

PERANCANGAN *OUTERWEAR ANORAK ANAK* DENGAN TEMA *COLOR BLOCK* UNTUK *BRAND SUGACOAT STUDIOS* DENGAN METODE *SCAMPER*

Lutfiya Diyanahanifa¹, Widia Nur Utami Bastaman² Mochammad Sigit Ramadhan³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
diyanahanifa@student.telkomuniversity.ac.id, widianur@telkomuniversity.ac.id,
sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Berkembangnya *brand* lokal disebabkan oleh masyarakat Indonesia yang mulai menghargai produk lokal hingga menjadi sebuah gerakan dengan *hashtag* #LocalPride. Salah satunya Sugacoat Studios, *brand* lokal yang berlokasi di Bandung berdiri sejak tahun 2021 yang fokus memproduksi tas khusus untuk anak-anak dengan kategori usia. Berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* dari *brand* Sugacoat Studios, dibutuhkan pengembangan varian desain produk baru berupa *outerwear* dengan jenis jaket *anorak* untuk anak-anak sebagai pelengkap dalam berpenampilan ketika anak beraktivitas di luar rumah. Dan melalui observasi pada *brand* anak seperti *Maison Elmesa* dan *Little Puca*, menunjukkan bahwa jaket *anorak* memiliki *style casual* dengan penerapan tema *color block*. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur, wawancara, observasi, dan proses perancangan. Proses perancangan *outerwear* menggunakan teknik *SCAMPER* dengan inspirasi tema *color block* sebagai unsur utama dalam *outerwear*. Output dari penelitian ini adalah membuat pengembangan varian desain *outerwear anorak* untuk anak usia 4-6 tahun dengan tema *color block* sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios yaitu *cheerful, colorful, fun*, dan *playful*.

Kata Kunci: *Outerwear Anorak Anak, Color Block, Local Brand, Sugacoat Studios, dan SCAMPER.*

Abstract: The development of local brands is caused by Indonesians who have begun to appreciate local products, which has become a movement with the hashtag #LocalPride. One of them is Sugacoat Studios, a local brand located in Bandung established in 2021 which focuses on producing special bags for children with age categories. Based on the results of interviews with the owner of the Sugacoat Studios brand, it is necessary to develop a new product design variant in the form of *outerwear* with the type of *anorak* jacket for children as a complement to appearance when children are active outside the home. Observation of children's brands such as *Maison Elmesa* and *Little Puca*, shows that *anorak* jackets have a *casual* style with the application of *color block* themes. The method in this research is qualitative, with data collection techniques namely literature studies,

interviews, observations, and the design process. The outerwear design process uses the SCAMPER technique with the inspiration of the color block theme as the main element in outerwear. The output of this research is to develop a design variant of anorak outerwear for children aged 4-6 years with a color block theme by the Sugacoat Studios brand character, namely cheerful, colorful, fun, and playful.

Keywords: *Children's Anorak Outerwear, Color Block, Local Brand, Sugacoat Studios, and SCAMPER.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya *brand* lokal disebabkan oleh masyarakat Indonesia yang mulai menghargai produk lokal (Hendradi, 2020). Munculnya penggunaan *hashtag* #LocalPride menjadi sebuah fenomena kebangkitan produk lokal di bidang fashion, khususnya di Indonesia (Harfiansyah dan Djuwita, 2021). Diantara banyaknya *brand* lokal yang sedang berkembang, Sugacoat Studios menjadi salah satu *brand* yang ikut merasakan fenomena kebangkitan produk lokal tersebut. Sugacoat Studios merupakan sebuah *brand* lokal yang berlokasi di Bandung mengusung konsep aktivitas di luar rumah dengan karakter yang *cheerful, colorful, fun, dan playful*. Berdiri sejak tahun 2021 yang fokus memproduksi tas khusus untuk anak-anak dengan kategori usia, mulai dari taman kanak-kanak hingga remaja. Produk fashion yang telah diproduksi oleh *brand* Sugacoat Studios diantaranya adalah tas, topi, dan mini wallet. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* dari *brand* Sugacoat Studios, didapatkan kebutuhan pengembangan varian desain produk baru berupa *outerwear* dengan jenis jaket untuk anak-anak. Pengembangan tersebut dibutuhkan sebagai pelengkap dalam berpenampilan untuk anak-anak ketika beraktivitas di luar rumah.

Seperti yang dilansir oleh Hypeabis (2022) jenis *outerwear* yang umum digunakan di Indonesia adalah jaket *anorak* dengan ragam material seperti denim, kulit, bulu sintetis, wol, dan *quilt*. Hal ini karena jaket *anorak* memiliki karakter desain mirip seperti parka namun lebih *simple* dan *casual*. Jaket *anorak* adalah jaket *pullover* yang dilengkapi *hoodie* dengan bukaan depan berupa *zipper* atau

snap button (Koester dan Bryant 1991:31). Jaket *anorak* memiliki ciri khas dalam desain, yaitu berupa pengaplikasian *color block*. Sederhananya, *color block* merupakan permainan warna, tetapi dapat didefinisikan dengan memilih dua warna atau lebih pada satu *look* dengan cara yang tertata, seperti yang dilansir oleh Popbela.com (2023) dalam artikel tampil *stand out* dengan busana *color block*.

Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil observasi yang telah dilakukan pada *brand* anak lainnya seperti *Maison Elmesa* dan *Little Puca*, salah satu koleksi mereka yaitu jaket *anorak* memiliki *style casual* dengan penerapan tema *color block*. Berdasarkan hal tersebut juga, jaket *anorak* memiliki potensi untuk dilakukan pengembangan varian desain produk baru dengan penerapan tema *color block* untuk *brand* Sugacoat Studios. Oleh karena itu, ditemukan adanya peluang untuk dilakukan pengembangan varian desain *outerwear anorak* untuk anak-anak yang sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif, metode ini digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur, pengumpulan data terkait topik penelitian, *local brand*, tumbuh kembang dan busana anak, dan *color block* melalui berbagai sumber referensi baik melalui buku, jurnal, laporan tugas akhir sebelumnya, dan artikel populer secara *online*.
2. Wawancara, pengumpulan data melalui wawancara dilakukan ke beberapa narasumber, antara lain:

1. *Owner* dari *brand* Sugacoat Studios, dilakukan secara *online* untuk mendapatkan data terkait latar belakang dan kebutuhan dari *brand* Sugacoat Studios.
2. *Owner* dari *brand* anak, dilakukan secara *online* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana merancang busana anak dari sudut pandang pemilik dari *brand* anak.
3. Perancang pakaian anak, melakukan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam proses merancang busana anak dari sudut pandang perancang pakaian anak.
3. Observasi, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan produk dan tren jaket yang sedang terjadi. Observasi dilakukan dengan 2 metode, antara lain:

Observasi Lapangan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, seperti produk hasil *thrifting*, mengunjungi *brand* *Mothercare*, *Gingersnaps*, H&M, Zara, Uniqlo, dan *Happy Go Lucky*.

Observasi Online

Metode pengumpulan data dilakukan secara *online* dengan cara mengamati dan menganalisis *brand* melalui *website* dan Instagram.

4. Proses Perancangan, melewati beberapa tahap seperti membuat *moodboard* sebagai inspirasi, melakukan *test print* warna pada vendor *printing* kain, dan menggunakan metode *SCAMPER* dalam proses pembuatan desain *outerwear* anak.

HASIL DAN DISKUSI

Data Literatur

Product Development

Pengembangan produk menjadi proses yang penting dalam industri fashion dengan tujuan untuk mengelola semua tahapan pembuatan produk mulai dari konsep hingga produksi secara efisien (Baukh, 2023). Menurut Baukh dalam artikelnya pengembangan produk dalam fashion adalah merancang, merencanakan, dan mengembangkan produk yang dapat dijual untuk target konsumen. Pengembangan produk dalam fashion dibagi menjadi 5 tahapan menurut *Ultimate Guide to Product Development in Fashion* (2023), yaitu:

1. Memvisualisasikan ide
2. Membuat *Tech Pack*
3. Pembuatan *Sample*
4. *Manufacturing*
5. *Quality control*

SCAMPER

Teknik *SCAMPER* didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang baru merupakan tambahan atau dapat diartikan dengan modifikasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya (Nemiro, 2004). Teknik *SCAMPER* dapat disebut juga dengan proses kreatif, dimana teknik tersebut memodifikasi atau mengubah suatu objek menjadi objek yang baru. Proses kreatif tersebut didukung dengan proses berpikir yang terdiri dari:

1. *Substitute* (Mengganti)
2. *Combine* (Menggabungkan)
3. *Adapt* (Mencocokkan)
4. *Modify* (Memodifikasi)
5. *Put Another Use* (Menggunakan pada fungsi lain)

6. *Eliminate* (Menghapus)
7. *Rearrange* (Menyusun kembali)

Outerwear

Outerwear baru digunakan sejak awal abad ke-20 yang dirancang untuk melindungi pemakainya dari cuaca atau kondisi lingkungan yang sedang terjadi (Steele, 2005). *Outerwear* memiliki 2 jenis kategori yang berbeda, yaitu kategori *coat* memiliki panjang hingga menyentuh kaki, serta kategori jaket yang memiliki panjang hingga pinggul (Oktamie dalam Agustin dan Bastaman, 2021). Dalam buku *Fashion Terms and Styles for Women's Garments* (1991) jaket *anorak* masuk ke dalam kategori *jackets with hood* yang merupakan jaket *pullover* yang dilengkapi dengan bukan depan berupa *zipper* atau *snap button*.

Anak

Menurut Lie (2008) anak adalah manusia yang sedang tumbuh dan berkembang dengan ciri-ciri dan kebutuhan tertentu dalam setiap fasenya. Tumbuh kembang tersebut menjadikan seorang anak menjadi individu yang unik dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda (Herawati, 2020). Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua berdasarkan jurnal Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini, yaitu:

1. Motorik Kasar, menurut Fitriani dan Adawiyah (2018) pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak berkaitan dengan motorik seorang anak yang didukung dengan kegiatan di luar ruangan untuk bergerak bebas dengan menstimulasi perkembangan otot.
2. Motorik Halus, aktivitas yang memerlukan koordinasi tangan dan mata. Warna memiliki peran penting dalam proses pertumbuhan motorik anak seperti yang dilansir oleh Health.Detik.com (2011) terkait teknik *color your life* untuk membantu anak membedakan dan mengekspresikan berbagai emosi di atas kertas seperti senang, sedih, gembira, takut, dan marah.

Color Block

Menurut BYRDIE dalam artikelnya *Color block* dapat didefinisikan sebagai pencampuran dua hingga tiga atau lebih warna yang berani menjadi satu dalam balutan busana yang menarik. Dalam artikel *What Does Color Blocking Mean in Fashion?* Dijelaskan terkait tren *color block* pertama kali pada tahun 1960 yang dipelopori oleh Yves Saint Laurent dengan menampilkan gaun karung yang terinspirasi dari Piet Mondrian yang kemudian *color block* banyak dipopulerkan oleh perancang busana Stephen Burrows. Berdasarkan artikel tersebut *color block* mendorong para desainer untuk tidak hanya merangkul warna tetapi juga mendorong batasan aturan gaya tradisional.

Local Brand

Dalam Jurnal *Periodization of the development of local fashion brand in Bandung in 1994-2018*, pada tahun 2008 berdiri *curated store* bernama Happy Go Lucky yang menaungi merek-merek fesyen lokal atau yang lebih dikenal dengan istilah *local brand*. Seiring berkembangnya *curated store*, Jakarta pertama kali menyelenggarakan acara Brightspot Market yang menampilkan *local brand* di Indonesia, hingga Bandung turut mengadakan acara yang sama yaitu Trademark Market dan Lookats Market. Sejak saat itu banyak *local brand* yang mulai berkembang dan semakin beragam.

Data Primer

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara *online* kepada tiga narasumber yaitu, *owner brand* Sugacoat Studios, *owner* dari *brand* anak, dan perancang pakaian anak dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan produk, tren, gaya busana, dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses merancang pakaian anak.

Tabel 1 Hasil Wawancara

| No. | Narasumber | Hasil |
|-----|------------|-------|
|-----|------------|-------|

| | | |
|----|--|---|
| 1. | Owner Brand Sugacoat Studios (Nabila Z Sania dan Agung Budiawan) | <ul style="list-style-type: none"> Berdiri sejak tahun 2021 dengan mengusung konsep aktivitas di luar rumah dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak. Produk fashion yang telah diproduksi diantaranya tas, topi, dan mini <i>wallet</i> dengan kategori usia. Adanya keinginan untuk menambah kebutuhan anak-anak dari segi <i>apparel</i> dengan jenis <i>outerwear</i> sebagai pelengkap anak-anak dalam berpenampilan ketika sedang beraktivitas di luar rumah sesuai dengan karakter <i>brand</i> Sugacoat Studios. |
| 2. | Owner dari Brand Anak (Rima Insania) | <ul style="list-style-type: none"> Bahan yang ideal untuk anak-anak jenis jaket, seperti material <i>baby terry</i>, katun <i>fleece</i>, dan taslan. Tolak ukur size anak dalam proses merancang pakaian anak dapat melihat <i>brand Mother Care</i>, <i>H&M</i>, dan <i>Gingersnaps</i>. |
| 3. | Perancang Pakaian Anak (Fahira Bilqis Averoussina) | <ul style="list-style-type: none"> Jenis <i>apparel</i> yang sedang ramai dan tren untuk anak-anak adalah <i>activewear</i>. <i>Brand</i> Uniqlo dapat menjadi tolak ukur size anak dalam proses merancang pakaian anak. |

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Hasil Observasi

Metode observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui perkembangan produk dan tren jaket yang sedang populer.

- Desain jaket *anorak* memiliki *style casual* semi *outdoor* yang cocok digunakan untuk sehari-hari
- Banyak detail yang perlu diperhatikan sesuai dengan fungsi seperti pengaplikasian *hoodie*, saku, *velcro*, hingga *snap button* pada jaket.
- Material yang digunakan cenderung ringan ketika dipakai dan tahan air.
- Banyak inovasi pengembangan pada produk jaket seperti jaket dapat dilipat kemudian dimasukkan ke dalam *pouch*, fungsi saku jaket yang dapat berubah menjadi tas untuk menyimpan jaket ketika tidak dipakai, *hoodie* yang dapat dilepas pasang, dan pengaplikasian *zipper* pada bagian belakang untuk memudahkan ketika dipakai bagi anak-anak.

Perancangan Desain

Konsep *Moodboard*

Mengambil konsep dengan judul *motley*. Konsep *moodboard* ini bertujuan sebagai panduan dalam proses perancangan keseluruhan tema karya. Kata *motley* merupakan sinonim dari *color block* yang berarti beraneka ragam. Konsep ini mengangkat tema *color block* yang merupakan pemilihan 2 warna atau lebih dengan cara tertata. "*motley*" disini melambangkan beraneka ragam jenis warna yang dipakai pada proses perancangan sesuai dengan karakter dari *brand* Sugacoat Studios. Pada *moodboard* terlihat *image* anak kecil yang menggunakan *outerwear* berupa jaket dipadukan dengan produk tas dari *brand* Sugacoat Studios membuat karakter anak tersebut terlihat *colorful* ketika beraktivitas di luar rumah. Penerapan *color block* akan menjadi unsur utama dalam busana. Sedangkan *outerwear anorak* merupakan jenis produk yang akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak ketika beraktivitas di luar rumah.



Gambar 1 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Desain Produk

Proses pembuatan desain produk menggunakan metode *SCAMPER* dengan inspirasi *moodboard "motley"* dan produk *best seller* dari *brand* Sugacoat Studios. Menggunakan material utama *despo parachute* dan pengaplikasian detail seperti *zipper*, *velcro*, *snap button*, *stopper*, dan tali kerut. Ketiga desain tersebut dipilih

berdasarkan hasil diskusi dengan mitra *brand* Sugacoat Studios, pemilihan tersebut berdasarkan:

1. Desain yang menggunakan *hoodie* bersifat *adjustable*, sehingga memiliki 2 *style* dan dapat disimpan pada saku di bagian belakang.
2. Desain dengan dominasi warna *fuchsia* dan *lilac* diperuntukan untuk anak perempuan, sedangkan desain dengan dominasi warna hitam diperuntukan untuk anak laki-laki.
3. Adanya pertimbangan HPP dalam penggunaan material *despo parachute* dan melakukan *print* warna. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan konsep *color block* yang dirancang pada *outerwear anorak*.

Tabel 2 Perancangan Desain Terpilih dengan Metode SCAMPER

| No. | Inspirasi (Produk <i>Best Seller</i>) | Desain |
|---|---|--|
| 2. |  |  |
| <p>Substitute: Mengubah produk tas menjadi produk jaket serta material yang digunakan menjadi <i>despo parachute</i>.</p> <p>Combine: Menggabungkan jaket dengan <i>hoodie</i> yang bersifat <i>adjustable</i> (sehingga memiliki 2 <i>style</i> dan dapat disimpan pada bagian saku belakang)</p> <p>Adapt: Mengadaptasi warna dominan <i>off white</i> dan warna <i>fuchsia</i> pada tas menjadi warna utama pada jaket serta warna kuning dan <i>lilac</i> menjadi warna aksen.</p> <p>Modify: Memodifikasi logo dengan menggunakan teknik sablon serta memodifikasi saku menjadi lebih besar pada bagian depan dan belakang jaket.</p> <p>Put Another Use: Penerapan webbing menjadi aksen detail pada sisi bawah jaket.</p> | | |

| | | |
|--|---|--|
| 4. |  |  |
| <p>Substitute: Mengubah produk tas menjadi produk jaket serta material yang digunakan menjadi <i>despo parachute</i>.</p> <p>Combine: Menggabungkan <i>zipper</i> dengan saku serta <i>zipper</i> dengan <i>flap</i> menjadi bukaan jaket pada bagian depan.</p> <p>Adapt: Mengadaptasi warna <i>fuchsia</i>, hijau, dan kuning menjadi warna aksen.</p> <p>Modify: Memodifikasi logo dengan menggunakan teknik sablon.</p> <p>Put Another Use: Penerapan <i>webbing</i> menjadi aksen detail pada sisi bawah jaket.</p> | | |
| 7. |  |  |
| <p>Substitute: Mengubah produk tas menjadi produk jaket serta material yang digunakan menjadi <i>despo parachute</i>.</p> <p>Combine: Menggabungkan jaket dengan <i>hoodie</i> yang bersifat <i>adjustable</i> (sehingga memiliki 2 <i>style</i> dan dapat disimpan pada bagian saku belakang)</p> <p>Adapt: Mengadaptasi warna dominan hitam dan warna hijau pada tas menjadi warna utama pada jaket serta warna <i>lilac</i> menjadi warna aksen.</p> <p>Modify: Memodifikasi logo dengan menggunakan teknik sablon pada bagian depan dan belakang jaket serta memodifikasi saku menjadi <i>invisible</i> dengan menggunakan <i>flap</i> pada bukaannya.</p> <p>Put Another Use: Penerapan <i>webbing</i> menjadi aksen detail pada sisi bawah jaket.</p> | | |

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Produk Akhir



Gambar 2 Moodboard
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dibahas dalam laporan Tugas Akhir “Perancangan *Outerwear Anorak* Anak dengan Tema *Color Block* untuk *Brand Sugacoat Studios* dengan Metode *SCAMPER*” dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya fenomena perkembangan *brand* lokal di Indonesia melalui media sosial hingga menjadi sebuah gerakan dengan *hashtag #LocalPride*. Diantara banyaknya *brand* lokal yang sedang berkembang, Sugacoat Studios menjadi salah satu *brand* yang ikut merasakan fenomena kebangkitan

produk lokal tersebut. *Brand* yang mengusung konsep aktivitas di luar rumah dan telah memproduksi produk fashion seperti tas, topi, dan *mini wallet* untuk anak-anak dengan kategori usia. Didukung dengan konsep aktivitas di luar rumah sehingga didapatkan kebutuhan pengembangan varian desain produk baru berupa *apparel* dengan jenis *outerwear anorak* sebagai pelengkap anak-anak ketika beraktivitas di luar rumah.

2. Menghasilkan perancangan berupa *outerwear anorak* anak untuk usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, *outerwear anorak* berpotensi untuk dikembangkan sebagai produk Sugacoat Studios. *Anorak* memiliki karakter yang sesuai dengan *brand* Sugacoat Studios yang *simple*, *casual*, dan cocok untuk digunakan sehari-hari khususnya di Indonesia. Perancangan *outerwear anorak* mengambil konsep *color block* yang sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios yaitu *cheerful*, *colorful*, *fun*, dan *playful*. Konsep tersebut diangkat berdasarkan hasil observasi dari produk yang telah diproduksi oleh *brand* Sugacoat Studios hingga menjadi produk *best seller* yang banyak diminati oleh konsumen.
3. Adanya potensi untuk menerapkan tema *color block* pada *outerwear anorak* anak sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios. Setelah melakukan observasi terkait penerapan tema *color block* pada *outerwear anorak* anak, *color block* disesuaikan dengan karakter *brand* Sugacoat Studios yaitu *cheerful*, *colorful*, *fun*, dan *playful* yang terinspirasi dari produk best sellernya yaitu, *Easy Peasy Daypack*, *Easy Peasy Drawstring*, *Kinder Daypack*, *Kinder Rucksack*, dan *Mini Wallet*.

SARAN

Berikut merupakan saran yang dapat diusulkan berdasarkan proses perancangan dan produksi pada karya yang diciptakan dalam laporan Tugas Akhir

“Perancangan *Outerwear Anorak* Anak dengan Tema *Color Block* untuk *Brand Sugacoat Studios* dengan Metode *SCAMPER*”:

1. Dalam proses perancangan terlebih dahulu melakukan *test print* warna dengan menyesuaikan material yang digunakan. Hal tersebut dilakukan karena hasil warna yang keluar dari setiap bahan memiliki perbedaan antara satu sama lain. Proses *test print* warna perlu memberikan kode warna CMYK atau RGB pada vendor *printing* kain untuk meminimalisir terjadinya perubahan warna pada *software* yang digunakan oleh vendor *printing* kain.
2. Saat melakukan proses pembuatan pola jaket, pola harus sesuai dengan ukuran *technical drawing* yang telah dibuat seperti ukuran badan, lengan, *hoodie*, saku, dll dengan melebihkan beberapa cm untuk kampuh atau meminimalisir kurangnya material pada saat kain sudah masuk ke proses jahit. Hal tersebut dilakukan mengingat proses pengerjaan *print* kain membutuhkan waktu pengerjaan kurang lebih 1 minggu.

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).
- Bastaman, W. N. U., Shafii, A. 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* (pp. 45-50). Routledge.
- Baukh (2023). *Ultimate Guide to Product Development in Fashion*. techpacker.com, Diunduh 18 Juni 2023 22:44

- BYRDIE (2021). *What Does Color Blocking Mean in Fashion?*. byrdie.com, Diunduh 26 Maret 2023 16:29.
- Detikhealth (2011). *Warna Bisa Mempengaruhi Psikologis Anak*. health.detik.com, Diunduh 22 Juli 2023 21:33
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25-34.
- 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*, 8(2).
- Hendradi, A. L. (2020). *The Effect of Marketing Mix Towards The Purchasing Intention of Millennials in Jakarta on Local Sneaker Brands* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Manajemen IPMI).
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Hypeabis (2022). *14 Jenis Outerwear Perempuan Selain Jacket & Coat*. Hypeabis.id. Diunduh 19 Januari 2023.
- Koester, A. W., & Bryant, N. O. (1991). *Fashion terms and styles for women's garments*.
- Lie, A. (2008). *Memudahkan anak belajar*. Penerbit Buku Kompas.
- Popbela (2023). *Tampil Standout dengan Busana Color Block*. Popbela.com. Diunduh 28 Februari 2023.
- Steele, V. (2005). Encyclopedia of Clothing and Fashion Volume I, II, III. *Farmington Hills, MI: Thomson Gale*.
- Nemiro, J. (2004). *Creativity in virtual teams: Key components for success* (Vol. 6). John Wiley & Sons.