

Perancangan Koleksi Busana Siap Pakai VIRTERNITY Dengan Inspirasi Komunitas Pengendara Sepeda Motor

Beatrix Levina Ingrid¹⁾, Dewi Isma Aryani²⁾

¹⁾ Program Diploma III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha

²⁾ Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Suria Soemantri, MPH no.65, Bandung, Jawa Barat 40164
Email : inggridlevina@gmail.com¹⁾, dewi.ia@art.maranatha.edu^{2)*}

Abstract

Current technological developments have an important role in the existence of motorbikes, especially in Indonesia. The widespread use of motorbikes has made the popularity of these two-wheeled vehicles increasingly attractive to various groups of people. Not a few people like this two-wheeled vehicle, giving rise to a community of people who have a hobby of motorbikes with certain specifications, one of which is a motorbike with a big engine or often called a big motorbike (moge). The inspiration for the development of large-engined motorbikes and their communities inspired the design of VIRTERNITY, a ready-to-wear collection for women and men. The overall appearance with distinctive accessories in the form of elements that represent the characteristics of a big motorbike rider with the aim of being the center of attention. The VIRTERNITY clothing collection has details that give a dashing impression in accordance with the impression that exists in the community of motorbike riders with big engines. The aims of this design are to: 1) Create ready-to-wear women's and men's clothing collections inspired by riders from the big-engined motorcycle (moge) community, 2) Apply material manipulation techniques in the form of eyelets, studded and chains that are typical of the big-biker community into women's and men's fashion collections who live in big cities in Indonesia. The method used is the PBL (Project Based Learning) method in the form of learning that uses real projects through information search and data synthesis, material exploration, feasibility assessment, and design interpretation to produce the final result.

Key word : accessories, fashion design, motorcycle community

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini memiliki peranan yang cukup penting terhadap keberadaan sepeda motor, terutama di Indonesia. Makin beragamnya jenis dan kategori dengan keunggulan masing-masing yang diluncurkan produsen sepeda motor membuat popularitas kendaraan roda dua tersebut semakin diminati berbagai kalangan masyarakat. Tidak sedikit orang yang menyukai kendaraan beroda dua ini sehingga memunculkan suatu komunitas masyarakat yang mempunyai hobi terhadap motor dengan spesifikasi tertentu, salah satunya sepeda motor dengan mesin besar atau sering disebut dengan motor gede (moge). Inspirasi perkembangan sepeda motor bermesin besar dan komunitasnya tersebut menjadi inspirasi perancangan VIRTERNITY yakni koleksi busana siap pakai untuk wanita dan pria. Keseluruhan tampilan dengan aksesoris khas berupa elemen-elemen yang mewakili ciri seorang pengendara motor gede dengan tujuan menjadi pusat perhatian. Koleksi busana VIRTERNITY memiliki detail yang memberikan kesan gagah sesuai dengan kesan yang ada pada komunitas pengendara motor bermesin besar. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk: 1) Menciptakan koleksi busana wanita dan pria siap pakai dengan inspirasi pengendara dari komunitas sepeda motor bermesin besar (moge), 2) Menerapkan teknik manipulasi material berupa eyelet, studded, dan rantai yang khas dari komunitas pengendara motor gede ke dalam koleksi busana wanita dan pria yang tinggal di wilayah kota besar Indonesia. Metode yang digunakan yaitu metode PBL (*Project Based Learning*) berupa pembelajaran yang menggunakan proyek nyata melalui pencarian informasi dan sintesis data, eksplorasi material, penilaian kelayakan, dan interpretasi desain untuk menghasilkan hasil akhir.

Key word : aksesoris, desain busana, komunitas motor

1. Pendahuluan

Dewasa ini semakin marak dijumpai komunitas pengendara sepeda motor yang berkeliaran di jalan raya kota-kota besar Indonesia. Kehadiran komunitas tersebut sering dianggap membawa pengaruh negatif dan dipandang sebelah mata oleh masyarakat, sebagai contohnya dengan adanya aksi ugol-ugalan, kebut-kebutan, hingga balapan liar di jalan raya (Sastrodiyoto, et.al., 2018). Beberapa lapisan masyarakat mengeluhkan tentang sekumpulan pengendara sepeda motor yang ugol-ugalan dan kebut-kebutan di jalan raya. Selain itu beberapa waktu terakhir juga muncul adanya aksi kejahatan berupa begal yang semula dilakukan pada malam hingga dini hari, namun sekarang pun beberapa kali ditemukan kasus pembegalan pada siang hari dan menimbulkan keresahan pada masyarakat. Tentu saja adanya aksi begal tersebut mengarah kepada keberadaan komunitas sepeda motor dan membuat nama atau reputasi mereka menjadi semakin negatif di mata masyarakat. Padahal di balik hal tersebut masih banyak dijumpai komunitas pengendara sepeda motor yang melakukan kegiatan positif dan bahkan tidak merugikan masyarakat.

Komunitas pengendara sepeda motor sendiri adalah sekumpulan orang yang memiliki hobi dan tujuan sama yang tergabung dalam suatu perkumpulan di tempat-tempat tertentu dan memiliki kesamaan dalam visi maupun misi. Komunitas pengendara sepeda motor memiliki keterkaitan erat dengan kebersamaan dan kekompakan karena memiliki minat serta gaya hidup yang cenderung sama (Nurbanaat & Desiningrum, 2018). Kebersamaan ini diwujudkan dalam pendekatan kepada masyarakat, contohnya jika terjadi bencana alam, maka komunitas tersebut akan ikut membantu secara material maupun non-material. Selain itu kebersamaan itu diterapkan saat melakukan *touring* ke berbagai tempat yang menjadi suatu kegiatan rutinitas dari komunitas pengendara sepeda motor (Firmansyah & Handoyo, 2014). Pada saat berkendara di jalan, komunitas tersebut akan selalu memberikan tanda atau istilah-istilah untuk selalu tertib di jalan raya (*safety riding*), sebagaimana penelitian sejenis yang dilakukan oleh Adipura, dkk (Adipura, Mubarat, Halim, 2021).

Walaupun beberapa tindak kejahatan yang dilakukan tersebut menggunakan sepeda motor dan kadang melibatkan kelompok atau komunitas motor, namun tidak semua komunitas pengendara sepeda motor yang berseliweran di jalan raya saat ini membawa dampak negatif. Saat ini masih banyak juga ditemukan komunitas pengendara sepeda motor yang melakukan kegiatan positif seperti untuk menyalurkan hobi, melakukan *touring* ke berbagai lokasi wisata, bahkan aksi-aksi sosial lainnya. Hal tersebut mengakibatkan meningkatnya komunitas pengendara sepeda motor jenis dan merk tertentu sehingga berpengaruh terhadap perkembangan dunia otomotif dan teknologi di Indonesia. Keberadaan para pecinta jenis dan merk sepeda motor tersebut di Indonesia telah menciptakan

sebuah wujud kapitalisme konsumen yang berujung pada komodifikasi produk tertentu (Aryani, 2021).

Berdasarkan pemaparan tentang keberadaan komunitas pengendara sepeda motor yang bernilai positif di atas, menjadi inspirasi penciptaan koleksi busana siap pakai untuk pria dan wanita berjudul VIRTERNITY dengan desain dan siluet busana berbentuk *straight* atau lurus. Rancangan koleksi busana VIRTERNITY ini mengangkat tentang nilai-nilai kebersamaan dan ikatan yang kuat pada komunitas pengendara sepeda motor di Indonesia. Desain koleksi VIRTERNITY ini ditujukan untuk target pria dan wanita berusia 25-35 tahun dengan sifat atau *personality* yang *easy going*, *confident*, dan *energetic*. Selain itu, desain koleksi VIRTERNITY ini termasuk dalam kategori busana siap pakai (*ready to wear*) apabila ditinjau dari segi fungsionalitas maupun material penyusunnya.

Referensi tren yang digunakan dalam koleksi VIRTERNITY diambil dari *Fashion Trend 2021/2022* "The New Beginning" dengan tema *Exploitation* dan subtema *Egocentric* (Indonesia Trend Forecasting, 2021). Deskripsi mengenai tema *Exploitation* dalam *Trend Fashion 2021/2022* adalah tema yang bertumpu pada gaya ekstravagan berlebihan. Gaya ini menunjukkan hiperbola dalam *fashion* dan menampilkan bentuk-bentuk heboh, maksimalis, dan ambisius. *Egocentric* menunjukkan pada penampilan yang menjadi pusat perhatian dengan konsep maksimalis yang dimaksud terdapat pada desain yang memberikan kesan dominan dan penekanan *focal point*. Eksplorasi material yang diaplikasikan pada koleksi ini adalah *eyelet*, *studded*, dan aksesoris rantai. Ketiga macam eksplorasi material tersebut sangat umum ditemukan dan dianggap sesuai dengan tema komunitas pengendara sepeda motor sebagai referensi desain koleksi VIRTERNITY, sehingga nantinya dapat menjadi sebuah ide dan *style* baru dalam *fashion* sebagai wujud ekspresi dan karakteristik para pengendara sepeda motor (Loekito, 2018). VIRTERNITY merupakan singkatan dari kata *virtue* dan *fraternity* yang berasal dari Bahasa Inggris. *Virtue* memiliki arti kegagahan, sedangkan *fraternity* memiliki arti kekeluargaan. Kedua kata ini mewakili karakter yang dimiliki suatu komunitas pengendara sepeda motor, sehingga dapat menampilkan visualisasi desain busana yang sesuai.

2. Pembahasan

Metode yang digunakan dalam perancangan koleksi VIRTERNITY ini adalah *Project Based Learning* (PBL) berdasarkan *desk/secondary research* berupa observasi *existing condition* di lapangan serta referensi mode menurut *Trend Fashion 2021/2022* "The New Beginning" bertema *Exploitation* dan subtema *Egocentric*. Metode PBL sendiri merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pelaksanaannya (Al-Tabany, 2014) (Daryanto, 2013). Pada umumnya terdapat tiga tahapan dalam metode PBL yakni perencanaan (*planning*), implementasi (*creating*), dan pengolahan (*processing*) (Rezeki, Nurhayati, Mulyani,

2015). Metode PBL yang diterapkan dalam pembuatan koleksi VIRTERNITY ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan (Ayda dan Astuti, 2020) menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Studi literatur, merupakan tahap pencarian sumber informasi terkait tema yang diangkat yakni tentang komunitas pengendara sepeda motor dari artikel ilmiah jurnal, artikel internet, dan media informasi lainnya.
- 2) *Moodboard*, merupakan tahap penentuan tujuan, arah, dan panduan dalam mendesain busana sehingga proses kreativitas lebih jelas dan terarah.
- 3) Perancangan atau desain, merupakan tahap mewujudkan sumber ide dari *moodboard* menjadi desain yang memiliki karakteristik sesuai tema yang diangkat melalui penerapan teknik *eyelet*, *studded*, dan aksesoris rantai dalam koleksi VIRTERNITY.
- 4) Realisasi produk, merupakan tahap pengerjaan koleksi busana VIRTERNITY meliputi pembuatan pola busana, pemotongan kain, penjahitan kain menjadi busana, penerapan manipulasi material (*eyelet*, *studded*, dan aksesoris rantai), serta *finishing* atau penyempurnaan koleksi busana dengan menambahkan aksesoris produk yang sesuai.

Tahapan-tahapan di atas dilengkapi pula dengan penggunaan teori-teori tertentu sebagai pendukung dalam referensi perancangan antara lain:

1. Teori Reka Bahan, digunakan sebagai landasan eksplorasi material.
2. Teori Warna, digunakan sebagai landasan penentu warna dalam koleksi busana.
3. Teori *Personal Branding*, digunakan sebagai landasan penentu *style* dan karakter dari komunitas pengendara sepeda motor dikaitkan dengan teori tentang komunitas dan sepeda motor.

Teori Reka Bahan

Reka bahan adalah proses manipulasi kain atau tekstil untuk mengubah penampilan, *draping*, tekstur, atau bentuk kain itu sendiri. Menurut data literatur (Gunawan, 2012), reka bahan tekstil mencakup dua induk besar yaitu reka rakit dan reka latar. Reka rakit adalah cara menghias kain seperti memberi warna atau motif yang dilakukan bersamaan pada saat kain tersebut dibuat, contohnya tenun dan anyam. Sedangkan reka latar merupakan penambahan nilai estetika berupa penambahan warna dan motif pada kain yang sudah ada,

contohnya sablon, *quilting*, *smock*, *embellishment*, dan lain sebagainya.

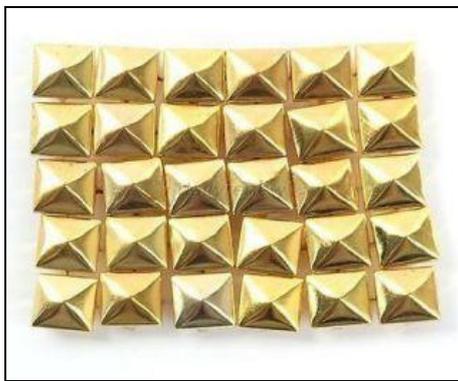
Adapun reka bahan yang digunakan dalam koleksi VIRTERNITY adalah reka latar untuk membuat busana lebih menarik dan berkarakter sehingga sesuai dengan tema yang diangkat. Jenis reka latar tersebut antara lain teknik *embellishment* berupa *eyelet*, *studded*, dan aksesoris rantai. *Eyelet* atau biasa dikenal dengan sebutan mata ayam atau mata itik merupakan sebuah bahan aksesoris yang mempunyai banyak kegunaan dalam produk *fashion*. Umumnya *eyelet* digunakan pada pakaian, tali sepatu, tas, celana, sepatu, dan spanduk. Bentuk *eyelet* sendiri berupa bulat dengan lubang di tengah seperti donat, memiliki bagian yang lebih panjang di tengah, menghadap ke belakang. Pada bagian bawah yang akan dipasang pada sisi berlawanan juga berbentuk cincin atau donat gepeng (maxipro.co.id, 2020) (Kharishma, 2016). *Eyelet* yang berbentuk lingkaran dipilih untuk koleksi VIRTERNITY ditempatkan pada bagian bawah jaket dan celana karena mewakili bentuk roda sepeda motor dan memiliki filosofi suatu *circle* kesatuan yang tidak terputus, layaknya jiwa korsa yang menjadi ciri khas komunitas pengendara sepeda motor.



Gambar 1. Contoh jenis ukuran dan detail *eyelet*
Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kata *studded* dari Bahasa Inggris yakni menabur. *Studded* yang dimaksud di sini adalah berupa aksesoris yang biasa digunakan sebagai pelengkap tampilan suatu busana. *Studded* merupakan salah satu elemen *embellishment* yang ditemukan pada busana penyuka *glam rock*,

subgenre musik yang berasal dari Britania Raya, yang pernah populer pada era tahun 70-an (Wijaya & Soelistyowati, 2017) (Kharishma, 2016). *Embellishment* merupakan teknik reka material yang dapat menambah nilai desain pada proses pembuatan pakaian, mencakup sejumlah teknik seperti: manik-manik, *appliqué*, dan lain sebagainya, dengan proses pengerjaan yang membutuhkan waktu lama, sehingga dapat diklasifikasikan sebagai *couture* (Tresna & Maeliah, 2015). Penggunaan *studded* bertujuan untuk menambahkan kesan gagah pada setiap tampilan busana. Selain itu, *studded* bermakna filosofis dari gambaran bentuk baut yang menghubungkan bagian-bagian pada sepeda motor.



Gambar 2. Contoh *studded embellishment*

Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Rantai adalah serangkaian *link* atau cincin yang saling terhubung dan berkaitan satu dengan lainnya sehingga terbentuk memanjang. Rantai biasanya terbuat dari logam maupun plastik, sesuai tujuan penggunaan atau pemakaiannya (Wijaya & Soelistyowati, 2017) (Kharishma, 2016). Rantai digunakan karena terinspirasi dari rantai sepeda motor. Rantai memiliki filosofi setiap lubang atau *loop* yang saling terhubung sulit dilepaskan layaknya solidaritas atau ikatan yang kuat antar anggota dalam komunitas pengendara sepeda motor.



Gambar 3. Contoh penerapan *embellishment rantai*

Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Teori Warna

Warna merupakan karakteristik cahaya yang dapat dilihat oleh mata telanjang. Menurut Merriam-Webster Dictionary (2011), warna secara ilmiah dapat didefinisikan sebagai suatu fenomena cahaya atau persepsi visual yang memungkinkan seseorang untuk membedakan objek yang identik. Dalam keilmuan desain, penggunaan warna sangat subjektif. Seorang seniman atau desainer tidak bisa hanya menggunakan satu warna dalam pekerjaannya karena diperlukan kombinasi dua atau lebih warna agar efektif (Pintillie, 2019). Terdapat beberapa kombinasi warna tertentu dalam teori warna, contohnya warna primer, sekunder, tersier, analogus, komplementer, maupun split komplementer dalam keilmuan seni rupa dan desain. Sedangkan menurut sumber tertentu, hitam, putih, kelabu/abu, dan cokelat tergolong dalam warna netral. Warna netral biasa digunakan sebagai penyeimbang warna-warna kontras (Widjiningih, 1982: 24).

Adapun warna-warna yang digunakan dalam koleksi VIRTERNITY terinspirasi dari warna-warna yang terdapat dalam komponen komunitas pengendara sepeda motor itu sendiri yakni hitam, abu tua, abu muda, dan putih (Chapman, 2020) (Wexner, 1954):

1. Hitam, umumnya dikaitkan dengan eksklusivitas, kekuatan, dan keanggunan. Dalam hal ini, hitam menjadi warna yang bermakna berani, kuat, dan sedikit misterius.
2. Abu-abu, merupakan perpaduan warna netral yaitu hitam dengan putih. Abu-abu sering digunakan untuk menggambarkan sisi positif, kemandirian, kestabilan, dan juga kemampuan bertanggung jawab.
3. Putih, melambangkan awal yang baru, dalam interior putih memberikan efek yang membuat ruang terasa lebih besar dan luas. Putih dalam jumlah yang sesuai dapat memberi kesan keterbukaan dan kebebasan.

Palet warna-warna yang digunakan dalam koleksi VIRTERNITY ditunjukkan pada *moodboard* sebagai berikut:



Gambar 4. Moodboard dan palet warna koleksi VIRTERNITY

Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Teori Personal Branding

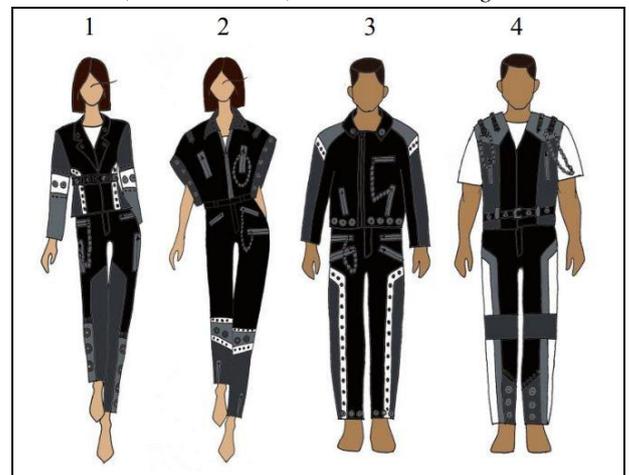
Pada era digital saat ini, *personal branding* telah menjadi suatu hal yang penting dan melekat pada manusia, khususnya bagi seseorang yang memiliki sifat berbeda dari kebanyakan orang pada umumnya. *Personal branding* mampu mendukung seseorang untuk mengekspresikan dirinya kepada masyarakat, sehingga bagi kelompok atau komunitas tertentu *personal branding* menjadi semacam *signature* yang melekat pada seluruh anggotanya. Dalam praktiknya, *personal branding* didukung oleh keinginan memperlihatkan karakter ekstravagan dan didorong sifat konsumerisme (Aryani, 2019): “Konsumerisme telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern dewasa ini karena menjadi ekspresi kultural dan perwujudan dari hadirnya syarat kebutuhan seorang individu”.

Beberapa tahapan dan proses mendesain koleksi busana VIRTERNITY, siluet, bentuk, dan warna mengacu pada inspirasi utama dari konsep yaitu karakter dan gaya hidup dari komunitas pengendara sepeda motor. Desain busana pada koleksi VIRTERNITY ini mendukung ekspresi yang dapat menampilkan karakter *personal branding* pria dan wanita yang tergabung dalam komunitas pengendara sepeda motor. Dalam hal ini jelas spesialisasi (Ratnasari, 2021) yang dimaksud atau ditujukan kepada pria dan wanita penyuka atau pengendara sepeda motor.

Komunitas adalah kelompok sosial dari beberapa makhluk hidup dengan ketertarikan dan habitat yang sama untuk berbagi lingkungan. Komunitas sebagai kelompok sosial di masyarakat dengan anggotanya mempunyai kesamaan kriteria sosial sehingga saling berinteraksi di lingkungan tertentu. Menurut beberapa ahli (Delobelle, 2008) (Wenger, 2010), komunitas dapat

diartikan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki kepentingan bersama; kelompok sosial dengan kebiasaan atau ketertarikan yang sama dalam ruang lingkup kepercayaan maupun ruang lingkup lainnya.

Motor atau sepeda motor merupakan kendaraan atau alat transportasi roda dua yang digerakkan dengan mesin. Pada sepeda motor letak kedua roda sebaris lurus dan bisa berjalan dengan kecepatan tinggi yang disebabkan oleh gaya giroskopik. Motor juga dapat berjalan pada kecepatan rendah dengan keseimbangannya dipengaruhi oleh setang pengendaranya (Fortuna Motor Official, 2020). Saat ini motor adalah kendaraan yang banyak digunakan di Indonesia maupun di dunia. Motor hadir dengan beragam jenis dan variasi, mulai mesin kecil hingga mesin besar atau biasa dikenal dengan sebutan motor gede (moge). Beberapa jenis dan kategori sepeda motor yang populer di Indonesia antara lain: motor *sport*, *naked bike*, motor *cruiser*, dan motor *touring*.



Gambar 5. Desain koleksi VIRTERNITY (tampak depan)

Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Komunitas pengendara sepeda motor merupakan sekumpulan orang yang memiliki minat serta hobi mengendarai sepeda motor (biasanya tergabung sesuai jenis dan merk motor tertentu) serta memiliki rutinitas tertentu yang diagendakan dan dilakukan bersama-sama, seperti *touring*, berkumpul untuk silaturahmi, melakukan aktivitas sosial, dan sebagainya. Penampilan fisik dari anggota komunitas pengendara sepeda motor pun identik dengan aksesoris yang dibuat untuk koleksi VIRTERNITY berupa sepatu *boots*, masker, dan sarung tangan. Sepatu *boots* dipilih karena memiliki desain sesuai fungsi yang digunakan para *rider* komunitas pengendara sepeda motor. Para *rider* menggunakan sepatu *boots* untuk melindungi area kaki supaya tidak terkena panas mesin motor juga menghindari risiko cedera akibat kontak langsung antara kulit dengan *body* motor. Sarung tangan digunakan untuk melindungi diri

dari panas terik matahari maupun dingin udara malam atau saat hujan ketika mengendarai sepeda motor. Sedangkan masker selain untuk melindungi wajah dari polusi juga melindungi dari terik dan perubahan cuaca yang ekstrem saat berkendara.

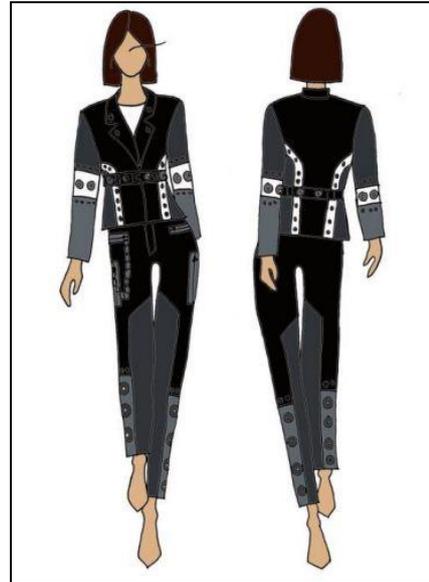
Berdasarkan koleksi busana VIRTERNITY yang ditunjukkan gambar 5, maka desain yang direalisasikan adalah look 1 dan 3 sebagai *prototype* busana. Hasil *prototype* busana ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. *Prototype busana koleksi VIRTERNITY*
Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

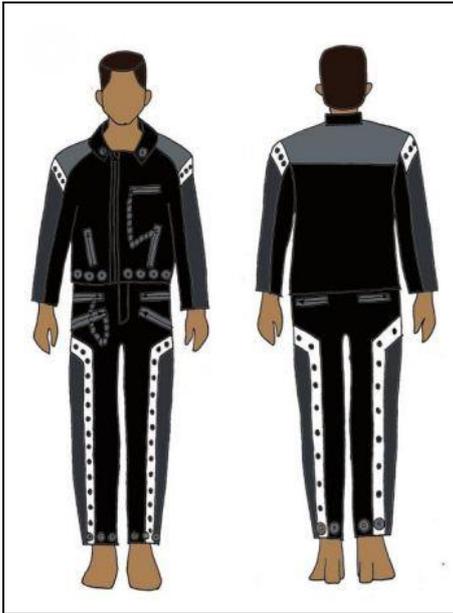
Berdasarkan gambar 6, dapat dilihat bahwa siluet utama koleksi busana VIRTERNITY berbentuk lurus atau I. Busana pertama (gambar 6 kiri) terdiri atas tiga potong busana yaitu atasan, *inner* atasan, dan celana. Atasan berupa jaket menggunakan material *synthetic leather* berwarna hitam pada bagian badan, abu tua, abu muda, dan putih untuk bagian lengan yang dilengkapi dengan *studded embellishment*. Bagian *inner* jaket merupakan *tank top* putih dari bahan katun *combed* yang memiliki karakteristik mudah menyerap keringat sehingga cocok digunakan sehari-hari. Sebagai pelengkap keseluruhan *look* bagian atasan, terdapat penambahan *belt* untuk memberikan kesan gagah. Bagian atasan tersebut dipadukan dengan celana panjang yang memiliki detail risleting pada bagian kanan dan kiri celana serta

penambahan *eyelet*. Detail busana pertama dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini:



Gambar 7. *Detail look 1 depan dan belakang*
Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Busana ketiga (gambar 6 kanan) terdiri atas dua potong baju berupa atasan dan celana. Atasan berupa jaket dan bawahan berupa celana panjang keduanya berbahan dasar *synthetic leather*. Pada bagian ujung kerah jaket ditambahkan detail menggunakan *studded*. *Eyelet embellishment* berbentuk lingkaran pada bagian bawah jaket dan celana dianggap dapat mewakili bentuk roda sepeda motor dan memiliki filosofi suatu *circle* kesatuan yang tidak terputus, layaknya jiwa korsanya yang menjadi ciri khas dari komunitas pengendara sepeda motor. Pada bagian bahu jaket dan celana dilengkapi dengan *studded embellishment*. Detail busana pertama dapat dilihat pada gambar 8 di bawah ini:



Gambar 8. Detail look 3 depan dan belakang

Sumber: Dokumentasi Beatrix Levina Ingrid, 2021

Desain busana pada koleksi VIRTERNITY ini disesuaikan dengan target market yang dituju, yaitu pria dan wanita dengan kisaran usia 25-35 tahun yang memiliki kepribadian *easy going* dan pemberani. Koleksi busana siap pakai VIRTERNITY dibuat untuk menarik perhatian dan memenuhi kebutuhan para *rider* dari komunitas pengendara sepeda motor dengan menyesuaikan desain dan kegunaan yang diperlukan para *rider* komunitas pengendara sepeda motor di Indonesia. Secara keseluruhan, setiap *look* dari koleksi VIRTERNITY terdiri atas atasan jaket, celana, dan bagian pendukung lainnya seperti *belt*, rantai, sarung tangan, dan masker. Ketiga macam reka bahan berupa *embellishment* yakni *eyelet*, *studded*, dan rantai juga terdapat pada setiap *look* dalam koleksi.

3. Kesimpulan

Koleksi busana VIRTERNITY termasuk ke dalam jenis *ready to wear* direalisasikan dengan menciptakan suatu busana yang diinspirasi dari gaya hidup komunitas pengendara sepeda motor. Bukan hanya sebatas merealisasikan busana, namun koleksi VIRTERNITY juga mengangkat isu mengenai *personal branding* yang semakin melekat pada gaya hidup masyarakat modern di kota-kota besar Indonesia saat ini. Sejalan dengan perkembangan zaman digital saat ini, kemelekatan *personal branding* dengan adanya kelompok sosial atau komunitas tertentu dalam tatanan masyarakat tidak dapat dihindari. Mau tidak mau, suka tidak suka, masyarakat dipaksa untuk dapat menerima adanya suatu komunitas tertentu yang diharapkan dapat membawa kemanfaatan, perubahan dan perkembangan dunia *fashion* serta mode menjadi lebih beragam dan spesifik.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dewi Isma Aryani, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing I proyek akhir yang telah mengarahkan penulisan laporan dan artikel publikasi ini. Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih kepada Ibu Erica Rachel Budianto, A.Md., S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing II yang banyak mengarahkan proses pembuatan *prototype* koleksi busana VIRTERNITY ini. Selanjutnya Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain, Program Sarjana Desain Komunikasi Visual, serta LPPM Universitas Kristen Maranatha yang mendukung dan membantu publikasi ilmiah yang dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswanya.

Daftar Pustaka

- Adipura, A., Mubarat, H., Halim, B. (2021). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SAFETY RIDING BERSEPEDA DI KOTA PALEMBANG. *Jurnal Besaung* 6(2), 117-124. DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1738>.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual". Jakarta: Kencana.
- Aryani, D.I. (2019). Tinjauan Sensory Branding dan Psikologi Desain Kedai Kopi Kekinian Terhadap Perilaku Konsumen (Studi Kasus: Mojo Coffee). *Waca Cipta Ruang*, 5(1), 330-336. DOI: <https://doi.org/10.34010/wcr.v5i1.1436>.
- Aryani, D.I. (2021). Komodifikasi Figur Ideal Perempuan Korea Selatan Dalam Iklan Produk Indonesia (dalam Perempuan: Perempuan dan Media Volume I), 87-100. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ayda, P.N., Astuti, A. (2020). Pembuatan Surface Design pada Busana Ready to Wear dengan Teknik Sashiko. *TEKNOBUGA: JURNAL TEKNOLOGI BUSANA DAN BOGA* 8(1): 62-69.
- Blog Maxipro. (2020). *Mengenal Mesin untuk Memasang Mata Ayam / Eyelet* (21 Januari 2020). Retrieved from <https://maxipro.co.id/mesin-mata-ayam-maxipro/>, accessed 16 Maret 2022.
- Chapman, C. (2010). *Color theory for DESIGNERS, Part 1: The meaning of color* (January 28, 2010). Retrieved from <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part1-the-meaning-of-color/>, accessed April 15, 2021.
- Daryanto. (2013). "Inovasi Pembelajaran Efektif". Bandung: Yrma Widya.
- Delobelle, V. (2008). Corporate Community Management. Retrieved from <http://www.vaninadelobelle.com>, accessed 16 Maret 2022.
- Firmansyah, R. & Handoyo, P. (2014). Gaya Hidup Komunitas Motor Jupiter di Surabaya. *Paradigma* 2(1), 1-9.
- Fortuna-motor.co.id. (2020). Apa Itu Definisi Pengertian Sepeda Motor dari Sejarah Hingga Klasifikasinya

- (17 September 2020). Retrieved from <https://www.fortunamotor.co.id/sepeda-motor/>, accessed 14 April 2021.
- Gunawan, B. (2012). *Kenali Tekstil*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Indonesia Trend Forecasting. (2021). *Fashion Trend 2021/2022 "The New Beginning"*. Jakarta: Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kharishma, V. (2016). Game Komputer Jojo's Fashion Show: World Tour Sebagai Simulasi Pembelajaran Fesyen. *Fesyen Perspektif* 7(2), 1-11.
- Loekito, V.J. (2018). *Freedom to Dress* [Web log post]. Retrieved March 3, 2021, from <https://masterstudiodesign.ch/en/projects/popularising-genderless-clothing-insociety-today>.
- Merriam-Webster Dictionary. (2011). Online dictionary.
- Nurbanaat, H. & Desiningrum, D.R. (2018). Gaya Hidup Anggota Komunitas dan Klub Motor Kota Semarang pada Usia Dewasa Awal. *Jurnal Empati* 7(1), 9-15.
- Pintillie, D. (2019). *Understanding the meaning of color within design* (May 21, 2019). Retrieved from <https://speckyboy.com/understanding-and-the-meaning-of-color-within-design/#:~:text=By%20Daniel%20Pintillie,is%20a%20form%20of%20energy>, accessed April 15, 2021.
- Ratnasari, D. (2021). Strategi Personal Branding Komposer Musik di Media Sosial (Studi Kasus Personal Branding Alffy Rev di Instagram). *Jurnal Besaung* 6(2), 92-98. DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1716>.
- Rezeki, R.D., Nurhayati, N.D., Mulyani, S. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 4(1): 74-81.
- Sastrodiyoto, A., Purwatiningsih, P., Salim, S. P., & Subarto, S. (2018). Pengaruh Prilaku Terhadap Keselamatan Pengemudi Sepeda Motor. *Jurnal Penelitian Sekolah Tinggi Transportasi Darat*, 9(1), 30-40. <https://doi.org/10.55511/jpstd.v9i1.53>.
- Tresna, P. & Maeliah, M. (2015). *Adibusana*. Bandung: Gapura Press.
- Wenger E. (2010). Communities of Practice and Social Learning Systems: the Career of a Concept. In: Blackmore C. (eds) *Social Learning Systems and Communities of Practice*. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-84996-133-2_11.
- Wexner, L. B. (1954). The degree to which colors (hues) are associated with mood-tones. *Journal of Applied Psychology*, 38(6), 432-435. <https://doi.org/10.1037/h0062181>.
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Wijaya, V. A. & Soelistyowati. (2017). Perancangan Koleksi Pakaian Remaja Wanita Ready to Wear Dengan Style Glam Rock Pada Brand NINOS. *VICIDI* 7(2), 73-86.