

# PERANCANGAN BUSANA *READY TO WEAR* UNTUK *TRAVEL BLOGGER* MENGGUNAKAN KAIN TENUN LURIK

Khalisa Nudiya Hurin, Faradillah Nursari

Prodi Kriya, Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom, Bandung.

E-mail: nudiyakk@student.telkomuniversity.ac.id, faradillah@telkomuniversity.ac.id

## ABSTRACT

*Traveling is an activity that is currently one part of the generation Z lifestyle that was born since technology has existed and developed over time. By utilizing technology, finding and sharing information and traveling as a traveler is easier so becoming a travel blogger is a profession that is currently trending among Generation Z using social media. This can be an opportunity to design ready to wear clothing that can be used easily and comfortably for travel bloggers but still has aesthetic fashion value. In addition, the use of traditional fabrics such as lurik is developing and varies in terms of thickness, patterns, and colors as the main material for clothing so that the existence of lurik fabric is expanded by being introduced by travel bloggers through their social media. By using qualitative methods such as observing, interviewing, studying literature, and experimenting, this research aims to design a ready to wear fashion that has a sustainable fashion concept with zero waste pattern techniques and the use of traditional fabrics to support the Z generation who has the character of caring about environment and culture. In addition, this research is expected to be a useful reference to be developed further.*

**Keywords:** *Ready To Wear, Traveling, Lurik Woven Fabric, Zero Waste*

## PENDAHULUAN

Generasi Z adalah generasi muda yang memiliki karakter gemar menjelajah, toleran terhadap budaya, peduli lingkungan dan berpikiran terbuka. Generasi Z juga mahir dalam menggunakan teknologi, sehingga menjadi *traveler* adalah sebuah kebutuhan

atau gaya hidup di kalangan generasi Z. Dengan berkembangnya tren dan teknologi, pemanfaatan media sosial menjadi sebuah peluang untuk berbisnis dan menjadi terkenal serta membagikan informasi, yang memiliki istilah *travel blogger*, dan *traveling* yang mengemas barang sedikit namun tetap membawa teknologi yang berkualitas serta

memiliki *budget* yang cukup besar, atau saat ini disebut sebagai *flashpacker*, menjadi sebuah tren bagi generasi Z. *Travel blogger* membagikan kegiatan mereka, informasi yang mereka dapatkan seperti budaya, kuliner, dan lain-lain di media sosial dalam bentuk foto atau video (Hurin, 2020).

Menjadi *travel blogger* dan *flashpacker* bagi generasi Z yaitu melakukan perjalanan dengan barang bawaan yang sedikit dan ringan, membawa sedikit pakaian yang sederhana, mudah dipakai dan dirawat, namun tetap mengikuti tren fesyen yang lebih mengarah ke tren luar negeri, mengemas sedikit barang pelengkap, dan membawa teknologi yang canggih seperti kamera, laptop, dan *smartphone*, dengan biaya perjalanan yang lebih besar dari *backpacker*. Hal tersebut membuat *travel blogger* Indonesia masih sedikit yang menjangkau penggunaan kain tradisional sebagai bahan utama dalam busana mereka. Akan tetapi, kain tradisional seperti kain tenun lurik saat ini sedang berkembang dan peminatnya sedang meningkat karena kain lurik lebih bervariasi dari segi warna, motif, serta ketebalan kain jika dibandingkan dengan kain lurik jaman dahulu. Sehingga kain tenun lurik sebenarnya memiliki potensi untuk dapat digunakan sebagai bahan utama

dalam perancangan busana *ready to wear* (Hurin, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang busana *ready to wear* yang dapat dipakai oleh *travel blogger* dengan mudah agar dapat mendukung kegiatan mereka dalam melakukan sebuah perjalanan. Dengan menggunakan kain tenun lurik dan teknik *zero waste pattern* yang berguna untuk meminimalisir pembuangan limbah tekstil, diharapkan dapat mendorong generasi Z yang memiliki karakter peduli lingkungan serta toleran terhadap budaya dapat melestarikan lingkungan dan budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu mahasiswa mengumpulkan berbagai data dengan melakukan observasi, studi literatur, wawancara dengan beberapa narasumber, menghadiri berbagai seminar, serta melakukan eksperimen untuk mengetahui tahapan dan langkah dalam merancang busana *ready to wear* dengan teknik *zero waste pattern* yang mudah dipakai.

### **Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah merancang produk fesyen berupa busana *ready to wear* menggunakan kain tenun lurik sebagai bahan utama dan penerapan teknik pola *zero waste* yang dapat dipakai oleh *travel*

*blogger* generasi Z berusia 18-25 tahun dengan status sosial menengah ke atas dan kebutuhan *traveling* sebagai *flashpacker* .

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan mengambil data berdasarkan observasi tempat, gaya hidup target market, gaya berpakaian *traveler*, melakukan wawancara terhadap narasumber, menghadiri berbagai seminar yang berkaitan dengan penelitian, serta melakukan eksperimen berupa eksplorasi teknik *zero waste pattern* pada manekin berukuran 1:2 . Hasil dari metode ini adalah berbagai macam data langsung yang mahasiswa dapatkan mengenai perilaku *traveling* generasi Z, gaya hidup serta gaya berpakaian *traveler* yang dapat digunakan sebagai penambahan landasan teori dari pengumpulan data studi literatur. Data ini menjadi acuan mahasiswa untuk merancang busana *ready to wear* untuk *travel blogger* dengan menerapkan kain tenun lurik sebagai bahan utama.

### STUDI PUSTAKA

#### *Ready To Wear*

*Ready to wear* adalah produk yang memiliki proses pembuatannya berdasarkan ukuran umum dan dipasarkan sebagai busana siap

pakai (BEKRAF, 2015:6). Adapun pengelompokan *ready to wear* diantaranya adalah:

1. *Deluxe* yang berarti busana *ready to wear* yang dirancang oleh desainer fesyen dengan jumlah produk yang terbatas .
2. *Mass product* adalah busana *ready to wear* yang dirancang oleh desainer perusahaan swasta dan memiliki jumlah produk yang banyak karena di produksi secara massal.

Terdapat penjelasan secara rinci mengenai klasifikasi *ready to wear* yang dipaparkan oleh BEKRAF (2015:6) yang dibagi menurut fungsinya, yaitu *casual wear* adalah pakaian yang biasa dipakai sehari-hari, terdiri dari kaos, blus, jaket, rok, *jumpsuit*, dan lain-lain. Lalu *active sports wear* dimana pakaian ini dipakai saat sedang melakukan kegiatan olahraga, yang diantaranya adalah baju renang, *skiwear*, *tracksuits*, *leggings*, dan busana olahraga lainnya. *Formal wear* adalah busana yang dipakai saat menghadiri acara tertentu atau aktivitas formal, seperti kemeja, *evening wear*, *cocktail wear*, jas, blazer, dan lain-lain. *Lingerie* adalah pakaian dalam seperti bra, celana dalam, serta piyama. *Muslim wear*, adalah busana yang diciptakan dengan mengikuti aturan dan norma agama

islam, dimana busana tidak membentuk lekukan tubuh, tidak transparan, dan tertutup. *Maternity* adalah busana yang dipakai oleh wanita yang sedang dalam keadaan hamil hingga melahirkan.

### **Generasi Z dalam *traveling***

Menurut Whitmore (2019), Generasi Z adalah individu yang lahir di rentang tahun 1995-2000, menyukai perjalanan yang mengutamakan pengalaman dengan melakukan banyak aktivitas seperti rekreasi dan mengunjungi sebuah lokasi. Selain itu, generasi Z juga peduli dengan lingkungan, sehingga mereka berusaha untuk membantu sekitar dalam melestarikan lingkungan di kala mereka sedang berpergian. Generasi Z dipengaruhi oleh teknologi dalam merencanakan maupun melakukan perjalanan, media sosial dan *influencer* memegang peran yang besar untuk mempengaruhi generasi Z dalam memutuskan perjalanan melalui foto dan video yang menarik di media sosial terutama *Instagram*. Dengan pengaruh tersebut, generasi Z menginginkan pekerjaan yang dapat memungkinkan mereka untuk lebih sering berpergian karena mereka mengikuti tren liburan bisnis atau disebut dengan *bleisure*. Selain itu, tren *flashpacker* sedang ramai di kalangan generasi Z, yaitu melakukan perjalanan *backpacking* namun

dengan *budget* yang lebih besar dan membawa banyak perangkat digital (CMO.com, “*Travel Trends*”, n.d). *Flashpacker* membawa pakaian lebih banyak dan barang-barang yang modis dibandingkan *backpacker*, karena mereka adalah wisatawan yang memiliki selera fesyen tinggi atau disebut dengan *fashion icon* di media sosial mereka (Pitanari dan Pitana, 2019). Lebih lanjut, Pitanari dan Pitana (2019) menjelaskan bahwa *flashpacker* membawa tas yang lebih mahal, dengan berisikan teknologi yang canggih, berkualitas tinggi, dan mahal. Mereka dalam perjalanannya akan mendokumentasikan kegiatan mereka yang selanjutnya akan mereka pilih yang terbaik untuk diunggah ke dalam akun media sosial mereka. Sebagai *flashpacker*, alangkah pentingnya untuk mengembangkan *capsule wardrobe* agar mereka tetap modis di perjalanan mereka namun tetap dengan membawa sedikit barang selama

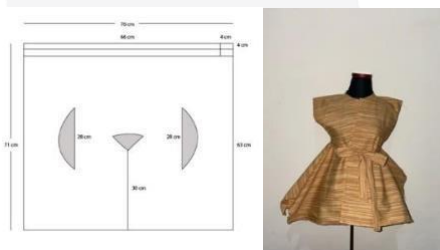
perjalanannya pengepakan (Lee, “*The Best Gear For Flashpackers*”, n.d). Beberapa busana yang cocok untuk dibawa oleh *flashpacker* adalah *tank top*, *sweater*, *overall*, *sundress*, rok, celana *jeans*, pakaian dalam, kaus kaki, sepatu, dan beberapa topi (“*A Travelling Woman’s Guide to a Capsule Wardrobe*”, n.d).

## HASIL DAN ANALISIS

Dengan menerapkan teknik *zero waste pattern*, analisa desain dibuat untuk menentukan produk yang akan dirancang:

1. Menggunakan material kain tenun lurik bermotif udan liris dan memiliki sedikit kelenturan dan tipis sehingga cocok untuk digunakan sebagai bahan busana.
2. Detail yang digunakan adalah bentuk *asymmetrical* pada bagian rok busana.
3. Siluet yang digunakan adalah A line, untuk memberikan kesan *flow* dan agar memudahkan pemakai untuk bergerak dan beraktivitas.

Berdasarkan analisa desain yang telah mahasiswa tentukan, maka didapat hasil eksplorasi akhir yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Eksplorasi 1

(Hurin, 2020)

Eksplorasi 1 menghasilkan busana yang memiliki 2 fungsi busana berbeda dalam satu, diantaranya dapat digunakan sebagai *dress*

maupun *outer*, dengan menggunakan tali untuk mengikat pakaian.



Gambar 2. Eksplorasi 2

(Hurin, 2020)

Eksplorasi 2 menghasilkan busana yang dapat dipakai sebagai *dress*, *overall*, maupun rok dengan cara menggulung bagian atas dan mengikatnya dengan tali.

Berdasarkan hasil eksperimen di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik dasar geometris dan *substraction* pada *zero waste pattern* dengan menerapkan aspek desain *multifunction/transformation* dapat menghasilkan beberapa macam *dress* sesuai dengan kebutuhan *flashpacker* yang menginginkan pakaian modis namun tetap merampingkan barang bawaan. Penggunaan teknik dasar geometris pada *zero waste pattern* digunakan dalam penelitian ini dengan penggunaan kain lurik yang memiliki motif geometris yaitu bergaris karena teknik pembuatan yang ditunen, bentuk geometris memiliki peluang untuk dapat dikembangkan dan dimodifikasi lebih lanjut (Nursari dan



Hervianti, 2017). Selain itu, menurut Nursari dan Djamal (2019), bentuk geometris juga terbukti menjadi bentuk yang fleksibel sehingga dapat dipakai dalam pembuatan pola datar, tergantung pada karakteristik kain yang digunakan, posisi pola pada kain, hingga proses pemotongan pola pada kain tersebut. Dengan hasil busana yang memiliki fungsi serta tampilan yang berbeda, dapat memudahkan *flashpacker* untuk memakai dan mengubah pakaian tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka ketika sedang berlibur. Dengan hasil limbah yang kurang dari 15% sesuai dengan *zero waste pattern*, dimana limbah hasil potongan kain tidak melebihi 15% dari total kain, hasil eksperimen ini memiliki upaya untuk meminimalisir limbah kain di industri fesyen dan mendukung generasi Z dalam melestarikan lingkungan. Penggunaan kain tenun lurik yang tipis juga mendukung kenyamanan beraktivitas dan bergerak ketika busana dipakai dan berupaya agar generasi Z lebih peduli dengan budaya Indonesia dan sebagai *travel blogger*, dapat memperkenalkan kain tradisional ke media sosial sehingga dikenal secara luas dengan gaya pengenalan yang lebih modern.

## KONSEP DESAIN



Gambar 4. Konsep Desain

(Hurin, 2020)

Judul dari konsep ini adalah TRAVICAL, kombinasi istilah “*travel*” dan “*tropical*”. Konsep ini menuju pada *traveler* generasi Z yang sering berkunjung ke negara dan lokasi tropis, memanfaatkan perkembangan teknologi dan gemar menggunakan media sosial sehingga menjadi *travel blogger* adalah salah satu identitas mereka. Dengan kebutuhan *travel* yang mengemas barang serta pakaian yang sedikit namun tetap membawa perangkat teknologi yang berkualitas serta memiliki *budget* perjalanan yang besar, atau disebut sebagai *flashpacker* yang sedang tren saat ini di kalangan generasi Z. Dengan pemilihan warna yang sesuai dengan alam, yaitu warna biru, hijau, coklat, dan merah. Dilengkapi dengan konsep desain

*multifunction/transformation* untuk memberi fungsi fleksibel pada produk, dan menggambarkan sifat generasi Z yaitu fleksibel dan mudah beradaptasi dengan lingkungan.

## PRODUK AKHIR



Gambar 5. Produk 1

(Hurin, 2020)

Produk 1 memiliki fokus utama pada bagian *strap* di pinggang untuk mengubah busana menjadi beberapa fungsi, diantaranya adalah *dress*, *outerwear*, dan *overall*. Busana ini memiliki detail *asymmetric* pada bagian rok dan menggunakan kain lurik yang tipis sehingga memberikan kenyamanan dan sejuk, serta membuat rok menjadi mekar.



Gambar 6. Produk 2

(Hurin, 2020)

Produk 2 memiliki tiga fungsi busana, yaitu sebagai *dress*, *overall*, dan rok. Dengan menggunakan resleting jepang agar tidak terlihat dengan jelas. Detail *asymmetric* pada bagian rok memberi kesan rok yang terlihat mekar atau *flowy*. Penggunaan kain lurik yang tipis membuat busana menjadi lebih ringan sehingga tidak menambah beban barang bawaan lebih besar bagi *flashpacker*.

## KESIMPULAN

Generasi Z yang menyukai teknologi, peduli lingkungan, serta toleran terhadap budaya dapat menjadi peluang bagi mereka untuk mulai mengubah gaya hidup mereka, khususnya di industri fesyen. Dengan pemilihan teknik *zero waste pattern* dan penggunaan kain tenun lurik, dapat mendorong generasi Z untuk mengenal, memahami, dan mendukung pelestarian

budaya dan lingkungan. Dengan hasil busana yang memiliki aspek *multifunction/transformation*, generasi Z yang gemar melakukan perjalanan sebagai *flashpacker* dapat memilih pakaian ini sebagai pakaian yang dibawa selama perjalanannya dengan kenyamanan dan perubahan busana menjadi berbagai tampilan serta fungsi, sebagai *travel blogger*, generasi Z dalam media sosialnya dapat lebih mudah untuk mengajak pengikutnya mengikuti gaya hidup dan gaya berpakaian mereka, serta mengenalkan arti *zero waste pattern* dalam busana yang mereka pakai serta kain tenun lurik agar kesadaran/kepedulian untuk melestarikan lingkungan dan budaya Indonesia meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Traveling Woman's Guide to a Capsule Wardrobe*. (n.d.). Retrieved from [blog.tortugabackpacks.com: https://blog.tortugabackpacks.com/womens-capsule-wardrobe/](https://blog.tortugabackpacks.com/womens-capsule-wardrobe/)
- Badan Ekonomi Kreatif. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi.
- CMO.com Team. (n.d.). Retrieved from [cmo.adobe.com: https://cmo.adobe.com/articles/2019/5/generation-z-travel.html#gs.93y1jf](https://cmo.adobe.com/articles/2019/5/generation-z-travel.html#gs.93y1jf)
- Hurin, K. N. (2020). Perancangan Busana Ready To Wear untuk Travel Blogger Menggunakan Kain Tenun Lurik.
- Lee, M. (n.d.). Retrieved from [blog.tortugabackpacks.com: https://blog.tortugabackpacks.com/best-gear-flashpackers/](https://blog.tortugabackpacks.com/best-gear-flashpackers/)
- Nursari, Faradillah, and Fathia H. Djamal. "Implementing Zero Waste Fashion in Apparel Design." *6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019*. Telkom University, 2019, pp. 98-104.
- Nursari, F., & Hervianti, D. F. (2017). Potensi Penerapan Konsep Zero Waste Pada Busana Tradisional Studi Kasus: Kimono. *Jurnal Rupa*, 71-79.
- Pitanari, P. D., & Pitana, I. G. (2019). What Do We Know About Flashpacker? A Review.
- Whitmore, G. (2019, Februari 13). Retrieved from [forbes.com: https://www.forbes.com/sites/geoffwhitmore/2019/09/13/howgenerationz-is-changing-travel-foroldergenerations/#4546009a78f7](https://www.forbes.com/sites/geoffwhitmore/2019/09/13/howgenerationz-is-changing-travel-foroldergenerations/#4546009a78f7)