

PERANCANGAN BUSANA *UNISEX* ANAK UNTUK KEGIATAN BERKEMAH SESUAI TREN *FAMILY TOURISM*

Naradipa Pinasthika Antariksa¹, Tiara Larissa² dan Rima Febriani³

^{1,2,3}Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
naradipa@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiartiarlrs@telkomuniversity.ac.id²,
rimafebriani@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Pada saat ini terdapat sebuah tren yang terus berkembang di masyarakat Indonesia, yaitu liburan bersama keluarga. Berdasarkan data, *natur tourism* merupakan kegiatan berwisata yang sebagian besar dipilih oleh keluarga dengan motif *personal escape* atau keluarga penuh dengan anak berusia 5 – 14 tahun. Kegiatan yang banyak dipilih adalah kegiatan berkemah dengan angka 69,2%. Kegiatan berkemah bersama anak tentu membutuhkan busana yang dapat menunjang aktivitas anak dalam kegiatan berkemah. Namun, belum banyak *brand outdoor wear* yang menyediakan produk busana berkemah anak dengan elemen dekoratif sehingga belum banyaknya variasi. Berdasarkan data tersebut, terdapat peluang dalam perancangan busana *unisex* anak sesuai tren *family tourism* untuk kegiatan berkemah dengan mengaplikasikan elemen dekoratif. Fokus dari penelitian ini adalah perancangan busana *unisex* anak sesuai tren *family tourism* untuk kegiatan berkemah dengan mengaplikasikan bordir sebagai elemen dekoratifnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode pengambilan data studi literatur, observasi, wawancara, kuesioner, dan eksplorasi. Luaran dari penelitian ini adalah koleksi busana *unisex* anak dengan pengaplikasian bordir *patch* sebagai elemen dekoratif yang dapat menunjang aktivitas berkemah sesuai tren *family tourism*.

Kata kunci: berkemah, bordir, busana *unisex* anak, elemen dekoratif, *family tourism*, tren

Abstract: Currently, there is a growing tren in Indonesian society, namely family vacations. Based on data, nature tourism is a tourist activity that is mostly chosen by families with personal escape motives or family with children aged 5 – 14 years. The most popular activity is camping with rate of 69,2%. Camping with children requires clothing that supports their activities during camping trip. However, there are not many outdoor wear brands that offer children's camping clothing with decorative

elements resulting limited variety. Based on this data, there is an opportunity in designing unisex children's clothing aligned with the family tourism trend for camping activities by incorporating decorative elements. The focus of this study is the design of unisex children's clothing aligned with family tourism trends for camping activities, incorporating embroidery as a decorative element. This study using qualitative method, utilizing data collection techniques such as literature review, observation, interviews, questionnaires, and exploration. The output of this research is a collection of unisex children's clothing with embroidered patches as a decorative elements that can support camping activities in line with family tourism trends.

Keywords: *camping, decorative elements, embroidery, family tourism, trends, unisex children's clothing*

PENDAHULUAN

Pada saat ini terdapat sebuah tren yang terus berkembang di masyarakat Indonesia, yaitu liburan bersama keluarga ke berbagai destinasi wisata. Selain untuk berekreasi, liburan bersama keluarga dapat digunakan sebagai sarana untuk menguatkan ikatan keluarga. Dalam penelitian menunjukkan data bahwa motif turis *personal escape* paling banyak terdapat pada keluarga penuh dengan anak berusia 5 – 14 tahun sebanyak 56,0% (Ingkadijaya, 2018). Kelompok anak usia ini masih memerlukan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa dalam berwisata. Kelompok anak usia ini paling sering ditemukan di objek wisata bersama keluarga. *Nature tourism* merupakan kegiatan berwisata yang sebagian besar dipilih oleh keluarga dengan motif *personal escape*. Pilihan kegiatan berdasarkan motif perjalanan menunjukkan motif *personal escape* memilih aktivitas berkemah dengan angka 69,2%

Produk busana anak yang digunakan untuk aktivitas di luar ruangan harus memperhatikan material agar aman dan nyaman digunakan oleh anak selama beraktivitas. Penggunaan material dalam pembuatan busana anak, yaitu material yang adem, tidak transparan, dan nyaman ketika digunakan anak (Nabilah, 2023). Oleh karena itu, pembuatan busana anak harus menggunakan material yang lentur dan elastis, memiliki daya serap yang baik,

adem, memiliki tekstur yang halus, lembut, dan menyerap keringat. Selain material, pengaplikasian elemen dekoratif pada busana anak juga diperhatikan. Penggunaan teknik reka latar seperti *digital printing*, sablon, dan bordir banyak digunakan sebagai pengaplikasian elemen dekoratif pada busana anak. Salah satu *brand* yang menyediakan *outdoorwear* dan menggunakan teknik bordir adalah Playtime Wonder dengan bordiran fauna. Hal tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan elemen dekoratif pada busana berkemah anak dengan teknik bordir dengan inspirasi fauna sebagai ekspresi hewan pada busana anak.

Dari data yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa peluang yang dapat dikembangkan. Terdapat peluang dalam penciptaan busana anak untuk aktivitas berkemah pada *family tourism* dengan merespons tren yang sedang berkembang dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak. Selain itu, terdapat peluang dalam perancangan dan penciptaan desain yang menarik dengan memasukkan elemen dekoratif dengan teknik reka latar guna pendekatan untuk meningkatkan daya tarik visual, ekspresi diri anak, dan menjadikan busana yang menarik bagi anak.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat busana anak yang menunjang kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*, serta merancang dan membuat busana anak untuk aktivitas berkemah pada *family tourism* dengan merespons tren yang sedang berkembang. Penelitian ini memiliki luaran berupa produk busana anak yang digunakan ketika kegiatan berkemah. Penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat, yaitu perancangan dan terciptanya busana anak untuk kegiatan berkemah yang berfokus pada kenyamanan dan kualitas sehingga dapat mendukung aktivitas anak serta menambah pilihan variatif pada pasar terkait busana anak untuk memenuhi kebutuhan berkemah pada tren *family tourism*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengambilan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, *proceeding*, dan laporan tugas akhir terdahulu, dan sebagainya mengenai perkembangan busana anak, penggunaan motif pada busana anak, dan penerapan teknik bordir pada produk busana anak, sehingga diperoleh data sekunder sebagai pelengkap informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Dilakukan secara langsung dan observasi *online* dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data seperti material, warna, jenis produk, elemen dekoratif, teknik yang digunakan, dan harga busana anak. Data-data tersebut digunakan untuk menganalisis perkembangan *brand* dan busana anak.

3. Wawancara

Dilakukan kepada beberapa *target market* untuk mengumpulkan data mengenai tren busana anak, penggunaan dan pengaplikasian elemen dekoratif, material yang digunakan, dan kebutuhan pada busana anak.

4. Kuesioner

Penyebaran kuesioner kepada *target market* dilakukan untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan mengenai busana anak untuk kegiatan berkemah.

5. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi desain, teknik, dan material yang digunakan untuk memperoleh hasil yang sesuai dan maksimal.

HASIL DAN DISKUSI

Tren Fashion

Tren merupakan kesamaan yang ditemukan di berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan gaya, detail, dan elemen penampilan lainnya yang ditandai dengan minat serta kesadaran yang meningkat akan penampilan tersebut (Kim dkk., 2021). Pergerakan tren *fashion* dapat diklasifikasikan menjadi sebagai berikut:

1. *Trickle-Down Theory*
2. *Trickle-Across Theory*
3. *Trickle-Up Theory*

Family Tourism

Family tourism adalah sebuah rekreasi atau wisata yang dilakukan dengan keluarga. *Family tourism* digunakan sebagai sarana untuk memperkuat ikatan keluarga (Ingkadijaya, 2018). *Family tourism* dapat diklasifikasikan berdasarkan aktivitas dari wisatawan, yaitu *nature tourism*, *cultural tourism*, dan *special tourism*.

Busana Anak

Busana anak merupakan busana dan segala sesuatu yang digunakan dari ujung kepala hingga ujung kaki oleh anak-anak pada masa usia anak-anak (Hasanah, 2011). Busana anak dapat diklasifikasikan berdasarkan kesempatan atau tujuan, berdasarkan usia, dan berdasarkan jenis kelamin.

Metode SCAMPER

Metode *SCAMPER* awalnya ditemukan oleh Alex Osborn yang kemudian dikembangkan oleh Bob Eberle sehingga menjadi sebuah akronim atau singkatan. Setiap huruf pada metode *SCAMPER* merujuk pada proses berpikir tertentu, yaitu sebagai berikut:

1. *Substitute* (Mengganti)

2. *Combine* (Menggabungkan)
3. *Adapt* (Mengadaptasi)
4. *Modify* (Memodifikasi)
5. *Put Another Use* (Menggunakan fungsi lain)
6. *Eliminate* (Mengurangi)
7. *Rearrange* (Menyusun kembali)

Hasil Observasi

Observasi *brand* dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai material, warna, jenis produk, elemen dekoratif, teknik yang digunakan, dan harga busana anak. Data-data tersebut digunakan untuk menganalisis perkembangan *brand* dan busana anak. Hasil observasi *brand* langsung dan *online* adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan warna menggunakan warna cerah cenderung pastel, warna terang yang lebih mencolok, dan warna *earth tone*.
2. Siluet *cutting* yang sederhana untuk busana *outdoor* anak, seperti jaket, *vest*, dan celana dengan menggunakan material yang nyaman untuk digunakan oleh anak-anak saat berkemah.
3. Kebanyakan polos dengan memadukan dua warna. Terdapat produk dengan elemen dekoratif menggunakan teknik sablon dan *digital printing* dengan inspirasi motif yang digunakan adalah fauna, geometris, dan organis.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman berkemah bersama anak, preferensi terhadap busana berkemah anak, material yang digunakan, dan kebutuhan pada busana berkemah anak. Narasumber merupakan beberapa orang tua yang memiliki pengalaman atau rutinitas berkemah bersama anak. Pertanyaan wawancara dikelompokkan untuk mengetahui latar belakang berkemah bersama anak, pengalaman

berkemah dan gaya berkemah bersama anak, kebutuhan busana berkemah anak, dan preferensi pada produk busana berkemah anak. Hasil wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Wawancara

No.	Narasumber	Hasil Wawancara
1.	Ibu Bonita	1. Kriteria busana berkemah anak, yaitu berbahan tipis, ringan, mudah dilipat, model busana yang bertudung dan tertutup, dan jaket yang dapat dilipat kecil. 2. Preferensi warna, yaitu warna netral untuk anak laki-laki dan warna lembut atau terang untuk anak perempuan. Preferensi produk yang dipilih adalah busana yang multifungsi (dapat dipakai harian), memiliki desain yang fungsional, dan memiliki ketahanan yang baik.
2.	Ibu Putri Julia	1. Kriteria busana berkemah anak, yaitu berbahan ringan, mudah dilipat, ringkas, anti air, bahan yang hangat untuk melindungi dari berbagai cuaca, dan praktis. 2. Preferensi produk yang diharapkan, yaitu bahan yang cepat kering, bahan yang ringan dan nyaman, dapat menghangatkan tubuh, produk multifungsi yang dapat digunakan untuk kegiatan selain berkemah namun tetap <i>trendy</i>, adanya lebih banyak variasi warna, adanya motif dekoratif seperti bordiran.
3.	Ibu Eli Agustina	1. Pemilihan busana berkemah anak dengan menghindari busana warna terang, menghindari bahan katun, membawa busana berbahan <i>jeans</i>, parasut, dan bahan busana <i>outdoor</i> yang kaku, jaket tebal maupun jaket tipis. 2. Kriteria busana berkemah anak, yaitu bahan tebal untuk malam hari, celana pendek dan kaus untuk siang hari, menghindari bahan yang membuat bau saat berkeringat, menghindari busana yang menggembung. 3. Preferensi warna, yaitu menghindari warna hitam di malam hari dan memilih warna netral yang tidak terlalu terang. Preferensi produk, yaitu bahan yang sedikit lebih lentur, bahan yang tidak terlalu tebal dan tetap nyaman, busana jangan terlalu besar.
4.	Ibu Dewi Wisudyanti	1. Pemilihan busana berkemah anak adalah busana yang <i>simple</i> dan praktis, celana bersaku banyak, busana hangat, busana berbahan parasut, dan busana yang ringan namun tetap aman serta nyaman. 2. Kriteria busana berkemah anak yang ideal, yaitu busana dengan model <i>hoodie</i>, celana bersaku banyak, multifungsi dapat dipakai di berbagai kegiatan serupa,

		material ringan, nyaman digunakan untuk bergerak, dan bahan yang cepat kering. 3. Preferensi warna, yaitu warna cerah. Adanya preferensi produk dengan bahan yang cepat kering, bertudung, dan warna yang menarik.
5.	Ibu Ceti	1. Pemilihan busana berkemah anak dengan material ringan untuk siang hari dan busana hangat untuk malam hari. Busana yang wajib dibawa, yaitu kaus, <i>sweater</i> , jaket <i>windbreaker</i> , berbahan anti air, celana pendek, dan celana panjang 2. Kriteria busana berkemah anak yang ideal, yaitu busana dengan bahan parasut untuk jaket, bahan anti air, bahan yang baik dalam menyerap keringat, bahan praktis dilipat dan tidak memakan banyak tempat, busana yang mengutamakan kepraktisan, dan nyaman dipakai untuk waktu yang lama. 3. Adanya preferensi produk multifungsi atau dapat dipakai untuk berkemah maupun aktivitas lain dan desain yang <i>simple</i> .

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Hasil Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai preferensi dan kebutuhan terkait busana anak untuk berkemah, serta mengumpulkan data mengenai preferensi pengaplikasian elemen dekoratif pada busana berkemah anak. Kuesioner disebarakan kepada *target market* yang dituju, yaitu para orang tua yang memiliki anak usia 6 – 12 tahun dan suka berkemah bersama anak. Hasil dari kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Tiga kriteria utama yang paling banyak dipilih responden dalam memilih busana berkemah anak, yaitu nyaman dipakai, tahan dingin, dan bahan yang cepat kering.
2. Jenis busana berkemah anak yang paling banyak dipilih adalah celana panjang, jaket *outdoor*, dan kaus berbahan ringan.
3. Preferensi mengenai bagian busana yang cocok diberi elemen dekoratif, yaitu bagian depan saja dengan fokus di satu titik, dan elemen dekoratif berukuran kecil.

4. Desain yang disukai kebanyakan responden adalah desain busana berkemah anak yang sederhana dan minimalis.
5. Warna yang paling banyak dipilih oleh para responden adalah warna *earth tone*, sedangkan warna yang dihindari adalah warna putih.

Konsep *Mood Board*



Gambar 1 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Moodboard ini menampilkan konsep desain yang terinspirasi dari suasana perkemahan dan beberapa hewan mamalia sebagai representasi karakter fauna yang dapat menjadi daya tarik eksplorasi untuk anak-anak. *Moodboard* ini menggabungkan beragam elemen yang merepresentasikan petualangan alam dan suasana berkemah bersama keluarga. Visual yang ditampilkan dalam *moodboard* ini menggambarkan suasana yang hangat, eksploratif, dan penuh edukasi yang dialami oleh keluarga saat berkemah bersama. Bentuk busana yang akan dirancang memiliki siluet yang sederhana dan berpotongan lurus sehingga dapat digunakan oleh anak laki-laki dan perempuan. Perancangan busana berupa jaket, *vest*, celana pendek, dan celana *cargo* panjang. Penggunaan warna *earth tone* yang merepresentasikan

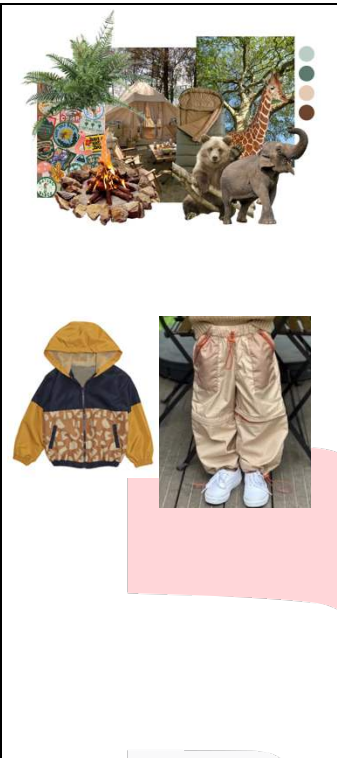
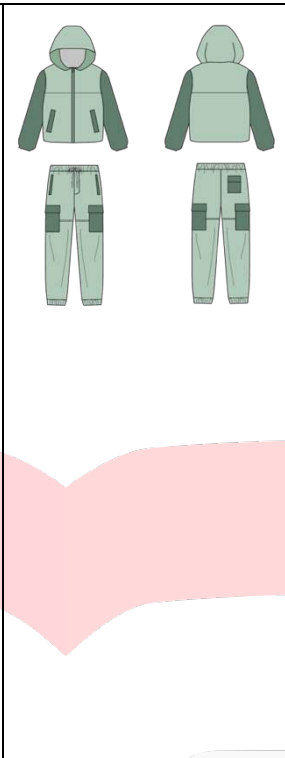
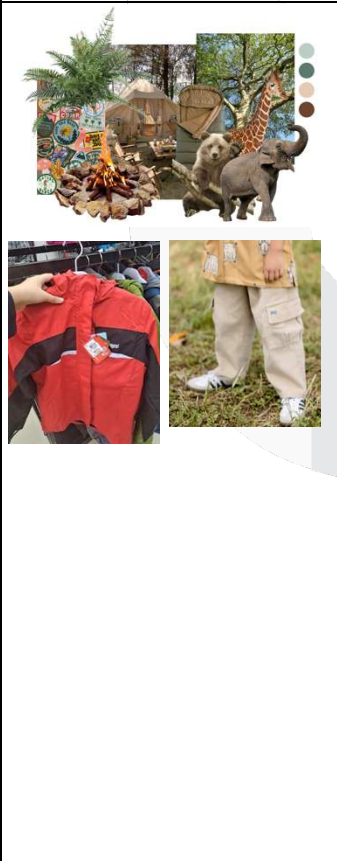
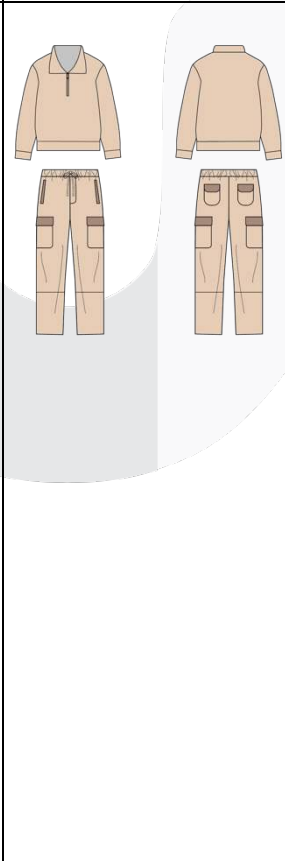
alam dan dapat digunakan secara *unisex*. Terdapat pengaplikasian elemen dekoratif berupa bordir *patch* dengan inspirasi fauna dan flora sebagai representasi ekspresi fauna untuk daya tarik eksplorasi anak.

Hasil Eksplorasi

Eksplorasi perancangan busana berkemah anak dan eksplorasi elemen dekoratif berupa bordir *patch* berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilakukan.

Tabel 2 Pengembangan Perancangan Busana Terpilih dengan Metode SCAMPER

No.	Inspirasi	Desain	SCAMPER
1.			<i>Substitute:</i> mengubah letak saku pada bagian dada menjadi di sisi kanan vest. <i>Adapt:</i> mengadaptasi siluet lurus pada tenda dan <i>sleeping bag</i> pada <i>moodboard</i> serta mengadaptasi bentuk vest dan celana dari <i>brand</i> pembeding “Eiger”. Mengadaptasi bentuk <i>v neck</i> pada vest. <i>Modify:</i> memodifikasi saku <i>cargo</i> dan saku belakang celana dengan menambahkan garis berupa jahitan.

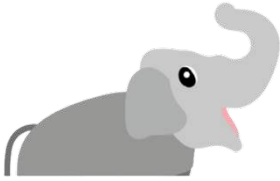
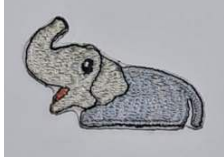
2.			<i>Adapt:</i> mengadaptasi siluet lurus pada tenda dan <i>sleeping bag</i> pada <i>moodboard</i> serta mengadaptasi bentuk jaket dari <i>brand</i> pembanding “Baby’s Day Out” dan celana dari <i>brand</i> pembanding “Little Wanderer”. <i>Put another use:</i> menambahkan saku <i>cargo</i> pada sisi kanan dan kiri celana.
3.			<i>Substitute:</i> menerapkan bentuk jaket dengan mengubah bagian leher jaket berkerah. <i>Adapt:</i> mengadaptasi siluet lurus pada tenda dan <i>sleeping bag</i> pada <i>moodboard</i> serta mengadaptasi bentuk jaket dari <i>brand</i> pembanding “Arei” dan celana dari <i>brand</i> pembanding “Playtime Wonder”. <i>Modify:</i> memodifikasi

			bukaan jaket menjadi half zipper.
--	--	--	---

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tabel 3 Elemen Dekoratif Terpilih

No.	Perancangan	Hasil Bordir Patch	Keterangan
1.			Pengolahan elemen dekoratif dengan menggabungkan modul utama berupa stilasi jerapah dan modul pendukung berupa stilasi daun. Desain ini dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .
2.			Pengolahan elemen dekoratif dengan menggabungkan modul utama berupa stilasi beruang dan modul pendukung berupa stilasi daun. Desain ini dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .
3.			Pengolahan elemen dekoratif dengan menggabungkan modul utama berupa stilasi gajah dan modul pendukung berupa stilasi daun. Desain ini dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .

4.			Pengolahan elemen dekoratif dari stilasi setengah badan gajah sebagai representasi ekspresi fauna. Desain ini dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .
5.			Pengolahan elemen dekoratif dari stilasi jerapah sebagai representasi ekspresi fauna yang dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .
6.			Pengolahan elemen dekoratif dari stilasi beruang sebagai representasi ekspresi fauna yang dibuat menjadi bordir <i>patch</i> .

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Visualisasi Produk Akhir



Gambar 2 Visualisasi *Look 1*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 3 Visualisasi *Look 2*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 4 Visualisasi Look 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

KESIMPULAN

Adanya tren *family tourism* dengan salah satu kegiatan yang diminati adalah berkemah memberikan potensi perancangan busana anak. Hal ini diperkuat dengan *brand outdoorwear* maupun *brand* busana anak yang mengeluarkan koleksi untuk busana berkemah anak. Dalam perancangan busana berkemah anak banyak aspek yang harus diperhatikan, mulai dari model busana, material, warna, dan elemen dekoratif. Hal tersebut dikarenakan kegiatan berkemah dilakukan di alam sehingga memerlukan material yang tahan air, tahan cuaca, menyerap keringat di siang hari, dan menghangatkan di malam hari.

Untuk perancangan busana *unisex*, maka potongan busana dibuat dengan potongan lurus dan sederhana sehingga dapat netral digunakan, nyaman, dan aman dipakai untuk beraktivitas. Produk berupa *vest*, jaket, celana pendek, dan celana *cargo* panjang. Dengan memperhatikan nilai fungsional, seperti melindungi dari cuaca berangin dan hujan ringan, menghangatkan tubuh, melindungi dari goresan dan cuaca, serta fitur saku yang dapat menyimpan barang kecil. Sedangkan, nilai estetika terletak pada

daya tarik visual pada busana, yaitu warna *earth tone* yang menyesuaikan dengan *target market* dan aplikasi bordir *patch* dengan inspirasi fauna sebagai ekspresi hewan pada busana anak.

Menghasilkan pengembangan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana berkemah anak. Menggunakan bordir *patch* dengan inspirasi fauna dan flora sesuai batasan masalah. Mengembangkan dengan inspirasi utama fauna sehingga menambah variasi elemen dekoratif yang dapat diaplikasikan pada busana berkemah anak. Adanya elemen dekoratif bordir *patch* dengan inspirasi fauna menjadi representasi ekspresi fauna yang dijadikan daya tarik eksplorasi untuk anak-anak.

Mengetahui cara menerapkan elemen dekoratif berupa bordir *patch* pada busana berkemah anak dengan mempertimbangkan preferensi dari *target market*. Karena untuk kegiatan berkemah, maka elemen dekoratif yang diterapkan pada busana tidak boleh berlebihan agar tidak mengganggu kenyamanan dan keamanan anak. Menerapkan bordir *patch* pada busana berkemah anak dengan dijahit pada bagian yang diaplikasikan. Penggunaan mesin jahit dirasa lebih efektif dan kuat dibandingkan menggunakan lem bordir *patch*.

SARAN

Beberapa produk menggunakan material yang tidak anti air, seperti *baby terry* dan kain campuran katun *polyester*. Kedua material tersebut nyaman digunakan untuk beraktivitas, namun kedua material tersebut menyerap air sehingga kurang tahan terhadap berbagai cuaca. Untuk produk jaket *windbreaker* menggunakan material *micro NS* yang merupakan material anti air dan lebih tahan terhadap cuaca. Dalam pemilihan material untuk busana berkemah anak harus sangat diperhatikan karena digunakan di alam sehingga harus aman dan nyaman digunakan. Untuk penelitian selanjutnya,

dapat menggunakan material yang ketika dilipat dapat ringkas namun daya tahan tetap tinggi.

Dari segi desain selanjutnya dapat dikembangkan menjadi produk yang lebih ringkas dan multifungsi, contohnya jaket yang dapat dilipat kecil menjadi berbentuk *pouch*. Pemilihan warna dapat dibuat lebih variasi dengan mengikuti tren dan preferensi pasar yang sedang berlangsung.

Pembuatan bordir *patch* pada penelitian ini menggunakan mesin jahit. Hasilnya cukup detail, namun karena masih dikerjakan secara manual menggunakan mesin jahit biasa, terkadang bentuknya tidak terlalu mirip serta tidak konsisten dan skalanya tidak menentu. Bordir menggunakan bordir komputer dapat dijadikan opsi selanjutnya dalam pembuatan bordir *patch* sebagai elemen dekoratif pada busana anak.

Peneliti selanjutnya yang akan meneliti serupa dapat mengembangkan elemen dekoratif lebih bervariasi lagi dengan inspirasi lain atau sama sehingga menghasilkan semakin banyak pilihan. Namun, tetap memperhatikan teknik yang digunakan agar tetap nyaman dan aman digunakan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, P. (2004). *The Encyclopedia of Embroidery Techniques*. Search Press.
- Bryan. (2022). Mengenal Artinya Baju Unisex dan Modelnya. Tshirtbar.id.
- Chaney, D. (2017). *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komperhensif*. Jalsutra.
- Han, H. (2016). Outdoor clothing purchasing tendencies among fashion lifestyle segments. *The Research Journal of the Costume Culture*, 24(2), 218-232.
- Hasanah, U. (2011). *Membuat Busana Anak*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ingdijaya, R. (2018). Family tourist-Is different motive, different choice of tourist activity. *E-Journal of Tourism*, 5(2), 72-84.

- Kight, K. (2011). *A Field Guide To Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric: Traditional & Digital Techniques For Quilting, Home Dec & Apparel*. C&T Publishing, Inc.
- Kim, C., & Ro, M. (2014). *Analysis and design development of animal expression methods applied in kids' wear*. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(8), 97-110.
- Kim, E., Fiore, A. M., Payne, A., & Kim, H. (2021). *Fashion Trends Analysis And Forecasting Second Edition*. Bloomsbury Visual Arts.
- Nabilah, F. K., & Bastaman, W. N. U. (2023). PERANCANGAN PAKAIAN UNISEX ANAK UNTUK PENGEMBANGAN PRODUK FASHION LOCAL BRAND CRAZY LITTLE PARTY CLUB. *eProceedings of Art & Design*, 10(5).
- Nurrul Haq, B. (2024). INOVASI DESAIN PRODUK UMKM: APLIKASI SCAMPER DI KELAS STUDIO DESAIN PRODUK. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 127-135. <https://doi.org/10.52060/mp.v9il.2025>
- Putri, A. R. (2023). PERANCANGAN BUSANA IBU DAN ANAK SEBAGAI PENGEMBANGAN PRODUK LOCAL BRAND CRAZY LITTLE PARTY CLUB.
- Salam, S., Sukarman., Hasnawati., & Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Silverman, G. G. (2006). *Camping with Kids The Complete Guide to Car, Tent, and RV Camping*. Wilderness Press.
- Zakaria, N. (2016). *Clothing For Children And Teenagers: Anthropometry, Sizing, And Fit*. In *Woodehad Publishing Series in Textiles: Number 183*. Elsevier Ltd.