

**PERANCANGAN PAKAIAN ANAK PEREMPUAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ORIGAMI
UNTUK MELATIH KINERJA MOTORIK TANGAN PADA BRAND “BLUZH!”**

Brenda Tedjadharma

Olivia Gondoputranto

Visual Communication Design – Alur Studi Fashion Design and Business

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Dalam perancangan ini, perancang menciptakan produk pakaian anak perempuan untuk brand Bluzh! yang memiliki added value positif berupa aplikasi origami yang dapat melatih kinerja motorik tangan anak, dengan target market ibu muda yang memiliki anak perempuan di kota besar. Perancangan ini dibuat berdasarkan hasil data kualitatif kepada masyarakat kelas menengah atas. Hasil riset menyatakan bahwa para ibu-ibu muda menyukai pakaian yang memiliki added value positif dengan warna cerah, bahan yang nyaman, serta siluet yang simple, sehingga dalam perancangan ini diciptakan pakaian yang menggunakan aplikasi yang dapat dipindah-pindahkan menggunakan sew magnet dengan warna dan bahan yang sesuai. Perancang menciptakan origami dari kain yang terinspirasi dari budaya Jepang yaitu kupu-kupu, bungabunga, baling-baling. Melalui penciptaan origami dari kain. diharapkan anak yang mengenakan pakaian dapat melatih motorik kinerja tangan, berkreasi dengan penempatan dan pengubahan origami-origami yang sudah ada, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas terhadap para anak perempuan.

Kata kunci: Pakaian Anak Perempuan, Ready to Wear, Origami Kain.

ABSTRACT

In the designing process, the designer creates a child wear clothing line that adds positive value in the implication of origami that helps to train the motoric section of hand gestures in children, with young mom that had daughter in the city as the targeted market. The designing process made from qualitative research that based on middle-up segmented. The result of the research was the young moms likes a clothes that have a positive added value with bright colours, comfortable materials, and also a simple silhouette. So, the designing process, the designer used an application that can be moveable with using sew magnet. The designer used origami from fabric that inspired from japanese culture that assemble the butterflies, flowers, and also a propeller. With creating and designing brand “Bluzh!”, the designer hope that a children that wears the clothes can practice the motoric section fo hand gestures and also can be creatives with the origami. Then, it can increase the creativity of a girl

Keywords: Girls Clothing, Ready to Wear, Fabric, Origami.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Fesyen saat ini sudah menjadi salah satu yang tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan utama manusia. Selain sebagai penanda rentang umur, fesyen juga mengekspresikan suatu identitas sosok tertentu. "Pakaian adalah pelambang jiwa, pakaian tak bisa dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia, Oleh karena itu para ibu muda masa kini selalu up to date mengenai gaya berbusana yang dikenakan anaknya, karena jika tidak mengikuti perkembangan dunia fesyen saat ini mereka akan dianggap jadul atau tidak mengikuti perkembangan fesyen. Memang setiap tahunnya fesyen sedikit banyak akan mengalami perubahan khususnya fesyen untuk para anakanak. Karena mereka selalu ingin tampil up to date di setiap kesempatan, sehingga banyak bermunculan perancang busana yang berlomba menciptakan sebuah tren busana masa kini yang banyak diminati pasaran.

Di sisi lain munculnya bisnis – bisnis fesyen anak, dan minat untuk bekerja didalamnya menjadi salah satu faktor dalam pertumbuhan industri fesyen di Indonesia. Aspek lain yang mempengaruhi adalah peningkatan daya beli masyarakat, khususnya masyarakat golongan menengah ke atas. "Perkembangan golongan menengah ke atas, saat ini semakin banyak orang yang bersedia membayar harga yang lebih mahal untuk produk fesyen yang di desain dengan lebih baik, bahkan untuk merek dalam negeri. Di sinilah "Bluzh!" melihat adanya peluang bisnis yang cukup menarik di masyarakat, khususnya pakaian anak perempuan yang memiliki added value positif. Melalui penciptaan sebuah produk pakaian fesyen anak yang dapat membantu mengembangkan motorik kinerja tangan dengan menggunakan aplikasi origami yang dapat dipindah-pindahkan atau di rekatkan secara permanen sesuai dengan keinginan, serta siluet desain yang sesuai dengan tren di kalangan anak-anak tanpa harus menghilangkan estetika kenyamanan pada pakaian anak. Brand "Bluzh!" menciptakan pakaian anak dengan desain ready to wear, untuk special occasion dengan mengangkat teknik warisan budaya Jepang. Brand ini menawarkan konsep desain yang feminim, fun, colorfull, modern, dan nyaman bagi anak-anak. Segmentasi pasar "Bluzh!" adalah masyarakat menengah ke atas dengan penghasilan 12 juta perbulan. Berdasarkan teori VALS, brand "Bluzh!" memiliki segmentasi pasar yaitu tipe Experiencers. Tipe konsumen Experiencers adalah mereka yang action oriented, menyukai aktifitas, variasi hidup, desain yang unik, dan berani mengambil resiko. Oleh karena itu mereka suka mencoba hal-hal baru ataupun brand baru. Perilaku konsumtif mereka terhadap hal-hal baru sangat agresif dan banyak dipengaruhi oleh pertimbangan emosi. Didasari berbagai hal tersebut, maka perancang berminat untuk membahasnya melalui tugas akhir dengan judul "perancangan pakaian anak perempuan dengan menggunakan aplikasi origami untuk melatih kinerja motorik tangan pada brand "Blush!".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana merancang pakaian anak perempuan yang menggunakan aplikasi origami untuk melatih kinerja motorik tangan pada brand "blush!"?

Tujuan Penelitian

Menciptakan desain fesyen untuk wanita muda umur 21-35 tahun yang sudah memiliki anak perempuan, usia 3-6 tahun yang dapat mengembangkan motorik kinerja tangan, Menciptakan desain fesyen menggunakan bahan dari serat alami asli yang nyaman digunakan, dengan menggunakan teknik detacble dan printing pada bagian origami, Menciptakan desain fesyen yang terinspirasi dari lintas kebudayaan Jepang, yaitu origami dengan bentuk-bentuk bunga yang beragam, Menciptakan desain fesyen yang sesuai dan bernilai jual bagi brand “Bluzh!”.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penggalian Data Kualitatif berupa wawancara

Penelitian dengan metode wawancara dilakukan terhadap 3 expert user dan 3 extreme user dalam beberapa bidang antara lain bidang fesyen dan owner business di bidang fesyen. Untuk expert user wawancara dilakukan melalui media sosial dengan Richard Tene, 28 tahun (Fashion Designer, Owner – Jakarta), Linggra Kartika, 28 tahun. (Fashion Designer, Owner – Surabaya), Novi Winda Astari, 29 tahun. (Crafter, Author, Owner – Tulungagung). Wawancara untuk extreme user adalah mereka yang di kategorikan sebagai wanita muda usia 25 sampai 30 tahun yang sudah menikah dan memiliki anak perempuan usia 3 sampai 6 tahun diantaranya Rahayu Budhi Handayani 26 tahun memiliki putri usia 3 tahun, Eka Yulianti Tedjadharma, 29 tahun memiliki anak usia 4 tahun, Eliana Nana 25 tahun memiliki anak usia 6 tahun.

Hasil Penggalian Data Kualitatif berupa Observasi

Proses penelitian dengan metode observasi secara langsung dilakukan di dua tempat berbeda untuk mengetahui proses pembelajaran kelas origami di kelas taman kanak-kanak serta mengetahui keseharian mereka dikelas, dan pada anak umur 3-6 tahun pada acara ulang tahun di salah satu rumah makan cepat saji. Dan Berikut merupakan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa anak-anak kelas TK B di “BABY SMILE SCHOOL” yang berada di Jl. Ruko taman puspa raya D/22, citraland, Surabaya. sesuai dengan rentang umur responden yang diinginkan yakni 3-6 tahun. Untuk mengetahui aktifitas motorik kinerja tangan selama jam sekolah, serta aktifitas seperti apa yang membantu motorik kinerja tangan. Sehingga dapat membantu proses pembuatan tugas akhir ini. Observasi di “Hokka Hokka Bento” yang berada di Pakuwon Trade Center, Surabaya. saat perayaan ulang tahun anak perempuan berusia 5 tahun. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui model pakaian seperti apa yang banyak digunakan oleh anak perempuan untuk menghadiri suatu acara seperti ulang tahun. Dari hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa kebanyakan anak perempuan usia 3-6 tahun banyak menggunakan dress dan twopiece yang simple dan terlihat feminim serta menggunakan warna-warna cerah seperti warna merah muda, kuning, biru, merah, dan putih.

Hasil Penggalian Data Kualitatif Berupa Observasi Kompetitor

Penelitian dengan metode observasi kompetitor baik secara langsung maupun tidak langsung dilakukan untuk mengetahui tren yang sedang ada saat ini serta kisaran harga pasar. Berikut merupakan hasil observasi kompetitor yang telah di lakukan dengan memiliki kompetitor indirect dan substitute.

- Untuk kompetitor indirect “SOURE_ID” merupakan brand asal Jakarta yang menjual berbagai macam model pakaian anak perempuan dan laki-laki untuk daily wear maupun special occasion, beberapa desain pakaian yang sama dengan orang tua, dan aksesoris seperti bando atau headband untuk anak perempuan dan laki-laki. “SOURE_ID” memiliki gerai butik di Gandaria City Mall, Jakarta. “SOURE_ID” menjual produk pakaian dengan rentang harga Rp 100.000 – Rp 800.000. “SOURE_ID” menjual pakaian dengan menggunakan bahan-bahan organic cotton dan bahan kaos. produk pakaian yang dijual “SOURE_ID” memiliki keunikan dengan penambahan elemen bordir berbentuk kelinci di setiap produknya.
- Untuk kompetitor subtitude merupakan “hello_babym” yang berasal dari Surabaya, brand ini menjual berbagai macam model pakaian anak perempuan untuk special occasion. “hello_babym” memiliki gerai butik di willow baby shop yang berada di Galaxy Mall, Surabaya dan BN house yang berada di Lenmarc Mall, Surabaya. “hello_babym” menjual produk pakaian dengan rentang harga Rp 800.000 – Rp 2.000.000. “hello_babym” lebih memfokuskan pada produk pakaian pesta anak perempuan, menggunakan bahan-bahan seperti tile, satin, organdi, jacquard.

Hasil Penggalian Data Sekunder

Menggunakan teori untuk mendukung penelitian, teori yang digunakan adalah teori pakaian anak, Origami, Anak Usia Dini, Karakteristik Anak Usia Dini, Motorik Halus atau Kinerja Tangan), Unsur Desain (Garis, Bentuk, dan Warna), Prinsip Desain (Harmoni atau keselarasan, Balance atau keseimbangan, dan Pusat perhatian atau center of interest).

SOLUSI VISUAL

Project Name	:	“Kawaiiko – Crush”
Season/Event	:	Spring/ summer 2017
Key Dates/Deadline	:	21 Juni 2016
Objectives	:	Koleksi ready to wear spring/summer 2017 yang bertemakan seni budaya Jepang dengan penggunaan aplikasi origami, macam-macam bentuk bunga menggunakan kain motif-motif jepang seperti bunga-bunga Jepang, ombak laut jepang dan motif geomteris Jepang. Untuk koleksi “kawaiikocrush” menggunakan trend color kids fashion 2016/2017 yaitu warna cerah seperti pink, kuning ,biru, hijau.
Target Market	:	<ul style="list-style-type: none"> Wanita muda usia 21-35 tahun yang sudah menikah dan memiliki anak perempuan usia 3-6 tahun. Middle up class. Upper class. Dengan penghasilan minimal 12 juta per bulan. Selalu mengikuti tren fesyen yang ada.
Price point	:	Rp 400.000 – Rp 800.000
Design	:	Style : Feminim, fun, colorfull. Modern

Requirements	: Silhouettes: A-line, hour glass, fit and flare.
Colors	: merah muda, kuning, hijau, biru muda, biru tua.
Fabrics	: serat alami seperti linen dan cotton 100%.
Sample/Prototype	: 5 gaun, 1 cape, dan 1 jacket



Gambar 1. Moodboard
Sumber: Dokumentasi Perancang

Kesan dan pesan yang ini disampaikan oleh brand "blush!" adalah sebuah brand pakaian anak yang mampu memberikan hasil dan solusi untuk kebutuhan fesyen pakaian anak di era globalisasi. Sehingga disesuaikan dengan moodboard yang terinspirasi dari seni budaya jepang. Yang menimbulkan kesan ceria, positif, melalui warna-warna cerah. Dalam perancangan ini, ciri khas yang diambil melalui bentuk silhouettes fit and flare, A-line, dan hour glass. Unique selling point dari "Blush!" adalah brand pakaian anak yang memiliki added value positif. Target market untuk wanita muda usia 21-35 tahun yang sudah berkeluarga dan memiliki anak usia 3-6 tahun.

Sketches



Gambar 2. *moodboard*

Sumber: Dokumentasi Perancang

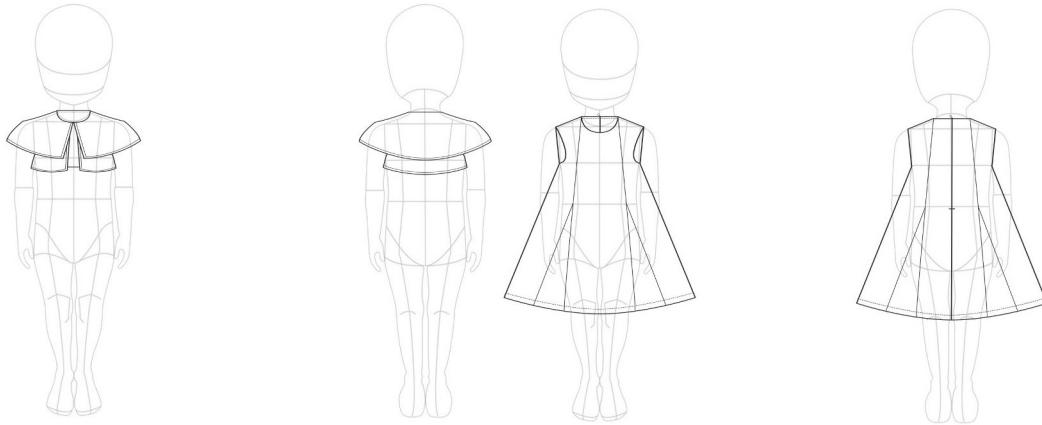
Sketch design terdiri dari 12 macam design yang mewakili beberapa inspirasi dari moodboard yang sudah dimiliki. 12 design sketch memiliki beberapa look dan silhouette, dari hasil evaluasi dengan dosen pembimbing dan dosen co-pembimbing sehingga dapat ditentukan 5 design yang diwujudkan, yang sangat mendekati dengan inspirasi moodboard yang ada. Look dan silhouette untuk 5 design yang diwujudkan dibagi menjadi 3, yaitu silhouette empire, silhouette fit and flare, silhouette hourglass. Untuk color pallte menggunakan 7 warna.



Gambar 3. *Sketches*
Sumber: Dokumentasi Perancang

Technical Drawing

Design 1

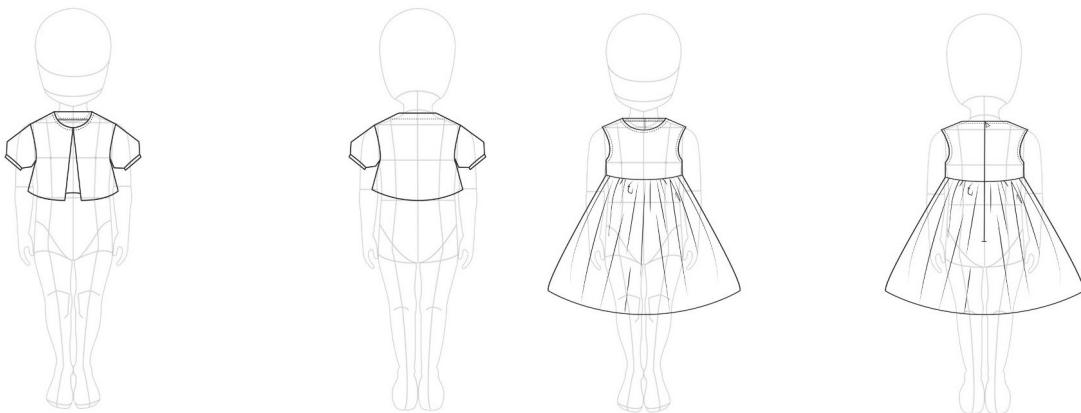


Gambar 4. Look Pertama
Sumber: Dokumentasi Perancang

Look Pertama

Pada perancangan produk prototype design 1 terdiri dari 2 pieces, yaitu cape dan gaun. Cape menggunakan opening pada bagian depan dengan sebuah kancing bungkus pada bagian kanan cape. Pada cape ini juga dicantumkan aplikasi origami bentuk macam-macam bunga dan kupu-kupu menggunakan sewing magnet. Untuk gaun sleeveless pada design 1 memiliki potongan princess line yang terdapat inverted pleats yang berada 5cm dibawah garis pinggang pada bagian depan dan belakang gaun. Untuk opening menggunakan invisible zipper dengan panjang 40cm pada bagian belakang gaun.

Design 2

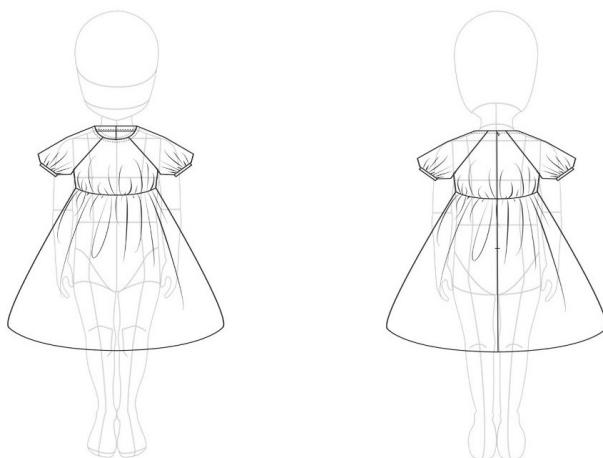


Gambar 5. Look Kedua
Sumber: Dokumentasi Perancang

Look Kedua

Pada perancangan produk prototype design 2 terdiri dari 2 pieces, yaitu short jacket dan gaun dengan silhouette empire. Pada bagian depan short jacket, dicantumkan beberapa aplikasi origami dengan bentuk macam-macam bunga dan kupu-kupu menggunakan sewing magnet. Untuk gaun pada design 2, merupakan gaun sleeveless dengan potongan hourglass, dimana pada bagian pinggang gaun terdapat kerutan-kerutan yang membuat gaun lebih bervolume sehingga menghasilkan tampilan yang diinginkan yang hourglass look. Untuk opening menggunakan invisible zipper dengan panjang 40cm pada bagian belakang gaun.

Design 3

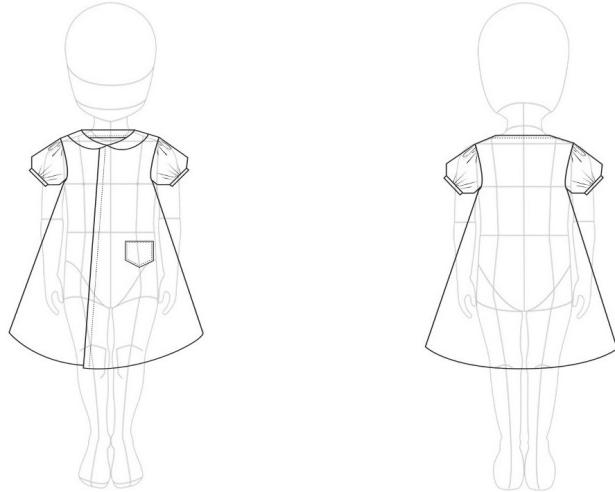


Gambar 6. *Look Ketiga*
Sumber: Dokumentasi Perancang

Look Ketiga

Pada perancangan produk prototype design 3 terdiri dari 1 pieces, yaitu gaun dengan silhouette empire. Pada bagian atas pinggang terdapat kerutan-kerutan sehingga menghasilkan tampilan yang bervolume. Untuk lengan pada gaun design 3 menggunakan lengan pendek raglan yang dikombinasikan dengan lengan puff yang bagian akhir lengan. Penempatan sewing magnet pada design 3 terdapat pada bagian pinggang gaun yang terdiri dari beberapa macam bentuk origami kain. Untuk opening menggunakan invisible zipper dengan panjang 40cm pada bagian belakang gaun.

Design 4

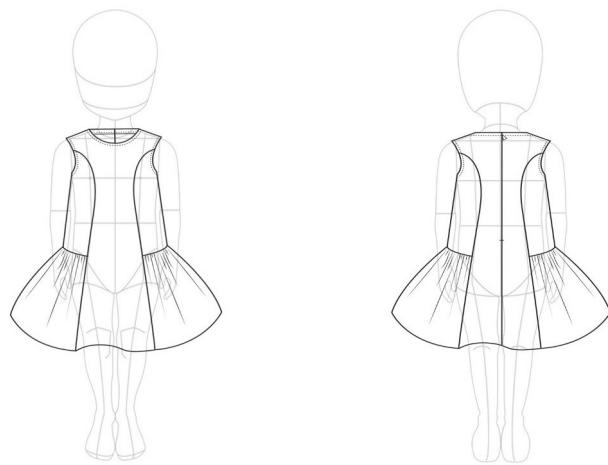


Gambar 7. *Look Keempat*
Sumber: Dokumentasi Perancang

Look Keempat

Pada perancangan produk prototype design 4 terdiri dari 1 pieces, yaitu sebuah gaun dengan silhouette fit and flare yang terdapat potongan princess line pada bagian lengan dan terdapat potongan pada bagian panggul yang diberi tile pada bagian dalam gaun sehingga membuat gaun terlihat bervolume. Pada gaun design 4 ini juga dicantumkan aplikasi origami bentuk macam-macam bunga dan kupu-kupu menggunakan sewing magnet. Untuk opening menggunakan invisible zipper dengan panjang 40cm pada bagian belakang gaun.

Design 5



Gambar 8. *Look Kelima*
Sumber: Dokumentasi Perancang

Look Kelima

Pada perancangan produk prototype design 5 terdiri dari 1 pieces, yaitu gaun dengan silhouette fit and flare. Gaun design 5 memiliki design overslack pada bagian depan gaun. Untuk lengan pada gaun design 5 menggunakan lengan pendek puff dan pada bagian leher menggunakan kerah peter pan, serta terdapat satu buah kantung pada bagian depan gaun. Penempatan sewing magnet pada design 5 terdapat pada bagian pinggang gaun yang terdiri dari beberapa macam bentuk origami kain. Untuk opening menggunakan kancing jepret plastik yang dijaitkan pada bagian sisi kiri gaun.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, perancangan dan eksekusi desain pada bab sebelumnya, perancang dapat mengambil kesimpulan bahwa untuk membuat sebuah produk pakaian anak demi meningkatkan kemampuan motorik tangan dari target market, harus memberikan experience agar target market-nya dapat merasakan atau involve secara langsung. Tidak hanya dari segi ide desain dan desain produk tapi lebih lagi harus memperhatikan desain secara keseluruhan terutama kerapian jahitan. Selain itu pemilihan bahan serta warna yang digunakan pada produk sangat berpengaruh. Proses penelitian dan perancangan yang dilakukan mendapatkan hasil yang cukup baik. Kesulitan yang dihadapi adalah proses dalam menentukan konsep ide desain yang tepat dan efektif untuk mencapai dan menjawab kebutuhan pasar fashion dan mencari SDM (penjahit atau pengrajin) yang mampu menjahit dengan rapi dan baik. Perancangan dan proses eksekusi desain memakan waktu yang cukup lama dan melelahkan. Tetapi perancang menikmati proses tersebut.

Saran

Jangan takut untuk mencoba suatu hal yang baru dan mengeksplor lebih ide-ide desain yang dimiliki. Bekerjalah sesuai dengan judul, batasan perancangan yang sudah dibuat dan jangan terburu-buru dalam mengerjakan perancangan. Pikirkan setiap keputusan dan detail rancangan yang dibuat dan keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Perancangan desain suatu produk pakaian anak memang pada awalnya terlihat sangat sulit namun sebenarnya proses ini adalah proses pembelajaran yang menarik. Dalam merancang ketahuilah kapasitas diri dan jangan menjadikan proses perancangan fashion sebagai sebuah beban. Semoga dengan karya tulis ini mampu menjadi inspirasi dan panduan bagi perancang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Augusta. (2012). Pengertian Anak Usia Dini. Diambil dari http://infoini.com/pengertian_anak_usia_dini diakses tanggal 29 Maret 2016.

BROWN, Tim (2008) Design Thinking www.unusualeading.com: Harvard Business Review, pp.1-9.

Berg. 1986. Peranan Gizi dalam Pembangunan. Rajawali. Jakarta.

Daniel Thomas Cook. (2004:211) The Commodification of Childhood: The Children's Clothing Industry and the Rise of the Child Consumer. Durham: Duke University

Dwi Yulianti, Bermain Sambil Belajar Sains, Jakarta: PT Indeks, 2010Engkoswara, Metodologi Pengajaran, Jakarta, Bina Aksara, 1984

Drs. MS. Sumantri, 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.

Fajar Ismayanti. (2012). Manfaat Origami. <http://sanggar-origami-indonesia.com/10manfat-origami.html>. Diakses pada tanggal 1 Maret 2016, pukul 12.00 WIB.

Fitri Ariyanti, Edia Lita, & Kamsa Noory. (2007). Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 06 Tahun. Bandung: Mizan Media Utama.

Hawkins. (2010). Del I. & David L. Mothersbaugh, Consumer Behavior: Building Marketing Strategy. Eleventh Edition. McGraw-Hill Irwin.

Hibama S Rahman. (2002). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Galah.

Idrus, Muhammad. (2009). Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Hallett, Clive. (2010). *Fabrics for Fashion*. United Kingdom: Laurence King Publishing.

Klub Origami Indonesia. (2012). Jenis-jenis Kertas Origami. <http://origami-indonesia.com/jenis-jenis-kertas-dalamorigami-kind-ofpaper.html>. Diakses pada tanggal 1 maret 2016, pukul 11.00 WIB.

Malcolm Barnard. (2007), Fashion sebagai Komunikasi, Jalasutra

M. Amanuma, (1997:297). Seni Melipat Kertas dari Negeri Sakura.

Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif". Bandung: ALFABETA.

Slamet Suyanto. (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: UNY.

Siti Aisyah, dkk. (2010). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.