

## PERANCANGAN ULANG OUTER MULTIFUNGSI BRAND U2D DI CV. IM&CO BANDUNG

Reyna Hanifa Mutiaranisa , Fajar Sadika, M.Ds , Chris Chalik, M.Sn.

Universitas Telkom  
Desain Produk-Telkom, Bandung  
[reynahanifa@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:reynahanifa@students.telkomuniversity.ac.id), [fajarsadika@telkomuniversity.ac.id](mailto:fajarsadika@telkomuniversity.ac.id),  
[chrischalik@telkomuniversity.ac.id](mailto:chrischalik@telkomuniversity.ac.id)

---

### Abstrak

Masyarakat *urban* selain menjadikan pakaian sebagai kebutuhan utama, mereka menjadikan pakaian sesuai dengan tren dan mode sehingga hal tersebut menyebabkan masyarakat menjadi konsumtif terhadap barang *fashion*. Mereka memiliki banyak *fashion item* di lemarnya. *Outer* yang dirancang dapat bertransformasi menjadi *crop jacket* dan rompi namun tetap memiliki fungsi sebagai baju luar yang menutupi dan melindungi anggota tubuh dibuat dengan material yang menyesuaikan cuaca di Indonesia. Perancangan *outer* ini merupakan inovasi sekaligus menjadi solusi dari *sustainable fashion*. Ditujukan untuk wanita berusia 20-35 tahun yang menyukai *fashion* umumnya tinggal di perkotaan sebagai pecinta *fashion*.

Kata kunci: Multifungsi, *Outer*, *Urban*

---

### Abstract

Most of the people who live in urban places tend to make fashion as their priority, therefore, them who live in those types of area usually follow all the newest fashion trends so that it usually causes more of them to fall into this consumptive behavior of hoarding fashion items. They have too many pieces in their wardrobe. This outer is designed to serve multiple functions and transform into multiple pieces of fashion item such as a cropped jacket, a vest, but also functions as an outer that can protect the body and also adapt to Indonesia's climate. The design of this coat serves as a form of innovation and also a solution to sustainable fashion. Directed towards women at the age of 20-35 that loves fashion who lives in a city as a fashionista.

Keywords: Multifunction, *Outer*, *Urban*

---

### 1. Pendahuluan

Saat ini *fashion* atau mode menjadi salah satu objek konsumsi penting dalam masyarakat modern khususnya pada masyarakat *urban* yang memiliki intensitas aktifitas dan mobilitas yang tinggi dalam situasi dan kondisi yang dinamis diperlukan pakaian yang nyaman, simpel, dan *trendy* yang dapat mendukung aktifitas kegiatan tersebut. Biasanya, mereka banyak memiliki *fashion item* untuk menunjang aktifitas mereka salah satunya adalah *outer* atau *coat* ini yang sesuai dengan kondisi cuaca Indonesia yang beriklim tropis.

*Outer* atau busana luaran menjadi salah satu *fashion item* yang wajib dimiliki terutama bagi para wanita. Pasalnya, selain fungsinya untuk melindungi diri dari terik sinar matahari ataupun untuk menghalau rasa dingin, *outer* juga mampu memaksimalkan penampilan menjadi lebih modis dan dapat dipadupadankan dengan berbagai macam *inner* sehingga dapat terlihat lebih *stylish* dan *fashionable*.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *fashion*, *Brand U2D* adalah salah satu *brand fashion* muslim karya desainer Indonesia Irna Mutiara. berkiprah di bisnis busana muslim sejak tahun 2006, dan saat ini merupakan salah satu *brand fashion* yang telah memiliki jaringan bisnis domestik maupun internasional.

Dengan memahami karakteristik konsumen yang aktif, produktif dan dinamis serta menyesuaikan dengan selera pasar masyarakat milenial Indonesia maka *brand U2D* mencoba memberikan solusi akan kebutuhan masyarakat *urban* dengan mengedepankan ciri khasnya yaitu penggunaan material yang *flowy*, *loose*, *stretch*, dan menyerap keringat dengan warna-warna netral seperti *broken white*, *cream*, abu-abu, *maroon*, dan *navy*. Selain itu, karena salah satu karakter produknya adalah *loose* dan *flowy*, *U2D* hanya membuat dua size saja yaitu S fit to M dan L fit to XL dan saat ini *U2D* memiliki konsen akan kelestarian lingkungan. Produk ini ditujukan untuk wanita rentang usia 20-35 tahun yang suka dengan *mix n match* dan memiliki karakter gaya *fresh* dan *up to date* mengikuti tren.

Hal-hal yang dilakukan dalam merancang produk *fashion* tersebut penulis melakukan pencarian inspirasi dari majalah-majalah *fashion*, referensi eksisting yang terdapat dari buku *Fashionpedia*, membuat *moodboard* dengan *colortone* coklat, *navy*, dan *broken white* yang mengikuti ciri khas *brand U2D*, kemudian membuat sketsa, dan sampel sebelum diproduksi massal.

Pada perancangan *outer* multifungsi ini, penulis memiliki tujuan memberikan alternatif bagi perusahaan *Brand U2D* untuk memiliki produk yang serbaguna sehingga *outer* yang dirancang dapat bertransformasi menjadi *crop jacket* dan rompi sebagai nilai lebih dalam gaya berpakaian dan mendukung *fashion* yang berkelanjutan. Selain itu, hal tersebut mengusung gaya hidup minimalis yang dengan satu produk sudah bisa menjadi tiga fungsi. Target pengguna *outer* multifungsi ini adalah wanita berusia produktif antara 20-35 tahun yang mengharuskan mereka bekerja di luar. Tentunya, perancangan *outer* ini disesuaikan dengan kondisi cuaca Indonesia yang beriklim tropis. Berdasarkan keterkaitan antara kesadaran akan kelestarian lingkungan dan kebutuhan akan produk *fashion* bagi masyarakat urban khususnya kaum milenial, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan perancangan desain produk *fashion* ini dengan judul : **“Perancangan Outer Multifungsi Brand U2D di CV.IM&Co Bandung”**

## 2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah melalui penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer. Sedangkan untuk mendapatkan data sekunder dilakukan melalui studi literatur baik melalui buku referensi, sosial media, jurnal maupun data perusahaan.

### A. Data Primer

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis melakukan teknik pengumpulan data primer. Data primer yaitu teknik pengumpulan data secara langsung kepada objek penelitian yaitu *owner* brand U2D dan observasi ke lapangan.

#### a. Observasi

Observasi atau dalam bahasa Indonesia disebut pengamatan sebenarnya sudah dilakukan setiap hari oleh semua orang. Secara umum observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek tertentu yang dilakukan dalam waktu tertentu. Jika diartikan secara sederhana observasi merupakan kegiatan mengamati untuk mendapatkan informasi tertentu.

Pada observasi ini penulis melakukan pengamatan atau melihat langsung proses pembuatan produk yang dilakukan oleh CV. IM&Co terhadap brand U2D mulai dari proses analisis pasar, perancangan, pembuatan sample bidding dan penentuan jumlah produksi sesuai dengan permintaan bagian *marketing*.

#### b. User brand U2D

Pengguna produk U2D adalah yang berlokasi di daerah kota-kota besar Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Pekanbaru, Surabaya, dan Lombok. Target pengguna *outer* multifungsi ini adalah wanita karier berusia produktif antara 20-35 tahun dengan aktifitas dan mobilitas tinggi serta mengutamakan penampilan dalam kesehariannya.

#### a. Desain yang mengikuti pasar Indonesia

Karena U2D memiliki target pasar milenial, U2D harus memiliki desain yang dapat diterima oleh masyarakat Indonesia, namun tetap mempertahankan cirikhasnya, warna yang netral, siluet A dan H plus, *cuttingan loose* dan *flowy* dan penggunaan bahan yang *didevelop* sendiri.

## B. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari literature baik dari nuku literatur, jurnal, koran ataupun melauli sosial media

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### A. Aspek Primer

*Outer* yang dirancang merupakan produk *fashion* yang berbahan utama kain. Dalam perancangan *outer* ini terdapat komponen utama yang harus ada, diantaranya adalah:

##### 1. Kain

Pada perancangan ini *coat* dibuat dari bahan cirikhas dari *brand* U2D yang memiliki karakteristik tidak mudah kusut, menyerap keringat, dan ringan.

##### 2. Kancing

*Outer* ini memiliki kancing untuk bukaan depan dan sebagai media untuk sistem bongkar pasang.

Selain itu, pada aspek ini teknik pembuatan pola dan jahitan harus memenuhi standar *brand* U2D.

#### B. Aspek Sekunder

Konsep perancangan *outer* ini dirancang khusus untuk *brand* U2D dalam upaya mendukung *sustainable fashion* dari sisi strategi produk multifungsi. Sehingga penulis merancang produk dengan sistem lepas pasang. Pada sistem ini, kancing yang jadi media lepas pasang adalah kancing karena benda tersebut dapat memudahkan *customer* dalam merubah *look* dari produk ini. *Customer* tidak hanya membeli produk berdasarkan desainnya melainkan *customer* juga dapat merasakan manfaatnya bagi lingkungan dan dirinya sendiri.

#### C. Aspek Tersier

Pilihan warna *outer* yang dirancang mengacu pada minat pasar dan cirikhas dari *brand* U2D. Seperti warna abu-abu, *broken white*, *cream*, merah, *navy*, dan hitam agar sesuai dengan *target market* U2D yang berusia 20-35 tahun.

#### 5.1.1 Analisa aspek desain

	Bobot	1	2	3	4	5	Total
<b>Materi</b>	50%						5
<b>Sistem</b>	30%						4
<b>Warna</b>	20%						2

Tabel 5. 1 Parameter Desain




Tabel tersebut menunjukkan bahwa material merupakan aspek primer yang sangat penting pada perancangan ini karena berdasarkan data, aspek tersebut memiliki presentase sebesar 50%. Teknik jahitan, pola, ukuran sangat diperhatikan karena hal tersebut merupakan standar yang wajib ada pada alur produksi sebelum diterima oleh konsumen.

Aspek sekunder yaitu sistem lepas pasang pada parameter di atas memiliki presentase sebesar 30% karena aspek ini adalah aspek kedua yang merupakan pendukung dari aspek pertama. Pada bagian ini, perancangan outer menggunakan kancing sebagai media lepas pasang yang menjadikan produk perancangan ini menjadi multifungsi dan memudahkan customer dalam memakainya.

Warna yang berada di aspek ketiga yaitu aspek tersier merupakan aspek terakhir yang melengkapi sebuah desain. Karena warna merupakan sesuatu yang dapat membantu pada visualisasi desain.

### 5.1.2 Analisa aspek fungsi

Aspek fungsi ini berupa *outer* yang berfungsi sebagai pelindung tubuh dari cuaca dan sebagai *item fashion* yang menjadikan nilai lebih pada penampilan. Tabel di bawah ini merupakan produk pembandingan yang memiliki sistem berbeda dalam menerapkan *outer* yang multifungsi.

Aspek	 Gambar 1	 Gambar 2	 Gambar 3
Sistem kancing	√	-	-
Mudah dipakai	√	-	-
Memiliki 3 fungsi	-	√	√
Sebagai Rompi	√	-	√
<b>Total</b>	3	1	2

**Tabel 5. 2** Analisa aspek fungsi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen yang dipilih sebagai referensi perancangan adalah gambar yang pertama karena gambar tersebut menunjukkan bahwa adanya sistem lepas pasang yang menggunakan kancing sehingga dapat memudahkan para pemakainya. Selain itu, dengan sistem tersebut produk pada gambar 1 dapat bertransformasi menjadi jaket dan rompi.

## 5.1 Hipotesa Desain

Berdasarkan analisis di atas maka elemen-elemen utama yang dijabarkan pada aspek primer merupakan aspek yang harus ada pada perancangan *outer* ini. Aspek primer adalah bahan utama atau komponen pada *outer* yang dirancang seperti kain dan kancing. Aspek sekunder merupakan teknik produksi sesuai standar brand U2D dan aspek tersier adalah penambahan yang dapat memberikan nilai lebih pada perancangan *outer* ini, yaitu produk multifungsi dan warna *outer* yang dirancang mengacu pada cirikhas dari brand U2D. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *outer* yang dirancang adalah *outer* berbahan *drymate* sesuai request dari brand U2D, dengan media kancing sebagai media lepas pasang, dan warna *outer* yang netral sesuai cirikhas brand.

Sebelum produk dibuat, penulis akan berdiskusi dengan *team marketing* yang sudah memahami karakter konsumen U2D lalu dikaitkan dengan konsep *sustainable fashion* yang sedang ingin U2D angkat. Kemudian mencari referensi melalui majalah- majalah *fashion*, blog, dll yang nantinya akan dituangkan ke dalam *moodboard*. Setelah itu, ide biasanya akan muncul dari konsep *moodboard* sehingga akan lebih mudah saat

membuat sketsa alternatifnya. Sketsa alternatif tersebut akan didiskusikan kembali oleh *team marketing* U2D. Perancangan ini akan memfokuskan fungsi *outer* yang dapat bertransformasi menjadi 3 look yang berbeda dan yang sesuai kriteria akan dipilih untuk dijadikan *sample* sebelum dipasarkan. Semua pengerjaan konsep hingga *sample* dilakukan di CV. IM&Co Bandung.

### TOR (Term Of References)

#### A. Deskripsi Desain

- a. Bahan utama menggunakan bahan yang disediakan oleh U2D yaitu bahan *Drymate*
- b. Warna *outer* adalah warna cirikhas U2D yaitu *Broken white*, *Navy*, dan *Coklat*.
- c. Memiliki 3 fungsi antara lain sebagai coat panjang, jaket, dan rompi.
- d. Bukaan *outer* menggunakan kancing sebagai media bongkar pasang

#### B. Kebutuhan Pertimbangan Desain

- a. Material *drymate* harus memiliki warna-warna sesuai dengan cirikhas U2D
- b. *Outer* didesain harus sesuai dengan cuaca Indonesia
- c. *Outer* harus bisa mendukung *sustainable fashion*

### C. Batasan Desain

- a. *Outer* didesain untuk wanita 20-35 tahun
- b. Material utama adalah bahan *drymate*
- c. Produk yang dirancang hanya untuk perempuan

### D. Deskripsi Pengguna yang disasar

- a. Lokasi : Masyarakat kota besar seperti Jabodetabek, Bandung, Surabaya, dll
- b. Demografi pelanggan : Wanita usia 20-35 tahun
- a. Karakter psikologis : Wanita yang masih produktif dan lebih banyak berkegiatan di luar

### 5.1.3 Analisis SCAMPER

SCAMPER adalah suatu teknik yang dapat memicu kreativitas seseorang dalam merancang sesuatu. Teknik tersebut merupakan sesuatu yang baru bisa dimodifikasi dari sesuatu yang sudah ada. Berdasarkan hal tersebut, *outer* yang didesain adalah *outer* yang meliputi metode SCAMPER yaitu:

- *Substitute* (Mengganti)  
-
- *Combine* (menggabungkan)  
Menggabungkan fungsi jaket, rompi, dan *coat* dalam satu produk.
- *Adapt* (adaptasi system) Menggunakan sistem bongkar pasang
- *Modify* (modifikasi)  
-
- *Put to another use* (meletakkan ke fungsi lain) Dapat dijadikan sebagai jaket dan rompi
- *Eliminate* (menghilangkan)  
-
- *Reverse* (mengatur ulang)  
-

Berdasarkan analisis desain yang mengikuti metode SCAMPER di atas, dapat disimpulkan bahwa *outer* yang didesain adalah menggabungkan fungsi jaket, rompi, dan jaket panjang dalam satu produk dengan sistem bongkar pasang.

#### 4. Kesimpulan [10 pts/Bold]

Dari hasil praktek kerja lapangan ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan produk fashion harus mempertimbangkan beberapa faktor agar produk dapat diterima oleh konsumen. Faktor-faktor tersebut adalah kebutuhan dan keinginan konsumen, kenyamanan dari segi bahan dan pola serta mengikuti tren mode yang *up to date*.
2. Pada perancangan *outer* multifungsi ini, sesuai dengan *request brand* U2D yang sedang mengangkat konsep *sustainable fashion* yang menjadi salah satu strategi industri *fashion* dalam melestarikan lingkungan.
3. *Outer* yang dirancang dapat bertransformasi menjadi jaket panjang, jaket pendek, dan rompi dengan menggunakan sistem bukaan kancing yang ada di bahu. Selain itu, *outer* ini memakai kain katun cirikhas *brand* U2D yang memiliki karakteristik *flowy*, *casual*, dan menyerap keringat. Warna yang dipilih pada perancangan ini adalah *broken white*, *navy*, dan coklat.
4. Beberapa manfaat dari Praktek kerja lapangan ini adalah :
  - Belajar teori dan praktek tentang cara mendesain pakaian dari tahapan awal sampai tahap produksi
  - Memahami berbagai jenis bahan/kain dan material pendukung yang digunakan dalam produksi pakaian
  - Mendapatkan pengalaman dan ilmu tentang bisnis fashion, teknik produksi serta dan juga pemasaran produk *fashion* baik online maupun *offline*

#### Referensi

Fashion : **Pengertian Fashion** diakses dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-fashion/> pada 4 Maret 2021

Fashionary. (2020). **Fashionpedia “The Visual Dictionary of Fashion Design”**.  
Hongkong: Fashionary International Ltd

Teori Warna : **Teori Warna Brewster** diakses dari  
<http://edupaint.com/warna/486-read-110617-teori-warna-brewster>

Mix n Match : **Definition of Mix n Match** diakses dari  
<https://www.encyclopedia.com/fashion/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/mix-and-match-clothing>

Jay Calderin.(2009). **The Fashion Design**. Massachusetts: Rockport Publishers



Irma, H., Ninuk, Herman, Y. (2011). **Kamus Mode Indonesia**. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Khoiru Rosida. (2016, Juni 08). **Daily Fashion** diakses dari

<https://www.khoiurosida.com/2016/06/manakah-outer-favoritmu.html> pada 4 Maret 2021

2021 Fashion trend : **Sustainable Fashion** diakses dari <https://womantalk.com/fashion/articles/apa-itu-sustainable-fashion-dan-bagaimana-cara-menerapkannya-y9P3Y> pada 20 April 2021

