

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUSANA ANAK DENGAN APLIKASI TEKNIK *SURFACE TEXTILE* SERTA PERENCANAAN BISNISNYA

Oleh

**ERIEN SEPTIANI**

**NIM: 1605181028**

**(Program Studi Kriya Tekstil dan Mode)**

Dilansir dari laman resmi Badan Pusat Statistik, sebanyak 66.362.800 jiwa anak membutuhkan pemenuhan kebutuhan sandang sehari-hari. Dengan adanya kebutuhan tersebut, maka tak heran banyak *local kidswear brand* yang bermunculan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa walaupun *local kidswear brand* banyak bermunculan, namun banyak juga *local kidswear brand* yang tidak bertahan lama. Kegagalan *fashion brand* tersebut adalah kurangnya dalam memberikan karakteristik atau diferensiasi pada produk sehingga terkesan sama dengan *brand* lainnya dan tidak memberikan pengembangan desain atau variasi lain. Dalam menampilkan karakteristik atau diferensiasi bisa dalam berbagai macam bentuk seperti nilai yang akan disampaikan pada pelanggan. Nilai seni adalah salah satu contohnya. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai seni ini dapat dijumpai pada berbagai karya seperti karya seni rupa. Lukisan anak merupakan salah satu karya seni rupa yang memiliki nilai atau *value* yang mampu menggambarkan karakteristik dari seniman anak tersebut. Melihat adanya potensi menampilkan karakteristik dari inspirasi dan penggayaan lukisan anak, memunculkan potensi untuk dapat diaplikasikan pada produk *kidswear* yang juga memiliki potensi peluang bisnis. Adapun tujuan penelitian yakni memaksimalkan potensi *kidswear* dengan menghadirkan produk *kidswear* yang memiliki karakteristik untuk memenuhi minat dan kebutuhan pada masyarakat yang menerapkan gaya hidup *modern*. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur untuk mengetahui pengetahuan dasar topik penelitian, observasi untuk mengetahui produk pada lapangan dari konsep produk, cara produksi hingga pemasaran, wawancara untuk mengetahui peluang bisnis produk *kidswear* masa kini serta perkembangannya, eksplorasi untuk mengetahui penerapan teknik yang optimal, efisien serta efektif dan tambahan teknik kuisioner untuk mengetahui minat dan kebutuhan produk *kidswear* pada target market. Hasil akhir penelitian ini berupa produk *kidswear* yang akan diaplikasikan teknik *surface textile* seperti *digital printing*. Inspirasi diambil dari fauna endemik di Indonesia dengan dihadirkan dalam bentuk penggayaan lukisan karya anak-anak, dengan proses pengerjaan dilakukan bersama dengan anak sehingga karakteristik dari anak-anak menjadi karakteristik kuat pada produk.

Kata kunci: perencanaan bisnis, *kidswear*, lukisan anak, *surface textile*