

Perancangan Ensiklopedia Visual Jenis-jenis Material Tekstil sebagai Panduan Dasar Desainer Fesyen Pemula

Dian Yulia Sari dan Kartika Kusuma Wardani

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: kartika@prodes.its.ac.id

Abstrak—Pengetahuan seorang desainer pakaian mengenai jenis-jenis material kain sangat penting dalam pengembangan sebuah desain. Pemilihan jenis material kain yang baik, akan menghasilkan desain yang menarik dan nyaman. Di Indonesia, banyak jenis material tekstil yang tersedia dan beragam sehingga desain-desain yang ada dapat dieksplorasi lebih jauh. Perbedaan pendapat dalam menyebutkan nama suatu material tekstil dan kurangnya pemahaman dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil dapat mempengaruhi kreatifitas rancangan para desainer pemula. Perkembangan industri fesyen di Indonesia tidak diikuti dengan adanya media yang dapat digunakan sebagai panduan memahami jenis-jenis material. Perancangan ini pun dibuat untuk memecahkan masalah tersebut. Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu berupa observasi, depth interview, dan data kuisioner untuk mendapatkan hasil data primer. Selain itu, juga dilakukan studi data sekunder melalui buku eksisting, studi komparator, serta buku literatur. Target audiens perancangan ini adalah desainer fesyen pemula yang merupakan siswa SMK tata busana dan mahasiswa desain fesyen serta masyarakat umum yang ingin mempelajari tekstil. Big idea dari perancangan ini adalah “Compact & fashionable dictionary for everyone” yang memberikan kesan compact, trendy, dan struktural. Penentuan konsep untuk perancangan ini mengacu pada beberapa analisis yang telah dilakukan kepada karakter target audiens untuk mendapatkan desain yang tepat sesuai kebutuhan audiens. Perancangan ini menghasilkan sebuah buku panduan dasar jenis-jenis tekstil berupa ensiklopedia visual yang informatif sehingga dapat membantu para fashion student di SMK ataupun mahasiswa desain fesyen dan masyarakat umum yang tertarik di industri fashion. Dengan menggunakan komponen pendukung berupa fotografi dan desain yang modern, terciptalah ensiklopedia visual sehingga dapat menarik minat masyarakat dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil.

Kata Kunci—Ensiklopedia, Fesyen, Kain, Pendidikan Vokasional, Tekstil.

I. PENDAHULUAN

FESYEN merupakan sebuah gaya berbusana yang kini telah menjadi perilaku sosial yang terjadi di masyarakat. Dahulu, fashion memiliki pengertian sebatas kebutuhan primer. Kini fashion memiliki artian sebagai pendefinisian jati diri dan sebagai pembeda setiap orang. Industri fashion di Indonesia kini sedang berkembang dengan sangat pesat dan kompetitif. Desainer-desainer muda mulai bermunculan dan mulai banyak event dan departement store sebagai showcase

para desainer muda tersebut.

Tekstil merupakan salah satu hal yang penting dalam industri fashion. Pemilihan tekstil yang baik akan memberikan efek yang sangat nyata dalam sebuah proses desain. Dengan pemilihan material yang tepat, maka akan menghasilkan desain yang baik dan akan membuat pakaian tersebut nyaman dipakai. Namun, masih banyak masyarakat Indonesia yang memiliki perbedaan pendapat dalam menyebutkan suatu jenis material tekstil, baik di toko bahan ataupun para pembeli. Para desainer muda memerlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis material tekstil yang digunakan agar dapat menciptakan desain yang nyaman. Jenis-jenis material tekstil yang dapat digunakan sangat beragam dan memiliki tipikal dan tekstur yang berbeda, dan perbedaan ini akan membuat hasil jadinya juga berbeda. Pemilihan jenis bahan/material kain yang baik, akan menghasilkan desain yang menarik dan nyaman. Perkembangan minat terhadap fashion ini tidak disertai dengan pengetahuan lebih jauh mengenai jenis-jenis material tekstil yang ada di Indonesia. Hal ini merupakan latar belakang untuk membuat perancangan ensiklopedia visual sebagai panduan dasar desainer fesyen pemula yang merupakan siswa SMK jurusan tata busana, mahasiswa desain fesyen, dan masyarakat yang ingin terjun ke industri fesyen.

A. Identifikasi Masalah

1. Banyak orang yang memiliki perbedaan pendapat dalam menyebutkan jenis material tekstil yang ada.
2. Belum adanya media buku tentang material tekstil yang lengkap, detail, dan informatif di Indonesia.
3. Literatur dalam Bahasa Inggris sulit dipahami oleh masyarakat umum dan banyak istilah yang sulit diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.
4. Siswa SMK tidak diberi pemahaman mengenai jenis-jenis material tekstil sesuai tren fashion saat ini.
5. SDM pekerja di industri fashion banyak yang kurang memahami mengenai material tekstil.
6. Buku yang digunakan siswa SMK tata busana tidak menjelaskan jenis-jenis material tekstil yang sudah berkembang saat ini.

B. Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman para fashion student dan

masyarakat umum terhadap jenis-jenis tekstil melalui media ensiklopedia visual.

2. Perancangan ini hanya akan membahas konten yang berkaitan dengan jenis-jenis basic textiles yang bisa didapatkan di Indonesia dan tidak membahas material tekstil tradisional Indonesia.
3. Fokus media yang digunakan adalah berupa ensiklopedia visual dalam bentuk cetak.

C. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah ensiklopedia visual yang berisi tentang jenis-jenis material tekstil di Indonesia yang informatif untuk memenuhi kebutuhan siswa fashion dan desainer pemula?”

D. Maksud dan Tujuan

1. Memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca, baik yang membutuhkan informasi tentang material tekstil.
2. Mendokumentasikan jenis-jenis material basic textiles sebagai kebutuhan fashion.
3. Menjadi media pendamping pembelajaran untuk fashion student (siswa SMK tata busana dan mahasiswa fashion design).
4. Membantu perkembangan industri fashion di Indonesia.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) Data Primer

Merupakan data dan informasi yang didapatkan secara langsung oleh penulis selama proses penelitian dilakukan yang berasal dari berbagai narasumber yang merupakan responden dan pakar ahli terkait dengan penelitian.

2) Observasi

Observasi dilakukan di beberapa toko material tekstil di Jakarta dan Surabaya untuk mengamati target audiens, mendapatkan dokumentasi material tekstil, dan menganalisa masalah yang ada, selain itu proses observasi juga dilakukan pada beberapa buku dan media cetak untuk mendapatkan acuan dan menjawab rumusan masalah.

3) Kuisisioner

Kuisisioner disebarkan kepada responden yang mewakili segmentasi target audiens perancangan serta mengetahui masalah yang akan diselesaikan.

4) Depth Interview

Depth interview dilakukan kepada pihak-pihak terkait yang mengetahui dan memiliki informasi atau pemahaman mengenai jenis-jenis material tekstil.

5) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data yang berupa publikasi terdahulu dari organisasi atau lembaga yang terkait di dalamnya.

Literatur atau jurnal dengan teori-teori yang terkait dengan penelitian.

Data dari internet yang berupa artikel, berita, referensi, atau dokumentasi mengenai industri fashion dan material tekstil.

Studi eksisting dan komparator yang terkait dengan penelitian.

B. Konsep Desain

Dalam menentukan konsep desain, proses diawali dengan menentukan problematika desain yang diangkat dan akan diselesaikan, yaitu kurangnya pemahaman masyarakat mengenai jenis-jenis tekstil, serta dibutuhkan media buku sebagai panduan dasar siswa smk tata busana, mahasiswa fesyen, dan masyarakat yang ingin mendalami industri fesyen.

Setelah menentukan problematika desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik audiens agar konsep desain tepat guna dan tepat sasaran. Setelah melakukan pengumpulan data kuisisioner dan observasi pada media eksisting yang telah beredar di masyarakat, dilakukan analisis hasil kuisisioner dan observasi tersebut sehingga didapatkan parameter buku ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil yang mudah dipahami dan dapat digunakan oleh desainer fesyen pemula dan fashion student.

C. Kriteria Desain

Setelah menentukan masalah dalam segi desain, mengidentifikasi karakteristik audiens, maka data hasil penelitian dianalisis dan digunakan sebagai acuan penetapan variabel konten dari perancangan ensiklopedia visual ini. Variabel yang muncul adalah:

III. KONSEP DESAIN

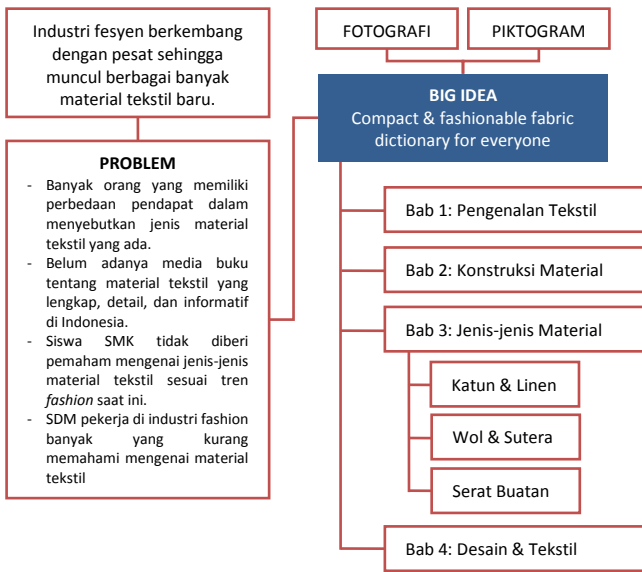
A. Produk

Produk yang dihasilkan nantinya berupa ensiklopedia visual sebagai media panduan dasar jenis-jenis material tekstil kepada pelajar desain fesyen dan masyarakat awam yang berminat pada industri fesyen. Ensiklopedia ini membahas konten yang berkaitan dengan material tekstil yang meliputi; pengantar mengenai tekstil dan fashion, konstruksi material tekstil, pembagian jenis-jenis material berdasarkan serat, perawatan, serta pengembangan desain dan tekstil. Penjelasan dalam ensiklopedia ini dilengkapi dengan elemen fotografi dan piktogram untuk mempermudah audiens dalam memahami informasi yang disampaikan. Adapun aspek-aspek yang dikerjakan dan dikembangkan berkaitan dengan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Struktur konten dan layout
2. Fotografi, piktogram, dan penggunaan warna
3. Gaya bahasa dan komunikasi
4. Segmentasi

B. Segmentasi Demografi

1. Usia : 16-26
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pemasukan : < 5.000.000 per bulan
4. Pekerjaan : siswa SMK jurusan tata busana, mahasiswa fashion desain, desainer fesyen pemula



Gambar. 1. Bagan Perancangan Konten



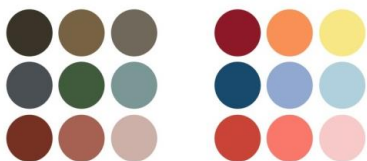
Gambar. 2. Fotografi fashion dalam ensiklopedia



Gambar. 3. Fotografi still life dalam ensiklopedia



Gambar. 4. Elemen piktoqram dalam ensiklopedia



Gambar. 5. Paduan warna yang digunakan dalam tone warna ensiklopedia



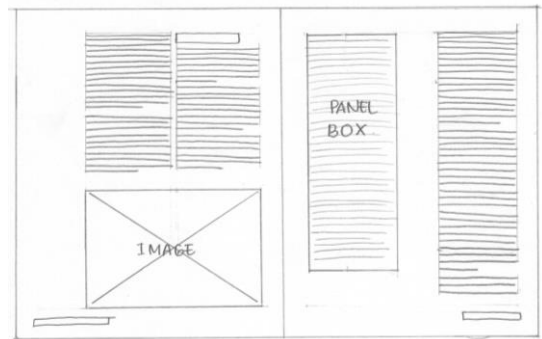
Gambar. 6. Typeface Modern Sans untuk heading



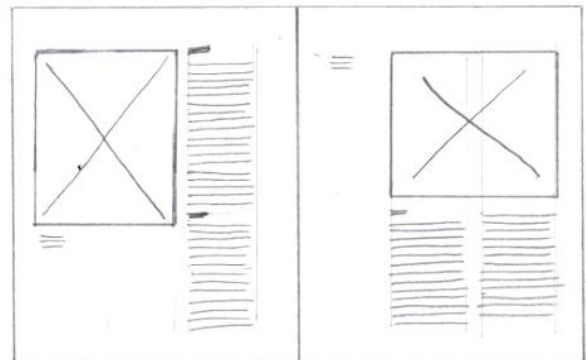
Gambar. 7. Typeface Josefin Sans untuk sub-heading



Gambar. 8. Typeface Weblsleek UI sebagai bodytext



Gambar. 9. Sketsa alternatif layout



Gambar. 10. Sketsa alternatif layout



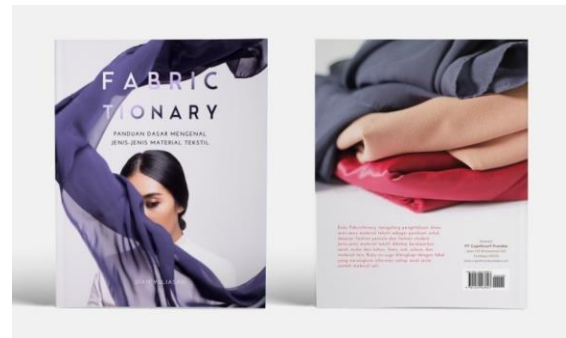
Gambar. 11. Penataan elemen visual pada halaman ensiklopedia



Gambar. 16. Judul bab dan sub-heading



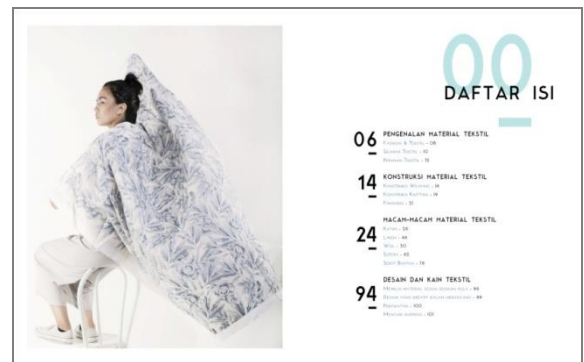
Gambar. 12. Alternatif cover ensiklopedia



Gambar. 17. Halaman cover ensiklopedia



Gambar. 13. Elemen judul ensiklopedia



Gambar. 18. Desain halaman daftar isi

52 - FABRICATIONARY

Gambar 14. Elemen Folios halaman kiri

JENIS-JENIS MATERIAL TEKSTIL / SUTERA - 67

Gambar 15. Elemen Folios halaman kanan



Gambar. 19. Desain Halaman Pembatas Bab



Gambar. 20. Desain Halaman Akhir Bab 3



Gambar. 21. Desain Halaman Konten Bab 3



Gambar. 22. Desain Halaman Konten Bab 2

C. Segmentasi Geografis

Remaja hingga dewasa muda yang tinggal di daerah kota-kota besar seperti Surabaya, Jakarta, dan Bandung yang memiliki akses dalam studi fashion design.

D. Segmentasi Psikografis

Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai hal-hal yang berkaitan dengan fashion, menjahit, crafting, dan mendesain pakaian, suka membaca buku

E. Struktur Buku

Struktur buku akan dibagi menjadi empat bab, dengan pokok pembahasan utama terdapat pada Bab 3 – Jenis-jenis Material Tesktil dengan jumlah halaman terbanyak. Berikut merupakan struktur ensiklopedia visual:

F. Cover Buku

1. Masthead
2. Daftar Isi
3. Foreword (Kata Sambutan)
4. Bab 1: Pengenalan Material Tekstil
 - a. Fashion & Tekstil
 - b. Timeline Sejarah Tekstil

c. Peranan Tekstil

5. Bab 2: Konstruksi Material Tekstil
 - a. Konstruksi Tenun
 - b. Konstruksi Rajut dan Nonwoven
 - c. Finishing
6. Bab 3: Jenis-jenis Material Tekstil
 - a. Katun
 - b. Linen
 - c. Wol
 - d. Sutera
 - e. Material lain
7. Bab 4: Desain dan Kain Tekstil
8. Kepustakaan
9. Biografi penulis

G. Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan ini menggunakan big idea, yaitu compact and fashionable fabric dictionary for everyone. Sesuai dengan konsep perancangan ini, seluruh aspek visual harus sesuai dengan target audiens. Remaja hingga dewasa awal cenderung menyukai informasi dengan pembawaan dan visualisasi yang menarik. Selain itu, dibutuhkan contoh material tekstil asli untuk menunjukkan tekstur material.

H. Fotografi

Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan elemen visual fotografi untuk mendokumentasikan material-material tekstil yang ada dan mendokumentasikan beberapa contoh desain pakaian. Hal ini bertujuan agar audiens atau pembaca dapat melihat tekstur material tekstil yang disampaikan dan dapat memahami sifat material tekstil saat dipakai dalam bentuk pakaian. Jenis fotografi yang digunakan adalah fotografi still life dan fashion photography.

I. Piktogram/ikon

Piktogram yang digunakan berupa informasi mengenai laundry, jenis konstruksi, dan beberapa sifatnya untuk mempermudah audiens dalam memahami informasi dan berfungsi sebagai index. Gaya piktogram yang digunakan dalam perancangan ini menyesuaikan konsep yaitu bersifat modern yang menggunakan solid outline dan warna yang cerah tanpa menghilangkan standar piktogram yang ada sehingga pembaca juga dapat memahami informasi yang disampaikan secara langsung.

J. Warna

Warna yang digunakan adalah perpaduan warna hangat dan dingin. Warna-warna yang digunakan dipilih berdasarkan warna pantone fashion color 2015-2016 untuk musim spring/summer dan fall/winter. Pemilihan warna ini memadukan warna cerah, youth, colorful dan trendy untuk menarik perhatian pembaca yang merupakan remaja hingga dewasa awal.

K. Tipografi

Font yang digunakan sebagai heading pada perancangan ini adalah jenis typeface Modern Sans, sedangkan untuk bodytext

menggunakan typeface Weblsleek UI. Typeface Josefin Sans juga digunakan untuk subheading pada perancangan ini. Ketiga jenis typeface ini merupakan jenis font sans-serif yang sesuai dengan konsep perancangan yang memberikan kesan modern, bersih, dan memiliki karakter fashion dengan keterbacaan yang jelas.

L. Layout

Penggunaan layout dalam buku ini adalah layout dengan menggunakan sistem multicolumn grid. Sistem penataan grid ini diaplikasikan untuk membuat buku terkesan clean dan modern. Grid yang digunakan adalah terbagi sebanyak delapan kolom grid. Dengan menggunakan multicolumn grid, penataan elemen layout akan lebih fleksibel dengan elemen-elemen visual seperti ilustrasi dan fotografi.

M. Cover

Desain cover harus menganut prinsip proporsi, keseimbangan antara elemen fotografi dan tipografi. Selain itu, cover juga harus menarik perhatian target audiens dan merepresentasikan isi dari ensiklopedia visual ini. Pemilihan cover perlu menunjukkan karakteristik yang menarik perhatian dari sebuah material tekstil. Oleh karena itu, penggunaan elemen fotografi menggunakan fotografi fashion yang menggunakan model dengan sehelai kain yang berkarakter seperti material sifon atau neoprene sehingga berkesan modern dan editorial. Pemilihan tipografi juga harus dapat menarik perhatian pembaca dan memiliki keterbacaan yang jelas.

N. Spesifikasi Buku

Ensiklopedia ini merupakan bentuk dokumentasi dan media pembelajaran mengenai pengetahuan material tekstil sehingga dibutuhkan media yang cukup tahan lama dan bersifat compact dan mudah dibawa. Dengan kata lain, buku merupakan media yang dapat bertahan dari waktu ke waktu. Berikut merupakan detail spesifikasi buku:

1. Ukuran : 20 cm x 25 cm (potrait)
2. Jumlah halaman: 140 halaman
3. Penggunaan warna: full color
4. Kertas isi : Matt paper, 150 gsm & 200 gsm
5. Cover : Artpaper, 120 gsm, laminasi doff panas
6. Binding : Hardcover

IV. DESAIN AKHIR

1. Elemen Grafis
2. Judul Buku
3. Halaman Buku (folios)
4. Judul Bab
5. Cover
6. Daftar Isi
7. Layout Buku

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Ensiklopedia visual Fabricationary dirancang berdasarkan kebutuhan siswa sekolah menengah kejuruan jurusan tata busana dan mahasiswa desain fashion dengan melakukan uji

coba kepada audiens. Proses uji coba terhadap target audiens dilakukan setelah ensiklopedia telah selesai dirancang dan dicetak dalam bentuk buku. Uji coba dilakukan kepada beberapa desainer fashion pemula. Berbagai tanggapan didapatkan terhadap perancangan ensiklopedia visual ini dan didapatkan beberapa kesimpulan. Dari hasil perancangan yang dimulai dari perencanaan dan implementasi desain, termasuk riset dan observasi data sampel & target audiens, hingga proses penentuan kriteria desain dan implementasi desain, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya perancangan ensiklopedia visual ini, para siswa dan mahasiswa yang menggeluti dunia fesyen dapat memahami jenis-jenis material tekstil dengan lebih mudah karena elemen visual yang menarik dan informatif.
2. Target audiens merasa bahwa buku ini bermanfaat bagi para desainer pemula yang ingin mempelajari tentang berbagai macam-macam bahan, karakteristik, serta pengaplikasian bahan ketika akan mendesain sebuah rancangan.
3. Gaya bahasa dalam ensiklopedia visual ini mudah dipahami oleh target audiens.
4. Pengetahuan audiens bertambah mengenai beberapa kain yang sebelumnya mereka tidak memahami nama material tersebut.
5. Adanya potongan-potongan contoh material dalam buku ini membantu para audiens dalam memahami karakteristik suatu bahan.
6. Elemen visual fotografi dapat menunjukkan tekstur dan dapat membantu dalam memahami informasi material tekstil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis D.Y.S mengucapkan terima kasih kepada narasumber-narasumber yang membantu proses penelitian dan perancangan ini, yaitu Anandia Marina Putri (PT. IKYK Multi Kreasi), Rahmadina Putri Apriliza, Ibu Sumijati, dan Ibu Ismira atas informasi serta data-data yang diberikan. Ibu Kartika Kusuma Wardani, S.T., M.Si selaku dosen pembimbing. Serta teman-teman yang telah membantu proses perancangan ensiklopedia visual ini..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Blackcofee. 2009. 1000 Icons, Symbols, Pictograms Visual Communication for Every Language. Massachussets: Rockport Publishers.
- [2] Caldwell, C., & Zappaterra, Y. 2014. Editorial Design: Digital and Print. London: Laurence King Publishing.
- [3] Danton Sihombing, M. 2015. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Graver, A., & Jura, B. 2012. Best Practices For Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essentials Guide for Understanding and Applying Page Design Principles. Beverly: Rockport Publishers, Inc.
- [5] Hay, S. 2008. The Design Funnel. ChangeThis.
- [6] Lauer, D. A., & Pentak, S. 2005. Design Basics (6th Ed.). Belmont: Thomson Learning, Inc.
- [7] Mood Designer Fabric & Tim Gunn. 2015. The Mood Guide To Fabric and Fashion. New York: Steward, Tabori & Chang.

- [8] Samara, Timothy. (2002). Making and Breaking The Grid. Gloucester: Rockport Publisher, Inc.
- [9] Simmel, G. (1957). Fashion. The American Journal Of Sociology , 62 (6), 541-558.
- [10] Tondreau, Beth. 2011. Layout Essentials: 100 Design Principles of Using Grid. Massachusetts : Rockport Publishers