

Analisis Konsep Desain Pada Pembelajaran Desain Busana

Nurul Hidayati^{1*}, Pande Made Sukerta², Eko Supriyanto³,
Silvester Pamardi⁴

Desain Mode, Universitas Negeri Malang¹,

Program Studi Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta^{2,3,4}

Jl. Cakrawala No. 5 Sumber Sari, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia¹

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia^{2,3,4}

*Penulis Korespondensi: nurul.hidayati.ft@um.ac.id

Abstrak. Pada dasarnya, pembuatan konsep busana atau *story boards* dan *mood boards* pada pembelajaran desain busana harus menerapkan proses pembuatan desain busana dengan benar agar mendapatkan hasil produk busana yang maksimal. *Story Boards* adalah narasi singkat dari sebuah desain busana yang akan dibuat, sedangkan *mood boards* adalah kutipan beberapa gambar yang dikumpulkan dan ditempelkan pada sebuah papan untuk membantu proses pembuatan desain busana yang akan dibuat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa konsep desain atau *story boards* dan *mood boards* yang telah dibuat pada oleh mahasiswa yang mengikuti pembelajaran Gelar Cipta Busana busana tahun 2021, sesuai atau tidak sesuai proses yang telah dilalui oleh mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. *Story boards* dan *mood boards* dari desain busana yang telah dibuat pada pembelajaran gelar cipta busana dan tidak semua tahap pembuatannya dilakukan sesuai dengan prosedur, oleh karena itu *mood boards* dan *story boards* yang dibuat tidak berfungsi dengan maksimal pada saat proses pembuatan desain busana karena terdapat beberapa tahap yang tidak dilaksanakan.

Kata Kunci: Konsep desain, *Story Boards*, *Mood Boards*, *Fashion design*

Abstract. Basically, the making concept design or *story boards* and *mood boards* in the fashion design learning must apply the process of making the fashion design correctly in order to get maximum fashion product result. *Story Boards* are a short narrative of a fashion design to be created, while *mood boards* are excerpts of some of the images that are collected and pinned on a board to help the process of making the fashion design to be made. This study aims to determine the process of making *story boards* and *mood boards* that have been made on by students who follow fashion design learning in 2021, appropriate or not appropriate processes that have been passed by the students. This research is descriptive research using quantitative approach. *Story boards* and *mood boards* of fashion designs that have been made in the exhibition and underwear fashion category are not all stages of manufacture performed in accordance with the procedures, therefore the *mood boards* and *story boards* are made not functioning optimally during the fashion design process because there are several stage that is not-implemented.

Keywords: Concept design, *Story Boards*, *Mood Boards*, *Fashion design*

Pendahuluan

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, berpenduduk besar dan memiliki potensi yang sangat besar dalam pengembangan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan sistem yang mencakup industri kreatif (Depdag RI, 2022). Salah satu industri kreatif yang perkembangannya begitu pesat dan maju adalah industri kreatif pada subsektor *fashion*. Pada tahun 2021 industri kreatif menyumbang hampir 8% dari PDB Indonesia dengan total penyerapan tenaga kerja menembus 110 juta orang atau setara dengan 10,65% dari total angkatan kerja nasional (Masyitoh, 2022). Data ini merupakan acuan pemerintah untuk terus mengembangkan dan membantu serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif pada industri kreatif subsektor *fashion*. *Fashion* secara tidak langsung telah memiliki peranan penting dalam kemajuan perekonomian Indonesia, terutama dibidang industri kreatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pemerintah Indonesia agar dapat terus mengembangkan dan mendukung pergerakan industri kreatif *fashion* adalah dengan terus mengarahkan dan memberi dukungan penuh pada pergerakan *fashion*, khususnya institusi-institusi pendidikan dibidang *fashion* tersebut. Metode pembelajaran yang beragam, tenaga pengajar yang ahli dibidang *fashion* menjadikan lembaga-lembaga pendidikan ini sangat dikenal dikalangan para pecinta dan pelaku industri *fashion* (Janah, Budhyani, and Sudirtha 2021).

Salah satu lembaga pendidikan tinggi negeri yang mempelajari bidang *Fashion Design* atau Tata Busana adalah Universitas Negeri Malang (UM). Jurusan yang mempelajari bidang *fashion design* adalah jurusan Teknologi Industri (TI) pada Program Studi (Prodi) S1 Pendidikan Tata Busana dan D3 Tata Busana. Setiap tahunnya, karya-karya mahasiswa tata busana UM mendapatkan apresiasi dari masyarakat dan para pecinta *fashion* Jawa Timur, khususnya Kota Malang. Berbagai macam lomba dan acara selalu disajikan setiap tahunnya untuk membantu memeriahkan acara *fashion exhibition* dan *fashion show* yang diadakan oleh mahasiswa tata busana UM. Setiap tahunnya, karya-karya mahasiswa tata busana UM mendapatkan apresiasi dari masyarakat dan para pecinta *fashion* Jawa Timur, khususnya Kota Malang. Berbagai macam lomba dan acara selalu disajikan setiap tahunnya untuk membantu memeriahkan acara *fashion exhibition* dan *fashion show* yang diadakan oleh mahasiswa tata busana UM.

Hasil yang spektakuler setiap tahunnya serta antusiasme para pecinta dan pelaku *fashion* pada acara Cipta busana dan Pameran menjadikan peneliti tertarik untuk menganalisa lebih jauh mengenai proses pembuatan *story boards* dan *mood boards* pada pembelajaran gelar cipta busana tersebut. Berdasarkan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) pada matakuliah Pameran dan Cipta busana, mahasiswa dituntut untuk mampu membuat dua jenis busana yaitu *Ready-to-wear* yang di dalam proses pembuatannya mahasiswa harus menemukan ide, inspirasi kemudian dirangkai sampai menjadi sebuah konsep desain dan ilustrasi desain hingga mempresentasikannya. Berdasarkan RPP yang telah dirancang dapat disimpulkan bahwa setiap mahasiswa harus mampu menciptakan busana hasil rancangannya yang original dan mencapai kompetensi yang telah disusun serta memahami materi yang diberikan pada kedua matakuliah ini terutama pada proses pembuatan desain busana itu sendiri. Teori dari Caroline Tatham & Jullian Seaman (2003, 5) menyebutkan ada 4 tahapan yang harus dilalui pada proses pembuatan desain busana yaitu *finding inspiration*, *fashion illustration*, *planning and designing*, dan *communicatin the vision* (presentasi) (Bestari and Ishartiwi 2016) (Janah, Budhyani, and Sudirtha 2021).

Menurut (Agustin 2011) pada saat perwujudan konsep yang paling mempengaruhi sebuah rancangan busana adalah *Storyboard* dan *moodboard*. Kedua hal ini memiliki peranan penting dalam pembuatan konsep rancangan busana karena dari *Storyboard* dan *Moodboard* terdapat kekuatan dan esensial serta cirikhas dari seorang pencipta busana tersebut (*Fashion Designer*).

Maka dapat disimpulkan bahwa wujud konsep desain dalam proses pembuatan rancangan busana sangat penting keberadaannya. Wujud konsep desain inilah yang nantinya harus ada saat proses pembuatan desain busana hingga proses presentasi mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana dan D3 Tata Busana Universitas Negeri Malang (UM) dalam kegiatan akhir matakuliah Pameran dan Gelar Cipta Busana. Pada proses pembuatan desain busana, seorang desainer tidak luput dari pembuatan *story boards* dan *mood boards*. Menurut Agustin (2011, 8) pada saat perwujudan konsep yang paling mempengaruhi sebuah rancangan busana adalah *Story boards* dan *mood boards*. Kedua hal ini memiliki peranan penting dalam pembuatan konsep rancangan busana karena dari *Storyboard* dan *Moodboard* terdapat kekuatan dan esensial serta cirikhias dari seorang pencipta busana tersebut (*Fashion Designer*). Maka dapat disimpulkan bahwa wujud konsep desain dalam proses pembuatan rancangan busana sangat penting keberadaannya (Bestari and Ishartiwi 2016) (Susiana and Wening 2015).

Teori dari Caroline Tatham & Jullian Seaman (2003, 5) menyebutkan ada 4 tahapan yang harus dilalui pada proses pembuatan desain busana yaitu *finding inspiration*, *fashion illustration*, *planning and designing*, dan *communicatin the vision* (presentasi). Menurut Agustin (2011, 8) pada saat perwujudan konsep yang paling mempengaruhi sebuah rancangan busana adalah *Storyboard* dan *moodboard*. Kedua hal ini memiliki peranan penting dalam pembuatan konsep rancangan busana karena dari *Storyboard* dan *Moodboard* terdapat kekuatan dan esensial serta cirikhias dari seorang pencipta busana tersebut (*Fashion Designer*). Maka dapat disimpulkan bahwa wujud konsep desain dalam proses pembuatan rancangan busana sangat penting keberadaannya. Wujud konsep desain inilah yang nantinya harus ada saat proses pembuatan desain busana hingga proses presentasi D3 Tata Busana Universitas Negeri Malang (UM) dalam kegiatan akhir matakuliah Gelar Cipta Busana. Pada dasarnya, pembuatan *story boards* dan *mood boards* pada matakuliah Pameran dan Gelar Cipta Busana harus menerapkan proses pembuatan desain busana dengan benar agar mendapatkan hasil produk busana yang maksimal. Hal ini sesuai dengan proses pembuatan desain busana yang meliputi penemuan ide, pembuatan konsep hingga mempresentasikan rancangan hasil produk. Pada penelitian ini, peneliti ingin menganalisa konsep desain yang terdiri dari *story board* dan *moodboard*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pembuatan *story boards* dan *mood boards* dari mahasiswa yang mengikuti matakuliah gelar cipta busana tahun 2021. Apakah langkah-langkah dan prosedur pembuatannya sudah sesuai dengan teori yang ada (Bestari and Ishartiwi 2016) (Firman, 2019).

Menurut Agustin (2011, 8) keberadaan konsep pada sebuah desain sangatlah penting. Dua hal yang biasanya digunakan dalam proses pembuatan desain busana adalah *storyboards* dan *moodboards*. Kedua hal ini sangat membantu seorang desainer dalam membentuk dan menemukan karakter dari desainnya yang mudah dikenali bagi orang lain yang melihat. Tanpa kedua hal ini kekuatan dan karakter dari sebuah desain tidak akan kuat. *Story boards* merupakan penjelasan singkat yang menguraikan hasil riset dari ide yang telah dibuat. *Story boards* dibuat dengan tujuan agar memudahkan seorang desainer dalam merumuskan ketentuan bagi dirinya dalam merancang dan hal-hal apa sajakah yang perlu ada dalam rancangannya (Martin 2009, 68) (Hamidah and Maida 2023).

Beberapa hal yang ditulis dalam *story boards* menurut Agustin (2011, 7) diantaranya adalah Inspirasi, konsep, pemilihan materi dan aplikasi. (1) Inspirasi didapat melalui keberanian dalam menangkap momen dimana dan kapan saja (Bureau, 2011). Inspirasi ditulis secara singkat seperti 'Gaya hidup kaum muda saat ini yang lebih suka budaya luar daripada budaya tradisional', atau 'Terinspirasi dari boneka Blythe', yang kemudian dikembangkan pada tahap konsep. (2) Konsep biasa disebut juga dengan *thematic panel*, isinya berupa rangkaian pemikiran desainer, penjelasan obyektif tentang kerangka rancangan dari sebuah desain busana (Martin, 2009). (3) Pemilihan materi menurut Agustin (2011, 9) berisi penjelasan bahan, detail, dan warna yang akan digunakan pada rancangan. Semua hal yang dipilih atau dipakai haruslah berkaitan,

mewakili dan menggambarkan konsep dan inspirasi yang telah disusun. (4) Aplikasi menurut Agustin (2011, 10) berisi penjelasan bagian bentuk dasar busana yang dapat menginspirasi orang lain melalui padu padan, memberi alternatif baru dalam berbusana, termasuk cara memakainya. Lenny mengatakan bahwa semua yang ada dalam komponen berbusana harus ada alasannya.

Menurut Tatham & Seaman (2003, 26) membuat *mood boards* akan lebih selektif dengan riset yang telah dikumpulkan. *Mood boards* dibuat dengan memasukkan gambar dan ide warna ke sebuah *lay out* kertas atau papan sehingga dapat melihat perkembangan desain. *Mood boards*, *tren boards* dan *story boards* kehadirannya sangat penting karena sebagai alat untuk mengkomunikasikan atau mendemonstrasikan ide seorang desainer (Keech 2012) *Mood boards* juga memiliki kegunaan untuk menerjemahkan ide kedalam wujud gambar agar desainer mudah dalam membayangkan desain sketsa yang akan dibuat dan memiliki peranan penting dalam sebuah desain (Lam, 2013). *Mood boards* harus mempersembahkan perasaan atau daya rasa dari sebuah proyek desain sebagus mungkin untuk merefleksikan target kustomer (Bureau, 2011). Berdasarkan penjelasan diatas, keberadaan *story boards* dan *mood boards* penting hadirnya dalam proses pembuatan desain busana bagi seorang desainer untuk memudahkan pada tahap desain sketsa. Peneliti akan meneliti proses pembuatan *story boards* dan *mood boards* tersebut pada mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017.

Metode

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif murni dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif murni merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu. Persoalan yang dideskripsikan adalah proses tahap pembuatan *story boards & mood boards* mahasiswa pada pembelajaran Gelar cipta busana tahun 2021.

Populasi pada penelitian ini ditentukan berdasarkan jumlah mahasiswa D3 Tata Busana yang telah terbagi kedalam 8 kelompok dengan jumlah populasi 55 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh yang terdapat dalam teknik sampling *nonprobability sampling*. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sejumlah total populasi yaitu 55 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner dengan jenis kuisisioner tertutup. Kisi-kisi instrumen dibuat dengan mengembangkan indikator menjadi sub indikator yang lebih rinci dan kemudian dikembangkan menjadi item-item pernyataan, pada tabel berikut ini akan disajikan kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Sub Indikator	Metode
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Story boards</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inspirasi • Konsep • Pemilihan materi • Aplikasi 	Angket Kuisisioner
<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Mood boards</i> 		

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk dengan menggunakan pendapat ibu Hermina Andreyani selaku *founder* dan kepala sekolah dari *Quinna School Of Fashion* dan Silla Dawilah selaku *Fashion Design Consultant* di *Silla Moda Boutique* sekaligus pemilik *Le-Silla* Malang. Setelah dianggap valid oleh validator ahli, peneliti melakukan uji reliabilitas butir instrumen dengan menggunakan pengujian reliabilitas *internal consistency* karena skor yang digunakan dalam instrumen menghasilkan skor dikotomi (1 dan 0) dan dianalisis reliabilitasnya menggunakan rumus KR 20.

Uji coba instrumen telah dilakukan pada tanggal 5 Desember 2021 pada tingkat signifikan (α) = 5% sebesar 48 mahasiswa. Data yang diitung menghasilkan nilai 0,749 sehingga menghasilkan analisa reliabilitas yang erat.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Tahap pembuatan *story boards* memiliki 16 tahap yang harus dilakukan oleh mahasiswa matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017 yang terbagi ke dalam 4 tahap besar yaitu inspirasi, konsep, pemilihan materi dan padu padan. Pada tahap inspirasi, dari 55 mahasiswa hanya 15 orang (27,27%) yang melakukan tahap tersebut dengan sempurna dan sesuai dengan teori.

Table 2. Hasil Analisis *Story board* (inspirasi)

<i>Story boards</i> – inspirasi	F	Pesentase (%)
4 tahap inspirasi	15 orang	27,27%
3 tahap inspirasi	25 orang	45,45%
2 tahap inspirasi	12 orang	21,81%
1 tahap inspirasi	3 orang	5,45%
Tidak melakukan	0	0%
Jumlah	55 orang	100%

Pada tabel 2 dapat di intepretasikan bahwa seluruh mahasiswa melakukan tahap pencarian dan penemuan inspirasi yang dibuat dalam *story boards*, akan tetapi lebih banyak mahasiswa yang hanya melakukan 3 tahap saja dibandingkan dengan 4 tahap sepenuhnya

Pada tahap Konsep, dari 55 mahasiswa hanya 9 orang (16,36%) mahasiswa yang melakukan tahap konsep dengan baik dan sesuai dengan prosedur dan teori. yang melakukan 6 tahap konsep berjumlah 17 orang (30,90%), yang melakukan 5 tahap konsep berjumlah 15 orang (27,27%), yang melakukan 4 tahap konsep berjumlah 8 orang (15,54%), yang melakukan 3 tahap konsep berjumlah 4 orang (7,27%), yang melakukan 2 tahap dan 1 tahap konsep masing-masing berjumlah 1 orang (1,81%).

Table 3. Hasil Analisis *Story boards* (Konsep)

<i>Story boards</i> – Konsep	F	Pesentase (%)
7 tahap konsep	9 orang	16,36%
6 tahap konsep	17 orang	30,90%
5 tahap konsep	15 orang	27,27%
4 tahap konsep	8 orang	15,54%
3 tahap konsep	4 orang	7,27%
2 tahap konsep	1 orang	1,81%

1 tahap konsep	1 orang	1,81%
Tidak melakukan	0	0%
Jumlah	55 orang	100%

Pada tabel 3 dapat di intepretasikan bahwa seluruh mahasiswa melakukan tahap penentuan konsep yang dibuat dalam *story boards*, akan tetapi lebih banyak mahasiswa yang hanya melakukan 6 tahap saja dibandingkan dengan 7 tahap sempurna dan tahapan lainnya

Pada tahap pemilihan materi dari 55 mahasiswa 43 orang (78,18%) mahasiswa yang melakukan tahap ini dengan baik dan sesuai dengan teori, dan terdapat 6 mahasiswa (10,90%) mahasiswa yang tidak melakukan tahapan ini.

Table 4. Hasil Analisis *Story boards* - Pemilihan Materi

<i>Story boards</i> – Pemilihan Materi	F	Pesentase (%)
2 tahap pemilihan materi	43 orang	78,18%
1 tahap pemilihan materi	6 orang	10,90%
Tidak melakukan	6 Orang	10,90%
Jumlah	55 orang	100%

Berdasarkan data tabel 4 dapat di intepretasikan bahwa tidak seluruh mahasiswa melakukan tahap pemilihan materi yang dibuat dalam *story boards*, dan lebih banyak yang melakukan tahapan tersebut dengan sempurna dibandingkan dengan yang hanya melakukan 1 tahap saja.

Pada tahap padu padan, dari 55 mahasiswa 16 orang (29%) melakukan tahap dengan baik dan sesuai dengan teori, dan ada 1 mahasiswa (1,81%) yang tidak melakukan tahap padu padan.

Table 5. Hasil Analisis *Story boards* (Aplikasi)

<i>Story boards</i> – Aplikasi	F	Pesentase (%)
3 tahap aplikasi	16 orang	29,09%
2 tahap aplikasi	27 orang	49,09%
1 tahap aplikasi	11 orang	20%
Tidak melakukan	1	1,81%
Jumlah	55 orang	100%

Berdasarkan data tabel 5 dapat di intepretasikan bahwa tidak seluruh mahasiswa melakukan tahap pembuatan aplikasi yang dibuat dalam *story boards*. Mahasiswa yang membuat aplikasi dengan 2 tahap lebih banyak dibanding dengan yang melakukan 3 tahap dan 1 tahap.

Dari data hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang tidak melakukan pembuatan *story boards* dengan benar dan sesuai teori pada matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017.

Tahap pembuatan *mood boards* memiliki 6 tahap yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang mengikuti matakuliah gelar cipta busana tahun 2021. Tahapan pembuatan *mood boards* diantaranya yaitu menerjemahkan ide kedalam wujud gambar, menciptakan satu *mood boards* per-proyek koleksi, *mood boards* harus menceritakan dengan jelas, runtut, dan fokus, menjadi lebih mudah membayangkan desain sketsa yang akan dibuat setelah membuat *mood boards*, pembuatan *mood boards* dengan teknik manual maupun teknologi terkini yang unik, pembuatan desain sketsa dilakukan setelah membuat *mood boards*.



Table 6. Membuat *Mood Boards*

Membuat <i>Story Boards</i>	F	Pesentase (%)
6 tahap	10 orang	18,18%
5 tahap	25 orang	45,45%
4 tahap	11 orang	20%
3 tahap	8 Orang	14,54%
2 tahap	0	0%
1 tahap	1	1,81%
Tidak melakukan	0	0%
Jumlah	55 orang	100%

Mahasiswa yang melalui 6 tahapan pembuatan *mood boards* tersebut berdasarkan hasil penelitian berjumlah 10 orang (18,18%), yang melakukan 5 tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 25 orang (45,4%), yang melakukan 4 tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 11 orang (20%), yang melakukan 3 tahap pembuatan *mood boards* 8 orang (14,54%), dan 1 orang (1,81%) yang melakukan 1 tahap saja dalam membuat *mood boards*.

Berdasarkan data penelitian dapat disimpulkan bahwa seluruh mahasiswa yang mengikuti matakuliah gelar cipta busana tahun 2021 telah melakukan tahapan pembuatan *mood boards* hanya saja tidak semua mahasiswa melakukan tahapan sempurna, hanya 10 orang yang melakukan tahap pembuatan *mood boards* dengan baik dan sesuai dengan teori.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, *story boards* dan *mood boards* desain busana pada matakuliah pameran dan gelar cipta telah dibuat, akan tetapi tidak dengan melakukan tahapan yang sempurna. Data hasil analisis yang didapat menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian kecil mahasiswa yang membuat *story boards* tidak berisi penjelasan mengenai pemilihan materi dan aplikasi. Hal ini bertolak belakang dengan pendapat Agustin (2011, 7) yang menyatakan bahwa *story boards* yang baik adalah yang berisi narasi singkat mengenai rancangan desain yang meliputi inspirasi, konsep, pemilihan materi dan aplikasi atau padu padan.

Menurut Martin (2009, 68) *story boards* merupakan hasil riset dari ide yang telah dibuat dengan tujuan memudahkan seorang desainer dalam merumuskan ketentuan bagi dirinya dalam merancang serta berisi seluruh hal yang diperlukan pada rancangannya. Menurut Agustin (2011, 8) pembuatan *story boards* akan sangat membantu dalam proses pembuatan desain busana, sehingga desain yang tertuang tidak akan keluar dari benang merah. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan *story boards* bagi seorang desainer dalam proses merancang busana sangatlah penting, karena dapat membantu mempermudah merumuskan ide desainnya serta *story boards* yang baik harus terdapat penjelasan mengenai inspirasi, konsep, pemilihan materi serta aplikasi atau padu padan dan mengarahkan desainer dalam membuat desain busana. Hal ini menunjukkan bahwa, keberadaan *story boards* yang telah dibuat pada matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017 kurang baik dan tidak lengkap serta tidak sesuai dengan prosedur langkah proses desain busana, sehingga menjadi lebih sulit dalam merumuskan ide desain tanpa keberadaan *story boards* yang baik. Hal ini menjadikan *story boards* yang telah dibuat tidak dapat berfungsi secara maksimal.

Sub Indikator yang pertama pada *story boards* yaitu inspirasi. Menurut Tatham & Seaman (2003, 16) beberapa tahap yang diperlukan untuk menemukan inspirasi diantaranya (1) Mencari dan menemukan obyek yang unik; (2) Tidak membatasi diri dalam melihat sebuah obyek; (3) Menemukan inspirasi dan menuliskannya; (4) Mengembangkan Inspirasi kedalam konsep. Keempat tahap tersebut haruslah dilakukan jika ingin mendapatkan inspirasi yang baik. Namun hasil

penelitian dilapangan didapati bahwa dari 55 mahasiswa yang melakukan empat tahap dalam menentukan inspirasi hanya 15 orang dengan persentase 27,27%, 25 mahasiswa lainnya hanya melakukan tiga tahap saja dengan persentase 45,45%, 12 mahasiswa hanya melakukan dua tahap dengan persentase 21,81%, dan 3 mahasiswa melakukan satu tahap saja dengan persentase 5,45%. Data tersebut menggambarkan bahwa seluruh mahasiswa telah menentukan inspirasi dalam *story boards*-nya, dan hanya 15 mahasiswa (27,27%) saja yang proses menentukan inspirasinya benar dan runtut, sedangkan sisanya masih belum tepat dan bisa dikatakan belum memiliki inspirasi yang kuat untuk bisa dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tatham & Seaman (2008, 12) apabila pencarian inspirasi dilakukan dengan baik maka akan menghasilkan ide desain yang baik pula.

Sub Indikator yang kedua pada *story boards* yaitu Konsep. Terdapat tujuh tahap konsep menurut Agustin (2011, 8) diantaranya (1) Membuat konsep dengan imajinasi yang fokus; (2) Menjadikan konsep sebagai karakter (3) Menentukan ciri khas atau benang merah desain; (4) Menentukan padu padan busana; (5) Menentukan bentuk dasar busana; (6) Menentukan dan memberi contoh bahan; (7) Menentukan *make-up* serta pelengkap busana. Pada sub indikator konsep didapati data hasil penelitian yaitu dari 55 mahasiswa yang melaksanakan tujuh tahap konsep hanya berjumlah 9 orang dengan persentase 16,36%. Mahasiswa yang melaksanakan enam tahap konsep berjumlah 17 orang dengan jumlah persentase 30,90%. Mahasiswa yang melakukan lima tahap konsep berjumlah 15 orang dengan jumlah persentase 27,27%. Mahasiswa yang melakukan empat tahap konsep berjumlah 8 orang dengan persentase 15,54%. Mahasiswa yang melakukan tiga tahap konsep berjumlah 4 orang dengan jumlah persentase 7,27%. Mahasiswa yang melaksanakan dua tahap dan satu tahap konsep masing-masing berjumlah 1 orang dengan masing-masing jumlah persentase 1,81%. Paparan data tersebut menggambarkan bahwa mayoritas mahasiswa dengan jumlah 46 mahasiswa (83,64%) melaksanakan tahap konsep dengan tidak sempurna. Hal ini menjadikan konsep desain busana dari sebagian besar mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017 tidak obyektif dan tidak ter pikirkan secara matang. Karakter yang akan ditampilkan dalam desain mereka juga tidak akan nampak dan otomatis menggambarkan bahwa inspirasi yang ditemukan diawal juga lemah. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Martin (2009, 68) bahwa konsep yang disebut juga dengan *thematic panel* berisi rangkaian pemikiran desainer dan penjelasan obyektif tentang kerangka rancangan dari sebuah desain busana yang telah dibuat. Agustin (2011, 8) juga berpendapat bahwa konsep berisi informasi yang menguatkan inspirasi dan keberadaannya sangat penting karena menjadi kekuatan karakter seorang desainer.

Sub Indikator ketiga dari *story boards* yaitu pemilihan materi. Menurut Agustin (2011, 9) pemilihan materi berisi penjelasan bahan, detail, dan warna yang akan digunakan pada rancangannya. Pada tahap pemilihan materi ini, terdapat dua tahap yaitu (1) Menentukan dan menjelaskan bahan yang berkaitan dengan konsep; (2) Menentukan dan menjelaskan warna dan detail busana yang akan digunakan untuk membuat desain. Data yang diperoleh dilapangan pada sub indikator ini dapat dinyatakan bahwa mayoritas mahasiswa melaksanakan dua tahap pemilihan materi dengan jumlah 43 orang dengan persentase 78,18%, sedangkan mahasiswa yang melaksanakan satu tahap pemilihan materi pada pembuatan *story boards* berjumlah 6 orang dengan persentase 10,90%, dan mahasiswa yang tidak melakukan tahap pemilihan bahan pada pembuatan *story boards* berjumlah 6 orang dengan persentase 10,90%. Paparan data penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa melaksanakan pemilihan dan penentuan bahan dengan tahap yang baik dan benar, sedangkan beberapa mahasiswa lainnya tidak sesuai dan bahkan tidak menentukan bahan yang akan digunakan pada *story boards* nya. Hal ini menjadikan desain yang mereka buat tidak indah dan tidak ter gambarkan dengan jelas maksud dan tujuan desainer membuat desain seperti itu, sebagaimana dengan pendapat Lam (2013, 11) bahwa penentuan tipe bahan yang dipilih oleh seorang desainer untuk digunakan pada desain busananya, akan memberikan dampak yang besar pada bagaimana nuansa, dan

tampilan akhir dari desain busana yang telah dibuat. Pemilihan materi yang tidak dilakukan oleh 6 mahasiswa pada proses pembuatan *story boards* akan memberikan dampak negatif pada hasil jadi desain busana, karena pemilihan materi yang tepat akan menghasilkan desain yang baik pula, sehingga dapat disimpulkan bahwa 6 mahasiswa tersebut (10,90%) menghasilkan desain yang tidak seimbang dengan bahan yang dipilih, sebagaimana pendapat Martin (2009:64) bahwa sangatlah penting, dalam pemilihan materi atau bahan desainer juga mempertimbangkan filosofi dari koleksi desain, dan bahan yang dipilih harus koheren dengan desain yang telah dibuat, jika desain yang dibuat dikhususkan bagi masyarakat menengah ataupun menengah keatas maka bahan yang dipilih juga harus disesuaikan.

Sub Indikator yang keempat yaitu Aplikasi. Terdapat tiga tahapan dalam menentukan aplikasi yaitu (1) Menentukan dan menjelaskan *creative fabric* yang akan digunakan; (2) Menentukan dan menjelaskan pemilihan kategori desain seperti *one piece*, *two pieces* dan *three pieces*; (3) Menentukan judul rancangan desain. Menurut Agustin (2011, 10) pada penentuan aplikasi, desainer menjelaskan bagian bentuk dasar busana yang dapat menginspirasi orang lain melalui padu padan, memberi alternatif baru dalam berbusana termasuk cara memakainya. Pada tahap penentuan aplikasi diperoleh data bahwa hanya satu mahasiswa yang tidak melaksanakannya dengan persentase 1,81%. 11 mahasiswa lainnya hanya melaksanakan satu tahap aplikasi dengan persentase 20%, 27 mahasiswa melaksanakan dua tahap aplikasi dengan persentase 49,09%, sedangkan 16 mahasiswa lainnya melaksanakan tahap penentuan aplikasi dengan sempurna dengan persentase 29,09%. Berdasarkan paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya satu mahasiswa saja yang tidak melaksanakan penentuan aplikasi pada pembuatan *story boards*, dan hanya 16 mahasiswa yang menentukan aplikasi pada pembuatan *story boards* dengan baik dan benar. Pada tahap penentuan aplikasi ini didapati pula bahwa dari 55 mahasiswa yang diteliti hanya 37 mahasiswa yang menentukan judul rancangan setelah terbentuknya *story boards*.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan pada bahwa pada tahap pembuatan *story boards* seluruh mahasiswa melaksanakan pembuatan *story boards*, hanya saja tidak semua tahap dilakukan dengan baik dan benar, sehingga terdapat kemungkinan pada bagian detail-detail tertentu dan desain yang telah dibuat masih rancu dan tidak sesuai dengan kaidah pembuatan *story boards* yang baik, karena keberadaan *story boards* yang baik adalah hal penting dalam sebuah proses pembuatan desain. Hal ini sesuai dengan pendapat Lam (2013, 10) bahwa keberadaan *story boards* sangatlah penting pada sebuah proses pembuatan desain, apabila *story boards* tidak dibuat maka akan sangat menyulitkan seorang desainer saat mencari ide, menemukan bahan, hingga membuat sketsa, dan keberadaan *story boards* membantu desainer dalam mengingat kumpulan idenya.

(Springsteel 2013) juga berpendapat bahwa langkah awal dalam menciptakan sebuah desain adalah memikirkan dan memahami ide atau konsep untuk sebuah koleksi karena akan memperjelas dan menjadi dasar arah dari desain busana yang akan dibuat, dan desain akan terlihat jelas apabila desainer melakukan pembuatan *story boards* dengan melakukan *research* inspirasi yang didapat dengan tepat.

Berdasarkan hasil survei, mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana, pada saat proses pembuatan desainnya seluruh mahasiswa telah membuat *mood boards*. Pembuatan *mood boards* dalam penelitian ini memiliki enam tahap yang harusnya dilakukan oleh mahasiswa dalam proses pembuatan *mood boards*, akan tetapi dari 55 mahasiswa 45,5% mahasiswa membuat *mood boards* dengan lima tahap saja.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh pula bahwa dari 55 mahasiswa terdapat satu mahasiswa yang membuat *mood boards* hanya dengan satu tahap yaitu membuat satu *mood boards* untuk satu koleksi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membuat *mood boards* tidak berdasarkan pada teori pembuatan *mood boards*, ada kemungkinan bahwa mahasiswa ini hanya mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan inspirasinya tanpa mengetahui prosedur

pembuatan *mood boards* yang baik, Sehingga hasil jadi *mood boards* tidak maksimal dalam penggunaan dan fungsinya.

Menurut Lam (2013, 10) *mood boards* memiliki kegunaan untuk menerjemahkan ide kedalam wujud gambar agar desainer mudah dalam membayangkan desain sketsa yang akan dibuat dan *mood boards* juga memiliki peranan penting dalam sebuah desain busana. Tatham & Seaman (2003, 28) juga berpendapat bahwa ketika ide telah diprioritaskan dengan mencari gambar-gambar yang mewakilinya maka proses produksi akan dilewati dengan lebih mudah dan *mood boards* yang telah selesai harus dapat menceritakan proses desain dengan jelas, fokus, runtut dan *mood boards* juga dibuat hanya satu per-koleksi. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017 yang telah melakukan pembuatan *mood boards* pada proses pembuatan desain busana menjadi lebih mudah dalam membayangkan desain sketsa yang akan dibuat dan proses produksi dari desain sketsa akan dilalui dengan lebih mudah. Mahasiswa yang melakukan satu tahap saja dalam pembuatan *mood boards*, desain sketsa yang dibuat pada proses pembuatan desain busana tidak akan semudah mahasiswa lainnya yang membuat *mood boards* dengan lima tahap. Hal ini diperkuat dengan pendapat Keech (2012, 115) bahwa *mood boards* yang dibuat haruslah mewakili *story boards*, runtut dan jelas, sehingga kehadirannya sangat penting karena sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan atau mendemonstrasikan ide dari seorang desainer.

Data hasil penelitian dilapangan didapati bahwa seluruh mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2017 telah melakukan tahap pembuatan *mood boards* pada proses pembuatan desain busana, akan tetapi lebih banyak mahasiswa yang membuat *mood boards* dengan menggunakan 5 tahap saja dibandingkan 6 tahap pembuatan *mood boards*.

Indikator pembuatan *mood boards* ini memiliki enam tahapan diantaranya (1) menjadikan *mood boards* sebagai penerjemah ide kedalam gambar; (2) Membuat satu *mood boards* untuk satu koleksi; (3) *Mood boards* yang dibuat bercerita tentang proses desain yang runtut, jelas dan fokus; (4) membuat desain busana lebih mudah setelah pembuatan *story boards* dan *mood boards*; (5) Rangkaian *story boards* dan *mood boards* dibuat dengan unik dengan menggunakan tehnik manual ataupun tehnologi terkini; (6) Desain sketsa dibuat setelah membuat *mood boards* dan *story boards*.

Menurut Lam (2013, 10) *mood boards* memiliki kegunaan untuk menerjemahkan ide kedalam wujud gambar agar desainer mudah dalam membayangkan desain sketsa yang akan dibuat dan *mood boards* juga memiliki peranan penting dalam sebuah desain busana. Tatham & Seaman (2003, 28) juga berpendapat bahwa ketika ide telah diprioritaskan dengan mencari gambar-gambar yang mewakilinya maka proses produksi akan dilewati dengan lebih mudah dan *mood boards* yang telah selesai harus dapat menceritakan proses desain dengan jelas, fokus, runtut dan *mood boards* juga dibuat hanya satu per-koleksi.

Data yang diperoleh peneliti dilapangan bahwa mahasiswa yang melaksanakan tahapan lengkap pada tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 10 orang saja dengan persentase 18,18%. Mahasiswa yang melaksanakan lima tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 25 orang dengan persentase 45,45%. Mahasiswa yang melaksanakan empat tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 11 orang dengan persentase 20%. Mahasiswa yang melaksanakan tiga tahap pembuatan *mood boards* berjumlah 8 orang dengan persentase 14,54%. Mahasiswa yang melaksanakan satu tahap saja pembuatan *mood boards* berjumlah 1 orang dengan persentase 1,81%.

Sebagaimana paparan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hanya satu mahasiswa yang tidak membuat *mood boards* dalam proses pembuatan desainnya, dan hanya ada 10 mahasiswa dari 55 mahasiswa yang membuat *mood boards* dengan menggunakan enam tahap, sebagian besar mahasiswa membuat *mood boards* tidak dengan menggunakan tahap

yang lengkap. Data yang diperoleh ini juga menjelaskan secara tidak langsung bahwa *mood boards* yang dihasilkan mahasiswa yang mengikuti matakuliah pameran dan gelar cipta busana tahun 2021 tidaklah 100% membantu proses pembuatan desain mereka, ada kemungkinan *story boards* dengan *mood boards* yang dibuat tidak sinkron atau koheren, karena hasil penelitian menyebutkan bahwa *story boards* yang dibuat oleh mahasiswa belum lengkap sehingga desain yang dihasilkan tidak berfungsi secara maksimal dalam menceritakan dan menyampaikan maksud serta tujuan dari desainer dengan tepat.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Keech (2012, 115) bahwa *mood boards* yang dibuat haruslah mewakili *story boards*, runtut dan jelas, sehingga kehadirannya sangat penting karena sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan atau mendemonstrasikan ide dari seorang desainer.

Berdasarkan data hasil penelitian dan pendapat para ahli, *story boards* dan *mood boards* yang dibuat pada proses pembuatan desain busana oleh mahasiswa yang mengikuti matakuliah gelar cipta busana tahun 2021 belum dilaksanakan dengan sempurna tahapannya, masih ada poin-poin tahapan yang tidak dilaksanakan, sehingga penentuan dan pemilihan bagian-bagian desain busana menjadi tidak maksimal dan tidak terarah.

Simpulan

Proses pembuatan sebuah desain busana yang baik tidak akan lepas dari pembuatan *story boards* dan *mood boards* yang baik pula. Proses pembuatan *story boards* terdiri dari 4 tahap yaitu pencarian inspirasi, pembuatan konsep, pemilihan materi dan pemilihan padu padan. Tahap pembuatan *story boards* telah dibuat oleh mahasiswa yang mengikuti matakuliah gelar cipta busana tahun 2021 akan tetapi kurang sempurna dan tidak lengkap serta tidak sesuai dengan prosedur langkah proses desain busana yang baik, sehingga mahasiswa menjadi lebih sulit dalam merumuskan ide desainya tanpa keberadaan *story boards* yang baik.

Tahap pembuatan *mood boards* tidak semua mahasiswa melakukannya. Mahasiswa yang melakukan pembuatan *mood boards* dengan seluruh tahap akan menjadi lebih mudah dalam membayangkan desain sketsa yang akan dibuat dan proses produksi dari desain sketsa akan dilalui dengan lebih mudah diandingkan dengan mahasiswa yang melakukan satu tahap saja dalam pembuatan *mood boards*.

Daftar Pustaka

- Agustin, L. (2011). *Fashion is My Playground*. Jakarta: PT Nyra.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121-137.
- Education Bureau. (2011). *3 Fashion Design Basics*. Technology and Living (Secondary 4-6).
- Firman, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Desain Busana 3 Dimensi Pada Mata Kuliah Desain Busana Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Development Of Tutorial Video Learning Media Making 3 Dimensional Fashion Designs In Fashion Design Courses. XX (2): 6–10.
- Janah, S. H. L., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal*

BOSAPARIS: *Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8-16.
<https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32799>

Keech, P. A. (2012). *Freelance Fashion Designer's Handbook 1st Edition*. Edited by John Wiley & Sons Ltd. 1st ed. Joh Wiley&Sons Ltd.

Lam, E. (2013). *Arts & Lifestyle & Fashion Style*, Canada: Saskatchewan 4-H Council.

Masyitoh. (2022). <https://nasional.kontan.co.id/news/kemenparekraf-ekonomi-kreatif-menyumbang-78-pdb-nasional>

McKelvey, K., & Munslow, J. (2011). *Fashion design: process, innovation and practice*. John Wiley & Sons.

San Martin, M. (2009). *Field Guide: How To Be A Fashion Designer*. The United States of America: maomao publications.

Springsteel, L. (2013). *Becoming a Fashion Designer Kindle Edition*. Hooboken, New Jersey: Joh Wiley&Sons Ltd.

Suryani, H., & Maida, A. N. (2023, July). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMKN 8 Makassar. In *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62* (Vol. 1, pp. 158-165).

Susiana, R., & Wening, S. (2015). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 377-393. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6491>.

Tatham, C., & Seaman, J. (2003). *Fashion Design Course*. New York: Quato Inc.

