

PERANCANGAN GAUN REKAYASA UNTUK SASARAN PASAR INDUSTRI HIBURAN

Regina Kezia Candela, Luri Renaningtyas, S.T., M.Ds., Evania Yessica, S.I.K.
Program Studi Desain Fashion dan Tekstil, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Petra Christian University
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Siwalankerto, kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, 60236
Email: cocolatos@petra.ac.id

Abstrak

Industri hiburan yang terus berkembang dan mendapat sambutan positif dari masyarakat Indonesia menimbulkan peningkatan kebutuhan akan publik figur. Salah satu kebutuhan esensial bagi mereka adalah pakaian untuk penampilan mereka. Semakin eksklusif dan kreatif desain busana yang dipilih, semakin menonjol pula kehadiran publik figur tersebut di kancah publik. Namun, kecenderungan untuk memesan busana baru (*custom*) untuk setiap kesempatan mengakibatkan penumpukan pakaian yang sudah jarang dipakai. Oleh karena itu, melalui tugas ini, penulis ingin menciptakan suatu inovasi gaun dengan konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan. Koleksi juga dilengkapi dengan sarung tangan sebagai hiasan yang dapat menampilkan dua tampilan desain pula. Beberapa bagian busana dapat dilepas-pasang sehingga menghasilkan dua variasi desain yang berbeda. Desain busana ini dikembangkan dengan tujuan mengurangi penumpukan pakaian lama yang terabaikan serta meningkatkan jangka waktu penggunaan produk. Fokus utama perancangan pada tugas akhir ini adalah busana *couture* dan bukan *ready-to-wear* dengan bahan dasar *medium-to-high*. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* yang meliputi enam tahapan, mulai dari tahap *understand* hingga tahap *test*. Hasil akhir berupa tiga koleksi dengan konsep gaun rekayasa yang dirancang dengan unik dan elegan.

Kata kunci: *Couture, Gaun Rekayasa, Transformable*

Abstract

Title: *Designing Engineered Gown for the Entertainment Industry Target Market*

The entertainment industry, which continues to grow and receives positive reception from Indonesian society, has led to an increasing demand for public figures. One of their essential needs is attire for their appearances. The more exclusive and creatively designed the clothing chosen, the more prominent the presence of these public figures in the public eye. However, the tendency to order custom-made attire for every occasion has resulted in an accumulation of seldom-worn garments. Therefore, through this project, the author aims to create an innovative gown with a unique and elegant engineered concept. The collection is also complemented with gloves as embellishments that can present two different design appearances. Various parts of the attire can be detached, thus yielding two distinct design variations. This clothing design is developed with the goal of reducing the accumulation of neglected old garments and extending the product lifespan. The primary focus of this final project's design is couture rather than ready-to-wear, using medium-to-high-quality materials. The design methodology employed is design thinking, encompassing six stages from understanding to testing. The final outcome consists of three collections featuring uniquely designed and elegant engineered gowns.

Keywords: *Couture, Engineered Gown, Transformable*

Kesimpulan Abstrak

Tugas ini merupakan sebuah proses mewujudkan jenis busana *couture* yang memiliki konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan untuk memenuhi kebutuhan pasar industri hiburan yang semakin meningkat. Beberapa bagian busana seperti di pundak dan di pinggang dapat dilepas-pasang menghasilkan dua tampilan busana yang menjadi *statement piece* dalam koleksi busana tersebut. Transformasi perubahan dua tampilan semakin diperlihatkan melalui permainan pemilihan kain, penggunaan kain *tafeta* polos untuk tampilan pertama dan kain *jacquard* bermotif untuk tampilan kedua. Hasil akhir berupa tiga koleksi dengan konsep gaun rekayasa yang dirancang dengan unik dan elegan, dilengkapi dengan hiasan sarung tangan yang memiliki dua tampilan pula.

Pendahuluan

Natalia Soetjipto Bridal, Couture & Fashion House, sebuah perusahaan fesyen yang berfokus pada ready-to-wear, bridal, dan haute couture, merupakan tempat magang yang dipilih penulis. Berbasis di Surabaya, Jawa Timur, perusahaan ini menjadi sorotan penelitian bagi penulis selama enam bulan magang. Dari pengamatan tersebut, ditemukan bahwa kurangnya koleksi busana existing yang cocok digunakan bagi pasar industri hiburan, seperti kontes kecantikan, publik figur, dan acara sweet seventeen, yang mengharuskan untuk custom busana baru dalam berbagai kesempatan. Akibatnya, busana yang sudah ada mengalami penumpukan karena harus digantikan dengan desain busana baru. Melalui observasi ini pula ditemukan bahwa busana dengan konsep gaun rekayasa yang unik dengan menggunakan pola berstruktur 3D (tiga dimensi) dan elegan jarang ditemukan di kota-kota besar di Indonesia, seperti kota Surabaya. Apalagi industri hiburan di Indonesia semakin berkembang. Dengan

meningkatnya industri hiburan di Indonesia, permintaan terhadap busana pun akhirnya juga meningkat. Semakin unik busana yang dipilih, semakin tersorot pula eksistensi publik figur tersebut. Oleh karena itu, diciptakanlah suatu karya inovasi melalui koleksi gaun rekayasa yang akan diciptakan dengan nilai unik dan elegan:

- Menciptakan busana dengan desain yang dapat dilepas-pasang pada bagian tertentu untuk yang dapat memberikan dua tampilan dari busana.
- Menciptakan busana yang dapat dipakai untuk berbagai acara industri, yang difokuskan untuk sasaran pasar industri hiburan, seperti acara *red carpet*, *awards*, *beauty pageant*. Busana juga dapat digunakan untuk menghadiri acara pernikahan, dan acara penting lainnya. Hal ini dapat mengurangi pembuatan busana baru yang dapat mengakibatkan menumpuknya busana lama.

Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* sebagai dasar perancangan. Menurut (Brown & Kelley, 2009) metode design thinking terdiri dari enam tahapan, antara lain:

- **Understand**

Understand merupakan tahapan awal dari metode *design* yang merupakan proses untuk memahami dan mengerti permasalahan yang sedang terjadi. Seperti menjawab apa yang dibutuhkan pasar sehingga dapat menumbuhkan ide – ide baru yang bisa dikembangkan ke dalam suatu inovasi baru. Pada perancangan ini, penulis mengamati permasalahan yang terjadi selama melakukan kegiatan magang di salah satu perusahaan fesyen di kota Surabaya. Penulis menyadari bahwa kurangnya busana *existing* yang cocok digunakan untuk pasar industri hiburan, sehingga klien-klien yang merupakan public figure lebih memilih untuk *custom* busana baru yang tanpa disadari menyebabkan penumpukan busana lama.

- **Observe**

Observe merupakan tahapan dimana penulis melakukan observasi mengenai konsep terkait dengan mencari data tipologi serta memahami dan menyimpulkan penelitian yang sudah ada sebelumnya.

- **Define**

Dalam tahapan *define*, permasalahan yang telah ditemukan melalui kegiatan observasi semakin diperdalam untuk menemukan permasalahan utama yang akan dicari solusinya. Penulis melakukan data analisis mengenai target market konsumen, seperti demografi, geografi, psikografi, dan perilaku. Penulis juga melakukan analisis data perbandingan dengan *brand* serupa melalui SWOT analysis, USP, dan *positioning*.

- **Ideate**

Dalam tahap *ideate* penulis melakukan pengkajian terhadap ide konsep dan desain yang menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Penulis memutuskan untuk merancang tiga busana kategori *couture* dengan konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan melalui beberapa tahap, seperti pembuatan konsep, *moodboard*, menentukan kain yang tepat, membuat flat drawing, dll.

- **Prototype**

Pada tahap ini, penulis merealisasikan ide yang telah ditetapkan melalui tahapan-tahapan sebelumnya. Penulis menciptakan dan mewujudkan tiga desain busana *couture* dengan konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan, dilengkapi dengan melakukan perhitungan *costing* dan harga jual setiap busana.

- **Test**
Test merupakan tahap terakhir dalam metode design thinking, dimana penulis melakukan uji hasil busana yang sesuai pada target market untuk mendapatkan kesimpulan dan saran atas busana yang diciptakan. Penulis juga melakukan photoshoot busana untuk publikasi media sosial dan menciptakan *branding kit*.

Target Market Perancangan

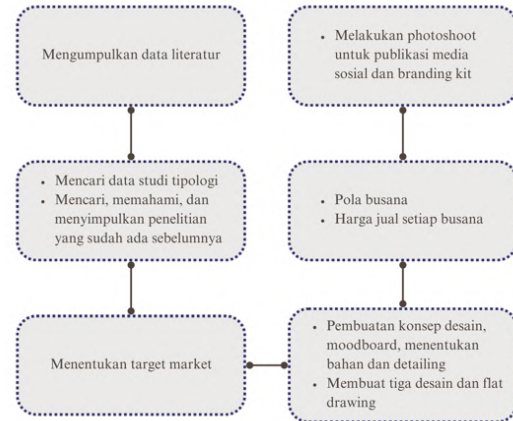
Dalam perancangan koleksi ini, penulis menetapkan target market sebagai sasaran untuk pasar brand kedepannya. Spesifikasi diantaranya merupakan:

- **Demografis**
 1. Jenis kelamin: Wanita
 2. Usia: 17-35 tahun
 3. Status sosial: Menengah-ke atas
 4. *Income*: Upper-middle income
 5. Pekerjaan: Publik figur, mahasiswa, bekerja di bidang fashion, lifestyle, dan beauty pageant, ibu rumah tangga
- **Geografik**
 1. Lokasi: Kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta dan Surabaya.
 2. Lingkungan tempat tinggal: Kompleks perumahan yang nyaman dan mewah.
 3. *Place of interest*: restoran dan *cafe* mewah, mall-mall besar, *offline clothing store*, kantor.
 4. Bahasa yang digunakan: Masyarakat yang cenderung bisa menggunakan dua bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
- **Psikografi**
 1. Hobi: *Travelling*, *shopping*, foto-foto, bekerja.
 2. *Interest in fashion*: Barang branded atau yang tergolong mahal, unik, elegan, *fashionable*, dan terlihat mewah.
 3. Kepribadian: Mementingkan penampilan, senang berteman, cenderung *extrovert*.
 4. Gaya hidup: Memiliki gaya hidup *hedonism* dan mewah.
- **Behavioral**
 1. Ingin diakui penampilannya oleh orang lain.
 2. Perilaku pembelian dapat berubah, mencari sesuatu yang bervariasi dan berbeda, maupun karena *FOMO (Fear of Missing Out)*.
 3. Sebagian besar senang berbelanja dan termasuk dalam kategori *medium-high users*. Namun sebagian juga lebih jarang

berbelanja dan memilih produk yang memiliki beberapa tampilan sekaligus.

4. Menggunakan media sosial seperti Instagram sebagai platform untuk memperlihatkan penampilannya, *flexing*, dan menciptakan konten.

Alur Perancangan



Gambar 1. Alur Perancangan

Dalam tahapan perancangan, setelah melewati tahap *understand*, *observe*, dan *define* penulis menciptakan konsep dan moodboard untuk koleksi busana.

Koleksi yang berjudul “CANDELA” ini terinspirasi dari nama belakang perancang. Melalui koleksi ini, perancang ingin merepresentasikan dirinya sebagai wanita yang menyukai sisi elegan, unik, dan mewah. “CANDELA” memiliki arti lilin yang bersinar dan menyala. Diharapkan koleksi ini mampu menjadi *center of attention* di tengah masyarakat.

Koleksi “CANDELA” memperlihatkan 3 busana couture dengan konsep rekayasa yang dibalut dengan sentuhan yang unik dan yang elegan. Gaun didesain sedemikian rupa sehingga pada bagian-bagian tertentu bisa dibuka hingga terjantai ke bawah. Bagian-bagian tersebut antara lain di samping pinggang dan di pundak. Uniknya, bagian-bagian tertentu ini menggunakan dua kain yang dijahit menjadi satu. Kain yang digunakan adalah kain jacquard bermotif dan kain polos taffeta voil sehingga bisa menampilkan hasil yang sangat berbeda ketika dilepas-pasang. Warna-warna yang digunakan adalah peach yang merupakan warna tren utama tahun 2024, coklat dan abu-abu yang juga merupakan warna tren tahun 2024.

Tidak hanya itu, koleksi juga dihiasi dan dipercantik dengan sentuhan beading yang menambah sisi mewah dari busana agar semakin menggambarkan dunia couture.



Gambar 2. Moodboard Koleksi Busana

Setelah melalui tahap pembuatan konsep desain dan moodboard, penulis merancang enam desain busana yang kemudian dipilih menjadi 3 desain busana final sesuai dengan persyaratan tugas akhir, serta 3 desain sarung tangan sebagai hiasan tambahan.

Thumbnail Desain



Gambar 3. Thumbnail Desain 1

Thumbnail desain 1 merupakan gaun *strapless* yang memiliki *neckline* berbentuk *sweetheart* dengan bentuk *bustier* yang unik dan siluet gaun *mermaid*. Bagian konsep gaun rekayasa menggunakan pola berstruktur 3D (tiga dimensi) diaplikasikan pada bagian sisi pinggang, yang dimana dapat dilepas-pasang menjadi *sidetrain*.



Gambar 4. Thumbnail Desain 2

Thumbnail desain 2 merupakan gaun yang memiliki strap, *neckline* berbentuk *sweetheart*. Bentuk *bustier*-nya unik sama seperti desain lainnya, dan memiliki siluet gaun mermaid pula. Bagian konsep gaun rekayasa menggunakan pola berstruktur 3D (tiga dimensi) diaplikasikan pada bagian pundak dan pinggang yang digantung melingkari tubuh.



Gambar 5. Thumbnail Desain 3

Thumbnail desain 3 merupakan gaun dengan *neckline* asimetris, bentuk *bustier* yang unik, dan siluet gaun *mermaid*. Bagian konsep gaun rekayasa menggunakan pola berstruktur 3D (tiga dimensi) diaplikasikan pada bagian pundak, dimana kain diletakkan dari belakang ke bagian depan melalui pundak sehingga kain jacquard dan taffeta voil yang sudah dijahit menjadi satu menjuntai di bagian depan busana.

Desain Final



Gambar 6. Desain Final 1

Desain final 1 memperlihatkan gaun dengan kain tile payet pada bagian rok dan hiasan maping menggunakan manik-manik pada bagian *bustier* untuk memberikan kesan yang lebih mewah dan unik. Kain taffeta voil polos digunakan untuk tampilan sebelum (bervolume), sedangkan kain jacquard digunakan untuk tampilan sesudah (menjuntai). Hal ini dilakukan agar memberikan kesan perbedaan yang sangat berbeda dan berubah. Busana memiliki *slit* pada bagian kiri agar memudahkan pengguna ketika berjalan serta menambah nilai sensual dan elegan pada busana.



Gambar 7. Desain Final 2

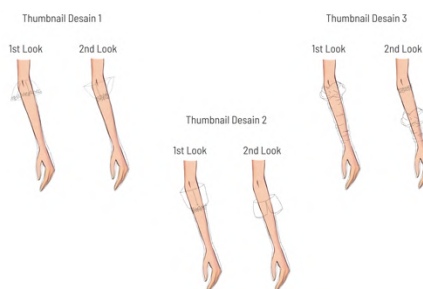
Desain final 2 memperlihatkan gaun dengan kain tile payet pada bagian rok dan hiasan maping pada bagian *bustier* menggunakan manik-manik *rose gold* bermotif sulur dari kain tile payet yang sama. Perbedaan nampak pada bagian slit karena memiliki dua *slit* yang berada di bagian kanan dan kiri. Gaun diperindah dengan konsep gaun rekayasa menggunakan kain tafeta voil dan kain jacquard yang akan menjuntai pada bagian pinggang sisi kanan.



Gambar 8. Desain Final 3

Sama halnya dengan desain final 1 dan 2, desain final 3 memperlihatkan gaun dengan kain tile payet pada bagian rok dan hiasan maping pada bagian *bustier* dengan motif sulur dengan warna yang beragam dari kain tile payet yang sama. Setelah menampilkan kain taffeta voil berwarna peach yang menjuntai ke bagian depan, masyarakat akan dikejutkan dengan perubahan desain yang memperlihatkan kain jacquard yang menjuntai dari sisi belakang menjadi *backtrain*.

Thumbnail Sarung Tangan



Gambar 9. Thumbnail Sarung Tangan

Sarung tangan diciptakan dengan memiliki dua tampilan pula agar semakin mendukung konsep rekayasa yang dipilih.

Desain Final Sarung Tangan



Gambar 10. Desain Final Sarung Tangan

Desain final sarung tangan dilengkapi dengan maping manik-manik pada beberapa bagian sarung tangan agar menyesuaikan dan memberi kesan yang sama dengan gaunnya. Ada yang menggunakan kain dan desain lain untuk menciptakan tampilan yang berbeda.

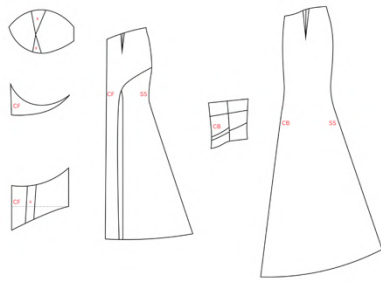
Proses Eksperimen Busana

Karena topik gaun rekayasa jarang ditemui di kota Surabaya, maka dari itu dalam pembuatannya pun perlu dilakukan eksperimen. Eksperimen dilakukan untuk pembuatan pola berstruktur 3D (tiga dimensi) agar mendapatkan hasil dan volume yang sesuai.

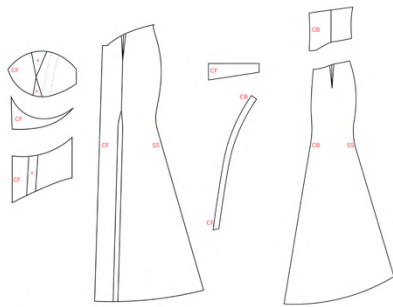


Gambar 11. Eksperimen Desain Menggunakan Pola Berstruktur 3D (tiga dimensi)

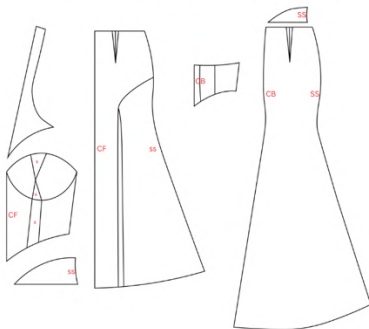
Proses Pembuatan Pola



Gambar 12. Pola Desain 1



Gambar 13. Pola Desain 2



Gambar 14. Pola Desain 3

Foto pola yang terlampir di atas merupakan pola desain 1, pola desain 2, dan pola desain 3. Pembuatan pola busana terdiri dari pembuatan pola bustier bagian depan dan belakang, pola rok bagian depan dan belakang, serta pola *strap*. Secara garis besar pembuatan pola untuk ketiga busana tersebut dapat dikatakan, hanya terdapat beberapa perbedaan pada bentuk tulang *bustier*, *slit*, dan bagian *strap*.

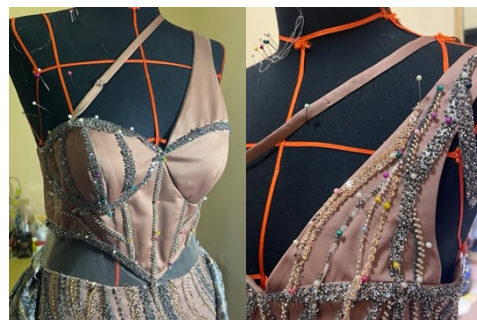
Proses Mapping Busana



Gambar 15. Mapping Desain 1



Gambar 16. Mapping Desain 2



Gambar 17. Mapping Desain 3

Bentuk mapping ketiga busana berbeda, ada yang bermotif menyulur, ada juga yang bermotif bunga, dan bahkan garis. Motif ini menyesuaikan dengan motif tile payet yang digunakan pada bagian rok. Proses mapping ini membutuhkan waktu sekitar 2-3 hari untuk setiap busana.

Hasil Akhir

Tahap hasil jadi memperlihatkan 3 buah gaun rekayasa dan 3 buah sarung tangan yang memiliki tampilan yang berbeda. Setiap busana mencerminkan konsep yang dipilih, yaitu “CANDELA” yang memiliki sisi unik, elegan, dan mewah. Penulis melakukan photoshoot produk sebagai media promosi *brand* agar lebih dikenal oleh masyarakat. Apalagi di zaman yang sudah maju ini, media sosial sangat berperan penting dalam membantu menyebarkan suatu informasi. Hampir semua kalangan pun menggunakan media sosial dalam sehari-hari.

Hasil Photoshoot



Gambar 18. Hasil Photoshoot Desain 1



Gambar 19. Hasil Photoshoot Desain 2



Gambar 20. Hasil Photoshoot Desain 3



Gambar 21. Hasil Photoshoot Group

Kesimpulan

Kesimpulan ini didasari oleh observasi yang dilakukan penulis mengenai busana-busana *couture* dengan konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan pada pangsa pasar kota Surabaya. Berdasarkan observasi dan riset yang dilakukan melalui kegiatan magang selama enam bulan, ditemukan adanya permasalahan kurangnya busana-busana *existing* yang cocok digunakan untuk kebutuhan acara industri hiburan, seperti *red carpet*, *beauty pageant*, dan *sweet seventeen*. Apalagi kegiatan industri hiburan yang semakin meningkat dan berkembang di Indonesia, menyebabkan permintaan terhadap busana pun akhirnya juga meningkat. Hal inilah yang kemudian mendorong para publik figur ataupun *stylist* yang bertanggung jawab untuk *custom* busana baru. Namun tanpa disadari busana-busana yang lama mengalami penumpukan. Maka dari itu melalui tugas ini penulis menciptakan koleksi busana dengan mementingkan nilai fungsional dan estetika yang cocok digunakan untuk kebutuhan pasar industri hiburan.

Berdasarkan hasil tes uji coba dan wawancara yang dilakukan penulis kepada responden yang sesuai dengan target market, koleksi busana ini dikatakan berhasil karena sudah memenuhi kebutuhan pasar dan sesuai dengan visual konsep gaun rekayasa yang unik dan elegan.

Saran

Setelah melakukan wawancara terhadap responden yang sesuai dengan target market, secara keseluruhan busana sudah sangat sesuai dengan konsep yang dipilih dan terlihat unik, mewah, elegan, serta menarik. Namun adapapun saran yang diberikan adalah untuk memperhatikan potongan pada bagian pinggang karena bisa memberikan efek terlipat atau tertetuk pada busana, apalagi saat digunakan untuk duduk.

Daftar Pustaka

Yuwono, C & Yunita, M. (2018). Perancangan Koleksi Pakaian Wanita yang Memberikan Ruang Gerak dan Kenyamanan untuk Brand Catherine Yuwono. *Jurnal Vicidi*. Diakses dari <https://journal.uc.ac.id/index.php/vicidi/article/view/1147>