

PERANCANGAN *CHEONGSAM MODERN* DENGAN TEKNIK *3D EMBROIDERY EMBELLISHMENTS*

Nathalia Catherina¹, Purnama Esa Dora Tedjokoesoemo¹, Evania Yessica¹

Desain Fashion & Tekstil, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: nathaliacatherina@gmail.com

Abstrak

Cheongsam adalah salah satu pakaian adat Tionghoa untuk perempuan yang muncul pada Dinasti Qing. Salah satu elemen yang menonjol pada busana cheongsam adalah *embroidery* atau bordiran, khususnya pada cheongsam modern. Di Surabaya, cheongsam modern merupakan salah satu tren yang menarik, khususnya dengan variasi warna dan bordiran 2d. Ciri khas cheongsam modern adalah *body shape cutting* dengan warna-warna netral, dan *adjustable sleeve*, ekor, hingga roknya. Melalui pengamatan terhadap tren tersebut didapatkan beberapa hasil yaitu cuttingannya yang masih monoton, serta penggunaan bordirannya masih 2d, maka perancangan pada tugas akhir ini mengangkat tema perancangan *3d embroidery embellishments* disertai tema hewan pada cheongsam modern untuk memberikan kebaruan pada tren cheongsam di Surabaya. Fokus perancangan pada tugas akhir ini adalah busana *couture* dan bukan *ready-to-wear* dengan bahan dasar *medium to high*. Metode perancangan dalam perancangan ini adalah *design thinking* dengan 6 tahapan diawali dari observasi hingga *test* dengan hasil validasi dari wawancara dan untuk konsep final pada Tugas Akhir ini akan menggunakan legenda "White Snake" atau ular putih karena masih belum pernah digunakan di pasar Surabaya dan untuk hasil akhirnya berupa 3 cheongsam modern yang dirancang menggunakan teknik *3d embroidery embellishments*.

Kata Kunci : *fashion, cheongsam modern, 3d embroidery, 3d embellishment*

Abstract

Cheongsam is one of the traditional Chinese costumes for women that emerged during the Qing Dynasty. One prominent element of cheongsam clothing is embroidery,

especially in modern cheongsam designs. In Surabaya, modern cheongsam has become an interesting trend, particularly with variations in color and 2d embroidery. The distinctive features of modern cheongsam include body shape cutting with neutral colors, adjustable sleeves, tails, and skirts. By observing this trend, several results were obtained, namely the cuts were still monotonous, and the use of embroidery was still 2d, so the focus of this final project is to design 3d embroidery embellishments with an animal theme on modern cheongsam to bring innovation to the cheongsam trend in Surabaya. The design focus of this final project is on couture garments rather than ready-to-wear, using medium to high-quality materials. The design methodology employed in this project is design thinking with 6 stages starting from observation to test with validation results from interviews. The final concept for this final project will revolve around the legend of the "White Snake" or white serpent because it has never been used in the Surabaya market and for the results finally in the form of 3 modern cheongsams designed using 3d embroidery embellishments technique..

Keywords : *fashion, cheongsam modern, 3D embroidery, 3D embellishment*

Pendahuluan

Cheongsam merupakan salah satu pakaian adat Tionghoa bagi perempuan yang umumnya digunakan dalam berbagai macam situasi sosial. Sejarah *cheongsam* sendiri dimulai pada masa Dinasti Qing, dimana *cheongsam* hanya digunakan oleh para putra-putra kerajaan saja, sehingga disebut dengan "*Cheongsam of The Manzu*" (Cheng, 2021). Di masa kini, *cheongsam* menjadi lebih terbuka, bahkan sangat *trendy* di kalangan khalayak umum (Heroldova, 2014). Maka dari itu, mulailah muncul desain-desain baru dan modern untuk *cheongsam* yang lebih fleksibel untuk digunakan masyarakat dalam berbagai kegiatan.

Salah satu fitur atau elemen yang cukup menonjol pada *cheongsam* sendiri adalah *embroidery* atau bordirannya. *cheongsam* modern sendiri memiliki berbagai macam bordiran, yang bahkan menyimpan makna atau ciri khas masing-masing, yang disesuaikan dengan pengguna dari *cheongsam* tersebut (Cheng, 2021).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Surabaya, ada beberapa yang dapat disimpulkan yaitu *cutting-an* *cheongsam* di Surabaya ini masih monoton & menggunakan *2d embroidery embellishments* yang tidak memberikan kebaruan tren bagi pasar Surabaya, maka tugas

akhir ini akan fokus untuk mewujudkan ide baru berupa pembuatan *cheongsam modern* dengan *3d embroidery embellishments*, yang akan fokus dengan bordiran 3d disertai dengan *embellishment* lainnya. Alasan penggunaan 3d embroidery adalah untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan unik, yang berpotensi untuk menjadi tren baru bagi target pasar Surabaya, mengingat desain *embroidery 3d* masih merupakan sesuatu yang berbeda dengan tren *cheongsam modern* Surabaya saat ini.

Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode Design Thinking. Menurut Aulia & Syafra (2020) Design Thinking merupakan cara berpikir untuk memecahkan sebuah masalah dengan cara kreatif dan inovatif.

Tahapan Design Thinking	TUGAS	OUTPUT
UNDERSTAND	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data Literatur terkait <i>cheongsam modern</i> beserta tekniknya. 	<ul style="list-style-type: none"> Data sudah lengkap berdasarkan jurnal.
OBSERVE	<ul style="list-style-type: none"> Mencari data terkait <i>cheongsam modern</i> di Surabaya dan tekniknya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan data dari observasi sekitar.
POINT OF VIEW	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan Konsep Desain. Menentukan ornamen penunjang serta bahan untuk teknik 3D embroidery embellishment. 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep sudah jelas, tukang bordir sudah dapat.
IDEATE	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sketsa desain akhir serta peletakan tekniknya. 	<ul style="list-style-type: none"> 3 sketsa
PROTOTYPE	<ul style="list-style-type: none"> Membuat 3 <i>Cheongsam modern</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> pola sudah jadi
TEST	<ul style="list-style-type: none"> Pengajuan HKI Sidang Tengah dan Sidang Akhir Membuat Media komunikasi visual, poster, serta fashion show. 	<ul style="list-style-type: none"> Laporan TA Poster Video & Dokumentasi untuk promosi Wawancara

Tabel 1. Metode Perancangan

Konsep Perancangan dan Media yang Digunakan

Berdasarkan hasil analisa dari data literatur dan juga observasi, didapatkan data bahwa *cheongsam* di Surabaya ini rata-rata

menggunakan *cutting-an* yang monoton, kemudian untuk *embroidery embellishmentsnya* juga masih menggunakan teknik 2d yang artinya tidak ada ada tren baru yang dihasilkan di pasar Surabaya sehingga hasil akhir yang akan direalisasikan adalah membuat 3 koleksi *cheongsam* dalam siluet yang berbeda tetapi mempunyai hanya 1 sumber inspirasi dalam pembuatan *cheongsam* ini. Penggunaan bordiran yang akan digunakan dalam *cheongsam* ini juga terinspirasi dari ular putih, bunga, pagoda serta penggunaan warnanya mengambil dari *Indonesian Fashion Chamber color palette 2023/2024 (The Soul Searchers)*. Untuk tekniknya sendiri menggunakan teknik 3D *Embroidery Embellishments* untuk memberikan kebaruan bagi *cheongsam modern* di daerah kota Surabaya. Untuk media yang akan digunakan untuk melakukan promosi menggunakan *instagram* melalui *instagram feeds, instagram story, & highlight*. Dengan demikian diharapkan hasil akhir ini dapat menjadi referensi baru untuk para desainer lainnya mengenai teknik yang digunakan agar bisa memperluas pengetahuan bagi calon desainer baru lainnya, dan bisa menjadi sebuah pembelajaran & tantangan baru di dunia *fashion*.

Ide Inspirasi Perancangan

Konsep terinspirasi dari cerita legenda masyarakat cina yang berjudul Legenda “ (白娘

子永鎮雷峰塔) yang menceritakan tentang siluman ular putih yang jatuh cinta lalu menikah dengan manusia biasa, namun suatu hari mereka harus terpisah karena sang siluman terkurung di dalam kuil, namun sang suami terus berjuang untuk menyelamatkan siluman ular putih hingga mereka bisa hidup bersama kembali. Oleh karena itu, legenda ular putih sering digambarkan dengan cinta sejati / cinta yang murni.

Target Market

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik tahun 2020 (Proyeksi Penduduk kota Surabaya) usia perempuan di kelompok umur 20-24, 25-29, dan 30-34 menjadi kelompok perempuan yang paling banyak.

Umur	Proyeksi Penduduk Kota Surabaya (Jiwa)					
	Laki-laki			Perempuan		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020
0-4	107 999	107 043	106 096	103 565	102 663	101 785
5-9	108 635	107 536	106 192	104 265	103 436	102 441
10-14	99 068	98 976	98 710	95 176	95 048	94 735
15-19	109 179	108 479	108 057	118 953	118 284	117 814
20-24	143 705	144 661	145 046	147 072	147 358	147 368
25-29	136 143	137 343	138 428	134 994	135 581	136 003
30-34	126 616	125 978	125 760	127 371	126 098	125 530
35-39	117 794	116 992	115 853	119 940	119 206	117 878
40-44	106 362	105 843	105 416	108 880	108 846	108 898
45-49	95 144	95 379	95 330	101 417	101 564	101 506
50-54	85 490	86 854	87 930	93 475	94 898	96 000
55-59	70 803	72 281	73 813	77 440	79 841	82 107
60-64	50 433	52 247	53 836	49 876	52 420	54 715
65-69	33 810	35 742	37 547	32 170	33 603	35 425
70-74	18 348	19 089	20 109	20 406	20 853	21 331
75+	16 048	16 545	17 030	24 978	25 508	26 062
Total	1 425 577	1 430 988	1 435 153	1 459 978	1 465 207	1 469 598

Sumber : Badan Pusat Statistik, (2020). Proyeksi penduduk kota surabaya (jiwa). <https://surabayakota.bps.go.id/indicator/12/197/1/proyeksi-penduduk-kota-surabaya.html>

Tabel 2. Badan Pusat Statistik(2020)

Sehingga berdasarkan data yang ada, perancang memutuskan untuk mengambil kelompok tersebut sebagai sasaran pasar.

Proses Pembuatan Karya

Color Palette

Dimulai dari menentukan palet warnanya saya menggunakan dari IFC 2023/2024.



Gambar 1. Color Palette IFC 2023/2024

Makna dari color palette (The Soul Searchers) menyatu dan bergembira, serta diharapkan bisa mendatangkan inspirasi baru.

Thumbnail Design

Membuat 3 thumbnail desain sesuai dengan persyaratan kebutuhan tugas akhir, 3 siluet yang berbeda, memiliki look yang berbeda dengan tambahan lengan dan ekor pada desain ke-2 dan ke-3.



Gambar 2. Thumbnail 1

Pada thumbnail 1 ini, diberikan cuttingan yang *backless* pada bagian belakangnya agar memberikan look yang baru pada pasar Surabaya.



Gambar 3. Thumbnail 2

Pada thumbnail 2 ini, diberikan adanya tambahan lengan yang dapat dibongkar pasang agar pengguna memiliki opsi saat digunakan bisa lebih simple / bisa lebih mewah sesuai dengan target pengguna.



Pada thumbnail yang ke-3 ini, diberikan opsi lengan lepas-pasang juga, namun ada beberapa revisi yang dilakukan agar setiap modelnya memiliki keunggulan masing-masing & setelah di-revisi ada pada desain akhir dengan menggunakan ekor yang lepas-pasang.

Membuat Desain Akhir

SKETSA 1



Gambar 5. Sketsa final Model 1

Cheongsam dengan siluet 1, dengan detail *backless* di bagian belakang agar memberikan Unik dan berbeda daripada *cuttingan* cheongsam yang sudah ada di Surabaya. Menggunakan bordiran full bunga dengan sentuhan pagoda & teknik 3D *embroidery embellishments* sesuai dengan konsep.

SKETSA 2



Gambar 6. Sketsa Final Model 2

Cheongsam dengan siluet 1, dengan detail kerah tinggi, serta *slit* di bagian tengah depan agar kaki terlihat lebih jenjang dan mapping bordiran ular putih yang melilit di badan diharapkan bisa memberi ikatan antar pengguna dengan *cheongsam* dan makna positif dari bordirannya

dapat direalisasikan di kehidupan mendatang. Sisik dari ular yang dibuat secara 3D agar memiliki look yang lebih mahal sesuai dengan target market.

SKETSA 3



Gambar 7. Sketsa Final model 3

Cheongsam dengan siluet 1, dengan detail *slit* di bagian samping agar kaki terlihat lebih jenjang dan mapping bordiran ular putih pada ekor serta adanya embellishment 3D di bagian depannya agar menyempurnakan *look*. Sisik dari ular yang dibuat secara 3D agar memiliki look yang lebih mahal sesuai dengan target market.

Proses Pembuatan Pola

PATTERN MODEL 1



Gambar 8. Pola Model 1

Untuk model 1 menggunakan kertas pola yang dibagi menjadi 13 potongan yang terdiri dari 5 *front bustier*, 4 *back bustier*, 1 *front skirt*, 1 *front peplum*, 1 *back skirt*, 1 *back peplum*.

PATTERN MODEL 2



Gambar 9. Pola Model 2

Untuk model 2 menggunakan kertas pola yang dibagi menjadi 5 potongan yang terdiri dari 1 *front dress*, 2 *back dress*, 2 lengan.

PATTERN MODEL 3



Gambar 10. Pola Model 3

Untuk model 3 menggunakan kertas pola yang dibagi menjadi 2 *front bustier*, 2 *back bustier*, 1 leher, 2 *front skirt*, 2 *back skirt*.

Proses Pembuatan Sketsa Bordiran



Gambar 11. Proses Sketsa Bordir

Proses penggambaran bordir dilakukan bersamaan dengan proses pembuatan *cheongsam* agar lebih menghemat waktu, pembuatan wajah dari ular dibuat seperti hewan mitos cina yang mirip dengan kepala naga namun berbadan ular, dikarenakan ular putih yang seharusnya terlihat cantik dan gagah secara bersamaan. Kemudian untuk bordiran lis yang diisi dengan bunga diambil dari latar ceritanya. Proses sketsa bordiran ini sendiri memakan waktu 3-5 hari.

Proses Pembuatan Bordiran



Gambar 12. Proses pembuatan bordiran

Proses ini diawali dengan pemilihan warna benang, kemudian pembuatan bordiran manual dengan mesin jahit & bidangan pada setiap bordirannya, lalu di *finishing* menggunakan solder agar benang & serabut kain tidak bercabang. Proses produknya memakan waktu hingga 1 bulan lebih.

PROSES PEMBUATAN 3D EMBELLISHMENT



Gambar 13. Sisik 3D ular

Sisik dari ularnya di bordir satu persatu kemudian di solder satu persatu hingga menjadi sisik kecil & dipasang dipadukan bersama dengan *beading* agar memberikan kesan timbul / 3D.



Gambar 14. Sample Beading

Setiap kelopak bunga dan lis yang ada dipercantik menggunakan *beading* yang dipasang satu persatu pada bunga, dan beberapa bunga diberikan bordiran kecil & dipasang dengan cara khusus agar terlihat timbul.



Gambar 15. Tassel dengan 3D Embellishment

Merakit *tassel* satu persatu dari bahan mutiara, kristal, pasir serta permata cangkang dan dibantu dengan bantuan kawat untuk membuat 3D *embellishment*nya.

Gambar 16. Produksi *Cheongsam* model 1,2,3

Berikut merupakan hasil *cheongsam* yang belum di *mapping* dengan bordiran untuk mengecek kelayakan jahitan.

Proses Mapping Bordir



Produksi *Cheongsam*



Gambar 17. *Mapping* Bordir

Proses *mapping* bordiran membutuhkan waktu sekitar 3-5 hari kemudian dilanjut dengan menjahit & memberikan *beading* pada setiap bordirannya yang membutuhkan waktu lebih lama sekitar 1 minggu untuk 1 gaun.

Hasil Akhir *Photoshoot*



Gambar 18. Hasil Akhir model 1



Gambar 19. Hasil Akhir Model 2



Gambar 20. Hasil Akhir Model 3

Kesimpulan

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada pangsa pasar Surabaya, rata - rata cheongsam yang digunakan sudah menggunakan cheongsam modern, namun dengan teknik 2D Embroidery Embellishments.

Dalam hal ini, ditemukan bahwa perancangan cheongsam yang sesuai dengan pasar Surabaya adalah perancangan yang mengutamakan detail, disertai dengan konsep dan ornamen yang membuat *look* dari Cheongsam terlihat lebih menonjol.

Sehingga untuk menjawab permasalahan yang ada, saya menggunakan teknik 3D Embroidery Embellishments untuk memberikan kesan unik & kebaruan pada tren pasar Surabaya, serta menggunakan inspirasi dari The Legend of The White Snake dengan menggunakan bordiran ular, yang masih jarang digunakan pada cheongsam modern.

Saran

Setelah proses pembuatan cheongsam ini, maka adapun beberapa saran yang masuk, pengaplikasian 3D pada cheongsam ini kurang terlihat karena sisik yang menempel kurang besar & kurang di jahit dalam posisi berdiri yang mengakibatkan sisik terlihat tidur, sehingga kedepannya akan dibuat menjadi lebih hidup & berdiri agar kesan 3D lebih terlihat.

Dalam hal persiapan waktu pengerjaan kurang diperhatikan & diatur secara maksimal, dan hasil akhir selesai dengan tidak maksimal, sehingga kedepannya apabila membuat sebuah karya couture harus memberikan spare waktu yang lebih banyak, agar hasil bisa menjadi lebih maksimal.

Daftar Pustaka

Cheng, F. K. (2021). The carrier of chinese Cultural and Philosophical Symbols. IAFOR Journal of Arts & Humanities, 8(1), 107-117.

Heroldova, H. (2014). Allure of the body: Chinese Qqipao. Annals of the Naprstek Museum, 35(1), 23-38.

BPS Surabaya. (2020). *Proyeksi penduduk kota surabaya (jiwa) 2018-2020*. <https://surabayakota.bps.go.id/indicator/12/197/1/proyeksi-penduduk-kota-surabaya.html>