

PROSES PERANCANGAN KOLEKSI BUSANA PRIA KONTEMPORER MENGUNAKAN KAIN TENUN IKAT SIKKA (STUDI KASUS)

Ferry Halim
(ferry.halim@lasallecollege.ac.id)

Fashion Drawing
Fashion Design
Sekolah Tinggi Desain LaSalle Jakarta
Sahid Office Boutique Units C-F, Jl. Jend . Sudirman Kav. 86, Jakarta 10220, Indonesia

ABSTRAK

Membuat koleksi pakaian berlandaskan sebuah tema merupakan proses kreatif yang membutuhkan serangkaian penelitian dalam berbagai aspek, mulai dari landasan inspirasi hingga unsur teknis konstruksi garmen. Oleh karena itu, mahasiswa jurusan *Fashion Design* dilatih untuk mengembangkan ide perancangan yang memiliki konsep dan didukung oleh berbagai macam informasi yang didapatkan melalui penelitian serta uji coba. Tulisan ini merekam proses perancangan koleksi pakaian pria kontemporer yang dilakukan oleh Felicia Sukowati, mahasiswa tahun kedua di Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta. Dengan mengacu pada dokumen risalah desain, mahasiswa membuat sebuah koleksi mikro yang terdiri dari tiga setelan pakaian pria dengan menggunakan kain-kain berserat alami, termasuk kain tenun ikat Sikka dengan pewarna alami dari Flores, Nusa Tenggara Timur dan berbagai jenis teknik hias yang mengandalkan keterampilan tangan. Untuk menghasilkan artikel ini, penulis melakukan observasi serta diskusi dengan mahasiswa selama kurang lebih tujuh minggu, dimulai dari saat mahasiswa mulai mengerjakan koleksi hingga mendapatkan tiga gagasan rancangan. Tulisan ini diharapkan mampu memberikan gambaran betapa penting penelitian dalam proses kerja sistematis pembuatan sebuah koleksi pakaian yang memiliki konsep.

Kata Kunci: koleksi tematik, pakaian pria, penelitian, perancangan, risalah desain

ABSTRACT

Creating a theme-based fashion collection is a creative process that requires a series of researches in multiple aspects, from the core inspiration to the technical matters of garment construction. For that reason, Fashion Design students are trained to develop their conceptualized design ideas using the information that is acquired from rounds of researches and experiments. This paper serves as a written record of the contemporary menswear design process done by Felicia Sukowati, a sophomore of Sekolah Tinggi Desain LaSalle, Jakarta. Referring to a given design brief, the student has composed a micro collection of three looks for men, using natural fiber textile, including naturally-dyed Sikka ikat woven cloth from Flores, East Nusa Tenggara, and various artisanal decorative techniques. To come up with this article, author has conducted an in-depth observation on the student's work process as well as discussions with the student for about seven weeks, from the time the student started working on the collection until she finally produced the final three looks. This article is expected to supply an insight on the importance of research in a systematic process of creating a conceptualized fashion collection.

Keywords: design, design brief, menswear, research, thematic collection

PENDAHULUAN

Proses mendesain bukanlah sebuah kegiatan acak yang hanya mengandalkan imajinasi dan fantasi. Untuk mendapatkan hasil maksimal, seorang perancang merujuk ke sebuah risalah desain; dan hal ini juga berlaku dalam ranah desain busana. Dalam industri *fashion*, membuat sebuah koleksi pakaian yang dikembangkan berdasarkan sebuah tema yang terkonsep merupakan serangkaian proses kreatif yang melibatkan berbagai macam penelitian. Simon Seivewright dalam buku *Research and Design* menyebutkan bahwa riset merupakan hal vital dalam setiap proses desain. Di buku yang sama, ia juga mengutip John Galliano: “*Creative research is the the secret or trick which underlies all original design.*” (Seivewright, S. 2007: 7). Oleh karena itu, mulai dari tingkat akademis, mahasiswa desain busana dilatih untuk selalu melakukan berbagai macam penelitian dalam upaya membuat sebuah rancangan koleksi pakaian yang menyatu, terpadu, dan memikat. Untuk mengetahui jenis penelitian apa saja yang diperlukan, seorang desainer perlu merujuk ke arahan yang digariskan oleh risalah desain. Sebagai contoh, untuk membuat sebuah koleksi pakaian yang akan digunakan sebagai kostum dalam sebuah produksi drama di era tertentu, maka salah satu penelitian yang perlu dilakukan adalah riset sejarah busana di masa terkait. Jika risalah desain meminta membuat sebuah koleksi busana kontemporer yang bersifat komersil, maka perancang perlu juga meneliti tentang—antara lain—selera pasar dan daya beli. Dengan kata lain, untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, proses perancangan harus ditunjang oleh penelitian yang dilakukan secara tepat dan benar. Dalam pengalamannya sebagai dosen *fashion design* di Sekolah Tinggi Desain LaSalle Jakarta (selanjutnya dalam tulisan ini, disingkat STD LaSalle), penulis melihat bahwa mahasiswa yang mampu menyuguhkan hasil desain berbobot adalah mahasiswa yang telah melakukan penelitian dengan sungguh-sungguh.

Tulisan ini merupakan sebuah studi kasus yang dilakukan di mata kuliah *Fashion Drawing IV* di STD LaSalle. Selama masa studi, mahasiswa *fashion design* di STD LaSalle membuat paling sedikit lima koleksi pakaian berdasarkan kisi-kisi yang digariskan dalam risalah desain. Butir-butir dalam risalah desain seperti—antara lain—sumber inspirasi, arahan gaya, pemilihan bahan kain, komposisi warna, jenis manipulasi tekstil—membantu mahasiswa menentukan jenis-jenis penelitian untuk mendapatkan hasil desain seperti yang diharapkan. Hasil rancangan di mata kuliah akan diwujudkan menjadi produk garmen di mata kuliah *Fashion Drafting* (mata kuliah pembuatan pola) dan *Fashion Sewing* (mata kuliah menjahit).

Artikel ini merupakan catatan perjalanan perancangan salah satu koleksi busana yang dikerjakan oleh Felicia Sukowati, salah seorang mahasiswa berprestasi yang sedang menyelesaikan kuliah tahun kedua pada saat artikel ini ditulis. Bermodalkan pola pikir kritis, rasa ingin tahu yang besar, dan etos kerja yang mumpuni, prestasi akademis Felicia menempati posisi di atas rata-rata kelas. Selain mengerjakan semua tugas dengan baik dan benar, Felicia pun tidak pernah gagal mengindahkan tenggat waktu yang diberikan. Dalam mengerjakan tugas (khususnya di kelas *Fashion Design*), Felicia dengan setia merujuk ke risalah desain yang diberikan dan melakukan berbagai macam penelitian yang

diperlukan dalam rangka menghasilkan sebuah rancangan koleksi pakaian. Hal inilah yang mendorong penulis tertarik untuk mengikuti proses kerja seorang mahasiswa *Fashion Design* sekaliber Felicia.

Fokus dari tulisan ini adalah proses yang dilalui oleh Felicia saat merancang koleksi busana pria kontemporer yang menggunakan kain tenun ikat Sikka dari Flores sebagai salah satu bahan utama. Penulis berharap informasi dalam artikel ini mampu menjadi sebuah instrumen reflektif untuk memaparkan keterkaitan antara manfaat penelitian serta kualitas hasil desain, dan juga bisa menjadi masukan tambahan yang bermanfaat dalam proses perancangan sebuah koleksi busana yang memiliki tema.

METODE PENELITIAN

Penyusunan artikel berbasis studi kasus ini bertopang pada pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, di mana penulis berinteraksi langsung dengan nara sumber, sebagai seorang pengamat (Creswell, 2009). Pada saat yang bersamaan, penulis juga bertindak sebagai mentor/pembimbing dalam proses perancangan. Dalam hal ini penulis memberikan rekomendasi-rekomendasi, mulai dari pilihan dan pemanfaatan kain, komposisi siluet dan ragam model pakaian, hingga jenis dan penempatan ragam hias.

Untuk mendukung teknik observasi, penulis melakukan wawancara serta diskusi dengan nara sumber secara intensif, setidaknya seminggu sekali, saat memantau perkembangan kinerja nara sumber dalam menyusun koleksi pakaian. Sebagai catatan tambahan, proses observasi ini berlangsung sekitar tujuh minggu, dalam lingkup kelas perkuliahan berbasis daring/*online* yang disebabkan oleh pandemik Covid19, dari tanggal 30 Juni 2021 hingga 18 Agustus 2021. Durasi setiap kelas adalah lima jam per minggu.

Dalam setiap pertemuan, setiap mahasiswa melaporkan perkembangan kerja mereka dengan cara menampilkan hasil pencapaian mingguan di layar komputer (*share screen*). Pada kesempatan ini, penulis memantau dan mencatat perkembangan kerja mahasiswa. Dalam kapasitas sebagai pembimbing, penulis memberikan saran serta arahan, terlebih bagi mahasiswa dengan hasil pencapaian yang kurang memuaskan. Dari sepuluh mahasiswa di kelas tahun kedua, Felicia selalu mampu menyajikan pencapaian yang maksimal; alasan utama mengapa dirinya terpilih sebagai nara sumber. Kumpulan hasil pengamatan kemudian dianalisa secara interpretatif dan disajikan secara kronologis menjadi sebuah laporan deskriptif.

PEMBAHASAN

Membuat rancangan koleksi busana merupakan serangkaian kegiatan kompleks yang melibatkan berbagai macam keterampilan, mulai dari menafsirkan risalah desain secara cermat (McKelvey & Munslow, 2003), membuat konsep, menentukan komposisi warna, menyeleksi jenis kain, memadu-padankan siluet dan bentuk pakaian, menambahkan pengayaan detail, hingga menyajikan gagasan secara menarik dan tepat dalam bentuk visual. Dalam kelas desain di sebuah sekolah mode,

prestasi sangat ditentukan oleh motivasi, ketekunan, kegigihan dan ketelitian mahasiswa, selain tentu saja penguasaan keterampilan teknis.

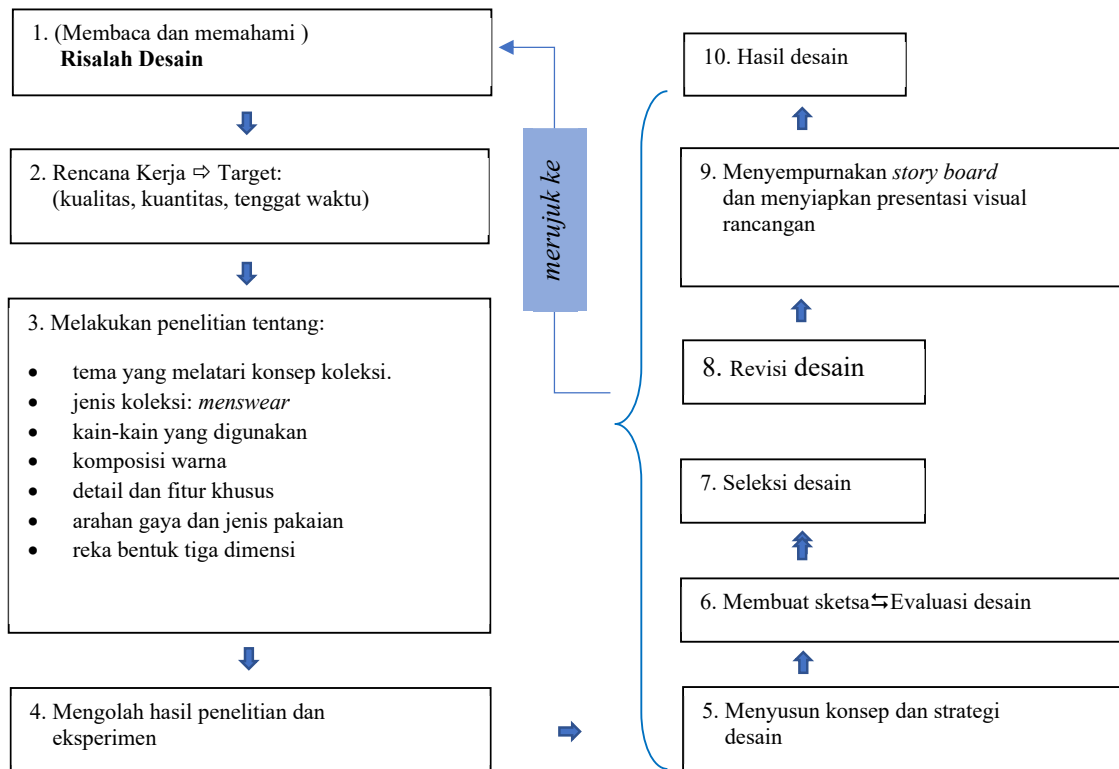
Secara singkat, risalah desain yang dijadikan acuan oleh Felicia di dalam studi kasus ini adalah perancangan koleksi pakaian kontemporer (*daywear*) bagi pria urban modern berusia antara dua puluh hingga tiga puluh tahun. Koleksi ini terdiri dari tiga setel pakaian yang dipilih dari dua puluh empat usulan desain dan bergaya *casual sportive* dengan menggunakan bahan utama kain tenun ikat pewarna alam (buatan suku Sikka di Kabupaten Watublapi, Flores, Nusa Tenggara Timur), linen, kain *twill denim* dan *chino*. Risalah desain juga mendorong mahasiswa untuk mencari kain berserat alami produksi lokal yang cocok untuk baju atasan. Komposisi warna koleksi ini terpolarisasi pada warna kain tenun ikat Sikka yang menjadi kain utama. Warna kain lain menyesuaikan dan memadankan warna kain tenun ikat yang digunakan. Ragam jenis pakaian yang dirancang mengambil beragam bentuk, seperti mantel serta jaket berpotongan longgar rileks (*soft-tailored*), kemeja longgar dan celana sepanjang mata kaki berbentuk kepompong (agak menggelembung di bagian paha dan meramping ke bawah). Seluruh koleksi diberi ragam hias dengan aneka macam teknik, seperti sulaman tangan, *soft quilting*, *creative patchwork*, penambahan mote kayu serta pita *grosgrain*. Untuk referensi arah desain bentuk pakaian, risalah desain memberikan rujukan berupa koleksi *Oqliq; Chalayan Menswear Fall 2020, Spring 2019, Fall 2018 Spring 2018; Mai Gidah Autumn/Winter 2021, Comme des Garcons Menswear Fall 2017; Kolor Menswear Fall 2020, Spring 2020, Fall 2019, Spring 2019; Acne Studio Menswear Spring 2019*. Kata-kata kunci yang menjadi pegangan dalam membuat koleksi ini adalah *oversize, relax, urban looks, soft tailoring, artisanal decorating techniques, dan contemporary ethnic touch*.

Berdasarkan butir-butir yang tertulis dalam risalah desain, Felicia kemudian menentukan langkah yang perlu diambil dan membuat rencana serta jadwal kerja dengan memperhitungkan waktu yang tersedia. Secara singkat, dalam waktu tujuh minggu, ia harus membuat dua puluh empat usulan rancangan pakaian pria sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang digariskan dalam risalah desain. Dalam bentuk sederhana, alur kerja perancangan koleksi dituang ke dalam Bagan 1; sementara jadwal kerja dirangkum dalam Bagan 2. Setiap tahap, mulai dari penyusunan konsep hingga penyajian hasil akhir selalu merujuk ke risalah desain.

Di minggu pertama, Felicia melakukan beberapa penelitian, terutama tentang tema, bahan baku (kain) dan arah gaya rancangan busana yang diminta oleh risalah desain. Untuk tema, Felicia mencari tahu tentang Flores, khususnya suku Sikka yang tinggal di sisi timur pulau tersebut; mulai dari keadaan geografis, mata pencaharian masyarakat setempat, hingga adat budaya yang mencakup kain tradisional dari daerah tersebut. Sebagai bagian dari suku-suku yang mendiami kepulauan Nusa Tenggara Timur, masyarakat suku Sikka di daerah Watublapi juga mahir membuat kain tenun ikat dengan motif-motif khas menggunakan bahan pewarna alam. Dari hasil penelitian, Felicia mengetahui bahwa kain-kain tradisional Sikka hadir dalam bentuk sarung (*utan/utang* untuk versi wanita dan *lipa* untuk versi pria) dan juga ikat kepala (atau *lensu* dalam bahasa lokal). Kain-kain tersebut memiliki aneka motif dan

memiliki berbagai fungsi. Selain dikenakan dalam upacara-upacara adat, kain-kain tradisional tersebut juga memiliki nilai budaya dan nilai ekonomis yang tinggi. Berdasarkan tradisi, gadis-gadis Sikka wajib menyiapkan kain tenun ikat sebagai mas kawin atau *belis*. Karena indah, kain-kain dari daerah Sikka yang dibuat dengan menggunakan alat tenun *gedogan* (*backstrap loom*) juga diminati oleh orang-orang dari luar komunitas Sikka. Turis lokal dan mancanegara yang pernah mengunjungi Flores Timur biasanya membeli kain tenun ikat Sikka sebagai cendera mata. Beberapa bahkan sampai mengumpulkannya sebagai koleksi berharga. Seiring perkembangan zaman, kain tenun ikat Sikka yang dihasilkan oleh para pengrajin tidak hanya mengandung motif-motif klasik (biasanya digunakan untuk acara-acara adat), namun juga motif-motif yang lebih kontemporer. Kain-kain bermotif klasik biasanya memiliki pola ikat yang lebih rumit dan padat, dengan komposisi warna biru gelap (dari daun nila/*tarum/indigofera tinctoria*) dan merah pekat (dari akar mengkudu/*morinda citrifolia*). Sementara kain-kain yang lebih kontemporer biasanya memiliki motif ikat yang lebih sederhana dan komposisi warna yang lebih beragam. Biasanya motif ikatnya hanya menempati bidang tengah kain (searah lungsi) dan diapit pola garis-garis (seperti kain lurik dari daerah Jawa Tengah) dengan komposisi warna-warna yang lebih lembut dari kain klasik. Dari segi harga, kain-kain bermotif klasik lebih mahal karena memerlukan teknik ikat dan proses pewarnaan yang rumit dan lama.

Bagan 1 – Alur kerja proses mendesain



Sumber: Felicia Sukowati

Akibat pandemi yang mulai terjadi di awal tahun 2019, STB LaSalle tidak bisa mengajak mahasiswa melakukan karya wisata ke tempat pengrajin wastra untuk menyaksikan langsung proses pembuatan kain (sebagai bagian dari penelitian lapangan) dan membeli kain yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas. Sebagai alternatif, mahasiswa diminta untuk mencari informasi proses pembuatan wastra di berbagai media elektronik. Sementara untuk akses mendapatkan kain tenun ikat otentik yang bermutu, pembimbing memberikan beberapa rekomendasi sumber, antara lain sanggar tenun *Watubo* yang dimotori oleh Ibu Rosvita Sensiana dan kelompok tenun *Nani House of Flores* yang dikelola oleh ibu Afrida Nina, saudara ipar Ibu Rosvita. Untuk koleksi pakaian pria yang hendak dibuat, Felicia memilih kain tenun ikat Sikka kontemporer (dengan motif ikat *zoomorphic* bentuk burung di panel tengah) berukuran kurang lebih 200 cm x 80 cm dari koleksi yang ditawarkan Ibu Afrida. Setelah mendapatkan kain utama, Felicia kemudian mencari kain pendukung seperti kain katun, linen, *denim*, dan *twill* yang bukan hanya sepadan dengan kain tenun ikat Sikka namun juga cocok untuk koleksi *daywear* (Faerm, 2010). Pakaian kategori *daywear*—pakaian siang hari untuk kegiatan sehari-hari—umumnya dibuat dengan bahan-bahan yang nyaman dikenakan serta relatif kuat dan mudah dirawat (biasanya bisa dicuci dengan air). Felicia mendapatkan kain linen dari Toko Encit, Bandung; kain katun tenun ATBM dari Kriyatex Handwoven Textile, Klaten, Jawa Tengah; dan kain *twill denim selvedge* dan kain *twill chinis* di pusat niaga tekstil, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Warna kain pendukung diselaraskan dengan warna kain tenun ikat Sikka yang dominan biru dengan sedikit sentuhan warna merah bata. Palet warna yang terbentuk meliputi warna hitam, biru gelap (*navy*), merah *terracotta*, *beige*, dan *off-white*. Selanjutnya, Felicia membagi kain-kain yang hendak digunakan menjadi dua kelompok: *top weight* (bahan yang lebih ringan untuk baju atasan: linen dan katun) dan *bottom weight* (bahan yang cenderung tebal serta berat untuk celana, mantel atau jaket seperti kain tenun ikat Sikka, kain *twill denim* dan *chino*). Dari hasil penelitian tentang masyarakat Sikka, terutama dari ragam hias yang termanifestasikan di dalam wastra setempat, Felicia tertarik mengangkat keindahan budaya Sikka sebagai pilihan tema yang mendasari pembuatan koleksi pakaian pria yang dia garap. Hal ini tertuang dalam tampilan *mood board* (Gambar 1) yang memuat gambar kain tradisional Sikka, penun yang sedang membuat kain dengan alat tenun tradisional dan bangunan gereja kayu yang bagian interiornya dihiasi corak hias seperti motif kain tenun setempat.

Bagan 2 – Jadwal kerja proses mendesain

Minggu 1	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari risalah desain dan membuat rencana kerja. • Melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi, antara lain tentang tema, bahan baku (kain), acuan gaya perancangan. • Menyusun konsep dan strategi desain.
Minggu 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan dan mendiskusikan hasil penelitian serta gagasan perancangan.

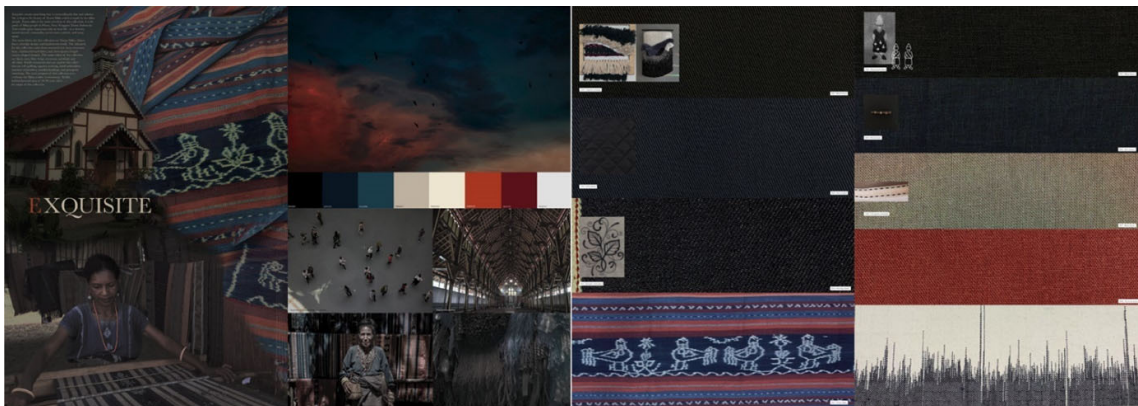
	<ul style="list-style-type: none"> Melanjutkan penelitian, melakukan uji coba reka bentuk tiga dimensi pakaian dan membuat sampel <i>fabric treatments</i>.
Minggu 3	<ul style="list-style-type: none"> Melaporkan dan mendiskusikan progres kerja (hasil penelitian, eksperimen dan contoh sketsa awal). Mulai membuat sketsa (sambil memasukkan ide dari hasil pembuatan <i>toile</i>).
Minggu 4	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan dan mendiskusikan dua belas rancangan dengan pembimbing. Menindak-lanjuti masukan dari pembimbing dan lanjut membuat sketsa.
Minggu 5	<ul style="list-style-type: none"> Didampingi pembimbing, melakukan proses pemilihan desain untuk mendapatkan tiga gagasan rancangan terbaik. Melakukan revisi desain dan mulai menyiapkan presentasi visual seperti ilustrasi, gambar teknis, dan <i>story board</i>.
Minggu 6	<ul style="list-style-type: none"> Melaporkan dan mendiskusikan hasil revisi desain. Menyempurnakan tiga gagasan desain yang sudah terpilih. Melanjutkan ilustrasi, gambar teknis dan <i>story board</i> untuk menyusun sebuah paket presentasi visual yang menarik.
Minggu 7	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan ilustrasi, gambar teknis dan <i>story board</i> dengan pembimbing untuk mendapatkan masukan dan membuat penyesuaian berdasarkan masukan tersebut. Menyajikan presentasi visual akhir.

Sumber: Felicia Sukowati

Di minggu pertama, Felicia juga mulai mencari tahu tentang karakteristik pakaian pria yang pada umumnya yang kental dengan pengaruh teknik jahit *tailoring* dan faktor kenyamanan serta fungsi memainkan peranan penting. Siluet pakaian pria jarang berubah dari bentuk dasar yang sudah ada; evolusi desain dalam industry pakaian pria bergerak lambat; pilihan bahan serta warna tidak sevariatif pakaian wanita (Faerm, 2011). Selanjutnya, dia mempelajari arah desain bentuk pakaian yang harus dia rancang dengan cara mengunduh gambar-gambar rujukan dari berbagai situs fashion, terutama dari *voguerunway.com* maupun dari situs resmi *Oqliq* yang berbasis di Taiwan dan *Mai Gidah* di Belanda. Secara garis besar, persamaan garis desain pakaian dari semua rujukan tersebut adalah potongan yang rileks, nyaman dan mudah dikenakan.

Di minggu berikutnya, Felicia melaporkan serta mendiskusikan hasil temuan di minggu pertama ke pembimbing. Dia juga mulai melakukan riset tentang ragam hias yang akan digunakan sebagai detail. Bagi banyak perancang, detail adalah kunci penting karena dengan memainkan detail, seorang perancang bisa menunjukkan ciri khas karyanya (Calderin, 2011). Referensi utama yang digunakan adalah aneka sulaman tangan motif *floral* milik artis sulam Jepang Yumiko Higuchi yang contoh karyanya bisa diakses di akun Instagramnya dan *tapestry weaving* berbahan dasar benang wol karya Judit Just (sampel karyanya pun bisa diakses di Instagram). Dalam teknik menenun semacam ini, benang lungsi biasanya tersembunyi; yang tampak hanyalah benang pakannya (Hallett & Johnston, 2014). Selain meriset semua referensi yang tersurat di risalah desain, Felicia juga melakukan riset tambahan untuk mendapatkan lebih banyak data, contohnya untuk mendapatkan ide pemasangan mote-

mote kayu, penempatan dan pemanfaatan pita *grosgrain* sebagai elemen hias. Dalam kondisi normal (sebelum pandemi), mahasiswa bisa melakukan riset semacam ini dengan mengunjungi butik-butik dan riset literatur di perpustakaan kampus. Di masa pandemi, mahasiswa menjadi sangat tergantung pada sumber informasi *online*, salah satu sumber jejaring favorit adalah *Pinterest*. Sementara itu, Felicia juga mulai mencari ide untuk mendapatkan bentuk pakaian yang menarik dengan melakukan eksperimen pecah pola serta membuat *toile* berukuran kecil menggunakan kain blacu. Hasil reka bentuk tiga dimensi semacam ini kemudian diintegrasikan ke dalam gagasan rancangan yang dituangkan dalam bentuk sketsa (dua dimensi). Semakin mahir seorang desainer melakukan reka bentuk dua dan tiga dimensi, semakin mantap pula hasil karyanya (Faerm, 2011). Hasil temuan dan eksperimen dilaporkan dan didiskusikan di minggu berikutnya.



Gambar 1 – *Mood board* koleksi pakaian pria karya berbahan utama tenun ikat Sikka

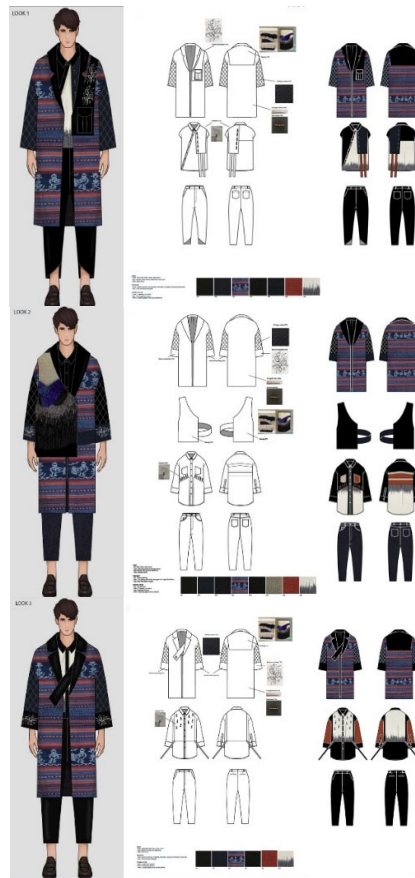
Sumber: Felicia Sukowati

Dengan mengandalkan semua informasi dari hasil temuan di minggu-minggu sebelumnya, di pekan ketiga, Felicia mulai masuk ke proses membuat sketsa rancangan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator berbasis vektor (format digital semacam ini disarankan pembimbing untuk mempermudah proses konsultasi yang diselenggarakan secara *online*). Pada saat yang bersamaan, dia juga mulai melakukan uji coba membuat sampel *fabric treatment* ukuran kecil (sulaman tangan, *tapestry weaving*, *quilting*, dan pemasangan mote). Di minggu ini, dia menyelesaikan rancangan dua belas setel pakaian, tiga di antaranya memuat baju atasan yang didapatkan dari reka rancang tiga dimensi menggunakan *toile*. Setiap setel rancangan terdiri dari baju atasan, celana, dan jaket atau mantel. Berdasarkan diskusi dengan pembimbing, kain tenun ikat digunakan secara eksklusif untuk membuat jaket atau mantel, dengan atau tanpa paduan bahan *twill denim* atau *chino*. Jaket dan mantel diperkaya dengan ragam hias *tapestry weaving* (dari benang wol kualitas garmen) di bagian pundak belakang, dada, lengan, atau keliman bawah (*hem*) dan teknik *soft quilting* di bagian lengan. Sambil

membuat sketsa, proses evaluasi mandiri dilakukan secara aktif untuk memastikan agar hasil desain tidak melenceng dari pakem-pakem yang sudah ditentukan.

Di awal pertemuan di minggu keempat, Felicia menunjukkan dua belas rancangannya untuk mendapatkan masukan dari pembimbing terkait komposisi bentuk siluet, penempatan detail serta pemakaian bahan kain. Secara garis besar, hasil rancangan selaras dengan apa yang digariskan di dalam risalah desain, dari sisi bentuk, komposisi warna, permainan detail, dan juga penggunaan kain. Selanjutnya, Felicia meneruskan proses desain untuk melengkapi jumlah rancangan seperti yang diminta oleh risalah desain.

Dua puluh empat set sketsa pakaian pria yang dibuat dengan teknik digital, lengkap dengan semua informasi serta deskripsi yang relevan berhasil ditampilkan Felicia. Dengan bantuan pembimbing, ia memilih tiga gagasan desain terbaik untuk dijadikan sebagai koleksi mikro yang akan dikumpulkan di akhir semester. Felicia memiliki waktu satu minggu untuk melakukan revisi minor dan juga menambahkan pengayaan terhadap ketiga gagasan desain yang telah terpilih. Dalam proses ini, dia memastikan agar ketiga gagasan desain tersebut tampak kompak sebagai satu kesatuan desain yang seimbang.



Gambar 2 – Ilustrasi fashion dan gambar teknis koleksi busana pria berjudul *Exquisite*

Sumber: Felicia Sukowati

Ciri-ciri khas yang mengikat gagasan rancangan ini menjadi sebuah koleksi kohesif dan menyatu adalah kekompakan warna yang muncul dalam setiap *look*, gaya *layering* (bertumpuk) yang tercipta dengan hadirnya *outerwear* berupa mantel yang berukuran besar (*oversize*) dengan model kerah jas (*notched lapel* dan juga *shawl collar*) serta lengan *dropped shoulder* (Gambar 2), baju atasan berbentuk kemeja, celana dengan *hemline* di atas mata kaki yang memiliki siluet seperti kepompong (dengan berbagai variasi detail), dan permainan teknik *embelishments* yang diulang di setiap *look*, dengan penempatan posisi yang berbeda. Sebagai contoh, detail sulaman tangan berukuran kecil dan berbentuk *anthropomorphic* muncul di setiap rancangan kemeja; ada yang diletakkan di bagian panel dekat dada, ada pula yang muncul di bagian punggung.

Ketiga gagasan desain tersebut akan disajikan semenarik mungkin secara visual dalam bentuk ilustrasi *fashion*, lengkap dengan gambar teknis dan *story board* yang memuat informasi tentang *mood*, konsep, inspirasi, skema warna, bahan kain, dan fitur-fitur khusus yang menjadi ciri koleksi. Maka setelah melaporkan hasil revisi dan pengayaan desain di minggu keenam, Felicia mulai membenahi *story board*, membuat ilustrasi, dan juga melengkapi detail di gambar teknis rancangannya. Dalam industri *fashion*, gambar teknis selalu mendampingi ilustrasi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan terperinci terkait konstruksi pakaian yang dirancang, layaknya sebuah gambar cetak biru atau *blue print* (Lee & Steen, 2010).

Minggu ketujuh adalah kesempatan terakhir bagi mahasiswa untuk melakukan konsultasi ke pembimbing terkait semua progres kerja, terutama perihal tampilan presentasi visual, sebelum pengumpulan tugas. Di minggu ini, Felicia menunjukkan *story board* yang berisi informasi tentang tema yang melandasi gagasan perancangan, komposisi warna, inspirasi detail, dan juga seleksi kain yang digunakan (Gambar 1) serta ketiga gagasan rancangan final yang dituangkan dalam bentuk ilustrasi serta gambar teknis, lengkap dengan deskripsi pendukung. Secara keseluruhan, presentasi visual yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Photoshop tersebut terlihat selaras dan sepadan dengan usulan rancangan pakaian yang ditawarkan. Dalam proses pengerjaan presentasi visual ini, Felicia pun tetap melakukan riset di saat dirinya merasa membutuhkan informasi. Sebagai contoh, untuk membuat gambar ilustrasi, Felicia melakukan penelitian terkait cara menggambar figur *fashion* pria, cara praktis mewarnai secara digital, dan cara menggunakan teknik *masking* untuk membantu proses *render* kain. Semua hal tersebut dilakukan karena ilustrasi *fashion* merupakan sebuah sarana penting untuk menyampaikan informasi teknis dan estetis (Jenkins, 2011). Dengan kata lain, dari awal hingga akhir, proses pengerjaan tugas ini tidak lepas dari kegiatan meneliti; Felicia mampu melakukannya dengan baik dan kerja kerasnya membuahkan hasil memuaskan dan nilai akademis yang tinggi.

PENUTUP

Dalam dunia desain—termasuk desain *fashion* tentunya—kegiatan riset memiliki peranan penting yang mampu menentukan hasil akhir rancangan. Desain yang baik dan bermutu adalah desain

terkonsep yang yang mampu memenuhi permintaan risalah desain. Untuk mencapai hal tersebut, seorang desainer harus melakukan penelitian agar mendapatkan informasi tepat guna yang bermanfaat dalam proses perancangan.

Deskripsi kronologis di bagian Pembahasan menunjukkan secara ringkas proses yang dilalui oleh mahasiswa Felicia Sukowati, mahasiswa *Fashion Design* di STD LaSalle, Jakarta dalam membuat sebuah koleksi pakaian pria kontemporer. Setelah memahami apa yang diminta oleh risalah desain, dia secara sistematis menyusun jadwal dan rencana kerja agar mampu mencapai target yang dituju. Agar mampu membangun sebuah konsep yang mantap sebagai landasan tema koleksinya, dia melakukan berbagai penelitian secara seksama. Tampak jelas dari Bagan 1, proses membuat sketsa dilakukan setelah dia berhasil mengumpulkan informasi dari penelitian tersebut. Setelah riset, Felicia tahu kain apa saja yang tersedia dan bisa dia gunakan. Karena memahami karakteristik kain-kain tersebut, dia bisa mengolahnya menjadi jenis pakaian yang tepat. Melalui riset pula, Felicia mendapatkan lebih banyak gagasan dalam membuat rancangan karena dia memiliki lebih banyak perbendaharaan referensi bentuk serta detail pakaian. Kualitas rancangannya juga memiliki nilai tambah karena dia juga melakukan uji coba reka bentuk tiga dimensi (membuat *toile*) dan uji coba membuat sampel *fabric treatments*.

Setiap minggu, Felicia melaporkan perkembangan hasil kerjanya ke dosen pembimbing dan selalu memberikan respon positif terhadap setiap masukan yang diberikan. Semua hasil penelitian dan juga sketsa desain dikumpulkan menjadi arsip yang tertata rapi dalam sebuah *sketchbook*. Jadi bisa dikatakan, *sketchbook* yang tersusun baik merupakan catatan perjalanan riset serta proses kreatif seorang desainer. Berdasarkan isi *sketchbook*, laporan kemajuan kerja mingguan, dan proses seleksi desain akhir, pembimbing bisa tahu seberapa serius seorang mahasiswa melakukan penelitian. Dalam kasus Felicia, pemilihan desain untuk mendapatkan tiga gagasan rancangan terbaik berjalan lancar karena dia mampu memenuhi semua permintaan yang ada dalam risalah desain; dan hal itu bisa dia capai karena dia giat melakukan riset secara seksama.

Akhir kata, berdasarkan hasil pengamatan, penulis merasa semakin yakin akan adanya relasi positif yang erat antara kegiatan penelitian yang terstruktur baik dengan hasil desain yang memuaskan. Hal ini juga ditegaskan oleh Faerm dalam *Fashion Design Courses*: salah satu tugas utama seorang perancang adalah melakukan riset. Semakin kompleks dan semakin asing sebuah tema serta konsep perancangan, maka semakin banyak pula kegiatan penelitian yang perlu dilakukan oleh sang perancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Calderin, J. (2010). *Fashion Design Essentials: 100 Principles of Fashion Design* Massachusetts: Rockport.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publication.
- Faerm, S. (2010). *Fashion Design Course*. New York: Barron's Educational Series.
- Faerm, S. (2012). *Creating a Successful Fashion Collection*, New York: Barron's Educational Series.
- Hallett, C. & Johnston, A. (2014). *Fabric for Fashion: The Complete Guide, Natural and Man-Made Fibres*. London: Laurence King Publishing.
- Jones, S. J. (2011). *Fashion Design*. London: Laurence King Publishing.
- Lee, J. & Steen, C. (2010). *Technical Sourcebook for Designers*. New York: Fairchild Book.
- McKelvey, K. & Munslow, J. (2013). *Fashion Design: Process, Innovation & Practice*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Selvewright, S. (2007). *Research and Design*. Switzerland: AVA Publishing.