



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

DASAR-DASAR BUSANA

Sri Listiani
Ely Tri Wulandari

SMK/MAK KELAS X

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Sri Listiani
Ely Tri Wulandari

Penelaah

Winwin Wiana
Tyar Ratuannisa

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Emira Noviatriani
Irma Afriyanti

Kontributor

Siti Nurzanah
Ning Sri Rahayu

Ilustrator

Yol Yulianto

Editor

Christina Tulalessy

Desainer

Handini Noorkasih

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan Pertama 2023

ISBN 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 11/15 pt, Steve Matteson.
xviii, 270 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023

Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 196804051988121001

Prakata

Salam!

Selamat bergabung di kelas X Program Keahlian Busana. Sekarang, kamu sudah di tingkat SMK, tentunya kamu akan mendapatkan lingkungan belajar dan materi belajar baru. Buku *Dasar-Dasar Busana Kelas X* ini akan mengajak kamu mengeksplorasi segala hal yang akan membangun *passion* kamu belajar busana. Selain itu, buku ini juga menyajikan beragam aktivitas dan ruang bagi kamu untuk berlatih sekaligus mengekspresikan kreativitas dalam pembelajaran Dasar-Dasar Busana. Semoga materi, kegiatan, dan latihan yang terdapat dalam buku ini dapat membuat kamu lebih memahami, terampil, dan mencintai busana sehingga kamu akan menjadi ahli-ahli di bidangnya. Selamat menikmati pengalaman dengan dunia belajar yang baru!

Jakarta, Januari 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar Kepala Pusat Perbukuan	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	xvii
Petunjuk Penggunaan Buku	xviii
BAB I Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana	1
A. Konsep Menjadi Teknopreneur	4
B. Proyek Kewirausahaan di Bidang Busana	14
BAB II Dunia Industri dan Perkembangan Mode	25
A. Ekosistem Industri Mode	28
B. Perkembangan Mode Busana	38
C. Desainer dan Produk Modenya	41
D. <i>Sustainable Fashion</i>	43
E. Potensi Lokal dan Kearifan Lokal	46
BAB III Dasar <i>Branding</i> dan <i>Marketing</i>	49
A. Konsep <i>Branding</i>	52
B. Konsep <i>Marketing</i>	56
C. Strategi <i>Marketing</i>	61

BAB IV Menggambar Mode	69
A. Dasar Ilustrasi	72
B. Membuat Desain Busana secara Manual	81
C. Membuat Desain Teknis secara Digital	85
BAB V Dasar Fashion Design	109
A. Komponen dalam Penciptaan Desain Busana	112
B. Desain Busana Berdasarkan Gaya dan Tampilan	131
BAB VI Proses Produksi Busana	139
A. Produksi Busana di Industri	142
B. Sumber Daya Manusia di Industri Busana	157
BAB VII Perkembangan Teknologi serta Isu-Isu Global pada Bidang Busana	161
A. Perkembangan Proses Produksi pada Industri Busana	164
B. Teknologi Digital pada Industri Busana	169
C. Isu Global di Bidang Busana	172
D. <i>Product Life Cycle</i>	173
E. Aspek-Aspek Ketenagakerjaan	177
BAB VIII Dasar Pola	181
A. Teknik Pengukuran Tubuh	184
B. Pola Dasar Teknik Konstruksi	190
BAB IX Teknik Dasar Menjahit	205
A. Mengoperasikan Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian	208
B. Teknik-Teknik Menjahit	220
C. Menjahit Busana Sederhana	230

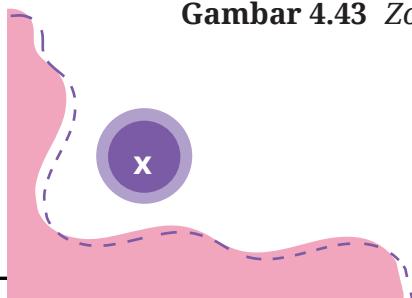
Glosarium	245
Daftar Pustaka	251
Indeks	259
Biodata Pelaku Perbukuan	262

Daftar Gambar

Gambar 1.1	<i>Fashion Stylist</i> sedang Menjalankan Pekerjaannya	8
Gambar 1.2	<i>Fashion Merchandiser</i> sedang Menjalankan Pekerjaannya	9
Gambar 1.3	<i>Fashion Creative Director</i>	10
Gambar 1.4	Kegiatan <i>Fashion Designer</i>	10
Gambar 1.5	Bidang Usaha <i>Tailor</i>	18
Gambar 1.6	<i>Antonio Grimaldi's Haute Couture Show</i>	19
Gambar 1.7	<i>Showroom</i> butik	20
Gambar 1.8	<i>Showroom Factory Outlet</i>	20
Gambar 1.9	Proses Produksi di Garmen	21
Gambar 2.1	Ruang Lingkup Industri Mode	30
Gambar 2.2	Rantai Nilai Kreatif	31
Gambar 2.3	Skema Proses Kreatif	32
Gambar 2.4	Proses Kreasi Subsektor Mode di Indonesia	33
Gambar 2.5	Peta Ekosistem Mode	33
Gambar 2.6	Model Bisnis Pengembangan Subsektor Mode	38
Gambar 2.7	Gaya Berbusana Tahun 1970-an	39
Gambar 2.8	Gaya Berbusana Tahun 1980-an	39
Gambar 2.9	Gaya Berbusana Tahun 1990-an	40
Gambar 2.10	Gaya Berbusana Tahun 2000-an	40
Gambar 2.11	Gaya Berbusana Tahun 2022	40
Gambar 2.12	Koleksi Sebastian Gunawan Bertajuk Yao Xiang Wang Xi (Arsip Tim Sebastian Gunawan)	41
Gambar 2.13	Karya Ghea Panggabean Terinspirasi dari Kain Ulos, 2018	42

Gambar 2.14	Karya Anne Avantie	42
Gambar 2.15	Tempat Pembuangan Pakaian di Chile	44
Gambar 2.16	Piramida <i>Fashion Industry</i>	44
Gambar 3.1	<i>Brand Pyramid</i>	56
Gambar 3.2	<i>The Porter's Five Forces</i>	65
Gambar 4.1	Perbandingan Ukuran Tubuh	73
Gambar 4.2	Kerangka Torso	74
Gambar 4.3	Torso	74
Gambar 4.4	Proporsi Tubuh Berdiri Tegak	74
Gambar 4.5	Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak	75
Gambar 4.6	Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak Tanpa Tangan	75
Gambar 4.7	Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak dengan Tangan Bergaya	76
Gambar 4.8	Hasil Jadi Gambar Proporsi Tubuh Lengkap Berdiri Tegak	76
Gambar 4.9	Tubuh Tampak Belakang	77
Gambar 4.10	Telapak Tangan Posisi ke Arah Bawah	77
Gambar 4.11	Posisi Tangan di Pinggang	78
Gambar 4.12	Kaki Tampak Depan	78
Gambar 4.13	Figur Seluruh Tubuh	79
Gambar 4.14	Rangka Benang	79
Gambar 4.15	Rangka Balok	80
Gambar 4.16	Rangka Elips	80
Gambar 4.17	Warna Primer dalam Lingkaran Warna	82
Gambar 4.18	Warna Sekunder dalam Lingkaran Warna	82
Gambar 4.19	Warna Tersier dalam Lingkaran Warna	82
Gambar 4.20	Sketsa <i>T-shirt</i> , Blus, Rok, Celana dan Gaun di Atas Tubuh Tegak	84

Gambar 4.21	Gambar Proporsi Tubuh dengan Busana Lengkap	85
Gambar 4.22	Halaman Muka CorelDraw	86
Gambar 4.23	Letak Menu Bar pada Halaman Muka CorelDraw ...	87
Gambar 4.24	Memilih Tampilan Ikon <i>Shortcut</i> pada <i>Toolbar</i>	87
Gambar 4.25	Tampilan Ikon <i>Shortcut</i> pada <i>Toolbar</i>	87
Gambar 4.26	Letak Properti Bar dalam Lembar Kerja CorelDraw	89
Gambar 4.27	Tampilan Letak Fasilitas <i>Toolbox</i>	89
Gambar 4.28	Proporsi Tubuh Wanita dengan Berbagai Gerakan Tangan dan Kaki	92
Gambar 4.29	<i>T-shirt</i> dan Bagian-Bagian <i>T-shirt</i>	92
Gambar 4.30	<i>Import</i> Gambar	93
Gambar 4.31	Tampilan Sketsa Hasil <i>Import</i>	93
Gambar 4.32	Menempatkan Proporsi Tubuh pada Tengah Lembar Kerja	94
Gambar 4.33	<i>Zoom</i> pada Torso (Bagian Tubuh dari Kepala Hingga Pangkal Paha)	95
Gambar 4.34	Hasil <i>Zoom</i> pada Torso	95
Gambar 4.35	Garis Bantu	96
Gambar 4.36	Badan <i>T-shirt</i>	97
Gambar 4.37	Ukuran Garis	97
Gambar 4.38	Menggambar Lengan	98
Gambar 4.39	<i>Zoom</i> pada Lengan	98
Gambar 4.40	Membuat Kerung pada Lengan	99
Gambar 4.41	Membuat Kerung pada Lengan	99
Gambar 4.42	Membalikkan Posisi Lengan pada Arah Horizontal	100
Gambar 4.43	<i>Zoom</i> pada Fokus Keseluruhan <i>T-Shirt</i>	100



Gambar 4.44	Memindahkan Hasil <i>Copy</i> Lengan Kiri ke Posisi Lengan Kanan	100
Gambar 4.45	<i>Zoom</i> Posisi Lengan Kanan	101
Gambar 4.46	Membentuk Kerung Lengan pada Badan.....	101
Gambar 4.47	<i>Zoom</i> Posisi Leher	102
Gambar 4.48	<i>Zoom</i> Posisi Leher	102
Gambar 4.49	Membuat Trapesium untuk Kerah Belakang	102
Gambar 4.50	Ukuran Tebal Garis	103
Gambar 4.51	Membuat Lengkung Kerah Belakang	103
Gambar 4.52	<i>Copy</i> dan <i>Paste</i>	104
Gambar 4.53	Membentuk Lengkung Kerah Depan	104
Gambar 4.54	Tampilan Keseluruhan <i>T-shirt</i> sebelum Pinggang Dibentuk	104
Gambar 4.55	<i>Zoom</i> pada <i>T-Shirt</i>	105
Gambar 4.56	Membentuk Pinggang Kiri dan Kanan	105
Gambar 4.57	Hasil <i>T-shirt</i> setelah Diwarnai	106
Gambar 5.1	Macam-Macam Garis	113
Gambar 5.2	Desain Busana dengan Model Garis Hias <i>Princess</i>	114
Gambar 5.3	Desain Busana dengan Model Garis Hias <i>Empire</i>	115
Gambar 5.4	Desain Busana dengan Model Garis Hias <i>Yoke</i>	115
Gambar 5.5	Desain Busana dengan Model Garis Hias Asimetris	116
Gambar 5.6	Bentuk Tiga Dimensi	116
Gambar 5.7	Motif Naturalis dalam Busana Nehera <i>Ready To Wear 2021</i>	118
Gambar 5.8	Motif Renggaan dalam Koleksi A.Brand	118
Gambar 5.9	Motif Geometris dalam Busana <i>Munthe Copenhagen Spring Summer 2020</i>	119

Gambar 5.10	Motif Abstrak dalam Busana <i>Allover Print Wrap Shirt by Shein</i>	119
Gambar 5.11	Contoh Pusat Perhatian pada Pita di Bagian Dada (Koleksi Chanel Cruise 2020)	121
Gambar 5.12	Contoh Keseimbangan Simetris pada Bagian Kerah dan Saku	121
Gambar 5.13	Contoh Keseimbangan Asimetris pada Bagian Kanan dan Kiri	122
Gambar 5.14	Contoh Proporsi dalam Bagian yang Sama Sampai Proporsi yang Ekstrim	123
Gambar 5.15	Proporsi di Antara Bagian-Bagian dari Desain Busana	123
Gambar 5.16	Proporsi dari Tatahan Busana	124
Gambar 5.17	Pengulangan Ruang	125
Gambar 5.18	Garis Lipatan yang Berjarak	125
Gambar 5.19	Kerutan yang Sejajar pada Koleksi Khaite Spring 2019	125
Gambar 5.20	Rangkaian Bentuk Geometris pada New York Fashion Week Spring 2014	126
Gambar 5.21	Selang-Seling Pita pada Koleksi Christian Dior Paris Fashion Week Fall 2010	126
Gambar 5.22	Macam-Macam Bentuk Gradasi pada Desain Busana	127
Gambar 5.23	Macam-Macam Bentuk Radiasi pada Desain Busana	127
Gambar 5.24	<i>Moodboard Mixed-Media</i>	130
Gambar 5.25	Contoh <i>Visual Moodboard</i>	130
Gambar 5.26	Contoh <i>Visual Moodboard</i>	130
Gambar 5.27	Contoh <i>Trend Moodboard Fashion</i>	131
Gambar 5.28	<i>Feminine Romantic Style</i>	132
Gambar 5.29	<i>Sporty Casual Style</i>	132

Gambar 5.30	<i>Sexy Alluring Style</i>	133
Gambar 5.31	<i>Classic Elegant Style</i>	133
Gambar 5.32	<i>Exotic Dramatic Style</i>	134
Gambar 5.33	<i>Arty-off-beat Style</i>	134
Gambar 5.34	<i>Urban look-New York Fashion Week 2018</i>	135
Gambar 5.35	<i>Vintage Look</i>	135
Gambar 5.36	<i>Grunge Look</i>	135
Gambar 6.1	Desain Busana dan Hasil Produk Busana sesuai Desain	141
Gambar 6.2	Pekerja dengan Menggunakan Alat Pelindung Kepala	144
Gambar 6.3	Pekerja dengan Menggunakan Masker	144
Gambar 6.4	Pekerja dengan Menggunakan Sarung Tangan	145
Gambar 6.5	Pekerja dengan Menggunakan Alas Kaki dari Karet	145
Gambar 6.6	Terkena Arus Listrik dari Kabel Setrika yang Terkelupas	149
Gambar 6.7	Alur Proses Pembuatan Busana di Industri Garmen	152
Gambar 7.1	Mesin Jahit Manual dan Industri	163
Gambar 7.2	<i>Straight Cutter</i>	166
Gambar 7.3	<i>Rotary Cutter</i>	166
Gambar 7.4	<i>Band Knife</i>	166
Gambar 7.5	<i>Automatic Die Cutting Press</i>	166
Gambar 7.6	<i>Laser Knife</i>	167
Gambar 7.7	Mesin Jahit <i>Single Needle</i>	168
Gambar 7.8	Mesin Lubang Kancing	169
Gambar 7.9	Mesin Pasang Kancing	169
Gambar 8.1	Mengambil Ukuran Tubuh	183
Gambar 8.2	Pemasangan Peterban pada Badan	187

Gambar 8.3	Buku Pola	194
Gambar 8.4	Skala Pola Kecil	195
Gambar 8.5	Penggaris untuk Pola Kecil	195
Gambar 8.6	Pensil untuk Pembuatan Pola	195
Gambar 8.7	Gunting Kertas	196
Gambar 8.8	Kertas Pola	196
Gambar 8.9	Penggaris Pola Besar	197
Gambar 8.10	Meteran/Metlin/Pita Ukur	197
Gambar 8.11	Spidol Warna	197
Gambar 8.12	Langkah Membuat Pola Dasar Badan dengan Sistem Praktis	199
Gambar 8.13	Langkah Membuat Pola Lengan dengan Sistem Praktis	201
Gambar 8.14	Langkah Membuat Pola Dasar Rok dengan Sistem Praktis	202
Gambar 9.1	Sikap Tubuh dalam Menjahit	209
Gambar 9.2	Pekerjaan Inspeksi	209
Gambar 9.3	Sikap Badan pada saat Menjahit	210
Gambar 9.4	Mesin Jahit Manual	211
Gambar 9.5	Mesin Jahit Otomatis	212
Gambar 9.6	Mesin Jahit Industri	212
Gambar 9.7	Benang Sekoci	214
Gambar 9.8	Benang Gelondongan	214
Gambar 9.9	Mesin Obras	215
Gambar 9.10	Mesin Pasang Kancing	215
Gambar 9.11	Mesin Lubang Kancing	216
Gambar 9.12	Mesin Kelim	217
Gambar 9.13	Tusuk Jahit Biasa	221
Gambar 9.14	Tusuk Jelujur dengan Jarak Tertentu	221

Gambar 9.15	Tusuk Jahit Balut	221
Gambar 9.16	Tusuk Jahit Tikam Jejak	221
Gambar 9.17	Tusuk Jahit Renggang	222
Gambar 9.18	Tusuk Jahit Pikuer	222
Gambar 9.19	Tusuk Jahit Kecil	222
Gambar 9.20	Tusuk Jahit Feston	222
Gambar 9.21	Tusuk Flannel	223
Gambar 9.22	Understitch	223
Gambar 9.23	Kampuh Buka	223
Gambar 9.24	Kampuh Pipih	224
Gambar 9.25	Kampuh Sarung	224
Gambar 9.26	Kampuh Balik	224
Gambar 9.27	Kampuh Kostum	225
Gambar 9.28	Kampuh Prancis	225
Gambar 9.29	Jahit Rompok	226
Gambar 9.30	Lapis Depun	226
Gambar 9.31	Lapis Serip	227
Gambar 9.32	Contoh Kerah Setali	227
Gambar 9.33	Kelim Tusuk Balut	228
Gambar 9.34	Kelim Kain Tebal Tidak Bertiras	228
Gambar 9.35	Kelim pada Garis Lengkung	228
Gambar 9.36	Kelim Kelim pada Kain Tembus Pandang	229
Gambar 9.37	Kelim Konveksi	229
Gambar 9.38	Pensil Merah Biru	231
Gambar 9.39	Bantalan Jarum	232
Gambar 9.40	Kapur Jahit Pensil	232
Gambar 9.41	Kapur Jahit Lempengan	232
Gambar 9.42	Rader Tumpul	233

Gambar 9.43	Rader Gerigi	233
Gambar 9.44	Pendedel	233
Gambar 9.45	Meja Setrika	233
Gambar 9.46	Membuat Desain	234
Gambar 9.47	Mengambil Ukuran	234
Gambar 9.48	Membuat Pola dan Memotong Pola	235
Gambar 9.49	Meletakkan Pola di Atas Kain	235
Gambar 9.50	Memotong Kain Sesuai Pola	236
Gambar 9.51	Memberi Tanda Pola dengan Karbon dan Rader	236
Gambar 9.52	Menyatukan Sisi Badan	237
Gambar 9.53	Menyatukan Sisi Lengan	237
Gambar 9.54	Mengobras	237
Gambar 9.55	Menjahit Memasang Resleting	238
Gambar 9.56	Menjahit Lengan	238
Gambar 9.57	Mengobras Menyatukan Kampuh Lengan dengan Kampuh Kerung Lengan	239
Gambar 9.58	Menjahit Lapisan Depun	239
Gambar 9.59	Mengelim	239
Gambar 9.60	Menyetrika Baju yang Sudah Selesai	240

Daftar Tabel

Tabel 1.1	Refleksi Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana (Fesyen).....	24
Tabel 2.1	Refleksi Dunia Industri dan Perkembangan Mode	48
Tabel 3.1	Perbandingan <i>Traditional Marketing</i> dan <i>Digital Marketing</i>	59
Tabel 3.2	Refleksi Dasar <i>Branding</i> dan <i>Marketing</i>	67
Tabel 4.1	Analisis Anatomi Tubuh Secara Ilustrasi	72
Tabel 4.2	Analisis Macam-Macam Aplikasi Digital Desain Busana	85
Tabel 4.3	Tabel Fungsi <i>Toolbar</i> Standar	87
Tabel 4.4	Tabel Fungsi <i>Toolbox</i> pada CorelDraw	90
Tabel 4.5	Refleksi Menggambar Mode	108
Tabel 5.1	Refleksi Dasar <i>Fashion Design</i>	137
Tabel 6.1	Refleksi Proses Produksi di Bidang Busana	160
Tabel 7.1	Refleksi Perkembangan Teknologi di Industri dan Dunia Kerja serta Isu-Isu Global pada Bidang Busana ..	179
Tabel 8.1	Pengambilan Ukuran Badan	187
Tabel 8.2	Tanda-Tanda Pola	192
Tabel 8.3	Refleksi Dasar Pola	204
Tabel 9.1	Refleksi Teknik Dasar Menjahit	243

Petunjuk Penggunaan Buku

Di dalam buku ini, kamu akan menemukan simbol-simbol sebagai penanda kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Silakan dicermati gambar-gambar berikut ini beserta artinya!

Simbol	Arti simbol	Keterangan simbol
	Berdiskusi	Siswa diberikan kegiatan untuk berdiskusi.
	Bereksplorasi	Siswa diberikan kegiatan untuk bereksplorasi.
	Beraksi	Siswa diberikan kegiatan untuk beraksi.
	Bereksperimen	Siswa diberikan kegiatan untuk bereksperimen.
	Berkreasi	Siswa diberikan kegiatan untuk berkreasi.
	Membaca	Siswa diberikan kegiatan untuk membaca.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

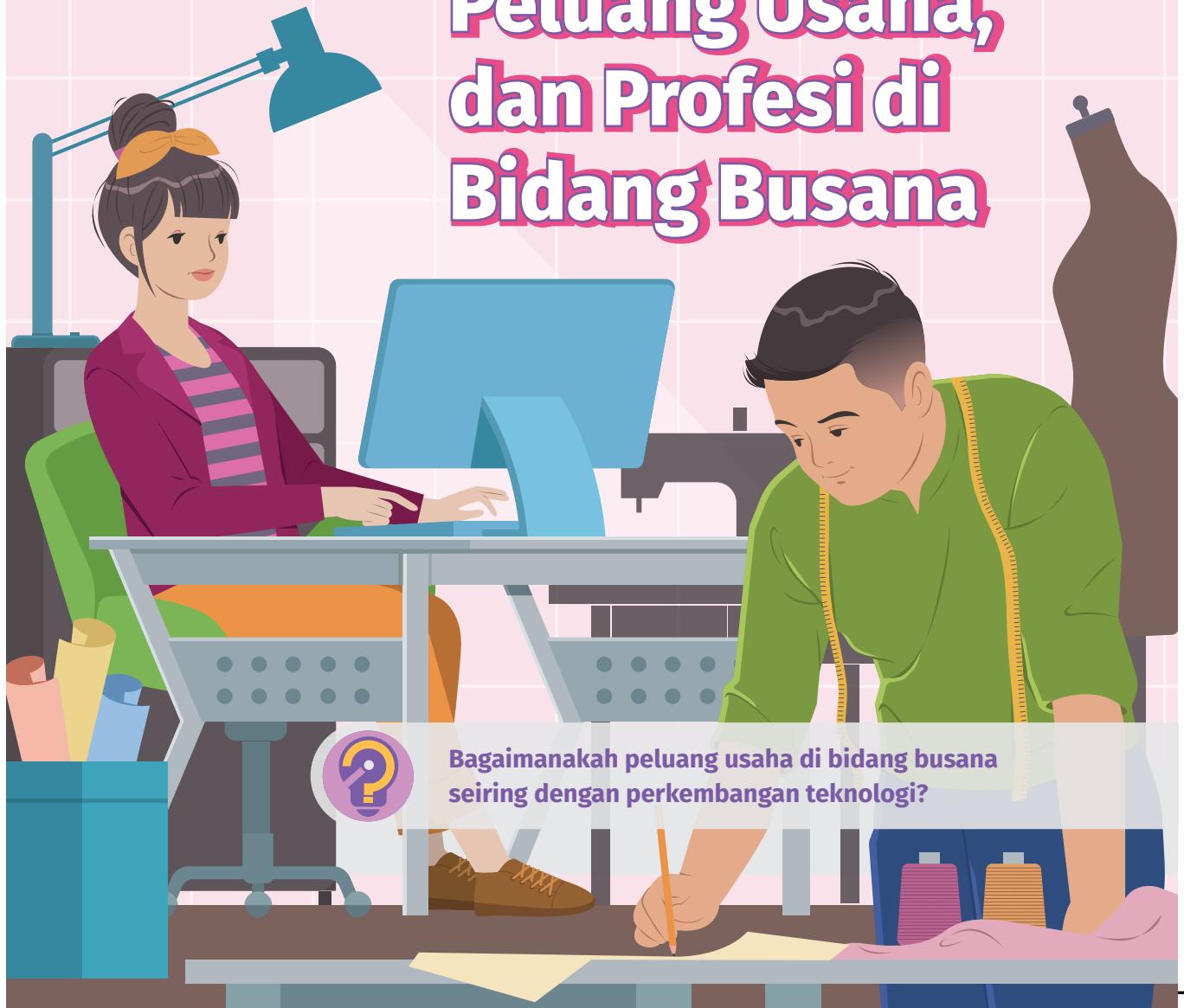
Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB I

Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana



Bagaimanakah peluang usaha di bidang busana seiring dengan perkembangan teknologi?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami profil teknopreneur,
2. mendiskripsikan pekerjaan atau profesi kewirausahaan di bidang busana (fesyen),
3. menjelaskan kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen),
4. membaca peluang pasar dan usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif,
5. melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan.



Kata Kunci

Entrepreneur,

Teknopreneur,

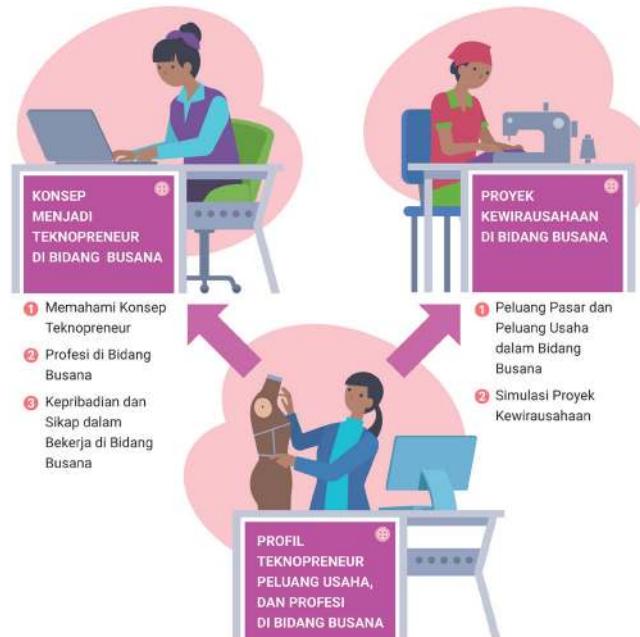
Profesi busana,

Peluang usaha,

Proyek entrepreneur



Peta Materi



Dunia mengalami pandemi Covid-19 pada tahun 2020 dan sampai saat ini virus Covid-19 masih ada. Di masa pandemi itu, salah satu bidang usaha yang mampu beradaptasi terhadap perubahan di masa pandemi ialah usaha di bidang busana. Kebutuhan akan alat pelindung diri (APD) serta ketidakstabilan kondisi ekonomi membuat para pengusaha beralih atau berinovasi pada produksi APD sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19. Mengambil peluang usaha yang ada untuk tetap bertahan merupakan sifat dari seorang *entrepreneur*. Di masa pandemi pula, pemanfaatan teknologi menjadi suatu hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, dengan mengamati peluang usaha yang ada dan memanfaatkan penguasaan teknologi, lahirnya teknopreneur (*technopreneur*) menjawab peluang tersebut. Sebelum kita mempelajari materi ini, ayo, jawablah beberapa pertanyaan berikut.

1. Apakah kamu tertarik untuk membuka sebuah usaha di bidang busana? Ataukah, kamu tertarik untuk bekerja pada industri di bidang busana?
2. Siapakah entrepreneur itu?
3. Apakah kamu pernah berbelanja online? Aplikasi apa yang digunakan dalam melakukan belanja?
4. Berdasarkan pengalaman yang kamu miliki tentang usaha di bidang busana, sebutkan macam-macam usaha di bidang busana?

A. Konsep Menjadi Teknopreneur

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berjalan dengan sangat cepat. Hal itu juga berdampak pada perkembangan teknologi yang digunakan para pengusaha (entrepreneur) di bidang busana. Seperti apakah entrepreneur dan apa bedanya dengan teknopreneur? Mari, kita simak materi berikut.



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 1.1

Secara mandiri, bacalah materi tentang teknopreneur dari berbagai sumber, kemudian buatlah kesimpulannya.

Buatlah kelompok yang beranggotakan 2-3 orang, kemudian amatilah profil-profil para teknopreneur baik dari Indonesia maupun luar negeri. Siapakah profil teknopreneur yang paling menginspirasi kelompok kalian? Mengapa?

Apabila kita membahas tentang teknopreneur, tentunya tidak akan lepas dari entrepreneur. Sebelum mempelajari tentang teknopreneur, kita pelajari dulu tentang entrepreneur.

Entrepreneur atau wirausaha dapat dimaknai sebagai seseorang yang mengelola dan mengorganisasi suatu bentuk usaha yang inovatif dengan memperhitungkan segala risiko yang dialaminya. Adapun teknopreneur berasal dari kata *technology* dan *entrepreneur*. *Technology* dapat kita terjemahkan sebagai teknologi dan *entrepreneur* ialah seorang wirausaha. Dengan demikian, teknopreneur dapat kita artikan sebagai entrepreneur yang memanfaatkan perkembangan teknologi menjadi sebuah usaha (Siregar, Dodi: 2020). *Technopreneurship* adalah jiwa dan semangat teknopreneur. Lebih lanjut, Dodi menjelaskan bahwa *technopreneurship* mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi untuk mengembangkan wirausaha. Jenis wirausaha yang dimaksud tidak hanya teknologi informasi, tetapi juga segala jenis usaha seperti kerajinan, restoran, supermarket, dan lain-lain.

Untuk menjadi teknopreneur di bidang busana, seorang entrepreneur harus memiliki kemampuan berikut:

1. senantiasa berinovasi,
2. mampu menggali potensi-potensi sumber daya yang ada di seluruh Indonesia,
3. mampu berkolaborasi dengan semua pihak baik pemerintah, masyarakat maupun peneliti;
4. menguasai teknologi terbaru di bidang busana maupun bidang pemasaran,
5. senantiasa mengikuti perkembangan tren busana sehingga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.

1. Memahami Profil Teknopreneur

Teknopreneur adalah pencipta ide dan produk dalam bidang teknologi. Teknopreneur menggabungkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki untuk menciptakan kreasi dan ide produk di bidang teknologi dengan kemampuan berwirausaha melalui penjualan produk yang dihasilkan ke sasaran yang menjadi pasarnya. Berikut beberapa contoh profil teknopreneur.

a. Mark Zuckerberg

Mark Zuckerberg adalah pendiri Facebook. Facebook adalah media sosial dan layanan jejaring sosial *online* Amerika yang

dimiliki oleh perusahaan yang saat ini bernama Meta Platforms. Facebook memungkinkan penggunanya untuk berkomunikasi di media sosial dengan orang lain baik teman, saudara, maupun yang lainnya. Selain dapat menampilkan foto-foto aktivitasnya, pengguna facebook juga dapat berkirim pesan, memasarkan produk usaha, mencari produk kebutuhan, dan lain-lain. Facebook diluncurkan tahun 2004, dan sejak saat itu, Mark fokus di dalam pengembangannya. Adanya investor membuat facebook makin berkembang dan merambah di hampir seluruh dunia.

b. William Tanuwijaya

William Tanuwijaya adalah pendiri Tokopedia, sebuah situs web perdagangan elektronik. Tokopedia memberikan kemudahan pada penggunanya untuk membeli barang secara *online*. William lulus kuliah tahun 2003. Setelah lulus, William bekerja di industri yang bergerak di bidang pengembangan *software*. Berdasarkan modal keahliannya di bidang IT dan Business Development Manager, beliau mendapat ide membangun Tokopedia.

c. Achmad Zaky

Achmad Zaky merupakan pendiri Bukalapak yang merupakan salah satu *online marketplace* terbesar yang sukses di Indonesia. Achmad Zaky bersama rekannya Nugroho Herucahyono, mendirikan Bukalapak.com pada tahun 2011. Tujuan dari pendirian Bukalapak adalah untuk memberdayakan usaha kecil dan menengah dengan menjadi tempat UKM tersebut untuk berjualan ataupun bertemu dengan pembeli produk-produk mereka secara *online*.

d. Jason Lamuda

Pada Agustus 2008, Jason mengawali karirnya sebagai *Business Analyst* di McKinsey & Company. Setelah keluar, dia kemudian mendirikan Disdus bersama Ferry Tenka. Setelah sukses dengan Disdus, Jason lalu mendirikan Berrybenka. Berrybenka.com merupakan *website* belanja *online* fesyen dan kecantikan di Indonesia. Berrybenka menjual berbagai merek lokal maupun

merek internasional, termasuk produk *in-house*. Berrybenka mempunyai anak perusahaan bernama Hijabenka. Hijabenka fokus pada menjual busana muslim.

e. Catherine Hindra Sutjahyo

Catherine Hindra Sutjahyo bersama salah seorang rekannya Hadi Wenas mendirikan *fashion online* Zalora. Sebuah hal besar yang cukup menuai sukses sebagai salah satu pengusaha wanita di Indonesia. Zalora merupakan bagian dari *subholding company* dengan berfokus pada *fashion online* bernama Zalando yang hadir di 17 negara. Zalora hadir di beberapa negara Asia dan bekerja sama dengan 400 *brand fashion* ternama.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 1.2

Secara berkelompok, kalian diminta mengamati profesi di bidang busana yang ada di sekitar. Setelah mengamati, kemudian deskripsikan melalui presentasi kelompok hal-hal yang menarik dari macam-macam profesi tersebut.

2. Profesi di Bidang Busana

Beberapa profesi yang dapat kita temui keberadaannya dalam bidang busana (fesyen), di antaranya seperti berikut

a. Fashion Stylist

Fashion stylist atau pengarah gaya merupakan sebutan untuk seseorang yang bertugas menentukan konsep berpakaian untuk klien supaya tampil mempesona. Seorang pengarah gaya memiliki tugas dan tanggung jawab utama untuk membangun citra seseorang lewat pemakaian busana hingga *make up*. *Passion* merupakan hal penting untuk menjadi pengarah gaya. *Passion* berarti keinginan kuat yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dan dilakukan dengan penuh semangat dan antusias. Selain itu, seorang pengarah gaya membutuhkan kemampuan yang lain, misalnya seperti berikut.

1. Mampu mengetahui kepribadian (*personality*) dan karakter dari seseorang.
2. Selalu mengikuti perkembangan tren busana.
3. *Up to date* tentang gaya musim berdasar standar internasional, misal sesi *styling autumn, spring* hingga *winter*.
4. Menguasai teori, teknik, dan aplikasi warna pada bidang busana serta padu padan busana.



Gambar 1.1 *Fashion Stylist* sedang Menjalankan Pekerjaannya
Sumber: Dhiya Abdurrahman L (2023)

b. Fashion Merchandiser

Fashion merchandise adalah kegiatan yang melibatkan perencanaan, pengembangan hingga pengadaan busana sesuai segmen pasar untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. *Merchandiser* adalah seseorang yang bertanggung jawab atas segala hal yang terkait dengan produk. *Fashion merchandiser* memastikan produk fesyen dengan jumlah dan harga yang tepat selalu tersedia di toko. Seorang *fashion merchandiser* bersama desainer menghasilkan produk fesyen yang menarik bagi pelanggan. Berikut ini merupakan beberapa profesi *merchandiser*.

1) Product Merchandiser

Seorang *product merchandiser* bertugas mempromosikan produk fesyen dengan berbagai macam strategi baik di *online* maupun *offline*. Keahlian yang harus dimiliki seorang

product merchandiser ialah menguasai strategi dan teknik pemasaran, menguasai analisis data dan tren, memiliki kreativitas yang tinggi, serta mampu berkomunikasi dengan berbagai pihak.

2) *Visual Merchandiser*

Visual merchandiser memiliki tugas utama merancang visualisasi penempatan produk di dalam toko sehingga memberi kenyamanan berbelanja bagi para pelanggan. Keahlian yang perlu dimiliki oleh seorang *visual merchandiser* ialah menganalisis data dan tren, memiliki kreativitas tinggi, mampu berkoordinasi dalam bekerja tim, memiliki ketelitian tinggi, dan menguasai display produk.



Gambar 1.2 *Fashion Merchandiser* sedang Menjalankan Pekerjaannya
Sumber: Wuriyani Bekti Saputri (2023)

c. *Fashion Creative Director*

Fashion creative director bertanggung jawab untuk menentukan tema, model koleksi busana, serta warna yang akan diproduksi menjadi produk busana. Sebelum menentukan konsep yang akan disajikan, *fashion creative director* harus melakukan riset tren sesuai visi misi *brand*-nya. Seseorang yang akan terjun pada profesi ini harus memiliki keahlian desain grafis, memahami tren busana, dan mampu berkomunikasi dengan tim.



Gambar 1.3 *Fashion Creative Director*
Sumber: Sean Fennessy/The Design Files (2012)

d. *Fashion Designer*

Fashion designer adalah profesi di bidang busana yang pekerjaannya merancang busana, baik untuk industri maupun untuk personal. *Fashion designer* wajib memiliki kemampuan menguasai tentang tren fesyen terkini dan mampu mengelola proses pekerjaan mulai dari desain hingga bentuk pakaian jadi.



Gambar 1.4 Kegiatan *Fashion Designer*
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

e. *Fashion Journalist*

Fashion journalist adalah seseorang yang memiliki pekerjaan meliput dan membuat laporan tentang berbagai fenomena dalam dunia fesyen. Keahlian yang harus dimiliki oleh seorang *fashion journalist* adalah mampu menulis multiplatform, memahami mode busana, punya kepribadian yang kuat.

f. *Pattern Maker*

Pattern Maker adalah orang yang terlatih membuat pola dari desain yang diberikan oleh *fashion designer*. Pola yang dibuat bisa secara manual maupun digital bergantung pada sistem pembuatan pola di industri tersebut.

Kemampuan yang wajib dimiliki *pattern maker*:

- 1) menguasai teknik pembuatan pola
- 2) perhatian pada detail desain
- 3) pengetahuan mengenai tekstil
- 4) komunikatif

g. *Garment Technologist*

Garment technologist (teknolog garmen) adalah seseorang pekerjaannya berhubungan erat dengan tim desain, industri penghasil kain, bahkan industri yang memproduksi busana. *Garment technologist* bertindak sebagai komunikator antara pabrik dan industri busana tempat mereka bekerja. *Garment technologist* memastikan konstruksi garmen berjalan lancar dan sesuai dengan standar kualitas yang ditentukan.



Ayo, Membaca!

Aktivitas 1.3

Untuk mempelajari materi tentang kepribadian dan sikap dalam bekerja di bidang busana (fesyen), kamu diminta untuk menjelaskan sikap dan kepribadian seseorang yang bekerja di bidang busana yang kamu kagumi. Sumber materi dapat diperoleh dari wawancara langsung maupun membaca di berbagai media. Kemudian, jelaskan sikap dan kepribadian yang dapat ditiru untuk bekerja di bidang busana.

3. Sikap dan Kepribadian dalam Bekerja di Bidang Busana

Bidang busana termasuk dalam bidang ekonomi kreatif. Untuk bekerja di bidang ekonomi kreatif, tentunya dibutuhkan kreativitas yang tinggi. Bekerja di bidang busana merupakan sebuah seni

yang dalam pelaksanaan bekerjanya berhubungan dengan banyak orang. Dengan demikian, sikap dan kepribadian yang baik sangat dibutuhkan.

a. Sikap dalam Bekerja di Bidang Busana

Untuk menjadi sukses dalam bekerja di bidang busana (fesyen), seseorang harus mempunyai sikap yang baik. Sikap dapat diartikan penilaian, tindakan terhadap suatu objek. Sikap yang harus dimiliki untuk bekerja di bidang busana (fesyen) adalah seperti berikut.

1) Komunikatif dan Terampil secara Interpersonal

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Menjaga hubungan baik dengan pelanggan.
- b) Menjaga hubungan baik dengan tim kerja.
- c) Menghormati keragaman pada pelanggan.

2) Memahami Bisnis dengan Baik

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Memperhatikan tren mode saat ini untuk memastikan keuntungan dalam penjualan.
- b) Mengorganisasikan semua sumber daya yang ada untuk mendapatkan keuntungan dan kesuksesan.

3) Semangat Kompetitif

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Mampu menangani persaingan dan tekanan dengan baik.
- b) Mampu bekerja sama dengan perancang mode lain yang mempunyai visi dan misi yang sama.
- c) Memahami daya saing industri mode secara umum dan berkembang di lingkungan ini.

4) Bekerja dalam Tim dengan Baik

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Mampu berkolaborasi secara efektif dengan orang lain yang masih berada di lingkungan tim.

- b) Menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi dengan bijak.
- c) Menghargai ide dan sudut pandang yang beragam sehingga dapat menambah nilai proyek.
- d) Menghargai keragaman anggota tim.

5) **Pengetahuan dan Ketertarikan pada Tren Busana**

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Berpengetahuan luas dan antusias tentang tren mode saat ini.
- b) Terus mencari yang terbaru dan terbaik untuk tetap kompetitif di industri *fashion*.

b. **Kepribadian dalam Bekerja di Bidang Busana**

Kepribadian yang sebaiknya dimiliki untuk bekerja di bidang busana adalah sebagai berikut.

1) **Memiliki Rasa Percaya Diri**

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Teguh pendiriannya
- b) Tidak bergantung pada orang lain
- c) Berkepribadian baik
- d) Optimis terhadap pekerjaannya

2) **Berorientasi pada Tugas dan Hasil**

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Ketekunan dan ketabahan
- b) Mempunyai motivasi tinggi dan kerja keras

3) **Pengambil Risiko**

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Energik dan berinisiatif
- b) Kemampuan mengambil risiko
- c) Suka pada tantangan

4) Kepemimpinan

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Bertingkah laku sebagai pemimpin
- b) Dapat menanggapi saran dan kritik
- c) Dapat bergaul dengan orang lain

5) Keorisinilan

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Inovatif, kreatif, dan fleksibel
- b) Serbabisa dan mengetahui berbagai hal
- c) Mempunyai banyak sumber kemampuan

6) Berorientasi ke Masa Depan

Sikap ini tampak dari hal berikut.

- a) Memiliki pandangan ke masa depan tentang trend busana
- b) Optimis memandang ke masa depan

B. Proyek Kewirausahaan di Bidang Busana



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 1.4

Silakan kalian membaca materi tentang peluang pasar dan usaha di bidang busana. Dalam kelompok yang terdiri 3-4 orang, amatilah lingkungan di sekitar kalian. Buatlah analisis tentang peluang pasar pada usaha di bidang busana yang dapat dikembangkan menjadi sebuah usaha. Presentasikan hasilnya di depan kelas.

1. Peluang Usaha dalam Bidang Busana

Pada bagian ini, kita akan mengenal peluang usaha di bidang busana, sumber peluang usaha, analisis peluang usaha, dan jenis-jenis usaha di bidang busana.

a. Peluang Usaha

Peluang usaha adalah semua ide bisnis, prospek, perencanaan, maupun kesempatan lain untuk suatu usaha yang sedang dikembangkan atau akan dimulai (Utami, 2021). Hal yang diinginkan diperoleh dengan mengoptimalkan manfaat dari segala faktor yang ada, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari diri sendiri, contohnya seperti minat dan bakat. Faktor eksternal berasal dari luar diri, contohnya kondisi lingkungan, tempat usaha, dan lain sebagainya.

b. Sumber Peluang Usaha

Peluang usaha tersebar di berbagai tempat dan kesempatan. Peluang usaha yang bisa kita temukan antara lain peluang dari diri sendiri, dari lingkungan, dari perubahan yang terjadi, dari konsumen, dan dari informasi yang diperoleh.

1) Peluang dari Diri Sendiri

Peluang dari diri sendiri dapat berasal dari hobi, keahlian, pengetahuan dan latar belakang pendidikan yang dimiliki.

a) Hobi

Hobi dapat dijadikan sebagai sumber peluang usaha. Melakukan kegiatan yang disukai dan disertai dengan ketekunan akan membuat usaha lebih maju. Contohnya, seorang yang mempunyai hobi mendesain busana, kemudian dia memperdalam dengan pendidikan maupun peningkatan kompetensi hingga menjadi ahli di bidangnya menjadikan sebuah peluang usaha menjadi seorang *fashion desainer*.

b) Keahlian

Keahlian dapat dijadikan modal dalam dalam menentukan peluang usaha. Sebagai contoh, seorang yang ahli mengoperasikan mesin bordir komputer menjadikan keahliannya sebagai peluang usaha di bidang jasa bordir komputer.

c) Pengetahuan dan Latar Belakang Pendidikan

Mempunyai latar belakang pendidikan lulusan SMK Tata Busana memberikan peluang usaha mendirikan sebuah modiste ataupun tailor busana.

2) Peluang dari Lingkungan

Peluang usaha dari lingkungan dapat diperoleh dengan mengamati dan mendengar berbagai masalah dan kesulitan di lingkungan sekitar kita. Sebagai contoh, ketika pandemi Covid-19 kita mengamati dari lingkungan sekitar ketika masker medis sulit didapatkan, dan jika ada pun, harganya sangat mahal. Kondisi tersebut dapat dijadikan sebuah peluang usaha, yaitu memproduksi masker kain yang berkualitas dan dijual dengan harga terjangkau.

3) Peluang dari Perubahan yang Terjadi

Kehidupan bersifat dinamis atau mudah berubah sesuai kebutuhan. Peluang usaha yang dapat diambil dari perubahan yang terjadi, misalnya perubahan:

- a) gaya hidup
- b) teknologi dan komunikasi
- c) lingkungan
- d) musim
- e) tingkat kebutuhan

4) Peluang dari Konsumen

Saran, keluhan, permintaan khusus dari konsumen dapat dijadikan sebuah peluang usaha. Contohnya, konsumen mempunyai badan yang pendek gemuk. Dia kesulitan mendapatkan celana jeans yang pas. Dia berharap adanya sebuah tempat yang menerima jasa pembuatan celana jeans dengan *made to order*. Hal itu dapat menjadi peluang usaha.

5) Peluang dari Informasi yang Diperoleh

Informasi yang beredar di masyarakat tentang fenomena perubahan tren gaya berbusana dapat dijadikan sebuah peluang usaha dengan menjadi konektivitas atau menjadi penghubung antara kebutuhan dan pemenuhan kebutuhan. Mengetahui informasi tentang kebutuhan

masyarakat terhadap produk tertentu yang dibutuhkan serta mengetahui informasi di mana mendapatkan produk tersebut merupakan salah satu contoh untuk dikembangkan sebagai peluang usaha.

c. Analisis Peluang Usaha

Analisis peluang usaha dilakukan sebelum memulai usaha. Analisis peluang usaha dapat menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT bertujuan mengetahui keadaan usaha secara komprehensif.

1) *Strength* (S)

Strength dapat diartikan sebagai analisis kekuatan. Kekuatan yang dimaksud ialah kekuatan dari perusahaan atau organisasi yang menjadi kelebihan dari suatu usaha.

2) *Weaknesses* (W)

Weaknesses dapat diartikan analisis kelemahan. Menganalisis kelemahan yang menjadi kendala sangat penting untuk memajukan perusahaan.

3) *Opportunity* (O)

Opportunity ialah analisis peluang yang berada di luar usaha kita yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan usaha kita.

4) *Threats* (T)

Threats (ancaman) ialah analisis tentang keadaan yang tidak menguntungkan usaha kita yang dapat menyebabkan kemunduran bahkan kegagalan.

d. Jenis Usaha di Bidang Busana

Melakukan pemilihan bisnis yang akan dijalani dapat menyesuaikan dengan karakter, bakat, keterampilan atau hobi yang dimiliki. Berikut contoh beberapa jenis usaha busana yang perlu diketahui ketika melakukan pemilihan bisnis.

1) Usaha Menjahit Perseorangan

Disebut usaha menjahit perseorangan karena dilakukan secara individual. Berdasarkan busana yang dibuat, usaha perseorangan dibagi menjadi modiste, tailor, atelier, dan *haute couture*.

a) Modiste

Pengelolaan modiste masih sangat sederhana, hampir semua pekerjaan dilakukan sendiri mulai dari mengukur, memotong, menjahit, hingga penyelesaian. Alat yang digunakan sederhana dan terbatas pada alat mesin standar minimal. Sistem produksi berdasarkan pesanan pelanggan, baik model maupun ukuran. Dalam istilah industri, modiste disebut *make to order* (memproduksi berdasarkan/untuk memenuhi permintaan konsumen).

b) Tailor

Tailor biasanya mengerjakan busana pria khususnya setelan jas. *Tailor* dapat pula mengerjakan jas wanita. *Tailor* termasuk juga *made to order*. Ukuran, bahan, dan model diperhatikan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan pesanan. *Tailor* mengutamakan kualitas dan jaminan mutu daripada kuantitas.



Gambar 1.5 Bidang Usaha *Tailor*

Sumber: Ira Gita/Kompas.com (2019)

c) Haute Couture

Haute couture berasal dari bahasa Prancis. Dalam bahasa Italia, *haute couture* disebut *alta moda*. Bahasa Indonesia menyebutkan, *haute couture* disebut adibusana yang berarti seni membuat busana tingkat tinggi. Usaha ini lebih mengutamakan pada detail

potongan yang fit dengan badan nan indah. *Haute couture* menggunakan bahan berkualitas tinggi. Penyelesaian banyak dilakukan dengan tangan.



Gambar 1.6 Antonio Grimaldi's Haute Couture Show
Sumber: Elli Ioannou for DAM/Design and Art Magazine (2019)

d) *Atelier*

Atelier berasal dari bahasa Prancis yang berarti “tempat kerja, bengkel” atau *workshop* (dalam bahasa Inggris). *Atelier* menerima jahitan perseorangan, menerima order dalam jumlah besar (konveksi), dan menjual busana jadi. Pengelolaan usaha pada *atelier* lebih luas dibandingkan dengan *modiste* dan *tailor*, baik dari segi peralatan, staf pegawai, maupun organisasi.

2) *Boutique*

Boutique atau butik merupakan toko yang menjual pakaian jadi lengkap dengan aksesorisnya.

Ciri-ciri busana butik seperti berikut.

- a) Produk busana butik merupakan busana kelas menengah hingga atas dengan kualitas jahitan yang baik. Teknik penyelesaiannya menggunakan teknik jahit tangan. Ukuran busana dibuat berdasarkan ukuran tertentu atau berdasarkan standar dunia mode.
- b) Modenya cenderung unik dan tidak pasaran.
- c) Busana butik diproduksi hanya satu sampai tiga potong untuk satu model sehingga eksklusif.

- d) Butik-butik eksklusif memproduksi satu setel busana, lengkap dengan aksesoris dan milineris yang senada dengan busana.

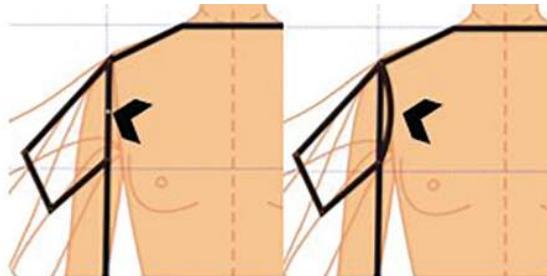


Gambar 1.7 *Showroom* butik

Sumber: Kate Spade/Popbela.com (2022)

3) *Factory Outlet*

Factory outlet merupakan istilah yang dipakai untuk toko pakaian yang menjual pakaian jadi dengan *brand*/merek yang terkenal. *Factory outlet* merupakan (kebanyakan) pakaian sisa ekspor dengan kualitas yang berbeda-beda.



Gambar 1.8 *Showroom Factory Outlet*

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

4) **Konveksi**

Konveksi ialah usaha di bidang busana jadi dengan skala besar atau secara massal, dengan kualitas busana menengah ke bawah. Dalam proses produksi, ukuran busana ini tidak

berdasarkan pesanan pelanggan, melainkan menggunakan ukuran standar seperti S-M-L-XL-XXL atau 11, 12, 13, 14, 15, 16 atau 30, 32, 34, 36, 38, 40, dan 42.

5) Industri Garmen

Industri garmen dapat diartikan sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang pembuatan pakaian jadi dalam skala besar yang dikelola dengan sistem manajemen dan juga sistem administrasi yang terstruktur dengan baik. Proses produksi pakaian pada industri garmen terbilang sangat cepat dan juga rapi dengan kualifikasi jahitan menengah ke atas, yang didukung oleh mesin-mesin produksi yang sangat modern. Standar mutu produk di garmen sangat diperhatikan sehingga setiap divisi pengerjaannya masing-masing memiliki *quality control*.



Gambar 1.9 Proses Produksi di Garmen

Sumber: JPNN/JawaPos.com (2019)

2. Simulasi Kewirausahaan



Mari, Beraksi!

Aktivitas 1.5

Lakukan kegiatan membaca materi tentang proyek kewirausahaan secara individu. Buatlah kelompok, yang terdiri atas 3-4 orang. Buatlah *business plan* dari hasil aktivitas yang sudah kamu lakukan sebelumnya. Laporkan hasil yang kamu buat pada guru.

Business Plan

Business plan berarti rancangan pelaksanaan usaha secara utuh. *Business plan* berupa dokumen yang disiapkan oleh entrepreneur yang berisi perencanaan, pemasaran permodalan manufaktur, dan sumber daya manusia.

Contoh Business Plan Sederhana

1. Latar Belakang

Berisi latar belakang rencana pendirian usaha.

2. Deskripsi Perusahaan

Berisi deskripsi dari usaha yang akan didirikan, visi dan misi Perusahaan, serta tujuan pendirian usaha.

3. Barang dan Jasa yang Diproduksi

Berisi penjelasan dari barang dan jasa yang akan diproduksi dari usaha tersebut. Selain itu, juga menjelaskan keunggulan dari produk barang dan jasa yang diproduksi.

4. Analisis Aspek Pasar

Berisi segmentasi pasar dan strategi pemasaran yang akan dilakukan oleh usaha yang direncanakan.

5. Analisis Aspek Teknis

Berisi lokasi dari usaha yang direncanakan, *layout* ruangan, serta alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan usaha tersebut. Jumlah target produksi dari usaha yang direncanakan juga perlu dijelaskan pada aspek ini.

6. Analisis Aspek Manajemen

Dijelaskan tentang sumber daya manusia yang dibutuhkan di usaha yang direncanakan dan manajemen sumber daya manusia yang dilakukan.

7. Analisis Aspek Finansial

Berisi modal yang dibutuhkan dan sumber modal dari usaha yang direncanakan.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 1.6

Berdasarkan hasil aktivitas yang sudah kamu lakukan sebelumnya, buatlah kelompok dengan anggota 3-4 orang. Rencanakan dan lakukanlah simulasi kewirausahaan dalam kelompok kalian. Simulasi dimulai dari tahapan: melakukan analisis *SWOT* untuk menentukan peluang usaha dari kewirausahaan kalian, membuat *brand* dan menentukan *DNA brand*, membuat *business plan* serta melaksanakan simulasi di bawah bimbingan guru.

Buatlah laporan dari kegiatan yang sudah kalian lakukan.



Asesmen

Jawablah soal berikut dengan tepat!

1. Apakah yang kamu ketahui tentang profil seorang teknopreneur?
2. Jelaskan tentang salah satu profesi di bidang busana yang paling menarik minat untuk kamu tekuni! Jelaskan alasannya!
3. Jelaskan bagaimana sikap dan kepribadian yang harus dimiliki apabila bekerja di bidang busana!
4. Jelaskan tentang peluang usaha dari diri sendiri!
5. Jelaskan tentang usaha menjahit perseorangan!



Pengayaan

Untuk menggali materi ini sehingga bisa mendalaminya lebih jauh, kamu bisa membaca dari berbagai sumber tentang profil seseorang yang sukses berprofesi di bidang busana. Simpulkanlah sikap dan kepribadian yang dimilikinya hingga bisa sukses di bidangnya.



Refleksi

Pada Bab I, kamu sudah mempelajari mengenai Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana (Fesyen).

Yuk, refleksikan diri kamu dengan mengisi tabel berikut!

Tabel 1.1 Refleksi Profil Teknopreneur, Peluang Usaha, dan Profesi di Bidang Busana (Fesyen)

Kemukakan pendapatmu terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi di atas!				
Sangat Bermanfaat	Bermanfaat	Cukup Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Sangat Kurang Bermanfaat
Alasannya				

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB II

Dunia Industri dan Perkembangan Mode



Seberapa penting pemahaman mengenai ekosistem industri mode bagi seorang *fashion designer*?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu:

1. memahami ekosistem industri mode meliputi perkembangan mode busana, model bisnis dalam lingkup industri *fashion*, *trend*, konsep *sustainable fashion*;
2. memahami potensi lokal dan kearifan lokal dalam produk *fashion*;
3. mendeskripsikan ekosistem industri mode.



Kata Kunci

Ekosistem industri mode,

Trend fashion,

Sustainable fashion,

Potensi dan kearifan lokal



Peta Materi



Sumber: Girah Ababil (2021)

Apakah kamu pernah berpikir, bagaimana seorang desainer mampu menciptakan produk yang dapat diminati oleh khalayak ramai? Atau, bagaimana suatu produk dapat menjadi sangat diminati atau menjadi tren, dimana semua orang mengenakan produk tersebut? Bagaimana cara seorang desainer dapat menentukan produk apa yang harus dibuat saat ini, atau bahkan di tahun berikutnya? Hal tersebut dapat diatasi jika seorang desainer mampu memahami ekosistem dan perkembangan yang ada di dalam industri mode. Kemampuan untuk memahami ekosistem mode dapat membantu seorang desainer untuk membaca minat dan produk apa yang sedang banyak digemari oleh khalayak. Selain itu, dia juga dapat mengetahui skema bisnis yang tepat untuk memasarkan produknya. Fenomena yang sedang terjadi dapat dijadikan acuan bagi seorang desainer dalam menghasilkan sebuah karya/produk yang mengarah ke *mass production*.

A. Ekosistem Industri Mode



Mari, Berdiskusi!

Aktivitas 2.1

Buatlah kelompok dalam kelas kalian.

Carilah informasi dari berbagai media mengenai ekosistem industri mode dan *overview fashion industry* secara individu. Diskusikan dan buatlah peta konsep tentang ekosistem industri mode, kemudian presentasikan di depan kelas.

Fashion atau mode merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif di Indonesia yang dikembangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Menurut data Statistik Ekonomi Kreatif tahun 2020, subsektor mode menempati posisi teratas sebagai industri yang memiliki nilai ekspor paling tinggi, yaitu sebesar 62,04%. Setiap wacana yang mengemukakan bidang *fashion* selalu diasosiasikan dengan pembahasan di bidang busana. Padahal, busana tidak hanya berupa benda yang dijadikan sebagai penutup tubuh. Lebih dari itu, secara empirik, busana diyakini memiliki kemampuan dalam menunjukkan satu peradaban. Saat menuju popularitas, suatu gaya tertentu dikenakan oleh sejumlah relatif kecil orang yang secara finansial mampu membuat dirinya berbeda atau secara psikologis cukup aman untuk mencoba sesuatu yang baru.

Kebutuhan manusia akan berbusana tidak lagi sebatas sebagai kebutuhan sandang yang harus terpenuhi, atau sekadar untuk melindungi tubuh dari kondisi cuaca dan serangan serangga. Kebutuhan itu merupakan suatu gaya hidup yang dapat mencerminkan kepribadian, status sosial, dan status ekonomi individu. Pandangan masyarakat umum tentang industri mode memiliki stigma tersendiri. Industri mode acapkali dikaitkan dengan dunia yang glamor, mahal, identik dengan sesuatu yang mewah yang berkaitan dengan dunia *entertainment* dan sosialita. Pada kenyataannya, industri mode tidak sesederhana itu. Industri mode atau *fashion* merupakan fenomena budaya yang kompleks, tetapi juga merupakan bagian dari industri

manufaktur dan ritel global yang cakupannya sangat luas. Industri mode memiliki ruang lingkup yang dapat bersinggungan dengan industri lainnya, seperti industri media, periklanan, penerbitan, industri musik, *digital marketing*, dan industri lainnya sehingga bisa disebut sebagai industri yang dinamis.

1. Definisi Mode

Mode memiliki pengertian sebagai suatu tanda di mana adanya perubahan gaya hidup dalam suatu masa. Perubahan ini tidak terlepas dari perkembangan sejarah serta kemajuan teknologi yang makin cepat. Breward dan Evan (2005) menjelaskan bahwa *mode* berasal dari bahasa Latin yang berarti *modus* yang salah satu artinya sopan santun.

Di Indonesia, dalam perkembangannya, dalam struktur kebahasaan, istilah *fashion* diubah menjadi fesyen, untuk memberikan rasa yang lebih melekat pada budaya berbusana masyarakat Indonesia. Namun, pada akhirnya, penggunaan istilah *fesyen* berubah menjadi *mode* berdasarkan kesepakatan antarpraktisi dan akademisi di industri busana. Secara harfiah, pengertian mode tidak berarti semata-mata hanya sebatas pakaian dan perlengkapannya saja, melainkan gaya dalam berbusana serta bagaimana individu berperilaku.

2. Ekosistem Industri Mode

Perbedaan ekosistem antara negara maju dan negara berkembang disebabkan adanya perbedaan budaya, potensi, permasalahan, dan kondisi geografi tiap negara, khususnya persoalan selera. Demikian juga dengan ekosistem industri mode. Berikut gambaran ruang lingkup ekosistem industri mode.



Gambar 2.1 Ruang Lingkup Industri Mode

Ekosistem industri mode adalah sebuah sistem yang menggambarkan ikatan saling kebergantungan (*interdependent relationship*) antara setiap peran dalam proses menciptakan ide kreatif. Dalam buku *Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015-2019*, untuk menggambarkan hubungan ini, dibuatlah suatu pemetaan yang terdiri atas hal-hal berikut.

a. Rantai Nilai Kreatif

Rantai nilai kreatif (*creative value chain*) merupakan proses penciptaan nilai kreatif yang berfokus pada transaksi sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi di dalamnya. Adapun industri yang terdapat pada rantai ini meliputi industri utama yang merupakan penggerak dalam sektor industri kreatif serta industri pendukungnya.

Proses ide atau kreasi merupakan tahap awal dalam rantai nilai kreatif. Pada tahap ini, lebih menonjol untuk mengembangkan ide-ide baru serta mencari tahu bagaimana cara untuk menyelesaikan segala bentuk permasalahan dan melihat peluang yang ada dalam industri mode.



Gambar 2.2 Rantai Nilai Kreatif

Adapun urutan kegiatan dalam proses berkreasi berawal dari riset untuk membuat sebuah konsep. Konsep itu dilanjutkan dengan tahap membuat inovasi, interpretasi, dan eksplorasi. Kemudian, dijadikan ke dalam desain dengan luaran berupa produk sampel atau *prototype*.

1) Riset

Sebagai awal untuk mendukung kemampuan berkreasi, dibutuhkan riset mengenai perilaku serta kecenderungan gaya hidup konsumen. Berikut tahapannya.

1. Menganalisis gaya hidup masyarakat saat ini.
2. Menganalisis kecenderungan yang ada dalam tren mode.

3. Memprediksi dan menemukan pola hidup atau tren yang akan datang.
4. Membuat konsep, tema, orientasi, dan *decoding*.

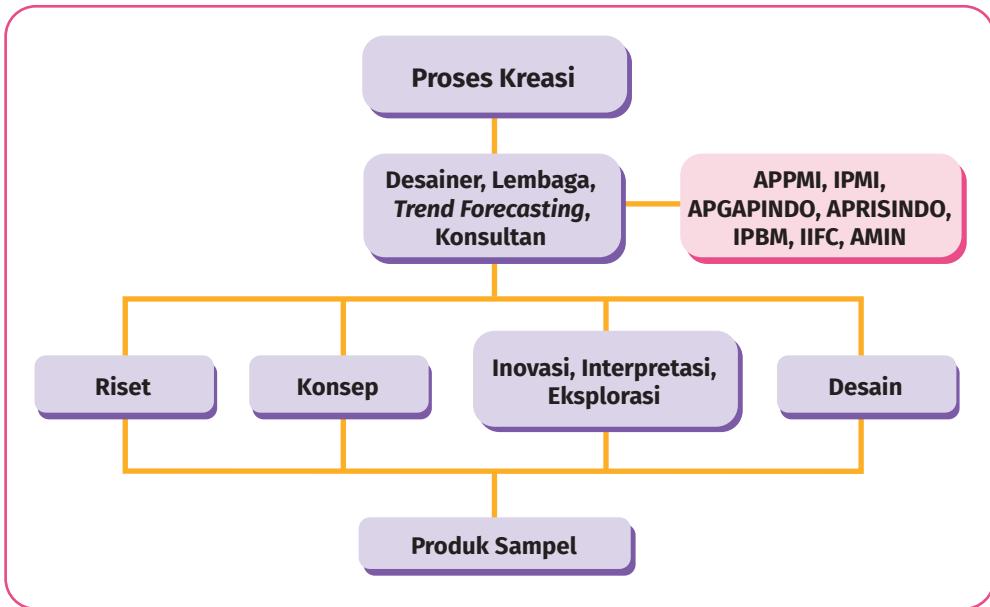
Dalam hal ini, riset dan analisis menjadi acuan untuk memprediksi perubahan gaya hidup serta pola pikir konsumen.

2) Konsep

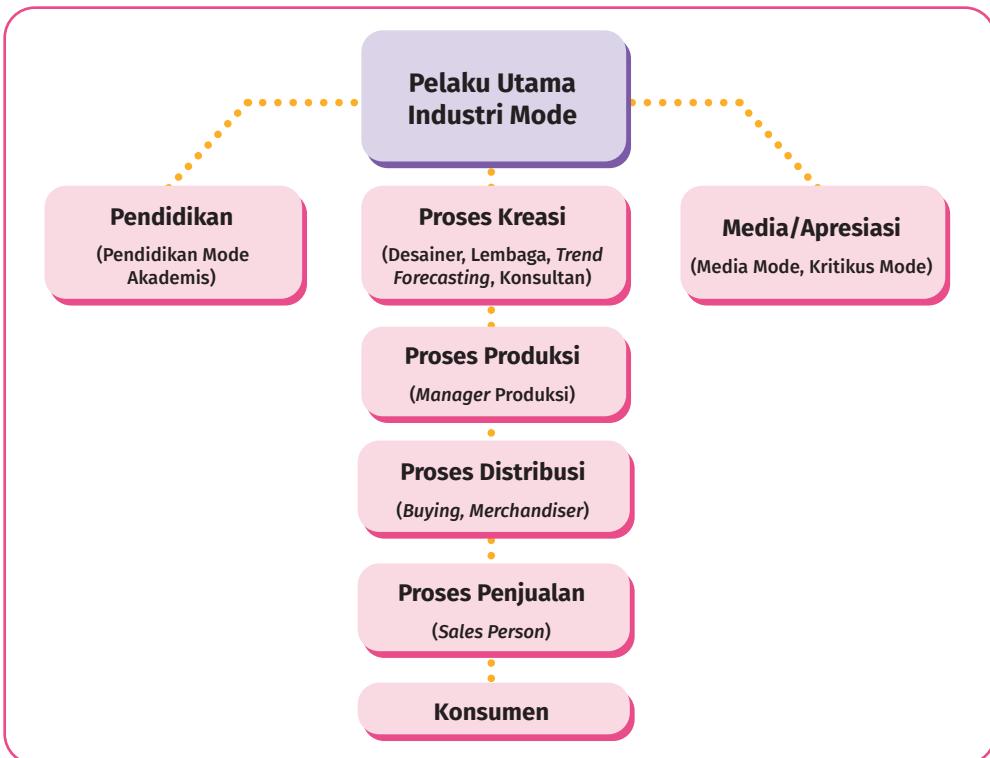
Untuk mengetahui tujuan pasar, dilakukan pemetaan perilaku konsumen dari berbagai sudut pandang. Pemetaan perilaku konsumen dilakukan antara lain dari sudut pandang demografi (jenis kelamin, rentang umur, dan kelas sosial), letak geografis (kota, negara, musim), serta psikografi (identifikasi karakteristik kepribadian dan sikap yang memengaruhi gaya hidup seseorang serta perilaku dalam mengonsumsi suatu produk). Pemetaan perilaku konsumen tersebut merupakan kecenderungan penerimaan mode (*avant grade/trend setter*/pengikut mode aktif/pasif) serta *style* dalam berpakaian.



Gambar 2.3 Skema Proses Kreatif



Gambar 2.4 Proses Kreasi Subsektor Mode di Indonesia



Gambar 2.5 Peta Ekosistem Mode

b. Pasar--Konsumen (*Market*)

Konsumen merupakan pihak yang mampu mengapresiasi produk. Konsumen industri mode memiliki karakteristik konsumen yang berbeda dibandingkan dengan konsumen industri kreatif lainnya. Hal tersebut dipengaruhi oleh ruang lingkup substansinya, yaitu konsumen umum dan konsumen khusus. Konsumen umum merupakan target pasar dari ruang lingkup *ready-to-wear*. Konsumen khusus merujuk kepada para penikmat mode seperti kalangan sosialita maupun akademisi, media, atau orang yang terlibat dalam industri mode lainnya seperti *fashion stylish* dan artis.

c. Lingkungan Pengembangan (*Nurturance Environment*)

Kita telah memahami ekosistem mode dan rantai nilai kreatif yang terdapat dalam industri mode. Pembahasan selanjutnya akan berfokus pada lingkungan pengembangan yang dapat memengaruhi semua komponen yang ada dalam industri mode.

1) Apresiasi

Salah satu komponen lingkungan pengembangan yang memengaruhi proses ialah apresiasi dalam bidang mode. Apresiasi dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu apresiasi oleh pasar (konsumen) dan apresiasi kepada desainer itu sendiri sebagai pelaku. Selain itu, kegiatan apresiasi dapat berupa pemberian penghargaan kepada semua pelaku mode. Kegiatan tersebut dapat dilakukan oleh pemerintah, asosiasi, institusi ataupun media kepada para tokoh mode dan produsen mode, baik secara kualitas maupun kuantitas. Pada akhirnya, apresiasi dalam bentuk apa pun akan memberikan masukan bagi pelaku mode dan membuat pelaku di industri mode dapat membuat karya yang lebih inovatif.

2) Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang sangat berpengaruh dalam menciptakan suatu karya. Peran pendidikan di industri mode sangat penting karena membantu mengembangkan industri mode agar dapat

menciptakan tenaga kerja yang memiliki kemampuan dan kompetensi yang mumpuni. Selain itu, pendidikan juga dapat memberikan kesempatan kepada penyedia pelatihan dan pendidikan mode untuk mengetahui para pelaku yang memiliki potensi dalam subsektor mode. Adapun jenis pendidikan mode Indonesia dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu seperti berikut.

a) Pendidikan Desain

Pendidikan desain merupakan pendidikan yang berfokus pada materi pengajaran mulai dari bagaimana cara berpikir kreatif, dasar seni desain, membuat konsep, sampai bagaimana cara untuk membuat suatu koleksi busana.

b) Pendidikan Teknis

Pendidikan teknis merupakan pendidikan yang berfokus pada materi pengajaran teknis jahit dan pengoperasian alat-alat jahit, serta berbagai teknik pengayaan seperti payet, bordir, dan lainnya.

c) Pendidikan Manajemen Bisnis

Pendidikan manajemen bisnis merupakan pendidikan yang memiliki materi terkait desain dan teknis, tetapi fokusnya lebih mengarah kepada ilmu pengelolaan manajemen bisnis dan kewirausahaan sebagai aspek komersial. Materi yang diberikan terkait konsep dan strategi pemasaran.

3) Asosiasi

Asosiasi maupun lembaga *trend forecasting* memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai wadah dalam mengumpulkan para pelakunya. Namun, saat ini, acuannya lebih mengarah pada tren yang diterbitkan oleh Kemenparekraf maupun Baparekraf. Di bawah ini asosiasi yang ada di industri mode Indonesia yang dibagi ke dalam empat kelompok.

a) Asosiasi Profesi/Produksi

Terdapat sembilan asosiasi profesi di Indonesia. Kesembilan asosiasi tersebut ialah seperti di bawah ini.

(1) APPMI (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia)

Saat ini, beberapa *fashion designer* yang pernah menjadi bagian dari APPMI telah membuat asosiasi baru, yaitu bernama IFC (Indonesia Fashion Chamber) yang berfokus pada busana *ready to wear*, *craft*, dan *modest fashion* (busana sopan).

(2) IPMI (Ikatan Perancang Mode Indonesia)

(3) APGAI (Asosiasi Pemasok Garmen dan Aksesori Indonesia)

(4) APINDO (Asosiasi Pengusaha Indonesia)

(5) APGAPINDO (Asosiasi Pengusaha Gaun Pengantin dan Perlengkapan Indonesia)

(6) PTI (Perhimpunan Tailor Indonesia)

(7) APRISINDO (Asosiasi Persepatuan Indonesia)

(8) IIFC (Ikatan Islamic Fashion Consortium)

(9) IPBM (Ikatan Perancang Busana Muslim)

b) Asosiasi Merek Indonesia (AMIN)

(1) Asosiasi Distribusi

(2) APRINDO (Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia)

(3) ARDIN (Asosiasi Rekanan Pengadaan Barang dan Distributor Indonesia)

(4) AFI (Asosiasi Franchise Indonesia)

c) Asosiasi Penjualan

ASPERAPI (Asosiasi Perusahaan Pameran Indonesia)

d) Asosiasi Pendidikan

(1) IWAPI (Ikatan Wanita Pengusaha Indonesia)

(2) ISWI (Ikatan Sarjana Wanita Indonesia)

Empat komponen di atas memiliki peran yang berbeda-beda, tetapi tetap berkaitan dan membentuk sebuah siklus dalam ekosistem subsektor industri mode yang mampu menghasilkan rantai nilai kreatif secara berkelanjutan. Peta subsektor industri mode merupakan pemetaan yang dibuat menggunakan pendekatan kondisi ideal atau *modelling* untuk memberikan gambaran yang sempurna bagi industri mode secara komprehensif. Pemetaan tersebut menggambarkan seluruh aktivitas yang terjadi pada setiap tahapan kreatif. Dalam hal ini, seluruh pelaku dalam industri mode yang terlibat dijadikan sebuah ekosistem secara berkelanjutan sehingga industri mode dapat berkembang dalam konteks industri.

d. Model Bisnis Industri Mode

Model bisnis merupakan konsep bagaimana sebuah produk mode dapat dilihat oleh konsumen. Melalui model bisnis, konsumen dapat mengetahui bagaimana suatu produk diproduksi hingga bisa sampai ke tangan konsumen. Adapun model bisnis yang terdapat dalam lingkup mode seperti berikut.

1. Membuat pusat mode, pameran, atau aktivitas perdagangan yang memiliki sub-budaya kuat yang mampu memberikan inspirasi.
2. Model bisnis yang bersumber pada kekuatan lokal daerah untuk menciptakan tren.
3. *Ready-to-wear fashion* merupakan produk mode yang memiliki konsep siap pakai dan diproduksi secara massal.
4. Kerajinan seperti membatik dan menganyam merupakan simbol kekuatan lokal yang diaplikasikan pada produk mode dengan didasari berbagai keterampilan khusus maupun aspek budaya dari berbagai kota di Indonesia.

Dalam aspek industri, peta ruang lingkup mode secara umum menggambarkan hubungan antarpelaku dan entitas usaha dalam membentuk industri utama. Berikut ini model bisnis yang paling ideal sejak proses kreasi, konsep desain, hingga penjualan produk mode.



Gambar 2.6 Model Bisnis Pengembangan Subsektor Mode

Sumber: Sri Listiani (2022)

Dalam industri mode, model bisnis pada umumnya melibatkan semua proses rantai kreatif yang diawali dengan kreasi, produksi, distribusi, dan penjualan. Seiring berjalannya waktu, model bisnis mode di Indonesia mengalami kemajuan. Penjualan tidak hanya terpaku pada penjualan secara langsung atau *off-line*, tetapi juga mengalami berbagai model bisnis seperti *Omni Channel*, *multilevel marketing*, kolaborasi antar-pelaku industri garmen dan desainer.

B. Perkembangan Mode Busana



Mari, Berdiskusi!

Aktivitas 2.2

Bentuklah kelompok, kemudian carilah informasi dari berbagai media mengenai perubahan gaya dan selera yang berkembang sesuai mode dan tren. Diskusikan, kemudian presentasikan di depan kelas.

Di lingkup kehidupan sosial, pakaian dan perhiasan memiliki peran simbolis untuk memperlihatkan strata sosial, menjelaskan bagaimana kepribadian kita dilihat (dari segi komunikasi), dan mengandung nilai estetis. Pakaian secara umum tampaknya dapat memenuhi sejumlah

fungsi sosial, estetika, dan psikologis. Hal tersebut dapat digambarkan semuanya secara bersamaan dalam satu tampilan.

Seiring perkembangan zaman, perubahan gaya hidup dan selera masyarakat dalam industri mode juga turut berkembang dan berubah mengikuti masanya. Oleh karena itu, setiap masa atau dekade selalu memiliki ciri khas dan karakternya masing-masing. Tren mode bisa muncul baik dari sesuatu yang benar-benar baru, maupun tren lama yang kembali muncul dan digandrungi oleh banyak orang. Berikut ini perkembangan tren dan selera dari tahun 70-an hingga saat ini.

1. Gaya Tahun 70-an

Gaya berbusana tahun 70-an dianggap sebagai gaya yang liberal. Setiap individu bisa mengenakan pakaian sesuai yang mereka inginkan. Gaya berbusana pada tahun ini cukup dipengaruhi oleh musik. Salah satu kelompok musik pop yang terkenal dan ikonik pada tahun 70-an adalah ABBA. Celana jeans dengan mode *wide leg* dan kemeja menjadi produk mode yang banyak digemari oleh anak muda pada masa itu.



Gambar 2.7 Gaya Berbusana Tahun 1970-an

Sumber: Kerry Pieri/ Harpers Bazaar (1970)

2. Gaya Tahun 80-an

Berkembangnya teknologi memberikan dampak perubahan *lifestyle* yang membuat kaum wanita mulai menapaki dunia karier. Pada masa ini, banyak bermunculan model baju untuk wanita karier dan independen. Desainnya identik dengan busana kantor yang rapi dengan aksen minimalis, yang dapat dipadupadankan dengan blazer, rok, maupun celana panjang berbahan kain.



Gambar 2.8 Gaya Berbusana Tahun 1980-an

Sumber: Coco Chanel Magazine (1924)

3. Gaya Tahun 90-an

Pada masa ini, tren mode berubah dengan gaya yang lebih *funky*. Anak muda pada masa ini sangat gemar menggunakan aksesoris untuk kepala seperti *headband*, bandana, sampai leher *chockers*. Penggunaan jaket denim, *cargo pants*, hingga kaus kaki sampai setinggi lutut menjadi ciri khas pada masa ini.



Gambar 2.9 Gaya Berbusana Tahun 1990-an

Sumber: Everett/Esquire Magazine (1998)

4. Gaya Tahun 2000-an

Era ini disebut sebagai abad milenium, di mana *style fashion* makin bergeser dan tren denim menjadi ikon yang banyak digemari saat itu. Seringkali disebut sebagai mode Y2K Unisex. Y2K Unisex merupakan kata kunci untuk gaya pada masa ini karena siapa pun lebih berani dan bebas dalam berpakaian dan bergaya.



Gambar 2.10 Gaya Berbusana Tahun 2000-an

Sumber: Paramount Pictures/ Insider (2004)

5. Gaya Tahun 2022

Di masa ini, tren mode tidak mengalami banyak perubahan dan perbedaan dari tahun-tahun sebelumnya. Tampilan kasual tetap menjadi yang banyak digemari. Penggunaan blazer ataupun kardigan sebagai *outer* serta penggunaan warna monokrom juga banyak digunakan pada tahun 2022 ini.



Gambar 2.11 Gaya Berbusana Tahun 2022

Sumber: Tangkapan Layar Instagram @Ayladimitri/IDN Times (2022)

C. Desainer dan Produk Modenya



Mari, Bereksplorasi!

Aktivitas 2.3

Secara individu, berikanlah contoh lain karya dari seorang *fashion designer* berupa koleksi pakaian maupun produk *mode* lainnya.

Indonesia merupakan rumah bagi banyak perancang busana terkenal yang memiliki karakteristik serta keunikan dalam desain dan estetika. Karya rancangan desainer tanah air telah banyak dikenakan oleh selebriti internasional dan tokoh masyarakat penting. Selain itu, berkat kreativitas dan keunikan karyanya, tidak sedikit desainer Indonesia yang berhasil membawa pulang beragam penghargaan dunia. Merangkum dari indonesiandesign.com dan Harper's Bazaar Indonesia, berikut *fashion designer* Indonesia yang paling berpengaruh.

1. Sebastian Gunawan

Sebastian Gunawan yang akrab dengan panggilan Seba, mengawali pendidikannya pada tahun 1984 dengan menimba ilmu di Lembaga Pengajaran Tata Busana Susan Budihardjo. Kemudian, dia melanjutkan ke Fashion Institute of Design and Merchandising, Los Angeles, Amerika Serikat tahun 1987. Setelah itu, dia ke Istituto Artisticodell'Abbigliamento Marangoni, Milan, Italia pada tahun 1989. Dia memulai kariernya sebagai seorang desainer pada tahun 1993 setelah belajar mode di Milan. Karyanya identik dengan koleksi adibusana yang dibuat berdasarkan pesanan konsumen. Permainan detail sulam, kristal, dan pemakaian kain halus seperti sutra menjadi ciri khasnya.



Gambar 2.12 Koleksi Sebastian Gunawan Bertajuk Yao Xiang Wang Xi

Sumber: Tim Sebastian Gunawan/CNN Indonesia (2023)

2. Ghea Panggabean

Desainer yang mendapat julukan Ratu Etnik karena konsistensinya dalam menggunakan elemen dari suku-suku berbagai belahan dunia pada karya busana dan aksesorinya. Pada tahun 1976-1978, Ghea mengenyam pendidikan formal di Lucie Clayton College of Dressmaking Fashion Design, London, dan pada tahun 1979 melanjutkan pendidikannya di Chelsea Academy of Fashion, London. Sekembalinya ke tanah air, Ghea mempopulerkan kembali jumputan dan lurik ke dalam mode. Hingga saat ini, Ghea tidak berhenti menggunakan kekayaan budaya yang ada di Indonesia sebagai sumber inspirasinya dalam membuat karya.



Gambar 2.13 Karya Ghea Panggabean Terinspirasi dari Kain Ulos

Sumber: Mohammad Abdul/Wolipop (2018)

3. Anne Avantie

Mengawali kariernya sejak tahun 1989, desainer Anne Avantie dikenal dengan ciri khas karyanya yang identik dengan kebaya modifikasi dan eksplorasinya dalam menggunakan kain tradisional dalam berkarya. Meskipun tidak pernah mengenyam pendidikan formal di bidang mode, keahlian yang didapatnya secara otodidak menjadikan Anne Avantie sebagai salah satu desainer yang cukup berpengaruh di Indonesia. Karyanya dapat ditemui di mal-mal besar di Jakarta. Selain itu, Anne Avantie juga aktif dalam kegiatan sosial, seperti membantu anak hidrosefalus dan melatih bakat siswa perempuan di beberapa sekolah kejuruan.



Gambar 2.14 Karya Anne Avantie

Sumber: Eya/Wolipop (2012)

D. Sustainable Fashion



Mari, Menganalisis!



Sumber: Tangkapan Layar Instagram @Aurelia Putri/ Pesta Daring UNJ (2022)



Sumber: Fashion Press / Pinterest (2022)



Sumber: MLDesign/ Pinterest (2022)

Aktivitas 2.4

Perhatikan gambar di atas! Ketiga gambar ini merupakan gambar busana dengan konsep *sustainable fashion*. Silakan kamu amati dan buatlah analisis mengenai konsep *sustainable fashion* dari gambar-gambar tersebut!

Industri mode saat ini telah berevolusi dari yang pada awalnya berupa koleksi busana yang dikeluarkan berdasarkan musim, menjadi industri yang sangat cepat berubah. Kehadiran industri retail internasional yang bersaing dengan cara menyediakan tren mode dengan harga relatif terjangkau, jumlah yang terbatas, serta cepat berubah, mengakibatkan konsumen untuk selalu membeli produk terbarunya agar tidak ketinggalan zaman atau *up to date* terhadap gaya berbusana yang baru.

Fenomena perubahan tren busana seperti di atas dikenal dengan sebutan *fast fashion*. Fenomena ini dapat terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, seperti prediksi tren yang rendah atau tidak tepat, siklus hidup yang lebih pendek, dan permintaan pasar yang tinggi. Dampak yang terjadi dari hal yang serbacepat ini mendorong masyarakat menjadi konsumtif. Pada akhirnya, timbul masalah terhadap kesejahteraan manusia, contohnya perdagangan yang tidak

adil, upah buruh jahit yang rendah, atau bahkan mempekerjakan anak di bawah umur, pemanasan global akibat proses produksi, polusi, dan peningkatan jumlah sampah baju bekas yang ditimbulkan.



Gambar 2.15 Tempat Pembuangan Pakaian di Chile
Sumber: Martin Bernetti/ The Jakarta Post (2021)

Di Indonesia, industri pakaian *ready-to-wear* telah didominasi oleh industri *fast fashion*. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, *fast fashion* memiliki dampak buruk bagi kita maupun lingkungan sekitar. Di bawah ini merupakan beberapa dampak yang ditimbulkan dari *fast fashion*.

1. Menggunakan air yang berlebihan.
2. Menghasilkan limbah plastik dan serat sintetis.
3. Kebergantungan pada energi tak terbarukan.
4. Munculnya gaya hidup konsumtif pada masyarakat.



Gambar 2.16 Piramida *Fashion Industry*

Terkait fenomena *fast fashion*, peran desainer sangat dibutuhkan dalam menciptakan karya busana yang dapat membantu menyelesaikan fenomena ini, yaitu dengan konsep *sustainable fashion*. Konsep keberlanjutan ini telah menjadi tren di industri mode. *Sustainable fashion* merupakan gerakan yang berfokus pada pakaian dan produk mode lainnya yang ramah lingkungan serta menghargai masyarakat yang menjadi buruh atau bagian dari proses produksi suatu busana. Peran desainer agar mampu menciptakan produk mode/pakaian yang *sustainable* sangat bermanfaat karena dapat membantu menyelamatkan bumi dan para pekerja. Adapun beberapa konsep yang dapat menjadi alternatif dalam menciptakan produk busana yang berkelanjutan, antara lain seperti berikut.

1. *Ethical Fashion*

Konsep ini mengacu pada pakaian yang mempertimbangkan dampak produksi dan perdagangan terhadap lingkungan dan orang-orang yang terlibat dalam proses produksi.

2. *Eco Label*

Penggunaan label ramah lingkungan untuk membantu mengidentifikasi *sustainable fashion*.

3. *Quality dan Durability*

Kualitas dan daya tahan pakaian. Pakaian yang dibuat harus menggunakan bahan yang berkualitas dan memiliki ketahanan meskipun telah dikenakan selama bertahun-tahun.

4. *Timeless*

Sustainable fashion harus memiliki desain yang dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama, dan desainnya akan selalu cocok pada era apa pun. Sebagai contoh *black dress*, kemeja hitam/putih, celana panjang hitam/putih.

5. *Lokal dan Tradisional*

Harus bisa mengurangi biaya dan dampak lingkungan yang ditimbulkan dari transportasi. Oleh sebab itu, penggunaan bahan-bahan lokal sangat dianjurkan. Di lain sisi, hal ini dapat memberikan dampak positif bagi pemasukan masyarakat setempat.

6. *Recycling dan Upcycling*

Recycling didasarkan pada konversi bahan dari produk yang sudah ada untuk membuat produk baru. *Upcycling* ialah mengubah pakaian dengan menerapkan perubahan estetika, contohnya mengubah kemeja menjadi rok mini.

7. *Zero Waste*

Zero waste bertujuan untuk menghilangkan limbah kain dan mengoptimalkan bahan yang ada untuk dijadikan pakaian.

E. Potensi Lokal dan Kearifan Lokal



Mari, Bereksplorasi!

Aktivitas 2.5

Sebelum kamu memahami materi mengenai materi potensi lokal dan kearifan lokal produk mode, carilah contoh mengenai potensi lokal dan kearifan lokal produk mode. Kemudian, berikan tanggapan mengenai contoh-contoh tersebut.

Potensi budaya lokal yang dimiliki Indonesia sangat banyak dan beragam. Jika kekayaan budaya lokal dapat dimanfaatkan secara optimal, tentunya dapat membuat Indonesia makin dikenal dengan keunikan dan keunggulan pada sektor kerajinan tekstil. Seluruh pelaku yang terlibat dalam industri mode (desainer, pengusaha mode, produsen, distributor, jurnalis mode, model, dan lainnya) memiliki peran untuk mendukung dan mengembangkan potensi lokal. Untuk itu, perlu adanya wadah atau tempat yang mempertemukan antara pelaku mode dan target konsumen. Salah satunya dengan mengadakan pagelaran dan pameran dagang seperti yang ada di Indonesia Fashion Week (IFW); Jakarta Fashion Week (JFW) maupun Jakarta Fashion & Food Festival.



Asesmen

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang kamu pahami mengenai mode?
2. Jelaskan 4 komponen pemetaan untuk menggambarkan hubungan rencana pengembangan industri mode!
3. Tuliskan urutan kegiatan dalam proses berkreasi!
4. Apa yang kamu ketahui mengenai manfaat dari adanya asosiasi pengusaha mode?
5. Berikan gambaran yang kamu pahami mengenai perubahan gaya busana dari karya salah seorang desainer Indonesia maupun luar negeri!
6. Jelaskan 4 model bisnis yang terdapat dalam lingkup *fashion*!
7. Jelaskan perbedaan antara gaya 90-an dan gaya 80-an!
8. Apa dampak yang kamu pahami dari produk *fast fashion*?
9. Jelaskan minimal 3 konsep yang dapat menjadi alternatif dalam menciptakan produk busana yg berkelanjutan!
10. Peran apa saja yang dapat dilakukan oleh para pelaku industri mode untuk mendukung dan mengembangkan potensi lokal?



Pengayaan

Untuk memperkaya kemampuanmu, amatilah karya-karya dari para *fashion designer* Indonesia maupun luar negeri. Kemudian, tuliskan perubahan-perubahan yang terjadi pada setiap karya dari setiap desainer tersebut!



Refleksi

Pada Bab II ini, kamu sudah mempelajari mengenai Ekosistem Industri Mode, perkembangan mode busana, dan *sustainable fashion*. Yuk, refleksikan dirimu dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan yang kamu rasakan sebenarnya. Kerjakan di buku tugasmu masing-masing.

Tabel 2.1 Refleksi Dunia Industri dan Perkembangan Mode

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mampu mendeskripsikan ekosistem industri mode dan <i>overview fashion industry</i> .		
2	Saya mampu menjelaskan model bisnis di lingkup industri mode.		
3	Saya mampu menganalisis perubahan gaya dan selera sesuai dengan perkembangan mode dan tren.		
4	Saya mampu memberi contoh karya desainer dan produk mode.		
5	Saya mampu menguraikan konsep <i>sustainable fashion</i> .		
6	mampu memberi contoh potensi lokal dan kearifan lokal dalam produk mode.		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB III

Dasar Branding dan Marketing



Bagaimanakah masyarakat dapat mengenal produk industri busana dan tertarik untuk menggunakannya?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan mampu memahami tentang *branding* dan *marketing* serta mampu menganalisis strategi pemasaran.



Kata Kunci

Branding,

Marketing,

DNA brand,

Strategi pemasaran,

Segmentasi pasar,

Peluang usaha



Peta Materi



Dalam kehidupan sehari-hari, eksistensi *brand* atau merek telah sangat akrab bagi kita. Sebagai contoh, kita mengenal “X” menjadi merek minuman air mineral. Melalui program advertensinya, kita mengenal “X” mampu mengembalikan fokus saat bekerja. Akibatnya, ketika dirasa kurang fokus saat bekerja, dengan minum “X”, fokus kita bisa kembali. Fenomena seperti itulah yang kita kenal sebagai *branding* dan *marketing* yang telah dilakukan perusahaan. Dengan *branding* dan *marketing*, citra sebuah produk dapat kita ketahui dengan baik. Sebelum kita mempelajari materi ini, ayo, jawablah beberapa pertanyaan berikut:

1. Apa yang kamu ketahui tentang *brand*?
2. Apa yang menjadi salah satu alasan kamu membeli sebuah produk dan meyakini kualitas *brand* produk tersebut?
3. Apa yang kamu ketahui tentang *marketing*?
4. Apakah *marketing* penting dalam proses pengenalan produk pada masyarakat?

A. Konsep *Branding*

Branding merupakan salah satu tahapan dalam memperkenalkan suatu *brand* (merek) ke masyarakat dengan cara mempromosikannya sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Proses dalam *branding*-lah yang membuat masyarakat mendapat kesan pada sebuah *brand* (merek).



Mari, Beraksi!

Aktivitas 3.1

Secara mandiri, kamu diminta membaca materi dari berbagai sumber tentang *branding*. Setelah itu, buatlah desain sebuah *brand* dari produk yang akan kamu produksi jika menjadi *entrepreneur*.

1. Definisi *Branding*

Sebelum mempelajari tentang *branding*, kita pelajari terlebih dahulu tentang definisi *brand*. Menurut UU Merek No. 15 Tahun 2001 Pasal 1 ayat (1), *brand*/merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. Adapun *branding* menurut Putri (2021) merupakan kegiatan untuk berkomunikasi kepada konsumen bertujuan untuk mendapatkan respons dan citra yang baik dari konsumen yang dilakukan oleh perusahaan, organisasi ataupun individu. Kesan yang diterima konsumen terhadap produk barang atau jasa yang ditawarkan merupakan hasil dari kegiatan *branding*. Tentu, keuntungan perusahaan akan meningkat dengan adanya *branding*.

a. Unsur-Unsur dalam *Branding*

Berikut ini beberapa unsur yang dapat menggambarkan suatu *brand*.

1) Nama Merek

Merupakan identitas bagi produk tersebut. Dalam memilih nama untuk merek, gunakanlah nama yang unik dan

singkat, mudah didengar dan diucapkan, memiliki makna positif, dan merupakan gambaran dari produk.

2) Logo

Merupakan wajah dari sebuah *brand*. Untuk menciptakannya, diperlukan gaya tulisan, warna, dan bentuk yang dapat membekas dalam pikiran target pasar produk tersebut.

3) Penampilan Visual

Penampilan visual terdiri atas desain kemasan, desain produk, dan lain-lain.

4) Juru Bicara

Juru bicara yang dipilih dalam proses *branding* bisa dari pesohor, tokoh pendiri, tokoh perusahaan, maskot.

5) Kata-Kata

Kata-kata yang digunakan bisa berupa akronim, slogan, *tagline*, *jingle*.

6) Suara

Suara bisa berupa lagu, ikon bunyi/nada, lagu tematik.

b. Jenis-Jenis *Branding*

Apa saja jenis-jenis *branding* yang ada di pasaran?

1) *Product Branding*

Product branding adalah usaha pemberian identitas pada sebuah produk yang mampu memengaruhi konsumen untuk memilih dan membeli produk tersebut. Aspek-aspek yang ditampilkan dari *product branding* ialah fitur-fitur produk, harga produk, variasi produk, dan nilai-nilai lain yang bisa menjadi keunggulan kompetitif.

2) *Personal Branding*

Personal branding adalah proses membentuk persepsi masyarakat terhadap aspek-aspek yang dimiliki seseorang, seperti kepribadian, kemampuan, atau nilai-nilai. *Personal branding* juga tentang bagaimana aspek-aspek itu dapat menciptakan persepsi positif dari masyarakat sehingga

dapat digunakan sebagai alat pemasaran. *Personal branding* digunakan dengan tujuan mengangkat dan menaikkan citra dari seseorang atau produk yang di-branding agar *brand awareness* atau popularitasnya meningkat. Media sosial menjadi media yang paling umum digunakan karena media sosial merupakan platform yang paling tepat untuk mengekspresikan karakter mereka.

3) **Corporate Branding**

Corporate branding merupakan jenis *branding* yang bertujuan untuk mempromosikan suatu perusahaan. Nilai-nilai perusahaan, etos kerja, sejarah perusahaan, atau misi perusahaan itulah yang dipromosikan.

4) **Geographical Branding**

Pernah mendengar *tagline* “*wonderland Indonesia*”, kan? Jika iya, pasti kamu pernah melihat videonya juga yang berisi keindahan alam dan budaya Indonesia. Nah, ini merupakan contoh *geographical branding*. *Geographical branding* ialah jenis *branding* yang menonjolkan keindahan, keunggulan, dan keunikan suatu wilayah. Biasanya, jenis *branding* ini digunakan terkait dengan bidang pariwisata.

5) **Co-Branding**

Jenis *branding* yang dilakukan bersama-sama oleh dua *brand* atau lebih adalah *co-branding*. Tujuannya untuk menarik minat dari semua bisnis yang terlibat sehingga jangkauan konsumennya menjadi lebih banyak. Salah satu contoh umum *co-branding* ialah produk yang dihasilkan secara bersama-sama.



Ayo, Membaca!

Aktivitas 3.2

Secara mandiri, bacalah materi dari berbagai sumber tentang *DNA brand*. Kemudian, diskusikan dengan temanmu tentang pentingnya *DNA brand* pada sebuah usaha. Buatlah kesimpulannya.

2. DNA Brand

Sebelum mempelajari tentang *DNA Brand*, kita pahami dahulu tentang pengertian *DNA*. *DNA* merupakan singkatan dari *deoxyribonucleic acid*. *DNA* adalah sebuah rantai molekul di mana di dalamnya berisi materi genetik yang khas pada setiap orang. *DNA* tidak hanya dimiliki manusia, tetapi dimiliki oleh semua makhluk hidup. *DNA* memberikan manfaat untuk menunjukkan perbedaan satu organisme dan organisme lainnya. Dengan demikian, *DNA* suatu organisme bisa dilihat perbedaannya dengan organisme lainnya.

Selain pada makhluk hidup, di dunia usaha juga dikenal istilah *DNA brand*. Nama lain dari *DNA brand* ialah *brand soul*, *brand mantra*, atau titik berangkat. *DNA brand* merupakan bagian penting yang harus dimiliki sebuah usaha untuk melakukan strategi *brand*. *DNA brand* tidak hanya berupa hal yang terlihat pada produk seperti desain atau warna tertentu, tetapi lebih dari itu. *DNA brand* merupakan alasan yang mendorong seseorang untuk membuat produk utama untuk dijual. Sebuah *brand* harus dikenali *DNA*-nya. *Brand* tidak hanya berarti nama merek yang unik dan karakteristik dari perusahaannya, tetapi juga nilai-nilai apa yang ada dalam *brand* tersebut yang memengaruhi cara berpikir dan bertindak para pemiliknya. Sejatinya, *DNA brand* ialah esensi dari suatu merek, menjadi karakteristik dasar dari merek tersebut. Ibarat sistematika *DNA* dalam diri manusia, sebuah *brand* harus memiliki values (nilai-nilai). Nilai-nilai tersebut tidak hanya unik, tetapi juga cocok bagi karyawan dan pelanggannya. Karena sejatinya, *DNA* ialah pembeda dan menjadi *core identity* manusia. Ketika direalisasikan menjadi nilai, nilai tersebut yang menjadi titik mula dan pedoman bagi karyawan/pekerja.

Jika manusia tidak mungkin mempunyai *DNA* yang berbeda dengan *DNA* orang tuanya, perusahaan dapat perlahan-lahan kehilangan "identitasnya" dan melenceng dari *DNA* yang diturunkan oleh pendirinya. Oleh karena itu, *DNA* di sebuah perusahaan harus terinternalisasi dengan baik hingga membentuk antibodi yang kuat bagi perusahaan dalam bentuk budaya perusahaan (*corporate culture*). Menemukan *DNA brand* dapat menggunakan bantuan

Brand pyramid. *Brand pyramid* ialah kerangka kerja yang digunakan untuk menjawab pertanyaan mendasar dalam diagram sehingga mudah dikomunikasikan ke seluruh organisasi atau perusahaan.



Gambar 3.1 *Brand Pyramid*

B. Konsep *Marketing*

Marketing (pemasaran) merupakan sebuah kegiatan yang penting dilakukan oleh sebuah usaha. Dengan *marketing* yang baik, masyarakat akan mengenal produk atau jasa yang dihasilkan dari sebuah perusahaan. Harapan dari proses *marketing* ialah adanya peningkatan pada penjualan dan tercapainya keuntungan pada perusahaan.

1. Jenis Pemasaran

Pemasaran (*marketing*) ialah proses memasarkan produk atau mengenalkan produk kepada masyarakat dengan menggunakan berbagai macam teknik, dengan tujuan produk tersebut diminati masyarakat luas. Jenis-jenis pemasaran dapat dibagi menurut target pasar, teknik pemasaran, alat yang digunakan, dan lain-lain.

a. Jenis Pemasaran Berdasarkan Target Pasar

1) *Business to Business Marketing*

Business to business marketing ialah pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan dengan menargetkan perusahaan lain. Produk yang ditawarkan ialah produk yang dapat digunakan untuk memajukan bisnis dari perusahaan yang dijadikan target.

2) *Business to Consumer Marketing*

Business to consumer marketing ialah teknik pemasaran yang dilakukan perusahaan dengan target pasarnya ialah konsumen secara langsung.

3) *Consumer to Consumer Marketing*

Consumer to consumer marketing ialah teknik pemasaran yang dilakukan oleh konsumen dengan targetnya ialah konsumen lain.

4) *Business to Government*

Business to government ialah pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan dengan targetnya ialah instansi pemerintah.

b. Jenis Pemasaran Berdasarkan Teknik Pemasaran

Berdasarkan teknik pemasaran, pemasaran dibagi seperti berikut.

1) *Word of Mouth*

Word of mouth ialah teknik pemasaran secara lisan dan informasi disampaikan dari orang ke orang.

2) *Guerilla Marketing*

Guerilla marketing ialah teknik *marketing* secara gerilya yang tidak konvensional, dan pada tempat yang tidak terduga.

3) *Affiliate Marketing*

Affiliate marketing ialah teknik pemasaran dengan memberikan imbalan kepada satu atau lebih afiliasi apabila dapat membawa pelanggan pada bisnis tersebut.

4) *Database Marketing*

Database marketing ialah teknik pemasaran secara langsung dengan menggunakan *data base* pelanggan dalam menjalin komunikasi pribadi untuk mempromosikan produk.

c. Jenis Pemasaran Berdasarkan Alat yang Digunakan

Berdasarkan alat yang digunakan, jenis pemasaran dibedakan seperti berikut.

1) *Telemarketing*

Telemarketing ialah metode pemasaran langsung, dimana penjual mengumpulkan sejumlah calon konsumen untuk membeli produk atau jasa dengan menggunakan telepon.

2) *Digital Marketing*

Digital marketing ialah teknik pemasaran yang menggunakan segala bentuk saluran periklanan digital untuk menjangkau konsumen. Saluran yang digunakan misalnya televisi, internet, media sosial, *website*, dan lain-lain.

3) *Direct Mail Marketing*

Direct mail marketing ialah pemasaran secara langsung dalam bentuk iklan brosur, distribusi katalog, surat promosi, dan iklan jalanan.

2. Digital Marketing



Mari, Beraksi!

Aktivitas 3.3

Untuk mempelajari materi ini, kalian diminta membentuk kelompok terdiri atas 3 atau 4 orang. Kalian bisa mewawancarai produsen/toko produk busana untuk mendapatkan informasi mengenai konsep *marketing* atau *digital marketing* yang diterapkan oleh usaha tersebut. Bandingkan antara *traditonal marketing* dan *digital marketing* yang dilakukan oleh usaha tersebut. Kemudian, buatlah kesimpulannya dan presentasikan di depan kelas.

Kita telah belajar mengenai pengertian pemasaran (*marketing*). Promosi, distribusi, penjualan hingga strategi pengembangan produk merupakan usaha yang dilakukan dalam kegiatan pemasaran. Menurut Manullang (2021), tujuan dari konsep pemasaran ialah memberikan kepuasan pada kebutuhan dan keinginan konsumen.

Sistem pemasaran secara keseluruhan dibagi menjadi dua, yaitu sistem pemasaran tradisional (*traditional marketing*) dan sistem pemasaran digital (*digital marketing*). *Traditional marketing* adalah teknik pemasaran yang dilakukan secara konvensional, misalnya melalui iklan di brosur, koran, dan majalah, iklan di radio, televisi. Dalam *traditional marketing*, pemasar tidak berinteraksi langsung dengan publik. *Digital marketing* merupakan usaha yang dilakukan oleh perusahaan untuk menjangkau konsumen melalui penggunaan internet, perangkat seluler, media sosial, mesin pencari, blog, video, email, tv, dan saluran serupa. Berikut tabel perbandingan *traditional marketing* dan *digital marketing*

Tabel 3.1 Perbandingan *Traditional Marketing* dan *Digital Marketing*

Kriteria Pemanding	Traditional Marketing	Digital Marketing
Interaktivitas	Konsumen dalam menerima pesan tidak memiliki pilihan yang menarik baginya.	Semua saluran memiliki interaksi dan komunikasi yang intens dengan konsumen.
Komitmen	Hasil dan dampak proses pemasaran kepada konsumen sulit untuk dilacak.	Mudah diketahui hasil dan dampak pemasaran serta berfokus pada kepuasan dan membangun hubungan dengan konsumen.
Konversi	Fokus pada tahapan kesadaran konsumen pada produk dan meningkatkan minat konsumen.	Fokus sampai pada tahap pembelian dan meningkatkan loyalitas konsumen.
Citra pada Merek	Adanya keterbatasan platform yang digunakan sehingga sulit membangun citra merek.	Menggunakan media/video yang interaktif sehingga lebih mudah membangun citra merek yang kuat.
Keterlibatan Sosial	Tidak dapat melibatkan fitur integrasi sosial.	Dengan memanfaatkan jejaring sosial, mampu bersosialisasi dan membangun kepercayaan.

Sumber: Bhatia (2017)

a. Manfaat *Digital Marketing*

Perusahaan yang memanfaatkan saluran serta platform *digital marketing* akan mendapatkan beberapa manfaat, antara lain seperti berikut.

1. Peningkatan pendapatan: Melalui saluran *digital marketing*, perusahaan bisa menjangkau konsumen lebih luas sehingga berpotensi untuk mendapatkan peningkatan pesanan dari konsumen.
2. Penguatan terkait *brand presence* (kehadiran merek): pemasaran digital membantu menjangkau segmen target yang lebih baru dalam rentang waktu yang lebih sehingga berpotensi untuk memperkuat *brand presence* suatu perusahaan di masyarakat.
3. Mendukung pencarian informasi dan sarana validasi konsumen: perusahaan dapat membantu konsumen untuk mengumpulkan informasi, membandingkan produk pesaing, dan memvalidasi keputusan pembeliannya melalui komentar dan testimoni dari berbagai sumber.
4. Memudahkan untuk mendapatkan *feedback* dari konsumen.

b. Jenis-Jenis *Digital Marketing*

Karena platform digital itu beragam, jenis-jenis *digital marketing* pun juga dibagi sesuai penggunaannya.

1) *Content Marketing*

Content marketing ialah strategi menghasilkan dan mendistribusikan konten yang mampu memikat target pasar dan mengonversi mereka menjadi pelanggan.

2) *Email Marketing*

Email marketing ialah pemasaran digital yang dilakukan melalui email. Email yang dikirimkan kepada target pasar berisi konten *marketing*, misalnya produk *event*, ataupun promo yang sedang berlangsung. *Email marketing* dilakukan untuk meningkatkan hubungan kedekatan dengan target pasar dan untuk meningkatkan penjualan.

3) **Video Marketing**

Video marketing ialah pemasaran digital dengan video sebagai media utamanya.

4) **Social Media Marketing**

Social media marketing ialah upaya *marketing* lewat sosial media. Sosial media yang bisa digunakan untuk *digital marketing* ialah instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Tiktok, dan lain-lain.

5) **Pay per Click**

Pay per click (PPC) ialah upaya *marketing* di mana pebisnis hanya perlu membayar setiap iklan yang diklik atau dilihat audiensi.

6) **Native Advertising**

Native advertising ialah konten berbayar yang dipasang di platform tertentu dengan format mirip konten biasa.

7) **Search Engine Optimization**

Search engine optimization (SEO) ialah teknik mengoptimasi *website* agar tampil di halaman pertama mesin pencari.

8) **Search Engine Marketing**

Search engine marketing (SEM) ialah upaya mengiklankan *website* di halaman pencarian Google.

C. Strategi Marketing

Ketika memasuki sebuah butik, kamu akan menemukan beraneka ragam desain dan merek busana, sebagai contoh produk blus wanita. Ada blus yang desain dan bahannya hanya cocok untuk formal; ada blus yang desain dan bahannya cocok digunakan untuk santai. Produk blus itu dijual di tempat yang sama, tetapi setiap produk punya pelanggannya masing-masing. Pegawai wanita membutuhkan blus formal untuk bekerja. Maka, pegawai wanita merupakan segmen pasar dari blus formal tersebut.



Mari, Membaca

Aktivitas 3.4

Untuk lebih memahami materi ini, kamu diminta untuk membaca dan kemudian menceritakan rencana segmentasi pasar untuk produk dari *brand* yang akan kamu buat jika kamu mempunyai usaha.

1. Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar ialah pembagian pasar menjadi kelompok-kelompok kecil dengan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku berbeda yang mungkin memerlukan produk atau bauran pemasaran itu sendiri. Melalui segmentasi pasar, perusahaan membagi pasar yang besar dan heterogen menjadi segmen yang lebih kecil sehingga memungkinkan dan efisien untuk dicapai *target market*. Bisa dikatakan, segmentasi pasar berguna untuk memperjelas pelanggan mana yang akan dilayani sehingga diharapkan bisa memberikan hasil optimal dan memiliki efektivitas pemasaran yang tinggi.

a. Pengelompokan Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar dapat dikelompokkan menjadi empat kriteria berikut.

1) Segmentasi Perilaku

Segmentasi perilaku menggunakan dasar tingkah laku konsumen terhadap produk bisnis yang ditawarkan. Tingkah laku tersebut mulai dari sikap, pengetahuan, reaksi atau respons, loyalitas, dan penggunaan produk terkait dari seorang konsumen.

2) Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis mengelompokkan konsumen berdasarkan pada aspek-aspek demografis seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, status menikah, dan lain sebagainya.

3) Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis mengelompokkan pasar pada aspek psikologis pelanggan. Segmentasi ini wajib memahami selera target konsumen secara mendalam. Dalam penentuannya, dilakukan survei seperti pembagian kuesioner agar dapat mengetahui preferensi sebenarnya dari konsumen terkait, seperti gaya hidup, hobi, ketertarikan, kelas sosial, dan sebagainya. Contohnya pengelompokan berdasarkan kelas sosial.

4) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis ialah pembagian pasar menjadi unit geografis yang berbeda seperti negara, wilayah, negara bagian, daerah, kota atau bahkan lingkungan sekitar. Selain juga mengelompokkan konsumen menurut aspek lokasi, keadaan, cuaca atau tempat produk digunakan. Orang yang memasarkan harus memahami di mana konsumen tinggal agar dapat memfokuskan ke mana produknya akan dijual.

b. Prosedur Melakukan Segmentasi Pasar

Dalam melakukan segmentasi pasar, ada prosedur yang harus dilalui, di antaranya seperti berikut.

1) Tahap Pengumpulan Data

Hal yang bisa dilakukan dalam tahap pengumpulan data ialah membagikan kuesioner, wawancara, dan lain-lain. Tahap ini untuk membantu mengumpulkan beragam jenis informasi dan data yang dibutuhkan dari masyarakat atau pasar sasaran.

2) Tahap Analisis

Setelah memiliki data yang dibutuhkan, kemudian melakukan analisis terhadap informasi tersebut sampai mendapatkan kesimpulan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar pengelompokan konsumen berdasar segmennya.

3) Tahap Identifikasi

Identifikasi merupakan tahap akhir dari segmentasi pasar. Setelah memiliki data terkait konsumen dan

menganalisisnya, kemudian dapat mengidentifikasi setiap kelompok target pasar tersebut. Dalam tahap ini, akan ditemukan jenis konsumen mana yang akan menjadi lahan pemasaran dan produk apa yang sesuai dengan kebutuhan yang menjadi segmen pasarnya.

2. Pesaing pada Usaha Bidang Busana

Siapakah yang menjadi pesaing pada bisnis bidang busana? Pesaing ialah perusahaan yang membuat dan atau memasarkan barang atau jasa yang serupa dengan produk yang kita berikan penawaran ke pasaran. Kedudukan pesaing dalam suatu usaha sangat bergantung pada kemampuan pengusahanya dalam menyikapinya.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 3.5

Untuk memahami materi ini, buatlah kelompok 3-4 orang. Kunjungilah beberapa usaha busana yang jenis usahanya sama. Menurut kelompok kalian, apakah kekuatan yang dimiliki oleh usaha tersebut dalam menghadapi pesaingnya?

Salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui kekuatan industri berdasarkan faktor-faktor eksternal perusahaan ialah teori *Porter's Five Forces*. Teori tersebut menyatakan kekuatan industri dalam persaingan merupakan faktor paling utama yang menentukan kinerja perusahaan tersebut. *Porter's Five Forces* sebagai alat untuk menganalisis kondisi persaingan industri digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 *The Porter's Five Forces*

a. Ancaman Pendatang Baru (*Threat of New Entrants*)

Ancaman pesaing tidak hanya akan muncul dari pesaing lama, tetapi juga munculnya pendatang baru. Munculnya pendatang baru akan menyebabkan persaingan menjadi ketat dan pada akhirnya tentu dapat mengurangi laba.

b. Ancaman Produk Pengganti (*Threat Of Substitutes*)

Adanya produk pengganti yang dikembangkan dan mampu memenuhi kebutuhan pelanggan merupakan sebuah ancaman tersendiri bagi perusahaan.

c. Kekuatan Penawaran Pembeli (*Bargaining Power of Buyers*)

Pada sebuah industri, daya tawar pembeli berperan dalam menekan harga untuk turun.

d. Kekuatan Tawar-menawar Pemasok (*Bargaining Power of Suppliers*)

Menaikkan harga atau menurunkan kualitas produk atau jasa yang dibeli merupakan salah satu cara yang digunakan pemasok dengan menggunakan kekuatan tawar-menawar terhadap pembeli dalam industri.

e. **Persaingan dalam Industri Sejenis (*Rivalry of Competitors*)**

Pusat kekuatan persaingan muncul dari persaingan antarpesaing dalam industri yang sama. Kompetitor dalam hal ini ialah industri yang bersaing memperebutkan pasar yang sama dengan menghasilkan serta menjual produk sejenis.

Dalam bisnis busana, metode tiru-meniru dan menjiplak suatu model yang sedang tren merupakan suatu hal yang sering terjadi. Suatu model dengan bahan yang sama kualitas sama, tetapi berbeda merek sangat sering kita jumpai. Fenomena menjiplak terjadi biasanya produk baju yang dijiplak tersebut dipasarkan dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan produk aslinya. Tidak adanya biaya desain yang dibebankan dalam perhitungan harga jual produk membuat produk tersebut lebih murah. Pebisnis busana harus optimis untuk menghasilkan kreasi dan inovasi baru dengan mengembangkan model yang sudah ada dalam menghadapi pesaing dalam produk busana. Salah satu upaya seorang pengusaha dalam menghadapi kompetitor atau pesaing dengan tetap fokus pada bisnis masing-masing, tetapi bukan berarti tidak memperdulikan kompetitor. Perlunya mempunyai nilai pembeda (*unique selling point*) sebagai pembeda produk kita dengan kompetitor sangatlah penting.



Asesmen

1. Jelaskan tentang fungsi *marketing*!
2. Jelaskan tentang *digital marketing*!
3. Sebuah perusahaan menghasilkan produk berupa pakaian olahraga. Pakaian olahraga yang diproduksi menggunakan bahan-bahan berkualitas dan teknik jahit yang berkualitas juga. Perusahaan tersebut mempunyai *branding* sebagai perusahaan penghasil pakaian olahraga terbaik. Lakukanlah analisis segmentasi pasar dari perusahaan tersebut!
4. Bagaimana cara menentukan *DNA brand* suatu usaha?
5. Dalam sebuah toko busana, tersedia beberapa produk yang sama, tetapi merek yang berbeda. Produk tersebut mempunyai kelebihan

dan kekurangan masing-masing. Hal itu tentunya merupakan pesaing dalam sebuah usaha. Bagaimanakah analisis *porter's five force* mengenai hal itu?



Pengayaan

Untuk menambah pemahaman kamu mengenai bab ini dan ingin mendalaminya lebih jauh, kamu bisa melakukan *scan* pada barcode berikut! Berikut ini materi tentang pembuatan *Brand*.



https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2430/5/BAB_III.pdf



Refleksi

Pada Bab III ini, kamu sudah mempelajari mengenai Dasar *Branding* dan *Marketing*. Yuk, refleksikan diri kamu dengan mengisi tabel berikut ini.

Tabel 3.2 Refleksi Dasar *Branding* dan *Marketing*

Kemukakan pendapat kamu terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi di atas!				
Sangat Bermanfaat	Bermanfaat	Cukup bermanfaat	Kurang bermanfaat	Sangat kurang bermanfaat
Alasannya				



Fashion is not something that exist in dresses only. Fashion is in the sky, in the street, fashion has to do with ideas, the way we live, what is happening.

- Coco Chanel -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB IV

Menggambar Mode



Apakah seorang *fashion designer* dapat mengetahui perbandingan ukuran setiap busana yang mereka desain sesuai permintaan pelanggan tanpa menggunakan bantuan gambar proporsi tubuh manusia?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu membuat desain busana secara manual dan membuat desain teknis secara digital.

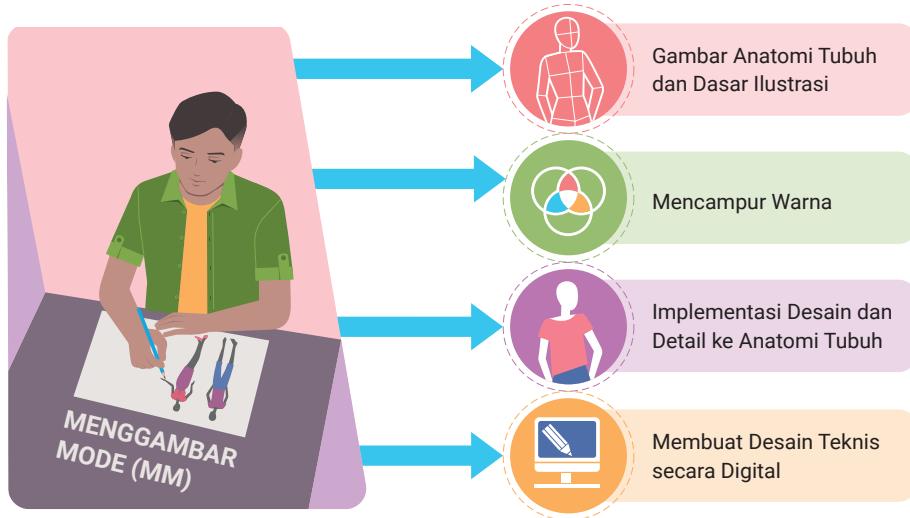


Kata Kunci

Anatomi tubuh,
Desain ilustrasi,
Desain busana manual,
Desain teknis digital



Peta Materi



Sumber: Putri Mukti (2022)

Perhatikan gambar di samping! Pernahkah kamu berpikir bagaimana jika seorang *fashion desainer* membuat desain busana tanpa menggunakan proporsi tubuh?

Bagaimana pembuat pola (*pattern maker*) dapat mewujudkan desain tersebut?

Membuat desain busana akan lebih mudah ketika menggunakan alat bantu seperti proporsi tubuh. Dengan demikian, pembuat pola dapat mengetahui ukuran busana yang akan diciptakan terutama ukuran panjang busana, potongan pola, dan desain hiasan.

Selain membuat desain busana, ilustrasi secara manual dalam proses produksi busana tahap desain, diperlukan juga desain teknik secara digital. Hal ini dilakukan untuk membantu pembuat pola membaca desain yang sudah dibuat sehingga dapat terbaca secara detail mulai dari bagian-bagian busana, pentuan *opener* (bukaan busana), dan penentuan detail-detail busana lainnya.

A. Dasar Ilustrasi

Sejak zaman kuno, tubuh manusia telah menjadi subjek pengamatan bagi para ilmuwan dan seniman yang berusaha untuk menggambarkannya. Dari banyaknya aturan yang dipelajari di zaman kuno, aturan yang paling banyak dipilih ialah aturan proporsi Yunani Kuno karena dianggap paling sederhana. Pada aturan proporsi ini, kepala digunakan sebagai unit pengukuran untuk menetapkan semua dimensi lainnya. Proporsi yang dimaksud pada pembahasan kali ini merupakan perbandingan ukuran tubuh wanita dewasa yang mengacu pada ukuran perbandingan yang akan digunakan untuk membuat desain busana.



Mari, Bereksplorasi!

Aktivitas 4.1

Bentuklah kelompok, kemudian carilah informasi dari berbagai media mengenai macam-macam kerangka tubuh manusia yang dapat digunakan sebagai desain ilustrasi busana. Diskusikan dan presentasikan di depan kelas.

Tabel 4.1 Analisis Anatomi Tubuh Secara Ilustrasi

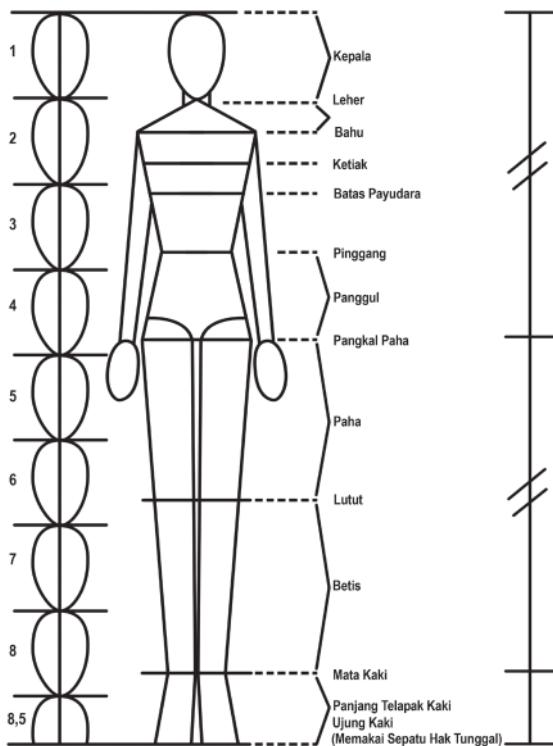
No.	Jenis Kerangka	Gambar Kerangka	Gambar Kerangka dengan Busana

1. Proporsi Tubuh Tampak Depan Berdiri Tegak

Proporsi tubuh sangat diperlukan dalam membuat desain busana. Selain dapat mengetahui letak posisi detail busana, proporsi tubuh juga dapat digunakan sebagai perbandingan ukuran dan bentuk. Oleh karena itu, keterampilan menggambar proporsi tubuh sangat dibutuhkan dalam menggambar sketsa busana, baik tampak depan

maupun tampak belakang. Secara umum, proporsi tubuh terbagi ke dalam tiga macam, yaitu secara anatomi ($1:7\frac{1}{2}$), desain busana ($1:8$ dan $1:8\frac{1}{2}$), dan ilustrasi ($1:9$ atau lebih).

a. Perbandingan Ukuran Tubuh



Gambar 4.1 Perbandingan Ukuran Tubuh

Pada mode, proporsi tubuh ideal ialah $1:8,5$. Artinya, ukuran tinggi tubuh ialah 8,5 kali ukuran tinggi kepala.

Posisi kepala 1 cm di atas pundak.

Garis siku berada di atas pusar atau pinggang.

Panjang seluruh tubuh dari kepala hingga mata kaki sama dengan panjang dari kepala, leher, badan sampai pangkal paha (torso).

Posisi lutut $\frac{1}{2}$ panjang antara pangkal paha dengan mata kaki.

Telapak kaki dalam kondisi memakai sepatu tumit tinggi.

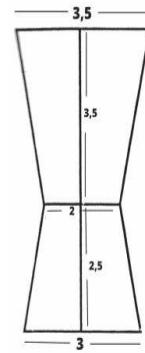
b. Kerangka Badan

Menggambar proporsi kerangka tubuh manusia dimulai dengan menentukan proporsi badan atau torso dari kepala, leher, bahu hingga pangkal paha atau panggul. Menghasilkan gambar proporsi yang baik dapat dilakukan dengan menggambar torso dengan baik sehingga akan membantu proses menggambar bentuk kerangka keseluruhan. Berikut ini cara menggambar torso yang dimulai dengan menggambar dua trapezium yang bertolak belakang.

1) Kerangka Torso

Ukuran kerangka badan wanita ialah sebagai berikut.

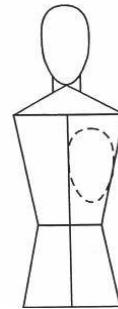
1. Lebar bahu : 3,5 cm
2. Panjang badan : 3,5 cm
3. Lebar pinggang : 2 cm
4. Tinggi panggul : 2,5 cm
5. Lebar panggul : 3 cm



Gambar 4.2 Kerangka Torso
Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)

2) Menggambar Bentuk Kepala

Membuat ukuran dan bentuk kepala dapat dilakukan dengan cara menggambar bentuk oval seperti telur di dalam setengah bagian badan. Maka, akan terlihat ukuran dan bentuk kepala. Kemudian, gambarlah bentuk oval tersebut di atas batas leher atas. Selanjutnya, buatlah garis leher kiri dan kanan.



Gambar 4.3 Torso

Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)

c. Proses Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak

Berikut ini tahap-tahap menggambar proporsi tubuh berdiri tegak.



Gambar 4.4 Proporsi Tubuh Berdiri Tegak

1. Gambarlah garis bayangan tegak lurus vertikal sepanjang 19 cm sebagai garis bantu pada bagian tengah tubuh.
2. Gambarlah kerangka trapesium dengan ukuran:
 - a. Lebar bahu : 3,5 cm
 - b. Panjang badan : 3,5 cm
 - c. Lebar pinggang : 2 cm
 - d. Tinggi panggul : 2,5 cm
 - e. Lebar panggul : 3 cm
 - f. Tinggi leher : 1 cm
3. Gambarlah bentuk kepala (tinggi 2,5 cm dan lebar 1,5 cm) dengan menggambar bentuk oval menyerupai telur pada setengah bagian badan.
4. Lanjutkan dengan menggambar kerangka trapesium untuk dapat menggambar kaki.

Panjang kaki dari pangkal paha ke mata kaki sama dengan panjang torso (kepala sampai pangkal paha).

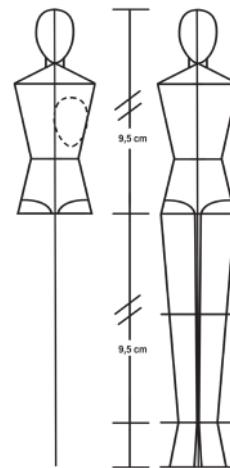
Lebar pergelangan kaki ialah $\frac{1}{2}$ lebar pangkal paha = 0,7 cm.

Panjang pergelangan kaki $\frac{3}{4}$ dari setengah betis = 2 cm.

Lebar ujung kaki = 0,9 cm.



Gambar 4.5 Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak



Gambar 4.6 Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak Tanpa Tangan

5. Menggambar Lengan

Pertama, tentukan posisi payudara dan ketiak. Posisi payudara bagian bawah berada di antara garis bahu dan garis pinggang yang dibagi 2.

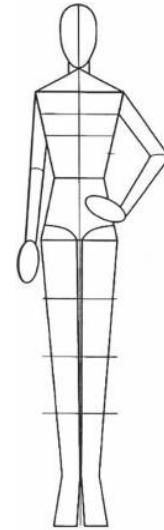
Posisi ketiak berada di antara garis payudara bagian bawah dan garis bahu dibagi 2. Kemudian, mulailah menggambar lengan dari bahu untuk bagian luar dan untuk bagian dalam, dimulai dari ketiak hingga pergelangan tangan.

Lanjutkan menggambar telapak tangan. Gambarlah bentuk elips yang panjangnya $\frac{1}{3}$ antara garis pangkal paha dan garis lutut.

Terjadi rotasi dari pangkal bahu ke siku jika posisi tangan bertolak pinggang.

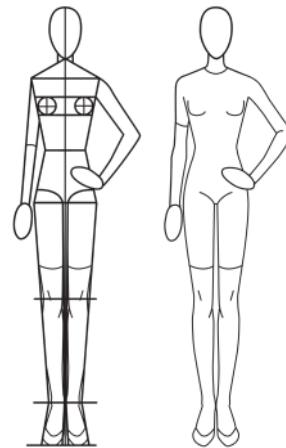
6. Mulailah menggambar bentuk tubuh bagian kiri dari leher, bahu hingga lengan. Pada bagian badan, dilanjutkan dari panggul sampai telapak kaki. Lakukan hal yang sama pada bagian tubuh sebelah kanan, kemudian gambarlah payudara kiri dan kanan.

7. Hapuslah garis bantu trapesium segitiga dan garis-garis bantu lainnya. Maka, akan terlihat gambar proporsi dan bentuk tubuh wanita dewasa, tetapi belum tergambar wajah dan tangan.



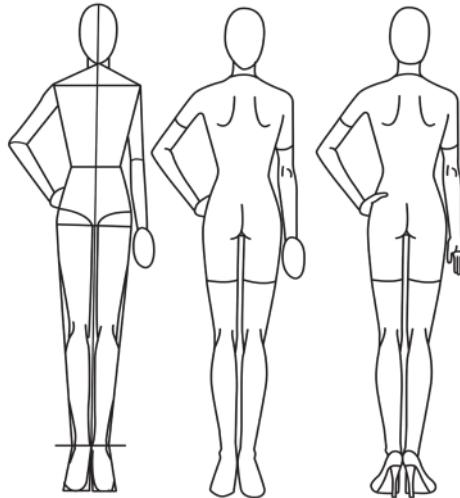
Gambar 4.7 Tahap-Tahap Menggambar Proporsi Tubuh Berdiri Tegak dengan Tangan Bergaya.

Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)



Gambar 4.8 Hasil Jadi Gambar Proporsi Tubuh Lengkap Berdiri Tegak

Proporsi tubuh tampak depan juga dapat digunakan untuk membuat gambar tubuh tampak belakang. Hal yang berbeda tampak pada kesan garis punggung, bokong, garis lutut belakang, dan tumit.



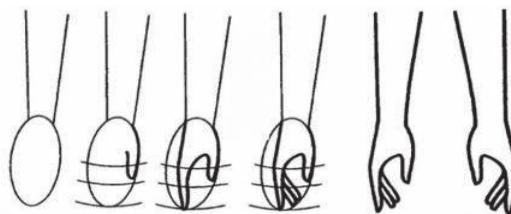
Gambar 4.9 Tubuh Tampak Belakang

2. Menggambar Tangan

Menggambar tangan dan jari dengan berbagai gaya dan posisi pada proporsi tubuh disesuaikan dengan desain busana yang diterapkan. Atau, bergantung pada detail-detail busana yang akan ditunjukkan terutama pada bagian-bagian tertentu.

a. Telapak Tangan Posisi ke Arah Bawah

Berikutnya berlatihlah membuat gambar tangan secara bertahap dengan posisi telapak tangan di bawah seperti Gambar 4.10. Kemudian, berlatihlah menggambar tangan posisi ke arah bawah dengan menggunakan proporsi tubuh yang telah digambar sebelumnya.

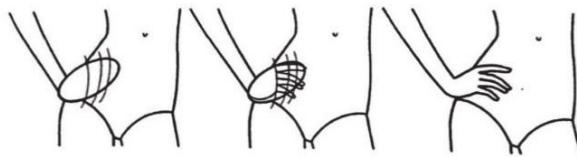


Gambar 4.10 Telapak Tangan Posisi ke Arah Bawah

Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)

b. Posisi Tangan di Pinggang

Berikut ini merupakan gambar tangan dengan posisi di pinggang yang umumnya dilakukan untuk sebuah pemotretan atau berjalan di atas *runway* (*catwalk*). Berlatihlah menggambar secara bertahap untuk mendapatkan hasil yang baik, kemudian menggambarlah dengan tubuh yang sudah digambar sebelumnya.



Gambar 4.11 Posisi Tangan di Pinggang

Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)

3. Menggambar Kaki dan Sepatu

Di bawah ini gambar kaki dan sepatu tampak depan, $\frac{3}{4}$, dan samping. Perhatikan dan menggambarlah dengan baik, kemudian terapkan pada tubuh yang sudah digambar sebelumnya.



Gambar 4.12 Kaki Tampak Depan

Sumber: Noerharyono dan Prabawati (2011)



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 4.2

Setelah kamu berlatih menggambar kerangka tubuh hingga detail tangan dan kaki, selanjutnya, gabungkanlah gambar-gambar tersebut menjadi gambar figur yang utuh sehingga menghasilkan gambar seperti contoh di bawah ini.



Gambar 4.13 Figur Seluruh Tubuh

Sumber: Drudi dan Paci (2010)

4. Cara Menggambar Macam-Macam Rangka Tubuh

Langkah awal dasar ilustrasi ialah mengenal macam-macam rangka tubuh manusia. Berikut ini beberapa cara menggambar macam-macam rangka tubuh.

a. Rangka Benang

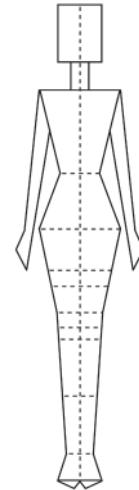
Rangka benang ialah rangka yang dibuat dengan bantuan garis-garis yang menunjukkan gerak tubuh, seperti garis bahu, garis pinggang, dan garis panggul. Untuk membuat rangka benang, kita memerlukan garis sumbu sebagai garis pertolongan yang kemudian baru dibuat garis-garis yang menunjukkan gerak tubuh.



Gambar 4.14 Rangka Benang

b. Rangka Balok

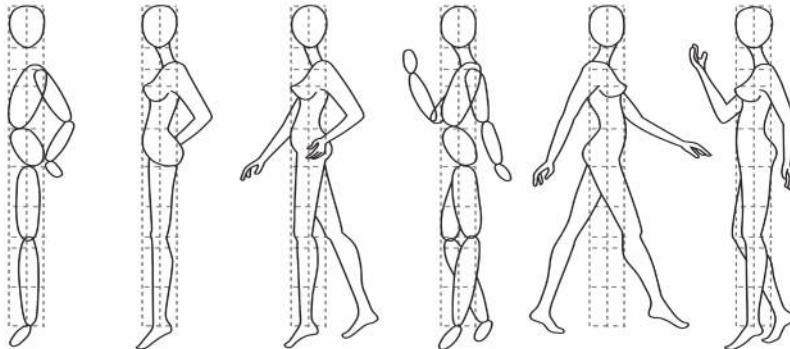
Rangka balok ialah rangka yang dibuat dengan bantuan bentuk-bentuk geometris seperti bentuk balok dan trapesium sehingga terlihat tiga dimensi. Rangka balok ini terdiri atas bagian badan atas dan badan bawah. Rangka balok dapat dipakai untuk menggambar sikap tubuh tampak depan, samping, dan $\frac{3}{4}$.



Gambar 4.15 Rangka Balok

c. Rangka Elips

Rangka elips dipakai untuk menggambar tubuh tampak samping. Posisi berdiri yang benar dapat dilihat jika punggung dan panggul terletak di garis yang sama, dagu digambar lebih mundur dari posisi dada dan perut.



Gambar 4.16 Rangka Elips



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 4.3

Buatlah macam-macam rangka tubuh manusia (rangka benang, rangka balok dan rangka elips) secara mandiri. Berlatihlah berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

B. Membuat Desain Busana Secara Manual

Sebagai seorang peserta didik di bidang tata busana, kamu wajib dapat membuat sebuah desain busana secara manual, jauh sebelum kamu menguasai desain secara digital. Garis-garis yang terdapat di dalam sebuah sketsa mampu menjelaskan dengan jelas mengenai berbagai bentuk busana. Mengaplikasikan unsur desain pada desain busana secara manual tidak hanya menggambarkan garis menjadi sebuah bentuk busana, tetapi juga mengaplikasikan warna pada desain sketsa yang telah dibuat.

1. Pencampuran Warna

Warna merupakan salah satu unsur dalam desain. Secara fisik, warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan. Secara psikologis, warna merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan. Asal kejadian warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna *additive* merupakan spektrum atau warna yang berasal dari cahaya. Warna *subtractive* adalah pigmen atau warna yang berasal dari bahan pewarna yang larut dalam cairan pelarut. Pada tahun 1831, Brewster mengemukakan teori pengelompokan warna. Tori Brewster membagi warna yang ada di alam menjadi empat kelompok, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna tersebut mengacu pada lingkaran warna teori Brewster.

Pada rumus teori Munsell, warna dapat digambarkan sebagai berikut:

Warna primer : merah, kuning, dan biru

Warna sekunder : merah + kuning = jingga

merah + biru = ungu

kuning + biru = hijau

Warna tersier : jingga + merah = jingga kemerahan

jingga + kuning = jingga kekuningan

ungu + merah = ungu kemerahan

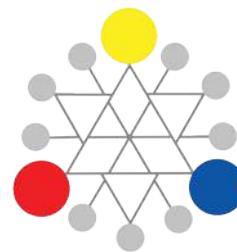
ungu + biru = ungu kebiruan

hijau + kuning = hijau kekuningan

hijau + biru = hijau kebiruan

a. Warna Primer

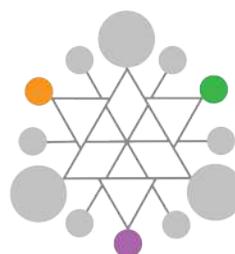
Menurut Ali Nugraha (2008), warna primer merupakan warna yang tidak berasal dari campuran warna lain. Menurut teori warna Brewster, warna primer merupakan warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Adapun warna-warna lain terbentuk dari campuran warna-warna primer. Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa warna primer merupakan warna asli yang belum tercampur dengan warna lain, yaitu warna merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut dapat menghasilkan warna baru ketika dilakukan pencampuran warna antara warna satu dan warna yang lainnya. Warna yang dihasilkan dari pencampuran tersebut bergantung pada komposisi warna yang digunakan.



Gambar 4.17 Warna Primer dalam Lingkaran Warna

b. Warna Sekunder

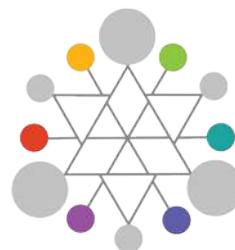
Warna sekunder merupakan warna dari hasil campuran dua warna primer dengan perbandingan komposisi 1 : 1. Teori ini dapat dibuktikan melalui teori Blon, yaitu seperti mencampurkan warna merah dan kuning menjadi jingga, campuran biru dan kuning menjadi hijau. Campuran merah dan biru menjadi ungu.



Gambar 4.18 Warna Sekunder dalam Lingkaran Warna

c. Warna Tersier

Warna tersier tercipta dari campuran satu warna primer dan satu warna sekunder. Seperti warna jingga kekuningan didapatkan dari campuran warna kuning dan warna jingga.



Gambar 4.19 Warna Tersier dalam Lingkaran Warna

d. Warna Netral

Warna netral merupakan warna yang dihasilkan dari campuran ketiga warna dasar dengan perbandingan komposisi 1 : 1 : 1. Pada sistem warna, cahaya aditif campuran menghasilkan warna putih atau kelabu, sedangkan pada pigmen, akan menghasilkan warna coklat, kelabu atau hitam dalam sistem warna subtraktif. Warna netral sering digunakan sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.



Ayo, Bereksperimen!

Aktivitas 4.4

Setelah kamu memahami mengenai pencampuran warna, lakukanlah pencampuran warna dengan menggunakan teori Munsell secara berkelompok. Lakukan sampai kamu mendapatkan warna yang kamu inginkan. Catatlah perbandingan komposisi setiap warna yang dicampurkan dengan warna yang dihasilkan.

2. Implementasi Desain dan Detail Busana ke Anatomi Tubuh

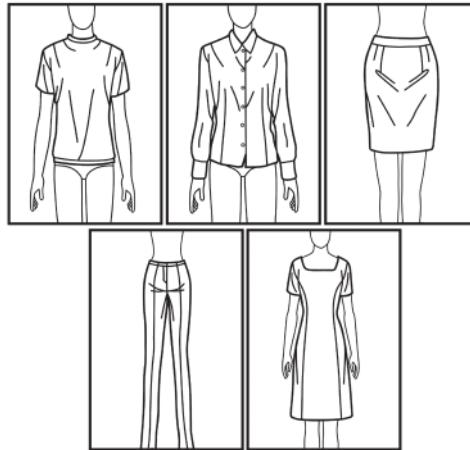


Ayo, Beraksi!

Aktivitas 4.5

Setelah kamu berlatih menggambar kerangka tubuh hingga detail, selanjutnya, gambarkan busana dan detailnya pada proporsi tubuh yang sudah kamu buat seperti contoh Gambar 4.21.

Menggambar busana dengan menggunakan proporsi tubuh dapat menghasilkan gambar yang baik dan benar sesuai dengan bentuk tubuh. Adapun macam-macam busana yang akan digambar ialah *T-shirt*, blus, rok, celana, dan gaun. Gambar disajikan dalam posisi tegak.



Gambar 4.20 Sketsa *T-shirt*, Blus, Rok, Celana dan Gaun di Atas Tubuh Tegak

Agar dapat menggambar busana dengan baik dan benar sesuai dengan desain yang ingin kamu tunjukkan, kamu memerlukan proporsi tubuh dengan berbagai posisi dan gerak tertentu. Misalnya, kamu ingin menunjukkan detail busana pada bagian belakang, kamu memerlukan bantuan proporsi tubuh bagian belakang. Selain itu, untuk menghasilkan gambar yang baik, kamu juga perlu berlatih secara terus-menerus sehingga akan menghasilkan gambar yang baik dan benar.



Gambar 4.21 Gambar Proporsi Tubuh dengan Busana Lengkap
Sumber: Drudi dan Paci (2010)

C. Membuat Desain Teknis secara Digital

Membuat desain teknis dapat membantu memudahkan tim produksi dalam membaca desain yang telah dibuat secara utuh. Desain teknis dapat dibuat secara manual maupun digital. Namun, seiring berkembangnya teknologi, kecepatan dan ketepatan dalam dunia industri sangat diutamakan. Maka dari itu, saat ini, membuat desain teknis secara digital merupakan hal yang penting dalam dunia industri busana.

1. Aplikasi Desain Busana Digital



Mari, Bereksplorasi!

Aktivitas 4.6

Sebelum kita membahas aplikasi yang biasa digunakan dalam membuat desain ilustrasi busana, kumpulkanlah informasi mengenai macam-macam aplikasi yang dapat digunakan dalam mendesain busana secara mandiri, kemudian catatlah kekurangan dan kelebihanannya.

Tabel 4.2 Analisis Macam-Macam Aplikasi Digital Desain Busana

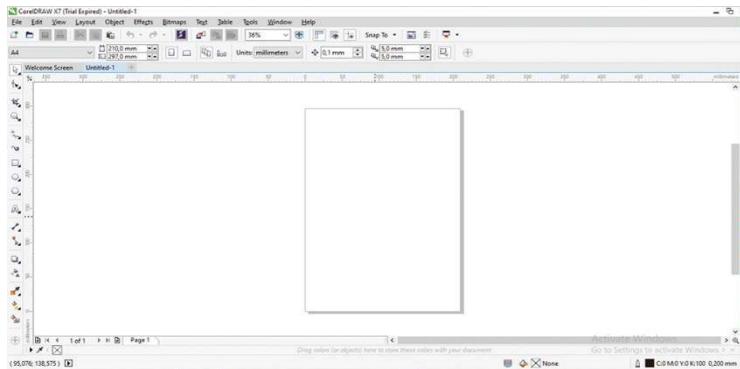
No	Nama Aplikasi	Kelebihan	Kekurangan

Makin berkembangnya teknologi di berbagai sektor menjadikan beberapa pekerjaan yang pada awalnya dikerjakan secara manual perlahan mulai beradaptasi menuju digital termasuk dalam bidang mode. Untuk dapat menciptakan desain sketsa menjadi sebuah desain yang nyata, dibutuhkan media komputer dalam penyelesaiannya. Dengan bantuan komputer, kita dapat membuat desain dengan mudah dan cepat serta lebih terlihat nyata. Misalnya, dalam membuat motif pada busana, jika dilakukan secara manual, akan sedikit sulit dalam pengerjaannya. Jika menggunakan komputer, motif tekstil cukup di-*scan* dan dimasukkan ke dalam

desain busana. Hanya dengan beberapa klik dan dengan waktu yang singkat. Saat ini, ada banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain busana secara digital, salah satunya, ialah CorelDraw. CorelDraw merupakan sebuah program aplikasi komputer yang berfungsi untuk membuat gambar objek dengan tingkat ketelitian yang tinggi. CorelDraw menyediakan fasilitas *tool* alat bantu untuk memudahkan proses mendesain.

a. Halaman Muka CorelDraw

Halaman muka merupakan halaman awal pada saat kita membuka halaman baru CorelDraw. Pada halaman awal ini, terdapat berbagai *tool* bawaan yang dapat digunakan untuk memudahkan pekerjaan.



Gambar 4.22 Halaman Muka CorelDraw

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

Secara umum, jendela aplikasi CorelDraw terdiri atas 12 bagian, yaitu *tittle bar*, *menu bar*, *toolbar*, *property bar*, *toolbox*, *drawing window*, *drawing page*, *dockers*, *panel colors*, *rules*, *document navigator* dan *status bar*.

b. Menu Bar

Menu bar merupakan deretan menu yang berada di bagian atas halaman kerja CorelDraw yang berisi submenu tertentu.

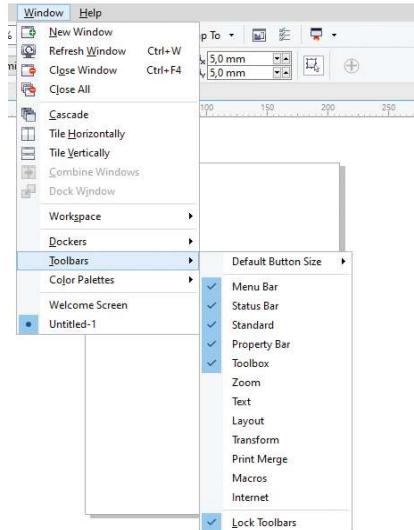


Gambar 4.23 Letak Menu Bar pada Halaman Muka CorelDraw

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

c. *Toolbar*

Toolbar merupakan daftar ikon shortcut tool CorelDraw dari berbagai menu yang terletak di bagian bawah menu bar. Untuk menampilkan *toolbar*, buka menu *windows > Toolbars* dan pilih *tool* yang akan ditampilkan pada *toolbar*.



Gambar 4.24 Memilih Tampilan Ikon *Shortcut* pada *Toolbar*

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)



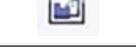
Gambar 4.25 Tampilan Ikon *Shortcut* pada *Toolbar*

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

Berikut ini tabel ikon *toolbar* standar beserta dengan fungsinya masing-masing.

Tabel 4.3 Tabel Fungsi *Toolbar* Standar

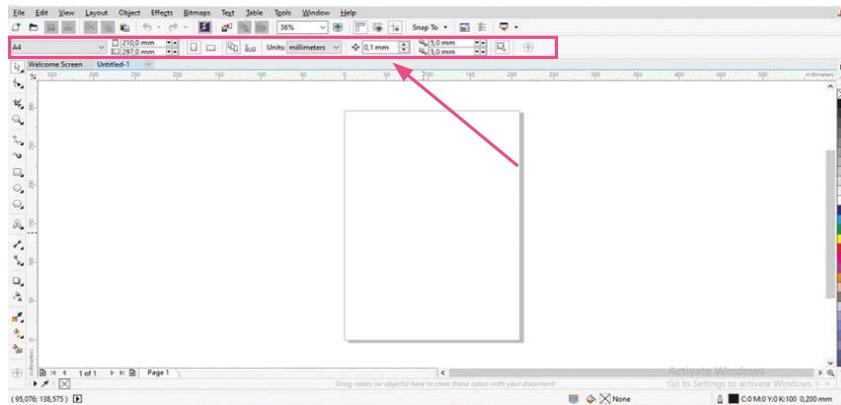
Ikon	Nama Tool	Fungsi
	<i>New</i> (Ctrl+N)	Membuat halaman baru.
	<i>Open</i> (Ctrl+O)	Membuka file yang telah tersimpan.

	<i>Save</i> (Ctrl+S)	Menyimpan file yang telah dikerjakan.
	<i>Print</i> (Ctrl+P)	Mencetak dokumen.
	<i>Cut</i> (Ctrl+X)	Memotong atau menghapus objek tertentu.
	<i>Copy</i> (Ctrl+C)	Meng-copy pada objek tertentu.
	<i>Paste</i> (Ctrl+P)	Menggandakan objek yang telah di-copy.
	<i>Undo</i>	Membatalkan langkah terakhir yang baru saja dilakukan.
	<i>Redo</i>	Mengembalikan langkah terakhir yang baru saja dibatalkan.
	<i>Import</i> (Ctrl+I)	Memasukkan file ke dalam lembar kerja CorelDraw.
	<i>Export</i> (Ctrl+E)	Mengonversi file dari CorelDraw ke format lain.
	<i>Application Launcher</i>	Meluncurkan aplikasi lain dalam CorelDraw.
	<i>Welcome Screen</i>	Menampilkan jendela welcome screen.
	<i>Zooms Levels</i>	Mengatur tampilan <i>zoom</i> lembar kerja CorelDraw.
	<i>Snap To</i>	Mengatur <i>alignment</i> secara otomatis atau cepat.

Sumber: Hartoko, 2015

d. *Property Bar*

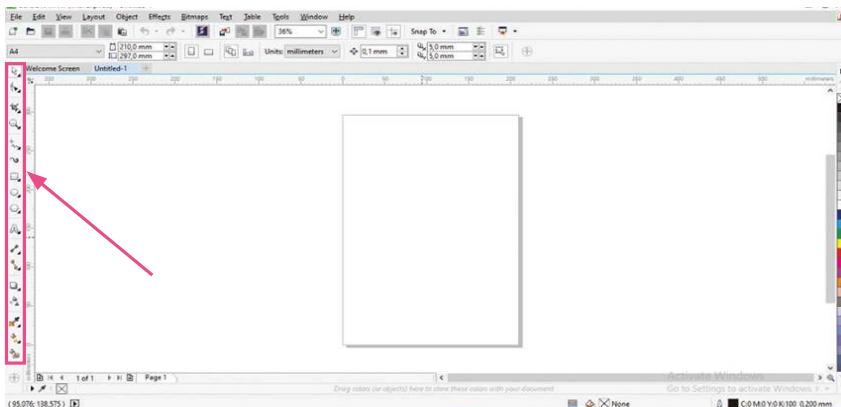
Property bar merupakan fasilitas *tool* CorelDraw yang berfungsi untuk menampilkan *control panel* dari *tool* yang sedang aktif. Semua fasilitas tersebut berfungsi untuk mengatur letak, bentuk, dan ukuran objek tertentu untuk diubah menjadi objek yang lebih menarik sesuai dengan keinginan pengguna CorelDraw.



Gambar 4.26 Letak *Property Bar* dalam Lembar Kerja CorelDraw
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

e. Toolbox

Toolbox merupakan sebuah kotak peralatan yang menampilkan beragam *tool* yang dapat digunakan untuk membuat, mengubah, memberi warna, dan menambahkan efek tertentu yang bertujuan untuk memperindah tampilan objek yang dibuat. Letak dari fasilitas *toolbox* dalam lembar kerja CorelDraw ialah pada bagian kiri dan disusun secara vertikal.



Gambar 4.27 Tampilan Letak Fasilitas *Toolbox*
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

Berikut ini tabel penjelasan setiap *tool* dalam *toolbox*.

Tabel 4.4 Tabel Fungsi *Toolbox* pada CorelDraw

Ikon	Nama Tool	Fungsi
	<i>Pick tool</i>	Mengatur letak, ukuran, rotasi, dan seleksi objek.
	<i>Shape tool</i> (F10)	Mengubah bentuk objek menjadi bentuk baru.
	<i>Crop tool</i>	Memotong objek untuk diperoleh hasil yang diinginkan.
	<i>Zoom tool</i> (Z)	Mengatur ukuran tampilan objek dalam lembar kerja CorelDraw.
	<i>Freehand tool</i> (F5)	Membuat garis objek lurus maupun lengkung.
	<i>Smart fill tool</i>	Mengoreksi bentuk objek tidak beraturan dan memberi warna.
	<i>Rectangle tool</i> (F6)	Membuat objek berbentuk persegi panjang atau persegi.
	<i>Elips tool</i> (F7)	Membuat objek berbentuk lingkaran atau elips.
	<i>Polygon tool</i> (Y)	Membuat objek berbentuk segi enam.
	<i>Basic shape tool</i>	Membuat objek berbentuk segitiga, trapesium, dan lain-lain.
	<i>Text tool</i> (F8)	Membuat dan menambah teks dan berkreasi teks cantik.
	<i>Table tool</i>	Membuat, menyeleksi, dan memperbaiki tabel tertentu.
	<i>Pararell dimension tool</i>	Membuat garis ukuran dimensi objek.
	<i>Straight-line connector tool</i>	Membuat garis lurus penghubung dua objek.
	<i>Blend tool</i>	Memadukan dua objek atau lebih serta memadukan warna.

Ikon	Nama Tool	Fungsi
	<i>Color eyedropper tool</i>	Menjiplak warna tertentu dari suatu objek.
	<i>Outline pen</i>	Membuat garis tepi dan <i>outline</i> suatu objek.
	<i>Fill tool</i>	Mewarnai objek.
	<i>Interactive fill tool (G)</i>	Mewarnai objek dengan memadukan beberapa warna sekaligus.

Sumber: Hartoko (2015)



Ayo, Beraksi!

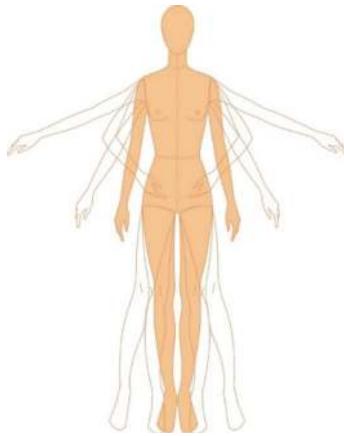
Aktivitas 4.7

Setelah kamu mengetahui bagian-bagian dari aplikasi Coreldraw, silakan kamu membentuk kelompok. Gunakan aplikasi tersebut untuk membuat bentuk-bentuk dasar. Lakukan secara bergantian. Pastikan laboratorium komputer di sekolah kalian sudah menginstal aplikasi Coreldraw.

2. Membuat Desain Teknis Busana secara Digital

Desain teknis merupakan penyajian gambar bagian-bagian busana yang menampilkan detail jahitan secara jelas. Desain teknis biasa disajikan dari hasil desain ilustrasi. Desain teknis dapat dilakukan secara manual maupun digital. Berikut ini langkah-langkah membuat desain teknis busana secara digital menggunakan aplikasi CorelDraw.

Untuk memudahkan membuat desain yang proporsional, dibutuhkan gambar proporsi sebagai perbandingan ukuran dari busana yang akan dibuat. Proporsi yang digunakan di sini ialah proporsi tubuh wanita yang dilengkapi dengan berbagai gerakan tangan dan kaki.



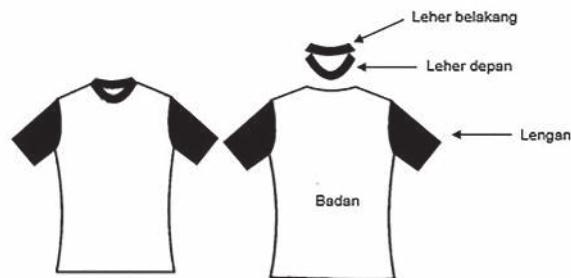
Gambar 4.28 Proporsi Tubuh Wanita dengan Berbagai Gerakan Tangan dan Kaki
Sumber: Haryono (2012)

Kalian bisa mendapatkan figur ini di sini, silakan pindai dan download.



<https://drive.google.com/file/d/1K29q7pBUvWGudA3JQvUxCXuzPajppK0x/view?usp=sharing>

Menggambar model busana dengan komputer sebaiknya dimulai dari model yang paling sederhana, yaitu T-shirt. Secara digital, T-shirt terdiri atas beberapa bagian, yaitu badan, lengan kiri dan kanan, kerah depan dan kerah belakang.



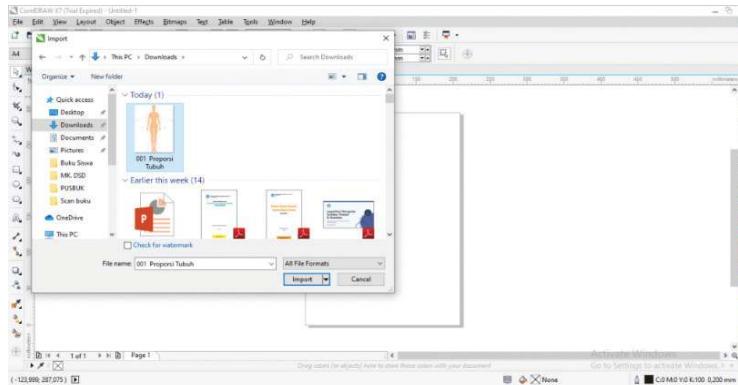
Gambar 4.29 T-shirt dan Bagian-Bagian T-shirt
Sumber: Haryono (2012)

a. Langkah Awal Membuat *T-shirt*

Pertama, kamu harus memasukkan terlebih dahulu proporsi tubuh wanita pada lembar kerja CorelDraw dengan cara berikut.

1. Klik file pada menu bar.
 - Klik *new*.

2. Klik file pada menu bar.
 - Klik *import*.
3. Klik file proporsi tubuh (posisi di mana file proporsi tubuh disimpan di komputermu).
 - Klik *import*.

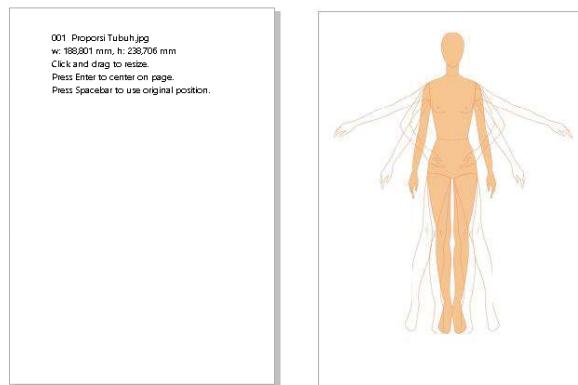


Gambar 4.30 *Import* Gambar

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

Maka, akan muncul tanda segitiga, kemudian arahkan pada kiri atas lembar kerja.

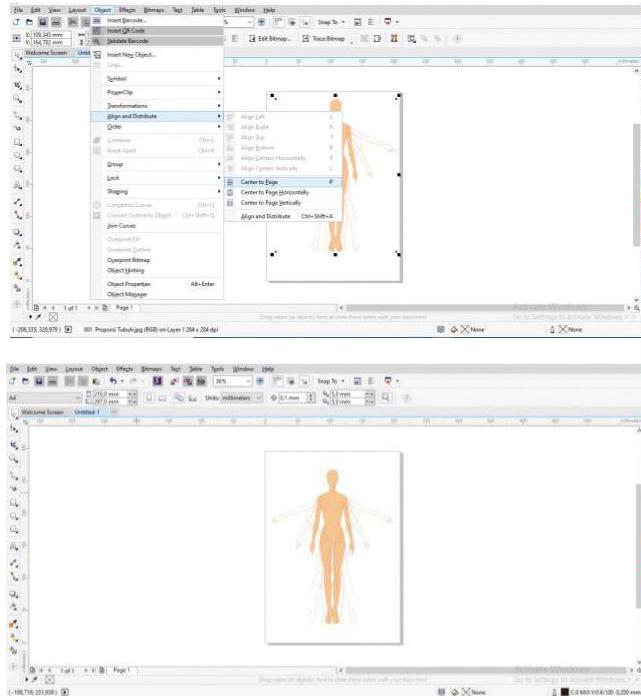
4. Klik pada sisi kiri, akan tampak seperti Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan Sketsa Hasil *Import*

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

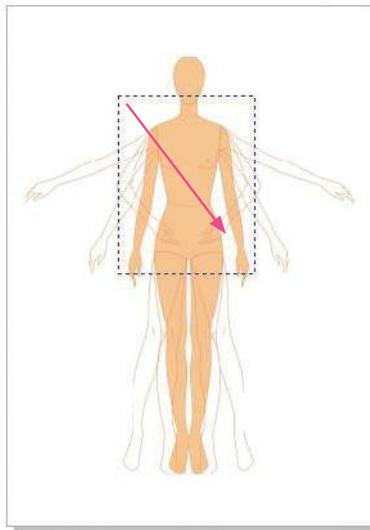
5. Klik Object pada menu bar.
 - *Align and distribute.*
 - *Center to page* (ini untuk menempatkan objek ke tengah lembar kerja).



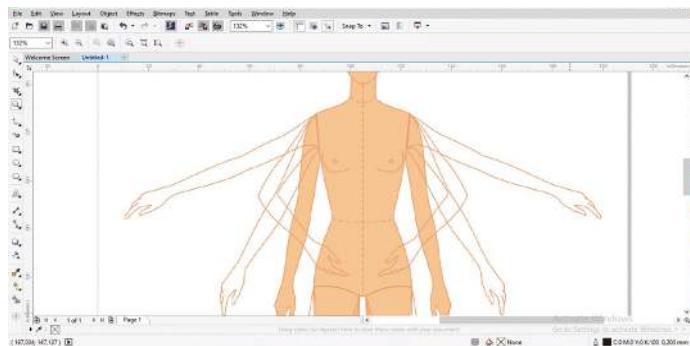
Gambar 4.32 Menempatkan Proporsi Tubuh pada Tengah Lembar Kerja
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

6. Klik kanan pada proporsi tubuh.

Lock object (ini dilakukan agar objek tidak bergeser). Apabila proporsi tubuh tidak dibutuhkan lagi, dapat di-non-aktifkan kembali untuk kemudian di-*delete* dengan cara klik kanan pada proporsi tubuh. Akan muncul pilihan, kemudian pilihlah *unlock object*, lalu *delete*.
7. Klik *zoom tool*. 
8. Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi leher sampai pangkal paha.

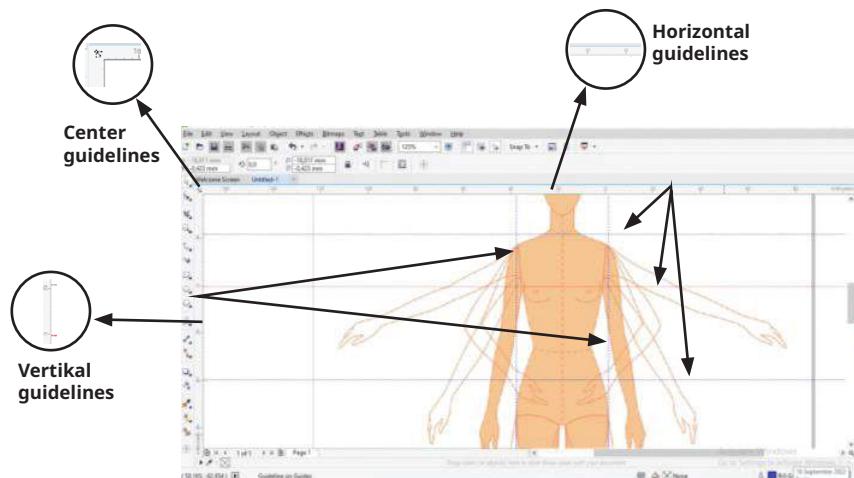


Gambar 4.33 Zoom pada Torso (Bagian Tubuh dari Kepala Hingga Pangkal Paha)
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)



Gambar 4.34 Hasil Zoom pada Torso
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

9. Klik *pick tool*. 
- Arahkan *pick tool* ke *horizontal guidelines*.
 - Klik dan geser untuk menarik garis bantu pada posisi yang diinginkan:
 - a. leher (tengkuk)
 - b. ketiak (pada posisi tangan yang terbuka setengah)
 - c. panjang *T-shirt* (antara pinggang dan pangkal paha)



Gambar 4.35 Garis Bantu

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

10. Arahkan *pick tool* ke *vertical guidelines*.

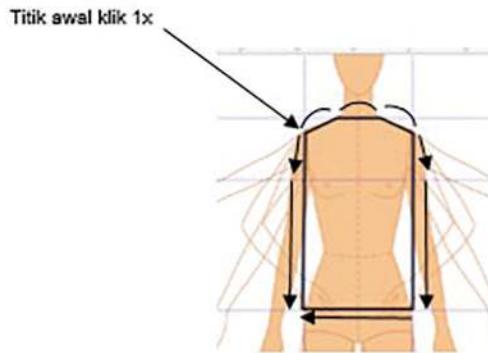
Klik dan geser untuk menarik garis bantu posisi lebar badan:

- a. lebar sisi kiri (posisi tepat pada panggul kiri)
- b. lebar sisi kanan (posisi tepat pada panggul kanan).

b. Membuat Badan *T-Shirt*

Langkah-langkah membuat badan *T-shirt* seperti berikut.

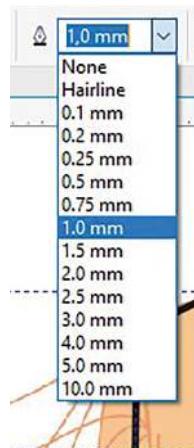
1. Klik *freehand tool*.
 - Klik 1 x pada titik bahu kiri.
 - Klik 2 x pada titik leher kiri.
 - Klik 2 x pada titik leher kanan.
 - Klik 2 x pada titik bahu kanan.
 - Klik 2 x pada titik ketiak lengan kanan.
 - Klik 2 x pada titik panjang kanan *T-shirt*.
 - Klik 2 x pada titik panjang kiri *T-shirt*.
 - Klik 2 x pada titik ketiak lengan kiri.
 - Klik 1 x pada titik bahu kiri / titik awal.



Gambar 4.36 Badan *T-shirt*

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

2. Ganti ukuran garis *hairlines* menjadi 1.0 pt.
 - Klik *property bar freehand* klik *hairlines*.
 - Klik 1.0 mm.



Gambar 4.37 Ukuran Garis

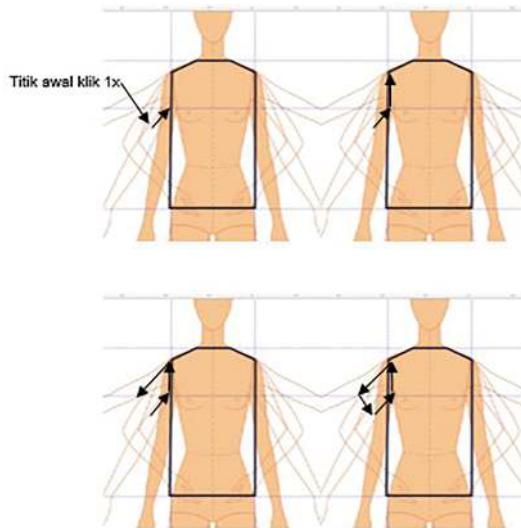
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

c. Membuat Kerung Lengan Kiri

Berikut ini langkah-langkah membuat lengan kiri.

1. Klik freehand tool. 
 - Klik 1 x panjang lengan bawah (panjang lengan ditentukan sendiri).
 - Klik 2 x titik ketiak.
 - Klik 2 x titik pundak.

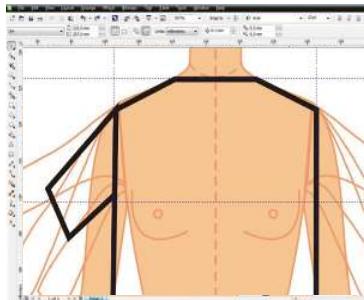
- Klik 2 x titik panjang lengan atas.
- Klik 1 x titik panjang lengan bawah/titik awal.



Gambar 4.38 Menggambar Lengan

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

2. Klik *zoom tool*. 
3. Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi lengan dan bahu.



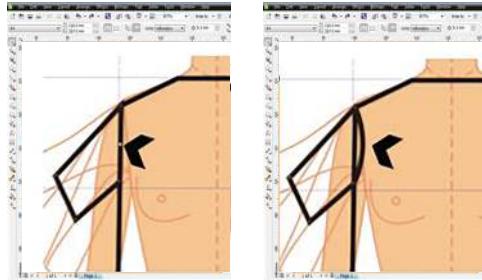
Gambar 4.39 Zoom pada Lengan

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

4. Klik *shape tool*. 

Untuk mengedit ketepatan posisi ujung lengan dan pundak:

- klik lengan
- klik garis antara ketiak dan pundak
- klik *convert line to curve* 
- klik dan geser membentuk kerung lengan



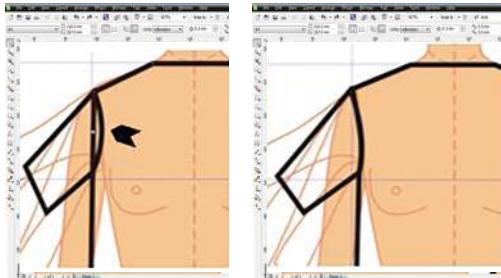
Gambar 4.40 Membuat Kerung pada Lengan

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

d. Membuat Kerung Lengan pada Badan

Langkah-langkah membuat kerung lengan pada badan seperti berikut.

1. Klik bagian badan tepat di ketiak dengan *shape tool* .
2. Klik *convert line to curve* .
3. Klik garis antara ketiak dan bahu.
4. Klik dan geser membentuk kerung tepat seperti posisi lengan.



Gambar 4.41 Membuat Kerung pada Lengan

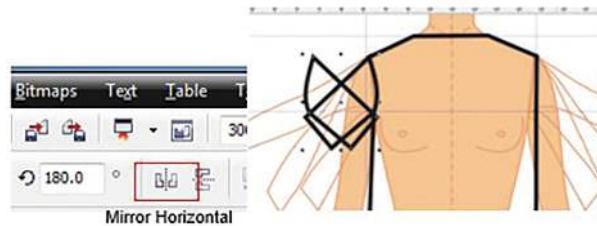
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

e. Membuat Lengan Sisi Kanan

Langkah-langkah membuat lengan sisi kanan seperti berikut.

1. Klik *pick tool* .
 - Klik atau aktifkan lengan kiri.
 - Klik *icon copy* pada *standard bar*.
 - Klik *icon paste* pada *standar bar*.

2. Klik *mirror horizontal* pada *property bar* untuk membalik lengan hasil *copy* ke arah horizontal.

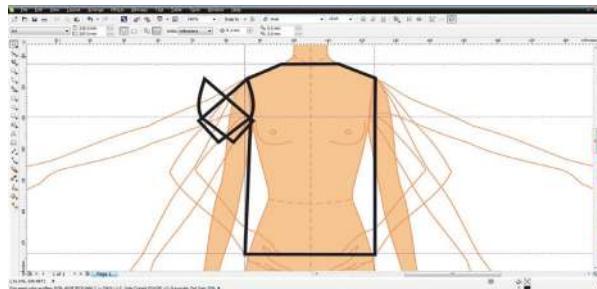


Gambar 4.42 Membalikkan Posisi Lengan pada Arah Horizontal

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

3. Klik F4 pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan tampilan.

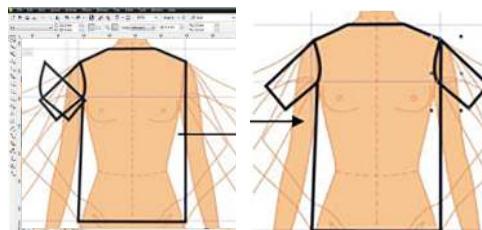
- Klik *zoom tool* .
- Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi dari leher sampai panggul.



Gambar 4.43 Zoom pada Fokus Keseluruhan T-Shirt.

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

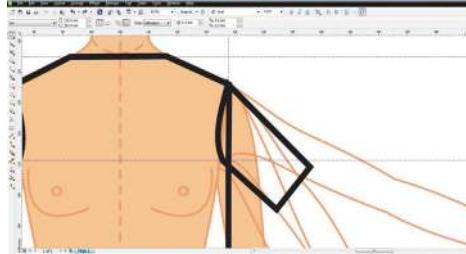
- Klik *pic tool* .
- Klik dan geser lengan hasil *copy* ke posisi lengan kanan.



Gambar 4.44 Memindahkan Hasil *Copy* Lengan Kiri ke Posisi Lengan Kanan

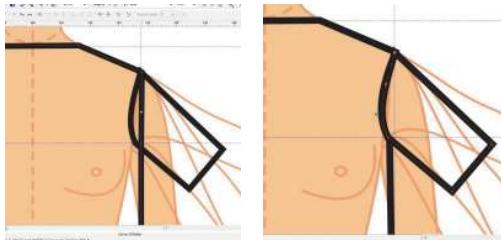
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

4. Klik *zoom tool* .
5. Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi lengan dan bahu kiri.



Gambar 4.45 Zoom Posisi Lengan Kanan
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

6. Klik *shape tool*  untuk mengedit ketepatan posisi ujung lengan dan bahu berpedoman pada ukuran lengan.
 - Klik badan.
 - Klik garis antara ketiak dan pundak.
 - Klik *convert Line to Curve* .
 - Klik dan geser membentuk kerung tepat seperti posisi lengan.

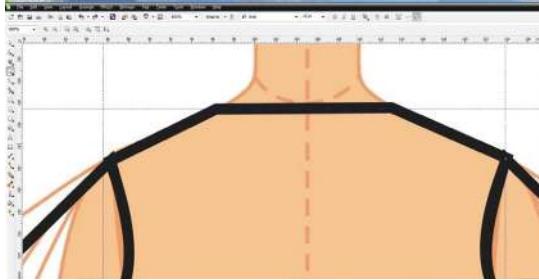


Gambar 4.46 Membentuk Kerung Lengan pada Badan
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

f. Membuat Garis Leher Belakang

Langkah-langkah membuat garis leher belakang seperti berikut.

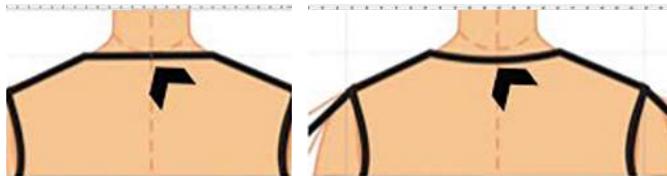
1. Klik *zoom tool* .
2. Klik dan tahan geser *zoom tool* mengelilingi leher.



Gambar 4.47 Zoom Posisi Leher

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

3. Klik shape tool .
 - Klik garis leher.
 - Klik *convert line to curve* .
 - Klik dan geser ke bawah membentuk kerung leher belakang.



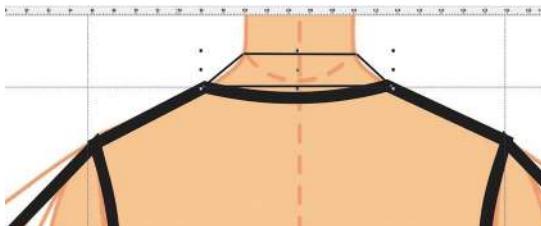
Gambar 4.48 Zoom Posisi Leher

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

g. Membuat Kerah

Langkah-langkah membuat kerah seperti berikut.

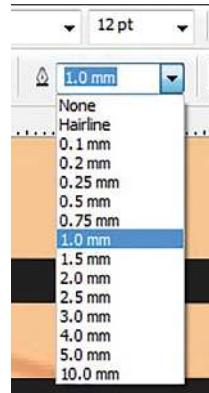
1. Klik *freehand tool* .
 - Buatlah bentuk trapesium tepat di atas leher.



Gambar 4.49 Membuat Trapesium untuk Kerah Belakang

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

- Ganti garis *hairlines* menjadi 1.0 mm.

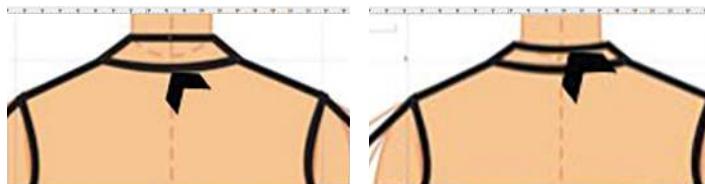


Gambar 4.50 Ukuran Tebal Garis

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

2. Klik *shape tool* .

- Klik garis bawah trapesium.
- Klik *convert line to curve* .
- Klik dan geser membentuk garis leher mengikuti garis leher pada badan *T-shirt*.
- Klik garis atas trapesium .
- Klik *convert line to curve* .
- Klik dan geser membentuk garis leher mengikuti garis leher pada badan *T-shirt*.



Gambar 4.51 Membuat Lengkung Kerah Belakang

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

3. Klik *pick tool* .

- Klik kerah belakang.
- Klik *copy*.
- Klik *paste*.

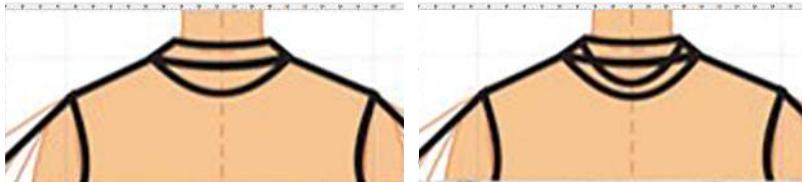


Gambar 4.52 Copy dan Paste

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

4. Klik *shape tool* .

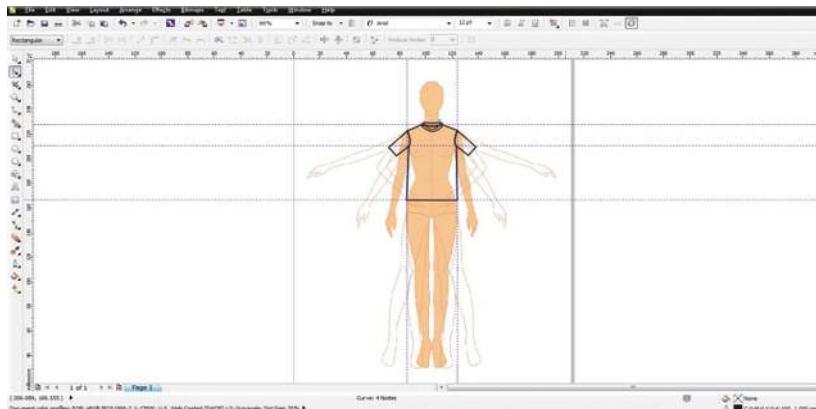
- Klik dan geser garis kerah bawah membentuk kerah leher depan.
- Klik dan geser garis kerah atas membentuk kerah leher depan.



Gambar 4.53 Membentuk Lengkung Kerah Depan

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

5. Klik F4 pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan gambar.

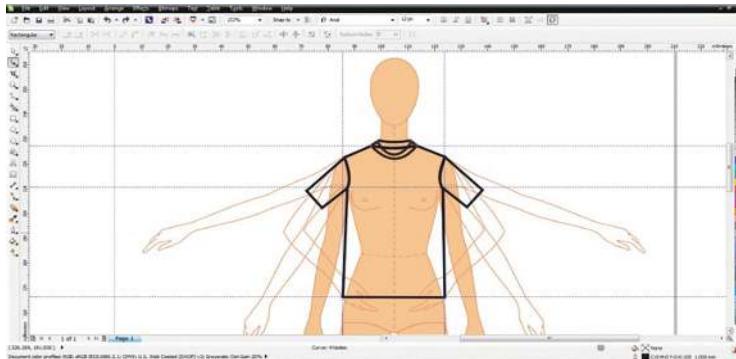


Gambar 4.54 Tampilan Keseluruhan *T-shirt* sebelum Pinggang Dibentuk

Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

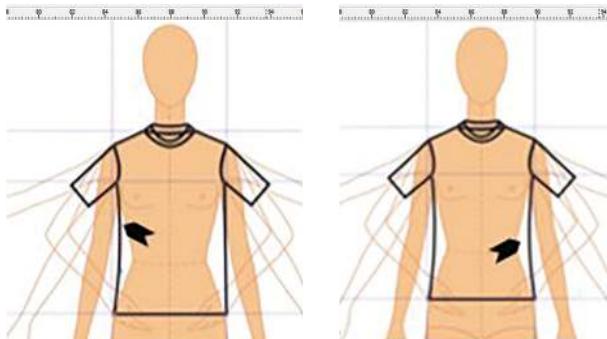
6. Klik *zoom tool* .

7. Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi kepala sampai panggul.



Gambar 4.55 Zoom pada *T-Shirt*
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

8. Klik *shape tool* .
 - Klik pinggang kiri.
 - Klik *convert line to curve*.
 - Klik dan geser pinggang kiri ke arah perut.
9. Lakukan hal yang sama untuk pinggang kanan.



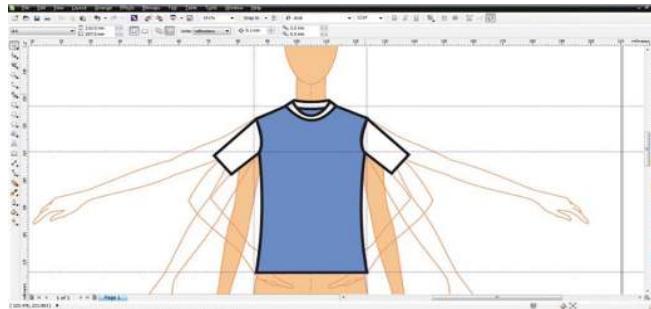
Gambar 4.56 Membentuk Pinggang Kiri dan Kanan
 Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)

h. Mewarnai *T-Shirt*

Langkah-langkah mewarnai *T-shirt* seperti berikut.

1. Klik *zoom tool* .
2. Klik dan geser *zoom tool* mengelilingi kepala sampai panggul.
3. Klik *pick tool* .

4. Klik badan.
 - Klik *color palettes*, pilih warna yang diinginkan.
5. Klik lengan.
 - Klik *color palettes*, pilih warna yang diinginkan.
6. Klik kerah belakang.
 - Klik *color palettes*, pilih warna yang diinginkan.
7. Klik kerah depan.
 - Klik *color palettes*, pilih warna yang diinginkan.
8. Klik *save as* dengan nama file “*T-shirt*”.



Gambar 4.57 Hasil *T-shirt* Setelah Diwarnai
Sumber: Tangkapan Layar CorelDraw (2022)



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 4.8

Setelah kamu mencoba menggunakan aplikasi CorelDraw dan memahami penjelasan di atas, silakan kamu membuat desain busana dimulai dari busana dasar secara digital menggunakan aplikasi CorelDraw. Cermati dan ikuti setiap langkah yang dijelaskan di atas.



Asesmen

1. Mandiri

Buatlah desain busana dengan ketentuan sebagai berikut!

1. Desain dibuat secara ilustrasi dan manual menggunakan proporsi tubuh.
2. Warnai desain dengan menggunakan warna-warna sesuai dengan teori pencampuran warna.
3. Buatlah desain teknis secara digital menggunakan aplikasi CorelDraw dari desain yang telah dibuat secara manual.

*kerjakan nomor 1 dan 2 di kertas F4 atau Sketch book yang kalian miliki

2. Tes Tertulis

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan cara membuat perbandingan ukuran tubuh wanita!
2. Jelaskan perbandingan ideal proporsi tubuh wanita!
3. Apa yang kamu ketahui mengenai torso?
4. Jelaskan menu-menu utama yang terdapat pada menu bar CorelDraw!
5. Bagaimana cara menduplikat objek pada CorelDraw?



Pengayaan

Untuk memperkaya kemampuan kamu dalam mendesain secara manual maupun digital, kamu perlu terus berlatih. Selain dapat meluweskan gerakan kanan, kamu juga dapat mempercepat waktu dalam mendesain. Kamu dapat membuat desain secara digital, tidak hanya menggunakan aplikasi CorelDraw, tetapi juga dapat menggunakan aplikasi seperti Photoshop dan Adobe Illustration. Sudah banyak video tutorial di Youtube yang dapat kamu saksikan untuk dapat menggunakan aplikasi tersebut.



Refleksi

Pada Bab IV ini, kamu sudah mempelajari mengenai Menggambar Mode yang meliputi gambar proporsi tubuh, gambar anatomi tubuh, penerapan desain ke anatomi tubuh, pencampuran warna, penggunaan aplikasi desain digital, dan cara membuat desain teknis secara digital. Yuk, refleksikan diri kamu dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan yang kamu rasakan sebenarnya. Kerjakan di buku tugasmu.

Tabel 4.5 Refleksi Menggambar Mode

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu membuat gambar ilustrasi.		
2.	Saya mampu membuat gambar anatomi tubuh.		
3.	Saya mampu membuat macam-macam rangka tubuh.		
4.	Saya mampu melakukan pencampuran warna.		
5.	Saya mampu mengimplementasikan desain dan detail ke anatomi tubuh.		
6.	Saya mampu menggunakan aplikasi desain digital CorelDraw atau semacamnya.		
7.	Saya mampu membuat desain teknis secara digital.		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

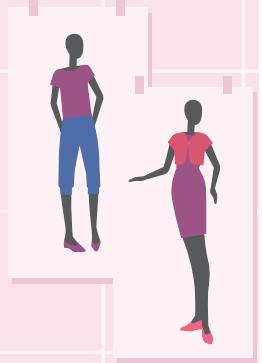
Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)



Dasar Fashion Design



Apakah seseorang dapat menjadi seorang *fashion designer* tanpa memahami dasar-dasar *fashion design*?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan kamu mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain serta mampu memahami desain busana berdasarkan *style* dan *look*.



Kata Kunci

Unsur dan prinsip desain,
Look dan *style*
Moodboard



Peta Materi



Sumber: Syifa Lis Sabira (2021)

Pernahkah kamu berpikir bagaimana jika seseorang melabeli dirinya sebagai seorang *fashion designer* (desainer busana) padahal dia tidak memahami dasar-dasar desain? Sebelum menjadi seorang desainer busana, sebaiknya, kita perlu memahami terlebih dahulu mengenai dasar-dasar desain mode. Dengan demikian, kita dapat menjadi seorang desainer mode yang profesional.

Melalui dasar-dasar desain mode, kita dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar dalam mendesain busana. Pada saat proses mendesain, dengan pemahaman yang cukup mengenai dasar-dasar desain, kita dapat menghindari kekeliruan pada proses penciptaan serta ketidakserasian pada saat pemilihan warna, *style*, dan *look*, maupun prinsip desain.

A. Komponen dalam Penciptaan Desain Busana



Mari, Berdiskusi!

Aktivitas 5.1

Buatlah kelompok, kemudian carilah informasi dari berbagai media mengenai proses penciptaan busana yang menerapkan unsur dan prinsip desain. Diskusikan, kemudian presentasikan di depan kelas.

Pada saat mendesain suatu busana, seorang desainer memerlukan pengetahuan, ide, maupun pemikiran yang nantinya mampu diwujudkan ke dalam bentuk rancangan busana berupa gambar atau sketsa. Pada saat mendesain sebuah busana, penting bagi desainer untuk memiliki pengetahuan mengenai komponen-komponen dalam proses penciptaan desain busana sampai kepada penyajian desain. Pada konteks busana, penyajian desain dapat berupa desain sketsa maupun sketsa produksi. Desain sketsa dapat disajikan jika ingin menuangkan ide secara langsung tanpa anatomi tubuh. Jika kaitannya dengan garmen dan produksi, dapat disajikan sketsa produksi atau *technical drawing*. Sebuah desain tidak akan tercipta jika tidak terdapat komponen-komponen di dalamnya. Komponen-komponen tersebut meliputi unsur-unsur desain dan prinsip desain. Selain penerapan unsur dan prinsip desain, desain yang baik juga dapat mempresentasikan makna di dalamnya, yaitu dengan adanya konsep desain yang berupa sumber inspirasi. Berikut ini penjelasan mengenai unsur-unsur desain, prinsip desain, dan proses mencari sumber inspirasi.

1. Unsur-Unsur Desain Busana

Penyajian ide atau konsep yang dituangkan ke dalam gambar sangat penting, apalagi jika berkaitan dengan proses produksi. Oleh karena itu, seorang desainer tentunya perlu memiliki pengetahuan dan memperhatikan mengenai prinsip dasar desain, unsur-unsur desain, serta bagaimana cara untuk mengaplikasikan prinsip dan unsur desain tersebut pada desain busana yang akan dibuatnya.

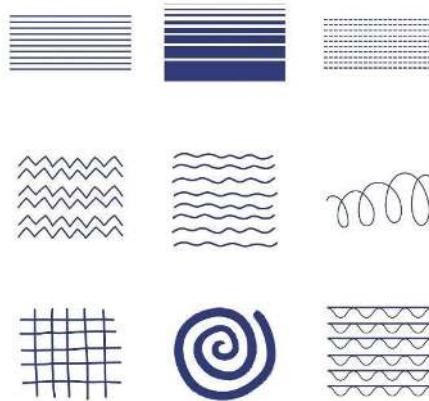
Adapun unsur-unsur dalam merancang sebuah desain busana antara lain garis (*line*), bentuk dan siluet (*shape and silhouette*), tekstur (*texture*), motif pada bahan (*fabric pattern*), dan warna (*colors*).

a. Garis

Garis (*line*) merupakan gabungan dari beberapa titik yang saling sejajar sehingga pada akhirnya dapat membentuk satu kesatuan. Garis memiliki bentuk dan arah.

1) Bentuk Garis

Bentuk garis dapat berupa garis pendek, garis panjang, garis lurus, garis melengkung, garis zig-zag, garis tebal, garis tipis, bahkan bisa berupa kombinasi antara macam-macam garis. Setiap garis akan menghasilkan kesan tersendiri. Sebagai contoh, garis tebal akan memberikan kesan tegas; garis tipis atau melengkung akan memberikan kesan dinamis atau luwes.



Gambar 5.1 Macam-Macam Garis

Sumber: Sri Listiani (2022)

Pada desain busana, garis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu garis luar (*silhouette*) dan garis hiasan.

a) Garis Luar

Garis luar (*silhouette*) dikelompokkan menjadi siluet A, I, H, T, Y, V, X, O, dan S (*bustle*).

b) Garis Hiasan (Dekoratif)

Suatu garis dapat menjadi garis tebal atau tegas (*straight*), kurva (*curved*), panjang (*long*), pendek (*short*), lebar/tebal (*thick*), kurus (*thin*), putus-putus (*broken*), garis tekstur (*textured*). Garis juga bisa menjadi kontras, yaitu dengan memadukan dua garis tebal dan kurus (*thick and thin*), kurva dan tekstur (*curved and straight*), panjang dan pendek (*long and short*), garis putus-putus dan lurus (*broken and unbroken*), dan tekstur dengan garis yang jelas (*textured and plain*). Semua bentuk garis tersebut merupakan bentuk garis yang biasa ada sebagai dekoratif dalam busana.

2) Arah Garis

Di dalam garis, terdapat *arah* sebagai sifat dari garis. Arah (*direction*) dari garis akan bergantung pada penggunaannya. Hal ini dikarenakan arah garis yang digunakan dalam suatu desain busana akan memberikan kesan tertentu pada pemakainya. Ada tiga arah garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Gabungan dari arah dan garis saat diterapkan ke dalam busana dapat membentuk hal baru.

a) Garis Vertikal

Garis vertikal dapat membentuk model/garis hias *princess* dan semi *princess*. Garis ini memiliki potongan berbentuk vertikal yang terletak mulai dari bahu atau kerung lengan melewati puncak dada, kemudian memanjang hingga ke bawah. Garis hias *princess* berfungsi untuk memberikan kesan tubuh yang ramping.



Gambar 5.2 Desain Busana dengan Model Garis Hias *Princess*

Sumber: Dress Pattern Making (2017)

b) Garis Horizontal

Garis horizontal dapat membentuk model *empire*, *long torso*, dan *yoke*. Ciri garis hias *empire* ialah memiliki potongan melintang di bawah buah dada, kurang lebih sekitar 8 cm, yang berfungsi memberikan efek gemuk. Sama seperti garis hias *empire*, garis hias *yoke* memiliki potongan melintang, hanya yang membedakan ialah letaknya di atas buah dada. Garis hias ini biasa digunakan pada desain busana anak maupun wanita.



Gambar 5.3 Desain Busana dengan Model Garis Hias *Empire*
Sumber: Watters Designs (2022)



Gambar 5.4 Desain Busana dengan Model Garis Hias *Yoke*
Sumber: Schnittchen Patterns (2017)

c) Garis Diagonal

Garis diagonal dapat membentuk model asimetris dan memberikan kesan dinamis atau tidak diam. Garis diagonal juga memberikan pengaruh yang lincah dan gembira.



Gambar 5.5 Desain Busana dengan Model
Garis Hias Asimetris

Sumber: Pure Wow/Pinterest (2017)

b. Bentuk

Dalam mendesain suatu busana, *bentuk* merupakan suatu seni dari garis yang mengarah ke dasar siluet, seperti bentuk geometris sama sisi, bentuk geometris tidak sama sisi, dan bentuk tiga dimensi. Bentuk lain yang dapat diterapkan pada desain busana ialah bentuk hati, berlian, titik air mata, binatang, bentuk daun, dan lainnya. Bentuk-bentuk tersebut ada yang diterapkan sebagai bentuk busana, desain struktur, maupun desain dekoratif.



Gambar 5.6 Bentuk Tiga Dimensi

Sumber: Chictopia/Pinterest (2009)

Dalam bentuk, terdapat aspek ukuran. Ukuran pada suatu desain busana ialah cara bagaimana menempatkan unsur-unsur atau bagian busana yang berkaitan dengan jarak, proporsi, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi yang diterapkan pada suatu desain busana akan memberikan kesan lebih tinggi atau pendek, lebih besar atau kecil pada penampilan seseorang, bergantung pada proporsi yang dibuat oleh seorang desainer.

c. **Warna dan Motif Kain**

Peran warna dan motif kain pada suatu desain busana sangatlah penting. Pemilihan warna dan motif kain yang sesuai untuk suatu desain busana akan menentukan keindahan serta keharmonisannya. Warna dan motif kain akan memberikan kesan tersendiri bagi si pemakai, seperti kesan gemuk, kurus, atau menjadi kelihatan lebih tinggi atau lebih pendek.

1) **Warna**

Menurut A. A. Riyanto (2003), warna dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu warna-warna dingin dan warna-warna panas.

a) **Warna-Warna Dingin**

Warna-warna dingin merupakan warna yang mengandung warna biru dan hijau (hijau, biru hijau, biru ungu, dan ungu). Warna ini akan memberikan kesan lebih kecil terhadap orang yang memakainya.

b) **Warna-Warna Panas**

Warna-warna panas merupakan warna yang mengandung warna merah dan kuning (merah, merah jingga, jingga, kuning). Warna yang termasuk ke dalam golongan ini memiliki sifat mendorong, di mana seseorang yang menggunakan warna panas akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan orang yang mengenakan warna dingin dengan ukuran tubuh yang sama.

2) Motif

Penerapan motif kain pada suatu busana dapat meningkatkan kualitas serta memengaruhi kesan penglihatan dari penampilan seseorang. Motif kain sangat beragam bentuknya, tidak terbatas pada motif garis, kotak-kotak, maupun polkadot saja. Motif pada kain dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu naturalis, renggaan, geometris, dan abstrak. Menurut Yuliarma (2013), motif naturalis umumnya berbentuk dari benda yang terdapat di alam, seperti flora, fauna, bebatuan, awan, maupun bentuk yang lainnya. Motif renggaan merupakan stilasi dari bentuk alam yang telah diubah dan disederhanakan. Motif geometris biasanya menggunakan berbagai macam unsur garis, mulai dari garis lurus, spiral, lengkung, zig-zag, segi empat, dan bentuk geometris lainnya. Motif abstrak merupakan kombinasi dari warna, ukuran, dan bentuk tanpa adanya hubungan dengan benda-benda alam atau buatan manusia. Berikut gambaran beberapa contoh motif.



Gambar 5.7 Motif Naturalis dalam Busana Nehera *Ready To Wear 2021*

Sumber: www.pinterest.com/@voguemagazine (2021)



Gambar 5.8 Motif Renggaan dalam Koleksi A. Brand

Sumber: www.pinterest.com/@abrand (2022)



Gambar 5.9 Motif Geometris dalam Busana *Munthe Copenhagen Spring Summer 2020*
Sumber: www.pinterest.com/@voguemagazine (2020)



Gambar 5.10 Motif Abstrak dalam Busana *Allover Print Wrap Shirt by Shein*
Sumber: www.pinterest.com/@SHEINofficial (2021)

d. Tekstur

Pada saat mendesain sebuah busana, tekstur merupakan hal penting yang tidak boleh dilupakan. Pemilihan tekstur sebaiknya disesuaikan dengan bentuk busana yang akan dirancang. Adapun macam-macam tekstur seperti berikut.

1) Tekstur Kaku

Tekstur yang kaku memiliki kelebihan dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang. Jika ingin terlihat lebih gemuk, seseorang dapat menggunakan pakaian dengan tekstur kain yang kaku.

2) Tekstur Kasar dan Halus

Jenis tekstur yang kasar akan memberikan tekanan sehingga akan berkesan seolah-olah lebih gemuk kepada memakainya. Jenis tekstur halus tidak akan memberikan kesan terhadap ukuran badan, asalkan tidak berkilau.

3) Tekstur Lemas

Kain yang memiliki tekstur lemas atau lembut akan memberikan efek yang luwes sehingga sangat cocok untuk model pakaian yang berkerut, draperi, atau bergelombang.

4) Tekstur Tembus Pandang

Kain yang memiliki tekstur tembus pandang tentunya akan mengekspos bentuk badan. Hal ini dirasa kurang cocok untuk orang yang bertubuh gemuk atau terlalu kurus karena akan memperlihatkan kekurangan bentuk tubuh. Kain yang memiliki tekstur tembus pandang cocok untuk model pakaian yang berkerut.

5) Tekstur Mengilap dan Kusam

Kain dengan tekstur yang mengilap atau berkilau akan memberikan kesan gemuk bagi pemakainya. Kain dengan tekstur yang kusam akan memberikan kesan lebih kecil.

2. Prinsip Desain Busana

Agar dapat membuat suatu desain busana yang baik, indah, dan harmonis, seorang desainer perlu memiliki pengetahuan mengenai prinsip desain. Ada lima prinsip desain busana, yaitu kesatuan (*unity*), pusat perhatian (*point of interest*), keseimbangan (*balance*), perbandingan (*proportion*), dan irama (*rhythm*).

a. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) bermakna penyusunan atau pengorganisasian dari pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmonis. Dalam mendesain suatu rancangan busana, perlu adanya keselarasan di antara macam-macam unsur desain, yaitu selaras antara garis dan bentuk, selaras dengan tekstur dan warna sehingga tercipta desain yang harmonis.

b. Pusat Perhatian

Pada saat mendesain suatu busana, tentunya sebuah desain harus memiliki bagian yang lebih menarik daripada bagian lainnya. Hal ini yang dinamakan pusat perhatian (*point of interest*). Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain busana sebaiknya perlu memperhatikan hal-hal seperti posisi pusat perhatian: akan disusun atau diletakkan di mana pusat perhatiannya. Selain itu, pusat perhatian sebaiknya menonjolkan sisi baik tubuh dan mengalihkan perhatian dari bagian tubuh yang kurang baik, misalnya panggul yang besar.



Gambar 5.11 Contoh Pusat Perhatian pada Pita di Bagian Dada
(Koleksi Chanel Cruise 2020)

Sumber: www.pinterest.com/@voguegermany (2020)

c. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) pada suatu desain busana sangat penting untuk mendapatkan kestabilan dan harmoni saat melihatnya. Keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara berikut.

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris (*formal balance*) merupakan keseimbangan yang dapat dicapai melalui pengaplikasian bentuk atau garis atau warna atau di antara ketiganya, yang diukur dari penempatannya antara sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat (tengah-tengah) busana tersebut.



Gambar 5.12 Contoh Keseimbangan Simetris pada Bagian Kerah dan Saku

Sumber: www.pinterest.com/@fmlnk (2021)

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris (*informal balance*) dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna maupun ketiganya yang antara sebelah kanan dan kiri berbeda jaraknya atau bentuknya.



Gambar 5.13 Contoh Keseimbangan Asimetris pada Bagian Kanan dan Kiri

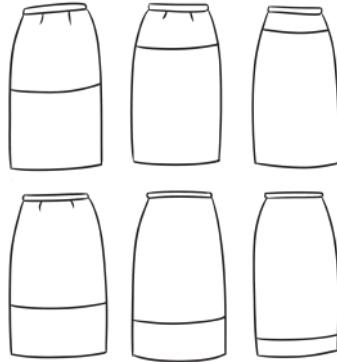
Sumber: www.pinterest.com/@soolinen-linen clothes (2021)

d. Proporsi

Proporsi (*proportion*) pada suatu desain busana merupakan cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu model busana. Proporsi yang diterapkan pada suatu desain busana dapat memberikan kesan lebih tinggi atau lebih pendek, lebih besar atau lebih kecil pada penampilan seseorang. Kondisi tersebut akan bergantung pada proporsi yang dibuat oleh seorang perancang busana.

Menurut Marian L.Davis (1980) dalam buku *Visual Design In Dress*, terdapat empat tingkatan relasi perbandingan proporsi pada desain. Pada tingkat pertama, proporsi dalam satu bagian, membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda, contohnya pengaplikasiannya pada bebe. Pada bebe pun, akan berkaitan dengan proporsi rok, dari rok yang memiliki panjang relatif sama dengan lebar panggul, sampai dengan panjang rok yang

ekstrem dengan lebar panggul. Di bawah ini merupakan contoh proporsi yang seimbang antara lebar dan panjang hingga yang lebar dengan panjang yang ekstrem.



Gambar 5.14 Contoh Proporsi dalam Bagian yang Sama Sampai Proporsi yang Ekstrem

Pada tingkat kedua, proporsi di antara bagian-bagian dari suatu desain, contohnya proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain. Proporsi tingkat ketiga, proporsi keseluruhan bagian suatu desain busana, yaitu dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak, seperti contoh di bawah ini.



Gambar 5.15 Proporsi di Antara Bagian-Bagian dari Desain Busana

Pada tingkat keempat, berasal dari tatanan busana dengan pelengkapannya. Contohnya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya saat busana dikenakan. Sebagai contoh, perbandingan antara ukuran scarf atau dasi atau bros dengan keseluruhan busana atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.



Gambar 5.16 Proporsi dari Tatanan Busana

e. Irama

Irama (*rhythm*) pada sebuah desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan secara kasat mata. Jika pandangan mata pada satu desain teratur, gerakan mata yang teratur itulah yang disebut irama. Keberadaan irama pada suatu desain busana sangat penting, terutama desain busana yang memerlukan kreasi-kreasi yang artistik seperti busana pesta maupun busana pengantin. Berikut lima jenis irama yang umum digunakan dalam mendesain sebuah busana.

1) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam desain bermakna menggunakan satu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna, dan corak. Berikut ini merupakan contoh pengulangan dari unsur-unsur desain.



Gambar 5.17 Pengulangan Ruang

Sumber: www.pinterest.com/@LoveShackFancy (2019)

2) Sejajar

Irama pada suatu desain busana bisa dilakukan dengan penempatan unsur garis dan bentuk yang sejajar (*parallelism*).



Gambar 5.18 Garis Lipatan yang Berjarak
Sumber: www.pinterest.com/@whowhatwearuk (2020)



Gambar 5.19 Kerutan yang Sejajar pada Koleksi Khaite Spring 2019
Sumber: *Vogue Magazine* (2019)

3) Rangkaian

Irama salah satunya didapatkan dengan rangkaian (*sequence*) garis dari renda, garis lipit, dengan bentuk geometris, bentuk huruf atau angka, tekstur, dan corak. Rangkaian umumnya berperan sebagai desain hiasan atau dekoratif.



Gambar 5.20 Rangkaian Bentuk Geometris pada
New York Fashion Week Spring 2014
Sumber: www.pinterest.com/@stylebistro (2014)

4) Selang-seling

Irama dalam suatu desain dapat dilakukan dengan membuat selang-seling (*alternation*) dari dua jenis renda, pita, atau dua garis yang berlainan arah, bentuk yang berbeda, bentuk yang sama dengan jarak, dua tekstur, maupun dua corak yang berbeda. Berikut contoh irama pada busana yang mengaplikasikan selang-seling.



Gambar 5.21 Selang-Seling Pita pada Koleksi Christian Dior
Paris Fashion Week Fall 2010
Sumber: www.pinterest.com/@stylebistro

5) Gradiasi

Gradasi (*gradation*) merupakan rangkaian yang sejenis, posisinya berdekatan atau berdampingan, bentuk dan jaraknya dapat berubah secara bertahap. Ukuran dan jarak yang sempit serta kecil. Namun, bisa juga menjadi besar dengan posisi menyebar. Berikut ini contoh dari gradasi.



Gambar 5.22 Macam-Macam Bentuk Gradasi pada Desain Busana

6) Radiasi

Radiasi (*radiation*) merupakan garis yang memancar dari pusat perhatian ke semua arah yang dapat menghasilkan suatu irama.



Gambar 5.23 Macam-Macam Bentuk Radiasi pada Desain Busana

3. Proses Mencari Inspirasi untuk Sebuah Koleksi

Untuk membuat sebuah desain atau koleksi busana, seorang desainer pasti membutuhkan inspirasi atau proses penggalan ide dan konsep. Menurut Sri Widarwati, sumber ide atau inspirasi merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk membuat karya. Ide maupun inspirasi tersebut bisa datang

dari mana saja, misalnya dari benda sederhana yang ada di sekeliling kita, keindahan alam, suatu fenomena yang sedang banyak diperbincangkan, maupun terinspirasi dari rancangan desainer lainnya. Sumber ide atau inspirasi juga dapat diartikan sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Dalam menciptakan sebuah karya yang berfokus pada sumber ide yang sudah ada, artinya seorang desainer telah mengambil unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan kreasi baru.

a. Macam-Macam Sumber Ide

Secara garis besar, sumber ide dalam membuat karya busana dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sumber ide yang berasal dari: busana adat, peristiwa penting nasional maupun internasional, dan benda-benda alam.

b. Cara Pengambilan Sumber Ide

Sumber ide yang telah didapat tidak harus diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil bagian-bagian tertentu saja yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide. Sebagai contoh, sumber ide yang berasal dari bunga mawar, yang diambil ialah bentuk kelopak mawar yang bergelombang yang diterapkan pada rok yang bergelombang.

Bagaimana mencari sumber ide atau inspirasi dalam membuat desain busana dapat dilihat di link berikut:



<https://www.youtube.com/watch?v=IO5gyitWgFY>



Mari, Berkreasi!

Aktivitas 5.1

Setelah kamu memahami tentang konsep mengenai inspirasi desain busana, carilah sebuah inspirasi untuk kamu gunakan dalam membuat kolase. Deskripsikan inspirasi tersebut dan tentukan apa saja yang akan kamu gunakan sebagai inspirasinya.

4. Membuat Kolase (*Moodboard*)

Untuk mempermudah seorang desainer dalam mengumpulkan ide ketika membuat suatu koleksi busana, pembuatan kolase (*moodboard*) merupakan tahapan selanjutnya. Setelah kita mengumpulkan berbagai ide visual, ide-ide tersebut akan disusun dan dijadikan satu ke dalam sebuah kolase. Kolase merupakan sebuah analisis tren visual yang dibuat dari komposisi atau kumpulan gambar, klipng, atau sketsa dengan warna dan tema tertentu yang kemudian akan diwujudkan ke dalam sebuah karya desain. Tujuan utama dari pembuatan kolase ialah sebagai panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat nanti tidak meluas atau keluar dari tema yang telah ditentukan.

Berikut ini urutan dalam membuat kolase.

1. Menentukan tema atau judul.
2. Menyiapkan alat dan bahan.
3. Mengumpulkan ide, data, atau gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang diangkat dalam membuat karya.
4. Secara manual, dapat dilakukan dengan menggunting gambar atau majalah, kemudian menyusunnya dan menempelkannya dalam satu papan (*board*).
5. Membuat kolase saat ini dapat dilakukan secara digital menggunakan aplikasi seperti Photoshop.
6. Setelah semuanya selesai, dapat dilanjutkan dengan menggambar desain karya.

Berikut ini beberapa contoh visual kolase.



Gambar 5.24 *Moodboard Mixed-Media*
Sumber: Shelby Standage/Shelby Sovos (2021)



Gambar 5.25 Contoh Visual *Moodboard*
Sumber: Smith and Devlin (2021)



Gambar 5.26 Contoh Visual *Moodboard*
Sumber: Caitlyn Ellerbeck/Pinterest (2022)



Gambar 5.27 Contoh *Trend Moodboard Fashion*

Sumber: Christine Santosa/Behance (2021)



Mari, Berkreasi!

Aktivitas 5.2

Setelah memahami mengenai kolase, buatlah kolase berdasarkan sumber inspirasi yang telah kamu tentukan, kemudian kreasikan kolase tersebut ke dalam koleksi desain busana!

B. Desain Busana Berdasarkan Gaya dan Tampilan

Setelah mempelajari mengenai unsur-unsur dan prinsip desain hingga tahap pembuatan kolase, tahapan selanjutnya ialah memahami perbedaan antara *style* dan *look*.

1. Gaya

Gaya (*style*) dapat dikatakan sebagai sesuatu yang bersifat personal dan umumnya digunakan untuk menonjolkan karakteristik seseorang. Berbeda dengan *look* yang berfokus pada tren, *style* justru berlaku untuk jangka waktu yang lebih panjang.

Berikut ini enam dasar *style* yang dibuat sesuai dengan karakter berpakaian wanita.

a. ***Feminine Romantic Style***

Feminine Romantic Style memiliki kesan feminin dan lembut. Identik dengan gaun, blus, rok lebar dengan detail kerut, pita, bunga, dan renda. Memiliki warna dengan nuansa yang lembut dan cenderung mengarah ke pastel. Motif yang biasanya muncul ialah bunga ala Laura Ashley (perusahaan desain tekstil Inggris yang terkenal dengan desainnya yang anggun dan cantik).



Gambar 5.28 *Feminine Romantic Style*

Sumber: Berbagai sumber

b. ***Sporty Casual Style***

Sporty Casual Style memiliki ciri gaya yang dinamis, bentuk busananya harus memberikan kesan kebebasan dalam bergerak, dan nyaman. Bentuk busana seperti kemeja, blus sportif, rok A-line, dan celana dengan berbagai potongan. Untuk bahan atau tekstil, umumnya yang memiliki sifat tidak mudah kusut, seperti dril, *scuba*, kanvas, katun, denim. Identik dengan *American girl* dengan ciri khas gaya yang mendominasi *ready-to-wear*.



Gambar 5.29 *Sporty Casual Style*

Sumber: Berbagai sumber

c. ***Sexy Alluring Style***

Sexy Alluring Style identik dengan busana yang menonjolkan keindahan bentuk tubuh. Bahan atau tekstil yang sering digunakan untuk *style* ini ialah bahan *stretch*, lycra, satin, taffeta, atau jenis bahan lainnya yang umumnya digunakan dalam membuat gaun malam. *Style* ini memiliki kesan yang glamor. Warna yang umum digunakannya antara lain merah, maroon, navy, green bottle, hitam.



Gambar 5.30 *Sexy Alluring Style*
Sumber: Berbagai sumber

d. ***Classic Elegant Style***

Classic Elegant Style memiliki kesan elegan, rapi, dan cerdas. Motif yang umumnya muncul ialah motif geometris sederhana seperti garis dan kotak-kotak. *Style* ini tidak menyukai warna-warna yang terlalu terang atau terkesan gelap dan kusam. Bahan yang umum digunakannya ialah sutra dan wol. Tidak banyak menggunakan aksesoris. Hanya aksesoris dengan kualitas terbaik dan memiliki nilai fungsional seperti jam tangan atau anting dengan mata berlian yang mungil.



Gambar 5.31 *Classic Elegant Style*
Sumber: Berbagai sumber

e. ***Exotic Dramatic Style***

Memiliki gaya tersendiri, di mana elemen etnik atau kain khas daerah digunakan. Memiliki ciri khas dengan gaya pakaian yang bertumpuk dan longgar, berpadu dengan gaya urban. Warnanya cenderung gelap, terdapat aksen warna cerah atau warna tanah. Motif yang digunakan mengarah ke artistik etnik dan berukuran besar sehingga memiliki kesan dramatis.



Gambar 5.32 *Exotic Dramatic Style*

Sumber: Berbagai sumber

f. *Arty-off-beat Style*

Memiliki tampilan yang nyentrik dan tidak lazim. Bentuk pakaiannya tidak biasa, terkadang asimetris, dan sering kali memadukan warna secara bertabrakan (*color blocking*). Tekstil yang digunakannya merupakan berbagai jenis bahan yang memiliki tekstur seperti *seersucker*, bludru emboss, motif bunga-bunga ataupun motif geometris dengan ukuran yang besar. Warnanya cenderung mengarah ke warna terang sehingga terkesan ceria.



Gambar 5.33 *Arty-off-beat Style*

Sumber: Berbagai sumber

2. Tampilan (*Look*)

Biasanya, gaya seseorang akan tetap sama walaupun menggunakan berbagai tampilan (*look*). *Look* merupakan istilah atau penyebutan untuk sebuah tampilan yang diadaptasi dari *style* atau gaya

berbusana suatu kelompok maupun budaya tertentu. Contohnya *urban look*, *vintage look*, *harajuku look*, *grunge look*, *bohemian look*, dan masih banyak jenisnya. Berikut ini beberapa jenis *look*.



Gambar 5.34 *Urban Look*-New York Fashion Week 2018
Sumber: Robert Spangle/
GQ Magazine UK (2017)



Gambar 5.35 *Vintage Look*
Sumber: Netflix/Popsugar
(2020)



Gambar 5.36 *Grunge Look*
Sumber: Luanna/Ninja
Cosmico



Mari, Berkreasi!

Aktivitas 5.3

Setelah kamu memahami mengenai *look* dan *style*, buatlah desain busana berdasarkan *look* dan *style*. Pilihlah *look* dan *style* sesuai dengan yang kamu minati!



Asesmen

1. Kelompok

Bentuklah kelompok menjadi 4 atau 5 kelompok (sesuaikan dengan jumlah siswa di kelas kalian). Setiap kelompok mencari sumber inspirasi. Lalu, buatlah deskripsi dari sumber inspirasi tersebut. Tuliskan juga bagian-bagian yang akan digunakan sebagai sumber inspirasinya. Diskusikan dan presentasikan di depan kelas! Setiap kelompok harus membuat dengan sumber inspirasi yang berbeda.

2. Mandiri

Buatlah desain busana dengan ketentuan sebagai berikut!

1. Buatlah kolase secara mandiri berdasarkan sumber inspirasi yang telah dibuat secara kelompok di tugas kelompok sebelumnya!
2. Tentukan *look* dan *style* yang akan digunakan!
3. Setelah itu, buatlah desain busana sesuai dengan konsep yang telah dibuat!

3. Tes Tertulis

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Sebagai seorang *fashion designer*, kamu perlu mengetahui dan memahami proses merancang sebuah busana, yaitu dengan menerapkan
2. Mengapa di setiap desain harus ada unsur-unsur desain?
3. Unsur desain yang dalam penentuannya bergantung pada penggunaannya dinamakan unsur
4. Upaya apa yang dapat dilakukan oleh seorang *fashion designer* dalam menciptakan busana untuk wanita yang berbadan kurus dan gemuk agar tidak terlihat makin kurus maupun makin gemuk?
5. Mengapa unsur-unsur desain memerlukan ukuran yang seimbang?
6. Jelaskan perbedaan dari warna panas dan warna dingin!
7. Jelaskan macam-macam tekstur!
8. Mengapa seorang desainer perlu memiliki pengetahuan mengenai prinsip desain?
9. Jelaskan macam-macam prinsip desain!
10. Mengapa seorang *fashion designer* harus memahami mengenai *look* dan *style*?



Pengayaan

Untuk memperkaya pengetahuan kamu mengenai *Look* dan *Style*, kamu dapat membuat sebuah tabel yang berisikan perbedaan *look* dan *style*. Sertakan kolase gambar macam-macam *look* dan *style* dari majalah maupun buku yang tidak terpakai. Kumpulkan gambar sebanyak mungkin sehingga menjadi seperti buku panduan *look* dan *style*. Buku tersebut dapat kamu gunakan sebagai panduan untuk kamu membuat sebuah desain dengan berbagai *look* dan *style*



Refleksi

Pada Bab V ini, kamu sudah mempelajari mengenai Dasar *Fashion Design* yang meliputi proses penerapan unsur dan prinsip desain pada rancangan busana, menentukan sumber inspirasi, membuat kolase serta *look* dan *style*.

Yuk, refleksikan dirimu dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan yang kamu rasakan. Kerjakan di buku tugasmu.

Tabel 5.1 Refleksi Dasar *Fashion Design*

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menerapkan unsur dan prinsip desain.		
2.	Saya mampu menjelaskan sumber inspirasi.		
3.	Saya mampu membuat kolase.		
4.	Saya mampu mengkreasikan inspirasi menjadi bentuk sebuah busana.		
5.	Saya mampu menjelaskan <i>look</i> dan <i>style</i> .		
6.	Saya mampu membuat desain busana sesuai dengan <i>look</i> dan <i>style</i> .		



Don't be into trends. Don't make fashion own you, but you decide what you are, what you want to express by the way you dress and the way to live.

- Gianni Versace -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB VI

Proses Produksi Busana



Bagaimana tahapan pembuatan busana hingga tercipta busana yang berkualitas?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan kamu mampu memahami proses produksi busana dan pengelolaan SDM di industri busana.

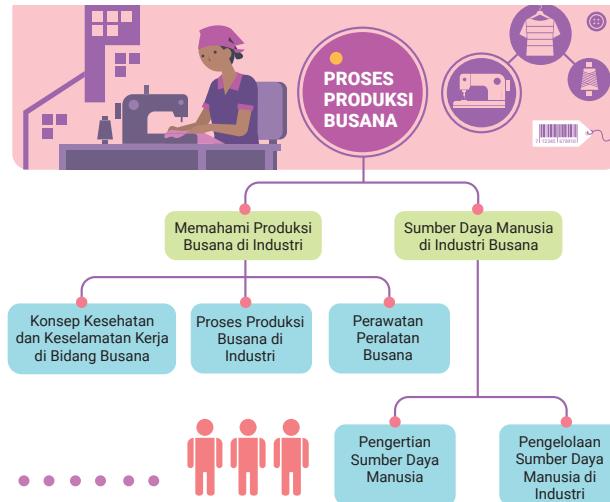


Kata Kunci

Kesehatan dan keselamatan kerja,
Produksi,
Busana,
Industri,
Sumber daya manusia



Peta Materi



Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar 6.1 Desain Busana dan Hasil Produk Busana sesuai Desain

Sumber: Ely Tri Wulandari (2020)

Pembuatan busana dimulai dari membuat desain hingga menjadi sebuah busana yang berkualitas pasti melewati proses produksi pembuatan busana. Proses produksi busana menggunakan alat-alat yang senantiasa berkembang sesuai kemajuan teknologi. Dalam penggunaannya, harus memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) sehingga mencegah terjadinya kecelakaan kerja selama prosesnya. Sebelum kita mempelajari materi ini, ayo, jawablah beberapa pertanyaan berikut.

1. Apakah kesehatan keselamatan kerja itu?
2. Apa yang terjadi jika kesehatan dan keselamatan kerja diabaikan dalam bekerja?
3. Menurut kamu apasajakah tahapan dalam pembuatan busana?
4. Apakah sumber daya manusia itu?
5. Bagaimana mengelola sumber daya manusia dalam sebuah usaha?

A. Produksi Busana di Industri

Dalam memproduksi busana di industri, tentunya melewati tahapan-tahapan pembuatan busana yang cukup panjang. Industri busana sering juga disebut dengan istilah *garmen*. Industri busana (*garmen*) ialah industri yang bergerak dalam bidang produksi pakaian jadi dan perlengkapan pakaian dalam jumlah yang sangat besar (diproduksi secara massal) berdasarkan pesanan (*order* dari *buyer*) maupun *order* dari *garmen* itu sendiri sesuai standar kualitas yang telah ditentukan. Produksi busana baik pada produksi rumahan maupun produksi pada tingkat *garmen* harus memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja (K3). Apa itu K3?



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 6.1

Seorang operator jahit bekerja menggunakan mesin jahit. Ketika menjahit, tangannya tertusuk jarum mesin yang sedang dia operasikan. Dari kasus tersebut, buatlah diskusi kelompok yang terdiri atas 2-3 orang mengenai penyebab hal di atas terjadi. Bagaimana cara mencegah hal tersebut?

1. Konsep Kesehatan dan Keselamatan Kerja di Bidang Busana

Dalam melakukan berbagai pekerjaan di bidang busana, hendaknya kesehatan dan keselamatan dalam bekerja senantiasa diperhatikan. Pekerja dalam bidang busana harus benar-benar mengikuti prosedur untuk bisa bekerja dengan aman sehingga kecelakaan kerja dapat dihindari.

a. Pengertian Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan. Menjaga keselamatan kerja merupakan tugas semua orang yang bekerja, setiap tenaga

kerja, dan juga masyarakat pada umumnya. Setiap orang dituntut untuk dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keahlian masing-masing.

b. Prosedur Bekerja dengan Aman di Bidang Busana

Keselamatan dan kesehatan kerja dipengaruhi oleh cara dalam bekerja. Jika seseorang bekerja tidak sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan, bisa terjadi kecelakaan atau gangguan keselamatan kerja. Untuk itu, mengikuti prosedur bekerja dengan aman menjadi hal yang harus dilakukan oleh pekerja.

1) Persiapan dan Pemeliharaan Area Kerja

Pemeliharaan area kerja termasuk merapikan dan membersihkan ialah kegiatan menjaga area kerja selalu terjaga kebersihan, kerapian, dan keteraturannya. Hal itu merupakan tanggung jawab semua pengguna ruangan.

Bahaya yang timbul akibat tidak terjaganya kerapian dan kebersihan area kerja antara lain seperti berikut.

- a) Licin, terpeleset, dan jatuh karena lantai yang becek dan berminyak, terutama jika penerangannya tidak memadai.
- b) Kejatuhan gunting kain atau alat jahit yang lain, menginjak jarum, dan lain-lain karena tidak tepat dalam meletakkannya.
- c) Risiko kesehatan yang timbul dari debu ataupun udara panas.
- d) Produk kotor karena terkena minyak mesin, kotor karena debu, dan lain-lain.

2) Cara Bekerja dengan Aman

Perhatikan beberapa cara bekerja dengan aman berikut ini.

- a) Sebelum memulai suatu pekerjaan, teliti/periksa semua peralatan dan keadaan lingkungan.
- b) Gunakan alat pelindung diri.
- c) Gunakan alat sesuai dengan fungsinya.
- d) Perhatikan setiap langkah kerja.

- e) Perhatikan jenis bahan dan alat kerja yang akan digunakan.
- f) Tanyakan pada atasan jika tidak mengerti.
- g) Laporkan segera kepada yang berkompeten jika terjadi kerusakan.
- h) Setelah selesai pekerjaan, teliti kembali dengan membersihkan alat dan lingkungan kerja serta mengemas peralatan.

3) Menggunakan Alat Pelindung Diri

Alat-alat pelindung diri harus memenuhi persyaratan: enak dipakai, tidak mengganggu kerja, memberi perlindungan yang efektif terhadap jenis bahaya.

Macam-macam alat pelindung diri (APD) yang digunakan dalam pembuatan busana antara lain seperti berikut.

a) Alat Pelindung Kepala

Manfaat penggunaan alat pelindung kepala ialah melindungi rambut pekerja agar tidak terjatet mesin yang berputar. Contoh: topi pelindung, ikat rambut.



Gambar 6.2 Pekerja dengan Menggunakan Alat Pelindung Kepala

b) Masker Hidung (Respirator)

Alat ini berfungsi untuk melindungi pekerja dari gangguan pernapasan terhadap kotoran, debu, bahan kimia. Debu sangat mungkin tercipta dari sisa-sisa potongan bahan yang sedang dikerjakan oleh pekerja.



Gambar 6.3 Pekerja dengan Menggunakan Masker

c) Pelindung Tangan

Pelindung tangan dibutuhkan apabila menggunakan zat-zat



Gambar 6.4 Pekerja dengan

berbahaya. Contohnya ialah ketika memberi warna atau motif pada bahan atau ketika melakukan *finishing* bahan dengan zat kimia. Selain itu, perlindungan terhadap tangan meliputi perlindungan terhadap bahaya seperti: melindungi dari temperatur yang ekstrim baik terlalu panas, maupun terlalu dingin, zat kimia kaustik, serta benda-benda berat dan tajam. Contoh pelindung tangan: sarung tangan (*gloves*).

d) Pelindung Kaki

Pelindung kaki (*safety shoes*) melindungi kaki dari benturan, kumparan-kumparan yang beraliran listrik, dan lantai licin agar tidak jatuh. Ketika membuat produk busana, banyak alat listrik yang digunakan sehingga sangat penting menggunakan pelindung kaki dari bahan karet.



Gambar 6.5 Pekerja dengan Menggunakan Alas Kaki dari Karet

e) Baju Pengaman/Pakaian Kerja

Pakaian kerja untuk tenaga kerja pria yang bekerja mengoperasikan mesin sebaiknya menggunakan pakaian berlengan pendek, pas (tidak longgar) pada dada atau punggung, tidak berdasi, dan tidak ada lipatan-lipatan yang mendatangkan bahaya. Pakaian kerja untuk tenaga kerja wanita memakai celana panjang, ikat rambut, baju yang pas, dan tidak memakai perhiasan. Pakaian kerja sebaiknya tidak terlalu kencang dan kaku sehingga membatasi gerakan, terhindar dari tergulung mesin atau tercantol bagian-bagian mesin yang menonjol sehingga menyebabkan jatuh.

c. Penataan Tempat Kerja Busana

Penataan tempat kerja yang baik merupakan salah satu bagian dari penerapan K3. Penataan tempat kerja yang baik dapat dilihat dari hal berikut.

- 1) Terpenuhinya standar tata letak tempat kerja dan standar

peralatan.

- 2) Peralatan terletak di tempat yang telah ditentukan pada perencanaan yang sudah disetujui.
- 3) Peralatan yang rusak atau usang dipindahkan dan diperbaiki.
- 4) Tumpukan barang yang stabil.
- 5) Jalan keluar yang cukup dan sesuai alur keselamatan.
- 6) Lantai atau dinding yang bersih.
- 7) Pencahayaan yang cukup.
- 8) Peralatan yang bersih.
- 9) Sampah dan sisa-sisa potongan bahan ditempatkan pada tempatnya.
- 10) Tidak ada bahaya dari penempatan benda-benda yang menonjol keluar.

d. Jenis-Jenis Bahaya di Tempat Kerja Bidang Busana

Bahaya adalah situasi yang berpotensi menyebabkan terjadinya kerugian dan mengancam kesehatan dan keselamatan. Setiap tempat kerja memiliki potensi akan terjadinya bahaya dan kecelakaan kerja.

Berikut ini beberapa jenis bahaya yang mungkin ada di tempat kerja di bidang usaha busana.

1) Bahaya Fisik

Bahaya fisik ialah bahaya yang secara langsung dapat membuat cedera. Bahaya fisik contohnya kebisingan, getaran mesin, kabel listrik terbuka, dan lain-lain.

2) Bahaya Kimia

Bahaya kimia ialah bahaya karena penggunaan bahan-bahan kimia, misalnya tidak hati-hati dalam penggunaan zat kimia ketika melakukan proses pewarnaan kain.

3) Bahaya Ergonomi

Bahaya ergonomi ialah bahaya karena tata letak yang buruk sehingga bisa menimbulkan cedera. Misalnya, menata mesin jahit tanpa mempertimbangkan jarak aman antarmesin.

4) Bahaya Psikologi

Bahaya psikologis seperti stres kerja dan beban kerja.

e. Jenis-Jenis Kecelakaan Kerja di Industri Busana

Berikut ini jenis-jenis kecelakaan kerja yang mungkin terjadi ketika pembuatan busana.

1) Tangan Tertusuk Jarum

Dalam proses pengoperasian mesin dengan jarum, kemungkinan bisa terkena tusukan jarum. Penanganan situasi darurat dan pertolongan pertama yang bisa dilakukan seperti berikut.

- a) Matikan sumber aliran listrik ke mesin jahit.
- b) Laporkan kepada pengawas.
- c) Buka jarum mesin dari mesin jahit.
- d) Cabut jarum mesin dari jari/tangan yang tertusuk.
- e) Lakukan penekanan pada bekas tusukan jarum, biarkan darah keluar beberapa menit untuk membersihkan bekas tusukan dari penyebab infeksi.
- f) Bersihkan darah yang ada di bekas tusukan jarum dengan bahan yang bersih.
- g) Jika masih berdarah, balut bekas tusukan dengan menggunakan kain kasa.
- h) Mintalah pertolongan ke dokter terdekat.

2) Luka Terkena Gunting

Dalam proses pembuatan busana, gunting merupakan salah satu alat yang membantu proses pengerjaan busana. Jika pekerja kurang berhati-hati dalam pemakaiannya, kemungkinan bisa terluka karena penggunaan gunting. Pertolongan yang bisa diberikan sebagai berikut.

- a) Pastikan lukanya kecil atau besar.
- b) Biarkan luka kecil atau besar berdarah bebas beberapa menit untuk membersihkannya dari penyebab infeksi.
- c) Bersihkan luka dengan bahan yang bersih.
- d) Jika lukanya kecil, tempelkan kasa steril antiseptik dan balut dengan kain kasa.
- e) Jika lukanya besar atau dalam, mintalah pertolongan dokter.

3) Kecelakaan Listrik

Kecelakaan listrik dapat mengakibatkan terbakar, jatuh, dan kejutan listrik. Hal yang terpenting yang harus diperhatikan pada kecelakaan sengatan listrik ialah apakah korban masih bernapas dan jantungnya masih berdenyut atau keduanya berhenti (tidak bernapas dan jantung tidak berdenyut) ataupun bekerja secara lemah. Kedua hal terpenting inilah yang harus segera dipulihkan kembali. Jika menghadapi keadaan darurat tersebut, bertindaklah cepat dan menurut urutan berikut.

- a) Matikan sumber aliran listrik, atau jika tidak mungkin, hindarkan korban dari aliran listrik.
- b) Lakukan pertolongan (pertama) kecelakaan berdasarkan gejala si korban.
- c) Segera setelah melihat seseorang dapat kejutan listrik, cepat perhatikan keadaan umum. Tetapkan cara terbaik untuk membebaskan dari hubungan listrik, tanpa menyebabkan tambahan cedera akibat jatuh.
- d) Jika mungkin, matikan aliran listrik yang bersangkutan. Pada arus listrik bertegangan rendah, periksa apakah

korban bermuatan listrik dengan cara menyentuhnya cepat-cepat dengan punggung telapak tangan.

- e) Jika merasakan kejutan kecil, ini menunjukkan masih ada arus listrik. Dorong atau tarik dan berusaha untuk melepaskan si korban.
- f) Pindahkan korban jika dia dalam bahaya dari kebakaran, listrik, benda jatuh atau sumber bahaya lain. Jika korban harus dipindahkan, mintalah bantuan tiga atau empat orang.
- g) Cegahlah membungkukkan leher atau punggungnya, jaga dia agar tetap lurus.
- h) Topanglah anggota badan yang terluka.
- i) Kemungkinan besar penyadaran akan berhasil jika dimulai dari semenit sesudah korban berhenti bernapas. Jadi, jangan tangguhkan menerapkan penyadaran.
- j) Jika korban bernapas dan jantungnya berdenyut, dia tidak memerlukan penyadaran.



Gambar 6.6 Terkena Arus Listrik dari Kabel Setrika yang Terkelupas

4) Lecet/Luka Kecil dan Memar

Dalam proses pembuatan busana, lecet/luka kecil dan memar mungkin terjadi. Misalnya, meletakkan barang tidak pada tempatnya sehingga jatuh dan mengenai anggota tubuh pekerja menyebabkan terjadi luka kecil. Hal yang harus dilakukan ialah sebagai berikut.

- a) Laporkan selalu dan obatilah semua luka tanpa kecuali. Setiap luka dapat terkena infeksi dan meradang jika tidak segera diobati.
- b) Biarkan luka sedang atau kecil berdarah bebas beberapa menit untuk membersihkannya dari penyebab infeksi.
- c) Dilarang menutup luka dengan kain perca, saputangan atau jari kotor.
- d) Bersihkan luka dengan bahan yang bersih.
- e) Tempelkan kasa steril antiseptik dan balutlah, plester/ balutlah luka kecil.
- f) Mintalah pertolongan dokter untuk semua luka yang dalam.

2. Proses Produksi Busana di Industri



Mari, Mengamati!

Aktivitas 6.2

Amatilah tayangan tentang proses produksi busana yang dilakukan di industri garmen melalui youtube. Apakah kesimpulan yang kamu dapatkan?

Proses produksi merupakan alur atau urutan yang dilakukan oleh sebuah usaha, dalam hal ini usaha busana di industri. Proses produksi untuk mengolah bahan dasar atau bahan baku menjadi produk busana sesuai rencana desain. Kegiatan dalam proses produksi melibatkan perubahan dan pengolahan berbagai macam sumber menjadi komoditas produk yang akan dijual. Adapun busana industri ialah busana yang diproduksi oleh industri garmen. *Garment manufacture* ialah sistem manufaktur atau sistem produksi massal produk garmen atau pakaian. Teknologi garmen ialah ilmu yang mempelajari tentang teknologi atau teknik-teknik dalam proses pembuatan pakaian. Dalam sistem produksi di industri

garmen, terdapat berbagai aktivitas spesifik yang melibatkan berbagai komponen produksi yang harus ditangani oleh SDM yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

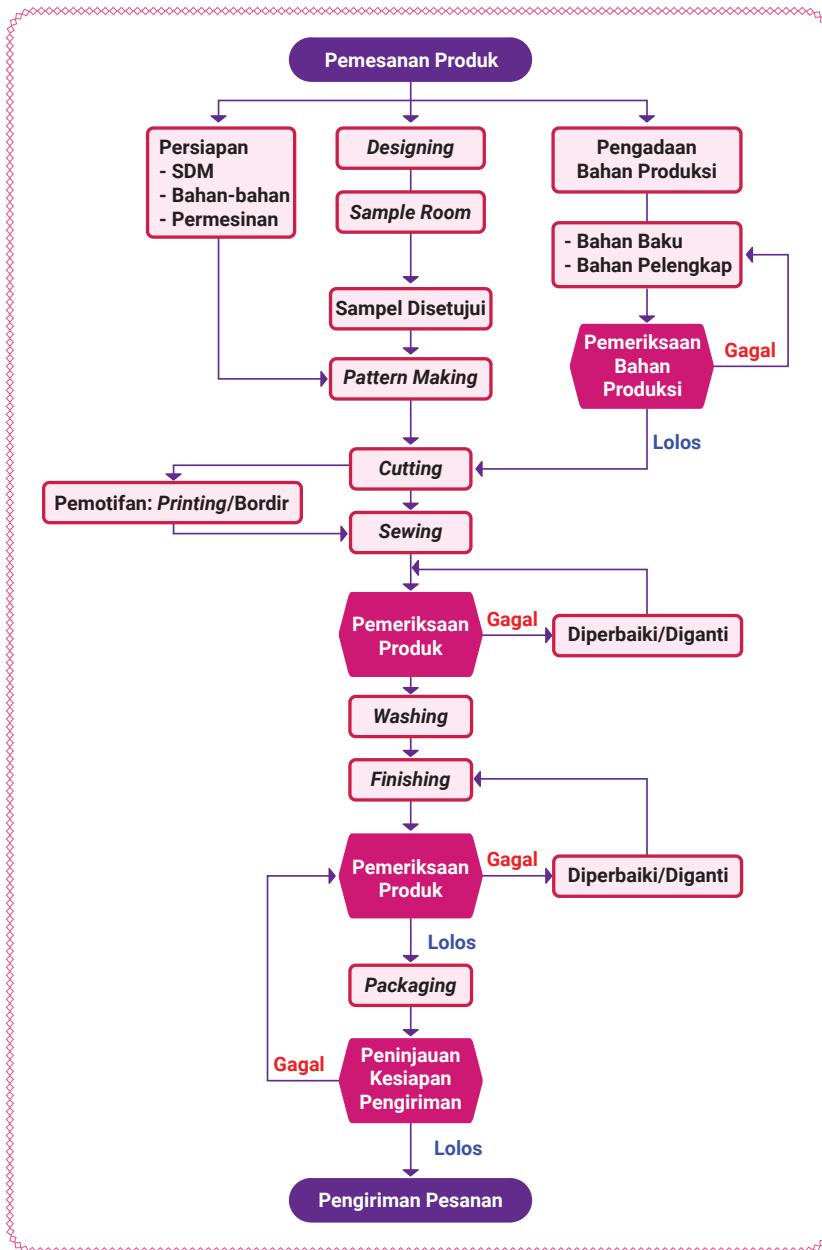
a. Karakteristik Industri Garmen

Industri garmen merupakan industri yang hasil produksinya berupa garmen atau pakaian. Pakaian yang dihasilkan dalam jumlah yang besar. Sebuah industri disebut sebagai industri garmen memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Produksi secara masal atau dalam jumlah yang besar.
- 2) Menggunakan mesin otomatis.
- 3) Toleransi standar sangat ketat.
- 4) Menggunakan ukuran standar (S, M, L, XL) atau dengan menggunakan penomoran seperti No. 16, 17, 18, dan seterusnya.
- 5) Pemotongan dilakukan dalam jumlah yang banyak menggunakan mesin potong.
- 6) Sistem produksi dilakukan dengan sistem ban berjalan atau dengan sistem borongan.
- 7) Pakaian diproduksi berdasarkan pesanan *buyer* atau menurut pemilik usaha itu sendiri.
- 8) Pakaian yang dipesan oleh *buyer* menggunakan merek *buyer* tersebut atau menggunakan merek perusahaan sesuai kesepakatan dengan *buyer*.

b. Alur Proses Garmen

Proses produksi busana pada segmen industri mensyaratkan penyusunan peralatan berdasarkan urutan kerja sesuai dengan jenis/bagian busana yang akan dibuat. Dalam hal ini, proses otomatisasi telah ditingkatkan secara positif sehingga sistem produksi massal dapat diterapkan dengan mudah dan sistematis. Menurut Wiana (2022) Alur proses produksi garmen (*garment flow process*) digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6.7 Alur Proses Pembuatan Busana di Industri Garmen

Sistem produksi di industri garmen memuat berbagai aktivitas yang kompleks, rumit, dan bertahap, yang satu sama lain saling memengaruhi kualitas dari produk yang dihasilkannya. Aktivitas tersebut seperti berikut.

1) Proses Desain

Proses desain (*designing*) terkait juga dengan proses pembuatan sampel yang menghasilkan prototipe busana yang akan diproduksi. Pembuatan sampel garmen sesuai dengan desain tertentu dan hasilnya dicek oleh *merchandiser* dan *buyer*. Sampel yang telah disetujui langsung diproduksi secara massal. Jika tidak disetujui, harus membuat sampel lagi hingga disetujui.

2) Pembuatan Pola

Pembuatan pola (*pattern making*) merupakan proses pembuatan gambar dari sebuah garmen yang akan diproduksi. Pada umumnya, pembuatan pola meliputi pekerjaan menggambar pola, *grading* pola, dan *marking/lay planning* (perencanaan peletakan pola pada bahan).

3) Pemotongan

Pemotongan (*cutting*) adalah proses pemotongan kain, yang meliputi hal berikut.

- a) *Marker*: proses menyusun pola sesuai dengan kebutuhannya.
- b) *Spreading*: proses penggelaran kain lembar demi lembar menjadi tumpukan kain, sesuai dengan jumlah yang sudah ditentukan.
- c) *Bundling*: proses pemberian tanda pada komponen-komponen pola *marker* yang sudah dipotong, kemudian mengikatnya sesuai bagian-bagian dalam proses menjahit (*sewing*).
- d) *Numbering*: proses pemberian nomor pada bagian komponen-komponen pola sesuai dengan urutannya saat penggelaran kain. Penomoran berfungsi untuk menghindari terjadinya warna yang berbeda/belang pada satu set potong garmen.

4) Penjahitan

Penjahitan (*sewing*) adalah proses menjahit atau mengabungkan komponen pakaian yang telah dipotong menjadi pakaian jadi. Penjahitan meliputi hal berikut.

- a) Cek komponen: proses mengecek komponen pola yang diterima dari *cutting*, berapa jumlah komponen sebuah pakaian.
- b) Cek *bundle*: proses mengecek komponen pakaian, komponen demi komponen.
- c) *Layout* mesin: menata dan mengurutkan mesin sesuai dengan urutan proses penjahitan pakaian.
- d) *Trimming*: proses pemotongan benang dari sisa-sisa jahitan.
- e) QC *sewing*: proses pengecekan/pengendalian mutu pakaian yang sudah selesai diproses dan siap ditransfer ke proses *finishing*.

5) *Finishing*

Finishing adalah proses penyempurnaan pakaian jadi. *Finishing* meliputi hal berikut.

- a) *Ironing*: proses untuk merapikan pakaian dengan penyetricaan, dan selanjutnya di-*hand tack*.
- b) *QC finishing*: merupakan tahapan pada bagian proses produksi yang bertugas untuk menganalisis kualitas hasil produksi.
- c) Pengemasan (*packaging*): merupakan proses pembungkusan, pemadatan, pengisian, atau pembuatan barang untuk tujuan perlindungan terhadap produk yang akan dikirim kepada *buyer*.

3. Perawatan Peralatan Busana

Perawatan peralatan di industri merupakan salah satu faktor yang penting dalam mendukung hasil produksi mempunyai daya saing di pasaran. Untuk mempunyai daya saing di pasaran, produk yang dibuat industri harus mempunyai kualitas baik. Oleh karena itu, proses produksi harus didukung oleh peralatan yang siap bekerja setiap saat dan handal. Untuk mencapai hal itu, peralatan-peralatan dalam proses produksi ini harus selalu dilakukan perawatan. Dalam istilah *perawatan*, tercakup dua pekerjaan, yaitu perawatan dan perbaikan. Perawatan merupakan aktivitas untuk mencegah

kerusakan, sedangkan perbaikan merupakan tindakan untuk memperbaiki kerusakan.

a. Jenis Perawatan

Secara umum, ditinjau dari saat pelaksanaan pekerjaan, perawatan dapat dibagi menjadi dua cara berikut.

1) Perawatan yang direncanakan (*planned maintenance*)

Perawatan yang direncanakan artinya perawatan yang dilakukan berdasarkan jadwal perawatan yang sudah dibuat sebelumnya. Perawatan yang direncanakan dibagi menjadi dua, yaitu perawatan *preventif* dan perawatan *korektif*.

2) Perawatan yang tidak direncanakan (*unplanned maintenance*).

Perawatan ini dilakukan karena situasi yang *emergency*, dimana perawatan harus segera dilakukan karena terjadi kemacetan atau kerusakan yang tidak terduga.

b. Bentuk-Bentuk Perawatan

Berikut ini bentuk-bentuk perawatan.

1) Perawatan Preventif

Perawatan preventif (*preventive maintenance*) ialah perawatan yang tujuannya untuk mencegah terjadinya kerusakan. Perawatan preventif merupakan perawatan yang direncanakan untuk pencegahan. Ruang lingkup pekerjaan preventif termasuk: inspeksi, perbaikan kecil, pelumasan dan penyetelan sehingga peralatan atau mesin-mesin selama beroperasi terhindar dari kerusakan.

2) Perawatan Korektif

Perawatan korektif ialah perawatan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kondisi fasilitas/peralatan sehingga mencapai standar yang dapat diterima. Ruang lingkup perbaikan korektif ialah dilakukan peningkatan-peningkatan pada peralatan, seperti melakukan perubahan atau modifikasi rancangan sehingga peralatan menjadi lebih baik.

3) Perawatan Berjalan

Perawatan berjalan dilakukan ketika fasilitas atau peralatan dalam keadaan bekerja. Perawatan berjalan diterapkan pada peralatan-peralatan yang harus beroperasi tanpa henti dalam melayani proses produksi.

4) Perawatan Prediktif

Perawatan prediktif dilakukan untuk mengetahui terjadinya perubahan atau kelainan dalam kondisi fisik maupun fungsi dari sistem peralatan. Biasanya, perawatan prediktif dilakukan dengan bantuan alat-alat monitor yang canggih.

5) Perawatan Setelah Terjadi Kerusakan

Pekerjaan perawatan dilakukan setelah terjadi kerusakan (*breakdown maintenance*) pada peralatan. Untuk memperbaikinya, harus disiapkan suku cadang, material, alat-alat, dan tenaga kerjanya.

6) Perawatan Darurat

Perawatan darurat (*emergency maintenance*) ialah pekerjaan perbaikan yang harus segera dilakukan karena terjadi kemacetan atau kerusakan yang tidak terduga.



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 6.3

Kamu diminta membaca dari berbagai sumber tentang sumber daya manusia di industri busana.

Buatlah kelompok diskusi yang terdiri atas 3-4 orang. Diskusikan pengelompokan sumber daya manusia di industri busana. Presentasikan hasil diskusi kalian.

B. Sumber Daya Manusia di Industri Busana

Sumber daya manusia menjadi bagian yang penting dalam industri busana. Sumber daya manusia membantu sumber daya yang lain (bahan mentah, alat, mesin, modal, lingkungan kerja) untuk bisa berfungsi dengan baik. Dalam industri busana, apabila sumber daya manusianya saling berinteraksi dengan baik, tujuan dari industri tersebut akan tercapai. Untuk dapat saling berinteraksi dengan baik, perlu dilakukan pengelolaan sumber daya manusia.

1. Pengertian Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia adalah orang yang bekerja atau mengabdikan waktu dan tenaganya untuk sebuah tempat usaha atau industri. Sumber daya manusia merupakan kekuatan yang bersumber dari manusia. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber daya manusia di industri busana ialah orang yang bekerja dan menjadi kekuatan yang bersumber dari manusia pada sebuah industri busana.

2. Sumber Daya Manusia di Industri Busana

Berikut contoh sumber daya manusia yang ada di industri busana.

a. *Marketers*

Bertugas menentukan strategi pemasaran yang akan digunakan dalam memasarkan produk busana. Spesifikasi yang harus dimiliki oleh *marketers* ialah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam hal menganalisis pasar, *fashion trend* yang sedang berkembang, rentang harga, dan target produksi.

b. *Merchandiser*

Merchandiser bertugas mempersiapkan data yang diperlukan untuk *pelaksanaan* proses produksi, pembuatan order-order bahan baku dan bahan bantu produksi hingga persiapan pembuatan dokumen-dokumen pengiriman, pengapalan, dan penagihan pembayaran atas produk yang telah diselesaikan atau dikirimkan.

c. Perencana Produksi

Sumber daya manusia pada bagian ini bertugas membuat perencanaan dan mengatur urutan pengerjaan order-order produksi. Perencana produksi juga harus mampu membuat standar urutan/peta proses (*assembling*) berikut perhitungan waktu serta target produksi.

d. Tim Produksi

Sumber daya manusia pada bagian produksi (*production team*) terdiri atas pembuat pola (*pattern maker*), pemberi tanda (*marker*), pemotong, operator jahit, operator penyelesaian (*finishing*), operator pengepresan, operator pengepakan (*packing*), dan pengiriman (*deliveries*). Setiap sumber daya manusia pada bagian ini bertanggung jawab atas hasil produksinya agar sesuai dengan spesifikasi yang disyaratkan, mutu, dan standar-standar lain yang telah ditetapkan.

e. Penjamin/Kendali Mutu

Sumber daya manusia pada bagian penjamin/kendali mutu (*quality assurance*) bertanggung jawab pada pemeriksaan dan pengendalian kualitas produk.

f. Keuangan

Sumber daya manusia pada bagian keuangan (*finance/accounting*) bertanggung jawab pada bidang keuangan di industri busana, seperti mengurus pembayaran dengan berbagai metode, misalnya dengan L/C (*Letter of Credit*), biaya (*cost*), dan lain-lain yang terkait dengan keuangan.

g. Pembelian

Pada bagian pembelian (*purchasing*), sumber daya manusianya bertanggung jawab pada proses pembelian kebutuhan industri mode bersangkutan. Kebutuhan berupa bahan baku, bahan bantu produksi, dan prosesnya ataupun barang-barang lain yang bukan merupakan bahan untuk produksi, tetapi menunjang operasional industri secara umum.

h. Operasional

Bagian ini bertanggung jawab atas peningkatan kualitas sumber daya manusia, keamanan, kondisi, dan ketersediaan fasilitas-fasilitas pendukung, transportasi, dan logistik.

3. Pengelolaan Sumber Daya Manusia di Industri

Pengelolaan sumber daya manusia di industri meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan kegiatan-kegiatan pengadaan, pengembangan, pemberian kompensasi, pengintegrasian, pemeliharaan, dan pelepasan sumber daya manusia agar tercapai tujuan (Flippi, 1989). Sumber daya manusia merupakan bagian yang penting dari industri. Mengelola sumber daya manusia harus dengan cara memperlakukannya sebagai manusia seutuhnya dengan berbagai cara. Hal itu bertujuan agar setiap sumber daya manusia dapat melaksanakan pekerjaan tanpa menimbulkan kerugian pada industri tersebut.

Prinsip-prinsip pengelolaan sumber daya manusia menurut Tim Pengembang *Technopreneur* ITS (2015) sebagai berikut.

- a. Cocokkan sumber daya manusia dengan pekerjaan.
- b. Definisikan tanggung jawab sumber daya manusia secara jelas.
- c. Tetapkan standar prestasi.
- d. Adanya komunikasi dan keterlibatan sumber daya manusia.
- e. Mengadakan pendidikan dan latihan.
- f. Penghargaan atas prestasi kerja.



Asesmen

Jawablah soal-soal berikut dengan benar!

1. Ketika sedang bekerja membuat produk busana dengan menggunakan mesin industri, tiba-tiba tercium seperti bau mesin terbakar. Apakah yang harus dilakukan oleh pekerja tersebut?
2. Apakah bahaya yang mungkin timbul apabila pekerja tidak menggunakan alat pelindung diri yang sesuai standar ketika bekerja?

3. Pada waktu bekerja mengoperasikan mesin jahit, seorang pekerja sebaiknya menggunakan alas kaki dari bahan karet. Mengapa demikian?
4. Jelaskan tentang alur proses di industri garmen!
5. Apakah kemungkinan yang akan terjadi apabila sumber daya manusia tidak ditempatkan berdasarkan keahlian yang dimilikinya?



Pengayaan

Untuk memperkaya pengetahuanmu tentang proses produksi di bidang busana, kamu dapat melakukan kunjungan ke industri garmen terdekat atau melalui kunjungan secara online melalui youtube. Buatlah resume tentang keselamatan dan kesehatan kerja yang diterapkan dan proses produksi busana pada industri garmen tersebut.



Refleksi

Pada Bab VI, ini kamu sudah mempelajari mengenai Proses Produksi di Bidang Busana. Yuk, refleksikan diri kamu mengisi tabel berikut!

Tabel 6.1 Proses Produksi di Bidang Busana

Kemukakan pendapatmu terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi di atas!				
Sangat Bermanfaat	Bermanfaat	Cukup Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Sangat Kurang Bermanfaat
Alasannya				

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB VII

Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Global pada Bidang Busana



Bagaimana pengaruh perkembangan teknologi
di bidang busana?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, kamu diharapkan mampu memahami tentang perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu global pada bidang busana.



Kata Kunci

Teknologi industri,
Teknologi digital,
Isu global



Peta Materi



Gambar 7.1 Mesin Jahit Manual dan Industri

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

Apakah kamu pernah melihat mesin jahit seperti gambar di samping? Apa yang kamu ketahui tentang kedua gambar di samping?

Perkembangan teknologi juga memengaruhi teknologi industri busana. Dulu, mesin jahit menggunakan tangan untuk menjalankannya. Saat ini, sudah menggunakan pijakan kaki dengan kecepatan tinggi. Bahkan, mesin-mesin jahit tertentu sudah menggunakan perintah dengan *touchscreen* untuk mengatur jalannya mesin.

A. Perkembangan Proses Produksi di Industri Busana

Menurut Widiastuti, perkembangan peradaban manusia dan teknologi, kehidupan sosial, tingkat ekonomi masyarakat, tingkat kebutuhan masyarakat, serta kebijakan ekonomi dan politik baik pemerintah maupun dunia dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan industri busana. Hal-hal tersebut di atas saling memengaruhi dan saling terkait satu sama lain, baik secara langsung maupun tidak langsung.



Mari, Berdiskusi!

Aktivitas 7.1

1. Secara mandiri, kamu diminta untuk membaca informasi dari berbagai media mengenai sejarah pertumbuhan dan perkembangan industri busana dan perkembangan proses produksi industri busana.
2. Secara berkelompok, kalian akan diberikan gambar-gambar alat produksi industri busana. Kemudian, kalian diminta untuk mendiskusikan perkembangannya dan mempresentasikannya.

1. Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan Industri Busana

Perkembangan industri busana di Asia dimulai pada awal tahun 1950-an dengan banyaknya industri busana di Jepang. Tahun 1920-an, industri mesin jahit di Jepang sudah mulai banyak berkembang dengan munculnya mesin-mesin jahit seperti: “Juki”, “Brother”, “Pegasus”, dan lain-lain. Hong Kong sudah mulai mengembangkan industri busana pada tahun 1960-an. Pada saat itu, Hong Kong menjadi pusat industri busana dunia. Tahun 1970-an, industri busana mulai bergeser ke Taiwan, China, dan Korea Selatan. Luas daerah dan banyaknya pekerja di China menjadikan China terus mengembangkan industri busananya dan makin kuat.

Pada tahun 1975-an, industri busana mulai berkembang di kawasan Asia Tenggara. Indonesia, Thailand, Vietnam, Laos, Kamboja, Myanmar, kemudian bergeser ke negara Asia lainnya

seperti Sri Lanka, Bangladesh, dan Filipina. Kemudian, beberapa spesialisasi muncul di India, dengan menguatnya industri tenun kotak dan denim di India.

Seiring dengan perkembangan teknologi, industri busana di Indonesia mengalami perkembangan yang fluktuatif. Perkembangan industri busana di Indonesia ini tidak terlepas dari kebijakan politik pemerintah dan dunia. Industri busana menjadi salah satu andalan komoditi ekspor Indonesia yang mampu menopang pertumbuhan perekonomian Indonesia. Apalagi dengan adanya MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) 2015, industri busana merupakan salah satu industri yang memiliki peran dan kontribusi yang besar dalam perkembangan industri kreatif Indonesia.

2. Perkembangan Proses Produksi Industri Busana

Secara umum, proses pembuatan busana diawali dengan membuat desain busana, mengambil ukuran, membuat pola, memotong kain, menjahit, dan kemudian proses *finishing* seperti pemasangan kancing, aksesoris, menambahkan berbagai hiasan, pemberian label, dan pengemasan. Proses perkembangan produksi busana dipengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi berpengaruh contohnya pada perkembangan proses produksi busana di industri busana. Dalam hal membuat desain busana, sebelum dikenalnya teknologi digital, desain busana dibuat secara manual. Selain itu, perkembangan teknologi juga memengaruhi perkembangan alat-alat dalam proses produksi busana. Alat memotong bahan yang dahulu hanya dikenal berupa gunting kain, saat ini, sudah tersedia berbagai macam alat potong kain yang sudah menggunakan teknologi. Dalam mesin-mesin pembuatan busana juga inovasi teknologinya sangat cepat memenuhi kebutuhan dari industri busana.

a. Perkembangan Alat Potong

Teknologi perkembangan alat dalam proses memotong bahan dalam pembuatan busana mengikuti perkembangan teknologi. Alat pemotong bahan yang digunakan di industri busana sangat beragam. Berikut contohnya.

1) *Straight Cutter*

Straight cutter adalah alat memotong bahan busana yang mata pisaunya berbentuk lembaran plat baja lurus. Ukurannya antara 5-14 inchi. Digunakan untuk memotong tumpukan kain sesuai kapasitasnya.



Gambar 7.2 *Straight Cutter*

Sumber: Ely Tri Wulandari (2023)

2) *Rotary Cutter*

Merupakan alat memotong bahan kain yang pisaunya berbentuk piringan. Diameter piringan antara 2.5 hingga 10 inchi.



Gambar 7.3 *Rotary Cutter*

Sumber: Ely Tri Wulandari (2023)

3) *Band Knife*

Merupakan alat pemotong bahan yang mempunyai mata pisau berbentuk pipih dan saling menyambung pada kedua ujungnya. Pisau pada *band knife* bergerak statis sehingga proses memotongnya ialah mendorong tumpukan kain ke arah mata pisau mengikuti pola busananya.



Gambar 7.4 *Band Knife*

Sumber: Harni Wijayanti (2023)

4) *Die Cutting Press*

Mata pisau pada *Die Cutting Press* berbentuk pola komponen yang akan dipotong dan digerakkan secara hidrolik. Alat pemotong bahan ini dirancang khusus memotong sesuai komponen pola tertentu yang dibutuhkan ketelitian tinggi. Misalnya, kerah, kantong, klep, dan manset.



Gambar 7.5 *Automatic Die Cutting Press*

Sumber: Tangkapan Layar Youtube KasuLaser (2022)

5) *Laser Knife*

Merupakan alat pemotong bahan otomatis dengan sistem kerja dan teknologinya cukup canggih. Menggunakan sinar laser 0.1 mm dalam memotong bahan sehingga hasilnya bisa akurat sesuai pola dan ukuran.



Gambar 7.6 *Laser Knife*
Sumber: Harni Wijayanti (2023)

b. Perkembangan Alat Jahit

Selain perkembangan alat pemotong bahan, perkembangan teknologi juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan proses menjahit. Berbagai mesin jahit diciptakan untuk memudahkan proses menjahit sehingga hasilnya memenuhi standar yang ditetapkan. Mesin jahit di industri busana merupakan mesin jahit yang mempunyai kecepatan tinggi 4.000 sti/min atau antara 4.000 – 5.500 jpm dan disebut *high speed*. Mesin jahit *high speed single needle* ialah mesin jahit yang menggunakan satu jarum pada prosesnya. Mesin ini dikembangkan teknologinya dalam hal berikut.

1) Potong Benang Otomatis

Mesin *single needle* dikembangkan dengan teknologi otomatis potong benang (*automatic thread trimmer*). Mesin ini merupakan tren mesin yang dibutuhkan dunia industri busana saat ini. Teknologi ini secara otomatis dapat memotong benang dan bahan bisa langsung diambil, dilanjutkan dengan proses jahit yang lain.

2) Panel Kontrol

Teknologi ini digunakan untuk memprogram suatu jahitan yang berada pada mesin tersebut. Panel kontrol ini berada menempel pada badan mesin bagian atas. Contoh program yang bisa diatur dengan panel kontrol ialah jahitan label, otomatis jahitan kunci, menjahit terus-menerus, dan lain-lain.

3) *Direct Drive*

Teknologi ini menggunakan motor berkekuatan tinggi yang ditanam di dalam badan mesin sehingga tidak lagi ditemui dinamo yang berukuran besar di bawah meja mesin jahit. Dengan *direct drive*, getaran yang dihasilkan sangat kecil sehingga tingkat keakuratan jahitan lebih bagus.

4) *Dry Head*

Teknologi *dry head* disematkan pada mesin jahit sehingga mesin tanpa ada minyak sama sekali atau hanya menggunakan sedikit minyak yang ditampung dalam botol kecil. Teknologi ini dikembangkan berdasarkan kendala yang terjadi di lapangan, dengan seringnya bahan menjadi kotor karena terkena minyak mesin.



Gambar 7.7 Mesin Jahit *Single Needle*

Sumber: Nanang Ajim/mikirbae.com (2016)

c. Perkembangan Alat *Finishing*

Selain proses menjahit, proses *finishing* juga ikut mengalami perkembangan. Sebagai contoh, teknologi pemasangan lubang kancing dan pasang kancing saat ini sudah dikembangkan sehingga memudahkan dan mempercepat pekerjaan *finishing*.



Gambar 7.8 Mesin Lubang Kancing
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)



Gambar 7.9 Mesin Pasang Kancing
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

B. Teknologi Digital pada Industri Busana

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada industri busana. Dimulai pada saat proses desain hingga produksi, saat ini sudah mulai banyak menggunakan teknologi digital. Secara perlahan, cara konvensional sudah mulai ditinggalkan.

1. Penggunaan Aplikasi Gambar Penunjang Desain Busana

Saat ini, para perancang busana sudah banyak mendesain menggunakan aplikasi gambar digital. Hal itu bukan tanpa alasan. Penggunaan aplikasi gambar digital selain dapat memudahkan dalam mendesain, para perancang pun dapat menghasilkan gambar seperti bentuk nyata. Misalnya, penerapan motif tekstil yang asli yang dapat langsung dituangkan pada desain sehingga seperti busana aslinya. Aplikasi gambar digital dapat memberikan berbagai fasilitas bagi para perancang dengan keahliannya. Perancang dapat mengedit gambar rancangan tanpa harus membuatnya dari awal jika terdapat kesalahan atau ketidaktepatan gambar yang dibuat. Hal ini yang akhirnya dipilih oleh para perancang saat ini sehingga secara perlahan, meninggalkan cara yang manual. Berikut ini beberapa aplikasi yang biasa digunakan pada proses mendesain busana.

a. Artworks

Artworks ialah aplikasi yang dilengkapi dengan fungsi-fungsi untuk dapat menjiplak gambar, memisahkan, dan mengulang.

b. CorelDraw

CorelDraw merupakan aplikasi desain grafis 2D digital yang berbasis vektor. Aplikasi ini dilengkapi berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain busana. Aplikasi ini masih terlalu sederhana untuk dimanfaatkan sebagai pembuatan desain busana ilustrasi, tetapi lebih cocok untuk penggunaan desain *technical drawing*.

c. Design-pro

Design-pro merupakan aplikasi desain busana yang memiliki fasilitas dan fungsi yang lengkap dalam proses mendesain busana. Aplikasi ini dapat digunakan ketika melakukan pencampuran warna, pembuatan motif, dan proses tenun kain untuk menghasilkan efek tekstur dari kain yang dibuat. Aplikasi ini juga difasilitasi dengan *3D modelling* yang dapat mengedit berbagai model busana sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas lainnya ialah pembuatan serat benang dan pengorganisasian aksesoris dan milineris. Aplikasi ini dapat memudahkan para perancang busana dalam membuat desain dengan berbagai fasilitas pendukungnya.



Mari, Berdiskusi!

Aktivitas 7.2

Buatlah kelompok. Kemudian, carilah informasi dari berbagai media mengenai macam-macam aplikasi gambar yang dapat digunakan sebagai penunjang desain busana. Diskusikan dan presentasikan di depan kelas!

2. Penggunaan Teknologi Digital dalam Dunia Industri Busana

Teknologi yang diterapkan dalam industri busana sudah cukup banyak. Beberapa di antaranya seperti penerapan *3D printing*, *big data* dan *Internet of Things*.

a. *3D Printing*

3D printing merupakan proses pembuatan busana yang menggunakan *3D printing*. Prosesnya dimulai dari membuat model dengan bentuk 3D pada *software 3D modelling*, lalu dilanjutkan dengan melakukan proses *printing* menggunakan mesin *3D printing*. *3D printing* ini sangat membantu produsen busana dalam menghemat waktu produksi. Pola dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pasar secara mudah. Biaya produksi pun bisa lebih hemat karena jika terdapat revisi desain, revisi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

b. *Big Data*

Big data bermanfaat untuk mengumpulkan informasi atau data-data dari konsumen guna mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan. Pada industri busana, data-data yang dikumpulkan seperti material, desain, dan tipe tubuh. Data tersebut diolah untuk menghasilkan rekomendasi bagi konsumen. Teknologi ini dapat memprediksi tren busana ke depan dan mengetahui preferensi masyarakat.

c. *Internet of Things*

Melalui teknologi ini, setiap orang dapat berinteraksi menggunakan internet dengan objek sehari-hari. Contohnya pada aplikasi *Coded Couture*. Aplikasi ini dapat melacak aktivitas penggunaannya dalam merancang gaun. Pengguna pun bisa mendapatkan saran seperti penambahan elemen sesuai dengan gaya pakaian yang diinginkan.

Banyak manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi di industri busana. Produsen bisa menghemat biaya produksi dan konsumen pun dengan mudah mendapatkan desain pakaian sesuai dengan yang diinginkan.



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 7.3

Carilah informasi mengenai penggunaan teknologi digital dalam dunia industri busana dari berbagai sumber secara mandiri, kemudian presentasikan di depan kelas!

C. Isu Global di Bidang Busana

Berdasarkan data dari *International Labour Organization* (ILO) yang dikutip dari *Betahita.id*, bahwa Asia menyumbang ekspor garmen, tekstil, dan alas kaki sekitar 60%. Industri pakaian rata-rata 5,5% per tahun. Cepatnya perubahan tren dari waktu ke waktu memengaruhi perkembangan industri busana. Hal inilah yang akhirnya memunculkan konsep *fast fashion* dalam industri busana sehingga menerapkan bentuk tren mode dengan harga murah, mudah didapatkan, dan dapat diproduksi dalam jumlah banyak.

Industri *fast fashion* saat ini merupakan salah satu isu global di bidang busana karena menimbulkan masalah baru bagi dunia industri busana. Salah satu masalahnya ialah pencemaran lingkungan. Produksi busana dilakukan dalam jumlah besar secara terus-menerus atau berkelanjutan. Akibatnya, konsumen menjadi lebih konsumtif dan menyebabkan banyak produk mode yang akhirnya dibuang dan berakhir menjadi limbah yang tidak dapat diuraikan. Fenomena inilah yang akhirnya menjadikan berbagai pihak terus mencari solusi untuk dapat mengurangi permasalahan lingkungan yang disebabkan oleh industri busana. Termasuk pemerintah dan para pengusaha perancang mode. Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia saat ini, Prof. Siti Nurbaya mengeluarkan peraturan tentang konsep *circular fashion*. *Circular fashion* ini tidak hanya berfokus pada pengolahan limbah, tetapi juga pada pengolahan sumber daya. Produksinya tidak lagi mengambil bahan mentah dari alam, tetapi mendaur ulang material yang pernah diolah sehingga apabila menjadi satu, akan terjadi penghematan modal dan sumber daya. Selain

pemerintah, saat ini para pengusaha perancang mode juga mulai peka terhadap isu ini. Beberapa merek pakaian, butik, dan komunitas seperti IFC (*Indonesia Fashion Chamber*) mulai menerapkan konsep *circular fashion*.



Mari, Berdiskusi

Aktivitas 7.4

Bentuklah kelompok, kemudian carilah informasi mengenai isu-isu global di bidang busana dari berbagai sumber. Diskusikan dan jelaskan di depan kelas!

D. Product Life Cycle

Setiap perusahaan memiliki keinginan untuk menguasai pasar dengan mendapatkan laba sesuai dengan yang sudah ditentukan. Namun, tidak dapat kita pungkiri jika semuanya memiliki batas waktu, termasuk usaha yang kita jalankan. Sama halnya dengan manusia, sebuah produk juga memiliki siklus hidup: dimulai dari pengenalan, pertumbuhan, kedewasaan, dan penurunan. Inilah yang dikatakan dengan *product life cycle* atau siklus hidup produk. Oleh karena itu, perlu bagi seorang pengusaha memiliki rencana strategi yang tepat untuk dapat mengatur dan mengelola bisnis yang dijalankan. Pentingnya memahami siklus hidup produk agar kita dapat memahami persaingan dari sebuah produk untuk membantu pengambilan keputusan dalam manajemen dan menyusun strategi pemasaran. Perbedaan situasi dan kondisi yang dialami oleh sebuah produk dalam setiap siklus hidupnya menjadikan setiap produk harus memiliki strategi yang berbeda-beda.

a. Tahap Siklus Hidup Produk Busana

Menurut teori Kotler, siklus hidup produk terbagi menjadi empat tahap berikut.

1. Perkenalan (*introduction*), yaitu lambatnya periode pertumbuhan penjualan pada saat produk dikenalkan.
2. Pertumbuhan (*growth*), yaitu cepatnya penerimaan pasar dan laba yang meningkat dengan besar.

3. Kedewasaan (*maturity*), yaitu periode turunnya penjualan karena produk tersebut telah diterima oleh pembeli sebagian besar. Persaingan akan meningkat dan laba akan stabil atau turun.
4. Penurunan (*decline*), yaitu arah dan laba yang menurun pada periode penjualan. Penurunan ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti selera pasar yang berubah, diterimanya produk substitusi oleh konsumen, atau perubahan teknologi.

Produk *fashion* memiliki siklus yang lebih besar. Artinya, produk-produk *fashion* lama akan turun peminatnya hingga mungkin suatu saat akan kembali tren.

b. Konsep *Product Life Cycle* pada Produk Busana

Product life cycle pada produk busana saat ini sudah banyak dilakukan contohnya seperti *reuse*, *recycle*, dan *reduce*. Agar kamu lebih paham, mari simak penjelasan mengenai ketiga istilah tadi.

1) *Reuse*

Pada produk busana, istilah *reuse* dapat digunakan untuk menggunakan kembali pakaian-pakaian yang sudah lama tidak terpakai. Jika kamu sudah merasa bosan dengan pakaian yang kamu miliki, untuk mengurangi limbah pakaian, kamu dapat melakukan kegiatan *thrifting* atau membeli baju bekas, *preloved* atau menjual baju bekas. Bahkan, kamu juga dapat melakukan kegiatan barter dengan temanmu untuk kegiatan *reuse* ini.

2) *Recycle*

Pada produk busana, istilah *recycling* dapat digunakan untuk mendaur ulang pakaian-pakaian yang sudah tidak layak digunakan. Hal ini dilakukan untuk dapat mengurangi limbah-limbah pakaian yang tidak terpakai. Contoh nyata dalam melakukan *recycling* misalnya kamu membuka jahitan celana jeansmu yang sudah tidak dipakai untuk bisa dijahit dengan bajumu sebagai hiasan atau bahan tambahan. Dengan demikian, kamu bisa menghasilkan baju dengan desain yang baru. Atau, kamu juga dapat menggabungkan

bagian-bagian busana dari busana satu dengan busana lain. Masih banyak lagi kegiatan *recycling* yang dapat dilakukan pada produk busana.

3) *Reduce*

Pada produk busana, *reduce* merupakan istilah yang digunakan untuk mengurangi pembuangan limbah pakaian. Aksi nyata pada kegiatan *reduce* misalnya menjahit atau menciptakan busana tidak dengan menggunakan desain yang dapat membuang limbah tekstil lebih banyak atau lebih dari 15% dari jumlah kain yang digunakan. Kamu juga dapat membuat busana hanya dengan jahitan lurus di sisi kiri dan kanan tanpa memotong kain yang utuh. Contoh lainnya seperti yang sedang tren saat ini, yaitu pembuatan *outer* wanita dari hijab segi empat yang hanya dijahit antara ujung sisi atas dan bawah sebelah kiri dan kanan dari hijab tersebut.

c. Pemberi Pengaruh *Product Life Cycle*

Meskipun tidak dapat dijadikan parameter keberhasilan yang jelas, tahapan dan konsep *product life cycle* merupakan gambaran atas capaian produk dalam siklus hidupnya. Akan tetapi, terdapat beberapa pemberi pengaruh *product life cycle* salah satunya pada produk *fashion*. Menurut (Jie, 2010), pemberi pengaruh *product life cycle* pada produk *fashion* dibagi menjadi lima, diantaranya:

1) *Fashion Leadership*

Fashion leadership ialah masa dimana sebuah tren dibentuk. Biasanya, Eropa menjadi kiblat untuk seluruh dunia. Banyak rumah mode yang menyelenggarakan *fashion show* setiap tahunnya. Dari sinilah, biasanya, sebuah tren *fashion* diciptakan.

2) *Increasing Social Visibility*

Increasing social visibility ialah orang-orang yang disebut sebagai *fashion change agent* yang terdiri atas *fashionista*, *celebrities*, dan pemimpin-pemimpin kelas tertentu. Mereka inilah yang menjadi *trendsetter* bagi orang lain di dunia.

3) *Conformity Within and Across Social Group*

Conformity within and across social group ialah seluruh kelas sosial akan mengikuti tren yang sudah diset oleh orang-orang kelas atas.

4) *Social Saturation*

Social saturation ialah semua orang mulai mengikuti tren *fashion* yang ada, semua kalangan mencari barang-barang yang *fashionable* dan *trendy*. Akibatnya, *brand fashion* kelas menengah ke bawah juga mulai mengeluarkan koleksi yang mirip atau menyerupai barang aslinya. Pada tahap ini, suatu tren mengalami kejayaannya.

5) *Decline and Obsolescence*

Decline and obsolescence ialah produk *fashion* sudah tidak lagi diminati atau *obsolete*.

Produk dasar (*basic product*) seperti *T-shirt* dan celana jin (*jeans*) bertahun-tahun akan memiliki sedikit perubahan gaya. Beberapa orang akan memilih gaya atau *style* pada waktu tertentu, tetapi ketika gaya tersebut tidak lagi tren, mereka tidak lagi memilih *style* tersebut. Maka, inilah akhir dari siklus hidup *style* tersebut dan produk busana tersebut akan mengalami penurunan secara tajam setelah mereka mencapai penjualan tertinggi. Itulah salah satu alasan produk busana memiliki siklus hidup yang lebih pendek.



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 7.5

Carilah informasi mengenai contoh-contoh *product life cycle* pada produk busana secara mandiri. Catat, kemudian presentasikan di depan kelas!

E. Aspek-Aspek Ketenagakerjaan

Data di BPS yang dirilis pada 9 Mei 2022 memperlihatkan bahwa jumlah angkatan kerja di Indonesia sebanyak 144,01 juta orang, naik 4,20 juta orang dibanding Februari 2021. Hal ini apabila tidak diimbangi dengan ketersediaan lapangan pekerjaan, akan menimbulkan berbagai masalah ketenagakerjaan di Indonesia. Aspek-aspek dalam ketenagakerjaan di antaranya meliputi segala hal yang berkaitan dengan ketenagakerjaan dan permasalahan yang ada dalam ketenagakerjaan.

1. Definisi Ketenagakerjaan

Ketenagakerjaan dapat diartikan segala hal yang berkaitan dengan tenaga kerja pada saat sebelum, selama, maupun sesudah masa kerja. Dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan atau jasa, baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Adapun kelompok usia dari tenaga kerja ialah rentang 15-64 tahun. Di luar rentang itu, dianggap bukan tenaga kerja.

Pengelompokan tenaga kerja dibagi menjadi dua, yaitu kelompok angkatan kerja dan kelompok bukan angkatan kerja. Angkatan kerja adalah kelompok usia produktif yang bekerja atau sedang mencari pekerjaan. Bukan angkatan kerja adalah kelompok yang produktif, tetapi tidak bekerja dan tidak mempunyai pekerjaan.

2. Permasalahan Ketenagakerjaan di Indonesia

Pada umumnya, yang menjadi masalah ketenagakerjaan di Indonesia ialah keterbatasan daya serap perekonomian dibandingkan dengan jumlah angkatan kerja yang terus mengalami peningkatan. Selain itu, permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia juga meliputi hal-hal berikut.

a. Jumlah Angkatan Kerja yang Tidak Sebanding dengan Jumlah Lapangan Kerja

Tingkat pertumbuhan penduduk di Indonesia relatif tinggi, tetapi tidak diiringi oleh pertumbuhan jumlah lapangan kerja. Inilah penyebab utama terjadinya pengangguran.

b. Rendahnya Kualitas Calon Tenaga Kerja

Rendahnya kualitas calon tenaga kerja dan kurang baiknya karakter kebiasaan calon tenaga kerja menjadi penyebab rendahnya jumlah tenaga kerja yang terserap di dunia kerja. Hal ini disebabkan oleh minimnya pendidikan dan keterampilan yang dimiliki oleh calon tenaga kerja.

c. Pemutusan Hubungan Kerja (PHK)

Pemutusan hubungan kerja bisa terjadi karena banyak hal, di antaranya perusahaan pailit, peledakan, pemisahan, pengusaha tidak bersedia menerima tenaga kerja di perusahaan. Keadaan pandemi corona membuat ekonomi lesu yang mengakibatkan banyak perusahaan yang melakukan pemutusan hubungan kerja (PHK) dan membuat pekerja kehilangan pekerjaan. Pesangon karyawan dilakukan pemutusan hubungan kerja seringkali tidak sesuai nominalnya, lama prosesnya, bahkan tidak dibayarkan.

d. Persebaran Tenaga Kerja yang Tidak Merata

Pulau Jawa masih menjadi sasaran bagi warga luar Jawa untuk mencari pekerjaan yang lebih baik. Hal ini tentu berakibat pada tidak meratanya pembangunan dan pengembangan sumber daya di daerah lain.



Asesmen

Berikanlah jawaban yang tepat dari perintah di bawah ini!

1. Buatlah contoh-contoh data bidang *fashion* yang dapat diterapkan pada aplikasi *big data*!
2. Jelaskan isu global pada bidang *fashion* yang kamu ketahui saat ini!
3. Berikan contoh aksi nyata dari *reduce, reuse, recycling*!
4. Berikan contoh *product life cycle* pada produk *fashion*!
5. Jelaskan empat tahap siklus hidup produk!



Pengayaan

Setelah kamu memahami mengenai isu-isu global khususnya di bidang busana yang telah dipaparkan di atas, mari kita per kaya pengetahuanmu dengan memaparkan kembali apa saja isu-isu global *fashion* yang kamu ketahui selain yang sudah dipaparkan di atas? Kemudian, jelaskan aksi nyata apa yang dapat kamu lakukan untuk menanggulangi isu tersebut sebagai seorang calon *fashion designer* yang peduli terhadap isu global di bidang *fashion*.



Refleksi

Pada Bab VII ini, kamu sudah mempelajari mengenai perkembangan proses produksi pada industri busana, teknologi digital pada industri busana, dan isu global di bidang busana.

Yuk, refleksikan dirimu dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan yang kamu rasakan sebenarnya.

Tabel 7.1 Refleksi Perkembangan Teknologi di Industri dan Dunia Kerja serta Isu-Isu Global pada Bidang Busana

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya mampu merekonstruksi perkembangan proses produksi pada industri busana.		
2	Saya mampu merekonstruksi perkembangan alat produksi industri busana.		
3	Saya mampu menjelaskan penggunaan aplikasi gambar penunjang desain busana.		
4	Saya mampu menjelaskan penggunaan teknologi digital dalam dunia industri busana.		
5	Saya mampu menceritakan isu global di bidang busana.		
6	Saya mampu memahami <i>product life cycle</i> .		



*Kebaya bagiku bukan sepotong
baju, tapi sebuah pembaharuan
hidup yang mengubah!*

- Anne Avantie -

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB VIII

Dasar Pola



Bagaimana cara membuat pola busana sesuai ukuran badan seseorang?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan mampu memahami cara pengambilan ukuran tubuh dan pembuatan pola dengan sistem konstruksi.

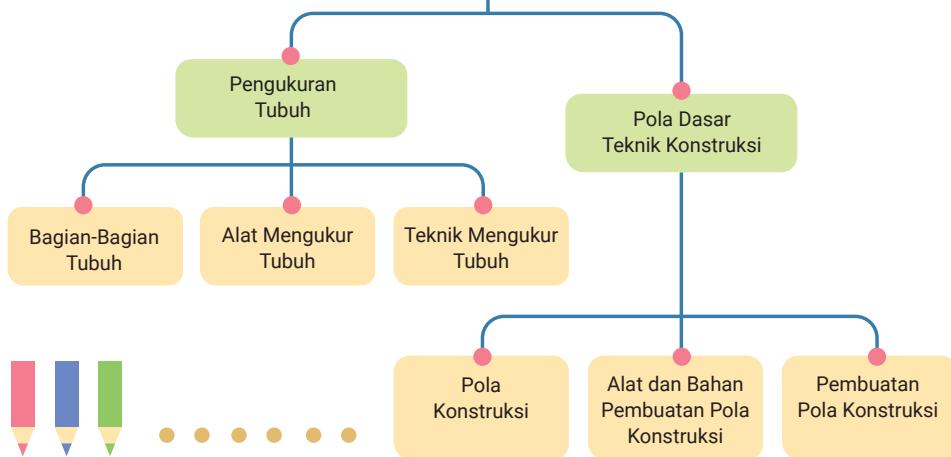


Kata Kunci

Analisis bentuk tubuh,
Ukuran tubuh,
Pola konstruksi



Peta Materi



Gambar 8.1 Mengambil Ukuran Tubuh

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

Amatilah gambar di samping. Apakah kamu pernah melihat atau melakukan kegiatan tersebut? Jelaskan pendapatmu mengenai kegiatan di samping!

A. Teknik Pengukuran Tubuh

Keakuratan dalam pengambilan ukuran tubuh sangat penting pada pembuatan busana. Apabila ukuran tubuh diambil dengan tepat, pola yang dihasilkan akan sesuai dengan tubuh pelanggan. Hasil busananya tentu juga akan sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan. Bagaimana teknik pengambilan ukuran tubuh yang tepat? Mari, kita belajar bersama.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 8.1

Buatlah kelompok beranggotakan 4-5 orang. Amati bentuk tubuh temanmu dalam kelompok, kemudian lakukan analisis bentuk tubuhnya. Catat hasil pekerjaan kalian di buku catatan kalian.

1. Bagian-Bagian Tubuh

Mempelajari tentang letak bagian-bagian tubuh manusia penting dalam pembuatan pola busana karena akan memengaruhi tampilan busana yang dihasilkannya. Memahami bagian-bagian busana akan memudahkan dalam pengambilan ukuran sehingga ukuran yang diambil bisa sesuai dengan desain dan pola yang akan dibuat.

Klasifikasi bagian-bagian tubuh (badan) pada pembuatan pola busana sebagai berikut.

a. Badan Bagian Atas

Badan bagian atas letaknya dari garis pinggang ke atas. Bagian ini terdiri atas: bahu, dada, punggung, dan pinggang. Pada pembuatan pola, bagian badan atas dikelompokkan menjadi pola badan bagian muka dan pola badan bagian belakang.

b. Badan Bagian Bawah

Badan bagian bawah letaknya dari garis pinggang ke bawah. Bagian ini terdiri atas: pinggang, panggul, paha, lutut, betis, dan pergelangan kaki. Pada pembuatan pola, kita kenal pola dasar rok dan pola celana, dikelompokkan menjadi pola bagian muka dan bagian belakang.

c. Lengan

Lengan letaknya dari batas kerung lengan sampai ujung lengan. Bagian ini terdiri atas: kerung lengan, pangkal lengan, siku, dan pergelangan tangan. Pada pembuatan pola, kita kenal dengan nama pola lengan.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 8.2

Secara mandiri, siapkan alat yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran tubuh.

2. Alat Mengukur Tubuh

Mengukur tubuh ialah kegiatan mengambil data panjang, lebar, tinggi, dan lingkar yang terdapat pada bagian-bagian tubuh yang digunakan dalam pembuatan pola. Mengukur tubuh merupakan langkah penting dalam membuat busana. Pengukuran yang tidak tepat akan berakibat pola juga tidak tepat.

Adapun fungsi mengukur tubuh ialah sebagai berikut.

- Sebagai data pada proses pembuatan pola dasar, baik pola konstruksi maupun *draping*.
- Sebagai dasar untuk mengembangkan desain-desain baru.
- Merupakan referensi pada waktu pengecekan pola.
- Membantu pada waktu mengepas.

Alat dan bahan yang diperlukan dalam mengukur tubuh seperti berikut.

a. Pita Ukuran/Meteran

Pita meteran berfungsi untuk mengambil ukuran badan.

b. Peterban

Peterban berfungsi untuk memberikan *body line* pada tubuh yang akan diukur.

c. Buku Catatan/Buku Ukuran dan Alat Tulis

Buku catatan dan alat tulis digunakan untuk mencatat hasil pengukuran.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 8.3

Secara mandiri, silakan membaca SOP pengukuran tubuh. Kemudian, buatlah kelompok beranggotakan 4-5 orang. Lakukan pengukuran tubuh sesuai SOP pada temanmu secara bergantian.

3. Teknik Mengukur Tubuh

Agar menghasilkan ukuran yang valid, cara mengukur tubuh pun memiliki standar prosedur operasional (*standard operating procedure* (SOP)). Berikut ini SOP mengukur tubuh.

- a. Model sebaiknya mengenakan busana yang pas badan.
- b. Model yang akan diukur sebaiknya berdiri dalam posisi tegak lurus dan garis pandang sejajar dengan letak tinggi mata.
- c. Memasang pita ukuran di sekeliling tubuh dengan pas, tetapi jangan terlalu ketat sehingga menekan otot. Letakkan pita ukuran dengan tekanan yang ringan dan merata, untuk mendapatkan ukuran yang benar.
- d. Menyiapkan daftar ukuran tubuh secara sistematis (sesuai dengan urutan ukuran tubuh) untuk mempermudah/menghemat waktu dalam bekerja.
- e. Untuk mendapatkan ukuran yang tepat, pasanglah penterban pada bagian:
 - 1) lingkaran badan
 - 2) lingkaran pinggang
 - 3) lingkaran panggul
 - 4) lingkaran kerung lengan



Gambar 8.2 Pemasangan Peterban pada Badan
 Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

- f. Mengukur hendaknya dilakukan secara sistematis sehingga model yang diukur tidak merasa lelah dan tidak memakan waktu terlalu lama. Perhatikan Tabel 8.1.
- g. Pengukur berdiri di depan model pada posisi 45° samping kanan dan bagian belakang, bukan model yang berputar.

Tabel 8.1 Pengambilan Ukuran Badan

Bagian tubuh	Inisial	Teknik	Gambar
Lingkar Leher	Li. le	Diukur sekeliling kerung leher.	
Lingkar Badan	Li. Ba	Diukur sekeliling lingkar badan terbesar melewati puncak dada.	
Lingkar Pinggang	Li. Pi	Diukur sekeliling pinggang terkecil.	

Lingkar Panggul	Li. Pa	Diukur keliling panggul terbesar.	
Lebar Muka	Le. Muka	Diukur ± 5 cm di bawah lekuk leher, kemudian diukur dari garis lengan kiri sampai garis lengan kanan pada tinggi setengah jarak bahu yang terendah sampai ketiak.	
Panjang Muka	Pj. Muka	Diukur jarak antara titik lekuk leher depan ke batas pinggang.	
Tinggi Dada	Ti. Da	Diukur jarak antara titik puncak ke garis pinggang.	
Panjang Sisi	Pj. Sisi	Diukur jarak antara garis ketiak ke garis pinggang.	
Tinggi Panggul	Ti. Pa	Diukur jarak antara garis pinggang ke batas garis panggul.	
Panjang Bahu	Pj. bahu	Diukur jarak antara titik bahu tertinggi sampai titik bahu terendah.	

Panjang Lengan	Pj. Lengan	Diukur jarak antara ujung bahu terendah sampai pada ujung pergelangan tangan.	
Lingkar Kerung Lengan	Li. Ker. Lengan	Diukur sekeliling kerung lengan dari titik bahu melalui ketiak sampai ketiak bahu semula.	
Lingkar Pangkal Lengan	Li. pangkal lengan	Diukur besar lengan sejajar dengan ketiak.	
Lingkar Pergelangan Lengan	Li. Per. lengan	Diukur keliling bawah lengan yang diinginkan.	
Panjang Punggung	Pj. pu	Diukur jarak antara tulang leher yang menonjol sampai batas pinggang yang telah diikat.	
Lebar Punggung	Le. pu	Diukur jarak antara lengan kiri sampai ke lengan kanan pada setengah jarak bahu yang terendah sampai ketiak atau 8 cm di bawah tengkuk leher.	
Ukuran Kontrol		Diukur jarak antara batas tengah muka bagian pinggang serong ke buah dada tertinggi melalui bahu terendah hingga ke tengah belakang bagian pinggang.	

Tinggi Lutut		Diukur jarak antara garis pinggang ke batas lutut.	
Panjang Rok/ Celana	Pj rok/ pj. celana	Diukur jarak antara garis pinggang sampai panjang yang diinginkan.	
Tinggi Duduk	Ti. duduk	Diukur tinggi antara garis pinggang ke batas tempat duduk.	
Lingkar Pesak	Li. pesak	Diukur dari jarak pesak mulai dari batas pinggang ke depan ke batas pinggang belakang melewati kedua belah paha.	

B. Pola Dasar Teknik Konstruksi

Pada kesempatan ini, kamu akan mempelajari tentang pola dasar/pola konstruksi. Pola yang akan dibuat ialah pola dasar badan, lengan, dan rok. Untuk memahami materi tersebut, perhatikan uraian berikut!



Ayo, Membaca!

Aktivitas 8.4

Secara mandiri, kamu dapat membaca materi tentang pola konstruksi, kemudian buatlah resume tentang pola konstruksi tersebut.

1. Pola Busana

Kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan busana, setelah mengambil ukuran badan ialah membuat pola. Pada kesempatan ini, kamu akan mempelajari tentang pola konstruksi.

a. Definisi Pola

Pola dalam bidang busana ialah potongan kain atau potongan kertas yang digunakan sebagai contoh dalam membuat busana ketika akan digunting. Potongan kain atau kertas tersebut sesuai ukuran bentuk badan tertentu.

b. Teknik Pembuatan Pola

Teknik pembuatan pola ada beberapa macam. Teknik ini mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan teknik pola juga disesuaikan berdasarkan model busana yang akan dibuat.

1) Konstruksi Tiga Dimensi/Benda Padat (*Draping*)

Pola draping ialah teknik pembuatan pola dengan cara membentuk dan menggunting bahan belaco tipis maupun bahan busana yang akan digunakan langsung pada model atau boneka jahit.

2) Pola Datar/*Flat Pattern* (Pola Konstruksi)

Pola datar ialah pola yang digambar pada kertas pola atau langsung pada bahan dengan menggunakan ukuran tubuh model.

3) Pola Kombinasi (*Drafting/Flats Pattern/Draping*)

Pola kombinasi adalah pembuatan pola dengan teknik kombinasi (menggabungkan) antara memulir dan menggambar (*draping and drafting*).

c. Sistem Pembuatan Pola Kontruksi (*Pattern*)

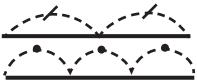
Pola konstruksi adalah pola yang digambar pada kertas pola atau langsung pada bahan dengan menggunakan ukuran tubuh model. Dalam pembuatan pola konstruksi, ada beberapa macam sistem pembuatan pola. Sistem pembuatan pola dasar dengan teknik konstruksi antara lain seperti Bunka, Dressmaking, Soen, Meyneke, Vogue, Praktis, dan lain-lain.

d. Tanda-Tanda Pola

Tanda-tanda pola digunakan dalam membantu membuat instruksi di atas pola. Dengan adanya tanda pola, pola akan lebih terbaca dan memudahkan dalam peletakan pola di atas kain sehingga bisa sesuai model yang diharapkan.

Tabel 8.2 Tanda-Tanda Pola

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Garis hitam tipis	Garis pola dasar asli.
2		Garis merah (pensil merah)	Garis pola menurut badan depan.
3		Garis biru (pensil biru)	Garis pola menurut model badan belakang.
4		Garis hijau (pensil hijau/bolpen/spidol)	Garis untuk pola-pola yang tidak jelas batas antara pola depan dan belakang.
5		Titik-titik	Garis pertolongan, dengan warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru).
6		Setrip titik setrip titik	Garis lipatan, dengan warna pensil menurut bagiannya.
7		Setrip setrip	Garis rangkapan (lapisan).
8		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Tanda bagian yang dihapus/ditutup/dihilangkan.
9		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Tanda bagian yang harus dilebarkan, dengan warna pensil.
10		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Lipit (<i>plooi</i>)

No	Gambar	Nama	Keterangan
11		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Setengah lipit (<i>halve plooi</i>), dengan warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru).
12		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Bagian yang harus dilipit pada pola, batas memakai pena hitam (kupas yang dipindahkan).
13	TM	Singkatan	Tengah muka
14	TB	Singkatan	Tengah belakang
15		Tanda siku	Garis yang dibuat harus tegak lurus (siku).
16		Panah dua arah	Tanda arah serat.
17		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Tanda jelujur.
18		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Tanda ditarik.
19		Tanda pasangan	Bagian yang digabungkan.
20		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Pembagian yang sama.
21		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Dipendekkan.
22		Warna pensil menurut bagiannya (depan: merah, belakang: biru)	Buka dan tutup.

2. Alat dan Bahan Pembuatan Pola Konstruksi

Dalam pembuatan pola konstruksi, ada dua jenis pola konstruksi, yaitu pola kecil dan pola besar. Beda jenis, beda pula alat dan bahan untuk membuat pola konstruksi. Berikut penjelasannya.

a. Pola Kecil

Pola kecil ialah pola yang pembuatannya menggunakan skala tertentu. Hasil dari pola kecil merupakan perbandingan tertentu dari ukuran sesungguhnya. Skala yang digunakan biasanya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Fungsi dari pola kecil ialah memudahkan dalam belajar pola, untuk membuat rancangan bahan secara manual, maupun untuk memudahkan dalam membuat pola besar sesuai ukuran sesungguhnya.

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan pola kecil ialah seperti berikut.

1) Buku Pola

Buku ukuran folio dengan dua macam halaman: halaman bergaris dan halaman polos.



Gambar 8.3 Buku Pola

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

2) Kertas Doorslag (Warna Pink, Hijau, Biru)

Kertas tipis berwarna yang digunakan dalam memudahkan ketika pecah pola. Warna pink untuk bagian pola depan, biru untuk bagian pola belakang, dan hijau untuk yang tidak jelas batas antara depan dan belakang. Misalnya kerah.

3) Lem Kertas

Lem yang digunakan dipilih yang tidak membekas tebal pada kertas. Pilihlah lem yang berbentuk batang untuk hasil yang lebih baik dan rapi dalam pembuatan pola.

4) Skala

Alat mengambil ukuran dalam bentuk kecil dengan mencantumkan ukuran dalam skala perbandingan, misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, dan lain-lain.



Gambar 8.4 Skala Pola Kecil
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

5) Penggaris

Penggaris panggul, penggaris siku, penggaris segi empat panjang.



Gambar 8.5 Penggaris untuk Pola Kecil
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

6) Pensil Hitam dan Pensil Merah Biru

Pensil merah untuk memberi warna bagian muka, pensil biru untuk memberi warna bagian belakang, pensil hijau untuk memberi warna pada bagian pola yang tidak jelas batasnya antara muka dan belakang.



Gambar 8.6 Pensil untuk Pembuatan Pola
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

7) Gunting Kertas

Gunting yang digunakan untuk menggunting kertas biasanya ringan dan tipis.



Gambar 8.7 Gunting Kertas
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

b. Pola Besar

Pola besar adalah pola yang dibuat dengan ukuran sesungguhnya. Tidak menggunakan skala dalam pengambilan ukuran, tetapi menggunakan metlin. Pola besar inilah yang digunakan dalam pembuatan busana.

Berikut alat yang dipergunakan ketika membuat pola besar.

1) Kertas Pola

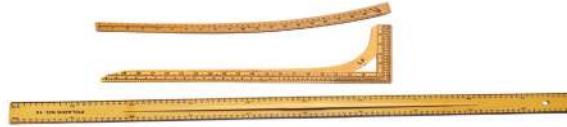
Kertas pola yang digunakan bisa kertas kayu (sampul kertas), kertas roti/kertas minyak ataupun kertas koran.



Gambar 8.8 Kertas Pola
Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

2) Penggaris Besar

Penggaris panggul, penggaris siku, penggaris lurus.



Gambar 8.9 Penggaris Pola Besar

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

3) Metlin/Meteran

Alat yang digunakan untuk mengambil ukuran pada pembuatan pola besar. Metlin menggunakan satuan panjang cm dan bagian yang lain menggunakan satuan panjang inchi.



Gambar 8.10 Meteran/Metlin/Pita Ukur

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

4) Pensil Hitam dan Spidol Warna Merah Biru

Spidol warna merah untuk memberi tanda pada pola muka dan spidol warna biru untuk memberi tanda pola belakang.



Gambar 8.11 Spidol Warna

Sumber: Ely Tri Wulandari (2022)

5) Gunting Kertas

Gunting yang digunakan untuk menggunting kertas, biasanya ringan dan tipis.



Mari, Beraksi!

Aktivitas 8.5

1. Secara mandiri, persiapkanlah alat dan bahan untuk membuat pola, baik pola kecil dan besar. Setelah itu, buatlah pola kecil dan besar sesuai ukuran tubuh kamu.
2. Buatlah kelompok dengan anggota 2-3 orang. Setelah itu, bersama temanmu, saling membuatkan pola dasar, baik pola kecil maupun pola besar. Diskusikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi!

3. Pembuatan Pola Konstruksi

Sistem pembuatan pola konstruksi ada beberapa macam. Sistem pola tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahan. Penggunaan sistem pola dalam pembuatan pola konstruksi disesuaikan dengan kenyamanan pembuat pola. Salah satu sistem pembuatan pola yang sering digunakan ialah sistem praktis. Dalam pembuatan polanya, sistem praktis menggunakan langkah-langkah yang sederhana dan mudah diikuti.

a. Pola Dasar Badan

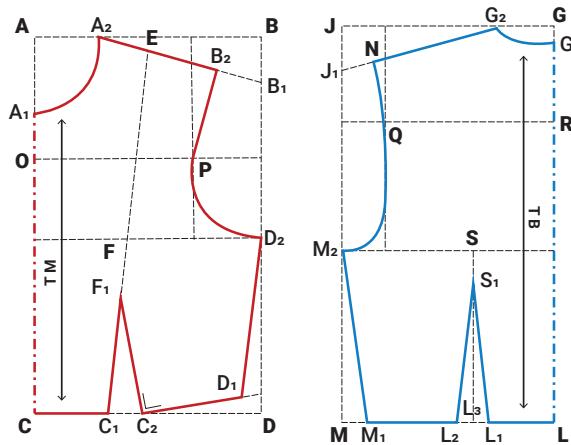
Dalam pembuatan pola dasar sistem praktis, pola yang dibuat ialah pola dasar badan muka dan pola dasar badan belakang. Karakteristik hasil jadi ukuran pola badan muka dan pola badan belakang pada sistem praktis akan terjadi selisih 2 cm. Badan bagian muka lebih besar 2 cm daripada badan bagian belakang.

1) Ukuran Badan

Ukuran Lingkar badan + 4	: 88 cm
Lingkar pinggang	: 68 cm
Lebar muka	: 32 cm
Lebar bahu	: 2 cm
Tinggi dada	: 15 cm
Lebar punggung	: 34 cm
Panjang punggung	: 38 cm
Panjang sisi	: 17 cm
Panjang muka	: 32 cm

2) Pola Dasar Badan Sistem Praktis

Skala 1:4



Gambar 8.12 Langkah Membuat Pola Dasar Badan dengan Sistem Praktis

a) Pola Badan Muka

A - B	: $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 cm
A - A ₁	: $\frac{1}{16}$ lingkar badan + 2 cm
A - A ₂	: $\frac{1}{16}$ lingkar badan + 1 cm
Hubungkan A ₁ - A ₂	(garis leher depan)
A ₁ - C	: panjang muka

AC = BD

AB = CD

B - B₁ : 1/20 lingkaran badan

Hubungkan A₂ - B₁

A₂ - B₂ : panjang bahu

A₂ - E : 1/2 panjang bahu - 1 cm

C - C₁ : 1/10 lingkaran pinggang + 1 cm

Hubungkan C₁ - E

C₁ - F : tinggi dada

F - F₁ : 2 cm

C₁ - C₂ : 3 cm (*coupe*)

Hubungkan C₂ - F₁ Dari C₂, buatlah siku ke kanan mengenai garis BD.

C - D₁ : 1/4 lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm (*coupe*)

D₁ - D₂ : panjang sisi

A₁ - O : 5 cm

O - P : 1/2 lebar muka

Hubungkan B₂ - P - D₂ (lingkaran kerung lengan depan)

b) Pola Badan Belakang

G - J : 1/4 lingkaran badan - 1 cm

G - G₁ : 1 1/2 cm

G - G₂ : 1/16 lingkaran badan + 1 cm

Hubungkan G₁ - G₂ (lingkaran leher belakang)

G₁ - L : panjang punggung

GJ = LM; GL = JM

J - J₁ : 1/20 lingkaran badan

Hubungkan G₂ - J₁

G₂ - N : panjang bahu

L - L₁ : 1/10 lingkaran pinggang

$L_1 - L_2$: 3 cm (*coupe*)

L_3 tengah-tengah L_1 dan L_2

$L - L_1 - L_3 - L_2 - M_1$: $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm

$M_1 - M_2$: panjang sisi

Tarik garis siku ke atas dari L_3 mengenai garis mendatar M_2 .

$S - S_1$: 2 cm

Buat garis dari L_1 ke S_1 dan dari L_2 ke S_1 membentuk garis *coupe*.

$G_1 - R$: 8 cm

$R - Q$: $\frac{1}{2}$ lebar punggung

Hubungkan $N - Q - M_2$ (garis kerung lengan)

b. Pola Lengan Sistem Praktis

Ukuran yang diperlukan seperti berikut.

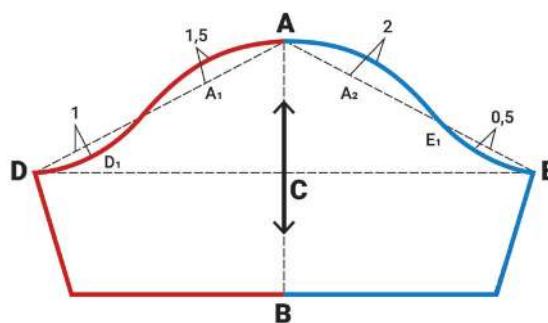
Lingkaran kerung lengan : 44 cm

Panjang lengan : 25 cm

Besar lengan : 30 cm

Pola Lengan Sistem Praktis

Skala 1: 4



Gambar 8.13 Langkah Membuat Pola Lengan dengan Sistem Praktis

Keterangan:

A – B = panjang lengan

A – C = tinggi puncak (1/4 kerung lengan + 2 cm

Buatlah garis siku ke kiri dan ke kanan dari titik C.

A – D = A – E = ½ lingkaran kerung lengan

A – D dibagi 4. Bagian D₁ turun 1 cm, A₁ naik 1 ½ cm.

A – E dibagi 3. A₂ naik 2 cm. Tengah-tengah E – E₁ turun ½ cm.

c. Pola Dasar Rok Sistem Praktis

Ukuran yang diperlukan

Lingkar pinggang : 66 cm

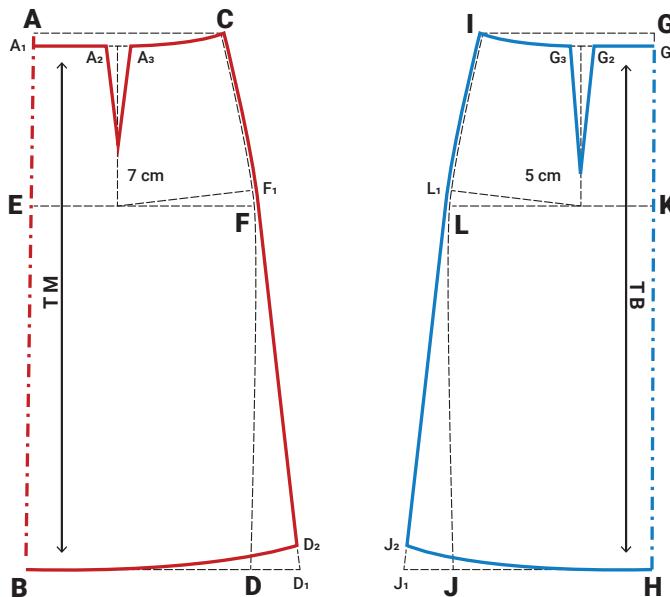
Lingkar panggul : 94 cm

Tinggi panggul : 18 cm

Panjang rok : 60 cm

Pola Dasar Rok Sistem Praktis

Skala 1: 4



Gambar 8. 14 Langkah Membuat Pola Dasar Rok dengan Sistem Praktis

1) Rok Muka

$A - A_1$: 2 cm
$A_1 - E$: tinggi panggul
$A_1 - B$: panjang rok
$A_1 - C$: $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm
$E - F : B - D$: $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
$C - F_1$: $A_1 - E$
$A_1 - A_2$: $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
$A_1 - A_3$: 3 cm
$A_1 - A_2 - A_3 - C$: $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm
$D - D_1$: 5 cm
$C - D_2$: panjang rok

2) Rok Belakang

$G - G_1$: 1 cm
$G_1 - K$: tinggi panggul
$G_1 - H$: panjang rok
$G - I$: $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm
$K - L : H - J$: $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul - 1 cm
$I - L_1 = G_1 - K$	
$G_1 - G_2$: $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
$G_2 - G_3$: 3 cm
$G_1 - G_2 - G_3 - I$: $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 cm
$J - J_1$: 5 cm
$I - J_2$: panjang rok



Asesmen

Jawablah soal-soal berikut dengan benar!

1. Apakah yang harus dilakukan oleh pengambil ukuran ketika pinggang pelanggan yang akan diambil ukurannya tidak tampak?
2. Mengapa dalam mengambil ukuran tubuh pelanggan sebaiknya pelanggan menggunakan pakaian yang tidak tebal dan pas badan?
3. Apakah kriteria pola dasar badan yang baik?
4. Jelaskan menurut pendapatmu mengapa ketepatan mengambil ukuran memengaruhi hasil jadi busana yang dibuat.
5. Dalam pembuatan pola dasar badan, apa yang terjadi apabila pola yang dibuat tidak dilengkapi dengan tanda-tanda pola yang dibutuhkan?



Pengayaan

Jika kamu ingin mendalami materi ini lebih jauh, bacalah tentang macam-macam sistem pembuatan pola. Buatlah pola dasar badan dengan sistem yang lainnya. Materi tentang itu bisa kamu dapatkan dari sumber buku lain maupun dari internet.



Refleksi

Pada Bab VIII ini kamu sudah mempelajari mengenai Dasar Pola. Yuk, refleksikan dirimu dengan mengisi tabel berikut ini.

Tabel 8.3 Dasar Pola

Kemukakan pendapat kamu terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi di atas!				
Sangat Bermanfaat	Bermanfaat	Cukup Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Sangat Kurang Bermanfaat
Alasannya				

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Dasar-Dasar Busana
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis: Sri Listiani, Ely Tri Wulandari

ISBN: 978-623-194-405-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-406-1 (jil.1 PDF)

BAB IX

Teknik Dasar Menjahit



Bagaimana seorang penjahit dapat memberikan harga yang bagus jika hasil jahitan tidak menerapkan teknik menjahit yang tepat?



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kamu diharapkan mampu mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian, memahami teknik-teknik menjahit, serta mampu menjahit busana sederhana.

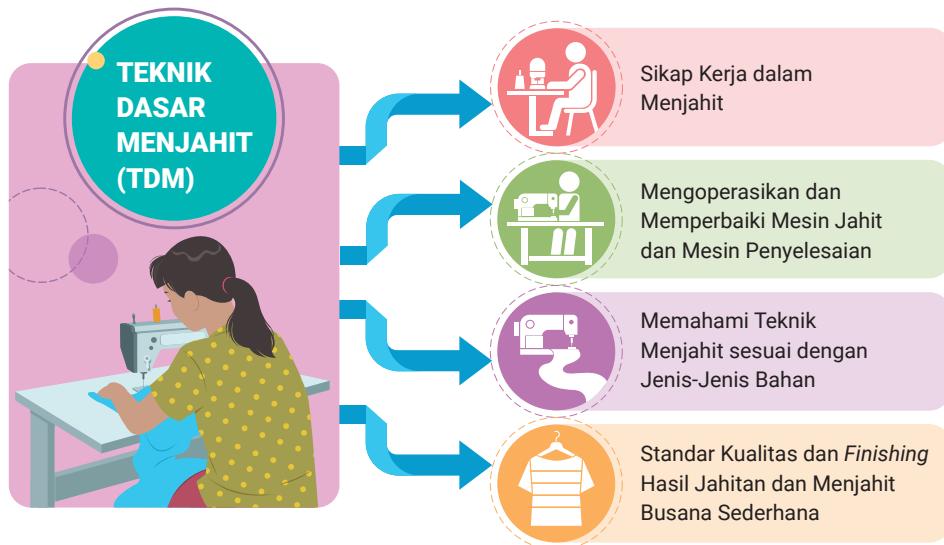


Kata Kunci

Mesin jahit,
Mesin penyelesaian,
Teknik-teknik menjahit,
Menjahit busana sederhana



Peta Materi



Sumber: Sri Listiani (2022)

Bagaimana seorang penjahit dapat menentukan harga yang tinggi jika teknik menjahit yang digunakan tidak tepat? Atau, waktu penyelesaian yang tidak sesuai dengan perjanjian? Mungkinkah pelanggan akan merasa puas dan akan tetap menjadi pelanggan setia?

Menjahit busana dengan teknik-teknik menjahit yang tepat akan menghasilkan busana dengan tampilan yang baik. Selain terlihat bagus, busana yang dihasilkan dengan teknik menjahit yang tepat akan nyaman digunakan oleh pemakainya. Teknik menjahit yang diterapkan juga harus disesuaikan dengan desain dan jenis bahan yang dipakai. Dengan begitu, busana yang dihasilkan akan mendapatkan nilai jual yang tinggi.

A. Mengoperasikan Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian

Industri busana identik dengan mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian. Pada saat pengoperasian mesin-mesin itu, hendaknya diperhatikan sikap kerja dalam menjahit agar terhindar dari kecelakaan kerja serta menghasilkan produk yang berkualitas.

1. Sikap Kerja dalam Menjahit



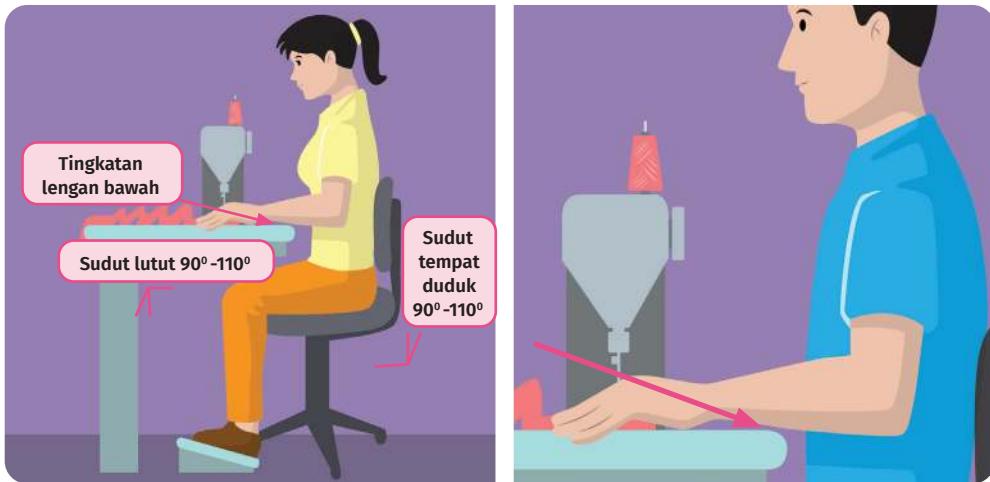
Ayo, Beraksi!

Aktivitas 9.1



Perhatikan gambar di samping! Setelah kamu mengamati gambar, analisislah sikap kerja dalam menjahit tersebut. Jelaskan di depan kelas secara individu mengenai kesalahan pada gambar tersebut!

Sikap kerja yang baik dapat membantu agar badan tidak merasa cepat lelah dan mengurangi terjadinya kecelakaan dalam bekerja. Pada proses menjahit, posisi menjahit biasanya berpotensi terjadi lebih cepat kelelahan dan cedera pada kaki, lengan, dan leher. Tinggi meja jahit dengan kursi yang digunakan juga harus mendukung secara ergonomis. Untuk menghindari kelelahan tangan, permukaan meja jahit harus rata dan memiliki ruang yang cukup untuk meletakkan lengan. Jarak antara kursi dan meja jahit harus sesuai sehingga lutut dapat membentuk sudut antara 90-110°. Ketinggian kursi dapat menjadikan pinggul dan punggung membentuk sudut 90-110°. Sebaiknya, kursi yang digunakan ialah kursi yang dapat diatur ketinggiannya.



Gambar 9.1 Sikap Tubuh dalam Menjahit

a. Pekerjaan Inspeksi

Inspeksi merupakan kegiatan pemeriksaan yang dilakukan melalui tes dan pengukuran berdasarkan ketentuan yang berhubungan dengan objek inspeksi. Pekerjaan inspeksi pada proses produksi pakaian yang efektif akan membantu meningkatkan kualitas dan produktivitas pekerjaan inspeksi.



Gambar 9.2 Pekerjaan Inspeksi

1. Pada saat inspeksi, hindari posisi membungkuk untuk menghindari kelelahan pada punggung, leher, dan lengan.
2. Untuk menghindari mata cepat lelah dan membungkuk tanpa sadar, gunakan alat penerangan yang cukup.

b. Pekerjaan Menjahit

Memotong bahan, menempatkan potongan bahan ke mesin jahit, dan menjalankan mesin jahit termasuk ke dalam pekerjaan menjahit (*stitching*). Hindari posisi membungkuk dan posisi lengan pada saat mengarahkan kain terlalu jauh dari badan. Posisi terlalu jauh dari badan akan berpotensi menimbulkan kelelahan lebih cepat dan cedera pada lengan, leher, dan punggung.



Gambar 9.3 Sikap Badan pada saat Menjahit

2. Mengoperasikan Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 9.2

Perhatikanlah mesin jahit dan mesin penyelesaian yang ada di laboratorium sekolahmu. Kemudian, pelajari bagian-bagian mesin dari berbagai sumber. Setelah itu, operasikan mesin-mesin tersebut dengan didampingi oleh guru!

Proses pembuatan pakaian jadi saat ini baik pada butik maupun industri garmen telah menggunakan mesin jahit dan mesin penyelesaian yang canggih. Pada awalnya, mereka menggunakan mesin jahit dengan kecepatan biasa. Seiring dengan berkembangnya teknologi, lahirlah mesin jahit dengan kecepatan tinggi (*high*

speed). Mesin jahit jenis ini sangat membantu dalam menyelesaikan jahitan dengan cepat. Sudah banyak jenis mesin jahit dan mesin penyelesaian sesuai dengan kebutuhan para penggunanya yang dapat membantu dalam menyelesaikan semua pekerjaan menjahit.

a. Mengoperasikan Mesin Jahit

Sebelum memulai mengoperasikan mesin jahit, hal utama yang harus dipersiapkan ialah mengecek kondisi mesin jahit agar pada saat digunakan, tidak terkendala sehingga tidak menghambat proses menjahit. Mesin jahit merupakan mesin yang dirancang untuk memudahkan dan mempercepat ketika menjahit.

1) Jenis Mesin Jahit

Beberapa jenis dan bentuk mesin jahit di antaranya sebagai berikut.

a) Mesin Jahit Manual

Mesin jahit yang pengoperasiannya dapat dilakukan tanpa menggunakan daya listrik, tetapi menggunakan dinamo maupun tanpa menggunakan dinamo. Hanya dapat digunakan untuk menjahit setikan biasa.



Gambar 9.4 Mesin Jahit Manual

Sumber: Sri Listiani (2023)

b) Mesin Jahit Semi Otomatis/Otomatis

Mesin jahit yang dapat digunakan selain untuk setikan biasa, setikan hiasan, lubang kancing, pasang kancing, dan sebagainya, bergantung pada tipe mesin.



Gambar 9.5 Mesin Jahit Otomatis
Sumber: Singer Surabaya (2022)

c) Mesin Jahit Industri

Mesin jahit berkecepatan tinggi, pengoperasiannya menggunakan dinamo, dan biasanya dipergunakan untuk produksi industri.



Gambar 9.6 Mesin Jahit Industri
Sumber: Sri Listiani (2023)

2) Cara Mengoperasikan Mesin

Setelah memahami jenis-jenis mesin jahit, selanjutnya cara mengoperasikan mesin jahit. Berikut langkah mengoperasikan mesin.

a) Melumasi Mesin

Pertama, pada komponen-komponen mesin jahit yang bergerak atau bergeser, beri minyak mesin. Kemudian, nyalakan mesin agar minyak merata mengenai ujung komponen yang bersentuhan. Bersihkan bagian yang basah terkena minyak agar tidak menodai bahan yang akan dijahit. Gunakanlah kain-kain sisa untuk membersihkan jalan kain dan benang dari sisa minyak.

Berikut ini link video tutorial melumasi mesin jahit manual.



<https://www.youtube.com/watch?v=1qXnAoWBVpE>

b) Memasang Jarum

Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika memasang jarum mesin jahit ialah pasang bagian yang membulat pada penjepit jarum yang ada pada mesin. Untuk memasukkan jarum, renggangkan penjepit jarum, pastikan jarum masuk benar-benar lurus dan pas. Jika tidak, jarum akan mudah patah, benang putus, ataupun jahitan yang melompat-lompat. Agar jarum tidak mudah patah atau bengkok, pada saat kain selesai dijahit, tarik kain ke arah belakang.

Berikut ini link video tutorial memasang jarum mesin jahit manual.



<https://www.youtube.com/watch?v=vPjwegCOSmE>

c) Memasukkan Benang

Benang yang terpasang pada mesin jahit membutuhkan 2 jenis benang, yaitu benang sekoci dan benang gelondong. Benang sekoci ialah benang yang digulungkan pada bagian kumparan atau biasa disebut sekoci yang posisinya berada di dalam mesin jahit.

Setelah sekoci dipasang benang dan diletakkan lagi pada bagian mesin jahit, benang ditarik keluar di atas meja mesin jahit.

Benang gelondong ialah benang yang posisinya diletakkan di atas mesin jahit, lalu ujung benang dimasukkan ke pengatur benang, tegangan benang, penyangkut benang, dan terakhir, ke jarum mesin jahit.

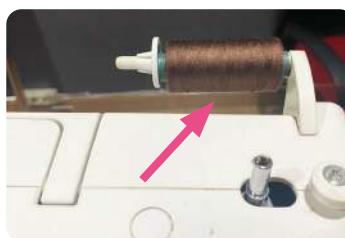
Berikut ini link video tutorial memasang benang mesin jahit manual.



https://www.youtube.com/watch?v=NY0_1xOmj6U



Gambar 9.7 Benang Sekoci
Sumber: Sri Listiani (2023)



Gambar 9.8 Benang Gelondongan
Sumber: Sri Listiani (2023)

b. Mesin Penyelesaian

Selain mesin jahit, terdapat juga mesin-mesin yang dapat membantu proses produksi terutama pada proses penyelesaian (*finishing*), yaitu mesin penyelesaian. Mesin penyelesaian berfungsi untuk menyelesaikan jahitan. Mesin yang termasuk pada mesin penyelesaian antara lain mesin obras, mesin pasang kancing, mesin lubang kancing, mesin kelim, dan sebagainya.

1) Mesin Obras

Mesin obras merupakan mesin penyelesaian yang berfungsi untuk menghilangkan tiras-tiras busana. Kecepatan mesin obras pada industri lebih tinggi dibandingkan dengan mesin obras biasa. Mesin obras akan berjalan jika pedal dinamo diinjak. Penggunaan mesin dan cara pemasangan benang obras dapat dilihat pada buku panduan penggunaan mesin

obras. Pada mesin obras, terdapat tanda-tanda sebagai petunjuk memasang benang berupa tanda warna yang berbeda-beda.



Gambar 9.9 Mesin Obras
Sumber: Sri Listiani (2023)

2) Mesin Pasang Kancing

Sesuai dengan namanya, mesin pasang kancing digunakan untuk memasang kancing pada pakaian agar pemasangan kancing dapat lebih cepat dan rapi. Mesin pasang kancing dibedakan berdasarkan jenis kancing, yaitu kancing lubang dua, kancing lubang tiga, lubang empat, dan kancing variasi. Semua jenis mesin pasang kancing dilengkapi dengan penjepit kancing yang berfungsi untuk menahan kancing secara elastis sebelum kancing dipasang sekaligus menekannya pada bahan yang akan dijahit.



Gambar 9.10 Mesin Pasang Kancing
Sumber: Mesin Jahit Janome (2022)

3) Mesin Lubang Kancing

Sesuai dengan namanya, mesin lubang kancing merupakan mesin yang berfungsi untuk membuat lubang kancing. Mesin lubang kancing pada industri busana dibedakan berdasarkan kegunaan dan jenisnya. Mesin lubang kancing berdasarkan kegunaannya, yaitu mesin untuk lubang kancing biasa atau untuk jenis kain tipis dan mesin lubang kancing untuk jenis kain tebal seperti kain jeans. Mesin lubang kancing berdasarkan jenisnya, yaitu lubang kancing rata, lubang kancing potongan, dan lubang kancing model.

Pengoperasian mesin lubang kancing di industri sama saja dengan mesin lubang kancing biasa. Mesin lubang kancing pada industri memiliki kecepatan yang lebih tinggi sehingga harus lebih berhati-hati dalam penggunaannya. Jika lalai, akan mengakibatkan kecelakaan.



Gambar 9.11 Mesin Lubang Kancing
Sumber: Service Jaya Supply (2022)

4) Mesin Kelim

Mesin kelim biasa digunakan pada produk garmen. Cara mengelim dengan mesin kelim dapat dilakukan dengan melipat bagian bawah pakaian, kemudian dijahit menggunakan sepatu kelim yang dipasangkan pada mesin jahit. Tepi pakaian yang akan dikelim diselesaikan terlebih dahulu dengan mesin obras. Namun, bisa juga tanpa diobras, tetapi dilipat dua kali, kemudian dijahit. Mesin kelim digunakan pada industri garmen untuk menyelesaikan kelim dalam waktu cepat dan akurat sehingga bagian luar pakaian tidak terlihat sebagai setikan.



Gambar 9.12 Mesin Kelim
Sumber: Ely Tri Wulandari (2023)

3. Memperbaiki Mesin Jahit dan Mesin Penyelesaian



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 9.3

Secara berkelompok, carilah dari berbagai sumber mengenai kerusakan-kerusakan yang biasa terjadi pada mesin jahit dan mesin penyelesaian. Kemudian, carilah solusi cara memperbaikinya.

Memperbaiki kerusakan mesin berkaitan dengan kerusakan kecil pada mesin ketika menjahit seperti benang putus, patahnya jarum mesin, setikan yang tidak teratur, menggumpalnya benang bawah, bahan yang tidak bergerak bahkan hingga bunyi suara mesin yang keras. Untuk mengatasi gangguan pada mesin jahit, perlu dicari penyebabnya sehingga dapat dilakukan perbaikan agar mesin dapat kembali digunakan secara normal. Berikut ini petunjuk untuk mengatasi kerusakan yang biasa dialami mesin jahit maupun mesin penyelesaian.

a. **Mesin Berjalan Tidak Lancar dan Suara yang Berisik**

Gangguan ini dapat diatasi dengan membersihkan mesin dari serat-serat kain atau benang yang masih tertinggal pada mesin menggunakan sikat atau kuas. Berikan minyak mesin yang berkualitas baik sebagai pelumas pada penutup gigi.

b. Benang Jahit Atas Sering Putus

Gangguan ini dapat diatasi dengan cara berikut.

- 1) Mengganti jarum dengan jenis yang baik.
- 2) Sesuaikan nomor benang dengan nomor jarum yang akan digunakan.
- 3) Kendurkan tegangan rumah sekoci dan perhatikan keseimbangan dengan benang jahit bawah.
- 4) Menarik kain ke arah belakang mesin jahit.

c. Benang Jahitan Bawah Sering Putus

Perbaikan pada gangguan ini dapat dilakukan dengan cara berikut.

- 1) Membersihkan bagian mekanisme mesin.
- 2) Pastikan garis tengah sekoci rata secara keseluruhan sehingga benang lewat pada arah yang seharusnya.
- 3) Ketegangan benang bawah disesuaikan dengan tegangan benang atas.

d. Benang Sering Putus

Gangguan ini dapat diperbaiki dengan cara berikut.

- 1) Sesuaikan benang jahit, jarum, dan kain dengan cara mengganti jarum.
- 2) Jarum dipasangkan pada tempat yang tepat.
- 3) Kendurkan tegangan dengan memperhatikan keseimbangan antara benang atas dan benang bawah.

e. Jarum Sering Patah

Gangguan ini dapat dilakukan dengan cara berikut.

- 1) Kedudukan jarum disesuaikan pada posisi yang benar.
- 2) Jangan menahan bahan atau menarik terlalu keras pada saat proses penjahitan.

f. Jerat Benang Mengerut

Masalah ini dapat diatasi dengan cara berikut.

- 1) Mengendurkan tegangan dengan memperhatikan keseimbangan benang jahitan bawah.
- 2) Benang atas harus melewati jalan yang benar, yaitu dengan cara menyesuaikan jarum.
- 3) Nomor jarum yang digunakan harus sesuai dengan jenis bahan yang digunakan.

g. Jerat Benang Kendur

Masalah ini dapat diatasi dengan dengan cara berikut.

- 1) Mengendurkan tegangan dengan memperhatikan keseimbangan dengan benang jahitan bawah.
- 2) Tegangan benang atas dan bawah disesuaikan.
- 3) Benang jahit, jarum, dan kain yang akan digunakan disesuaikan.

h. Jalannya Kain Tidak Lancar

Perbaikan ini dapat dilakukan dengan cara berikut.

- 1) Bersihkan bagian gigi penyuaap, beri pelumas, kemudian tutup kembali dengan cepat.
- 2) Atur mekanisme dengan knop gigi penyuaap.

i. Bahan Tidak Berjalan pada Saat Dijahit

Gangguan ini disebabkan oleh letak gigi terlalu rendah, sepatu mesin tanpa tekanan, dan setelan pengatur maju mundur jahitan pada posisi netral.

j. Bunyi Mesin yang Keras

Penyebab dari gangguan ini karena mesin perlu diberikan minyak pelumas, terdapat sisa potongan benang pada rumah kumparan, ataupun ada yang kendur pada bagian-bagian mesin yang bergerak.

k. **Setikan Hasil Jahit Meloncat-loncat**

Gangguan ini disebabkan karena posisi atau letak jarum kurang ke atas, alur pemasangan benang yang salah, atau benang yang dimasukkan ke lubang jarum di arah yang salah, jarum tumpul atau bengkok, dan jarum terlalu kecil untuk benangnya.

l. **Sekoci Tidak Bisa Bergerak**

Hal ini disebabkan karena di bagian dalam, ada sisa benang yang menyangkut atau pemasangan sekoci yang tidak pas.

m. **Jarum Tidak Dapat Mengait Benang Bawah**

Ini disebabkan karena jarum yang dipasangkan terlalu ke atas, benang bagian bawah terlalu kencang, atau benang terputus di dalam sekoci.



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 9.4

Setelah mencoba mengoperasikan mesin jahit, belajarlah menjahit lurus pada kain perca atau kertas. Jika terdapat ketidaksesuaian jahitan lurus, persegi panjang, segitiga dan lingkaran, perbaikilah mesin tersebut seperti yang telah dijelaskan pada materi memperbaiki mesin di atas.

B. Teknik-Teknik Menjahit

Setelah mempelajari mengenai cara mengoperasikan dan cara memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, selanjutnya, mari, kita pelajari teknik-teknik menjahit. Kita akan mengenal jenis-jenis tusuk jahitan, jenis-jenis kampuh, penyelesaian tepi pakaian, dan teknik menjahit berdasarkan bahan.

1. Jenis-Jenis Tusuk Jahitan

Pertama, kita pelajari terlebih dahulu mengenai jenis-jenis tusuk jahitan (*stitch*).

a. Tusuk Jahit Biasa atau Tusuk Jelujur (*Build Stitch*)

Proses pengerjaannya dimulai dari sisi kanan ke kiri dengan cara mengambil dan meninggalkan bahan dengan jarak yang tidak ditentukan.



Gambar 9.13 Tusuk Jahit Biasa

b. Tusuk Jelujur dengan Jarak Tertentu (*Busting Stitch*)

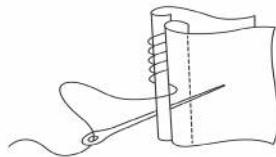
Jahitan yang pengerjaannya dimulai dari kanan ke kiri dengan jarak yang ditentukan sesuai kebutuhan jenis bahan dan pola.



Gambar 9.14 Tusuk Jelujur dengan Jarak Tertentu

c. Tusuk Jahit Balut (*Over Cast Stitch*)

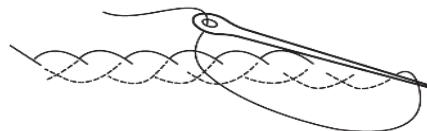
Jenis jahitan yang digunakan untuk menjahit tiras pada kampuh dan *brookad* tanpa mesin.



Gambar 9.15 Tusuk Jahit Balut

d. Tusuk Jahit Tikam (*Back Stitch*)

Jenis tusukan yang digunakan untuk mengganti jahitan mesin jahit. Biasanya, tusuk ini digunakan untuk memasang risleting.



Gambar 9.16 Tusuk Jahit Tikam Jejak

e. **Tusuk Jahit Renggang (*Tailored Stitch*)**

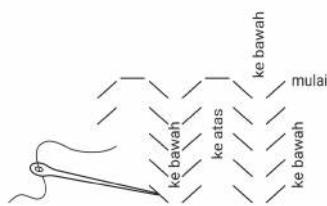
Jenis tusukan yang digunakan untuk mengikuti pola yang menggunakan dua helai kain.



Gambar 9.17 Tusuk Jahit Renggang

f. **Tusuk Jahit Pikuer (*Pad Stitch*)**

Jenis tusukan yang digunakan untuk memasang busa pad di bahu, kain pelapis, dan rambut kuda.



Gambar 9.18 Tusuk Jahit Pikuer

g. **Tusuk Jahit Kecil (*Holding Stitch* atau *Running Stitch*)**

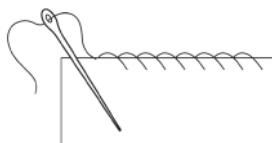
Tusuk ini digunakan untuk membuat kerutan-kerutan pada kain.



Gambar 9.19 Tusuk Jahit Kecil

h. **Tusuk Feston (*Blanked Stitch*)**

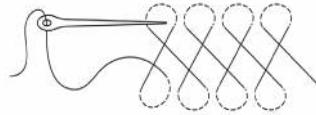
Jenis jahitan yang biasa digunakan untuk menyelesaikan tiras pada kampuh dan untuk memasang kancing kait.



Gambar 9.20 Tusuk Jahit Feston

i. Tusuk Flannel (*Crossed Stitch*)

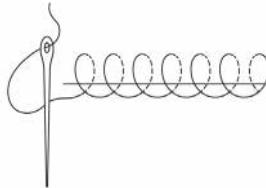
Jenis tusukan yang digunakan untuk mengobras kain, jahitan kampuh, dan kelim dari bahan yang lentur.



Gambar 9.21 Tusuk Flannel

j. Understitch (Jahitan Bawah)

Jahitan kain di bawah kelim atau istilah lainnya mengesum.



Gambar 9.22 Understitch

2. Jenis-Jenis Kampuh

Kampuh adalah jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari suatu kain. Berikut ini beberapa jenis kampuh.

a. Kampuh Buka

Kampuh yang memerlukan kerapian tanpa adanya ketebalan dan tidak terlihat setikan-setikan di luar kain. Penyelesaiannya dengan cara digunting, dijahit *festoon* dengan tangan, diobras, ataupun dirompok.



Gambar 9.23 Kampuh Buka

Sumber: Sri Listiani (2022)

b. Kampuh Pipih

Kampuh yang biasa digunakan pada busana balita dan busana pria. Lebar jahitan $\frac{1}{2}$ atau $\frac{3}{4}$ cm.



Gambar 9.24 Kampuh Pipih

Sumber: Sri Listiani (2022)

c. Kampuh Sarung

Kampuh yang biasanya digunakan pada kerung lengan kemeja pria atau busana yang dapat digunakan bolak balik. Lebar kampuh yang dibutuhkan 1 cm, setelah jadi menjadi 0,5 cm. Kampuh sarung mempunyai dua garis setikan pada bagian dalam dan luar kain.



Gambar 9.25 Kampuh Sarung

Sumber: Sri Listiani (2022)

d. Kampuh Balik

Kampuh ini biasanya digunakan untuk jahitan busana anak dan busana dalam wanita karena menghasilkan jahitan yang kuat dan rapi. Lebar kampuh yang dibutuhkan 1 cm dan selesai menjadi 0,5 cm.



Gambar 9.26 Kampuh Balik

Sumber: Sri Listiani (2022)

e. Kampuh Kostum

Kampuh yang digunakan untuk menjahit garis hiasan, bagian lengan, dan pinggang.



Gambar 9.27 Kampuh Kostum

Sumber: Sri Listiani, (2022)

f. Kampuh Prancis

Kampuh yang menghubungkan dua bagian dengan satu kali setikan. Kampuh ini hanya digunakan untuk bahan-bahan yang tipis. Lebar kampuh yang dibutuhkan 1 cm dan setelah selesai menjadi kecil, yaitu 0,5 cm.



Gambar 9.28 Kampuh Prancis

Sumber: Sri Listiani (2022)

3. Penyelesaian Tepi Pakaian

Penyelesaian (*finishing*) merupakan proses akhir dari produksi pakaian. Penyelesaian pakaian terbagi atas penyelesaian bagian dalam pakaian dan penyelesaian tepi pakaian. Berikut ini penyelesaian-penyelesaian tepi pakaian.

a. Jahit Rompok

Dijahit dengan menggunakan kain serong atau bis. Diambil $\frac{1}{2}$ cm dari bagian baik kain. Cara penyelesaiannya ialah kain serong dan pakaian disetik 1 x dengan jarak kira-kira 0,5 cm dari tepi. Bagian baik kain saling berhadapan. Kain serong dibalik ke arah bagian buruk kain, lalu dilipat dan dijahit, hasilnya menjadi 0,5 cm pada bagian baik dan bagian buruk.



Gambar 9.29 Jahit Rompok
Sumber: Sri Listiani (2022)

b. Lapis Depun

Merupakan istilah untuk lapis ke dalam. Cara membuatnya dengan menggunakan kain serong sebagai depunnya yang akan terlihat pada bagian buruk kain selebar 1 cm. Dijahit $\frac{1}{2}$ cm dari 2 kain yang berhadapan. Kain serong dijahit pada bagian baik kira-kira $\frac{1}{2}$ cm, kemudian dibalik ke bagian buruk, masuk dari tepi kira-kira 1 cm sehingga kain serong tidak terlihat pada bagian baik.



Gambar 9.30 Lapis Depun
Sumber: Sri Listiani (2022)

c. Lapis Serip

Penyelesaiannya kebalikan dari depun. Dikerjakan pada bagian buruk ke bagian bagus. Dapat digunakan sebagai penyelesaian ataupun hiasan tepi.



Gambar 9.31 Lapis Serip
Sumber: Sri Listiani (2022)

d. Dilapis Menurut Bentuk Leher Kerah

Kerah merupakan salah satu penyelesaian pakaian yang pemasangannya pada garis leher. Kerah memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran yang dapat memberikan kesan bagi pemakainya.



Gambar 9.32 Contoh Kerah Setali
Sumber: Sri Listiani (2023)

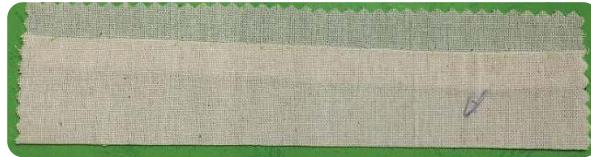
e. Kelim

Kelim atau lipat dalam adalah penyelesaian pakaian yang dilipat mengarah ke bagian dalam pakaian. Lebar kelim yang terlihat pada bagian buruk kain, dan kelim yang terlihat pada bagian baik kain. Lebar kampuh yang dibutuhkan untuk setiap kelim ialah lebar kelim ditambah lipat dalam, umumnya lebar 0,5 cm sampai 0,75 cm.

Terdapat bermacam-macam kelim, yaitu seperti berikut.

1) Kelim Biasa

Dilekatkan dengan tusuk kelim, jalannya serong dan letaknya rapat.



Gambar 9.33 Kelim Tusuk Balut
Sumber: Sri Listiani (2022)

2) Kelim Kain Tebal

Diselesaikan dengan kumai serong dan tusuk *kelim sungsang*.



(a)



(b)

Gambar 9.34 (a) Kelim dengan Kumai Serong, (b) Kelim dengan Kelim Sungsang
Sumber: Sri Listiani (2022)

3) Kelim pada Garis Lengkung

Letak kelim ini pada pakaian harus diperhatikan. Jika tidak ingin kelim menjadi pipih, pada jarak tertentu, dilipat-lipat kecil. Cara lainnya ialah pada tepi yang akan dilekatkan, dikerut, dan sisanya dibagi rata.



Gambar 9.35 Kelim pada Garis Lengkung
Sumber: Tangkap Layar Youtube Sumanto Jamblang Studio (2021)

4) Kelim Rol

Melintirkan tepi tiras dengan tangan kiri, tangan kanan menusuk-nusuk kelim, ini untuk mendapatkan kelim kecil. Kelim rol biasanya diterapkan pada kain tipis. Dapat pula dilekatkan sebagai hiasan dengan bentuk lengkung-lengkungan. Membutuhkan kampuh 0,5 cm.



Gambar 9.36 Kelim pada Kain Tembus Pandang
Sumber: Sri Listiani (2022)

5) Kelim Konveksi

Dibuat dengan jalan dua kali menyetik tepi. Pertama, tiras dilipat 0,25 cm dan disetik pada tepi lipatan. Tiras digunting sependek-pendeknya, kemudian dilipat kedua kalinya. Setik lipatan kedua ini harus menindih tiras yang pertama. Kelim ini digunakan pada tiap-tiap lajur. Membutuhkan kampuh selebar 0,5 cm.



Gambar 9.37 Kelim Konveksi
Sumber: Tangkap Layar Youtube Dinda Lyena (2022)

4. Teknik Menjahit Berdasarkan Jenis Bahan

Beberapa teknik menjahit berdasarkan jenis bahan yang perlu diperhatikan, yaitu seperti berikut.

a. Menjahit Kain yang Tebal

Sebaiknya, sepatu mesin jahit dinaikkan untuk menghindari terhambatnya gerakan kain ketika dijahit. Perhatikan juga ukuran jarum. Jarum yang terlalu kecil berisiko patah ketika digunakan.

b. Menjahit Kain Tipis

Memerlukan ketelitian yang lebih karena biasanya, jika tidak teliti, akan mengakibatkan jahitan menjadi berkerut, jahitan melompat-lompat, atau benang yang ikut tertarik. Untuk menghindari itu semua, gunakan bantuan kertas di bawah kain yang akan dijahit. Ukuran jarum juga perlu diperhatikan. Pilih jarum dengan ukuran kecil agar tidak terlihat lubang pada kain.

c. Menjahit Bahan *Stretch*

Gunakan tusukan yang tidak terlalu kecil, dapat menggunakan jahitan zig-zag. Jahitan harus searah agar tidak ada bagian kain yang tertarik. Benang yang digunakan ialah benang sintetis.

C. Menjahit Busana Sederhana

Busana sederhana ialah busana yang praktis, nyaman dipakai, dan longgar. Biasanya, busana ini digunakan sebagai busana sehari-hari dengan suasana yang santai. Bahan yang digunakan biasanya bahan yang menyerap keringat dan nyaman dipakai seperti bahan katun.

Sebelum memulai menjahit busana sederhana, kita perlu mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Berikut ini alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana.

1. Alat dan Bahan Menjahit Busana Sederhana

Alat dan bahan yang diperlukan untuk menjahit busana sederhana ialah seperti berikut.

a. Pita Ukur atau Meteran

Digunakan untuk mengukur badan sebelum membuat pola.

b. Kertas Pola

Kertas pola merupakan kertas yang biasa digunakan untuk membuat pola busana. Biasanya berukuran 100 x 150 cm. Kertas pola terdapat beberapa jenis. Di pasaran, biasanya diberi nama kertas kopi, kertas singkong, dan kertas roti.

c. Pensil

Pensil merah, biru, dan hitam untuk membuat pola dan memberi tanda pola. Pensil merah untuk tanda pola bagian depan dan pensil biru untuk tanda pola bagian belakang.



Gambar 9.38 Pensil Merah Biru

Sumber: Sri Listiani (2022)

d. Penggaris

Untuk menggambar pola lurus, penggaris lengkung untuk menggambar bentuk panggul, dan penggaris siku untuk menggambar bentuk garis leher dan kerung lengan.

e. Gunting

Untuk menggunting pola, gunting kain untuk menggunting kain yang sudah ditandai pola, dan gunting lancip untuk menggunting benang.

f. Mesin Jahit

Untuk menjahit kain yang sudah dipotong sesuai pola.

g. Jarum

Jarum yang digunakan ialah jarum mesin yang digunakan untuk mesin jahit; jarum tangan untuk menjelujur, mengesoom atau membuat tusuk tikam; jarum pentul untuk menyematkan pola pada kain sebelum dipotong, menyatukan kain saat akan dijahit.

h. Benang Jahit

Benang jahit ialah benang yang digunakan untuk menjahit pakaian. Benang jahit biasanya terbuat dari bahan alam seperti kapas, linen, sutra, dan sebagainya. Namun, ada pula yang terbuat dari serat sintetis seperti rayon, nilon, poliester, dan sebagainya.

i. Bantalan Jarum

Untuk menyematkan jarum.



Gambar 9.39 Bantalan Jarum
Sumber: Sri Listiani (2022)

j. Kapur Jahit

Untuk memberikan tanda pada kain. Ada 2 macam jenis kapur jahit, yaitu berbentuk lempengan dan pensil.



Gambar 9.40 Kapur Jahit Pensil
Sumber: Sri Listiani (2022)



Gambar 9.41 Kapur Jahit Lempengan
Sumber: Sri Listiani (2022)

k. Karbon Jahit

Khusus untuk memberi tanda pola pada bahan/kain (bagian yang akan dijahit).

l. Rader

Untuk menandai pola digunakan bersama dengan kertas karbon. Terdapat macam-macam jenis rader, yaitu rader roda tumpul, biasa digunakan untuk bahan yang agak tebal seperti katun, sutra, tetoron, dll dan rader bergerigi digunakan untuk bahan-bahan yang tebal seperti drill, curdoroy, jeans, dll.



Gambar 9.42 Rader Tumpul
Sumber: Sri Listiani (2022)



Gambar 9.43 Rader Gerigi
Sumber: Sri Listiani (2022)

m. **Pendedel**

Untuk membuka jahitan atau memotong benang jelujuran yang terjahit pada kain atau dapat juga digunakan untuk melubangi kain sebagai lubang kancing.



Gambar 9.44 Pendedel
Sumber: Sri Listiani (2022)

n. **Setrika**

Untuk merapikan bagian jahitan yang sudah dijahit agar rapi.

o. **Meja Setrika**

Untuk memudahkan pada saat menyetrikan.



Gambar 9.45 Meja Setrika
Sumber: Sri Listiani (2022)

2. Langkah Kerja Menjahit Busana Sederhana

Setelah menyiapkan alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana, lakukan hal berikut.

a. Menyiapkan Desain

Siapkan desain busana yang akan dibuat.



Gambar 9.46 Membuat Desain

b. Menganalisis Desain

Di sini kamu dapat menganalisis desain yang telah dibuat. Tuliskan jenis busana yang dibuat, jenis bahan yang digunakan, jenis lengan, kerah, garis leher yang akan dibuat, penggunaan hiasan, garis hias, rok atau celana yang akan dibuat, bukaan dan juga panjang baju.

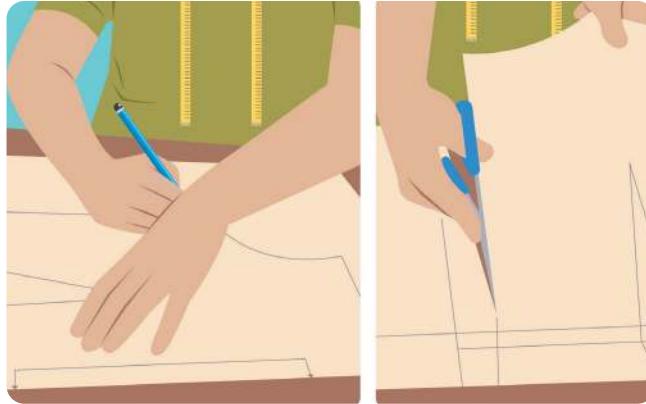
c. Mengambil Ukuran Badan



Gambar 9.47 Mengambil Ukuran

d. Membuat dan Memotong Pola

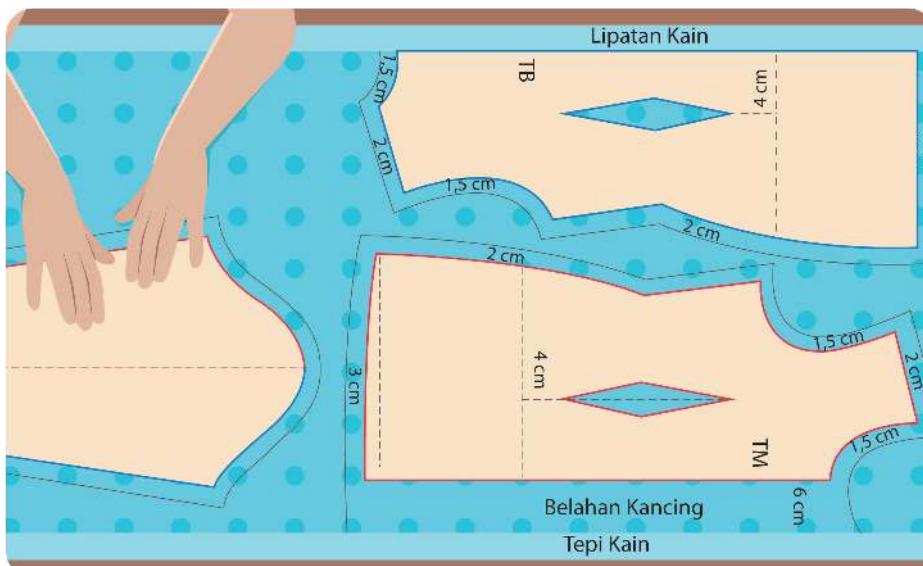
Buat pola sesuai desain, kemudian potong pola.



Gambar 9.48 Membuat Pola dan Memotong Pola

e. Meletakkan Pola di Atas Kain

Pertama, letakkan pola yang berukuran besar mengikuti arah serat kain, kemudian baru letakkan pola-pola yang berukuran kecil.



Gambar 9.49 Meletakkan Pola di Atas Kain

f. Memotong Kain

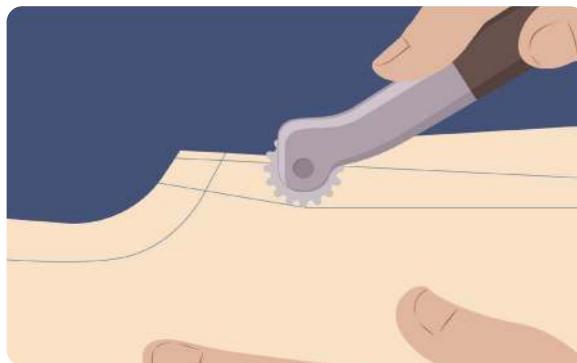
Potong kain sesuai pola dengan menambahkan kampuh sisi badan, sisi lengan dan bahu 1,5 cm, kampuh kerung lengan dan kerung leher 1 cm, kampuh bawah lengan 2 cm, bawah baju 4 cm. Berikan kampuh 3 cm pada tengah belakang untuk memasang ritsleting.



Gambar 9.50 Memotong Kain Sesuai Pola

g. Memberikan Tanda Pola

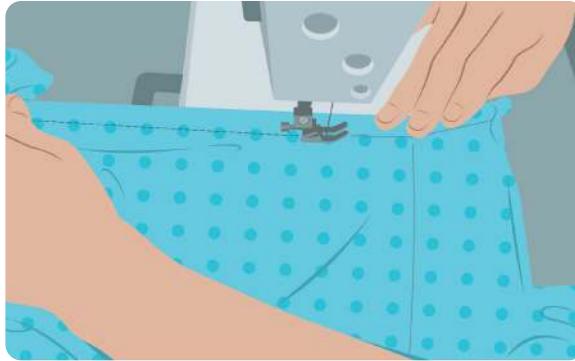
Berikan tanda pola menggunakan kertas karbon dan rader.



Gambar 9.51 Memberi Tanda Pola dengan Karbon dan Rader

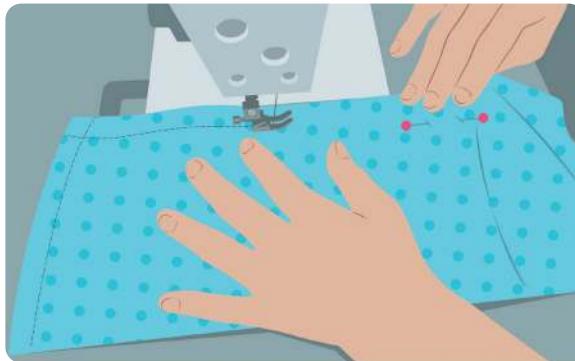
h. Menyatukan Bagian Badan

Sebelum dijahit, satukan sisi badan depan dengan sisi belakang, bahu bagian depan dan belakang menggunakan jarum pentul untuk mendapatkan ketepatan jahitan sesuai tanda pola.



Gambar 9.52 Menyatukan Sisi Badan

i. Menyatukan Sisi Lengan



Gambar 9.53 Menyatukan Sisi Lengan

j. Mengobras Sekeliling Baju

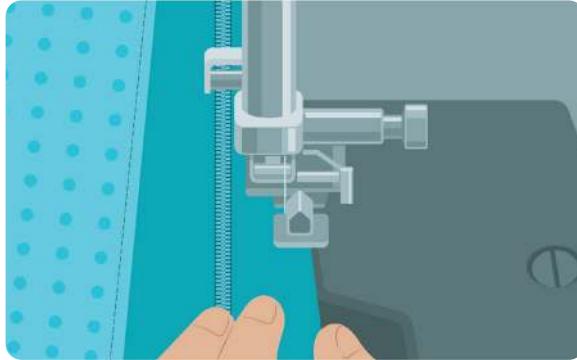
Obras sekeliling baju (kecuali garis leher dan kerung lengan), lengan yang sudah disatukan bagian sisinya untuk menghilangkan tiras-tiras kain dan depun.



Gambar 9.54 Mengobras

k. Menyelesaikan Bagian Belakang

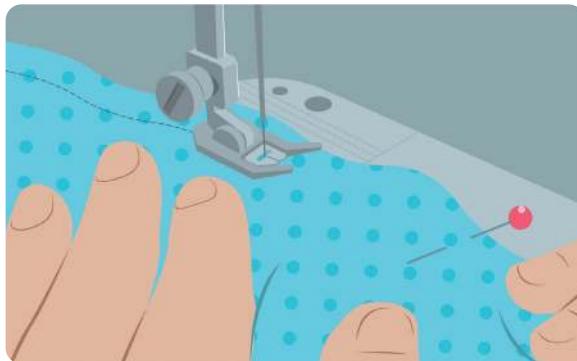
Jika menggunakan bukaan di belakang, selanjutnya pasang ritsleting atau kancing pada bagian belakang baju.



Gambar 9.55 Menjahit Memasang Resleting

l. Memasang Lengan

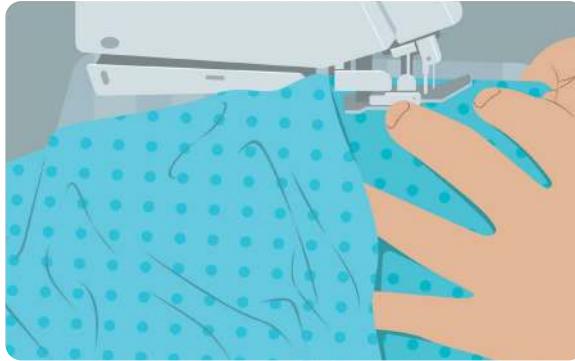
Memasang lengan dengan menyatukan lengan pada badan.



Gambar 9.56 Menjahit Lengan

m. Mengobras Kampuh Lengan

Obras satukan kampuh lengan dengan kampuh kerung lengan.



Gambar 9.57 Mengobras Menyatukan Kampuh Lengan dengan Kampuh Kerung Lengan

n. Memasang Depun

Pasang depun pada bagian garis leher, setelah sebelumnya berikan lapisan viselin pada depun.



Gambar 9.58 Menjahit Lapisan Depun

o. Mengelim

Kelim depun, bawah lengan, dan bawah baju.



Gambar 9.59 Mengelim

p. Menyetrika

Setrika baju yang sudah selesai dijahit.



Gambar 9.60 Menyetrika Baju yang Sudah Selesai

Untuk mendapatkan jahitan yang rapi, selalu setrika setiap selesai melakukan penjahitan di setiap bagian.



Ayo, Beraksi!

Aktivitas 9.5

Secara individu, silakan kamu mempersiapkan alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana, kemudian menjahit busana sederhana dengan menerapkan standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan. Jika busana sudah jadi, lakukanlah pengecekan standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan busana tersebut secara berkelompok

3. Standar Kualitas dan Penyelesaian Hasil Jahitan



Ayo, Berdiskusi!

Aktivitas 9.6

Secara berkelompok, carilah dari berbagai sumber mengenai standar-standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan, kemudian pelajari dan diskusikan!

Standar kualitas adalah ukuran kualitas sebuah produk jahit untuk mencapai standar mutu yang sudah ditetapkan. Maka, diperlukan kontrol kualitas (*quality control (QC)*) untuk menjamin produk yang dihasilkan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan memuaskan konsumen. Kontrol kualitas pada proses jahit biasanya meliputi warna benang, hasil jahitan yang tidak mengerut, aksesoris, *mean label*, dan ukuran sesuai dengan standar.

Kontrol kualitas pada proses penyelesaian (*finishing*) meliputi setrika, pengecekan hasil pakaian setelah disetrika, pengelompokan pakaian, dan *packing* sesuai *worksheet*. Adapun prosedur pemeriksaan proses penyelesaian ialah pakaian jadi diterima dari bagian penjahitan, cek *style*, jahitan dan ukuran, cek hasil setrika: jika ditemukan cacat, pakaian dikembalikan ke bagian *packing* untuk diperbaiki. Memisahkan antara pakaian yang cacat minor dan cacat mayor, mencatat hasil cacat minor dan cacat mayor untuk dimasukkan pada *grade*. Langkah berikutnya ialah dipertanggungjawabkan jumlah pakaian yang diterima untuk diketahui oleh pimpinan, dan cek *packing* sesuai dengan *worksheet*. Pada busana sederhana, standar kualitas dan penyelesaian dapat dilakukan pada pemeriksaan hasil jahitan, ukuran, desain, hasil setrikaan, dan *packing*.



Asesmen

1. Mandiri

Siapkanlah alat dan bahan untuk membuat busana sederhana. Mulailah membuat desain busana sederhana, buatlah polanya, lalu jahit dengan menggunakan teknik sesuai dengan jenis bahan yang digunakan. Terapkan juga standar kualitas dan *finishing* hasil jahitan!

2. Kelompok

Bentuklah kelompok 3-4 orang. Periksalah hasil jahitan busana sederhana dari setiap anggota kelompok sesuai standar kualitas dan *finishing*. Catat setiap kekurangan dan berikan masukan!

3. Tes Tertulis

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Bagaimana jarak antara kursi dan meja jahit pada sikap kerja saat menjahit?
2. Pada saat inspeksi, disarankan menghindari posisi membungkuk. Hal ini untuk menghindari
3. Mesin yang dirancang untuk memudahkan dan mempercepat menjahit disebut
4. Bagian mesin jahit yang berfungsi untuk mendorong maju kain yang sedang dijahit dinamakan
5. Sebutkan jenis-jenis mesin penyelesaian dan fungsinya!
6. Bagaimana cara mengatasi benang jahit atas yang sering putus?
7. Jelaskan jenis-jenis tusukan!
8. Kampuh yang biasa digunakan untuk jahitan busana anak adalah
9. Sebutkan alat dan bahan untuk menjahit!
10. Jelaskan standar kualitas *finishing* hasil jahitan!



Pengayaan

Untuk memperkaya kemampuan kamu dalam menjahit, teruslah berlatih dimulai dari jahitan-jahitan dasar seperti menjahit lurus, kemudian amati hasil jahitannya. Jika dirasa kurang sempurna, kamu dapat mengecek keadaan mesin jahit dan memperbaikinya seperti yang sudah dijelaskan di materi sebelumnya.



Refleksi

Pada Bab IX ini, kamu sudah mempelajari mengenai Teknik Dasar Menjahit yang meliputi sikap kerja dalam menjahit, mengoperasikan dan memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian, teknik jahit

berdasarkan jenis bahan, standar dan kualitas *finishing*, mempersiapkan alat dan bahan untuk menjahit busana sederhana, serta menjahit busana sederhana.

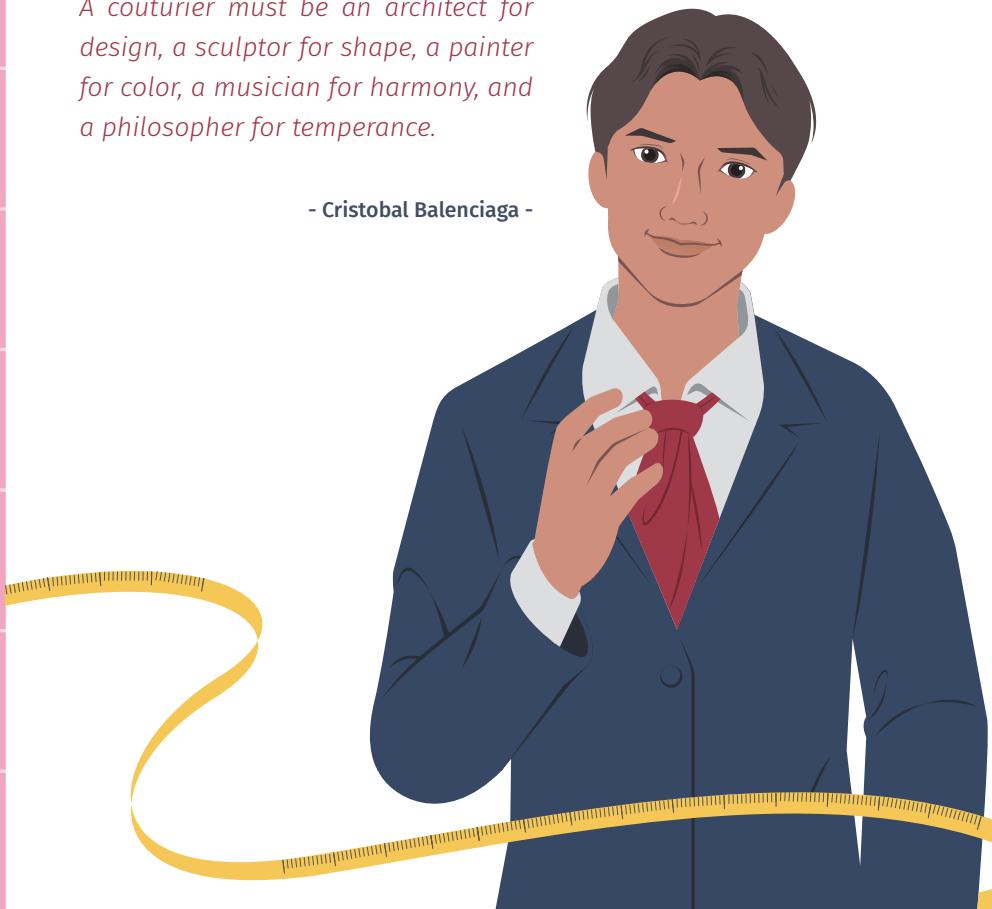
Yuk, refleksikan dirimu dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kolom “Ya” atau “Tidak” untuk setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan yang kamu rasakan sebenarnya. Kerjakan di buku tugasmu.

Tabel 9.1 Refleksi Teknik Dasar Menjahit

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu menjelaskan sikap kerja dalam menjahit.		
2.	Saya mampu mengoperasikan mesin jahit dan mesin penyelesaian.		
3.	Saya mampu memperbaiki mesin jahit dan mesin penyelesaian.		
4.	Saya mampu mempraktikkan teknik menjahit sesuai dengan jenis-jenis bahan.		
5.	Saya mampu mempersiapkan bahan menjahit busana sederhana.		
6.	Saya mampu menjahit busana sederhana.		
7.	Saya mampu menerapkan standar kualitas dan <i>finishing</i> hasil jahitan.		

A couturier must be an architect for design, a sculptor for shape, a painter for color, a musician for harmony, and a philosopher for temperance.

- Cristobal Balenciaga -



Glosarium

- alat pelindung diri:** alat yang digunakan sebagai perlindungan yang efektif terhadap jenis bahaya
- atelier** : rumah mode atau tempat untuk mengolah mode pakaian
- asimetris** : tidak seimbang
- aksesoris** : barang yang berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana
- asosiasi** : persatuan antar-rekan usaha
- adibusana** : busana eksklusif untuk wanita yang dirancang oleh perancang terkemuka
- busana** : segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh
- boutique** : toko yang menjual pakaian jadi lengkap dengan aksesorinya
- bahaya** : situasi yang berpotensi menyebabkan terjadinya kerugian dan mengancam kesehatan dan keselamatan
- branding** : kegiatan untuk berkomunikasi kepada konsumen bertujuan untuk mendapatkan respons dan citra yang baik dari konsumen yang dilakukan oleh perusahaan, organisasi ataupun individu
- brand** : jati diri dari sebuah produk
- business plan** : rancangan pelaksanaan usaha secara utuh
- designer** : perancang
- distro** : *distribution store*/toko distribusi, yang bisa diartikan sebagai toko yang khusus mendistribusikan produk dari mereka sendiri. Biasanya, distro hanya memproduksi suatu item dengan jumlah terbatas (*limited*)

<i>draping</i>	: teknik pembuatan pola dengan cara membentuk dan menggunting bahan belaco tipis maupun bahan busana yang akan digunakan langsung pada model atau boneka jahit
desain	: rancangan
<i>DNA brand</i>	: <i>brand soul, brand mantra</i> , atau titik berangkat
depun	: teknik penyelesaian tepi kain sekaligus hiasan
<i>entrepreneur</i>	: seseorang yang melakukan proses menciptakan sesuatu yang baru agar bisa bernilai tambah dalam ekonomi
ekosistem	: keanekaragaman suatu komunitas dan lingkungannya
empire	: garis horizontal pada busana
estetika	: cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya
etnik	: berhubungan dengan kelompok sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu
ergonomis	: mampu menjamin kenyamanan
<i>factory outlet</i>	: istilah yang dipakai untuk toko pakaian yang menjual pakaian jadi dengan <i>brand/merk</i> yang terkenal dan merupakan (kebanyakan) pakaian sisa ekspor dengan kualitas yang berbeda-beda
<i>fashion designer</i>	: profesi di bidang busana yang pekerjaannya merancang busana, baik untuk industri maupun untuk personal
<i>fashion journalist</i>	: seseorang yang memiliki pekerjaan meliput dan membuat laporan tentang berbagai fenomena dalam dunia fesyen
<i>fashion stylist</i>	: pengarah gaya merupakan sebutan untuk seseorang yang bertugas menentukan konsep berpakaian untuk klien supaya tampil mempesona

geometris	: bentuk-bentuk yang dapat diukur
<i>hypebeast</i>	: sesuatu yang sedang naik daun
harmoni	: perpaduan yang serasi
industri garmen	: sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang pembuatan pakaian jadi dalam skala besar yang dikelola dengan sistem manajemen dan juga sistem administrasi yang terstruktur dengan baik
ide	: rancangan yang tersusun di dalam pikiran
ilustrasi	: gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya)
ilustrator	: orang yang membuat ilustrasi
inovasi	: penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat)
kampung	: jarak antara garis pola atau jahitan dan tepi potongan kain
konveksi	: usaha bidang busana jadi secara besar-besaran atau secara massal, dengan kualitas busana menengah ke bawah
kontemporer	: pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini
kesehatan dan keselamatan kerja	: segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi keselamatan dan kesehatan tenaga kerja melalui upaya pencegahan
keadaan darurat	: suatu yang tidak tersangka-sangka dan merupakan keadaan bahaya yang memerlukan penanggulangan segera agar tidak sampai terjadi kecelakaan
kelim	: lipatan jahitan di tepi kain
kolase	: komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar
luwes	: tidak kaku

look	: tampilan yang diadaptasi dari gaya atau <i>style</i>
merchandiser	: orang yang pekerjaannya memastikan produk fesyen dengan jumlah dan harga yang tepat selalu tersedia di toko
modiste	: wanita yang ahli dalam membuat pakaian wanita
mode	: yang terbaru pada suatu waktu tertentu (tentang pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya)
monokrom	: berwarna tunggal
moodboard	: kumpulan gambar dalam satu bidang untuk tujuan desain
motif	: pola atau corak
marketing	: proses memasarkan produk atau mengenalkan produk kepada masyarakat dengan menggunakan berbagai macam teknik, dengan tujuan produk tersebut diminati masyarakat luas
netral	: tidak berwarna
pattern maker	: orang yang terlatih membuat pola dari desain yang diberikan oleh <i>fashion designer</i>
peluang usaha	: semua ide bisnis, prospek, perencanaan, ataupun kesempatan lain untuk suatu usaha yang sedang dikembangkan atau akan dimulai
pasar	: bertemunya kekuatan penjual dan pembeli sehingga menimbulkan transaksi, bertemunya penjual dan pembeli tidak langsung secara fisik, tetapi menggunakan berbagai media komunikasi
pattern	: pola
pola	: potongan kain atau potongan kertas yang digunakan sebagai contoh dalam membuat busana ketika akan digunting.
pinggang	: bagian tubuh antara perut dan dada
panggul	: pangkal paha

proporsi	: perbandingan
princess	: garis vertikal pada busana
rok	: baju perempuan bagian bawah
rangka	: tulang-tulangan (tubuh, barang, rumah, dan sebagainya)
skala	: alat mengambil ukuran pada pembuatan pola kecil
segmentasi pasar	: membagi pasar menjadi kelompok-kelompok kecil dengan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku berbeda yang mungkin memerlukan produk atau bauran pemasaran itu sendiri
serip	: hiasan penyelesaian atau hiasan tepi dengan menggunakan lapisan menurut bentuk
siklus	: putaran waktu yang di dalamnya terdapat rangkaian kejadian yang berulang-ulang secara tetap dan teratur
style	: gaya busana
technopreneur	: bagian dari ekonomi kreatif, ekonomi digital, bisnis <i>online</i> , dan tentu saja bagian dari entrepreneur
technopreneurship	: jiwa dan semangat <i>technopreneur</i> , <i>technopreneurship</i> merupakan bagian dari <i>entrepreneurship</i>
teknologi	: seluruh sarana untuk menyediakan segala hal yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia
tekstil	: bahan pakaian
tengkuk	: leher bagian belakang
torso	: bagian tubuh dari bahu sampai panggul tanpa lengan dan kaki
tren	: cara berpakaian yang selalu <i>up to date</i> dan mengikuti perkembangan zaman
unisex	: bisa digunakan oleh pria ataupun wanita

- wirausaha** : orang yang membuat suatu produk atau jasa menentukan bagaimana cara membuatnya, menyusun operasi untuk mengadakan produk baru hingga mengatur permodalan serta pemasarannya
- yoke** : garis atau potongan baju di atas dada

Daftar Pustaka

Daftar Buku

- Adi Sulisty Nugroho, *Digital Marketing: Teori dan Implementasi (Tinjauan Praktisi Digital Marketing)*. Jakarta: GUEPEDIA, 2020.
- Ajabar. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020.
- Ali Nugraha. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation, 2008.
- Arifah Riyanto. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo, 2003.
- Arifah Riyanto. *Bahan Ajar Dasar Desain*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Arifah Riyanto. *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO Bandung, 2003.
- Arif Rakhman Kurniawan. *Dasar-Dasar Marketing*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Bambang Irawan and Priscilla Tamara. *Dasar- Dasar Desain Untuk Arsitektur, Interior- Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, Dan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Griya Kreasi, 2013.
- Chodijah & Moh. Alim Zaman. *Desain Mode*. Depok: Meutia Cipta Sarana, 2001.
- Dodi Siregar, dkk. *Technopreneurship: Strategi dan Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Drudi Elisabetta & Paci Tiziana. *Figure Drawing For Fashion Design*. Amsterdam: The Pepin Pres BV, 2010.
- Dwijanti. *Dasar Teknologi Menjahit II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Elin Karlina. *Teknik Mengambil Ukuran Badan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Elizabeth Wilson. *Adorned in Dreams Fashion and Modernity*. New Jersey: Rutgers University Press, 2003.

- Emy Budiastusi. *Modul Teknik Menjahit*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
- Eri Novida. *Dasar Pola I*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Ernawati, dkk. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.
- Farihah, dkk. *Konstruksi pola*. Grobogan: Sarnu untung. 2022.
- Hartoko. *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- Helmon Hoesein. *Manajemen Produksi Busana*. Jakarta: Pandan Prima, 2008.
- Iffat Amalia & Husna Widyani. *Tailor Handbook: Menjahit Itu Gampang*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Imam Tahyudin, dkk. *Technopreneurship*. Banyumas: Zahira Media Publisher, 2022.
- International Labour Organization. *Safety and health in textiles, clothing, leather and footwear*. Switzerland: ILO, 2021.
- Masjuli, dkk. 2019. *Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja Berbasis SNI ISO 45001:2018*. Tangerang Selatan: Badan Standardisasi Nasional, 2019.
- Mila Amalia. *Seni Pintar Menjahit*. Surabaya: Genta Group Production, 2017.
- Noerharyono. *Modul Komputer Desain*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012.
- Noerharyono & Melly Prabawati. *RPKPS Menggambar Mode*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2011.
- Porrie Muliawan. *Dasar-dasar Teknik Dasar Jahit-Menjahit*. Jakarta: Libri, 2006.
- Porrie Muliawan. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: Libri, 2013.
- Sri Prihati, *Dasar Teknologi Menjahit I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

- Putri, Debi Eka, dkk. *Brand Marketing*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Rambat Lupiyoadi & Kurniawan. *Technopreneurship*. Jakarta : Salemba Empat, 2019.
- Sadjiman Ebdy Sanyoto. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.
- Sardjana Orba Manullang. *Digital Marketing: Konsep dan Strategi*. Bandung: Penerbit Insania, 2021.
- Sudarso Andrias, dkk. *Manajemen Merek*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Sulasmi Darmaprawira. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1989.
- Tim Pengembangan Technopreneur ITS. *Technopreneur*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Surabaya, 2015.
- Tim Penyusun Pusat Data dan Sistem Informasi, *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020.
- Tim Studi dan Kementrian Pariwisata Ekonomi Kreatif. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan MODE Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi, 2015.
- Wancik. *Bina Busana Petunjuk Lengkap Penyelesaian Jahitan Pakaian Wanita (Finishing)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Widihastuti. *Merchandising di Industri Garmen*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Winwin Wiana. *Busana Industri*. Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group, 2022.

Jurnal

- Chanifathin Nidia and Ratna Suhartini. "Dampak Fast Fashion Dan Peran Desainer Dalam Menciptakan Sustainable Fashion." *Jurnal Online Tata Busana*. Vol 9 no. 2 (2020): 157–66. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/35921>

- Debatin, dkk, "Facebook and Online Privacy: Attitudes, Behaviors, and Unintended Consequences." *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 15, (2009): 83–108 <https://academic.oup.com/jcmc/article/15/1/83/4064812>
- Jones, Amelia. "Clothes Make the Man': The Male Artist as a Performative Function.", *Oxford Art Journal* 18, no.2 (1995). [https:// www.jstor.org/stable/1360550](https://www.jstor.org/stable/1360550)
- Majeed, M. A., & Rupasinghe, T. D., "Internet of Things (IoT) Embedded Future Supply Chains for Industry 4.0: An Assessment from an ERP-based Fashion Apparel and Footwear Industry." *International Journal of Supply Chain Management*. Vol 6 no. 1 (2017): 25-40. https://scholar.google.co.id/sholar?q=Majeed,+M.+A.,+%26+Rupasinghe,+T.+D.,&hl=en&as_sdt=0,5&as_vis=1&scisig=49lNZP3NJ66I6rQPpqij-AY&dts=D_ZddegiaqBYJ&pli=1
- Titin Prihatini and Shelly Mutiara Kusumasari. "Perancangan Busana Casual Wanita dari Bahan Jumpitan Dipadu Bahan Lurik." *Jurnal Socia Akademika*. Vol 6 no.1 (2020). <https://aks-akk-e-journal.id/jsa/article/view/53>
- Stacy Mamentu, dkk.. "Analisis Strategi Bauran Pemasaran Berdasarkan Posisi Siklus Hidup Produk Smartphone Samsung di Kota Manado." *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol 1 no. 1 (2018). <https://media.neliti.com/media/publications/269357-analisis-strategi-bauran-pemasaran-berda-a4982274.pdf>
- Vertica Bhardwaj & Ann Fairhurst. "Fast fashion: response to changes in the fashion industry" *The international review of retail, distribution and consumer research*, Volume 20, (2010): 165-173. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09593960903498300>
- Wenti Krisnawati, "Pelatihan Personal Branding Dan Product Branding Pada Karang Taruna Dalam Meningkatkan Pemasaran Serta Penjualan Produk Umkm Desa Klangonan Gresik" *Journal of Community Service* Volume 3 no. 3 (2021). <http://journal.umg.ac.id/index.php/dedikasimu/article/view/3011>

Artikel Daring

- Aan Ardian. “Handout Perawatan dan Perbaikan Mesin.” Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304811/pendidikan/2c-handout-perawatan-dan-perbaikan-mesin.pdf>
- Afkarina & Anwar. “Analisis PLC (Product Life Cycle) pada Home Industry Tas pada Riin Bag Kecamatan Rambipuji Jember.” *Jember*, 2019. <http://repository.unmuhjember.ac.id/6451/1/artikel%20karina.pdf>
- Cecillia Amanda Lee. “Implementasi Teknologi dalam Industri Fashion.” *Jakarta Binus University*, 2022. <https://student-activity.binus.ac.id/himtri/2022/01/20/implementasi-teknologi-dalam-industri-fashion/>
- Clara Encensia, , “Inilah Potret Perubahan Tren Fashion Dari Masa Ke Masa.” *Jakarta*, 2022. <https://highend-magazine.okezone.com/read/inilah-potret-perubahan-tren-fashion-dari-masa-ke-masa-9q15Qz>
- Ferdian Eka Purnomo Putra.” Sikap Wirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMK N 3 Klaten.” Yogyakarta. 2019. <https://eprints.uny.ac.id/65904/>
- Ghina Sabrina. “Inilah Dua Kepala Di Balik Akun Instagram Paling Disegani Brand Fashion Dunia.” *Jakarta*. 2018. <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/inilah-dua-kepala-di-balik-akun-instagram-paling-disegani-brand-fashion-dunia/>
- Muchlisin Riadi. “Segmentasi Pasar (Pengertian, Tujuan, Dasar, Tahapan dan Hambatan).” 2019, <https://www.kajianpustaka.com/2019/12/segmentasi-pasar-pengertian-tujuan-dasar-tahapan-dan-hambatan.html>
- Nadia Fauzia and Shaza Dzulkifly, “10 Outstanding Indonesian Fashion Designers.” *Jakarta*, 2020. <https://indonesiadesign.com/story/10-outstanding-indonesian-fashion-designers>
- Nur Jamal Shaid. “Apa Itu Segmentasi Pasar: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya”. 2022. <https://money.kompas.com/read/2022/05/17/205119426/apa-itu-segmentasi-pasar-pengertian-jenis-dan-manfaatnya?page=2>

- Rifkha Annisa Nirmala Adialul Fikri Dan Zaki Baridwan. “Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Pengguna E-Commerce Tokopedia Untuk Melakukan Pembelian Online.” *Malang*, 2022. <https://jimfeb.ub.ac.id>
- Silmi Nurul Utami. “Peluang Usaha: Pengertian, Kriteria, Cara, dan Penyebabnya.” *Jakarta*, 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/16/174526269/peluang-usaha-pengertian-kriteria-cara-dan-penyebabnya?page=all>
- Wijiastuti, dkk. “Pelatihan Memelihara Alat Jahit (*Maintenance & Repair*) Kelurahan Malasom Kabupaten Sorong.” Papua Universitas Muhammadiyah Sorong, 2020. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/pjcs/article/view/1236/667>
- www.kumparan.com. “Mengenal Apa Itu Fast Fashion, Ciri-Ciri, dan Dampak yang Ditimbulkan.” *Jakarta*, 2022. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/mengenal-apa-itu-fast-fashion-ciri-ciri-dan-dampak-yang-ditimbulkan-1yaUukcq1P3/full>
- Yudith Kindangen. “10 Desainer Fashion Indonesia Paling Berpengaruh.” *Jakarta*, 2019. <https://harpersbazaar.co.id/articles/read/4/2019/6646/10-desainer-fashion-indonesia-paling-berpengaruh->

Prossiding

- Laetitia Dari. “Third party stakeholders: The key to coopetition strategies in the ready-to-wear sector?.” *International Review of Business Research Papers*, vol 6 no.1 (2010): 597-618. https://www.researchgate.net/publication/242284741_Third_Party_Stakeholders_The_Key_To_Coopetition_Strategies_In_The_Ready-To-Wear_Sector
- Gudiel, Kiara Carranza, Rob Kim Marjerison, and Yuxi Zhao, “Scope for Sustainability in the Fashion Industry Supply Chain: Technology and Its Impact.” *IGI Global Chapter 5* (2021). <https://www.igi-global.com/chapter/scope-for-sustainability-in-the-fashion-industry-supply-chain/272286>
- S Jain, J Bruniaux, X Zeng & P Bruniaux, “Big Data in Fashion Industry.” *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* vol 254 no.15 (2017). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/254/15/152005>

Putra, K. S., & Sari, U. R. “Pemanfaatan Teknologi 3D Printing Dalam Proses Desain Produk Gaya Hidup.” *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, (2018): 917-922. <http://repository.ubaya.ac.id/32680/>

Daftar Kredit Gambar

<https://tekno.kompas.com/image/2018/03/22/09070997/zuckerberg-akhirnya-angkat-bicara-soal-kebocoran-data-facebook> pada 6 Oktober 2022.

https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:William_Tanuwijaya_1.jpg pada 6 Oktober 2022.

<https://www.bergencountyreview.com/archives---stories/a-fashion-stylist-for-a-new-age> pada 6 Oktober 2022.

https://esmodjakarta.com/wp-content/uploads/2018/11/merchandising_2.jpg pada 6 Oktober 2022.

<https://work.chron.com/skills-creative-director-fashion-16930.html> pada 6 Oktober 2022.

<https://money.kompas.com/image/2020/03/13/100700926/87-tahun-berkiprah-ini-rahasia-wong-hang-tailor-tetap-eksis-di-industri?page=2> pada 6 Oktober 2022.

<https://redstone.com.cn/UpFiles/Image/2017-01/021028322.jpg> pada 6 Oktober 2022.

<https://www.popbela.com/fashion/style-trends/hafidhza-putri-andiza/kate-spade-new-york-buka-butik-konsep-terbaru-yang-bright-bold> pada 6 Oktober 2022.

https://cdn-asset.jawapos.com/wp-content/uploads/2019/01/industri-garmen-dan-sepatu-minta-dukungan-pemerintah-merelokasi-pabrik_m_227670.jpg pada 6 Oktober 2022.

https://www.sakae-trading.co.jp/design/jpg/product/km/ks-au_v.jpg pada 9 Oktober 2022.

<https://www.sakae-trading.co.jp/design/jpg/product/km/rs-100n.jpg> pada 9 Oktober 2022.

https://pdf.directindustry.com/pdf/rexel/band-knife-machines-rexel/118509-469621-_2.html pada 9 Oktober 2022.

<https://www.summa.com/media/rewhervv/l-series-brochure-en.pdf>
pada 9 Oktober 2022.

<https://www.mikirbae.com/2016/08/macam-macam-mesin-jahit-industri.html> pada 9 Oktober 2022.

<https://www.gct-online.co.uk/products-and-services/die-cutting-presses>
pada 18 Februari 2023.

<https://thedesigntfiles.net/2012/10/interview-sophie-holt-creative-director-country-road/> pada 2 April 2023.

<https://www.bukalapak.com/p/elektronik/elektronik-lainnya/2786ih2-jual-sp-singer-jkb-15-cl-class-mesin-jahit-manual-tradisional-klasik-full-set>

<https://www.singersurabaya.com/product/mesin-jahit-singer-fashionmate-3333/>

<https://www.olx.co.id/item/mesin-jahit-juki-ddl-8100e-servo-iid-874328537>

<https://shopee.co.id/1-set-isi-23-sepatu-mesin-jahit-highspeed-juki-typical-industri-i.491419378.7896906308>

<https://www.designartmagazine.com/2019/07/antonio-grimaldi-paris-couture-fall-2019.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=1qXnAoWBVpE>

<https://www.youtube.com/watch?v=vPjwegCOSmE>

https://www.youtube.com/watch?v=NY0_1xOmj6U

<https://www.youtube.com/watch?v=rjhhDztjACc>

<https://www.fesyendesign.com/belajar-menyiapkan-mesin-jahit/>

Index

A

Achmad Zaky 6, 259
adibusana 18, 41, 245, 259
aksesoris 20, 133, 165, 170, 241, 245, 259
aplikasi 7, 85, 86, 87, 88, 91, 106, 107, 108,
129, 169, 170, 171, 178, 179, 259
asimetris 115, 122, 134, 245, 259
asosiasi 34, 35, 36, 47, 245, 259
atelier 17, 245, 259

B

bahaya 144, 145, 146, 147, 149, 159, 245,
247, 259
belakang 15, 22, 73, 77, 84, 92, 101, 102,
103, 106, 184, 185, 187, 189, 190, 192,
193, 194, 195, 197, 198, 199, 200, 213,
218, 230, 236, 238, 249, 259
Berrybenka 6, 259
boutique 19
brand 6, 9, 20, 23, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 60,
62, 66, 176, 245, 246, 255, 259
branding 50, 51, 52, 53, 54, 66, 245, 259
Bukalapak 6, 259
busana 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13,
14, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 26, 28, 29, 35,
36, 39, 41, 42, 43, 45, 47, 48, 49, 58, 61,
64, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 81, 84, 85,
86, 91, 92, 106, 107, 110, 111, 112, 113,
114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121,
122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129,
131, 132, 133, 135, 136, 137, 139, 140,
141, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 149,
150, 151, 153, 156, 157, 158, 159, 160,
161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 169,
170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 179,
181, 184, 185, 186, 191, 196, 204, 206,

207, 208, 214, 216, 224, 230, 233, 234,
240, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 248,
249, 259

C

Catherine Hindra Sutjahyo 6, 259

D

darurat 147, 148, 156, 247, 259
depun 226, 237, 239, 246, 259
desain 9, 10, 11, 31, 35, 37, 41, 45, 52, 53,
55, 61, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 77, 81, 84,
85, 86, 91, 106, 107, 108, 110, 111, 112,
113, 114, 115, 116, 117, 120, 121, 122,
123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 131,
132, 135, 136, 137, 141, 150, 153, 165,
169, 170, 171, 174, 175, 179, 184, 185,
207, 234, 235, 241, 246, 247, 248, 259
designer 10, 25, 36, 41, 47, 69, 109, 111,
136, 179, 245, 246, 248, 259
DNA 23, 50, 54, 55, 66, 246, 259
draping 185, 191, 246, 259

E

ekosistem 25, 26, 27, 28, 29, 34, 37, 48, 246,
259
empire 115, 246, 259
entrepreneur 3, 4, 5, 52, 246, 249, 259
ergonomis 208, 246, 259
estetika 39, 41, 46, 246, 259
etnik 133, 246, 259
etnik 42

F

Facebook 5, 61, 251, 259

fashion stylist 7

G

garmen 11, 21, 38, 112, 142, 150, 151, 152, 153, 160, 172, 210, 216, 247, 257, 259

geometris 80, 116, 118, 125, 133, 134, 247, 259

H

harmoni 121, 247, 259

I

ide 5, 6, 12, 14, 30, 31, 112, 127, 128, 129, 247, 248, 260

ilustrasi 70, 71, 72, 73, 79, 85, 91, 107, 108, 170, 247, 260

industri 6, 10, 11, 12, 13, 18, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 64, 65, 66, 85, 140, 142, 150, 151, 152, 154, 156, 157, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 167, 169, 171, 172, 179, 210, 212, 214, 216, 246, 247, 257, 260

inovasi 31, 66, 165, 247, 260

J

Jason Lamuda 6, 260

journalist 10, 246, 260

K

kampuh 220, 221, 222, 223, 224, 225, 227, 228, 236, 238, 247, 260

kecelakaan 142, 143, 146, 147, 148, 208, 216, 247, 260

kelim 214, 216, 223, 227, 228, 247, 260

kepribadian 2, 7, 10, 11, 23, 28, 32, 38, 53, 260

kesehatan 141, 142, 143, 146, 245, 247, 260

keselamatan 140, 141, 142, 143, 146, 245, 247, 260

kewirausahaan 2, 21, 23, 35, 260

kolase 129, 130, 131, 136, 137, 247, 260

konstruksi 11, 182, 185, 190, 191, 194, 198, 260

konveksi 19, 247, 260

konveksi 20, 214, 228

L

lengan 76, 92, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 106, 114, 185, 186, 188, 189, 190, 200, 201, 202, 208, 209, 210, 224, 225, 231, 234, 236, 237, 238, 239, 249, 260

look 110, 111, 131, 134, 135, 136, 137, 248, 260

luwes 113, 119, 247, 260

M

marketing 29, 38, 50, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 66, 248, 260

Mark Zuckerberg 5, 260

media 5, 11, 28, 29, 34, 38, 54, 58, 59, 61, 72, 86, 112, 164, 170, 248, 257, 260

merchandiser 8, 9, 153, 248, 260

mode 10, 12, 13, 19, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 73, 86, 111, 158, 172, 173, 175, 245, 248, 260

modiste 15, 17, 18, 19, 248, 260

monokrom 40, 248, 260

moodboard 129, 248, 260

motif 86, 113, 117, 118, 133, 134, 145, 169, 170, 248, 260

N

netral 81, 83, 219, 248, 260

P

panggul 73, 74, 75, 76, 79, 80, 96, 100, 104, 105, 120, 122, 123, 184, 186, 188, 195, 197, 202, 203, 231, 248, 249, 260

pasar 2, 8, 14, 22, 32, 34, 43, 50, 53, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 157, 171, 173, 174, 248, 249, 254, 260

pattern 10, 71, 113, 153, 158, 248, 260, 191

pelindung 3, 143, 144, 145, 159, 245, 260

peluang 1, 2, 3, 14, 15, 16, 17, 23, 31, 248, 255, 260

peluang 1, 2, 14, 15, 16, 17, 24, 50, 255

penggaris 195, 197, 231

pinggang 73, 74, 75, 76, 78, 79, 95, 105, 184, 186, 187, 188, 189, 190, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 225, 248, 260

pola 10, 32, 71, 153, 154, 158, 165, 166, 167, 181, 182, 184, 185, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 204, 221, 222, 230, 231, 232, 235, 236, 246, 247, 248, 249, 252, 260

princess 114, 249, 260

profil 2, 4, 5, 23, 260

proporsi 69, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 84, 91, 92, 93, 94, 107, 108, 117, 122, 123, 249, 260

R

rangka 79, 80, 108, 249, 261

rok 39, 46, 84, 122, 123, 128, 132, 185, 190, 202, 203, 234, 249, 261

S

segmentasi 22, 62, 63, 66, 249, 254, 261

serip 226, 227

siklus 37, 43, 173, 174, 175, 176, 178, 249, 261

skala 20, 21, 194, 195, 196, 247, 249, 261

style 32, 40, 110, 111, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 176, 241, 248, 249, 257, 261

SWOT 17, 23, 261

T

tailor 15, 17, 19, 256, 261

technopreneur 159

teknologi , 1, 3, 4, 5, 16, 25, 29, 39, 49, 69, 85, 86, 109, 139, 141, 150, 25, 1, 161, 162, 164, 165, 167, 168, 169, 171, 172, 174, 179, 69, 49, 161, 139, 109, 205, 181

tekstil 10, 46, 86, 132, 133, 169, 172, 175, 249, 261

tengkuk 95, 189, 249, 261

Tokopedia 6, 252, 261

torso 73, 75, 107, 115, 249, 261

tren 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 27, 31, 32, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 48, 66, 129, 131, 167, 171, 172, 174, 175, 176, 249, 252, 261

U

ukuran 18, 19, 20, 21, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 89, 90, 91, 97, 101, 107, 117, 118, 119, 122, 124, 134, 136, 151, 165, 167, 181, 182, 184, 185, 186, 191, 194, 195, 196, 197, 198, 204, 227, 229, 241, 249, 261

unisex 40

W

William Tanuwijaya 6, 261

wirausaha 4, 250, 261

Y

yoke 115, 250, 261

Z

Zalora 6, 261

PENULIS

Sri Listiani, S.Pd., M.Ds.



Email : srilistiani@unj.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Tata Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru SMK Tata Busana di SMK 45 Lembang 2019-2020
2. Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Tata Busana & Desain Mode UNJ 2020-sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Tata Busana UNJ 2013-2018
2. S2 Magister Desain ITB 2018-2020

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. The Aesthetic Batik Sawat Pengantin by Masina Trusmi Cirebon (2020)
2. Analyzing The Implementation Of Sustainable Fashion In The Fashion School Curriculumin Jakarta (A Case Study: Fashion Design in IKJ and Polimedia Jakarta)

Google Scholar:

https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=en&hl=en&user=JWmsSKMAAAAJ

PENULIS

Ely Tri Wulandari, S.Pd.T.



Email : eyzafa@gmail.com
Instansi : SMKN 4 Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Sidikan no 60. Umbulharjo Yogyakarta
Bidang Keahlian : Tata Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru di SMKN 4 Yogyakarta (2010-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. D3 Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta (2003-2006)
2. S1 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta (2006-2009)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pembuatan Pola Tahun 2019
2. Matematika Tata Busana kelas X semester 2 Tahun 2021
3. Dasar-Dasar Busana (Fesyen) Semester 1 Tahun 2022
4. Dasar-Dasar Busana (Fesyen) Semester 2, Tahun 2023

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

PENELAAH



Dr. Winwin Wiana, M.Ds.

Email : winwinwiana@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Dr. Setiabudhi No. 207 Bandung
Bidang Keahlian : Teknologi Desain Busana, Analisis Desain Mode, Proyek Desain Mode, Publikasi Mode, Kimia Tekstil, Komputer Terapan Bidang Busana, Literasi ICT dan Media Pembelajaran, Kajian Teknologi dan Vokasi, Pengetahuan Garmen

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Universitas Pendidikan Indonesia -
Dosen Tetap pada Prodi Pendidikan Tata Busana, FPTK UPI (1998 – sekarang)
Ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana FPTK UPI (2019 – sekarang)
2. Desainer Busana Olahraga - Graha Sinar Surya Angkasa Garment (1996 – 1998)
3. Madrasah Aliyah Muhammadiyah - Guru (1995 – 1997)
4. Asisten Desainer - Shafira House (PT. Shafira Laras Persada)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Pendidikan Teknologi dan Kejuruan - UPI (2018)
2. Ilmu Desain (FSRD) - Institut Teknologi Bandung (2005)
3. Spesialisasi Pendidikan Tata Busana - IKIP Bandung (1996)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Teks Mata Kuliah Kimia Tekstil (2022)
2. Buku Referensi Mata Kuliah Pengetahuan Garmen (2022)
3. Buku Referensi Kimia Tekstil Materi Serat Rayon (2019)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Rancang Bangun Virtual Laboratory Kimia Tekstil sebagai Media Simulasi Pembelajaran Pembuatan Serat Tekstil Regeneratif Berbasis Selulosa (tahun 2) / Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) (2020)
2. Rancang Bangun Virtual Laboratory Kimia Tekstil sebagai Media Simulasi Pembelajaran Pembuatan Serat Tekstil Regeneratif Berbasis Selulosa (tahun 1) / Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) (2019)

PENELAAH



Dr. Tyar Ratuannisa, M.Ds.

Email : tyar@fsrd.itb.ac.id
Instansi : KK Kriya dan Tradisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
Alamat Instansi : Gedung CADL FSRD ITB lantai 3
Jl. Ganesa 10, Bandung
Bidang Keahlian : Kriya Tekstil, Tren Fashion, Gaya Busana

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen dan Peneliti
2. Desainer Busana dan Modiste
3. Asisten Desainer Fashion

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung, Indonesia (2016-2021)
2. Program Studi Magister Ilmu Desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung, Indonesia (2009-2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tren Warna pada Gaya Busana di Indonesia tahun 2010-2019 - PPMI ITB (2022)
2. Pengembangan Pewarna Alternatif Limbah Produksi Genteng Kab. Jatiwangi, Kab. Majalengka dan Kec. Cicantayan, Kab. Sukabumi - PPMI ITB (2022)
3. Pengembangan Potensi Pewarna Alam Serat Lontar, Riangkemi, Larantuka - Riset ITB (2022)
4. The Indonesian Textile's Natural Color Mapping (Case Study: Batik of West Java) - PPMI ITB (2021)
5. Pengembangan Sistem Adsorben Berbasis Limbah pada Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL) untuk Industri Batik Skala Unit Mikro Kecil Menengah (UMKM) - Riset Unggulan ITB (2020)
6. Eskalasi Tren Global terhadap Perubahan Gaya Busana di Indonesia - P3MI ITB (2020)

ILUSTRATOR

Yol Yulianto



Email : yolyulianto@gmail.com
Alamat Instansi : Taman Rembrandt, Citra Raya, Tangerang
Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Majalah Anak Ina, tahun 1998-2000
2. Ilustrator Majalah Ori-Kompas Gramedia, tahun 2001-2010
3. Ilustrator Majalah Superkids Junior, tahun 2011-2014
4. Ilustrator Freelance, tahun 2015-sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD Negeri Panggung 1 Semarang tahun belajar 1979-1985
2. SMP Negeri 3 Semarang tahun belajar 1985-1988
3. SMA Negeri 1 Semarang tahun belajar 1988-1991
4. FT Arsitektur Undip Semarang tahun belajar 1991-1996

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Cerita Rakyat Nusantara. Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2012
2. Siri Cerita Berirama, Penerbit PTS Malaysia, tahun 2016
3. Seri Komilag, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2016-2017
4. Seri Aku Anak Cerdas, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2018
5. Seri 60 Aktivitas Anak, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2019
6. Seri Tangguh Bencana, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2019
7. Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Kelas 5, Pusmenjar, tahun 2020
8. Buku Matematika kelas 1 dan kelas 2, Pusbuk, tahun 2022

Penghargaan:

1. Juara Pertama Lomba Komik Departemen Agama tahun 2004
2. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Pidie Jaya tahun 2017
3. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Mamasa tahun 2017
4. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Bitung tahun 2019
5. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Manado tahun 2019

Info Portfolio:

<https://www.instagram.com/yolyulianto/>

EDITOR

Christina Tulalessy



Email : nonatula6@gmail.com
Instansi : Praktisi
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Penyuntingan, Kurikulum dan Penilaian Pendidikan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pusat Perbukuan s.d. 2010
2. Pusat Kurikulum s.d.purnatugas 2022
3. Penyunting lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1: Tata Busana IKIP Jakarta: selesai 1988
2. S2: PEP UHAMKA Jakarta: selesai 2006
3. S3: PEP UNJ Jakarta: selesai 2017

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. PTK: Apa, Mengapa, Bagaimana 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak Ada

DESAINER

Handini Noorkasih

Email : handini.nk@gmail.com
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Desain Grafis, Branding

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Freelancer Desain Grafis (2019-sekarang)
2. Desainer Grafis, Kwik Kian Gie School of Business (2016-2019)
3. Desainer Grafis, Kotak Imaji Creative Studio (2015-2016)
4. Desainer Grafis, Cosmogirl Magazine (2014)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti (2009-2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Desain Buku Agama Kurikulum Kemdikbud (2013)
2. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Fisik Disertai Hambatan Intelektual untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB (2022)
3. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1 (2022)

Info Portfolio:

<https://www.kreavi.com/dindinspica>
<https://www.behance.net/handinink/>

*Elegance doesn't mean being noticed,
it means being remembered.*

- Giorgio Armani -



