

## **BAB II**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **A. Analisa Permasalahan**

Berdasarkan fokus permasalahan yang sudah disampaikan sebelumnya, ada dua permasalahan yang muncul dalam mengembangkan pengolahan ilustrasi retro untuk aplikasi baju pria. Pertama, permasalahan visual yaitu bagaimana menyesuaikan ilustrasi retro yang pada mulanya memiliki aspek fungsi yang berbeda dari ilustrasi untuk aplikasi fesyen, pada dasarnya memiliki karakter visual yang berbeda untuk aplikasi kedalam bentuk desain yang sesuai untuk fesyen.

Beberapa aspek seperti aspek estetis, aspek teknik, dan aspek bahan perlu diperhatikan untuk mempertahankan karakter representasi visual kontemporer itu sendiri tanpa mengurangi ciri khas dari gaya retro.

Kedua, permasalahan terkait pengaplikasian desain. Bagaimana mengaplikasikan desain dengan visual pengolahan ilustrasi tahun 80-an dijadikan sebagai pakaian siap pakai dengan sasaran pria usia 18-23 tahun yang bergaya retro.

#### **B. Strategi Pemecahan Masalah**

Strategi yang ditempuh untuk memecahkan masalah adalah dengan melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber. Data yang dikumpulkan merupakan data yang berhubungan dengan proses

pengembangan desain dari ilustrasi tahun 80-an yang didapatkan melalui studi pustaka, wawancara dengan narasumber, serta melakukan survei ke *thrift shop*. Studi pustaka berfungsi sebagai penguat data perancangan. Studi pustaka berdasarkan data tertulis untuk melandasi pengembangan desain khususnya representasi visual gaya ilustrasi tahun 80-an sebagai sumber ide perancangan ini.

Selain pengumpulan data tertulis, penulis juga melakukan studi proses produksi guna memperkecil kemungkinan kegagalan saat melakukan proses penciptaan karya. Studi ini meliputi eksplorasi teknik produksi yang akan mempengaruhi proses pembuatan karya sesuai dengan konsep yang ada. Studi proses juga akan diperkuat dengan langkah uji coba yang penulis lakukan, serta pengamatan terhadap kebutuhan konsumen, yakni pria dengan kelahiran tahun 90an akhir hingga 2000-an awal, yang mulai sadar dan menghargai tentang proses kreatif, konsep mengenai nostalgia, yakni dalam rentang usia 18-23 tahun. Strategi yang akan dilakukan adalah dengan mengolah ilustrasi tahun 80-an kedalam motif yang sesuai dengan pasar yang dituju. Visualnya akan dibuat sederhana, dengan paduan warna cerah, serta pengolahannya yang sesuai dengan teknik bordir. Selain itu penulis akan melakukan perancangan pakaian siap pakai yang sesuai untuk pria usia 18-23 tahun.

### C. Pengumpulan Data

Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh penulis untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Data perancangan dapat berasal dari berbagai sumber yang dikumpulkan

dengan menggunakan berbagai teknik selama kegiatan penelitian berlangsung. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan, diantaranya adalah pengumpulan data berdasarkan sumber, dan sifatnya. Pengumpulan data berdasarkan sumber terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer ini adalah *survey*, observasi, dan eksperimen. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dari sumber-sumber tercetak, dimana data tersebut telah dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya. Sumber data sekunder ini misalnya buku, laporan perusahaan, jurnal, internet, dan sebagainya. Menurut Wibisono (2003) Pengumpulan data berdasarkan sifatnya terdiri dari pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Pada perancangan kali ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena dan masalah lingkungan (Afifuddin. 2009).

Pada pendekatan ini, penulis membuat suatu gambaran kompleks, melakukan riset terhadap fashion retro yang dijadikan sebagai rujukan yaitu Jaket Sukajan dan jaket lukis Militer Amerika, serta *trend fashion outer* yang memiliki banyak kantung dari *Brand Balenciaga* dengan produk *Utility Coatnya* yang menjadi *trendsetter* dari *brand fashion startup* maupun lokal, dengan pengkombinasiaan selera pasar masyarakat tropis yaitu *outer kimono*.

## 1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indera, baik menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto. 2010). Proses observasi yang dilakukan dalam mengolah ilustrasi tahun 80-an untuk perancangan produk pakaian siap pakai ini adalah dengan mendatangi *Conceptual Thrift Shop* di Jakarta, tepatnya di Pasar Santa Jakarta Selatan dengan klasifikasi koleksi barang yang berbeda yang berbeda-beda, seperti :

- i. *Authentic vintage fashion*, produk *fashion vintage* yang asli sesuai dengan tahunnya.
- ii. *Authentic retro fashion*, produk *fashion retro* yang asli sesuai dengan tahunnya.
- iii. *Remake vintage fashion*, produk *fashion* bergaya *vintage* namun produksi ditahun dewasa ini.
- iv. *Remake retro fashion*, produk *fashion* bergaya *retro* namun produksi ditahun dewasa ini.

(Fashionary, 2016)

Selain itu penulis juga mendatangi beberapa *vendor embroidery* di daerah Solo. Yaitu JL By Janna, UKM ini merupakan vendor jahit dan bordir. Disana, proses pembuatan bordir dapat direalisasikan sesuai dengan desain yang dibuat, dengan catatan garis dari desain sederhana dan meminimalisir penggunaan warna agar proses produksi cepat.

## 1. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010), dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dokumen berupa kumpulan gambar atau foto dari *website*, kamera, buku maupun media lain. Pada perancangan kali ini, penulis mendokumentasikan beberapa produk retro di *Conceptual Thrift Shop* di Pasar Santa Jakarta Selatan.

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan buku atau literatur sebagai bahan referensi untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat para ahli dengan mendapatkan kesimpulan tersebut sebagai metode tersendiri. Untuk menunjang perancangan pengolahan ilustrasi tahun 80-an ini penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan budaya retro dan *vintage*, serta pengaplikasiannya menjadi produk pakaian siap pakai yang diambil dari buku, jurnal dan media lain. Kepustakaan ini dilakukan di Perpustakaan Pusat Universitas Sebelas Maret, Dinas Kearsipan, Indonesia Visual Art Archive dan Perpustakaan Daerah (Arpusda) Kota Surakarta, serta pencarian artikel-artikel melalui *website* pada bulan Oktober lalu.



## 2. Studi Visual

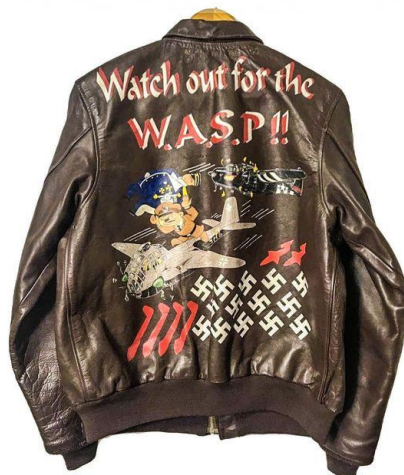
Berdasarkan data yang didapat di lapangan, maka diperoleh beberapa contoh dari produk *vintage* dan *retro* sebagai berikut:



Gambar 1. Jaket Vintage Sukajan yang ditemukan di *Conceptual Thrift Shop*  
di Pasar Santa Jakarta Selatan

Foto : Muhammad Habibie Suharto

2019



Gambar 2. Jaket kulit bomber yang biasa dikenakan oleh pilot pesawat tempur Amerika

Foto : Muhammad Habibie Suharto

2019 to user

### 3. Studi Komparasi Produk

Studi komparasi dilakukan dengan membandingkan produk yang sejenis/hampir menyerupai sehingga desain yang dibuat memiliki nilai pembaharuan serta ciri khas produk yang berbeda. Berikut hasilnya :



Gambar 3. Koleksi Balenciaga Utility Coat

*Sumber: Balenciaga.com*



Gambar 4. Super Sentimental Secret Theory Kimono Jacket

*Sumber : Instagram.com/ssst*



Gambar 5. Humblezing Kimono Jacket

Sumber : [Instagram.com/humblezing](https://www.instagram.com/humblezing)

Koleksi pakaian siap pakai oleh Balenciaga diatas yaitu *Utility Coat* yaitu *outer* dengan variasi menggunakan banyak kantung merupakan salah satu produk pembeda dalam pengembangan pakaian bergaya retro, hal ini lantaran brand tersebut adalah influencer dari koleksi *brand-brand* lokal yang penulis sudah rangkum, namun desainnya disesuaikan dengan selera trend masyarakat tropis yang jarang menggunakan *coat*, brand lokal pun membuat *trend fashion* alternatif lain yaitu kimono dengan menggunakan banyak kantung yang khas dengan jaket militer atau *utility jacket*, *outer* kimono ini tentunya lebih nyaman digunakan oleh masyarakat tropis ketimbang jaket *coat*, brand-brand lokal yang mengeluarkan produk tersebut seperti Taka Craft, Elhaus dan Super Sentimental Secret Theory

Selanjutnya adalah produk hasil variasi *fashion* dari brand asal Kota Bandung yaitu Humblezing, brand ini menggunakan teknik cetak saring untuk memberikan variasi terhadap kimono jacketnya, dengan






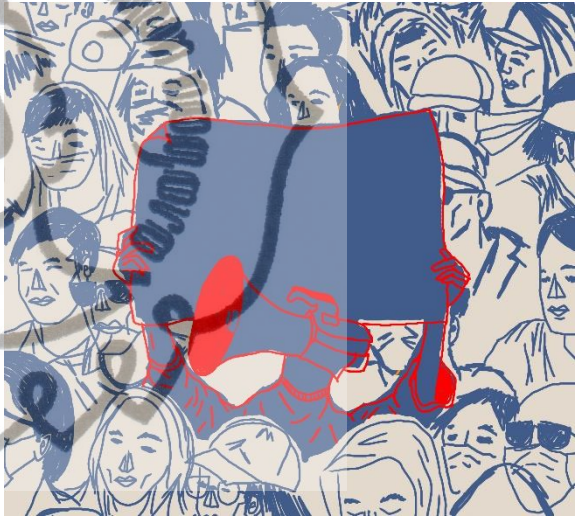
desain ilustrasi retro khas jaket sukajan dan jaket Militer Amerika, membuat produk yang dihasilkan brand ini menjadi fesyen retro yang tetap mengikuti *trend* fesyen dewasa ini.



## D. UJI COBA

a. Uji coba visual dengan menggunakan Aplikasi Adobe photoshop.

No.	Langkah Uji Coba	Hasil Uji Coba
1.	<p>Visual dengan gaya <i>stencil street art</i>.</p> <p>Tujuan dari eksplorasi ini untuk memperkaya retro dengan kontemporer.</p>	
2.	<p>Visual dengan menggunakan <i>noisy</i>.</p> <p>Tujuan dari eksplorasi ini untuk memperkaya retro dengan kontemporer.</p>	

	<p>Visual dengan menggunakan garis yang lebih sederhana</p> <p>Dengan menggunakan satu warna, tujuan dari eksplorasi ini untuk menyederhanakan desain.</p>	
	<p>Visual retro dengan menggunakan garis yang lebih sederhana dengan menggunakan tiga warna, tujuan dari eksplorasi ini untuk membuat desain yang sederhana tetap unik.</p>	

Hasil dari uji coba visual ini yaitu desain yang nantinya akan diwujudkan menggunakan teknik bordir manual haruslah sederhana, namun tetap mengutamakan aspek estetis pula dengan memberikan variasi warna.

## E. Gagasan Awal Perancangan

Permasalahan yang ada merujuk kepada perancangan ilustrasi tahun 80an untuk aplikasi baju pria bergaya retro. Pada perancangan kali ini, penulis menyasarkan target produk ini untuk pria dewasa awal usia 17-22 tahun dengan tingkat edukasi sarjana yang bekerja. Hal ini dipilih lantaran pria dengan kriteria tersebut cenderung sadar akan retro *fashion*, dan kebanyakan mereka lahir di tahun 90an, hal ini membuat mereka ingin bernostalgia di tahun-tahun dimana budaya pop dan retro sangat berkembang, apalagi saat berkembangnya budaya retro dimasa itu mereka masih menginjak usia yang sangat belia, alhasil mereka masih belum begitu sadar dengan trend yang ada, sehingga saat dewasa, mereka berusaha menghadirkan kembali trend retro yang sekiranya masih belum tuntas mereka eksplorasi dengan maksimal.