

PERANCANGAN PRODUK *READY TO WEAR* DENGAN PENGAPLIKASIAN TEKNIK *AMERICAN SMOCKING* DAN PERENCANAAN BISNISNYA

Tharra Taqiyyah Muthmainnah¹, Rima Febriani², Widia Nur Utami Bastaman³

^{1,2,3}Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

JL. Telekomunikasi, Terusan Buah Batu Bandung, 40257

tharrataqiyyah@student.telkomuniversity.ac.id¹, rimafebriani@telkomuniversity.ac.id²,

widianur@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Industri fashion terus berkembang dengan berbagai inovasi dalam teknik desain dan produksi. Salah satu teknik yang semakin diminati dalam dunia *fashion* adalah *American Smocking*, yang mampu menciptakan efek struktural dan estetika unik pada kain. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk *ready-to-wear* dengan menerapkan teknik *American Smocking*, sekaligus menyusun strategi bisnis yang tepat agar produk dapat bersaing di pasar *fashion*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*, yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Eksplorasi dilakukan pada berbagai jenis kain, seperti katun Toyobo, semi wool, dan satin, untuk mengidentifikasi material terbaik yang dapat mengakomodasi teknik *smocking* dengan optimal. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji potensi pemasaran serta model bisnis yang relevan untuk produk berbasis *fabric manipulation* ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *American Smocking* dapat diterapkan secara efektif pada produk *ready-to-wear*, terutama pada kategori atasan, *dress*, dan *outerwear*. Teknik ini memberikan keunggulan visual dan diferensiasi produk yang dapat meningkatkan daya saing di industri *fashion*. Selain itu, strategi bisnis yang dikembangkan dalam penelitian ini menitikberatkan pada aspek desain inovatif, segmentasi pasar, dan strategi pemasaran berbasis media digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi desainer dan pelaku industri *fashion* dalam mengembangkan produk *ready-to-wear* berbasis *American Smocking*, baik dari segi desain maupun strategi bisnisnya.

Kata kunci: *American Smocking*, *ready-to-wear*, *design thinking*, *fabric manipulation*, *strategi bisnis*

Abstract : *The fashion industry continues to evolve with various innovations in design and production techniques. One of the emerging techniques gaining*

popularity in fashion is American Smocking, which creates unique structural and aesthetic effects on fabric. This study aims to design ready-to-wear products using the American Smocking technique while developing an effective business strategy to enhance market competitiveness. This research employs a qualitative method with a Design Thinking approach, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Explorations were conducted on various fabrics, including Toyobo cotton, semi-wool, and satin, to determine the most suitable materials for smocking applications. Additionally, this study examines the market potential and relevant business models for fabric manipulation-based fashion products. The findings reveal that American Smocking can be effectively applied to ready-to-wear products, particularly in tops, dresses, and outerwear. This technique offers visual appeal and product differentiation, enhancing its competitiveness in the fashion industry. Furthermore, the proposed business strategy focuses on innovative design, market segmentation, and digital marketing strategies. Thus, this study is expected to serve as a reference for designers and fashion industry practitioners in developing ready-to-wear products based on American Smocking, both in terms of design and business strategy.

Keywords: *American Smocking, ready-to-wear, design thinking, fabric manipulation, business strategy*

PENDAHULUAN

Industri fashion global mengalami pertumbuhan pesat seiring meningkatnya permintaan konsumen akan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika dan keunikan desain (Easey, 2009). Inovasi teknik tekstil menjadi salah satu strategi utama dalam menciptakan identitas visual produk. Salah satu teknik yang kembali mendapatkan perhatian di kalangan desainer adalah smocking yaitu teknik manipulasi kain yang membentuk efek tekstur tiga dimensi dengan pola geometris melalui jahitan berulang (Wolff, 1996; Burns, 2022). Berdasarkan hasil observasi terhadap sejumlah merek fashion lokal maupun internasional seperti *Masou Atelier*, *Ladouchevita*, *Issos Studios*, dan *House Of Errors*. Teknik smocking telah banyak diadaptasi terutama dalam bentuk sheer smocking pada material ringan seperti organza dan chiffon. Produk yang dihasilkan umumnya mencakup *top*, *dress*,

skirt, long sleeve, sleeveless, dan pants. Namun, dari praktik tersebut, penggunaan *American Smocking* masih belum banyak yang menerapkan pada produk mereka, baik brand lokal maupun internasional.

Kondisi ini menunjukkan adanya celah besar yang belum tergarap dalam industri fashion, yaitu eksplorasi teknik *Manipulating Fabric* sebagai pendekatan utama dalam perancangan produk. Sebagai bagian dari proses perancangan, penulis melakukan eksplorasi terhadap beberapa teknik manipulasi kain seperti *hot textile* dan *direct smocking*. Meskipun kedua teknik tersebut menawarkan karakter visual yang menarik, penerapannya pada produk *ready-to-wear* terbukti cukup problematik. *Hot textile*, misalnya, menghasilkan tampilan eksperimental yang kuat, namun cenderung tidak stabil secara struktur dan sulit dikontrol saat diaplikasikan ke siluet busana yang membutuhkan fleksibilitas dan kenyamanan. Sementara itu, *direct smocking* memiliki kompleksitas teknis tinggi dan sudah digunakan secara konsisten oleh *brand* lokal seperti Masouatelier, sehingga berisiko menimbulkan kemiripan dalam impresi visual. Melalui serangkaian uji coba dan evaluasi, teknik *American smocking* muncul sebagai opsi paling potensial. Teknik ini mampu menghadirkan tekstur geometris yang presisi, elegan, dan mudah dikontrol secara visual maupun teknis, sekaligus tetap mempertahankan *wearable value* yang penting bagi produk siap pakai. *American Smocking* memiliki karakter yang kuat, mampu menciptakan tekstur geometris dengan volume yang khas dan nilai visual yang tinggi. Meskipun potensinya besar untuk diterapkan dalam desain busana kontemporer, teknik ini masih jarang dijadikan fokus utama dalam pengembangan koleksi fashion, khususnya pada kategori *ready-to-wear*. Hal ini menjadi peluang besar untuk menciptakan strategi visual yang baru dan berbeda dari teknik manipulasi kain yang telah umum digunakan, seperti *pleats, ruffles, atau shirring*. Dengan menggunakan bahan yang tepat seperti

katun twill atau katun toyobo, teknik ini dapat diterapkan secara fungsional dan memiliki kekuatan dalam membentuk identitas desain yang khas.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang produk *ready-to-wear* berupa *vest*, jaket dan kemeja dengan menggunakan teknik *American Smocking* sebagai elemen desain utama. Produk ini dirancang untuk menciptakan karakter visual yang unik, memiliki nilai estetika tinggi, dan berpotensi secara ekonomi dalam pasar fashion kontemporer. Untuk mendukung keberhasilan perancangan, proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Brown, 2009). Selain itu, penelitian ini juga dilengkapi dengan perencanaan bisnis awal menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) sebagai strategi untuk menilai kelayakan usaha, potensi pasar, serta perencanaan pemasaran melalui kanal digital dan distribusi retail selektif yang relevan dengan positioning produk.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Metode *design thinking* dapat memecahkan masalah dengan cara yang inovatif melalui lima tahapannya, serta metode kualitatif membantu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dengan menggali ide-ide yang muncul melalui studi literatur, observasi, wawancara, eksplorasi dan kuesioner.

Pada tahap *empathize* dilakukan observasi dan wawancara pada brand pembanding dan *customer*. Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan preferensi visual target pengguna melalui pendekatan kualitatif. Tujuannya adalah memperoleh wawasan mendalam sebelum memulai proses perancangan desain yang akan dijadikan dasar eksplorasi visual dalam pengolahan

Teknik *smocking*. Kuesioner yang dilakukan pada tahap ini untuk menggali preferensi dan ketertarikan target pasar terhadap produk menggunakan elemen dekoratif.

Pada tahap *define*, dilakukan tahap analisis *SWOT brand* pembandingan untuk memahami masing-masing *brand* terhadap produk olahan sisa kain denim dan melakukan analisa data lapangan yang didapatkan pada tahap *empathize* untuk menggali potensi apa yang bisa dilakukan pada penelitian. Pada tahap *ideate* dilakukan eksplorasi teknik *manipulating fabric* untuk mengetahui teknik apa saja yang dapat memaksimalkan sisa kain denim. Terakhir dilakukan analisa perancangan untuk menggali potensi perancangan yang dapat dilakukan pada penelitian ini.

Pada tahap *prototype*, dilakukan perancangan produk fesyen berdasarkan solusi-solusi yang ditemukan dalam tahap sebelumnya. Perancangan tersebut tidak hanya sebagai bentuk representasi visual, tetapi juga sebagai alat untuk menguji kemungkinan solusi yang telah dirumuskan. Diawali dengan deskripsi produk, *moodboard*, perancangan produk menggunakan metode *SCAMPER*, hingga visualisasi produk akhir. Pada tahap *test* dilakukan pengujian terhadap produk fesyen yang telah dibuat melalui kuesioner yang disebarakan untuk mengevaluasi dan menilai respon akhir terhadap produk, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, selera, dan ekspektasi responden.

HASIL DAN DISKUSI

Empathize

Berdasarkan hasil observasi dan eksplorasi teknik pada beberapa metode *surface textile design*, teknik *American smocking* menunjukkan potensi besar dalam menghasilkan tekstur kain tiga dimensi yang unik, elegan, dan tetap wearable untuk produk *ready-to-wear*. Namun, observasi juga menemukan bahwa kebanyakan brand lokal yang menerapkan teknik *smocking* masih berfokus pada *direct smocking* dengan tampilan lebih kasual atau artsy, seperti yang diterapkan oleh brand Masouatelier,

yang mengedepankan kesan eksperimental dan tidak cocok untuk kebutuhan busana sehari-hari atau acara semi-formal. Kondisi ini memperlihatkan adanya peluang untuk menghadirkan brand dengan produk berbasis *American smocking* yang lebih refined, modern, dan wearable, sehingga dapat mengisi celah kebutuhan pasar untuk busana dengan sentuhan craft yang tetap elegan.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan dua desainer lokal (Mega dan Monic) serta diskusi dengan pemilik brand *Peter.Ju* dan *Mind.Kind*, diperoleh insight bahwa desain TESSE memiliki detail teknik dan konstruksi yang sudah baik, serta menawarkan diferensiasi yang jelas dibandingkan produk lain di pasaran. Mereka juga mengajukan pertanyaan seputar kesiapan brand dalam memasarkan produknya, menunjukkan adanya ketertarikan namun sekaligus menekankan pentingnya strategi bisnis yang matang.

Sementara itu, hasil kuesioner yang disebarkan kepada target pasar potensial, yaitu perempuan muda yang aktif di media sosial dan memiliki ketertarikan pada fashion dengan detail unik, menunjukkan bahwa responden sangat antusias terhadap produk dengan teknik *American smocking* asalkan desain tetap sederhana, elegan, dan tidak terlalu *avant-garde*. Sebagian besar responden memilih item dengan siluet *ready-to-wear* konvensional (jaket, vest, dress, dan top) yang dilengkapi aksen smocking sebagai highlight, bukan keseluruhan busana yang didominasi teknik tersebut.

Berdasarkan studi literatur terkait trend fashion berbasis craft, penggunaan teknik tradisional yang dikemas secara modern diyakini menjadi strategi efektif untuk meningkatkan nilai tambah produk dan menarik minat pasar *upper class* yang menghargai kualitas serta keunikan desain. Untuk menjangkau target konsumen tersebut, produk akan dipasarkan melalui platform e-commerce, media sosial dengan konsep visual storytelling yang menonjolkan nilai *handmade*, dan kolaborasi dengan influencer yang memiliki audiens sesuai dengan segmentasi pasar brand.

Define

Menggunakan metode analisis SWOT pada brand pembanding serta analisis data lapangan untuk mendefinisikan masalah utama, potensi, dan peluang diferensiasi yang dapat dilakukan. Analisis ini dijadikan dasar dalam merancang strategi produk yang tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pasar saat ini.

Tabel 1 SWOT *Brand* Pembanding

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi teknik tekstil dengan detail <i>smocking</i> yang unik menjadi nilai lebih dalam menciptakan keunikan produk • Visual produk yang artistik menarik pasar <i>niche</i> yang menyukai <i>craft</i> dan detail <i>handmade</i> • Penggunaan material berkualitas mendukung citra produk eksklusif 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>smocking</i> memerlukan waktu produksi lebih lama, meningkatkan biaya produksi • Produk dengan detail terlalu rumit beresiko tidak <i>wearable</i> untuk aktivitas sehari-hari • Ketergantungan pada pengrajin dengan skill khusus. • Pasar yang terlalu <i>niche</i> sehingga lebih sulit untuk mendapatkan pasar.
Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none"> • Konsumen <i>niche</i> semakin menghargai produk <i>handmade</i> dengan nilai seni dan artistik • Potensi kolaborasi dengan <i>influencer</i> atau <i>desainer</i> yang dapat memperluas <i>awareness</i> • Peningkatan kesadaran konsumen terhadap <i>slow fashion</i> dan produk berkualitas tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik <i>smocking</i> mudah ditiru secara visual oleh brand lain dengan biaya produk lebih rendah dan produksi massal • Tren fesyen yang cepat berubah dapat membuat produk dengan detail <i>craft</i> kehilangan relevansi jika tidak <i>adaptif</i> • Persaingan dengan produk <i>fast fashion</i> yang menawarkan harga lebih murah dengan tampilan yang serupa

Sumber : dokumentasi penulis

Berdasarkan hasil analisis data sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pasar potensial untuk produk dengan teknik *American smocking* berada pada segmen konsumen perempuan muda hingga dewasa yang menghargai detail *craftsmanship*, desain elegan, dan produk dengan nilai eksklusif. Namun, tantangan muncul dari



lamanya proses produksi yang memengaruhi efisiensi waktu dan biaya. Dari *brand* pembanding, seperti House of Errors dan Masouatelier, ditemukan celah peluang untuk menciptakan desain dengan detail *smocking* yang tetap *wearable* dan memiliki keseimbangan antara keunikan *visual* dan fungsi busana sehari-hari.

Data kuesioner juga menunjukkan bahwa konsumen target memiliki minat tinggi terhadap busana dengan aksen detail *craft*, asalkan tetap mengutamakan siluet sederhana yang cocok digunakan dalam berbagai kesempatan. Hal ini mendukung arah perancangan penelitian untuk menghadirkan produk dengan detail *smocking* elegan namun tetap praktis, serta strategi bisnis yang menonjolkan *storytelling* dan eksklusivitas sebagai daya tarik utama.

Ideate



Setelah melakukan pengumpulan data lapangan untuk memahami masalah dan merumuskan solusi, dilakukan eksplorasi teknik *manipulating fabric* pada produk *ready to wear* untuk mengetahui teknik apa saja yang ideal secara optimal. Eksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan eksplorasi yang sama dengan penelitian sebelumnya.

Setelah dilakukan eksplorasi teknik *manipulating fabric*, dapat disimpulkan bahwa teknik yang paling maksimal memanfaatkan Teknik *smocking*, karena dalam proses pengerjaannya dapat menghasilkan visual yang menarik. Pada *brand* pembanding terutama di Indonesia terdahulu tidak ditemukan yang mengolah produk *ready to wear* menggunakan Teknik *smocking*. Maka dari itu, untuk tahap selanjutnya akan dilakukan eksplorasi lanjutan yaitu mengolah Teknik *manipulating fabric* sebagai eksplorasi.



No	Teknik	Hasil Eksplorasi	Hasil Analisis
1.	<i>Hot textile</i>		<p>Alat dan bahan: Material organza dan <i>heat gun</i></p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 20x20 • Panaskan material menggunakan <i>heat gun</i>
2.	<i>Hot textile</i> dicampur plastik		<p>Alat dan bahan: Material organza, plastik, kain teras, setrika dan <i>heat gun</i></p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 20x20 • Menggunting plastik membentuk kelopak bunga • Menggunting kain keras berukuran 20x20 • Gabungkan semua material • Setrika semua material yang sudah digabung • Panaskan semua material menggunakan <i>heat gun</i>


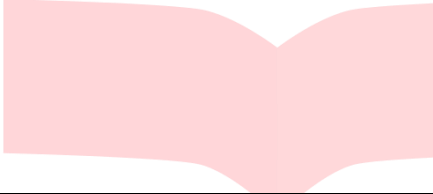


Tabel 2 Eksplorasi Teknik *Manipulating fabric***Hot Textile**


Direct Smocking

No	Teknik	Hasil Eksplorasi	Hasil Analisis
1.	<i>Direct Smocking</i>		<p>Alat dan bahan:</p> <p>Material organza, benang karet, dan mesin jahit</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 20x20 • Jahit material menggunakan benang karet dengan membentuk kotak
2.	<i>Direct Smocking (double)</i>		<p>Alat dan bahan:</p> <p>Material organza, benang karet, dan mesin jahit</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 20x20 • Jahit material menggunakan benang karet membentuk kotak dan ulangi sebanyak 2x

Smocking

No	Teknik	Hasil Eksplorasi	Hasil Analisis
1	<i>American Smocking (Boxes)</i>		<p>Alat dan bahan: Material Toyobo, Penggaris, Kapur kain, Benang, dan Jarum</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 40x40 • <i>Grid</i> kain menggunakan pola yang sesuai untuk smocking berukuran 1 inci • Jahit kain menggunakan pola yang sudah di grid sebelumnya
2	<i>American Smocking (Lattice)</i>		<p>Alat dan bahan: Material Toyobo, Penggaris, Kapur kain, Benang, dan Jarum</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 40x40 • <i>Grid</i> kain menggunakan pola yang sesuai untuk smocking berukuran 1 inci • Jahit kain menggunakan pola yang sudah di grid sebelumnya

3	<i>American Smocking (Arrow)</i>	 	<p>Alat dan bahan: Material Toyobo, Penggaris, Kapur kain, Benang, dan Jarum</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menggunting material ukuran 40x40• <i>Grid</i> kain menggunakan pola yang sesuai untuk smocking berukuran 1 inci• Jahit kain menggunakan pola yang sudah di grid sebelumnya
4	<i>American Smocking (flower)</i>	 	<p>Alat dan bahan: Material Toyobo, Penggaris, Kapur kain, Benang, dan Jarum</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Menggunting material ukuran 40x40• <i>Grid</i> kain menggunakan pola yang sesuai untuk smocking berukuran 1 inci• Jahit kain menggunakan pola yang sudah di grid sebelumnya

5	<i>American Smocking (leaf)</i>		<p>Alat dan bahan: Material Toyobo, Penggaris, Kapur kain, Benang, dan Jarum</p> <p>Proses Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting material ukuran 40x40 • <i>Grid</i> kain menggunakan pola yang sesuai untuk smocking berukuran 1 inci • Jahit kain menggunakan pola yang sudah di grid sebelumnya
---	---------------------------------	---	--

Sumber : dokumentasi penulis

Dapat disimpulkan bahwa semua material bisa dimanfaatkan dengan menggunakan berbagai macam teknik *manipulating fabric*. Eksplorasi yang memiliki proses paling maksimal adalah didominasi oleh teknik *smocking*. Dan kategori material kain yang paling efektif memberikan pola yang bagus merupakan kain toyobo, dan semi wool. Untuk tahap selanjutnya, akan dilakukan studi literatur untuk mengetahui pola smocking yang mana yang akan direalisasikan pada produk yang menggunakan

Prototype

Produk yang dirancang didasari oleh data lapangan sebelumnya yang dimana produk akan berupa pakaian *ready to wear*, terutama yang menyukai pakaian *anti mainstream* dan artistik. Berdasarkan data observasi *brand*, kuesioner preferensi *target market*, serta analisis *SWOT brand* pembanding, produk akan dibuat dengan siluet *X-Line*, *I-Line* yang konvensional (jaket, *vest*, rok, dan celana) dengan tambahan elemen dekoratif proporsi 40%-50% menggunakan teknik *manipulating fabric design (american smocking)*, sehingga dapat menjangkau pasar yang lebih luas untuk

konsumen yang menginginkan busana yang eksploratif tetapi masih *wearable* dan tidak secara keseluruhan pakaian dipenuhi oleh eksplorasi.

Pengolahan eksplorasi tersebut akan diletakan pada produk dari bagian bawah ke tengah. Peletakan eksplorasi tersebut tidak hanya dipilih berdasarkan hasil kuesioner yang menunjukkan preferensi responden terhadap komposisi tersebut, tetapi juga dipertimbangkan dari segi teknis produksi. Komposisi ini lebih efisien dalam proses penjahitan karena memudahkan penempatan eksplorasi tanpa mengganggu struktur utama pakaian. Selain itu, peletakan tersebut memungkinkan detail eksploratif tampil menonjol tanpa mengurangi kenyamanan saat dikenakan. Pertimbangan estetika dan teknis inilah yang menjadikan komposisi tersebut sebagai pilihan utama dalam perancangan produk. Tahap selanjutnya akan dilakukan pembuatan konsep *moodboard* sebagai acuan untuk perancangan produk fesyen.




Gambar 1 Konsep *Moodboard*
Sumber : dokumentasi penulis

Konsep “*Sequential Structure*” mencerminkan keindahan dari struktur dari smocking yang berurutan yang terdapat pada detail yang ada di busana, yang dapat membentuk sesuatu yang artistik, seperti bunga, anyaman, dan kotak.

Moodboard ini mengangkat nilai estetika dari elemen dekoratif melalui eksplorasi *manipulating fabric* yang eksperimental. Dengan menambahkan tekstur anyaman, bunga, dan kotak-kotak membuat moodboard menjadi acuan dari elemen dekoratif yang akan dibuat. Warna - warna yang netral seperti coklat, maroon, dan abu gelap, membuat pakaian yang menggunakan elemen dekoratif tidak terkesan berlebihan. Siluet yang simetris dan dikombinasikan dengan potongan yang asimetris memberikan kesan bebas dan dinamis.

Tabel 5 Perancangan Produk Menggunakan Metode SCAMPER

Desain Busana Look
 <p data-bbox="778 1312 858 1335" style="text-align: center;">SCAMPER</p> <ol data-bbox="539 1346 1118 1805" style="list-style-type: none"> 1. <i>Subtitute</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengganti potonga formal menjadi potongan yang lebih kasual. b. Mengganti kain polos menjadi kain yang mempunyai tekstur yang 3d. c. Mengganti jenis busana <i>vest</i> dan jas menjadi jaket dan mengganti rok siluet <i>I-Line</i> menjadi rok <i>baloon/O-Line</i>. 2. <i>Combine</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengkombinasikan teknik American smocking pada busana yang formal menjadi <i>I look</i> yang lebih eksperimental. 3. <i>Adapt</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Adaptasi warna dari palet warna <i>moodboard</i> ke dalam <i>I look</i>. b. Adaptasi detail bunga pada <i>moodboard</i> menjadi tekstur 3d pada kain 4. <i>Modify</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Memodifikasi potongan atasan jas menjadi jaket dengan siluet <i>X-Line</i> yang mempertegas pinggang menjadi lebih <i>fitted</i>. b. Memodifikasi rok dengan siluet <i>I-Line</i> menjadi <i>O-Line</i> dengan detail yang membentuk <i>baloon</i>. c. Memodifikasi kerah jas menjadi kerah <i>round (henley)</i>. d. Memodifikasi kancing jas menjadi resleting. e. Memodifikasi Bunga menjadi kain yang membentuk bunga yang 3d (<i>Flower smocking</i>). f. Memodifikasi potongan yang ada di bagian pinggang menggunakan teknik <i>smocking</i>.

Sumber : dokumentasi penulis

Setelah dilakukan perancangan produk menggunakan *SCAMPER*, diperoleh beberapa alternative desain yang dapat menonjolkan penggunaan sisa kain denim. Metode *SCAMPER* berhasil mendorong pengembangan ide secara kreatif, melalui tahapannya seperti *substitute*, *combine*, *adapt*, dan *modify*.



Gambar 2 Sketsa Desain Produk
Sumber : dokumentasi penulis

Setelah beberapa desain produk dibuat, dilakukan penyebaran kuesioner untuk memilih desain yang paling disukai oleh target pasar dan produk terpilih tersebut akan diproduksi sebagai hasil akhir pada penelitian ini. Hasil kuesioner menunjukkan terdapat tiga desain terpilih yang mendapatkan presentase tertinggi yaitu no 2,4, dan 7.



Gambar 3 Desain Terpilih
Sumber : dokumentasi penulis

Dalam proses produksi terdapat beberapa tahapan yang dilakukan untuk merealisasikan produk fesyen yang akan dihasilkan pada penelitian ini, dimulai dari pemilihan sisa kain denim, pembuatan *technical drawing*, pembuatan eksplorasi, sampai proses penjahitan dan *finishing*



Gambar 4 Visualisasi Produk
Sumber : Dokumentasi Penulis

Test

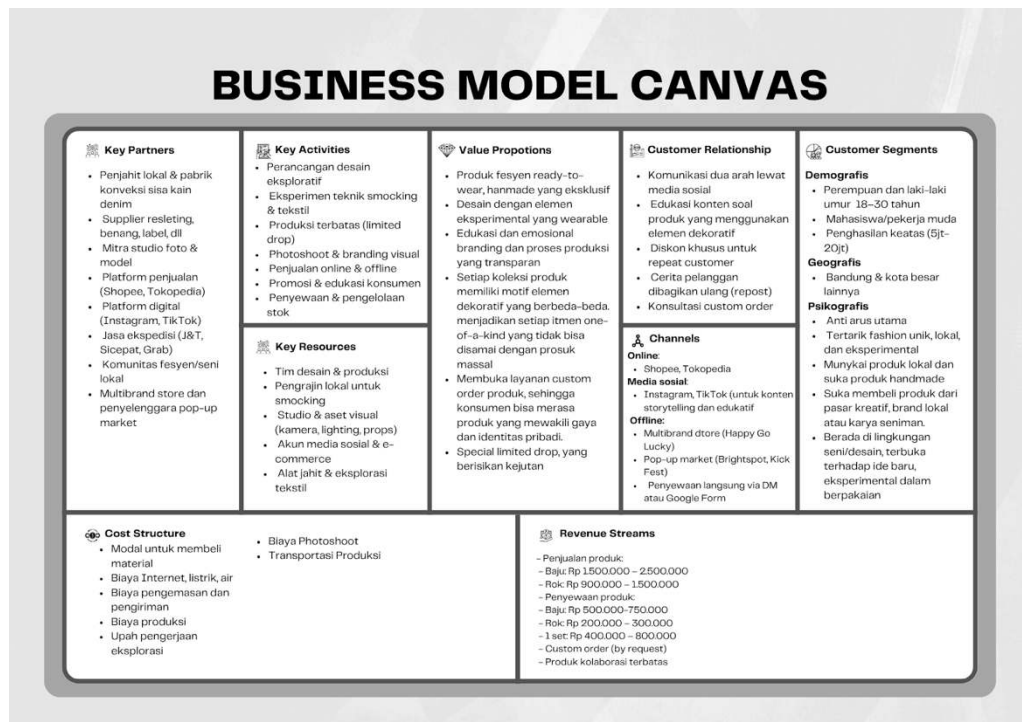
Dilakukan tahap mengevaluasi produk melalui kuesioner untuk menilai respon akhir terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan hasilnya, produk ready to wear yang menggunakan elemen dekoratif *smocking* mendapatkan respon positif, produk dinilai menarik dan sesuai dengan selera serta gaya berpakaian responden. Tanggapan positif tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki potensi yang layak untuk dipasarkan kepada konsumen.

Perencanaan Bisnis

Dari latar belakang tersebut lahirnya *brand* TESSE yang berfokus pada busana ready to wear dengan eksplorasi *smocking* sebagai lini utama. TESSE terletak pada posisi gaya artistik dengan gaya eksplorasi visual yang diletakan secara tidak menyeluruh pada busana. Setiap produk diciptakan dengan berbagai macam teknik *Manipulating fabric* yang menjadikannya produk eksklusif dan *limited*. *Business model canvas* digunakan dalam penelitian ini sebagai alat strategis untuk memetakan dan merancang model bisnis secara menyeluruh, mulai dari segmen pelanggan hingga struktur biaya. Alhasil, perencanaan bisnis produk ready to wear menggunakan elemen dekoratif *smocking* mempunyai potensi pasar.



Gambar 5 Merchandise Kit
Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 6 Business Model Canvas

Sumber : Dokumentasi penulis

TESSE merupakan *brand* yang berfokus pada produk ready to wear menggunakan elemen dekoratif smocking menyasar perempuan dan laki-laki berumur (18-35 tahun). *Brand* ini menawarkan produk *handmade* yang eksklusif, desain artistik dengan elemen eksploratif, bernilai emosional, dan berkelanjutan. Pemasaran dilakukan secara *online* dan *offline* dengan mengedepankan narasi edukasi terhadap limbah tekstil. Pendapatan diperoleh melalui penjualan produk, penyewaan produk, dan layanan *custom order*. Kegiatan utama mencakup mendesain eksploratif, produksi terbatas, pemasaran, serta struktur biaya yang mencakup produksi, promosi, dan operasional.

KESIMPULAN

Pengolahan kain dengan teknik *American smocking* dapat menghasilkan produk fesyen *ready-to-wear* yang memiliki nilai estetika tinggi dan tetap menjaga aspek

fungsionalitas. Teknik ini memberikan aksen tekstur tiga dimensi yang elegan, menciptakan diferensiasi visual yang belum banyak diterapkan brand lokal pada kategori busana siap pakai. Hasil pengembangan desain dengan teknik *American smocking* terbukti dapat diaplikasikan pada berbagai produk fesyen seperti dress, top, dan vest, menghasilkan variasi inovasi produk baru yang relevan dengan kebutuhan pasar perempuan muda yang menyukai detail craft dan keunikan desain.

Data dari kuesioner menunjukkan adanya minat signifikan dari target pasar terhadap produk dengan sentuhan handmade yang tetap wearable. Hal ini memperkuat disusunnya strategi bisnis menggunakan *Business Model Canvas* yang memetakan aspek penting dalam perencanaan bisnis, mulai dari *value propositions* berupa produk dengan detail craft eksklusif, hingga strategi pemasaran melalui media sosial dan e-commerce untuk menjangkau konsumen premium secara lebih efektif.

Produk yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali teknik tradisional *American smocking* ke pasar modern dengan pendekatan desain yang lebih adaptif dan elegan. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lanjutan terhadap teknik *surface textile design* lainnya, serta penerapan pada material berbeda untuk memperluas variasi koleksi TESSE di masa mendatang. Perencanaan produk dan bisnis yang matang memungkinkan brand TESSE tidak hanya menjawab kebutuhan pasar *niche*, tetapi juga bersaing di pasar *upper class* yang menghargai kualitas, eksklusivitas, dan keunikan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Albahi, A., et al. (2025). Ready-to-wear fashion industry: Trends and consumer preferences. *Fashion Journal*, 42(3), 120-135.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Chenlu, W., & Zhao, L. (2024). Innovative application and design of smocking technology in local Chinese clothing brands. *Fibres & Textiles in Eastern Europe*, 32(1), 45-57.
- Colette, W. (1996). *The art of manipulating fabric*. Krause Publications.
- Dai, Y. (2025). Fabric manipulation and its impact on fashion branding and product differentiation. *Journal of Textile Science*, 20(2), 78-92.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). What is design thinking and why is it so popular? *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org>
- Frings, G. S. (2008). *Fashion: From concept to consumer*. Prentice Hall.
- Hines, T., & Bruce, M. (2007). *Fashion marketing*. Butterworth-Heinemann.
- Jackson, T., & Shaw, D. (2009). *Mastering fashion marketing*. Palgrave Macmillan.
- Kholifah, N. (2014). Perbedaan ukuran pola smock terhadap hasil jadi variasi flower smocking pada busana pesta anak. *Jurnal Edisi Yudisium Agustus*, 12(2), 45-60.
- McKelvey, K., & Munslow, J. (2018). *Fashion design: Process, innovation, and design thinking*. Wiley-Blackwell.
- Perez-Perez, M. (2024). Business model canvas for fashion startups: Structuring innovation and market entry. *International Business Review*, 29(4), 88-102.
- Ren, Y., et al. (2024). Fabric manipulation and structural aesthetics in contemporary fashion design. *Textile Research Journal*, 95(1), 65-79.

- Ristiani, et al. (2014). Pengaplikasian teknik smocking pada busana demi-couture dengan metode zero waste fashion design. *Jurnal Kriya Seni dan Desain*, 8(1), 23-37.
- Sakinah, A., & Arumsari, T. (2024). Teknik fabric manipulation dalam ready-to-wear fashion: Eksplorasi desain dan inovasi produk. *Jurnal Desain Mode*, 19(2), 89-101.
- Singer, R. (2016). *The sewing book: Over 300 step-by-step techniques*. Dorling Kindersley.
- Szpilko, D., et al. (2021). Strategic business planning and the application of business model canvas in the fashion industry. *Journal of Business Strategy*, 31(3), 55-72.
- Thompson, J., & Collins, M. (2024). Exploring the role of smocking in fabric texture development for contemporary fashion. *Journal of Fashion Studies*, 12(1), 102-118.
- Utami, S. R., & Puspitasari, N. (2018). Eksplorasi teknik smock flower sebagai aplikasi pada produk fashion. *Jurnal Desain Mode Indonesia*, 14(2), 72-85.
- Yusuf, R., et al. (2018). Fabric manipulation in contemporary fashion: Aesthetic and functional aspects. *Textile and Fashion Journal*, 22(4), 200-217.