



Dampak Budaya Digital dalam Proses Perancangan Busana

Winwin Wiana

Program Studi Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia
Email: bahana_jingga@yahoo.co.id

Abstract. Through times, we may aware that clothes carries more values and meanings than merely covering our 'naked-ness'. In today's world, clothing (or fashion) is representing our identities and associated life-styles. Thus, in today's world clothes has commercial weight as it means big business and financial benefits. The ever-increase competition of today clothing business (especially those of fashion industry) is so fierce that time-to-reach-market becomes priority for clothing-business principals. Many turn into digital technology as it offers product efficiencies and speedy processing. This study discusses the effect of digital culture of today into the process of clothes design.

Keywords: *Digital technology; fashion; market competition.*

1 Pendahuluan

Berpakaian pada masa kini tidak lagi hanya sekedar suatu modus bagaimana manusia menutupi tubuh, namun lebih dari itu. Berpakaian sekarang lebih menjadi satu manifestasi dari gaya hidup. Dalam dunia busana pun dikenal dengan istilah *mode*, yang berarti bagaimana cara kita mengekspresikan diri, menciptakan citra, harga diri, *self esteem*, bahkan aktualisasi diri. Pada dasarnya *mode* memiliki dimensi yang sangat luas, *mode* tidak hanya sekedar bagaimana cara berpakaian yang pantas, namun lebih dari itu *mode* adalah suatu modus berekspresi, berbahasa dan berbudaya [1]. Dunia *mode* pakaian juga banyak mempertimbangkan aspek filosofi, fungsi, kenyamanan, sampai pada sisi estetika. Kondisi tersebut terus berlangsung, terlebih dalam memasuki era globalisasi dan pasar bebas, ketika pakaian menjadi komoditi dagangan yang penting di dunia [2].

Dekade 1990 disebut-sebut sebagai awal dari era globalisasi. Beberapa pakar globalisasi mengartikan bahwa era globalisasi adalah era yang memperlihatkan peningkatan teknologi informasi, telekomunikasi dan transportasi yang semakin pesat dan canggih. Sedangkan orientasi pemikiran kepentingan maupun segala daya upaya manusia untuk mewujudkan pemikiran dalam rangka mencapai kepentingan tersebut cakupannya meliputi kawasan yang semakin mendunia atau global. Fenomena tersebut harus dihadapi oleh setiap bangsa dan negara, termasuk Indonesia

Dalam menghadapi pasar global, sikap dan pola pikir praktisi desain (Desainer) sebagai pelaku utama dalam mengendalikan kecenderungan (*trend*) mode yang berlaku dalam kurun waktu tertentu, dituntut untuk dapat mengantisipasi dinamika pasar. Selain dari itu eksistensi pesaing dari negara maju, harus dicermati dan diantisipasi [3].

Teknologi digital sebagai salah satu produk era globalisasi, adalah salah satu fenomena yang mulai banyak dimanfaatkan oleh dunia mode Indonesia memasuki tahun 90-an. Sebagaimana diketahui bersama bahwa teknologi digital banyak memberikan dampak “positif” pada bidang *fashion*, karena keunggulannya dalam menunjang mekanisme produksi [4].

Berbagai kemajuan yang terjadi dalam lingkup desain busana salah satunya dipicu oleh kehadiran komputer grafis sebagai alat bantu dalam perancangan menggantikan pekerja-an yang sebelumnya dikerjakan dengan sistem manual. Pada proses perancangan busana, komputer menawarkan berbagai kemudahan, kecepatan, keleluasaan dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru dalam mendesain busana. Komputer telah menciptakan dimensi baru dalam proses berkreasi seluas-luasnya. Hal-hal yang semula tidak terpikirkan dapat terwujud. Komputer grafis telah banyak membawa pengaruh tidak saja terhadap tampilan karya desain busana, tetapi juga pada proses produksi dan proses kreasi bagi perancang busana. Penggunaan komputer desain pada proses perancangan busana saat ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses produksi *fashion*.

2 Peran Komputer Desain Bagi Perancang Busana

Konsep dasar sebuah karya rancangan busana sarat dengan informasi yang harus dapat dijabarkan oleh desainer sebagai gambar kerja yang akan menghasilkan suatu produk busana. Seorang desainer busana (*Fashion designer*) adalah pihak pertama pada sistem mekanisme kerja produksi di industri garmen yang berperan dalam menyajikan suatu desain busana sebagai gambar kerja/panduan dalam proses produksi selanjutnya. Oleh sebab itu tampilan visual dari desain yang dibuat, harus memuat berbagai karakter yang dapat memberikan informasi seakurat mungkin tentang busana yang akan diproduksi.

Memasuki awal tahun 1990an dari tahun ke tahun semakin banyak industri garmen yang memanfaatkan teknologi komputer pada proses perancangan busananya, karena dengan teknologi komputer seorang desainer dengan bebas dapat bereksplorasi dan bereksperimen dalam menciptakan desain-desain busana yang inovatif dan dapat mengakomodasi permintaan pasar.

Komputer desain adalah suatu jaringan perangkat teknologi yang berkemampuan tinggi dan serba bisa, sehingga seorang desainer yang telah menguasai teknologi komputer dalam proses pendesainan busana, pada umumnya akan mampu menghasilkan dan mewujudkan ide-ide secara lebih cepat dibandingkan bila dikerjakan dengan cara yang lainnya. Hal ini sangat mendukung dalam mewujudkan target produksi dan efisiensi yang harus dipenuhi oleh suatu industri garmen.

Seorang desainer yang pada awal abad ke-20 masih harus menggunakan cara-cara konvensional dalam mendesain, kini semakin banyak yang menggantikannya dengan komputer. Melalui teknologi komputer seorang desainer dapat dengan leluasa mengekspresikan diri dengan berbagai tugasnya dalam memecahkan masalah perhitungan kompleks.

Logika digital kerap kali dinilai lebih kaya karena berisi program-program perangkat lunak dari “perpustakaan visual” pemikir kelas dunia. Sebagai contoh ketika seorang desainer akan mendesain sejenis busana tertentu, maka kumpulan *clipart/ art work* seperti fasilitas jenis serat, tekstur, motif, warna, garis model serta detail model bagian-bagian busana dimanfaatkan sebagai ide dasar.

Komputer grafis telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk membantu para desainer dalam menghasilkan suatu gagasan perancangan yang lebih kompleks dan dapat diformulasi ulang (*edit*), sehingga desainer tidak perlu mengulang dari awal bila gambar yang dibuat tidak bagus/tidak tepat. Kondisi tersebut akhirnya mengubah parameter desainer dalam bekerja, yaitu bila sebelumnya dengan teknik manual seorang desainer cenderung membuat perencanaan terlebih dahulu dalam suatu proses merancang, kemudian setiap tahapan selalu diperhatikan pada aspek teknis dan pelaksanaan yang memungkinkan akan sangat dibatasi dengan sarana yang tersedia.

Para perancang menyukai fasilitas tersebut karena memberinya berbagai hal yang bersifat eksperimental, dengan berbagai kemungkinan hubungan antara warna dan efek-efek visual yang luas, dan secara umum memungkinkan desainer untuk bermain dengan semua jenis struktur tersebut. Area dimana teknologi komputer digunakan dengan keberhasilan yang besar berada pada penggambaran, telah mengambil alih tempat juru gambar, dan semua perangkat yang dikaitkan dengannya tersedia pada program tersebut. Dengan menggabungkan sistem-sistem pada program tersebut serta juru gambar yang cocok, gambar yang baik segera dapat dihasilkan.

3 Proses Perancangan Busana Dengan Teknologi Digital

Pada dasarnya kegiatan perancangan di semua bidang mirip, yaitu mengorganisir elemen desain sesuai dengan prinsip-prinsipnya. Perancang adalah seorang yang sangat dipandang pada bidang apapun mereka beroperasi. Mereka adalah inisiator, pembentuk, pembuat citra dan orang yang diandalkan oleh orang lain untuk memulai sesuatu. Satu aspek penciptaan mengimplikasikan sesuatu yang bermakna, tetapi pengertiannya biasanya dianggap berasal dari “perpaduan bahan–bahan yang diketahui dengan suatu cara yang berbeda dalam menghasilkan suatu efek yang baru”. Lembaran data yang baru ini kemudian dapat dimanipulasi oleh seorang perancang kemudian memadukannya dengan berbagai informasi yang telah diketahui sebelumnya untuk menghasilkan suatu citra atau produk yang baru.

Kedua, merancang juga melibatkan penciptaan gaya dan cita rasa, yang merupakan komponen–komponen dari apa yang kita sebut “*fashion*” (mode pakaian). Mode dalam istilah yang umum adalah pengadopsian suatu imej tertentu, suatu aktivitas yang berkisar di sekitar penampilan luar yang dirancang untuk membuat suatu kesan yang istimewa dari yang lainnya.

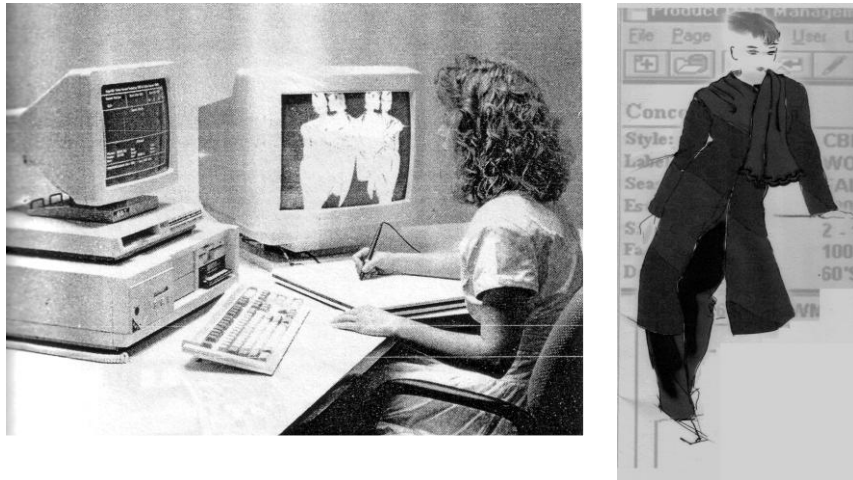
Pada saat sebuah industri *fashion* dihadapkan dengan pemilihan sebuah sistem, maka faktor–faktor yang menjadi perhatian:

1. Teknologi canggih dan teruji.
2. Daya tahan sistem.
3. Pemeliharaan yang baik dan fasilitas pembaharuan perangkat lunak, ditambah jaminan yang beralasan bahwa penyuplai akan bertanggung jawab untuk sekurangnya selama periode yang diproyeksikan bagi pembaharuan sistem.

Proses perancangan busana dengan menggunakan teknologi komputer pada umumnya dimulai dengan membuka seluruh file pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya. Bila bekerja dengan *clipart* atau *artwork*, maka desainer dapat membandingkan antara ide yang telah terfikir sebelumnya dengan tampilan yang tersedia pada fasilitas tersebut. Proses membandingkan antara gagasan awal dengan apa yang dilihat dalam kumpulan *clipart/artwork* menjadi bagian yang tidak dapat dihindari sebagai suatu proses mendesain dengan komputer.

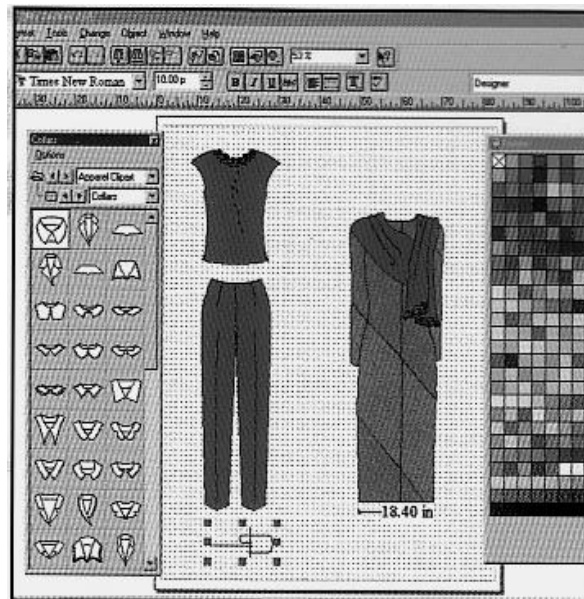
Proses desain dengan menggunakan fasilitas teknologi digital dilakukan dalam berbagai tahap:

- a. Membuat sketsa desain dengan menggunakan *mouse* atau *wacom digitizer* (*mouse pen*)



Gambar 1 Contoh proses desain.

- b. Membuat desain dalam format “*Production Sketching*” agar desain tersebut dapat diproses lebih lanjut pada proses produksi. Bentuk bagian-bagian busana telah tersedia pada *clipart/artwork*, desainer dapat menggabungkan bagian-bagian tersebut sesuai kebutuhan.



Gambar 2 Contoh sketsa produksi.

Untuk selanjutnya gambar desain yang dibuat (*Production Sketching*) sudah dapat difungsikan sebagai panduan dalam proses produksi

Sekilas proses perancangan busana dengan menggunakan teknologi komputer terlihat sangat sederhana. Pada dasarnya memang demikian, namun dari proses yang sederhana tersebut dapat dibuat berbagai varian yang sangat mendukung aspek efisiensi dan efektifitas.

- Dari sketsa desain yang telah dibuat, seorang desainer dapat menerapkan berbagai motif dan tekstur melalui beberapa langkah mudah, misalnya dengan proses *Scanning* dari material yang ada, atau dengan meng-*insert* motif dari desain tekstil yang telah dibuat, serta dari fasilitas menu desain tekstil. Keuntungan lainnya adalah tingkat akurasi yang tinggi dari tiap detail motif dapat diperoleh.



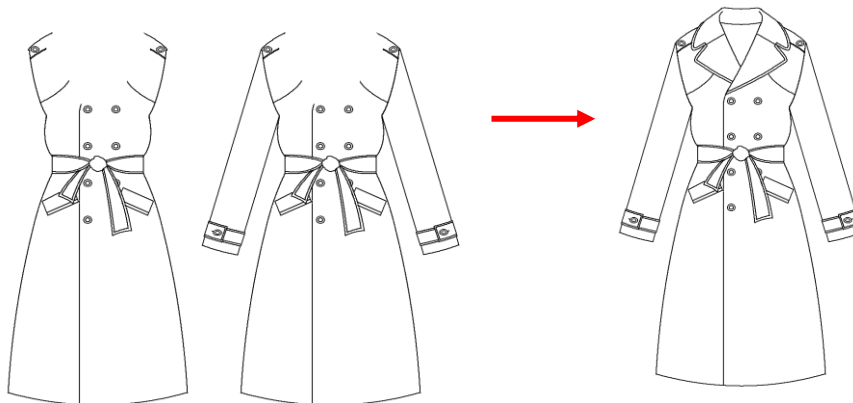
Gambar 3 Contoh motif tekstil di-pindai pada rancangan busana.

- Bila model diambil dari dokumen (*file*) yang telah ada, dapat diterapkan berbagai elemen tekstil dengan berbagai karakter warna, tekstur dan motif.



Gambar 4 Contoh penerapan elemen tekstil pada model dalam dokumen.

- Dari fasilitas menu detail model bagian busana, dapat dibuat berbagai perubahan model busana dengan cara yang mudah dan cepat



Gambar 5 Contoh perubahan model busana menggunakan *Clipart*.

Sarana “*Clipart*” memfasilitasi pembuatan suatu model busana dengan cara yang sangat cepat dan mudah, yaitu :

1. Klik jenis mode busana yang akan dibuat (*coat / jacked / blouse / skirt / T- Shirt / sweater* dan sebagainya),
2. Klik model lengan (format tersedia dalam model standar dan berbagai variasi model),
3. Klik model kerah (terdapat berbagai alternatif model pada jenis busana serupa).

- Selanjutnya pada desain busana yang telah dibuat, diterapkan teknik pewarnaan pada option “*Pallete*” yang dapat diorganisir hingga mendapatkan karakter dan komposisi warna yang diinginkan.



Gambar 6 Contoh teknik pewarnaan menggunakan option “*Pallete*”.

- Teknik penyelesaian lain dapat dibuat dengan menerapkan tekstur atau motif tekstil pada format desain yang telah dibuat. Material tekstil yang diterapkan telah tersedia dalam file “*fabrics*”. Namun demikian desainer dapat menerapkan material tekstil yang dimilikinya melalui proses “*scanning*” yang dapat langsung diterapkan pada format desain.

4 Dampak Penggunaan Teknologi Digital pada Proses Desain Busana

Pada saat sebuah perusahaan memutuskan untuk mengadakan fasilitas komputer, maka perlu langkah besar untuk merubah system kerja. Kemudian juga akan menciptakan pembiayaan yang besar, juga pada saat yang bersamaan pekerja dan juru gambar harus dilatih. Demikian pula semua data, pola, rancangan, perencanaan, jadual produksi, tanggal pengantaran penjualan dsb, harus diformat dalam sistem komputerisasi secara serentak. Pada saat yang sama, perancang, pemotong pola, *grader*, dan perencana harus belajar bagaimana untuk bekerja secara efisien pada sistem tersebut. Perpindahan pada komputer biasanya dilakukan dalam beberapa tahapan.

Dalam proses desain, memiliki kecenderungan menjadi suatu hambatan, karena akan mengikis keahlian manual dan kepekaan perancang yang telah dibangun

selama puluhan tahun. Selain dari itu, penggunaan komputer juga mengambil alih keahlian kerja manual seperti membuat motif, memotong, dan menjahit .

Dalam satu alur mata rantai produksi, teknologi digital seringkali mengalami gangguan yang sangat merugikan, seperti pada saat salah satu sistem dari perangkat keras atau perangkat lunak tersebut mengalami gangguan, misalnya saat pena elektronik tersebut mati pada tekanan dan variasi tertentu, maka layar tidak memiliki kemampuan untuk menafsirkan dan menggambarkan variasi bentuk dan warna yang baik. Dari segi kreatifitas desainer busana, perangkat komputer kerap gagal menyesuaikan intuisi desainer melalui pensil, kuas, dan palet, atau kepuasan pada saat menggunakan alat-alat sederhana seperti kegiatan mengecat yang mengalir dari kuas ke permukaan kertas.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan teknologi digital, merupakan awal yang baik bagi seorang desainer busana (*fashion designer*) untuk mengembangkan diri terutama mereka yang bekerja di rumah-rumah mode , dan bagi industri pertekstilan merupakan wahana yang dapat menunjang proses produksi secara cepat.

5 Kesimpulan

Sistem kapitalisasi produk busana akhirnya menimbulkan iklim kompetisi yang sangat ketat antar pelaku bisnis , untuk kemudian melahirkan paradigma baru dalam menjalankan mekanisme industri yang dikelolanya sebagai upaya mengantisipasi perkembangan teknologi dan dinamika pasar.

Bentuk upaya yang dilakukan industri pakaian jadi dalam mengantisipasi kondisi tersebut adalah dengan mengembangkan perangkat teknologi , yang pada kisaran perhitungan tertentu ternyata banyak memberikan keuntungan.

Perangkat teknologi industri busana sebagai produk era globalisasi adalah salah satu perangkat yang banyak dimanfaatkan oleh dunia mode Indonesia karena banyak memberikan kontribusi “positif” dalam mekanisme industrinya. Kondisi tersebut ternyata telah merubah pola pikir praktisi bisnis pakaian. Kebijakan dalam memenuhi fasilitas perangkat teknologi menjadi satu target yang cukup penting di industri busana, karena keunggulannya dalam menunjang proses produksi yang sudah teruji efisiensi dan efektifitasnya.

Daftar Pustaka

- [1] Carr, Harold & Latham, Barbara. 1994. *The Technology of Clothing Manufacture – Second Edition*, Blackwell Scientific Publication, London, Edinburg, Boston, Melbourne, Paris, Berlin, Vienna.

- [2] Ireland, Patrick John. 1982. *Fashion Design Drawing And Presentation*, Batsford Academic And Education Ltd, London.
- [3] Carr, H.C., M.A. 1970, *The Clothing Factory (Clothing Institute Management Handbook No. 1)*, The Clothing & Footwear, Albert Road, Hendon, London NW4 2JS.
- [4] Taylor, Patrick. 1990. *Computers in The Fashion Industry*, Heinemann Profesional Publish-ing Ltd – Halley Court, Jordan Hill, Oxford OX2 8EJ.