

Perancangan Busana Magnificent Of Modular Mode

Meilinda Lenawati¹ & Rachmawaty²

Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta
Jl. Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta, 12640
lenalinda88@gmail.com

Abstrak

Fast fashion can be interpreted as a quick response effort in providing the latest fashionable clothes according to consumer demand. This can lead to an accumulation of clothes which eventually becomes clothing waste. Clothing waste can be overcome with two opportunities, namely reuse and reduction, this reduction method uses the principle of sustainable design. Sustainable that is raised is a modular design. "Modular design" is a kind of design fashion that can not only make clothes more attractive, allow the wearer to participate in choices, increase the possibility of clothing styles, but also can extend the service cycle of clothes. In this "fast fashion" market, modular design ideas can be a breaking point, helping us find ways to balance low-carbon and eco-friendly needs and fashion. Therefore, there is a need for a ready-to-wear fashion modular design that inspires the Woloan Minahasa Stage House that can be disassembled. This will be the common thread in the creation of the work.

Keyword: *design, magnificent fashion, modular design*

Pendahuluan

Pertumbuhan populasi global dan peningkatan permintaan akan produk baru telah menyebabkan produksi dan konsumsi tekstil yang tak tertahankan (Zamani, 2014; Barot dan Sinha 2015). Salah satu alasan terpenting timbulnya limbah tekstil adalah gagasan, yang diciptakan oleh industri mode, bahwa orang membutuhkan produk baru setiap musim (Zamani, 2014). Jumlah besar produksi dan limbah serat pasca konsumen telah dinilai dengan pertumbuhan populasi dunia dan peningkatan standar hidup (Lu dan Hamouda, 2014). Diperkirakan konsumsi serat global akan mencapai 110 juta ton pada

tahun 2020 (Voncina, 2016). Kini industri pakaian siap pakai seluruh dunia didominasi oleh *fast fashion*, mengakibatkan konsumsi pakaian yang berlebihan, dimana konsumen membeli lebih banyak daripada yang mereka butuhkan (Pookulangara dan Shephard, 2013). Oleh karena itu, di luar kebutuhan konsumen, keinginan akan barang-barang modis berkontribusi pada konsumsi dalam volume yang lebih besar (Hawley, 2006). *Fast fashion* dapat diartikan sebagai, usaha respon cepat dalam menyediakan busana-busana modis terbaru yang sesuai dengan permintaan konsumen. Berbeda dengan waktu standar pada umumnya, yakni perlu

waktu 6 bulan untuk memasarkan busana modis terbaru pangsa pasar industri pakaian. *Fast fashion* menawarkan waktu yang lebih cepat, cukup dalam beberapa minggu saja proses pengembangan busana dari desain hingga busana siap pakai. Sebagai pelopor pengecer *Fast Fashion*, Topshop telah mengurangi waktu pemasarannya menjadi 6–9 minggu sedangkan waktu H&M untuk memasarkan hanya 3 minggu. Selain mengurangi waktu ke pasar, industri *fast fashion* menawarkan sejumlah besar gaya pakaian yang berbeda.

Hal itu dapat menyebabkan terjadinya penumpukan pakaian yang tahapan akhirnya menjadi limbah pakaian. Limbah pakaian dapat diatasi dengan dua peluang yaitu penggunaan kembali dan pengurangan. Disini penulis menggunakan peluang yaitu pengurangan, dengan pengurangan itu penulis menggunakan pengembangan desain fashion dengan prinsip *sustainable design*.

Merujuk dari permasalahan di atas penulis menggunakan konsep seperti mainan lego yang dapat di lepas pasang, jika saya tidak menyukai warna pada salah satu bagian lego tersebut saya tidak perlu membuangnya semua, melainkan saya bisa melepaskan salah satu

bagian yang tidak saya suka dan menggantinya dengan warna atau model yang lain. dan saya berfikir pakaian pun bisa dibuat sedemikian rupa. Dengan membuat konsep baju lepas pasang atau yang disebut "Desain modular", secara sederhana merupakan produk dari elemen-elemen tertentu bersama-sama membentuk asubsistem fungsi spesifik, subsistem sebagai modul universal dan elemen produk lainnya pada berbagai kombinasi, merupakan sistem baru, menghasilkan berbagai fungsi yang berbeda atau sama. Desain modular pada pakaian persis membongkar pakaian untuk bagian yang berbeda, dan setiap bagian sebagai modul dapat dibongkar untuk disatukan dengan yang lain. Modular desain membuat pakaian tidak lagi dianggap sebagai produk yang lengkap, tetapi secara keseluruhan terdiri dari beberapa modul. Modul-modul ini dapat diintegrasikan sesuai keinginan pemiliknya (Meng-Mi Li, 2017; *Journal of Arts & Humanities*).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu, bagaimana membuat koleksi busana siap pakai dengan menggunakan konsep *modular clothing* yang terinspirasi dari system bongkar pasang "Rumah

Panggung Woloan Minahasa”. Dalam tugas akhir studio inovasi mode ini penulis membatasi masalah pada pembuatan koleksi busana siap pakai yang mengangkat konsep *modular clothing* dengan tema kearifan lokalnya yaitu “Rumah Panggung Woloan Minahasa” yang mengambil beberapa unsur desain dan prinsip desain seperti siluet busana yang memakai siluet pants dan siluet H. Dan warna yang dipakai adalah warna Akromatik (hitam, putih, abu) dan warna monokromatik (coklat). Sedangkan untuk detail, penulis menggunakan detail Zipper pada bagian busana yang akan di lepas pasang yang terinspirasi dari prinsip rumah panggung woloan yang memiliki system bongkar pasang sebagai bahan referensi atau acuan penelitian bagi penulis.

Adapun tujuan yang dicapai dalam membuat busana siap pakai dengan menggunakan konsep *modular clothing* yang terinspirasi dari system bongkar pasang “Rumah Panggung Woloan Minahasa” yaitu dapat mengatasi permasalahan *fast fashion* dengan solusi *modular clothing* ini. Penciptaan karya ini, penulis menggunakan beberapa teori, yaitu:

1. Teori Fashion

Secara etimologi, *fashion* berasal dari Bahasa Latin “*factio*”, yang berarti “melakukan”. Dalam perkembangannya, kata yang berasal dari Bahasa Latin tersebut diserap kedalam Bahasa Inggris menjadi “*fashion*” yang kemudian secara sederhana diartikan sebagai gaya pakaian yang populer dalam suatu budaya. Definisi fashion menurut “Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English” adalah “*prevailing custom; that which is considered must to be admired and imitated during a period at a place.*” Kalimat ini memiliki arti, kebiasaan umum; yang mana dipertimbangkan untuk dikagumi dan diikuti selama kurun waktu tertentu dan pada tempat tertentu. Menurut Cambridge Dictionary fashion memiliki arti “*style that is popular at a particular time, especially in clothes, hair, make-up, etc.*” kalimat tersebut memiliki arti gaya yang populer pada waktu tertentu, terutama pada busana, gaya rambut, make-up, dll. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *fashion* memiliki pengertian ragam cara atau bentuk (gaya busana, potongan rambut, corak, dan sebagainya) terbaru dalam kurun waktu tertentu. Oleh karena itu, fashion dapat berganti dan berubah

dengan cepat seiring berjalannya waktu. Studi mengenai fashion bukan hanya tentang pakaian, tetapi juga makna dan peran pakaian dalam tindakan sosial. Fashion dapat diartikan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu bahkan suatu bagian dari kehidupan sosial dan pada perinsipnya fashion tidak terpisahkan dari faktor selera masyarakat yang dipengaruhi oleh perkembangan sosial budaya tertentu.

2. Desain Modular

"Desain modular" adalah jenis mode desain yang tidak hanya dapat membuat pakaian lebih menarik, membuat pemakainya dapat berpartisipasi dalam pilihan, meningkatkan kemungkinan gaya pakaian, tetapi juga dapat memperpanjang siklus layanan pakaian. Di pasar yang "*fast fashion*" ini, ide desain desain modular dapat menjadi titik terobosan, membantu kami menemukan cara untuk menyeimbangkan kebutuhan dan mode rendah karbon dan ramah lingkungan. Artikel tersebut akan menggabungkan contoh-contoh yang ada menempatkan desain modular yang diringkas menjadi tiga kategori: desain modular komponen dan desain modular geometris dan

desain modular majemuk. (Meng-Mi Li, 2017, Journal of Arts & Humanities).

3. Teori Busana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, busana diartikan sebagai pakaian atau baju. Istilah busana berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu "bhusana" dan istilah yang populer dalam Bahasa Indonesia adalah "busana" yang dapat diartikan "pakaian". Namun, pengertian busana dan pakaian memiliki sedikit perbedaan, busana memiliki konotasi "pakaian yang bagus atau indah" yaitu pakaian yang indah, nyaman dikenakan, enak dipandang dan cocok dengan si pemakai. Sedangkan pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri.

4. Teori Pola

Pola merupakan potongan kertas yang menjadi prototype bagian-bagian pakaian. Menambahkan volume kepada kain atau menghilangkan volume kain merupakan hasil keputusan reka bahan yang akan dibuat selama penyusunan pola. Setiap garis dan setiap detail yang telah terpikirkan dituangkan kedalam selembar kertas pola. Desainer yang kreatif menggunakan kain yang sangat panjang dan jarum pentul yang ditusukan dengan hati-hati untuk melakukan drape pada manekin

hingga menjadi sebuah pakaian, lalu mentransferkan ide tersebut menjadi sebuah pola kertas, dengan segala informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses tersebut dibutuhkan keterampilan seorang professional (Poespo, 2009).

5. Teori Jahit

Menjahit adalah proses menyatukan bagian-bagian kain yang telah digunting berdasarkan pola dengan menggunakan jarum dan benang. Teknik jahit sangat diperhatikan dan disesuaikan saat desain, material dan bahan yang digunakan berbeda.

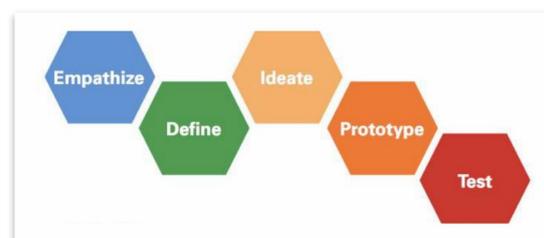
6. Teori Desain

Desain berasal dari Bahasa Inggris “*design*” yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. Dari kata design ini diserap menjadi kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari seorang desainer yang diwujudkan ke dalam gambar. Gambar tersebut merupakan sebuah bantuan pengalihan pola pikir desainer kepada orang lain. Setiap desain busana merupakan hasil gagasan, ungkapan dan pemikiran dari sebuah proses mendesain.

7. Teori Warna

Dalam dunia mode, warna merupakan pigmen yang telah diciptakan ahli kimia dan kemudian seniman yang membuatnya menjadi spektrum warna. Setelah spectrum warna tercipta, sudah menjadi tugas desainer untuk menganalisa bagaimana warna tersebut dapat memberikan efek ketika digabungkan dengan siluet, motif, tekstur dan detail. Dampak pada pelanggan dan respon mereka adalah hal yang harus diprediksi, karena faktor dinamis dari budaya, psikologi, fisiologi dan bahasa (Calderine, 2013).

Model Design Thinking yang digunakan dalam perancangan karya yaitu Model Hasso Platner Stanford dimana terdapat 5 tahapan yaitu :



Gambar 1 Design Thinking Model Hasso Platner Stanford (Sumber: http://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2021/02/Design_Thinking_Stanford.jpg)

Empathize: Untuk menciptakan inovasi yang berarti, perlu mengenal target market dan peduli dengan kehidupan mereka. Pada tahapan ini penulis sudah

melaluinya dengan mencari tahu permasalahan yang terjadi di sekitar penulis lalu mengangkatnya menjadi sebuah bahan penelitian.

Define: Membingkai masalah yang tepat adalah satu-satunya cara untuk menciptakan solusi yang tepat. Di tahap ini penulis sudah menemukan solusinya yaitu dengan membuat desain modular fashion.

Ideate: Ini bukan tentang menghasilkan ide yang 'benar', ini tentang menghasilkan berbagai kemungkinan yang luas. Disini penulis juga sudah melaluinya dengan memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi.

Prototype: Membangun prototipe untuk berpikir dan menguji prototipe untuk belajar. Untuk tahap ini penulis sudah memenuhinya, yaitu berupa produk fashion dengan system modular clothing dan kemungkinan akan di lanjut pada semester 8.

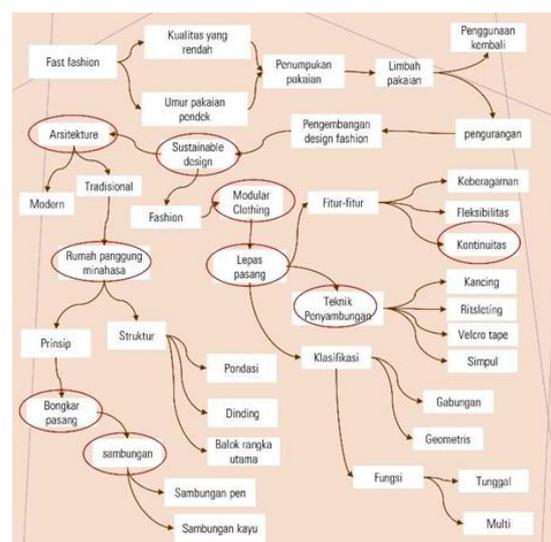
Test: Kesempatan untuk mempelajari solusi dan pengguna Anda. Untuk tahapan ini yaitu dimana belum di lalui penulis karna ini merupakan tahap uji coba terhadap target market lalu terget market memberikan feedback. Dan ini akan di lanjut pada semester 8.

Untuk pengumpulan data yang di gunakan penulis yaitu kuesioner karena ini merupakan cara agar penulis dapat mengetahui minat dan kebutuhan dari target market.

Hasil dan Pembahasan

Hasil data yang di dapat dengan melakukan polling (kuesioner) yang berisi tentang pengelompokan jenis pakaian yang sering kali di beli dan cepat bosan dari ke 5 jenis antara lain yaitu kemeja, rok, celana, jaket dan Blezer yang paling banyak memilih cepat bosan dan sering kali di beli dalam kurun waktu dekat yaitu kemeja, sehingga penulis memfokuskan kepada produk kemeja lepas pasang yang akan di jadikan solusi dari permasalahannya.

Konsep Karya

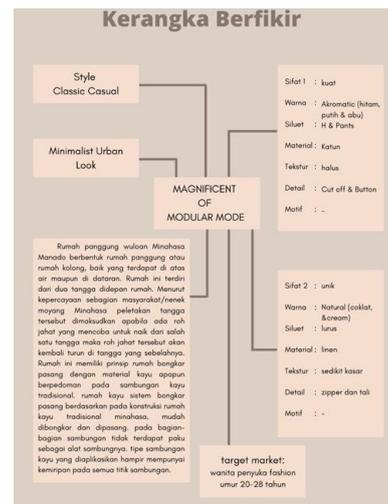


Gambar 2. Mind Mapping Design Brief (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar mind mapping design Brief di atas penulis ingin

menjelaskan bahwa permasalahan yang penulis angkat yaitu *fast fashion*, yang mana kita tahu bahwa *fast fashion* sendiri memiliki banyak kekurangan antara lain yaitu kualitas pakaian yang rendah dan umur pakaian yang pendek sehingga dapat menyebabkan daya beli masyarakat meningkat karena produknya yang hanya bertahan beberapa waktu saja. Jika pakaian dibuat dengan kualitas yang baik itu akan memperpanjang masa pakai pakaian tersebut. Sedangkan *fast fashion* menawarkan sebaliknya. Berangkat dari permasalahan tersebut penulis mengangkat solusi yaitu dengan pengurangan limbah dari *fast fashion* tersebut dengan melakukan pengembangan design fashion yang berlanjut kepada sustainable design. Dari berbagai teori *sustainable design* penulis menggunakan teori "Desain modular" adalah jenis mode desain yang tidak hanya dapat membuat pakaian lebih menarik, membuat pemakainya dapat berpartisipasi dalam pilihan, meningkatkan kemungkinan gaya pakaian, tetapi juga dapat memperpanjang siklus layanan pakaian. Di pasar yang "*fast fashion*" ini, ide desain modular dapat menjadi titik terobosan, membantu kami menemukan cara untuk menyeimbangkan kebutuhan

dan mode rendah karbon dan ramah lingkungan. Artikel tersebut akan menggabungkan contoh-contoh yang ada menempatkan desain modular yang diringkas menjadi tiga kategori: desain modular komponen, desain modular geometris dan desain modular majemuk.



Gambar 3. Kerangka Berpikir (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kerangka berfikir di atas yang mana penulis mengambil tema kearifan lokal yaitu Rumah Panggung Wuloan Minahasa yang mana Rumah panggung wuloan Minahasa Manado berbentuk rumah panggung atau rumah kolong, baik yang terdapat di atas air maupun di dataran. Rumah ini terdiri dari dua tangga didepan rumah. Menurut kepercayaan sebagian masyarakat/nenek moyang Minahasa peletakan tangga tersebut dimaksudkan apabila ada roh jahat yang mencoba untuk naik dari salah satu tangga maka roh jahat tersebut

akan kembali turun di tangga yang sebelahnyanya. Rumah ini merupakan rumah Panggung Tahan Gempa pada Semua struktur pondasi, dinding dan balok rangka utama. Setiap balok saling kait mengkait Dinding dari papan maka tidak mudah retak atau pecah, Teruji di daerah asal yang dikelilingi gunung berapi dan sering terjadi gempa. Rumah ini memiliki prinsip rumah bongkar pasang dengan material kayu apapun berpedoman pada sambungan kayu tradisional. rumah kayu sistem bongkar pasang berdasarkan pada konstruksi rumah kayu tradisional Minahasa, mudah dibongkar dan dipasang. pada bagian-bagian sambungan tidak terdapat paku sebagai alat sambungnyanya. tipe sambungan kayu yang diaplikasikan hampir mempunyai kemiripan pada semua titik sambungan. Dari konsep bongkar pasang inilah penulis menjadikan sebagai tema dari kearifan lokalnya yang mana memiliki sifat I yaitu “kuat” karena rumah ini terkenal dengan rumah yang tahan tsunami sehingga mengambil sifat kuat. Sifat yang kedua penulis mengambil sifat “unik” yang mana rumah ini memiliki bentuk rumah panggung yang unik atau beda dari yang lainnya karna tingginya lebih dari

rumah panggung pada umumnya dan bentukan atap dan tangganya juga unik.



Gambar 4. Moodboard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan *moodboard* yang penulis buat. *Moodboard* memberikan gambaran dan acuan dalam merancang juga sebagai dasar untuk penelitian bahan dan kain. Keberhasilan *moodboard* sangat bergantung pada editing gambar dan ekspresi artistik yang melengkapi suasana hati yang dimaksudkan dan aura pada koleksi yang terbentuk. *Moodboard* secara singkat merupakan alat yang digunakan desainer sebagai gambaran kongkrit dari ide untuk mengkomunikasikan konsep dari desainer tersebut. Penulis membuat *moodboard* dengan konsep yang sesuai dengan inspirasi yaitu lego sebagai sumber inspirasi membuat baju lepas pasang dan Rumah

Panggung Woloan Minahasa sebagai inspirasi kearifan lokalnya. *Moodboard* ini juga penulis memperlihatkan detail yang nantinya akan digunakan seperti *zipper* dan tali. Warna yang penulis gunakan diambil dari sifat dari tema kearifan lokalnya yaitu akromatik (hitam, putih dan abu) dan monokromatik (cokelat). *Style* yang penulis ambil yaitu *classis casual* karna sangat cocok dengan konsep sustainable design dan untuk looknya yaitu urban *minimalist* dan siluetnya yaitu siluet *pants* dan H.



Gambar 5. Desain Terpilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah design terpilih oleh target market dari 20 design lainnya. Desain ini terdiri dari 3 pcs yaitu *blouse*, *dress* dan *Vest*. Bagian detail *blouse* terdapat *zipper* pada lengan yang bisa di lepas pasang, dan untuk bagian *vest* bisa di buat *crop* maupun panjang. Berikut adalah proses pembuatan pola.



Gambar 6. *Technical drawing* (Sumber: Dokumentasi pribadi)



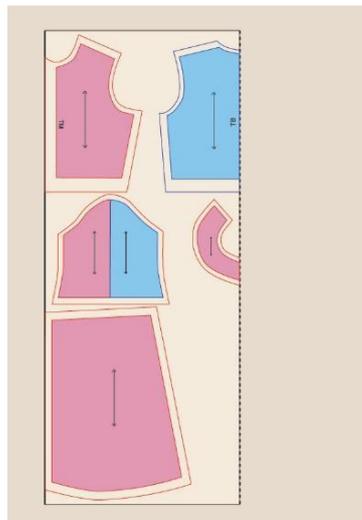
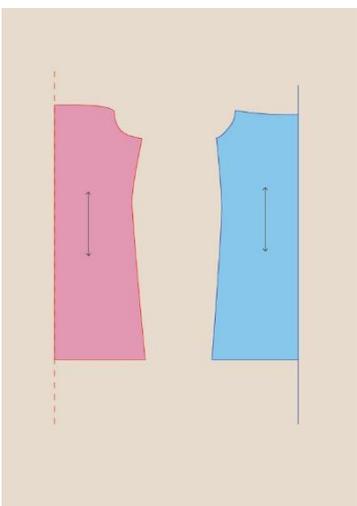
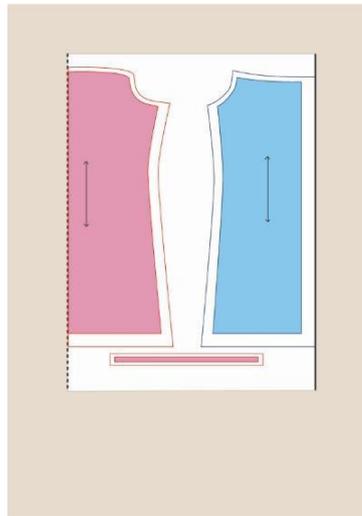
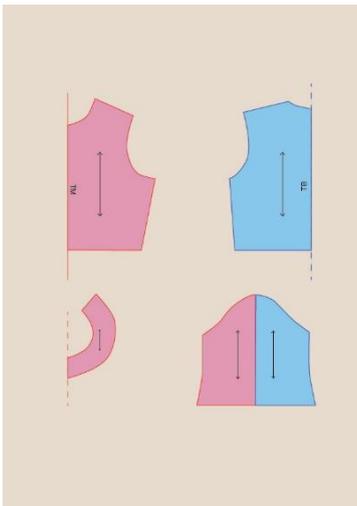
Gambar 7. Mengubah pola *blouse* dan *vest* sesuai model terpilih (Dokumentasi pribadi)

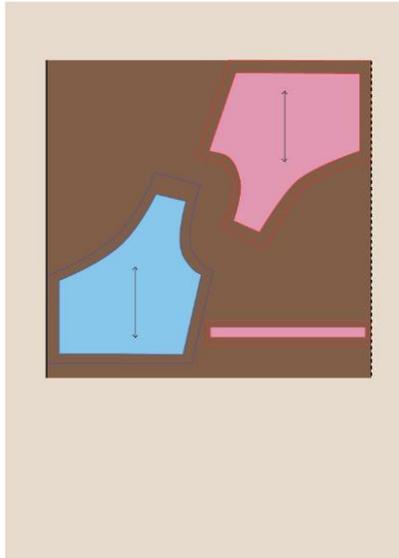


Gambar 8. Mengubah pola dress sesuai model terpilih (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 9. Gambar pecah pola (Sumber: Dokumentasi Pribadi)





Gambar 10. Rancang bahan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 13. Setelah bahan vest di potong
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah melalui proses di atas selanjutnya masuk ke tahap penjahitan dan fitting setelah semuanya selesai tahapan akhirnya yaitu foto produk.



Gambar 11. Setelah bahan *blouse* di potong
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 12. Setelah bahan dress di potong
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 14. Hasil karya (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan foto di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tingkat keberhasilan pembuatan produk ini yaitu 80% karena masih ada beberapa yang perlu di perbaiki yaitu kecocokan dengan kearifan lokal yang diangkat masih kurang dalam penggambarannya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penulisan karya tugas akhir studio inovasi mode ini, penulis telah membuat sebuah karya yang dilatar belakangi oleh permasalahan tentang *fast fashion* dan berfikir untuk membuat busana yang dapat mengatasi masalah fast fashion tersebut yang kemudian terinspirasi dari mainan lego yang di lepas pasang dan kemudian menggunakan teori desain modular sebagai acuan dalam pemuatan karya dan Rumah Panggung Woloan Minahasa sebagai inspirasi kearifan lokalnya.

Cara penulis mewujudkan bentukan Rumah Panggung Woloan Minahasa adalah dengan penulis memperlihatkan detail yang nantinya akan digunakan seperti zipper dan tali. Warna yang penulis gunakan diambil dari sifat dari tema kearifan lokalnya yaitu akromatik (hitam,putih dan abu) dan monokromatik (coklat). *Style* yang

penulis ambil yaitu classis casual karna sangat cocok dengan konsep sustainable design dan untuk looknya yaitu urban minimalist dan siluetnya yaitu siluet pants dan H karna target market dari busana ini adalah wanita berumur 20-27 tahun dengan status sosial menengah dan penyuka fashion. Penulis menciptakan desain yang modern agar masuk ke kalangan anak muda saat ini yang sudah maju dalam hal berpakaian.

Untuk kendala yang dialami penulis yaitu dalam proses pembuatan desain dikarenakan kita harus memikirkan bagian mana yang bisa di lepas pasang dan dalam satu look harus bisa di styling kedalam beberapa model.

REFERENSI

Agus, S., & Yanyan, S. (2000). Pengantar tinjauan Desain. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Fesyen Design. (n.d.). Retrieved from <https://www.fesyendesign.com/unsur-unsur-desainbusana/#comment-sIMultimedia>. (2015, Desember). Retrieved from <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>

Meng-Mi Li1 & Ying Chen2 (2017). Modular Design in Fashion Industry. Journal of Arts & Humanities, 07(1), 1-6.

What is design thinking web.
<https://riyanthisianturi.com/what-is-design-thinking/>