

Proses Kreatif Desainer Fashion dalam Penciptaan Busana

Didiet Maulana

Tulisan ini merupakan bagian dari materi yang telah disampaikan pada kegiatan workshop jahit bertajuk “Proses Kreatif Penciptaan Busana pada Tatahan Normal Baru” yang diselenggarakan pada Rabu, 14 Oktober 2020 secara daring oleh Prodi Desain Mode, FSRD, ISI Denpasar, sebagai rangkaian kegiatan PPPTV Tahun Anggaran 2020. Link YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=G43t-D2z4U&t=150s>

Abstrak

Seorang desainer fashion selalu dituntut untuk kreatif dan produktif walaupun dalam kondisi yang tidak pasti akibat terjadinya pandemi covid 19 di tahun 2020. Kondisi ini menjadi sebuah tantangan bagi desainer fashion untuk tetap berkarya. Ide-ide kreatif desainer fashion perlu diproses dan disusun secara sistematis agar ide tersebut menjadi sebuah wujud abstrak berupa busana. Proses sistematis tersebut disusun dalam lima tahapan proses kreatif. Lima tahapan proses kreatif terdiri dari 1) *educate yourself* atau mengedukasi diri, 2) *research* atau meneliti, 3) *moodboard* atau papan inspirasi, 4) *sketching* atau membuat sketsa, 5) *production stage* atau memproduksi karya dan menampilkan karya. Tahapan tersebut akan mempermudah desainer fashion untuk mengeksekusi idenya sekaligus menghindarkan desainer dari kesalahan pakem-pakem dalam menerapkan konsep pada busana.

Pendahuluan

Menurut Sugihartono (2007:14), kreatifitas merupakan salah satu kemampuan mental yang unik pada manusia. Kreatifitas sering sering melibatkan kemampuan berpikir. Orang yang kreatif dalam berpikir mampu memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dari orang pada umumnya. Adapun menurut Agus Nggermanto (2003: 73) kreatifitas adalah keterampilan yang berarti siapa saja berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar maka ia akan menjadi kreatif.

Kreatifitas yang ada pada setiap individu penting untuk dikembangkan karena dengan berkreasi seseorang dapat mengekspresikan dirinya. Yang mana mengekspresikan diri merupakan kebutuhan dari setiap individu agar dapat memperoleh pengakuan publik. Selain itu kreatifitas merupakan sebuah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Utami Munandar, 1987: 45).

Seorang desainer khususnya yang berkecimpung dalam dunia fashion memerlukan kreatifitas untuk menciptakan sebuah busana. Kreatifitas seorang desainer akan terasah dengan rasa ingin tahu yang besar serta kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian seorang desainer akan menemui permasalahan yang dapat diselesaikan dengan proses kreatif, sehingga ide-ide kreatif dapat diproses dan disusun secara sistematis yang menciptakan sebuah karya berupa busana.

Di tahun 2020, Indonesia bahkan dunia tengah menghadapi pandemi covid 19, yang menuntut manusia untuk beradaptasi dengan menerapkan protokol kesehatan dan tatanan normal baru. Hal ini menjadi sebuah tantangan seorang desainer untuk tetap bertahan dan berpikir kreatif dalam menghadapi tatanan normal baru. Seorang desainer dapat tetap produktif dalam menghadapi tatanan normal baru dengan melakukan proses kreatif.

Proses kreatif dalam menciptakan busana dapat terdiri dari lima tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari 1) *educate yourself* atau mengedukasi diri, 2) *research* atau meneliti, 3) *moodboard* atau papan inspirasi, 4) *sketching* atau membuat sketsa, 5) *production stage* atau memproduksi karya dan menampilkan karya.

Pembahasan

Seorang desainer fashion memerlukan proses yang sistematis untuk menampung ide-ide kreatif dalam merancang busana. Proses merancang busana tersebut dapat dilakukan dengan lima tahapan proses kreatif. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari :

1) *Educate Yourself*

Tahapan *educate yourself* ini merupakan tahapan untuk melakukan studi dalam bidang fashion baik secara formal dan informal. Studi secara formal dapat melalui sekolah-sekolah mode, sedangkan studi secara informal dapat dilakukan dengan mengikuti kursus ataupun secara otodidak. Studi secara formal ataupun informal diperlukan untuk membekali diri dengan dasar-dasar ilmu fashion sehingga mempermudah proses kreatif selanjutnya yaitu proses *research*/meneliti.

2) *Research*

Tahapan *research* adalah tahapan meneliti untuk memperoleh data-data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan guna memecahkan permasalahan. *Research* terdiri dari *research* primer dan sekunder, perbedaan diantara keduanya terletak pada cara memperolehnya. *Research* secara primer diperoleh dengan melakukan penelitian secara langsung ke objek penelitian misalnya dengan wawancara.

Sedangkan *research* sekunder adalah data yang diperoleh dengan menggunakan studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku dan diperoleh berdasarkan catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian. Informasi atau data yang diperoleh bermanfaat untuk menentukan konsep busana. Disamping itu *research* yang dilakukan akan berpengaruh besar ke dalam pemilihan bahan, warna, detail dan berbagai unsur yang terdapat dalam koleksi busana wanita.

Tahapan *research* ini sangat penting bagi desainer untuk menghindari plagiat. Disamping itu dengan tahapan *research* desainer akan mengetahui hal-hal yang boleh dan tidak boleh diaplikasikan dalam busana, terutama yang berkaitan dengan budaya suatu tempat yang memiliki pakem-pakem atau kesakralan yang harus dihargai.

3) *Moodboard*

Moodboard adalah papan inspirasi yang digunakan untuk memvisualisasikan ide-ide kreatif dan informasi saat *research*. Papan inspirasi ini berupa beberapa kolase gambar, warna dan sampel objek dalam suatu komposisi. Membuat moodboard dilakukan dengan a) mengumpulkan gambar, b) menyeleksi gambar yang paling tepat dengan konsep, c) menyesuaikan tone warna dari gambar atau lampirkan skema warna untuk memperjelas konsep yang telah ditentukan. Tujuan dari *moodboard* adalah untuk memberikan gambaran atau referensi dari konsep yang telah ditetapkan sehingga desainer mengetahui cakupan ataupun batasan konsep yang akan dituangkan ke dalam proses kreatif selanjutnya yakni tahapan *sketching*.

4) *Sketching*

Sketching adalah tahapan untuk merancang busana dengan menggambar busana berdasarkan konsep. Sketsa yang dirancang dilengkapi dengan gambar kerja yakni teknik menggambar busana dengan fungsinya dan detail dari busana. Gambar kerja ini berfungsi untuk menyampaikan ide dan gagasan dari rancangan busana kepada tim produksi yang akan mengeksekusi sketsa menjadi wujud busana.



Gambar 1. Tahapan *sketching*
Sumber: didiet maulana, 2020

5) *Production stage*

Production stage adalah tahapan memproduksi busana sampai dengan menampilkan busana. Tahapan produksi dilakukan dengan memilih bahan yang sesuai dengan konsep serta sketsa busana. Setelah memilih bahan, tim produksi akan membuat konstruksi pola busana. Terdapat dua teknik utama dalam membuat pola dasar yaitu, konstruksi datar atau *flat pattern-drafting* dan konstruksi padat atau pola *drapping*.

Konstruksi datar adalah menggambar pola di atas kertas dengan memakai pengukuran-pengukuran yang akurat. Penggambar pola harus dapat membayangkan hasil akhir bila pola telah dipindahkan ke atas kain, dan selesai dijahit sebagai pakaian. Menggambar pola dengan teknik konstruksi datar dikenal metode-metode yang diberi nama berdasarkan nama penciptanya, misalnya Danckaerts, Cuppens Geurs, Meyneke, Dressmaking, dan So-En.

Konstruksi padat (pola *draping*), pola dibuat dengan cara menyampirkan kain muslin atau blacu di manekin atau langsung di atas badan pemakai. Kain disematkan dengan jarum pentul sambil diatur agar sesuai dengan bentuk tubuh manekin. Kain di bagian kerung lengan, kerung leher, dan bagian pinggang digunting sesuai desain pakaian yang diinginkan.

Potongan-potongan pola yang sudah selesai dapat dijahit untuk dijadikan prototipe pakaian. Menjahit material busana diperlukan teknik jahit dan teknik *finishing* yang tepat sesuai dengan jenis busana yang dirancang. Setelah pakaian selesai dijahit, manekin kembali dipakai untuk mengepas (*fitting*) pakaian dan melihat hasil jadi serta kesesuaian rancangan.

Jika busana yang diproduksi telah sesuai dengan rancangan maka busana siap ditampilkan lewat berbagai media baik media cetak seperti majalah ataupun media online yakni sosial media. Selain media tersebut

desainer fashion dapat menampilkan koleksi busana mereka dalam *fashion show* atau peragaan busana. Peragaan busana yang diadakan seorang desainer menjadi media promosi desainer dengan mengundang konsumen potensial yang mengapresiasi rancangan desainer.



Gambar 2. Kesemsem Lasem *Fashion Show* Didiet Maulana di Semarang
Sumber : Didiet Maulana, 2019

Penutup

Ditengah dunia yang dilanda pandemi, seorang desainer fashion memiliki tantangan untuk terus berpikir kreatif dan tetap produktif. Pemikiran kreatif seorang desainer membuahakan ide kreatif, yang mana ide kreatif tersebut perlu diproses secara sistematis untuk mewujudnya ide menjadi sebuah wujud abstrak berupa busana. Proses sistematis tersebut disusun dalam lima tahapan proses kreatif.

Lima tahapan proses kreatif terdiri dari 1) *educate yourself* atau mengedukasi diri, 2) *research* atau meneliti, 3) *moodboard* atau papan inspirasi, 4) *sketching* atau membuat sketsa, 5) *production stage* atau memproduksi karya dan menampilkan karya. Lima tahapan proses kreatif tersebut dapat menuangkan ide desainer fashion secara sistematis serta dapat dipertanggung jawabkan karena telah melewati tahapan *research*. Tahapan proses kreatif ini desainer diharapkan dapat menggali lebih banyak ide serta memilah konsep yang boleh dan tidak diaplikasikan dalam

merancang busana, mengingat adanya pakem-pakem yang perlu diperhatikan jika mengaplikasikan budaya tertentu sebagai inspirasi busana.

Daftar Rujukan

Fanny. "Mengenal Macam-Macam Pola Busana". [online] Available at <https://www.fesyendesign.com/mengenal-macam-macam-pola-busana/>, 2020 [diakses 15 Oktober 2020]

Nggermanto Agus. 2003. *Quantum Quotient, Kecerdasan Quantum, Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Utami, Munandar. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Penuntun Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: gramedia