

PERANCANGAN OFFICE WEAR PADA WANITA KARIR INDUSTRI KREATIF MENGGUNAKAN BAHAN POLYESTER PADA PT. GISTEX

Kintan Trihastuti Mustika Dewi, Olivia Gondoputranto, Fabio Ricardo Toreh
Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia
ktrihastuti@student.ciputra.ac.id

ABSTRACT

For creative industrial career women that works in many places, office wear is usually considered not comfortable with boring designs, so it is not suitable and not practical for leisure, and also cannot be a medium to express their selves, which always need to think creative, so they need more clothing with fun design. The main purpose of making this final project is to create a B- Leisure fashion design for career women who work in the creative industry, with a more comfortable yet still stylish design, for carious occasions, using polyester that is not easily wrinkled. The research method of this writing uses qualitative method by interviewing experts and tested on extreme users, as well as quantitative methods by conducting a survey. The results of the design of the final project have been realized and tested on extreme users and experts, which concluded that the design is in accordance with the concept, with a good selection of colors and materials, making it suitable for use in career women in the creative industry.

Keywords: *business, business leisure, career women, creative industry, fashion.*

ABSTRAK

Bagi wanita karir di bidang industri kreatif yang melakukan pekerjaan di banyak tempat, pakaian kantor biasanya tidak nyaman digunakan dan memiliki model - model yang membosankan, sehingga tidak cocok dan tidak praktis untuk digunakan bersantai dan bepergian, serta tidak bisa menjadi media untuk berekspresi bagi mereka yang dituntut untuk selalu berpikir kreatif, sehingga mereka membutuhkan pakaian dengan desain yang lebih menyenangkan. Tujuan utama dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menciptakan perancangan busana *B-Leisure* untuk wanita karir yang bekerja di bidang industri kreatif yang kerap bekerja di berbagai macam kesempatan, dengan desain yang lebih nyaman namun tetap *fashionable* dengan menggunakan bahan polyester yang tidak mudah kusut. Metode penelitian dari tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai *expert* dan diujikan pada *extreme user*, serta metode kuantitatif dengan melakukan metode survey. Hasil perancangan dari tugas akhir telah direalisasikan dan diujikan terhadap *extreme user* dan *expert*, yang disimpulkan bahwa desain sesuai dengan konsep, dengan pemilihan warna dan bahan yang baik, sehingga cocok digunakan untuk wanita karir di bidang industri kreatif.

Kata Kunci: bisnis, busana, *business leisure*, industri kreatif, wanita karir.

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, pakaian sudah menjadi *lifestyle* yang juga menjadi penunjang kesuksesan seseorang dalam bekerja, khususnya wanita karir yang bekerja di bidang industri kreatif. Selain itu, cara berpakaian juga digunakan untuk membangun *image* dalam tempat kerja (Trice & Beyer, 1993). Wanita karir industri kreatif tidak memiliki aturan yang terlalu ketat dalam berpakaian di kantor, karena mereka juga melakukan banyak pekerjaan di luar kantor seperti di *café* maupun ke luar kota. Pada umumnya, pakaian kerja memiliki tingkat kenyamanan yang rendah, serta kebanyakan modelnya yang ada di pasaran saat ini terbilang terlalu umum. Karena wanita karir yang bekerja di industri kreatif memiliki jadwal yang cukup dinamis dan mereka dituntut untuk berpikir kreatif, model pakaian yang membosankan bisa menjadi masalah yang cukup merepotkan dan mengganggu. Hal ini karena mereka bekerja di bidang industri kreatif sehingga membutuhkan pakaian kerja yang berbeda agar mereka dapat menjadi lebih ekspresif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang konsep tentang kebutuhan *office wear* yang menggunakan bahan polyester yang tidak mudah kusut dengan model yang *stylish* namun santai untuk memenuhi kebutuhan *B- Leisure* untuk wanita yang bekerja di bidang industri kreatif pada *brand* keentan. Jadi, keentan merupakan *brand* yang merancang *office wear* untuk wanita karir yang bekerja di industri kreatif menggunakan

bahan polyester dari PT. Gistex.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana merancang *office wear* yang lebih santai namun tetap *stylish*, untuk kebutuhan *B-Leisure* untuk wanita karir yang bekerja di bidang industri kreatif?

TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan diadakannya perancangan ini adalah menciptakan perancangan busana *B- Leisure* untuk wanita karir industri kreatif dengan desain yang lebih santai namun tetap *stylish* untuk berbagai macam kesempatan dengan menggunakan bahan polyester yang tidak mudah kusut.

BATASAN PERANCANGAN

Batasan keilmuannya adalah ilmu desain *fashion* dengan penggunaan bahan utama kain polyester dari PT. Gistex sebagai batasan bahan material. Busana difokuskan kepada wanita karir industri kreatif usia 20-35 tahun yang berprofesi sebagai karyawan maupun pemilik perusahaan dan juga *fashionable* dengan kelas sosial *middle-to-high income* yang berada di wilayah perkotaan.

METODE PENGALIAN DATA

Metode Penggalan Data Primer

Data Primer merupakan sumber data utama yang langsung diberikan kepada pengumpul data, yang diperoleh melalui wawancara dengan *extreme users* dan *expert* dalam bidang *fashion* dan juga melakukan observasi studi tipologi

serta *target market*.

- Kualitatif

a. Wawancara:

Pengumpulan data melalui wawancara terhadap 6 *expert user* termasuk *fashion designer, pattern maker, fashion stylist, tailor, & brand owner*.

b. Observasi:

Pengumpulan data dengan melakukan observasi langsung di platform internet serta toko pakaian di mall.

- Kuantitatif

a. Kuesioner

Pengumpulan data melalui kuesioner *google form* terhadap 116 responden wanita dengan batasan usia 19 – 24 tahun.

Metode Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan Data Sekunder menggunakan studi literature yang merupakan buku, jurnal, dan artikel mengenai busana, bisnis, wanita, wanita karier, industry kreatif, serta *bleisure*.

TINJAUAN DATA

pelindung tubuh. Busana dipilih dan digunakan sesuai kesempatan, serta memiliki aspek biologis, psikologis, dan juga sosial.

Busana Kerja

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:109), busana kerja digunakan saat bekerja dan dipilih sesuai dengan tugas nya masing – masing. Secara general, pakaian juga memberi proteksi, kenyamanan, kesopanan, dan membantu

seseorang mendapatkan status maupun otoritas (Morris *et al.*, 1996).

Wanita Karir Industri Kreatif

Berdasarkan data, wanita karier di Indonesia menduduki posisi ke 6 terbanyak di dunia (Endro,2016), dan 55% pengusaha ekonomi kreatif adalah perempuan. Menurut Alia Helianthi Kardin, *creative director Arcade Indonesia*, setiap orang yang bekerja di industry kreatif dibebaskan untuk mengekspresikan diri, sehingga tidak ada aturan berpakaian yang harus dipatuhi asalkan menjaga kebersihan dan kesopanan.

Bleisure

Menurut CNN (2016), *B-Leisure* adalah para *professional* yang menggabungkan waktu luang dengan bisnis. Kaum wanita khususnya *millenials*, merupakan pelaku utama *B- Leisure*. (BridgeStreet, 2019)

Busana

Busana merupakan perpaduan yang bagus, indah, harmonis, dan selaras, sebagai

Elemen dan Prinsip Desain

Elemen desain yang digunakan adalah garis untuk memberi karakter tegas, serta tekstur kain agar membentuk struktur *loos fit*. Elemen ruang juga diaplikasikan untuk penempatan detail, serta warna dipilih untuk mempertegas desain, dan setelah semua digabung maka akan terbentuk prinsip keseimbangan melalui desain pakaian yang simetris.

Tren S/S 2020



Gambar 1.1. Tren fashion
(Sumber: popfashion.com)

Tren untuk koleksi *Spring/Summer* 2021 adalah *megatrend B-Leisure* dimana banyak pekerja yang ingin menyeimbangkan kehidupan bekerja dan pribadi, sehingga banyak milenial yang bekerja sambil berlibur (Zoe Baillargeon, 2019). Konsep yang diangkat adalah *the Urban Unisex Style*, dengan model yang *simple* namun menonjolkan *placement improvement* serta teknik tailoring dengan konsep minimalis.



Gambar 1.2. Tren Warna ISPO S/S 2021
(sumber: www.ispotextrends.com)

Tren warna yang diambil memiliki tema “core” dimana sebagian merupakan warna primer, dan sebagian bukan. *Mood* dari *color palette* ini adalah bahagia dan ceria. Sedangkan tren

material yang diambil adalah kain polyester dan kain tersebut berasal dari PT. Gistex.

Konsumen Bisnis

Karena tingginya mobilitas wanita karir di zaman modern ini, pakaian *office wear bleisure* akan sangat diminati oleh para wanita karir bidang industri kreatif, yang tentu nya juga dituju oleh PT. Gistex. PT. Gistex sendiri merupakan industri tekstil terkemuka dari Bandung, yang telah meng-ekspor produk nya ke seluruh dunia. Dengan misi menjadi perusahaan terkemuka dengan asset yang bagus serta berguna bagi bangsa, komunitas, dan investor, visi PT. Gistex ialah menjadi perusahaan yang hebat yang juga berorientasi pada layanan, dengan lingkungan kerja yang baik dan nyaman.

Brand keentan

Brand atau merek merupakan nama, tanda, istilah, symbol, desain, kata, atau kombinasi dari hal – hal tersebut yang ditujukan untuk membedakan maupun mengidentifikasi produk atau jasa satu dengan yang lain (Rieuwpassa, 2018). Penulis percaya bahwa karya seorang desainer akan mencerminkan karakter dari desainer tersebut, maka dari itu, penulis membuat *brand* dengan nama keentan. Keentan merupakan *brand Ready-to-Wear* untuk wanita karir khususnya yang bekerja di bidang industri kreatif. *Brand* keentan sendiri diambil dari nama penulis, Kintan, dimana kata “kin” diganti menggunakan Bahasa inggris “keen” yang berarti bersemangat, giat. Kata ini sangat penting karena mencerminkan karakteristik desain produk dari *brand* keentan, yakni giat dalam bekerja.

Kesimpulan dari Hasil Penggalan Data

Berdasarkan penggalan data yang telah dilakukan melalui wawancara, *survey*, serta observasi, maka disimpulkan desain yang akan diaplikasikan pada koleksi *office wear bleisure Spring/Summer 2021* adalah aplikasi *crop* pada *outer*, dan desain celana dengan struktur *wide- legged* pada bagian bawah, dengan siluet *loose fit* menggunakan bahan polyester agar tidak mudah kusut. Selain itu, warna yang akan digunakan adalah warna merah, putih, hitam, biru tua, dan abu.

Desain pakaian harus cocok untuk digunakan berbisnis dan bepergian sesuai tren *bleisure*, dengan desain *simple*, namun memiliki aksen agar menjadi *statement*. Menurut para *expert*, pemilihan bahan dan teknik *tailoring* harus sangat diperhatikan.

FINAL DESIGN AND ILLUSTRATION

Moodboard

Moodboard Perky Trim memiliki arti potongan yang keren. Semangat enerjik dapat dilihat dari kantor yang unik dan dari kombinasi warna yang dipilih, yang mencerminkan karakter yang formal namun juga berani, yang akan di aplikasikan ke dalam desain, dan dikombinasikan dengan suasana tenang yang terinspirasi dari kafe dengan karakter yang *peaceful*. Inspirasi patung dengan struktur yang mengombak, sebagai representasi dari material yang akan digunakan, yaitu polyester, yang memiliki tekstur kuat namun lemas yang akan di aplikasikan sebagai struktur desain *office wear*.



Gambar 1. 1. Moodboard Perky Trim
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)

Final Sketch & Design

Berikut merupakan hasil desain dari tema "*Perky Trim*" berdasarkan acuan dari hasil kesimpulan penggalan data



Gambar 1. 2. Final Sketch.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)

Hasil Koleksi Akhir



Gambar 1. 3. Look 1.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1. 4. Look 2.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1. 7. Look 5.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1. 5. Look 3.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1. 6. Look 4.
(Sumber Data: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Hasil Perancangan

Berdasarkan proses perancangan, perwujudan prototipe, serta revisi prototipe, disimpulkan bahwa keseluruhan prototipe mendapat respon yang baik. Didapati bahwa desain produk *office wear bleisure* untuk wanita yang bekerja di bidang industri kreatif memerlukan perhatian penuh pada setiap elemen karena warna dan desain akan sangat berpengaruh untuk bekerja, serta pakaian membutuhkan unsur kreatif karena wanita karir di bidang industri kreatif lebih berani bereksperimen. Selain itu, proses pembuatan produk harus sangat diperhatikan, karena diperlukan kerapian sehingga produk juga memerlukan *furing* untuk bagian dalam.

Pecah pola yang tepat juga sangat berpengaruh dalam menciptakan kenyamanan serta bagian *finishing* seharusnya tidak terlihat. Untuk *brand* keantan sendiri, juga sudah memiliki karakter yang jelas, sehingga sangat berkesinambungan dengan desain produk.

Saran

Setelah produk *brand* keentan terwujud, *brand* keentan diberikan masukan agar produk *brand* keentan kedepannya dapat menciptakan produk dengan unsur *detachable* agar dapat menjadi produk multifungsi. Selain itu, untuk koleksi selanjutnya, penggunaan warna *vibrant* dapat diaplikasikan untuk *target market* anak muda yang bergerak di bidang industry kreatif, dimana mereka lebih terbuka mengenai hal – hal kreatif, sehingga *brand* keentan dapat menghasilkan karya - karya yang lebih kreatif dan inovatif. Melalui eksperimen ini, *brand* keentan diharap dapat memenuhi tujuan perancangan busana *B-Leisure* untuk wanita karir industry kreatif yang lebih nyaman namun tetap *fashionable* untuk berbagai macam kesempatan dengan menggunakan bahan *polyester* yang tidak mudah kusut.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Poespo, S. (2009). 101 Desain Busana Kerja Paduan Rok. Kanisius.

Sumber Journal:

Asti, R. (2016). Busana kerja adalah busana yang dipakai ketika melakukan pekerjaan. *DESAIN BUSANA INI RISET DESAIN*. Retrieved from <https://www.coursehero.com/file/20510775/Busana-kerja-adalah-busana-yang-dipakai-ketika-melakukan-pekerjaan/>.
Djamaluddin, A. (2018). Wanita Karier Dan

Pembinaan Generasi Muda. *Al-MAIYYAH* :

Media Transformasi Gender Dalam Paradigma Sosial Keagamaan, 11(1), 111–131. doi: 10.35905/almaiyyah.v11i1.546

Hidayah, A. (2018). Gaya Hidup Perempuan Karir dalam Pencitraan di Kantor (Studi Deskriptif di Kantor PT BANK X). *Gaya Hidup Perempuan Karir Dalam Pencitraan Di Kantor (Studi Deskriptif Di Kantor PT BANK X)*, 19–23. doi: <http://repository.usu.ac.id>

Soetanto, C. (2016). AKTUALISASI DIRI PADA WANITA KARIR YANG MENGURUS RUMAH TANGGA. *AKTUALISASI DIRI PADA WANITA KARIR YANG MENGURUS RUMAH TANGGA*.

Sumber Web:

Baillargeon, Z. (2019). *Bleisure is the next biggest trend in travel, and it's redefining the work-life balance*. Retrieved October 14, 2019, from <https://matadornetwork.com/read/bleisure-travel-trend/>.

Busana wanita. (n.d.). Retrieved November 1, 2019, from <http://amiinsolichah.blogspot.com/2013/11/busana-wanita.html>.

Yulistara, A. (2018). *55% Pelaku Usaha Kreatif di Indonesia adalah Wanita*. Retrieved October 15, 2019, from <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20180316161131-25-7533/55-pelaku-usaha-kreatif-di-indonesia-adalah-wanita>

- Developer, M. (2017). *Harus Seriusi Konsep Business-Leisure*. Retrieved October 14, 2019, from <https://mediaindonesia.com/read/detail/93192-harus-seriusi-konsep-business-leisure>.
- Home. (n.d.). Retrieved November 10, 2019, from <http://www.gistexgroup.com/pages/index.php>.
- Vivion, N. (2016). *Bleisure travel: The benefits of mixing business travel with leisure*. (n.d.). Retrieved October 14, 2019, from <https://www.sabre.com/insights/bleisure-travel-the-benefits-of-mixing-business-travel-with-leisure/>
- busana menurut kesempatan*. (n.d.). Retrieved October 14, 2019, from <https://www.scribd.com/document/390527909/busana-menurut-kesempatan>.
- Home. (n.d.). Retrieved November 10, 2019, from <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2018/06/pengertian-gaya-hidup-jenis-jenis-indikator-faktor-yang-mempengaruhi.html>.
- Kenton, W. (2019). *What Everyone Should Know About Logos*. Retrieved February 06, 2020, from <https://www.investopedia.com/terms/l/logo.asp>
- Ledru, S., & Ledru, S. (2019). *Color Palette Spring/Summer 2021*. Retrieved October 10, 2019, from <https://www.ispo.com/en/awards/textrends/color-palette-spring/summer-2021>. <https://www.blibli.com/friends/blog/tips-smart-casual-looks-industri-kreatif/>
- Putri, D. (2013). *Memahami Elemen-Elemen dalam Desain - IDS: International Design School*. Retrieved October 8, 2019, from <https://idseducation.com/articles/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/>.
- Putri, D. (2013). *Menyelami Prinsip-Prinsip Desain Grafis - IDS: International Design School*. Retrieved October 8, 2019, from <https://idseducation.com/articles/menyelami-prinsip-prinsip-desain/>.
- Priherdityo, E. (2016). *Wanita Karier Indonesia Terbanyak Keenam di Dunia*. Retrieved October 10, 2019, from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160308121332-277-116053/wanita-karier-indonesia-terbanyak-keenam-di-dunia>.
- Rieuwpassa, F. (2018). *Pengertian Brand dan Manfaat Branding*. Retrieved October 25, 2019, from <https://www.seputarmarketing.com/ind/pengertian-brand-dan-manfaat-branding/>.
- Nadine. (2018). *Smart Casual Looks Buat Kamu yang Kerja di Industri Kreatif*. Retrieved February 06, 2020, from <https://www.blibli.com/friends/blog/tips-smart-casual-looks-industri-kreatif/>