

Perancangan Outerwear Pantai Dengan Teknik Rajut

Windy Nurwindiandini^{1*}

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung
wnurwindiandini@gmail.com

Edi Setiadi P²

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut
Teknologi Nasional Bandung
edsetia@itenas.ac.id

Dedi Ismail³

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknolog
Nasional Bandung
Ismail@itenas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk dengan metode *design thinking* untuk memperoleh hasil perancangan sebuah produk *fashion* berupa *outerwear* atau pakaian luaran, yang dibuat dengan teknik rajut dan tentunya nyaman saat digunakan dalam berkegiatan di sekitar pantai. Wilayah Bali secara umum beriklim laut tropis yang dipengaruhi oleh angin musim. Terdapat musim kemarau dan musim hujan yang diselingi oleh musim pancaroba. Pada bulan Juni hingga September arus angin berasal dari Australia dan tidak banyak mengandung uap air, sehingga mengakibatkan musim kemarau, sehingga produk ini dirancang agar pengguna tidak perlu memakai banyak pakaian saat akan melakukan beberapa kegiatan di sekitar pantai. dan tetap merasa nyaman memakai produk ini, dan tentunya juga tetap bisa sopan dan menghargai budaya di Indonesia dengan memakai pakaian lebih tertutup saat berjalan di sekitar pantai. Peneliti menggunakan metode pendekatan *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Peneliti melakukan tahapan observasi, wawancara, dan mengidentifikasi kebiasaan berpakaian pengunjung yang ada di lingkungan pantai sanur, kuta, dan seminyak yang berlokasi di Bali, lalu setelah melakukan pendekatan peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik rajut untuk membuat produk dengan pola rajut yang ditentukan dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan nilai keindahan desain. Pengembangan produk ini bertujuan untuk mempermudah pengguna produk dengan memakai satu outfit dalam beberapa kegiatan yang dilakukan saat berlibur ke pantai, menghargai dan menghormati lingkungan dengan berpakaian seleyaknya, dan membuat pengguna lebih fashionable dengan outerwear rajut yang sedang menjadi trend.

Kata Kunci: *Outerwear* pantai, *Produk Fashion*, Teknik Rajut

This study is a product development research using the design thinking method to obtain the design of a fashion product in the form of outerwear or beachwear made with crochet technique that is comfortable to wear for activities around the beach. Bali, in general, has a tropical sea climate that is influenced by the monsoon winds. There are dry and rainy seasons alternating with transitional seasons. From June to September, the wind comes from Australia and contains little water vapor, resulting in the dry season. Therefore, this product is designed so that users do not need to wear many clothes when doing various activities around the beach, yet still feel comfortable and respectful of Indonesian culture by wearing more covered clothing when walking around the beach.

researcher used the design thinking approach consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The researcher conducted observation and interviews to identify clothing habits of visitors in the sanur, kuta, and seminyak beach areas in Bali. After the approach, the researcher decided to use knitting technique to create the product with a predetermined pattern that is adapted to the environmental conditions and aesthetic design values. The aim of this product development is to simplify the user's experience by wearing one outfit for various activities while on vacation, to respect and honor the environment by dressing appropriately, and to make the user more fashionable with knitted outerwear, which is currently a trend.

Keywords: Beach Outerwear, Product Fashion, crochet technique

1. PENDAHULUAN

Rajut sering diidentikkan dengan kegiatan nenek-nenek yang duduk di kursi goyang, karena merajut merupakan kegiatan yang bisa menjadi hobi atau kegemaran sehingga bisa dilakukan sambil bersantai di waktu luang. Namun saat ini rajutan tidak hanya digemari oleh orang yang sudah tua saja, bahkan remaja pun sudah banyak yang menyukainya dan menjadikannya sebagai hobi. Bahkan hasil karya mereka pun sangat bervariasi dan memberi warna baru dalam dunia rajut. Merajut merupakan salah satu teknik tekstil yang mempunyai potensi untuk dikembangkan dalam dunia fesyen, walaupun di Indonesia sendiri, merajut lebih dikenal dengan *crochet* (*merenda*).

Menurut Brown (2013) pada bukunya yang berjudul *Knitwear Design*, para desainer membutuhkan beberapa unsur yang bisa dijadikan inspirasi untuk membuat produk baru dalam dunia fesyen. Cuaca, prediksi tren, dan pengembangan produk yang sudah ada bisa menjadi inspirasi dari pembuatan rajutan. Dari tiga aspek tersebut banyak hal yang dapat di pertimbangkan dalam hal mendesain sebuah produk rajut, seperti jenis benang yang digunakan, tekstur, warna dan dikerjakan secara manual atau menggunakan mesin. Pada masa kini, tren merupakan salah satu strategi penjualan, baik itu melalui produk fesyen, interior, dan gadget. Di zaman yang serba modern ini, banyak orang yang selalu mengikuti perkembangan tren, dengan munculnya sosial media yang mudah di akses, kita dapat melihat perkembangan tren terbaru secara mudah. Tren-tren yang disebarluaskan secara luas melalui sosial media telah membantu perkembangan industri fesyen dengan cepat.

Perancangan sebuah produk fashion atau busana pantai berupa *outerwear* atau pakaian luaran, yang dibuat dengan teknik rajut dan tentunya nyaman saat digunakan dalam berkegiatan di sekitar pantai. produk ini bisa digunakan sebagai pakaian luar yang bisa menutupi baju renang ataupun pakaian dalam pengguna, sehingga mempermudah pengguna jika akan melakukan kegiatan lainnya selain berenang dan bersantai di pinggir pantai.

Produk ini dirancang agar pengguna tidak perlu memakai banyak pakaian saat akan melakukan beberapa kegiatan di sekitar pantai dan tetap merasa nyaman memakai produk ini, dan tentunya juga tetap bisa sopan dan menghargai budaya di Indonesia dengan memakai pakaian lebih tertutup saat berjalan di sekitar pantai. Kekayaan alam dan budaya merupakan komponen penting dalam pariwisata di Indonesia. Alam Indonesia memiliki kombinasi iklim tropis, 17.508 pulau yang 6000 diantaranya tidak dihuni, serta garis pantai terpanjang ketiga di dunia setelah Kanada dan Uni Eropa. Wilayah Bali secara umum beriklim laut tropis yang dipengaruhi oleh angin musim. Terdapat musim kemarau dan musim hujan yang diselingi oleh musim pancaroba. Pada bulan Juni hingga September arus angin berasal dari Australia dan tidak banyak mengandung uap air, sehingga mengakibatkan musim kemarau. Sedangkan pada bulan Desember hingga Maret arus angin banyak mengandung uap air yang berasal dari Asia dan Samudera Pasifik sehingga terjadi musim penghujan.

2. METODE

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan tahapan *design thinking* didalamnya. Metode *Design Thinking* adalah pendekatan yang inovatif dan

kreatif untuk memecahkan masalah dan merancang solusi yang lebih baik. Metode ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk memahami masalah, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dan menghasilkan ide-ide yang inovatif. Dalam artikel ini, kita akan membahas bagian metode yang terdiri dari lima tahap utama dalam Design Thinking.

1. Empati (Empathize): Tahap pertama dalam metode Design Thinking adalah untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang pengguna dan masalah yang dihadapi. Ini melibatkan melakukan wawancara, observasi, dan penelitian untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengguna, kebutuhan mereka, dan konteks di mana masalah terjadi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengasah empati terhadap pengguna dan memahami dunia mereka dari sudut pandang mereka.
2. Definisi (Define): Setelah mendapatkan pemahaman yang kuat tentang pengguna dan masalahnya, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan masalah secara jelas. Ini melibatkan menganalisis data yang dikumpulkan selama tahap empati dan merumuskan pernyataan tantangan atau pertanyaan desain yang jelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengarahkan tim desain pada pemahaman yang komprehensif tentang masalah yang harus dipecahkan.
3. Ideasi (Ideate): Tahap ini melibatkan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide yang kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah yang didefinisikan sebelumnya. Anggota tim desain secara kolaboratif berkontribusi dengan gagasan dan konsep baru. Berbagai teknik kreatif seperti pemetaan pikiran, sesi brainstorming, atau teknik ideasi lainnya dapat digunakan dalam tahap ini. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menciptakan beragam pilihan solusi yang mungkin.

4. Prototipe (Prototype): Tahap prototyping melibatkan pembuatan representasi fisik atau visual dari ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototipe ini bisa berupa mock-up, model sederhana, atau bahkan prototipe fungsional yang lebih kompleks. Prototipe membantu tim desain dalam menguji, mengulik, dan memperbaiki ide-ide mereka secara iteratif. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh umpan balik pengguna dan mengembangkan solusi yang lebih baik.
5. Evaluasi (Evaluate): Tahap akhir dalam metode Design Thinking adalah evaluasi. Di sini, prototipe yang dikembangkan pada tahap sebelumnya diuji secara menyeluruh dengan pengguna akhir. Tim desain mengumpulkan umpan balik dan melakukan analisis untuk memahami kelebihan dan kekurangan solusi yang diusulkan. Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan dan penyesuaian dilakukan pada solusi, dan iterasi dimulai kembali dari tahap empat hingga solusi yang optimal dicapai.

Metode Design Thinking menekankan kerja kolaboratif dan pendekatan eksploratif dalam merancang solusi. Dengan mengikuti lima tahap ini, tim desain dapat memahami pengguna dengan lebih baik, mengidentifikasi masalah inti, dan menghasilkan solusi yang berfokus pada pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pengamatan peneliti menggali informasi lebih lanjut dan menerapkan design dengan beberapa proses tahapan dibawah ini :

- 1) *Empathise*
Wawancara dengan Pak Arsawan, beliau adalah pemilik dari brand kain patran bali. bisnis yang dijalankan beliau berangkat dari tugas akhir beliau yang

mengangkat tentang tenun patran itu sendiri. wawancara ini dilakukan dengan tujuan mengenali lebih dalam tentang tenun patran itu sendiri sebagai konsep budaya yang akan saya angkat untuk produk saya.

2) Define

Setelah melakukan pendekatan pada tahap sebelumnya, ditemukan beberapa masalah dan peluang yang muncul. diantaranya adalah :

- Diluar aktivitas berenang atau berjemur yang dilakukan target user, tentu bikini atau pakaian renang bukanlah outfit yang pantas untuk melakukan kegiatan diluar air.
- Rata-rata target user menghabiskan waktu lebih lama dari 3 jam saat melakukan kegiatan di pantai, dengan kondisi angin pantai tentunya membuat badan tidak nyaman jika hanya menggunakan pakaian renang . apalagi saat menunggu sunset, angin pantai akan lebih kencang, dan suhunya cenderung lebih rendah.
- Untuk menghargai lingkungan sekitar, tentunya harus bisa mencari pakaian yang cocok dan lebih sopan

Biasanya mereka menggunakan outer kain tipis ketika akan berpindah aktivitas atau melakukan kegiatan lain setelah berenang. Target user juga membutuhkan pakaian yang nyaman dipakai selama berjam-jam dalam kondisi angin pantai. dan juga bahan yang tidak membuat gerah saat dikenakan disiang hari atau dalam keadaan ramai seperti dalam keadaan mengunjungi pasar seni yang biasanya akan ramai dan cenderung berdesakan.

Setelah menerima masukan dan saran tentang nilai budaya apa saja yang bisa diterapkan pada produk ini. Akhirnya penulis menetapkan bunga marigold untuk mengadopsi warna dari bunga ini sebagai warna yang akan diterapkan pada produk, pada saat wawancara dengan narasumber, beliau mengatakan bahwa warna-warna bali adalah warna seperti bunga marigold ini. Selain dipakai untuk acara keagamaan, bunga ini juga kerap ditemui sebagai hiasan di café ataupun hotel di bali.



Gambar. 1 Bunga Marigold (Sumber Dokumentasi pribadi penulis)

3) Ideate

Tujuan :

- Menciptakan produk outerwear untuk berkegiatan saat berlibur ke pantai
- Mempermudah pengguna produk dengan memakai satu outfit dalam beberapa kegiatan yang dilakukan saat berlibur ke pantai
- Menghilangkan kebiasaan turis memakai bikini saat melakukan kegiatan lain selain berenang.
- Membuat pengguna lebih fashionable dengan outerwear rajut yang sedang menjadi trend

Batasan :

- Menggunakan bahan katun bali, dengan teknik rajut
 - kenyamanan saat digunakan selama dalam melakukan kegiatan
 - Tidak dirancang untuk berenang dalam keadaan nyaman
- Bahan yang digunakan adalah benang katun susu bali, dengan ukuran 2 & 3 apply.



Gambar. 2 (Sumber : online store merajut)

Adapun pattern rajut yang digunakan dalam pembuatan outwear pantai Sebagai berikut :



Gambar.3 Pattern rajut (Sumber : aabharcreations.com)



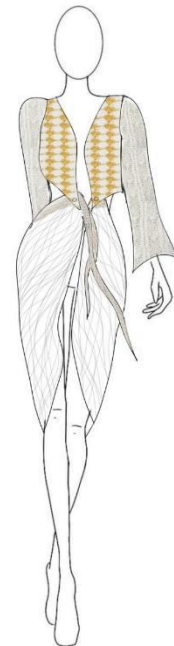
Gambar.4 pattern rajut (Sumber : thestitchinmommy)

Konsep desain

Pola rajut yang diterapkan pada bagian atas outerwear sengaja dibuat lebih rapat, upaya menahan hembusan angin pantai yang kencang, dikarenakan bagian dada sampai perut adalah bagian yang sensitive, apalagi jika terkena hembusan angin pantai yang sangat kuat secara langsung.

Lalu pada bagian pinggang sampai bawah outerwear, diterapkan pola rajut yang lebih renggang. karena bagian bawah outerwear memiliki kemungkinan basah terkena air dan menyebabkan bahan lebih berat saat dalam keadaan basah. maka dari itu, pola rajut renggang akan membuat bahan lebih ringan walaupun dalam keadaan basah.

Hasil Desain yang dibuat oleh penulis :



Gambar. 5 gambar final desain (Sumber : gambar pribadi penulis)

- 4) Prototype
Pada pembuatan prototype, yang dilakukan oleh peneliti adalah

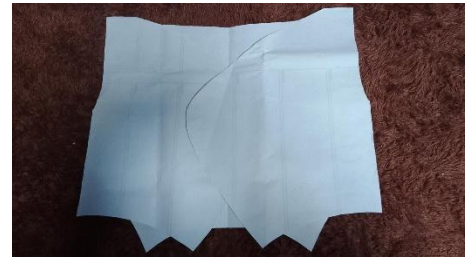
pembuatan pola dengan ukuran yang sudah ditentukan.



Gambar.6 pola outerwear (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.7 pola outer wear (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.8 Merajut sesuai pola (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)

Setelah membuat pola dengan kertas pola, kemudian dilanjutkan dengan hal merajut diawali dengan pola bagian depan badan outer, merajut sesuai pattern yang sudah dipilih.



Gambar.9 Hasil rajut pola depan bagian kanan dan kiri (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.10 penyambungan bagian depan dengan bagian belakang (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.11 perajutan bagian lengan (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.12 Hasil rajut bagian bawah outerwear dengan pattern yang berbeda dari bagian atas outerwear (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



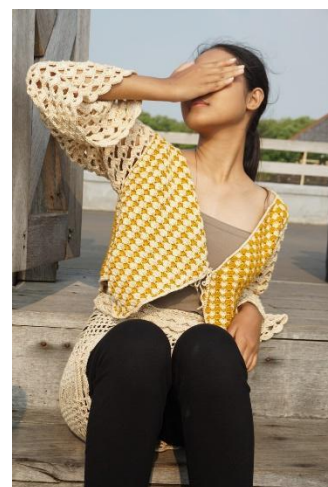
Gambar.13 Setelah pemasangan tali pada bawahan outerwear (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.14 dokumentasi produk saat dikenakan di pantai (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.15 dokumentasi produk saat dikenakan di pantai (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)



Gambar.16 dokumentasi produk saat dikenakan di dermaga (Sumber : Dokumentasi pribadi penulis)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan produk yang dihasilkan dari penelitian dengan judul **“Perancangan Outerwear Pantai Dengan Teknik Rajut”** :

- a. Peneliti mengeksplorasi berbagai teknik rajut mulai dari bahan yang digunakan, teknik dan alat yang dipakai sehingga dapat menghasilkan produk rajut yang kekinian dan sesuai dengan iklim di Indonesia. - Dalam penentuan desain, peneliti memilih desain yang lebih praktis dan memiliki variasi teknik rajut yang di gabungkan dengan rajut mesin sehingga dapat meningkatkan produk rajut tersebut. - Peneliti memiliki peluang untuk merancang dan menghasilkan produk rajut outerwear yang dapat memenuhi kebutuhan fashion bagi remaja di kota-kota besar yang membutuhkan produk rajut yang unik dan dapat melengkapi pengguna dalam berbusana dan juga melindungi dari udara dingin

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang turut membantu atas proses penelitian perancangan produk outer wear pantai dengan teknik rajut. Dengan hormat penulis mengucapkan terika kasih kepada :

- 1) Bapak Drs. Edi Setiadi P, M.Ds. selaku dosen pembimbing.
- 2) Ibu Dra. Saftiyaniingsih Ken Atik, M.Ds. selaku konsultan dosen.
- 3) Ibu Ari yang membantu penulis dalam produksi Prototype Produk Outer wear pantai dengan teknik rajut.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Carol. (2013) *Knitwear Design*.ISSN : 2355-9349 e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017 | Page 1185
- Merchant, Nancy. (2009) *Knitting Brioche: The Essential Guide to Brioche Stitch*
- Sinclair, 2015. *Textiles and Fashion Materials*.
- Indonesia Trend Forecast. (2017) *Greyzone*.
- Karmila, Mila dan Marlina. (2010) *Kriya Tekstil*
- Norman, D. A., & Verganti, R. (2014). *Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change*. *Design Issues*, 30(1), 78-96.
- Ullman, D. G. (2010). *The Mechanical Design Process* (4th ed.). McGraw-Hill.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2011). *Product Design and Development* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Luchs, M. G., Swan, K. S., & Griffin, A. (2015). *Design Thinking and Innovation: A Review of the Literature*. *Journal of Product Innovation Management*, 32(2), 145-161.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2011). *Design Thinking: Understand - Improve - Apply*. Springer.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Dorst, K. (2011). *The Core of "Design Thinking" and its Application*. *Design Studies*, 32(6), 521-532.
- Lockwood, T. (Ed.). (2009). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Allworth Press.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg Publishers.
- Tschimmel, K. (2012). *Design Thinking as an Effective Toolkit for Innovation*. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Design Creativity* (pp. 623-630). Design Society.