiliki ciri khas yang sesuai dengan ekspresi diri mereka, serta fungsional terutama dalam hal proteksi pribadi dan orang terdekat mereka pada saat melakukan aktivitas sehari-hari.

1.4.4 Batasan Waktu

Proyek tugas ini dilakukan selama Januari 2021- Juni 2021

1.5 Definisi Istilah

- a. Busana: */bu·sa·na/* n pakaian; baju; (<https://kbbi.web.id/busana>)
- b. Alat: *n* perlengkapan;(<https://kbbi.web.id/alat>)
- c. Pelindung:*/pe·lin·dung/* n alat untuk melindungi;(<https://kbbi.web.id/lindung>), diri:
/di·ri/ n dipakai sebagai pelengkap beberapa kata kerja untuk menyatakan

bahwa penderitanya atau tujuannya adalah badan sendiri; (<https://kbbi.web.id/diri>)

- d. Kedap: /*ke-dap*/a tertutup rapat-rapat sehingga tidak dapat ditembus atau kemasukan air(udara): (<https://kbbi.web.id/kedap>)
- e. Uniseks: /*uni-seks*/ /*uniséks*/ **1** a tidak dikaitkan dengan jenis kelamin tertentu: *potongan rambut yang --*; **2** n keadaan yang tidak membedakan jenis kelamin tertentu: *pakaian ini --*

1.6 Tahap Perancangan

Dalam melakukan perancangan desain pada Tugas Akhir saya ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan melakukan pendekatan berbasis solusi guna menjawab masalah yang terjadi melalui observasi masalah, *brainstorming* guna penciptaan ide-ide baru dan mengadopsinya ke dalam *prototype* serta melakukan validasi melalui *testing*. Proses *Design Thinking* yang saya jalankan akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. **Empathise**: Menemukan pemahaman empatik akan kebutuhan busana yang diperlukan pada masa pandemi ini bagi wanita atau pria usia 20-40 tahun yang memiliki aktivitas *indoor* maupun *outdoor*, dengan melakukan *secondary reserach* terhadap permasalahan melalui berbagai media baik *online* maupun *secara offline*, serta melakukan *primary research* melalui wawancara *virtual* dan mendalam kepada *expert* dan *extreme user* dengan segala keterlibatan, empati dan motivasi mereka. Hal ini dilakukan guna mengesampingkan segala asumsi penulis terhadap hal kebutuhan calon pengguna.
- b. **Define**: Pada tahap ini akan dilakukan proses pengumpulan data, analisa pengamatan dan mensistesisnya guna mendapatkan inti dari permasalahan yang sudah teridentifikasi guna membangun fitur, fungsi maupun elemen lain yang diperlukan dalam penyelesaian masalah atau setidaknya meminimalisirkan kesulitan pengguna. Pasar membutuhkan *Outerwear* APD dengan desain *fashionable* yang praktis dan memiliki fitur fungsional yang membantunya melakukan proteksi mandiri baik untuk beraktivitas didalam maupun diluar ruangan
- c. **Ideate**: Selama tahap *ideate*, penulis melakukan *brainstorming* dengan

expert dengan menjalankan teknik *ideation* SCRAMPER, sehingga menghasilkan desain *outerwear* APD yang mempunyai standarisasi cukup untuk proteksi diri melalui penggunaan teknik jahit *Seam sealer*, menggunakan bahan utama yang memiliki sifat *water repellent*, serta dilengkapi dengan beberapa fitur fungsional namun masih memiliki desain yang *fashionable*.

- d. **Prototyping**: Pada fase eksperimental ini maka akan dibuat *sampling* menggunakan bahan riil berdasarkan dari ide-ide sebelumnya untuk melakukan identifikasi solusi terbaik dari setiap masalah yang ditemui sebelumnya guna validasi dari solusi tersebut, hingga dapat memiliki pandangan terbaik akan apa yang akan dirasakan dan reaksinya ketika berinteraksi dengan *finish product* tersebut.
- e. **Test**: Tahapan ini adalah tahapan terakhir dari proses *Design Thinking*, yang akan dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap produk akhir secara ketat dengan menggunakan solusi yang dianggap terbaik pada proses *prototyping* kepada calon konsumen hingga tervalidasi melalui *feedback* apakah dapat diterima dan bermanfaat. Setelah itu keseluruhan hasil *prototype* akhir dapat dipresentasikan secara utuh kepada dosen pembimbing.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan perancangan ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Menurut Silalahi (2015), perancangan deskriptif kuantitatif adalah perancangan suatu fenomena dengan fokus pertanyaan “apa” dan “bagaimana” yang mengacu kepada identifikasi sifat yang membedakan atau karakteristik sekelompok obyek. Penggunaan metode deskriptif kuantitatif ini didasarkan pada model masalah perancangan yang melakukan suatu klasifikasi atas fenomena tertentu sebagai tahap yang lebih lanjut dari observasi. Sedangkan jenis perancangan menurut metode, perancangan ini termasuk sebagai perancangan survei. Sesuai buku Metode Perancangan Kuantitatif yang ditulis oleh Siregar (2013), perancangan survei adalah perancangan yang dilakukan tanpa adanya perlakuan khusus terhadap variabel yang diteliti. Perancangan jenis ini tidak

memerlukan kelompok kontrol dan dilakukan untuk mengambil suatu kesimpulan atau generalisasi, dimana metode perancangan ini sangat cocok apabila perancangan survei menggunakan pendekatan kuantitatif.

1.7.2 Data Primer

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara dan kuesioner. Metode survei, menurut Siregar (2013), memungkinkan perancang untuk mempelajari sikap, opini, keyakinan, karakter, dan perilaku dalam suatu organisasi. Untuk jenis kuesioner yang digunakan, perancangan ini menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup dan terbuka (*open and closed-ended question*) terhadap enam orang *expert* dan juga enam *extreme user* yang sesuai dengan target pasar yang sudah ditentukan yaitu perempuan maupun laki-laki berumur 25-45 tahun yang menyukai berbagai hal terkait *fashion* dan menyukai tampil *fashionable*. Yang selanjutnya dilakukan observasi studi tipologi menganalisa 3 *brand* yang berkaitan dengan *outerwear* APD, *sportswear*, *ready to wear*.

1.7.3 Data Sekunder

Study literature adalah pengumpulan data diperoleh dengan melakukan observasi terhadap berbagai literatur baik secara *online* maupun *offline* yang dapat berbentuk buku, jurnal, artikel, media sosial, video yang mempunyai tingkat relevansi yang tinggi sebagai pendukung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini (Siregar, 2013).

1.8 Tinjauan Data

1.8.1 Hasil Kajian Pustaka

1.8.1.1 Teori Minimalis

Minimalis merupakan konsep bertema asal dari kesederhanaan. Penggunaan elemen yang paling sederhana dan digunakan pula dengan sedikit untuk menciptakan efek yang maksimal (Eladwi & Kotb, 2015). Gerakan minimalis adalah salah satu hal yang paling signifikan dimulai abad ke-20 dan juga awal abad ke-21. Tidak hanya di bidang *fashion*, gerakan ini merambah

berbagai bidang untuk menciptakan kesan kesederhanaan yang ekstrim. Hal ini ditunjukkan dengan melakukan Pendaftaran setiap elemen dan detail untuk berbagai tujuan visual serta fungsional. Tekstur yang dipilih adalah alami, warna netral, bersih dan tentu saja hasil akhir yang bagus. Dalam desain fesyen minimalis menggunakan aspek struktural serta juga dekoratif yang relatif sederhana sehingga desain tampak elegan.

Karakteristik di dalam desain minimalis dalam memilih ornamen lebih mengedepankan kualitas daripada kuantitas, selanjutnya adalah garis struktural untuk dekorasi, lalu ada bentuk geometris dasar sebagai garis besar. Tidak hanya itu, desain minimalis dapat juga satu bentuk atau sejumlah kecil bentuk serupa, ditambah pemilihan warna cerah alami dan tidak banyak kombinasi, pola dan juga aksesoris yang digunakan alami. Dari sudut pandang minimalis awalnya dilihat dari proses *finishing* tekstil desain pakaian yang menarik dan simpel yang diaplikasikan dengan menggantungkan pada bentuk gaun.



Gambar 1.3 Implementasi Teori *Minimalism* di Fesyen

Sumber: (Cesara, 2019)

1.8.1.2 Teori Busana Uniseks (*Unisex*)

Busana yang digunakan untuk *unisex* biasa disebut juga dengan busana *genderless*. Desain yang menggunakan tema *unisex* merupakan jenis fesyen yang tidak ditujukan atau berorientasi pada gender tertentu. Dalam bahasa Latin istilah *aner/andr* yang berarti laki-laki dan juga *gune/gyne* berarti perempuan membuat

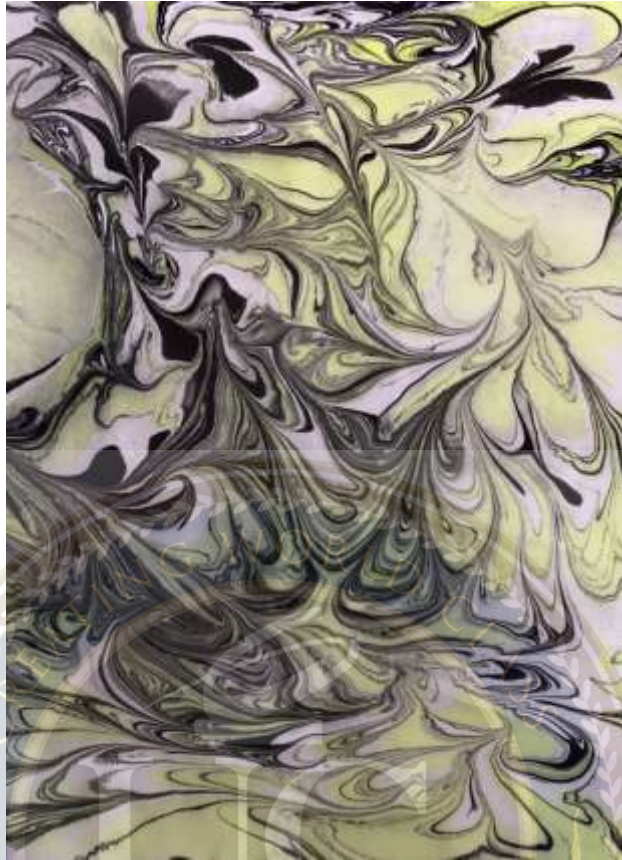
busana dengan tema *unisex* ini juga disebut dengan *Androgyny*. Fesyen bertema *androgyny* ini merupakan perpaduan antara feminin dan juga maskulin. Di Indonesia, busana *unisex* sudah menjadi bagian yang tak terlepas dari budaya. Banyak contoh yang dapat dilihat mulai dari sarung yang sebenarnya memiliki bentuk lebih menyerupai rok. Memang istilah *unisex fashion* awalnya tidak banyak dikenal, namun dengan perkembangan fesyen di Indonesia semakin berkembang pula *unisex fashion* yang populer dengan tidak ada batasan feminin dan maskulin. *Androgynous fashion* sendiri sebenarnya sudah mulai dikenal semenjak abad ke 17 dengan munculnya *Unisex fashion brand* dan *style unisex* juga akhirnya banyak digunakan dalam berbagai busana di Indonesia. Busana pada *unisex* fesyen memiliki keuntungan yaitu memiliki jenis yang lebih beragam dan tidak dibatasi oleh gender seperti rok, celana, *dress*, *suit*, dan masih banyak lagi. Busana, warna, siluet, sudah tidak lagi memiliki gender atau tidak menjadi orientasi gender tertentu dan dapat terlihat dalam koleksi dari banyak *fashion designer* di Indonesia (Githapradana, 2018).

1.8.1.3 Teknik Pembuatan

a. Teknik Suminagashi





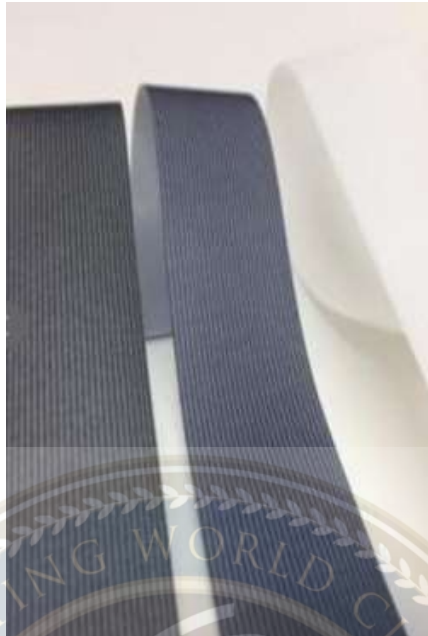


Gambar 1.4 Langkah Pembuatan Teknik Suminagashi

Sumber: Perancang, 2021

Suminagashi atau biasa disebut *Marbling* atau juga disebut Ebru berasal dari Jepang pada awal abad ke-12. Teknik Suminagashi merupakan teknik kuno yang telah banyak digunakan dengan melukis diatas air yang hasil akhirnya memiliki tekstur seperti marmer. Teknik ini dimulai dengan sebuah tinta maupun cat yang mengapung di atas air. Hal ini dilakukan secara sengaja lalu dibentuk atau dipola dan kemudian diserap menggunakan sebuah media lain. Untuk mendapatkan pola tersebut dapat menggunakan kertas atau kanvas atau media yang lainnya asalkan media tersebut memiliki daya serap tinggi. Cara mendapatkan pola dengan menempelkan media tersebut pada tinta atau cat yang sedang terapung di permukaan air (Zarkasi & Sukirno, 2018).

b. Teknik *Finishing Seam sealer*



Gambar 1.5 *Seam sealer* Tape

Sumber: Point North, 2020

Teknik *Seam sealer* dipilih karena tujuan *outerwear* yang di desain untuk menahan virus yang ukurannya mikroskopik dengan menambahkan *seam sealer*. Penambahan ini dilakukan pada bagian yang lubang karena jarum jahit agar mencegah virus tidak dapat masuk. *Seam sealer* ini digosok menggunakan setrika agar lem nya dapat melekat pada bahan dan biasanya dilekatkan pada sisi buruk kain. Sebagai bagian akhir akan dilakukan penutupan menggunakan lining agar tidak terlihat.

1.8.1.4 Teori Desain

a. Elemen Desain

Dalam elemen desain terbagi menjadi enam bagian dasar yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna. Pada perancangan ini mengedepankan dua unsur yang pertama adalah garis. Kumpulan titik yang bergabung seringkali kita sebut dengan garis yang merupakan elemen dasar dalam proses desain. Dalam proses menggambar yang merupakan salah satu seni visual ini menggunakan garis sebagai dasar utama. Garis dalam seni digunakan sebagai alat bantu untuk merepresentasikan sesuatu. Kualitas garis yang dapat

diciptakan seseorang berubah seiring tumbuh kembang (Widyokusumo, 2013). Dalam desain ini yang digunakan adalah menghubungkan satu titik dengan titik lain yang akhirnya membentuk sebuah garis lengkung atau *curve* yang akhirnya dapat memberikan kesan dinamis dan bergerak. Sebagai tambahan, juga digunakan teknik *bias band* untuk memberikan efek tegas. Unsur kedua yang ditonjolkan adalah warna. Pemilihan warna yang digunakan pada desain ini adalah warna *monotone* dengan penekanan warna *stabillo* yang memberikan kesan baru dan juga menarik agar membuat desain dari *suminagashi* menjadi *strong point* dari keseluruhan desain *outer* yang menganut teori desain minimalis.

b. Prinsip Desain

Hakekat mengenai suatu komposisi yang baik terjadi apabila setiap proses penyusunan unsur pendukung motif selalu memperhatikan memperhatikan prinsip-prinsip komposisi (Patappa, 2019). Ada lima prinsip desain dasar mulai dari keseimbangan/*balance*, kesatuan/*unity*, ritme/*rhythm*, penekanan/*emphasis*, dan juga proporsi. Dalam desain yang dilakukan pada tugas akhir ini menggunakan seluruh prinsip desain yang ada, namun menonjol dalam tiga aspek pilihan. Yang pertama adalah aspek ritme atau *rhythm* yang merupakan pengulangan pada beberapa detail busana di koleksi seperti lengan raglan, kantong hand sanitizer dan penggunaan *biasband* serta dari fitur yang selalu mengutamakan fungsi penggunaan. Yang kedua adalah prinsip penekanan atau *emphasis* yaitu penggunaan detail motif *suminagashi* yang sarat akan detail pada desain busana yang cenderung minimalis. Dan yang terakhir adalah proporsi yang merupakan perbandingan penggunaan *suminagashi* yang cenderung sedikit guna tetap mengutamakan desain busana dengan teori minimalis.

1.8.1.5 Tren Desain

Tren desain yang ada dalam dunia fesyen dapat dilihat dalam bentuk tren motif. Berbagai corak kain, jenis busana atau bentuknya, tekstur atau bahan, warna, konsep atau tema dan lain sebagainya dapat menjadi tren motif atau desain. Dalam busana *unisex* sendiri seringkali memiliki tren busana yang *oversized* dengan warna primer.

a. *Style*



Gambar 1.6 Tema *Team Player* SS 2020/2021

Sumber: Harpersbazaar.com, 2021

Style yang dipilih bertema sporty yang masuk ke dalam tren *teamplyer* untuk *Harpersbazaar* (2021). Tren yang dipilih ini memiliki tampilan *style* yang memiliki nuansa hitam dan putih dengan penggunaan *suminagashi* yang tidak terlalu banyak sehingga tidak tampil terlalu mencolok. *Trend sporty* ini cocok dalam konsep *unisex* karena bentuk yang netral dan dengan kombinasi detail, motif, dan bahan lainnya akan dapat lebih mencerminkan *unisex fashion*.

b. Graphic



Gambar 1.7 Tren *Marbling* 2021

Sumber: bsamply.com, 2021

Dalam tradisi *craft* di Jepang, suatu teknik yang berasal dari kata *sumi* artinya adalah tinta dan juga *nagashi* adalah mengambang sering kali kita sebut dengan *suminagashi*. Pada awalnya teknik ini digunakan untuk menghias buku selanjutnya juga digunakan untuk membungkus hadiah atau *furoshiki*. Pada abad ke-18 terjadi ketertarikan umum terhadap *suminagashi* yang juga disebut *marbling*. Teknik ini merupakan salah satu teknik produksi yang berpotensi sangat besar karena belum populer di masyarakat dan masih banyak dilakukan pengembangan (Hendrawan, 2017).

c. **Warna**



Gambar 1.8 Tren Warna *Monochrome* Pada Yves Saint Laurent
sumber: Vogue.co.uk, 2021

Warna yang merupakan bagian penting dalam tren desain memiliki banyak jenis. Warna yang dipilih pada desain tugas akhir ini menggunakan tema *monochrome trend* dari *vogue 'Monochrome Magic'*, lalu dominan hitam dan putih yang menjadi *trend* utk 2021 serta warna pantone 13-0647 TCX yaitu *illuminating yellow* menjadi tren (Pantone, 2021).



Gambar 1.9 Tren Warna *Yellow illuminating* Pada Pantone 2021-2022
Sumber: Fashiontrenssetter.com, 2021

d. Material



Gambar 1.10 Tren Bahan *Water repellent* A/W 2020-2021
Sumber: Thetrendspotter.net, 2021

Material yang dipilih pada tugas akhir ini tentunya adalah hal yang sangat diperhatikan. Mengingat fungsi yang tidak hanya untuk fesyen namun juga sebagai *outerwear* yang dapat menangkal virus. Material yang dipilih berbahan

polyester dengan fitur *water repellent* menjadi *trend* pada berbagai label yang terkenal.

1.8.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data primer yang digunakan pada perancangan ini adalah kuesioner terhadap enam orang *expert* dan juga enam *extreme user* yang sesuai dengan target pasar yang sudah ditentukan yaitu perempuan maupun laki-laki berumur 25-45 tahun yang menyukai berbagai hal terkait *fashion* dan menyukai tampil *fashionable*. Selanjutnya, perancang mengumpulkan data melalui observasi baik secara melalui media sosial dan *website*

1.8.2.1 Kesimpulan *Expert*

Expert yang diwaawncarai terdiri atas dokter, *fashion designer* dan juga *label owner*. Para *expert* berpendapat bahwa saat Indonesia menghadapi pandemi, fesyen memang menjadi hal yang perlu diperhatikan. Tidak lagi menjadi busana biasa, namun fungsi untuk kesehatan juga mulai diperhatikan. Masyarakat yang mulai menuju “hidup sehat” sudah cocok dengan tema sporty yang diangkat. Dan karena sifatnya yang minimalis, motif yang dipilih untuk salah satu bagian saja pun dianggap sudah pas. Terlebih karena desain yang dibuat untuk *unisex* memang pemilihan desain termasuk warna dan model harus diperhatikan.

1.8.2.2 Kesimpulan *Extreme User*

Extreme user yang mengisi kuisisioner terdiri atas laki-laki dan perempuan berusia 25-45 tahun, pekerja atau memiliki ketertarikan dibidang seni. *Extreme user* berpendapat bahwa desain yang dipilih memang tidak berorientasi pada gender manapun atau *unisex fashion*. Desain yang disajikan dianggap sudah sesuai dengan tema yaitu *unisex* serta minimalis. Pendapat yang paling menarik adalah motif dengan suminagashi yang memastikan desain setiap orang yang memiliki *outerwear* ini tidak mungkin memiliki desain yang sama dengan orang lain. Saat ini sudah banyak masyarakat lebih terbuka dan masih dalam proses penggunaan busana yang digolongkan *unisex*.

1.8.2.3 Kesimpulan Kuisisioner

Responden merupakan perempuan dengan rentang usia 25-45 tahun, dan menyukai dunia fesyen. Sebagian besar responden memang adalah orang-orang yang mementingkan desain, kenyamanan, dan kualitas sesuai dengan budget. Semua responden tidak memunculkan komentar negatif mengenai desain maupun bentuk *outerwear* yang ditampilkan dan tertarik dengan referensi desain yang langsung dilihat saat mengisi kuisisioner. Sebagian besar responden lebih menyukai desain yang tidak terlalu ramai.

Desain yang paling banyak disukai adalah *look* 3, 4 dan 5 (dapat dilihat pada lampiran). Sedangkan motif yang paling disukai adalah motif *suminagashi* dengan peletakan satu motif saja pada bagian lengan dan topi pada *look* 5. Warna yang paling diminati adalah kombinasi monokrom dan kuning yang ditawarkan. Dari segi range harga yang ditanyakan pada *Expert Label Owner* dan *Extreme users*, range yang paling banyak dipilih untuk *look* dengan blazer adalah diatas Rp 1.000.000,-.

1.9 Perancangan

1.9.1 Design brief

a. Project Summary

Pada masa pandemi covid yang sudah lebih dari 1 tahun ini berdampak pada berbagai bidang. Tidak terkecuali bidang fesyen yang dituntut untuk tetap menjaga “gaya” namun mengikuti perkembangan jaman. Busana *unisex* yang ditampilkan pada tugas akhir ini menjadi jawaban untuk masa pandemi yaitu membuat *outerwear* yang merupakan APD (Alat Pelindung Diri) yang tetap *fashionable* dan sangat cocok untuk era new normal. Dengan konsep *unisex* dapat mempermudah semua kalangan untuk dapat menggunakannya karena tidak berorientasi pada salah satu gender saja

b. Overview

Perancangan *outerwear* yang bersifat *unisex* dengan teknik *suminagashi* tidak hanya digunakan untuk kesempatan khusus. Desain yang ditampilkan dapat digunakan sehari-hari tanpa takut ada orang lain yang memiliki desain sama persis. Untuk tetap menjaga keamanan dari virus maka bagian yang berlubang

akan ditutup dengan *seam sealer*.

c. Purpose

Perancangan busana berupa *unisex outerwear* yang *fashionable* ini ingin menawarkan busana APD yang nyaman dan juga memperkenalkan teknik *suminagashi* yang belum terlalu dikenal di Indonesia.

d. Target Pasar

1. Geografis: Tugas akhir ini mempunyai batasan wilayah pada kota-kota besar di Indonesia seperti Surabaya dan Jakarta
2. Demografis: Laki-laki dan perempuan dengan rentang usia antara 25-45 tahun dengan status sosial menengah ke atas
3. Ekonomi: Penghasilan > Rp7.000.000,-

e. Competitor

Pesaing atau merek yang juga menjual produk serupa adalah Gap, Nordstrom, Nike. Ketiga merek tersebut juga membuat *outerwear* yang sifatnya APD juga yang *fashionable* dan protektif.

1.9.2 Moodboard

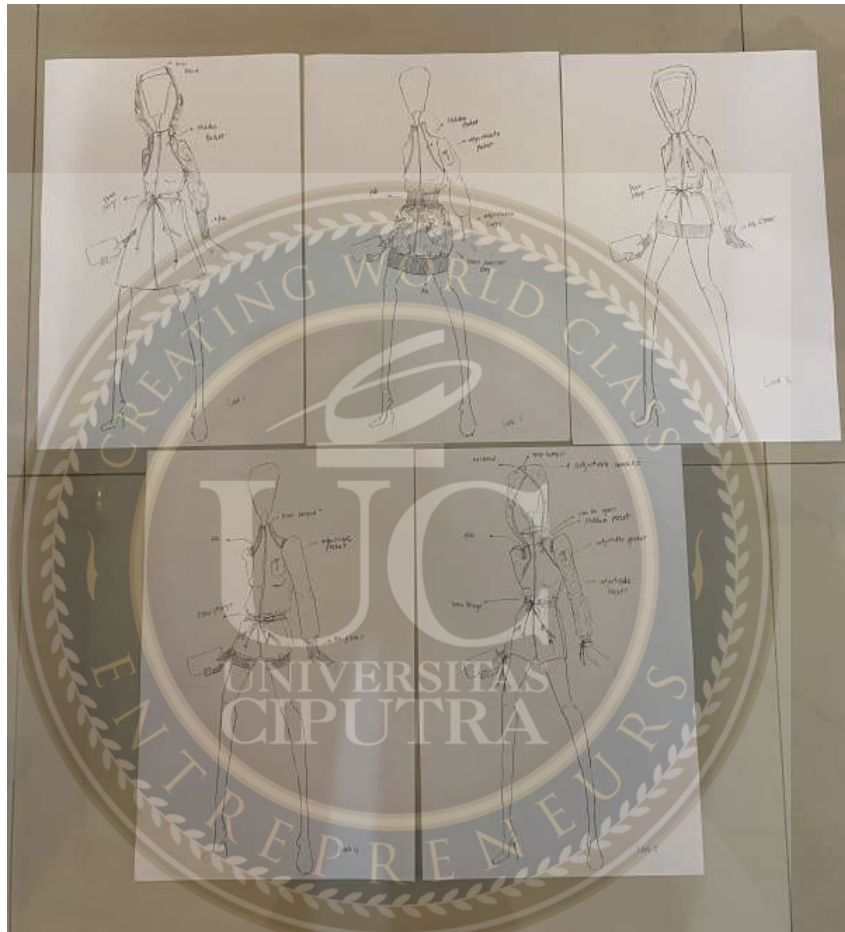


Gambar 1.11 *Moods* Koleksi

Sumber: Toreh, 2021

Konsep yang diangkat pada *moodboard* diatas menggunakan bahan *water repellent* dari PT Gistex yaitu cleona satin. Dengan bahan yang nyaman, *outerwear* yang bersifat APD tetap terlihat *fashionable* dan tidak menakutkan. Corak suminagashi yang ditunjukkan membuat kesan *sporty style* muncul dengan fitur fungsional tentunya.

1.9.3 *Rough sketch*



Gambar 1.12 Raw *Sketch* Koleksi

Sumber: Toreh, 2021

Penempatan desain *sporty* dengan menggunakan potongan lengan raglan, bahan rib serta detail *hoodies*. Potongan raglan di emphasis menggunakan penambahan bias band. Mempunyai fitur fungsi: *seam sealer*, kantong yang dapat dibesarkan, *hoodies* dengan pengait untuk *face shield*, kantong tersembunyi, kantong hand sanitizer, dan lain sebagainya. Menggunakan bahan *water repellent*, zipper *waterproof* dan *seam sealer*.

1.9.4 Desain dan *Illustration*

a. *Final Design*



Gambar 1.13 *Sketch* Warna Dari Koleksi

Sumber: Toreh, 2021

Penempatan *suminagashi* sudah dipikirkan dengan memperhatikan teori minimalis. Penggunaan bahan juga sudah disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan, seperti *rib* untuk bagian yang harus elastis untuk kenyamanan, atau *zipper* untuk memudahkan atau membuat fungsi *adjustable*. *Draw strings* untuk memberikan efek kerut serta memperkecil volume pada bagian yang memerlukan hal ini.

b. Selected Design





Gambar 1.14 Sktech Terpilih Beserta *Technical drawing*

Sumber: Toreh, 2021

Berdasarkan Survei yang dilakukan secara keseluruhan maka yang akan diwujudkan adalah *look* 3, 4 dan 5.

c. Eksplorasi Desain

1. Pengembangan Motif





Gambar 1.15 Percobaan Motif Teknik Suminagashi

Sumber: Toreh, 2021

Setelah mencoba beberapa warna seperti biru dan merah serta violet ternyata membuat menjadi terlalu ramai dan tidak cocok untuk desain minimalis. Untuk bentuk motif suminagashi pun sudah dibuat beberapa motif seperti bulat, dan sisir namun kurang bagus. Setelah percobaan sekian kali, akhirnya motif abstrak lah yang paling cocok dengan menggerakkan cat serta aplikasi warna secara acak.

2. Pengembangan Desain

Karena menggunakan teori minimalis dan juga mengangkat tema suminagashi. Desain awal yang hanya 1 titik suminagashi akhirnya direkayasa ulang menjadi 1 bagian desain. Fitur fungsi mencegah virus pun tetap menjadi perhatian dalam perancangan busana yang dilakukan dengan penambahan *seam*

sealer, potongan lengan raglan, menambahkan bias band untuk efek pemberian garis.

3. *Print* dan Material



Gambar 1.16 Uji Coba Implementasi Teknik Suminagashi Pada Bahan Cleona Satin

Sumber: Toreh, 2021

Bahan utama menggunakan *polyester* cleona satin, namun tidak dapat digunakan untuk membuat *suminagashi* (karena *coating water repellent*) sehingga akhirnya untuk motif *suminagashi* dibuat pada bahan *polyester ultimate wool* dari PT Gistex namun masih aman karena adanya *lining* dan *seam sealer*.

4. *Final Prototype*





Gambar 1.17 Cek Volume *Prototype Look 3*

Sumber: Toreh, 2021

Dalam bagian *final prototype* ini merupakan hasil jadi dari desain dengan

menggunakan kain asli dan *finishing* yang rapi. *Model* yang dipilih untuk menggunakan *prototype* ini merupakan pria dengan tinggi 165 cm.

1.10 Kesimpulan dan *Feedback* Pra Tugas akhir

Pada awal perancangan busana, yang akan dibuat adalah jaket yang tetap *fashionable* untuk dipakai pada masa *new normal*. Jaket yang dirancang pun dikhususkan bagi wanita yang banyak berkegiatan di luar rumah. Setelah mendapat masukan pada proses pembimbingan, terjadi penambahan fungsi dari jaket menjadi *outerwear* yang sifatnya adalah APD. Dan *outerwear* yang dirancang tidak lagi untuk wanita, namun lebih bersifat *unisex*.

