

## **Perancangan Produk Fashion Anak Menggunakan Metode SCAMPER untuk Inovasi Desain Local Brand Sugacoat Studios**

### **Designing Kid's Fashion Products Using the SCAMPER Method for Local Brand Sugacoat Studios Design Innovation**

Widia Nur Utami Bastaman<sup>1</sup>, Dava Dien Anatha<sup>2</sup>, Rima Febriani<sup>3</sup>, Tiara Larissa<sup>4</sup>

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Indonesia <sup>1, 2, 3, 4</sup>

*How to cite :*

Bastaman, W. N. U., Anatha, D. D., Febriani, R., & Larissa, T. (2024). Perancangan produk fashion anak menggunakan metode SCAMPER untuk inovasi desain local brand Sugacoat Studios. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(2). 187- 206  
<https://doi.org/10.28932/srjd.v8i2.7994>

#### **Abstrak**

Bandung adalah salah satu kota yang dikenal memiliki ekosistem industri kreatif yang baik, salah satunya adalah karena pertumbuhan local brandnya yang pesat. Seperti yang diketahui local fashion brand bertumbuh dengan mengandalkan kreativitas dan inovasi yang konsisten. Salah satu local brand Bandung yang saat ini sedang naik daun adalah Sugacoat Studios yang fokus pada pengembangan produk aksesoris tas dan topi untuk anak. Pesatnya perkembangan local brand di kota Bandung, menuntut Sugacoat Studios untuk terus berinovasi mengembangkan kebaruan produknya. Namun proses melahirkan inovasi bukanlah hal yang mudah, salah satu tahapan yang penting adalah proses perancangan desain produk. Selama ini Sugacoat Studios telah menerapkan metode perancangan yang telah umum digunakan yaitu merancang produk berdasarkan konsep dan moodboard tertentu, namun hal tersebut seringkali membuat kebuntuan desain dan pada akhirnya membuat rancangan produk yang dihasilkan kurang optimal. Melalui penelitian ini, akan dipaparkan proses perancangan produk dengan menerapkan metode SCAMPER yang belum pernah diterapkan oleh brand Sugacoat Studios. Metode perancangan SCAMPER merupakan singkatan dari Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put into Another Use, Eliminate, dan Reverse telah berhasil diterapkan pada proses perancangan produk fashion. Dengan penerapan metode perancangan SCAMPER, diharapkan dapat memberikan Sugacoat Studios strategi baru pada proses perancangan desain produk menjadi lebih terstruktur, sehingga membantu menciptakan inovasi produk. Penerapan strategi metode perancangan inipun akan diselaraskan dengan karakter brand sehingga hasil rancangan yang dihasilkan akan tetap merepresentasikan karakter brand dengan baik. Luaran dari penelitian ini adalah desain produk yang telah menerapkan metode perancangan SCAMPER.

#### *Correspondence Address:*

Widia Nur Utami Bastaman,  
Fakultas Industri Kreatif, Universitas  
Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buah Batu, Jawa Barat, 40257,  
Indonesia.  
Email: [widia.nur.utami@gmail.com](mailto:widia.nur.utami@gmail.com)



© 2024 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

#### **Kata Kunci**

SCAMPER, Local Brand, Sugacoat Studios, Produk Fashion Anak

### Abstract

*Bandung is one of the cities known to have an excellent creative industry ecosystem, one of which is due to the rapid growth of local brands. As we know, local brands grow by relying on consistent creativity and innovation. One of Bandung's local brands currently on the rise is Sugacoat Studios, which focuses on developing bag and hat accessories products for children. The rapid development of local brands in Bandung requires Sugacoat Studios to continue innovating to develop new products. However, the process of creating innovation is challenging. One of the crucial stages is the process of designing the product. So far, Sugacoat Studios has applied a commonly used design method to design products based on specific concepts and mood board. However, this often makes design deadlocks, ultimately making the resulting product design less than optimal. This research will present the product design process by applying the SCAMPER method that the Sugacoat Studios brand has never applied. The SCAMPER design method, which stands for Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put into Another Use, Eliminate, and Reverse, has previously been successfully applied to the fashion product design process. Applying the SCAMPER design method is expected to give Sugacoat Studios a new strategy in the product design process that will be more structured, thus helping to create product innovation. Applying this design method strategy will also be aligned with the brand character so that the resulting design will still represent the brand character well. The output of this research is a product design that has applied the SCAMPER design method.*

### Keywords

*SCAMPER, Local Brand, Sugacoat Studios, Kid's Fashion Product.*

## PENDAHULUAN

Saat ini local brand sudah berkembang pesat dan banyak diminati masyarakat. Besarnya minat terhadap produk *local brand* dapat dilihat melalui fenomena gerakan #Localpride (Arviani dkk., 2022) di sosial media yang menagajak masyarakat Indonesia untuk membeli dan mendukung produk *local brand* Indonesia. Melalui event *Jakarta Clothing Expo* (Jakcloth) para pelaku *local brand* pun berkumpul untuk memperkenalkan produknya secara langsung sehingga dapat menarik minat masyarakat akan produk lokal (Harfiansyah & Djuwita, 2021). Sejalan dengan itu, *event* Brightspot Market yang telah sepuluh tahun lebih rutin diselenggarakan pun bertujuan sama untuk mengajak masyarakat agar lebih memprioritaskan produk lokal dibanding produk luar, sehingga masyarakat bangga akan produk lokal.

Menurut Kementrian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah serta Dinas Perdagangan dan Perindustrian, kota Bandung adalah salah satu kota dimana banyak *local brand* berkembang pesat (Bastaman dkk., 2021). Salah satu *local brand* di kota Bandung yang sedang eksis saat ini adalah *local brand* Sugacoat Studios. *Brand* ini merupakan *local brand* yang memproduksi aksesoris anak-anak berupa tas dan topi. Sugacoat Studios yang berdiri pada pertengahan tahun 2021, berawal dari latar belakang pemilik yang berusaha memenuhi kebutuhan tas bagi anak mereka. Tas anak yang banyak dipasarkan hingga saat ini mayoritas menawarkan tas dengan karakter kartun anak yang terlalu mencolok. Sehingga pemilik dari Sugacoat Studios

ini ingin membuat tas khusus untuk anak yang lebih sederhana namun tetap mencerminkan karakter anak-anak dan fokus pada permainan kombinasi warna-warna cerah. *Brand* ini memproduksi aksesoris anak-anak berupa *daypack*, *backpack* dan topi. Hingga saat ini Sugacoat Studios belum memiliki variasi produk fashion lain selain aksesoris yang telah disebutkan. Berdasarkan masukan dari pelanggan Sugacoat Studios, diharapkan ada varian produk fashion baru. Oleh karena itu merujuk pada tren global, akhirnya Sugacoat Studios merancang jaket dengan teknik *quilting* untuk koleksi terbarunya. Jaket *quilting* saat ini sedang tren secara global (Donnell, 2022; Jackson, 2023; Lentz, 2023), namun jaket dengan teknik *quilting* ini masih jarang ditemui di *local fashion brand* khusus anak, sehingga memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai varian produk baru Sugacoat Studios.

Walaupun Sugacoat Studios dapat dengan cepat melihat potensi pengembangan produk baru, salah satu kendala yang kerap dihadapi adalah kebuntuan proses perancangan desain yang berdampak pada hasil desain yang tidak optimal. Selama ini Sugacoat Studios selalu membuat arahan perancangan desain produk berdasarkan konsep dan *mood board* tertentu, namun belum menerapkan metode perancangan tertentu dalam prosesnya. Padahal sejatinya penerapan metode perancangan dapat mempermudah proses perancangan desain. Salah satu metode perancangan produk fashion adalah dengan penerapan metode SCAMPER. Metode SCAMPER pada dasarnya merupakan salah satu alat atau metode untuk membantu proses berpikir kreatif dan mendorong pemikiran dari perspektif lain, terutama ketika pengguna merasa bingung atau tidak terinspirasi. Dalam salah satu penelitian fashion (Choi & Kim, 2014), SCAMPER dinyatakan berdampak secara positif karena dapat memandu desainer untuk mendesain sesuai dengan arahan secara lebih sistematis. Penelitian mengenai perancangan produk fashion menggunakan teknik SCAMPER pun telah dilakukan sebelumnya pada penelitian perancangan produk *activewear* untuk komunitas *Strong Nation Bandung* (Agustin & Bastaman, 2022), perancangan *outerwear* (Oktamie, 2018) dan juga produk budaya yang mencirikan karakter sebuah tempat budaya (Boonprachaa dkk., 2022), namun belum ada penelitian mengenai penerapan SCAMPER yang diterapkan pada proses perancangan produk fashion anak. Umumnya dalam penelitian terdahulu, proses perancangan produk fashion baik untuk dewasa atau anak, hanya menggunakan konsep dan *mood board*, belum banyak yang menjelaskan lebih detil bagaimana proses pengembangannya dan transformasi proses kreatif dari konsep atau *mood board* tersebut menjadi sebuah desain. Sehingga potensi penelitian perancangan produk fashion anak menggunakan teknik SCAMPER ini berpotensi untuk diteliti lebih lanjut. Luaran dari penelitian ini adalah desain produk fashion anak, khususnya desain jaket *quilting* anak, yang telah menerapkan metode perancangan SCAMPER, sehingga diharapkan dapat membantu Sugacoat Studios pada proses perancangan inovasi selanjutnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif yang menganalisis hasil kajian yang dilakukan berdasarkan pada pengumpulan dan penerapan teori dari literatur dan data primer

yang menunjang topik penelitian sehingga memungkinkan untuk dilakukan pengembangan dan analisis yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi, wawancara, dan eksperimen (Creswell, 2012). Secara garis besar tahapan penelitian akan dibagi menjadi empat tahap, diantaranya yaitu:

#### **Tahap Pertama: Pengumpulan Data Literatur**

Melakukan pengumpulan data melalui jurnal, buku, karya tulis dan beberapa dokumen serta informasi dari internet untuk memperoleh data mengenai SCAMPER, klasifikasi dan jenis *outerwear* jaket, karakteristik busana anak, dan teori mengenai teknik *quilting*.

#### **Tahap Dua: Pengumpulan Data Wawancara**

Melakukan wawancara dengan beberapa pihak yang bersangkutan dengan penelitian yaitu:

1. Pemilik *brand* Sugacoat Studios untuk memperoleh data terkait identitas dan kebutuhan *brand* secara lebih mendalam
2. Perancang busana anak untuk memperoleh data terkait pertimbangan-pertimbangan pada perancangan busana anak, *trend* busana anak, dan *tips* serta *trick* agar busana anak terlihat menarik
3. Pakar teknik dan produk *quilting* untuk memperoleh data terkait teknik-teknik *quilting* dan produksinya.

#### **Tahap Ketiga: Pengumpulan Data Observasi**

Melakukan observasi secara langsung yaitu mengunjungi toko yang menjual produk anak di Mall 23 Paskal, Bandung untuk mendapatkan data dan referensi terkait perkembangan *trend* dan desain produk busana anak. Serta dilanjutkan dengan observasi onliner pada *market place online* brand internasional dan *local brand* untuk memperoleh data mengenai material, *size*, dan tren elemen dekoratif pada produk anak sebagai referensi.

#### **Tahap Keempat: Proses Eksplorasi**

Setelah mendapatkan data literatur, data hasil observasi, dan data hasil interview, kemudian dilakukan analisa perancangan untuk selanjutnya menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan eksplorasi awal berupa eksplorasi motif dan teknik *quilting* menggunakan bordir mesin serta dilanjutkan dengan eksplorasi desain jaket *quilting* anak menggunakan teknik SCAMPER.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **SCAMPER**

Disarikan oleh Schroeder (2016) metode SCAMPER merupakan salah satu alat atau metode untuk membantu proses berpikir kreatif dan mendorong pemikiran dari perspektif lain, terutama ketika pengguna merasa bingung atau tidak terinspirasi. Dasar pemikiran SCAMPER pada awalnya digagas oleh Alex Faickney Osborn pada tahun 1953, dimana Osborn menyatakan bahwa sebagian besar inovasi adalah modifikasi dari yang sudah ada dan dengan modifikasi yang tepat dapat memberikan dampak peningkatan yang lebih baik. Gagasan ini disempurnakan oleh Eberle (1971) menjadi sebuah akronim SCAMPER yang merupakan singkatan dari *(S)ubstitute*, *(C)ombine*, *(A)dapt*, *(M)odify*, *(P)ut to other uses*, *(E)liminate*, dan *(R)everse*. Pengaplikasian metode SCAMPER sebenarnya luas meliputi hampir semua aspek kehidupan, tidak terbatas pada ranah desain saja (Idek, 2016). Namun karena dapat menstimulus proses kreatif, metode SCAMPER cukup banyak diterapkan pada ranah desain. Melalui metode SCAMPER, pengguna dapat membuat desain baru atau memodifikasi desain yang sudah ada, dipandu berdasarkan elemen-elemen yang terkandung pada akronim SCAMPER tersebut.

Metode SCAMPER tidak hanya menawarkan kerangka kerja saja namun SCAMPER juga menawarkan pendekatan yang sistematis dan praktis (Çelikler & Harman, 2015), sehingga jika pengguna merasa kebingungan dalam proses mendesain dapat terbantu melalui penerapan metode ini (Kamis dkk., 2020).

Tabel 1. Penjelasan Mengenai SCAMPER

<b>(S)ubstitute</b>	Pertimbangkan untuk mengganti bagian dari proses atau produk dengan elemen atau komponen lain  <b>Pertanyaan umum:</b> Apa lagi yang bisa dijadikan alternatif? Siapa lagi yang bisa dijadikan alternatif? Bahan, komponen, proses, daya, suara, pendekatan, atau kekuatan lain apa yang bisa diganti? Di mana tempat lain?
<b>(C)ombine</b>	Pertimbangkan untuk mengintegrasikan dua atau lebih bagian dari proses atau produk untuk mengembangkan sesuatu yang baru atau untuk meningkatkan sinergi  <b>Pertanyaan umum:</b> Ide, tujuan, unit, atau permintaan apa yang dapat digabungkan?
<b>(A)dapt</b>	Pikirkan tentang bagian-bagian dari proses atau produk yang dapat disesuaikan; atau bagaimana cara mengubah sifat proses atau produk  <b>Pertanyaan umum:</b> Apakah produk yang sudah ada menyajikan hal yang setara? Apa lagi yang sama? Ide lain apa yang diusulkan? Apa yang dapat disesuaikan untuk digunakan sebagai solusi? Apa yang bisa ditiru? Siapa yang dapat dijadikan model?
<b>(M)odify</b>	Pertimbangkan untuk mengubah sebagian; atau semua; dari proses atau produk atau menyimpang dengan cara yang tidak biasa.

	<b>Pertanyaan umum:</b> Makna, warna, gerakan, suara, bau, bentuk, atau wujud apa lagi yang dapat digunakan? Apa yang bisa ditambahkan?
<b>(P)ut to other uses</b>	Pikirkan tentang bagaimana menggunakan proses atau produk dengan cara lain; atau bagaimana menggunakan kembali sesuatu dari tempat lain
	<b>Pertanyaan umum:</b> Dengan cara baru apakah ini dapat digunakan? Dapatkah ini digunakan di tempat lain? Penggunaan lain apa yang dapat dilakukan jika dimodifikasi?
<b>(E)liminate</b>	Pikirkan tentang apa yang mungkin terjadi jika bagian dari produk atau proses dihilangkan
	<b>Pertanyaan umum:</b> Apa yang dapat diminimalkan? Apa yang dapat dihilangkan? Apa yang dapat diatur kembali? Apa yang dapat dibuat lebih kecil, lebih rendah, lebih pendek, atau lebih ringan?
<b>(R)everse</b>	Pertimbangkan apa yang harus dilakukan jika bagian dari produk atau proses bekerja secara terbalik atau diurutkan dengan cara yang berbeda
	<b>Pertanyaan umum:</b> Apa yang dapat diatur ulang? Pola, tata letak, atau urutan lain apa yang dapat diadopsi? Dapatkah komponen-komponen ditukar? Haruskah shapenya diubah? Dapatkah hal positif dan negatif ditukar? Dapatkah peran dibalik?

Sumber: (Hassan, 2023)

### Pakaian Outerwear

Menurut Steele dalam (Septiarashinta & Bastaman, 2022) *outerwear* adalah pakaian untuk melindungi tubuh dari cuaca buruk dan juga berfungsi sebagai atribut gaya berpakaian. *Outerwear* dapat diartikan sebagai pakaian yang dirancang untuk dikenakan setelah pakaian lain dan umumnya digunakan dalam keadaan cuaca yang buruk atau kondisi lingkungan yang tidak baik sebagai pelindung bagi pemakai, beberapa *outerwear* juga berfungsi untuk seremonial (Zahra & Nabilah, 2022). Salah satu jenis *outerwear* adalah jaket, yang memiliki panjang hingga pinggul untuk menutupi bagian atas busana, dengan bukaan yang umumnya terletak di bagian depan. Tidak hanya melindungi tubuh, namun jaket juga dapat digunakan untuk menunjang penampilan (Oktamie, 2018). Berikut adalah jenis-jenis jaket:

- *Peaked-lapel-jacket* adalah busana bagian luar yang memiliki kesan formal dan bentuk yang hampir mirip *trenchcoat* dengan *double breasted*, tetapi memiliki panjang hingga pinggul.
- *Tailored jacket* adalah busana yang dipesan khusus agar sesuai dengan ukuran tubuh pemakai dan juga memiliki kesan formal.
- *Blazer jacket* adalah busana yang hampir mirip *tailored jacket*, hanya saja *blazer jacket* ini dapat ditemukan di toko retail dan tidak perlu dipesan khusus.

- *Stadium jacket* adalah jaket dengan kesan *sporty* dan banyak dikeluarkan oleh brand-brand olahraga.
- *Battle jacket* adalah jaket yang dibuat dari bahan jeans atau kulit, umumnya memiliki *patch-patch* tertentu dan di kustomisasi oleh pemiliknya.
- *Down jacket* adalah busana yang hampir mirip *down coat*, memiliki pengisi di bagian dalam busana yang disebut *padding* dengan fungsi menghangatkan tubuh pemakai, tetapi ukuran *down jacket* lebih pendek dibanding dengan *coat jacket*.
- *Parka* adalah jaket yang memiliki penutup kepala atau biasa disebut *hoodie*, terinspirasi dari busana orang-orang di kutub utara dan umumnya pada bagian dalam busana terdapat bulu-bulu.
- *Safari jacket* adalah busana yang terinspirasi dari kegiatan safari di Afrika. Jaket ini memiliki empat saku dan sabuk pada bagian pinggang.

### **Pakaian Anak**

Menurut Tampubolon dan Tanjung dalam Harefa (2013) model busana anak kian berkembang seperti model busana orang dewasa, namun tidak melupakan hal-hal yang menjadi karakteristik pada busana anak dengan mempertimbangkan aktivitas anak-anak, yaitu:

- Busana tidak sempit
- Busana cenderung longgar
- Mudah dipakai dan dibuka
- Disukai pada masanya (sesuai tren)
- Pemilihan model busana anak harus disesuaikan dengan kesempatan berbusana

### **Quilting**

Berdasarkan hasil penelitian dari Kholmurodova dan Nafisa (2021) dalam jurnal *Quilting Art History of America*, dijelaskan bahwa *quilting* adalah salah satu jenis seni rakyat di Amerika. Istilah "*quilt*" berasal dari bahasa latin "*culcita*" yang berarti karung berisi. Dalam bahasa Inggris kata tersebut memiliki dua arti, jika digunakan sebagai kata benda dapat diartikan sebagai penutup tempat tidur atau selimut dengan jahitan tiga lapis. Sedangkan dalam kata kerja dapat diartikan sebagai tindakan menyatukan atau menjahit tiga lapis kain. *Quilt* sering juga disebut sebagai "*sandwich*" kain dengan bagian atas merupakan bagian yang dihias, bagian belakang dan pengisi di bagian tengah

Umumnya, *quilt* memiliki dua sampai tiga lapisan yang terdiri atas lapisan *quilt top* atau lapisan atas yang berupa katun perca, lapisan *batting* yang terdiri dari busa tipis berbahan katun atau polyester, dan lapisan *quilt backing* berada pada lapisan paling bawah, yang terbuat dari bahan katun asli. *Quilting* terkenal dengan motif-motifnya yang khas yang berbentuk geometris. Namun seiring dengan perkembangan zaman, motifnya semakin berkembang menjadi bentuk organis bahkan abstrak. Motif dasar yang paling umum adalah bentuk segitiga (segitiga sama kaki atau segi tiga siku), bentuk kotak (baik berupa bujur sangkar atau persegi panjang), dan bentuk lingkaran (Dewanti dkk., 2021). Bentuk-bentuk dasar ini dapat dikembangkan menjadi komposisi yang semakin rumit, dengan beragam kombinasi warna dan material yang variatif.

## PEMBAHASAN

### Data Hasil Observasi

Setelah melakukan kajian literatur, tahap berikutnya adalah mengumpulkan data observasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara langsung dan *online*, selama kurun waktu empat bulan, terhitung dari bulan Juli hingga bulan Oktober 2023. Observasi secara langsung dilakukan dengan mengunjungi toko-toko pakaian anak yang berada di Mall 23 Paskal, Bandung, seperti toko Uniqlo, IndoKids, Mothercare, Gingesnaps, dan H&M. Serta melanjutkan observasi *online* pada *marketplace brand* Zara dan *local brand* DDEKAP.ID. Melalui observasi ini diharapkan mendapatkan data dan referensi terkait perkembangan *trend quilting* pada produk jaket anak dan elemen-elemen desain pada produk busana anak. Selengkapnya hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi

Uniqlo	Gingesnaps	H & M	ZARA	DDEKAP.ID
				
<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Detail bukaan: zipper</li> <li><input type="checkbox"/> Material: ropstop nylon</li> <li><input type="checkbox"/> Warna: hitam</li> <li><input type="checkbox"/> Elemen dekorasi: geometris garis</li> <li><input type="checkbox"/> Style: sporty outdoor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Detail bukaan: kancing</li> <li><input type="checkbox"/> Material:katun</li> <li><input type="checkbox"/> Warna: earthtone</li> <li><input type="checkbox"/> Elemen dekorasi: geometris</li> <li><input type="checkbox"/> Style: one setdaily</li> <li><input type="checkbox"/> Size: 6, 12, 18,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Detail bukaan: snap</li> <li><input type="checkbox"/> buttons,</li> <li><input type="checkbox"/> Material:katun</li> <li><input type="checkbox"/> Warna: abu-abu</li> <li><input type="checkbox"/> Elemen dekorasi: geometris garis</li> <li><input type="checkbox"/> Style:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Detail bukaan: snap buttons,</li> <li><input type="checkbox"/> Material: nylon (shell outer),</li> <li><input type="checkbox"/> lining terdiridari nylon (main fabric), polyester(secondary fabric)dan polyester (filling)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Detail bukaan: kancing,</li> <li><input type="checkbox"/> Material: Linen</li> <li><input type="checkbox"/> Warna: EarthTone</li> <li><input type="checkbox"/> Elemen dekorasi: geometris garis</li> <li><input type="checkbox"/> Style: QuiltedPuff Daily Outdoor</li> <li><input type="checkbox"/> Size: S, M, L</li> </ul>



<input type="checkbox"/> Size: XS, S, M,L, XL, XXL, 3XL	<input type="checkbox"/> 24 (bulan)	<i>sporty daily</i> <input type="checkbox"/> Size: 4-6 bulan, 6-9 bulan, 9-12 bulan, 12- 18 bulan, 1,5-2 tahun, 3-4 tahun	<input type="checkbox"/> Warna: <i>blue electric</i> <input type="checkbox"/> Elemen dekorasi: geometris garis gelombang <input type="checkbox"/> Style: <i>daily outdoor</i> <input type="checkbox"/> Size: 6-14 tahun
---	-------------------------------------	--	--

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa:

- Model jaket *quilting* anak masih sangat jarang dan belum variatif. Bukaan pada jaket *quilting* anak umumnya berupa *zipper* plastik, kancing atau *snap buttons*, dengan material yang terbuat dari plastik agar aman untuk digunakan oleh anak-anak. Selain itu material plastik memiliki varian warna yang lebih banyak dibandingkan dengan material logam.
- Material kain mayoritas menggunakan kain katun dan parasut polyster. Warna pada jaket *quilting* yang ditemukan di pasaran umumnya berwarna monokrom, seperti abu dan hitam.
- Elemen dekorasi yang sering ditemukan yaitu motif *quilting* geometris sederhana, seperti motif persegi atau persegi panjang
- Size jaket *quilting* di pasaran sangat beragam dimulai dari size untuk anak 4 bulan hingga 14 tahun

### Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan pada rentang waktu September – Desember 2023 pada brand Sugacoat Studios, perancang busana anak, dan pakar *quilting*, untuk mengetahui dan memahami identitas *brand* Sugacoat Studios, perkembangan tren pada busana anak, proses produksi busana anak, dan perkembangan teknik *quilting*. Hasil wawancara selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Wawancara

Narasumber	Hasil
Sugacoats Studios  (NabilaSania & Agung Budiawan)	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa <i>brand</i> Sugacoat Studios merupakan <i>brand</i> lokal asal Bandung yang menyediakan kebutuhan tas bagi anak dengan konsep yang <i>simple</i> sehingga disukai orangtua namun tetap mencerminkan karakter anak yang <i>cheerful</i> , <i>playful</i> dan <i>fun</i> . Target market dari <i>brand</i> Sugacoat Studios yaitu anak usia 4 – 6 tahun.

Mplayground (Rima Insania)	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa bahan <i>polyester</i> berupa <i>parachute</i> adalah bahan yang tepat digunakan untuk jaket anak baik jenis parka maupun <i>raincoat</i> . Produksi busana anak penting untuk mempertimbangkan <i>target market</i> , harga pokok penjualan (HPP), <i>style</i> , warna dan juga motif yang sesuai untuk anak-anak. Sedangkan untuk <i>grading size</i> bisa melihat referensi busana dari <i>brand</i> luar seperti H & M, Zara, atau <i>Mothercare</i> .
Pop Kidswear (Fahira Bilqis Averoussina)	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kebutuhan produk <i>apparel</i> untuk anak terutama di kota Bandung dipengaruhi oleh cuaca dan juga tujuan dari pemakaian produk. Tren pakaian anak yang banyak diminati saat ini yaitu pakaian <i>activewear</i> . Dalam menarik minat pasar dapat dilakukan dengan mengenali kompetitor dan juga kebutuhan market, <i>research</i> tren secara <i>online/offline</i> .
DDEKAP.ID (Alifia Maqnuun)	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa proses produksi jaket <i>quilting</i> penting untuk melakukan eksplorasi dan variasi desain. Kain yang dibutuhkan dalam produksi jaket <i>quilting</i> yaitu sekitar 0,6 meter – 6 meter untuk kain utama, 0,8 meter – 1,2 meter untuk kain <i>furing</i> dalam satu jaket. <i>Grading size</i> pada jaket <i>quilting</i> anak lebih fokus pada panjang jaket.
Pakar <i>Quilting</i> (NisaHariadi)	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa teknik <i>quilting</i> terdiri dari patchwork, aplikasi, paper piecing dan juga hairloom. Pada teknik hairloom terdapat dua metode yaitu dengan menggunakan mesin dan handmade. Material yang disarankan untuk produk <i>quilting</i> yaitu material yang memiliki karakter mudah dijahit dan tidak <i>stretch</i> . Isian untuk <i>quilting</i> dapat menggunakan dakron.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil kajian data literatur, data hasil observasi, dan data hasil wawancara, disimpulkan bahwa proses perancangan akan merujuk pada hal-hal berikut:

- Pengembangan variasi produk baru berupa jaket *quilting* anak memiliki peluang yang besar. Berdsarkan hasil observasi jaket *quilting* untuk anak masih jarang ditemukan walaupun sedang tren secara global. Selain itu masih jarang *brand* yang merilis jaket *quilting* anak yang menggunakan warna-wana *cheerful*, *colorfull* dan *playfull* sesuai karakter *local brand* Sugacoat Studios.
- Material yang digunakan akan menyesuaikan dengan konsep karakter warna *local brand* Sugacoat Studios dan masukan dari narasumber, yaitu kain parasut polyester yang mampu menyediakan beragam pilihan warna-warna cerah. Kain parasut pun dipilih karena sesuai dengan kriteria material untuk teknik *quilting* yaitu tidak *stretch* ketika dijahit.

- Berdasarkan hasil observasi, mayoritas produk jaket *quilting* anak menggunakan *quilting* dengan motif geometris berupa garis maupun persegi dan persegi panjang. Untuk memberikan kebaruan, motif yang dikembangkan akan berupa motif non-geometris atau organis.

#### Data Hasil Eksplorasi

- Konsep Perancangan

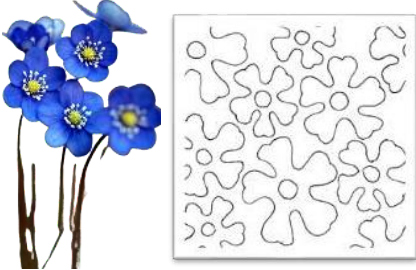

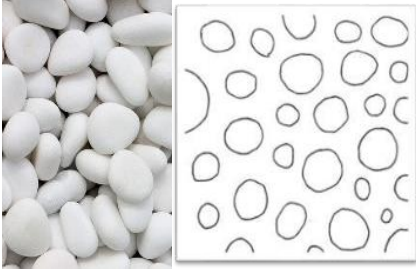
Menyesuaikan dengan analisa perancangan, maka perlu dibuat konsep sebagai rujukan untuk mengembangkan motif *quilting* serta arahan pengembangan desain secara umum. Konsep yang diangkat adalah “*Power Puff in Sunny Day*” yang terinspirasi dari bentuk *puff* yang dihasilkan dari pengaplikasian teknik *quilting* pada jaket anak. Motif bunga dan juga awan menjadi objek utama yang menggambarkan suasana hari yang cerah dan juga merupakan motif organis. Motif *quilting* ini dikembangkan dari objek-objek yang sering ditemukan anak-anak di luar rumah atau alam terbuka, sehingga diharapkan lebih familiar dan menjadi daya tarik bagi anak-anak.



Gambar 1. Karakter Local Brand Sugacoat Studion dan Mood Board “*Power Puff in Sunnyday*”  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

□ Eksplorasi Stilasi Motif dan Teknik *Quilting*

Tabel 4. Hasil Eksplorasi Stilasi dan Komposisi Motif

Inspirasi	Hasil Stilasi
<b>Bunga</b>	
<b>Awan</b>	
<b>Batu</b>	

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada tahap eksplorasi stilasi, mengambil tiga objek yang diambil dari *mood board* dan merupakan objek yang dekat dengan kesahriaan anak-anak, yaitu bunga, awan, dan batu. Ketiga objek tersebut distilasi dengan pengggayaan motif *novelty*. Komposisi motif dipertimbangkan berdasarkan prinsip rupa yaitu keseimbangan. Komposisi motif ini kemudian motif dasar untuk *quilting* menggunakan kain parasut sesuai dengan *color pallete* pada *mood board*, hasil eksplorasi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Eksplorasi *Quilting*

Eksplorasi <i>Quilting</i>	Material
 The image shows two side-by-side panels. The left panel is a white background with a black line-art pattern of various flowers and leaves. The right panel shows a blue fabric with a quilted pattern of the same floral design, appearing shiny and metallic.	Material: Parachute metallic Memiliki permukaan yang mengkilap dan kain cenderung tipis Ketebalan dakron : 6 oz
 The image shows two side-by-side panels. The left panel is a white background with a black line-art pattern of irregular, organic shapes. The right panel shows a dark green fabric with a quilted pattern of the same organic shapes, appearing matte and slightly textured.	Material: Parachute peles Memiliki permukaan yang mengkilap dan kain lebih tebal dibanding parachute metallic Ketebalan dakron : 4 oz
 The image shows two side-by-side panels. The left panel is a white background with a black line-art pattern of irregular, organic shapes. The right panel shows a bright pink fabric with a quilted pattern of the same organic shapes, appearing shiny and textured.	Material : Parachute despo Memiliki permukaan yang mengkilap dan kain yang lebih tebal dibanding parachute metallic dan parachute peles Ketebalan dakron : 6 oz

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil eksplorasi diperoleh simpulan bahwa material kain *parachute despo* (eksplorasi ketiga) yang paling cocok untuk diolah lebih lanjut karena mesin bordir dapat berjalan lebih lancar saat proses pengerjaan *quilting*, tekstur material tidak terlalu mengkilap, dan memiliki ketebalan yang tepat dibanding material kain lain, serta hasil akhir jahitan lebih rapi.

#### □ Eksplorasi Desain Jaket Menggunakan Metode SCAMPER

Tabel 6. Eksplorasi Desain Jacket Menggunakan Metode SCAMPER

No	Inspirasi Produk Brand Mitra Dan Desain Jacket
1	 <p><i>Subtitute</i> : mengubah produk dari tas menjadi jaket  <i>Subtitute</i> : mengganti bahan produk dari kanvas menjadi kain <i>parachute despo</i>  <i>Adapt</i> : mengadaptasi warna biru sebagai warna dominan dan warna hijau serta ungu sebagai warna aksen  <i>Adapt</i> : mengadaptasi bentuk <i>top handle</i> tas menjadi bentuk saku pada jaket  <i>Adapt</i> : mengadaptasi bentuk garis dari akses warna tas menjadi dekorasi <i>list</i> pada jaket  <i>Adapt</i> : mengadaptasi bukaan <i>zipper</i> menjadik bukaan pada jaket  <i>Put to another use</i> : memanfaatkan bukaan <i>drawstring</i> tas menjadi <i>adjustment cord</i> pada lengan jaket</p>

No 2 Inspirasi Produk Brand Mitra Dan Desain Jacket

2



*Subtitute*: mengganti produk dari tas menjadi jaket  
*Subtitute*: mengganti bahan produk dari kanvas menjadi kain *parachute despo*  
*Subtitute*: mengganti bukaan *zipper* menjadi kancing *snap buttons*  
*Adapt*: mengadaptasi warna fuchia menjadi warna dominan dan jinga/oranye serta ungu sebagai warna aksen  
*Adapt*: mengadaptasi bentuk *top handle* pada tas menjadi bentuk kerah pada jaket  
*Adapt*: mengadaptasi bentuk bukaan tas menjadi bentuk saku pada jaket  
*Adapt*: mengadaptasi tali *webbing* ungu menjadi tali penahan lipatan lengan  
*Adapt*: Mengadaptasi bentuk garis dari aksen warna tas menjadi dekorasi *list* pada jaket  
*Put to another use*: memanfaatkan *buckle* pada tas menjadi tali *bucle* sebagai penahan lipatan lengan  
*Eliminate*: menghilangkan bukaan *drawstring*

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

### Hasil Eksplorasi Desain Final

Setelah melewati proses eksplorasi desain, selanjutnya hasil desain didiskusikan bersama dengan *brand* Sugacoat Studios. Berdasarkan hasil diskusi diputuskan bahwa desain perlu dilakukan perubahan minor dengan tujuan mengurangi harga pokok produksi (HPP), kemudahan teknis produksi, dan juga menyesuaikan karakter dari *brand*. Desain final menerapkan hasil *quilting* hanya pada sebagian area badan dan area aksen seperti kerah, siku, dan saku. Tujuannya adalah mengurangi biaya produksi serta kerumitan proses produksi.

Selain itu, dalam satu desain juga sengaja diberikan kombinasi warna, sesuai dengan karakteristik produk Sugacoat Studios yang selalu mengkombinasikan satu atau beberapa warna pada setiap produknya, Berikut adalah desain final setelah dilakukan perubahan:



Gambar 2. Desain Final  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

## PENUTUP

Hasil akhir dari penelitian ini berupa perancangan desain jaket quilting anak untuk usia 4 - 6 tahun menggunakan metode SCAMPER dengan karakter visual cheerful, fun dan playful. Beberapa hal yang didapatkan atau dipelajari dari proses perancangan ini diantaranya adalah:

Penerapan metode SCAMPER yang dapat mempermudah proses pemindahan karakter dan detail elemen desain dari dua varian produk yang berbeda yaitu tas dan jaket. Hal ini pun sejalan dengan yang dikonfirmasi oleh pihak local brand Sugacoat Studios setelah melihat hasil desain dan proses kreatif, bahwa penerapan metode SCAMPER dapat memberi alternatif perancangan produk yang lebih sistematis. Dengan elemen yang terkandung pada



akronim SCAMPER, local brand Sugacoat Studios memiliki beragam opsi untuk membuat desain baru dengan menggabungkan elemen-elemen pada SCAMPER. Selain itu penggunaan garis bantu pada proses perancangan, memperjelas bagaimana proses kreatif atau ide untuk memodifikasi elemen-elemen desain yang sudah ada menjadi sebuah desain baru, mengingat elemen pada SCAMPER kadang dapat tertukar.

Dengan menggunakan metode SCAMPER, inspirasi perancangan dapat berupa mood board atau image produk lain yang akan dimodifikasi lebih lanjut. Sehingga proses kreatifnya dapat lebih tergambar dengan baik.

Teknik quilting memerlukan keterampilan menjahit yang mahir serta didukung oleh mesin yang baik yaitu mesin yang memang diperuntukkan untuk quilting. Pada penelitian ini, mesin yang digunakan adalah mesin bordir tangan, untuk motif-motif sederhana dan dengan jumlah produksi yang kecil masih cukup optimal. Namun jika akan digunakan untuk motif yang lebih rumit dengan skala produksi yang besar, perlu menggunakan mesin quilting dan dikerjakan oleh pengrajin quilting yang terampil sehingga hasilnya lebih optimal dan efisien dalam biaya produksi.

Dalam penelitian ini material parachute yang digunakan untuk jaket quilting yaitu kain jenis parachute despo yang memiliki karakter ringan dan cocok untuk pakaian anak. Untuk penelitian selanjutnya, tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan kain jenis lain. Perbedaan karakter jenis kain dapat memberikan kebaruan tekstur dan karakter quilting yang berbeda-beda.

Size adalah hal penting yang perlu diperhatikan dalam perancangan busana anak. Umumnya size busana anak ditentukan dengan berpatokan pada usia, namun seringkali ketika observasi lapangan ditemukan banyak size yang berbeda-beda. Mengacu pada size brand internasional dapat menjadi pilihan yang tepat untuk saat ini, namun ada baiknya terkait size busana anak khususnya untuk pasar lokal untuk diteliti lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. A., & Bastaman, W. N. U. (2022). Pengembangan desain pakaian outerwear sebagai penunjang aktivitas komunitas strong nation di Kota Bandung. *MODA: The Fashion Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.37715/moda.v4i2.2083>
- Arviani, H., Mustikasari, R. P., Priambodo, S. A., & Lubna, P. N. C. (2022). #Localpride in Online Media: The Rise of Indonesia Local Brand. the 3rd International Media Conference 2021 (IMC 2021),

- Bastaman, W. N. U., Shafii, A. S. H., & Febriani, R. (2021). Periodization of the development of local fashion brand in Bandung in 1994–2018. In *Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution* (1 ed.). Routledge.
- Boonprachaa, J., Roong-ina, J., Lookraksa, S., Wongtanaporn, P., Kooptiwoota, S., & Seangkongb, S. (2022). Creativity of students' cultural product design using the SCAMPER technique. *Journal of Mekong Societies*, 19(2), 179-196.
- Çelikler, D., & Harman, G. (2015). The Effect of the SCAMPER Technique in Raising Awareness Regarding the Collection and Utilization of Solid Waste. *Journal of Education and Practice*, 6(10), 149-159. .
- Choi, S. Y., & Kim, M.-J. (2014). Creative idea and an analysis of fashion design on Korean image through the SCAMPER technique. *The Korean Society of Costume*, 64(1), 1-17. <https://doi.org/10.7233/jksc.2014.64.1.001>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* Pearson Education.
- Dewanti, A. R., Adisurya, S. I., Damayanti, A. N., Wilastrina, A., Putri, M. S. U., & Elizabeth, P. V. (2021). Pemanfaatan kain perca dengan teknik quilt menjadi produk baru yang bernilai jual. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMIN)* 3(1), 86-95. <https://doi.org/10.25105/jamin.v3i1.7621>
- Donnell, C. M. (2022). *Quilted jackets set to become outerwear of choice this season*. The Guardian. Diakses tanggal 21 Oktober 2021 from <https://www.theguardian.com/fashion/2022/oct/21/quilted-jackets-outerwear-of-choice-this-season>
- Harefa, K. S. (2013). *Hubungan pengetahuan busana anak dengan hasil jahitan busana pesta anak pada siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 10 Medan tahun Ajaran 2012/2013* Universitas Negeri Medan].
- Harfiansyah, M. F., & Djuwita, A. (2021). Motif penggunaan brand lokal di kalangan Generasi Milenial (studi deskriptif penggunaan clothing line dan produk sepatu lokal di Kota Bandung). *eProceedings of Management*,
- Hassan, S. M. (2023). SCAMPER as a creative idea generation method: Case study on graphic design students. *Information Sciences Letters*, 12(4). <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/isl/vol12/iss4/53>
- Idek, S. (2016). Measuring the application of SCAMPER technique in facilitating creative and critical thinking in composing short stories and poems. *Malaysian Journal of Higher Order Thinking Skills in Education*, 2, 30-54.
- Jackson, L. (2023). *Classic, with twist! Quilting is the fall outerwear tren to know*. Diakses tanggal 15 Februari 2024 from <https://www.vogue.com/article/best-quilted-jackets>.
- Kamis, A., Widiastuti, Kob, C. G. C., Hustvedt, G., Saad, N. M., Jamaluddin, R., & Bujeng, B. (2020). The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college. *Eurasia J Biosci* 14, 4109-4117.
- Kholmurodova, O. A., & Nafisa, N. (2021). Quilting Art History In America. The 2nd International Conference on XXI Century Skills In language Teaching And Learning.,
- Lentz, C. (2023). *Stylist reveal 8 jacket trend that are in and 6 that are out this year*. . Business Insider. Diakses tanggal 15 Februari 2024 from <https://www.businessinsider.com/jackets-whats-popular-and-whats-going-out-this-year-2023>
- Oktamie, F. M. (2018). *Perancangan busana outerwear dengan konsep co-creation* Telkom University]. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/147231/perancangan-busana-outerwear-dengan-konsep-co-creation.html>
- Schroeder, B. (2016). *Simply brilliant: powerful techniques to unlock your creativity and spark new ideas*. American Management Association.
- Septiarashinta, S., & Bastaman, B. (2022). Perancangan outerwear untuk pria sebagai penunjang kegiatan touring sejarah Bandung. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(2), 156-177. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4152>

Zahra, L., & Nabilah, N. (2022). Teknik jigsaw cutting pada outerwear. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 2(2), 120-126. <https://doi.org/10.21009/pftej.v2i1.26666>

This page is intentionally left blank.