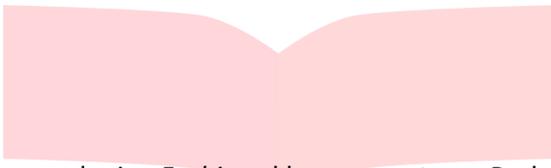


PERANCANGAN PRODUK *OUTERWEAR* WANITA DENGAN TEKNIK BORDIR SEBAGAI ELEMEN DEKORATIF UNTUK TREN BERKAIN

Silva Salsabila¹, Widia Nur Utami Bastaman² dan Shella Wardhani Putri³

^{1,2,3}Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
silvasalsabila@student.telkomuniversity.ac.id, widianur@telkomuniversity.ac.id,
shellawardhani@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Perkembangan dunia *Fashion* khususnya tren Berkain memberikan kebaruan dalam berbusana, para pengikut tren ini menggabungkan kain tradisional dengan atasan *modern*, seperti *outer*. Berdampaknya tren Berkain pada industri *fashion* di Indonesia, membuat *brand* lokal mengeluarkan produk pakaian yang dapat di *mix & match* dengan kain tradisional. Diantaranya adalah *brand* e.look, Pakepakaii dan tuff__puff. Ketiga brand ini memproduksi *outer* menggunakan elemen dekoratif bordir dengan inspirasi motif *floral* dan *novelty* yang inspirasinya bukan dari kebudayaan Indonesia. Hal ini memberikan peluang untuk merancang produk *outer* menggunakan teknik bordir dengan motif *novelty* yang terinspirasi dari kebudayaan Indonesia sehingga dapat menggabungkan hubungan antar nilai budaya dan *modern* sesuai dengan karakter tren Berkain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *double diamond*, yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan *outer* wanita dengan motif makanan tradisional berpotensi menjadi variasi desain yang sesuai dengan tren Berkain. Hasil Penelitian diharapkan menjadi produk Berkain yang tidak hanya estetis namun mengandung unsur kebudayaan Indonesia serta relevan dengan gaya busana masa kini.

Kata kunci: Bordir, *Outer* wanita, Motif *novelty*, tren Berkain.

Abstract: The development of the *Fashion* world, especially the Berkain trend, provides a novelty in dressing, followers of this trend combine traditional fabrics with modern tops, such as *outerwear*. The impact of the Berkain trend on the *fashion* industry in Indonesia has made local brands release clothing products that can be mixed & matched with traditional fabrics. Among them are the brands e.look, Pakepakaii and tuff__puff. These three brands produce *outerwear* using decorative embroidery elements inspired by floral and novelty motifs that are not inspired by Indonesian culture. This provides an opportunity to design *outerwear* products using embroidery techniques with novelty motifs inspired by Indonesian culture so that they can combine the relationship between cultural and modern values according to the

character of the Berkain trend. The research method used is the double diamond method, which consists of four stages, namely Discover, Define, Develop, and Deliver. The results of the study show that the design of women's outerwear with traditional food motifs has the potential to be a design variation that is in accordance with the Berkain trend. The results of the study are expected to be Berkain products that are not only aesthetic but contain elements of Indonesian culture and are relevant to today's fashion styles.

Keywords: *Embroidery, Women's outerwear, Novelty motifs, Berkain trend.trends.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia *fashion* saat ini semakin dinamis, khususnya tren Berkain yang makin diminati oleh kalangan anak muda. Kain tradisional seperti batik, tenun, dan lurik yang sebelumnya sering digunakan untuk acara formal, kini mulai digunakan dalam kegiatan sehari-hari dengan gaya yang lebih kasual. Banyak desainer Indonesia yang ikut mempopulerkan tren ini dipanggung mode nasional dan internasional. Sejak tahun 2008, Jakarta *Fashion Week* tak pernah lepas dari kehadiran wastra Indonesia (JFW, 2024), banyak desainer Indonesia yang mempopulerkan kain wastra melalui karyanya secara kekinian dan inovatif yang ditampilkan di *runaway* Jakarta *Fashion Week*. Diantaranya BIN House yang didirikan oleh Josephine Komara yang kerap kali menampilkan koleksi dengan kain tradisional dan dipadukan dengan kebaya atau atasan, baik dikenakan secara pakem maupun modern (JFW, 2024). Tidak hanya desainer, para pengunjung juga diajak untuk turut mempopulerkan kain wastra melalui demonstrasi teknik Berkain oleh Swara Gembira di JFW 2025 (JFW, 2024). Selain dari dunia *fashion*, tren Berkain juga tumbuh melalui sosial media dan komunitas. Salah satu komunitas yang berperan penting adalah Swara Gembira. Pada tahun 2017 komunitas ini mengenalkan tren Berkain melalui kampanye “Rombak Gaya” dan menyebarkan pesan bahwa budaya Berkain bukanlah budaya yang kuno (Tandoko & Sunarya, 2023). Budaya Berkain yaitu kain khas Indonesia yang

digunakan dalam berbusana sehari-hari (Santiyuda dkk 2023). Melalui tren ini, komunitas Remaja Nusantara dan Swara Gembira memiliki tujuan untuk membiasakan anak muda Indonesia menggunakan kain tradisional dalam kegiatan sehari-hari. Pengikut tren ini menggunakan kain tradisional (*wastra*) dengan atasan yang lebih *modern*, seperti *outer*, kemeja, *T-shirt*, *boots*, dan sebagainya. Hal ini juga diperkuat dengan data hasil observasi melalui Instagram Remaja Nusantara dan *#berkain* di Instagram dan Tiktok, bahwa para wanita pengikut tren ini kerap kali menggunakan *outer* sebagai item busana penunjang tren Berkain sehingga menghasilkan sebuah gaya busana baru.

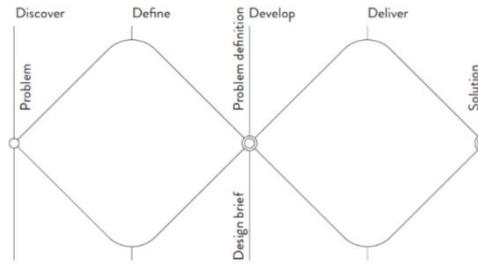
Kebaruan gaya berbusana dalam penggunaan kain tradisional yang dihasilkan terkait tren Berkain yang sebelumnya hanya digunakan pada kegiatan formal menjadi lebih kasual dan dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari (Rajagukguk, 2024). Berdampaknya tren Berkain pada industri *fashion* di Indonesia, membuat banyak *brand-brand* lokal yang mengeluarkan produk pakaian yang dapat di *mix & match* dengan kain tradisional. Diantaranya adalah *brand* e.look, Pakepakaii dan tuff__puff. Brand mendukung tren Berkain dan kerap kali membuat konten *mix & match* produk *outer* wanita dengan kain tradisional. Berdasarkan hasil *document review* pada ketiga brand ini dan observasi di *store Happy Go Lucky* dan *store Up n Wear* menunjukkan bahwa produk *outer* wanita yang diminati adalah jenis *outer vest* dan kimono dengan potongan yang sederhana. Adapun elemen dekoratif yang digunakan adalah teknik bordir. Teknik Bordir merupakan teknik menghias permukaan kain menggunakan benang. dengan inspirasi *floral* dan motif *novelty* yang inspirasinya bukan dari kebudayaan Indonesia. Motif *novelty* yaitu pola yang memiliki unsur kebaruan. Padahal warisan budaya Indonesia seperti upacara adat, kesenian tradisional hingga cerita rakyat dapat menjadi inspirasi, sehingga dapat menjadi inovasi desain yang

menggabungkan nilai tradisional dan *modern* seperti yang dilakukan oleh Rajagukguk (2024) pada penelitian tugas akhir yang melakukan pengolahan motif *novelty* dengan inspirasi kesenian tradisional pada produk *fashion* kemeja wanita.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, hasil observasi menunjukkan bahwa motif yang digunakan oleh *brand-brand* lokal Indonesia masih banyak terinspirasi dari *floral* dan motif *novelty* yang kurang bervariasi, sehingga penulis melihat adanya potensi mengembangkan produk *outer* wanita dengan motif *novelty* yang lebih bervariasi dan menggunakan kebudayaan Indonesia sebagai inspirasi untuk menggabungkan hubungan antar budaya dan *modern* sesuai dengan karakter tren Berkain, dimana sudah terdapat penelitian terdahulu yang mengolah motif *novelty* dengan inspirasi kesenian tradisional menggunakan teknik bordir pada produk kemeja wanita oleh Rajagukguk (2024). Namun belum ada penelitian yang mengolah *outer* wanita untuk menunjang *outfit* tren Berkain, oleh karena itu penulis melihat adanya potensi pengolahan motif *novelty* dengan inspirasi kebudayaan Indonesia menggunakan teknik bordir pada produk *outer* wanita. Penelitian ini akan memberikan kebaruan dan menghasilkan produk *outer* wanita dengan motif *novelty* yang terinspirasi dari kebudayaan Indonesia sebagai produk penunjang tren Berkain.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *Double Diamond: British Design Council*. Metode ini terdiri dari empat tahap, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* (Tschimmel, 2012).



Gambar 1 Proses *Double Diamond*
Sumber: Gustafsson, 2019

– **Tahap Pertama: *Discover***

Merupakan tahap pencarian peluang dan informasi melalui data literatur dari buku, jurnal, dan laporan terdahulu. Dan data lapangan yang diperoleh melalui *document review* mengenai gaya Berkain wanita, perkembangan tren Berkain, *Brand* Pembanding, tren motif. Observasi dilakukan ke Happy Go Lucky, dan Up N Wear. Wawancara dilakukan bersama pengikut tren Berkain Syafarah Auliya, dan Peneliti terdahulu terkait produk Berkain Juniar Angelin Berliana Rajagukguk. Dan eksplorasi Awal mengenai jenis teknik dasar bordir komputer.

– **Tahap Kedua: *Define***

Merupakan tahap penyaringan informasi dari data yang telah diperoleh pada tahap *discover*, untuk dianalisa yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan produk.

– **Tahap Ketiga: *Develop***

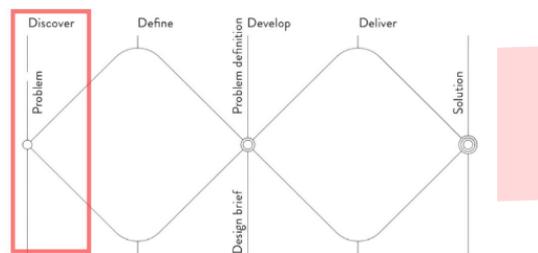
Merupakan tahap pengembangan ide berdasarkan hasil analisa data pada tahap *define* yang selanjutnya akan dilakukan proses eksplorasi dimulai dengan *customer profile*, *lifestyle board*, konsep & *moodboard*, eksplorasi sketsa menggunakan metode *scamper*, eksplorasi motif, hingga eksplorasi komposisi motif dan pengaplikasiannya pada sketsa produk.

– **Tahap Keempat: *Deliver***

Merupakan tahap konsep final akhir yang mencakup *techpack*, produksi, konsep *merchandise*, dan visualisasi produk akhir.

HASIL DAN DISKUSI

TAHAP PERTAMA: *DISCOVER*



Gambar 2 Proses *Double Diamond*

Sumber: Gustafsson, 2019

Tahap ini merupakan tahap *discover* dengan melakukan pengumpulan data literatur yang diperoleh melalui buku, jurnal, artikel populer dan laporan penelitian terdahulu. Dan pengumpulan data lapangan yang diperoleh melalui *document review*, observasi, wawancara, dan eksplorasi Awal.

Hasil Studi Literatur

The Double Diamond Design Process

merupakan metode visual sederhana untuk menjelaskan tahapan dalam proses desain. Metode ini terdiri dari empat tahap yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* (Tschimmel, 2012).

Scamper

Scamper merupakan metode kreatif yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengembangkan ide dengan cara memodifikasi atau mengembangkan ide yang sudah ada. Teknik ini terdiri dari 7 teknik yaitu *subtitute*, *combyne*, *adapt*, *modify*, *put to other uses*, *eleminate*, dan *reverse* (Serrat, 2017).

Outer

Outerwear merupakan jenis pakaian dalam bentuk atasan yang digunakan paling luar dalam satu *style* (Rachmadani, 2020).

Motif

Motif merupakan desain dari bentuk dan garis yang disusun untuk menciptakan pola baru dengan inspirasi dari alam atau benda dengan gaya khas tersendiri (Suhersono, 2005). Motif dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis yaitu motif alam, motif dekoratif, motif geometris, motif abstrak, dan motif *novelty* (Wulandari, 2016).

Bordir

Bordir merupakan elemen dekoratif menggunakan benang, bisa dilakukan dengan tangan atau mesin (Yuliarma, 2016).

Hasil Document Review

1. Peran Swara Gembira dan Gaya Berpakaian Wanita dalam Tren Berkain



Gambar 3 Document Review Gaya Berkain Wanita
Sumber: Instagram dan Tiktok, 2025

Tren berkain merupakan tren yang dikenalkan oleh Swara Gembira pada tahun 2017 melalui kampanye “Rombak Gaya” dan menyebarkan pesan bahwa budaya berkain bukanlah budaya yang kuno (Tandoko & Sunarya, 2023). Melalui gerakan berkain ini, terjadi *mix and match* antara kain tradisional dengan *style fashion modern*.

Document review pertama dilakukan melalui sosial media Instagram Remaja Nusantara dan Pemuda Berkain serta #Berkain pada Instagram dan Tiktok. untuk mengetahui gaya berpakaian yang digunakan oleh wanita dalam mengikuti tren Berkain. Berikut hasil data yang diperoleh:

1. jenis outer yang banyak digunakan adalah vest dengan warna netral, seperti krem, putih, dan hitam
2. menggunakan elemen dekoratif bordir dengan motif *floral*
3. Aksesoris penunjang yang banyak digunakan adalah *Marry Jane Shoes, Sneakers, Slingbag, Shoulderbag*, dan obi belt.

2. Fenomena Tren Berkain Di *Run away Fashion Show* dan *entertainment*



Gambar 4 Tren Berkain di *Runaway* dan *Entertainment* Indonesia 2020-2025
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Document review kedua dilakukan dengan tujuan untuk melihat perkembangan dan eksistensi tren Berkain dalam periode 2020 – 2024 dalam industri *fashion* dan *entertainment*. Berdasarkan hasil *document review* dapat disimpulkan bahwa tren Berkain di *runaway* dan *entertainment* Indonesia dalam lima tahun terakhir menunjukkan eksistensinya secara konsisten. Kain tradisional terus diangkat oleh desainer di panggung mode, dan para publik figur juga menggunakan kain tradisional di acara-acara *entertainment*. Elemen dekoratif yang digunakan adalah bordir dan digital printing. Adapun warna pada koleksi yaitu warna netral dan *colorfull*.



Gambar 5 *Document Review Brand E.look, Pakepakaii, dan Tuff_puff*
Sumber: Instagram *Brand*, 2025

Document review ketiga dilakukan melalui *website, e-commerce*, dan sosial media pada *brand* lokal e.look, pakepakaii, dan tuff__puff. untuk tren *outer* wanita pada *brand-brand* lokal. Berikut hasil data yang diperoleh:

1. Jenis *Outerwear* yang banyak digunakan yaitu Vest dan Kimono
2. Jenis tusukan bordir yang banyak digunakan yaitu tusuk zigzag dan tusuk lurus penuh.
3. Warna dasar pada pakaian yang banyak digunakan yaitu warna netral seperti putih, broken white, dan krem.
4. Warna motif bordir yang banyak digunakan yaitu kombinasi warna primer & sekunder.
5. Material yang banyak digunakan yaitu katun dan linen.
6. Komposisi motif yang banyak digunakan adalah single pattern.
7. Motif yang digunakan oleh banyak brand lokal adalah *Floral*.
8. Penempatan motif banyak ditempatkan dibagian tengah *Outer*.
9. Harga jual produk dikisaran Rp. 150.000 – Rp. 300.00



Gambar 6 *Document Review Tren Motif Makanan pada Brand Fashion*
Sumber: Instagram *Brand*, 2025

Document review keempat dilakukan melalui *website, e-commerce* dan sosial media *brand* dengan tujuan untuk mengetahui tren motif yang digunakan oleh *brand*. Berikut hasil data yang diperoleh:

1. Penggunaan motif *novelty* dengan inspirasi makanan atau alat makanan telah diterapkan secara luas oleh *brand fashion* baik brand lokal maupun luar.
2. Tipe motif yang digunakan pada umumnya menggunakan tipe motif *flat desain* dengan warna *colorfull*.

Hasil Observasi



Gambar 7 Observasi Happy Go Lucky
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 8 Observasi Up N Wear
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Observasi dilakukan dengan mengunjungi *offline store Happy Go Lucky House* dan *Up n Wear*, karena kedua store ini menawarkan produk *fashion* lokal Indonesia yang mengikuti tren *fashion* terkini. Hal ini sesuai dengan tujuan dilakukannya observasi yaitu untuk mengetahui tren *outerwear* wanita dan karakteristiknya. Berikut hasil data yang diperoleh:

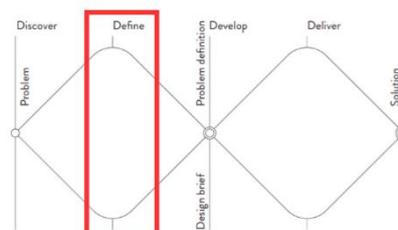
1. Jenis outer yang banyak diproduksi oleh brand lokal adalah vest.
2. Tren warna kain pada brand lokal adalah warna netral seperti krem, putih, dan hitam.
3. Tren warna bordir pada brand lokal adalah warna putih dan gabungan warna primer dan sekunder.
4. Banyak brand lokal menggunakan teknik bordir dengan motif floral dan objek sekitar.

5. Komposisi motif yang menjadi tren adalah repetisi.
6. Kain yang banyak digunakan adalah kain linen dan katun.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua narasumber yaitu safarah Auliya sebagai pengikut tren berkain, dan Juniar Angelin Berliana Rajagukguk sebagai desainer yang telah melakukan perancangan produk *fashion* untuk tren Berkain. Safarah menyampaikan bahwa penggunaan elemen dekoratif bordir pada busana dapat menambah nilai estetika, namun disarankan dibuat dengan pola yang sederhana atau *simple* untuk menjaga visual enak dipandang dan seimbang, karena mempertimbangkan kain wastra yang pada umumnya bermotif ramai. Dan Juniar menyampaikan bahwa Proses perancangan dan pengkomposisian motif pada produk diawali dengan riset target pasar dan produk, lalu dilanjut dengan desain bentuk produk, desain motif, penentuan pengkomposisian motif dan jenis bordir, dan terakhir adalah tahap produksi. Serta Jenis bordir harus dapat memrepresentasikan bentuk sesuai dengan desain ilustrasi digital sebelumnya.

TAHAP KEDUA: DEFINE

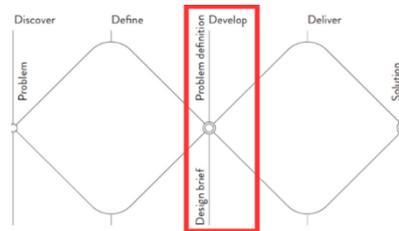


Gambar 9 Proses *Double Diamond*
Sumber: Gustafsson, 2019

Tahap ini merupakan analisa data dari tahapan *discover* dengan menjawab rumusan masalah penelitian yaitu perancangan *outer* wanita berjenis *vest* menggunakan material katun dengan warna netral. Elemen dekoratif yang digunakan adalah motif *novelty* dengan tipe *flat design* dengan warna

colorfull yang terinspirasi dari kebudayaan Indonesia menggunakan teknik bordir sebagai elemen dekoratif untuk diaplikasikan pada sketsa produk.

TAHAP KETIGA: DEVELOP



Gambar 10 Proses *Double Diamond*

Sumber: Gustafsson, 2019

Tahap ini merupakan tahap *develop* yang berisi proses eksplorasi kreatif dalam perancangan produk *outer* wanita, tahap ini mencakup *customer profile*, *lifestyle board*, konsep & *Moodboard*, eksplorasi sketsa, motif, dan komposisi motif serta pengaplikasiannya pada produk.

Deskripsi Konsep



Gambar 11 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Konsep dengan judul “SANUSA” merupakan singkatan dari Sajian Nusantara, konsep ini terinspirasi dari makanan tradisional khususnya kue-kue pasar Nusantara, seperti klepon, onde-onde, serabi, kue bugis, bika ambon, dan putu ayu yang sarat akan nilai budaya. Pemilihan jajanan pasar relevan dengan tren motif novelty yang tengah berkembang di pasaran, khususnya yang mengangkat unsur kuliner sebagai inspirasi desain. Motif dengan inspirasi makanan tradisional tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi

juga membawa nilai-nilai multikultural yang selaras dengan semangat tren Berkain.

Moodboard disusun berdasarkan hasil analisa data lapangan dan akan digunakan untuk merancang *vest* wanita menggunakan teknik bordir untuk tren Berkain dengan warna motif yang *colorfull* sesuai dengan target market.

Eksplorasi Lanjutan Motif

Tabel 1 Eksplorasi Motif Terpilih

No	Inspirasi	Modul
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

8.		
9.		

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Motif dibuat dengan menggunakan teknik stilasi pada bentuk makanan tradisional, khususnya jajanan pasar yaitu putu ayu, serabi, onde-onde, klepon, kue bugis, dan bika ambon.

Eksplorasi Akhir Komposisi Motif Pada Produk

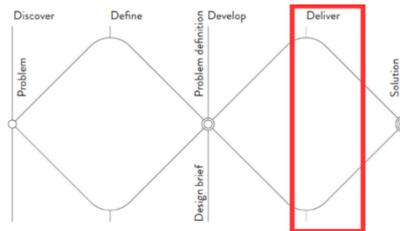


Gambar 11 Desain Produk Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Pengkomposisian motif dibuat berdasarkan data primer, yaitu *single pattern*, dan pengaplikasiannya dilakukan berdasarkan buku Teknik Dasar

Bordir (Nurdhani, 2016), yaitu pada bagian tepi menggunakan motif *scallop* yang mengadaptasi bentuk bulat makanan tradisional. Dan bagian tengah *outer* dengan memainkan ukuran, arah, dan penempatan elemen visual sehingga dapat menciptakan desain yang harmonis.

TAHAP KEEMPAT: *DELIVER*



Gambar 10 Proses *Double Diamond*
Sumber: Gustafsson, 2019

Tahap *deliver* merupakan tahap konsep final, pada tahap ini dilakukan pembuatan *techpack*, proses produksi, konsep *merchandise*, hingga visualisasi produk akhir.

Produk Akhir



Gambar 12 *Look 1*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 13 *Look 2*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 14 Look 3
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

"KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui metode *double diamond* pada Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Produk *outer* wanita dengan teknik bordir sebagai elemen dekoratif untuk tren Berkain" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya fenomena tren berkain, yaitu gaya berbusana yang memadukan kain tradisional dengan busana modern. *Outer* menjadi salah satu *item fashion* yang banyak digunakan oleh wanita dalam tren ini. Jenis *outer* pada perancangan penelitian ini yaitu *vest*, hal ini berdasarkan hasil data primer, bahwa jenis *outer* yang di pakai oleh wanita saat Berkain diantaranya adalah *vest*, juga berdasarkan *brand* lokal yang juga banyak memproduksi *vest*. Dalam data primer ditemukan bahwa karakteristik dari produk *outer* yang menjadi peluang perancangan penelitian ini yaitu menggunakan kain katun, warna netral seperti krem, dan menggunakan elemen *ribbon* sebagai pembuka maupun dekorasi.
2. kebanyakan *outer* yang digunakan masih minim elemen dekoratif. Adapun elemen dekoratif yang digunakan yaitu bordir yang inspirasinya bukan dari kebudayaan Indonesia. Sehingga

berdasarkan hasil observasi, *document review*, dan wawancara, ditemukan bahwa makanan tradisional Indonesia berpotensi dijadikan inspirasi dalam pembuatan motif bordir. Hal ini juga diperkuat oleh tren motif bertema kuliner pada beberapa *brand* lokal. Oleh karena itu, perancangan outer wanita dengan bordir motif makanan tradisional menjadi pendekatan yang tidak hanya estetis, tetapi juga mengangkat konsep multikultur dari kekayaan budaya Indonesia dalam bentuk yang relevan dengan tren busana saat ini.

3. Pengkomposisian motif dapat dilakukan berdasarkan teknik penempatan motif bordir yaitu pada bagian isian, sudut, dan tepian pada produk. Untuk menghasilkan komposisi yang harmonis dapat dilakukan dengan memainkan ukuran, arah dan penempatan elemen visual motif.
4. Pada proses eksplorasi teknik bordir, peneliti mencoba mengeksplorasi berbagai teknik dasar bordir komputer. Dari hasil eksplorasi, tusukan satin dan tatami terbukti sesuai untuk menerjemahkan bentuk visual makanan tradisional karena dapat memberikan detail dengan baik. Selain teknik, pemilihan kain juga menjadi pertimbangan penting. Kain katun dipilih sebagai material yang paling sesuai karena dapat dibordir dan nyaman digunakan untuk pemakaian sehari-hari

SARAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan terdapat saran yang diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan produk serupa di masa mendatang.

1. Untuk peneliti dengan topik serupa yang mengolah motif *novelty* dengan inspirasi kebudayaan Indonesia, mengingat masih banyaknya jenis kebudayaan Indonesia yang belum banyak diolah oleh *brand*

lokal dapat menjadi peluang kedepannya untuk di eksplorasi lebih lanjut.

2. Dalam proses pemilihan kain, kedepannya perlu dilakukan eksplorasi lebih banyak sehingga dapat menemukan jenis kain yang minim kerutan ketika dibordir.
3. Dalam proses pembuatan sketsa dan komposisi motif dengan menggunakan elemen dekoratif bordir diperlukan pertimbangan yang matang sehingga hasil desain tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional serta mudah diproduksi. Peletakan motif bordir harus diperhatikan sehingga tidak berada di area lipatan atau bagian yang sering ditekuk. Kesalahan dalam penempatan bordir ini dapat menyebabkan motif terdistorsi atau tidak terlihat, sehingga mengurangi nilai estetika dan kenyamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fashionary. (2021). *FASHIONPEDIA: The ultimate fashion bible*. Fashionary.
- Gustafsson, D. (2019). *Analysing the Double diamond design process through research & implementation*.
- JFW. (2022). *Pesona 9 Wastra Indonesia dalam Gelaran Jakarta Fashion Week dari Tahun ke Tahun*.
- JFW. (2024). *Remaja Nusantara Ajak Anak Muda Eksplorasi Gaya Berkain di Center Stage Jakarta Fashion Week 2025*.
- JFW. (2024). *Terpikat Wastra Nusantara di Jakarta Fashion Week*.
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric design*. Lafayette, CA : C&T Pub.
- Liang, R. R. (2024). *Koleksi Siklus 2.0 x Wilsen Willim untuk Hari Batik Nasional*. Luxina. <https://www.tempo.co/foto/arsip/bin-house-hadirkan-kain-nusantara-di-jakarta-fashion-week-387296>.
- Ngantung, D. (2020, November 30). *Buah manis pandemi dalam koleksi 3 kesatria mode Indonesia di JFW 2021*. Wolipop Detik. <https://wolipop.detik.com/fashion-news/d-5275140/buah-manis-pandemi-dalam-koleksi-3-kesatria-mode-indonesia-di-jfw-2021>.
- Nurdhani, D. P. A., & Wulandari, D. (2016). *Teknik Dasar Bordir*, Jakarta: Direktorat Kursus dan Pelatihan.

- Nurdhiansyah. (2019). Bin House hadirkan kain nusantara di Jakarta *Fashion Week*. Tempo. <https://www.tempo.co/foto/arsip/bin-house-hadirkan-kain-nusantara-di-jakarta-fashion-week-387296>.
- Nurkhloisah, T., Bastaman, W. N. U., & Fardhani, A. Y. S. (2024). Perancangan Kebaya Encim dan Motif Menggunakan Teknik Bordir Dengan Penerapan Metode Scamper. *eProceedings of Art & Design*.
- Oktamie, F. M, F. Nursari, & R. F. Mori. (2019): Penerapan Konsep Co-Creation Pada Busana outerwear.
- Rachmadhani, D. A, & R. Febriani. (2020): Perancangan Outer Dengan Konsep Modest Travel Wear Untuk Wanita Travelling Pada Musim Gugur. *eProceedings of Art & Design*.
- Rajagukguk, J. A.B., & Bastaman, W. N. U. (2024). Perancangan Produk Kemeja Wanita Dengan Penerapan Teknik Bordir Sebagai Elemen Dekoratif Untuk Tren Berkain, *eProceedings of Art & Design*.
- Riyanto, A. A, & L, Zulbahri. (2009): Modul Dasar Busana. Universitas Pendidikan Indonesi
- Salam, dkk, (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Badan Penerbit UNM. <https://play.google.com/books/reader?id=pRoMEAAQBAJ&pg=GBS.PR3&hl=id>.
- Santiyuda, P., Purnawan, N. L., & Gelgel, N. M. R. (2023). Kampanye #‘Berkain’gembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya ‘Berkain’. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 12(1). <https://doi.org/10.35508/jikom.v12i1.7365>
- Saufika, D. E., & Bastaman, W. N. U. (2022). Perancangan Komposisi Motif Yang Terinspirasi dari Batik Garutan Rereng Adumanis. *Singularity: Jurnal Desain dan Industri Kreatif*, 3(1), 2.
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). *The SCAMPER technique. Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance*, 311-314.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhersono, H. (2005). Desain Bordir Motif Fauna, Jakarta: Gramedia Pustaka
- Tandoko, K., & Sunarya, Y. Y. (2023). Seragam Sekolah Menengah Atas Bertemakan Pakaian Tradisional Indonesia. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 5(2), 224.
- Tschimmel, K. (2012). *Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation. In ISPIM conference proceedings* (p. 1). The International Society for Professional Innovation Management (ISPIM). Utama.
- Yuliarma. (2016). The Art of Embroidery Designs. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).