

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUSANA DAILY WEAR HIJABIS TERINSPIRASI
DARI KARAKTER KAMISATO AYAKA GAME GENSHIN IMPACT
“KIREINA SAKURA”

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh
NOVIA VATICHA SABRINA JAPRRA
19013009

PROGRAM STUDI DESAIN MODE
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA 2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Busana Daily Wear Hijabis Terinspirasi Dari Karakter
Kamisato Ayaka Game Genshin Impact

Penulis : Novia Vatica Sabrina Japrra

NIM : 19013009

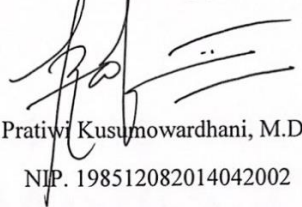
Program Studi : Desain Mode

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Selasa*....., tanggal *18*...*Juli*...*2023*


Disahkan oleh:

Ketua Penguji,




Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Ratna Puspita Ardjani, MFB
NIP. 0704050023

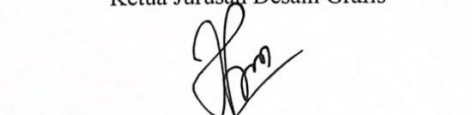
Anggota 2



Hesti Nurhayati, SH., M.Si
NIDN. 0017018206

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 19801112201021103

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Busana Daily Wear Hijabis Terinspirasi
Dari Karakter Game Genshin Impact
Penulis : Novia Vatica Sabrina Japrra
Nim : 19013009
Program Studi : Desain Mode
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,
Ditandatangani di...*Jakarta, 6 Juli 2023*.....

Pembimbing 1



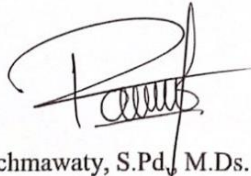
Hesti Nurhayati S.H., M.Si
NIDN. 0017018206

Pembimbing 2



Iwan Amir, S.Pd, M.M.
NIDK. 0903310001

Mengetahui,
Kordinator Program Studi Desain Mode



Rachmawaty, S.Pd, M.Ds.
NIP. 198402192019032006

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Vatica Sabrina Japrra

NIM : 19013009

Program Studi : Desain Mode

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Busana Daily Wear Hijabis Terinspirasi Dari Karakter Kamisato Ayaka Game Genshin Impact **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.** Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2023



Novia Vatica Sabrina Japrra

NIM 19013009

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Vatica Sabrina Japrra
NIM : 19013009
Program Studi : Desain Mode
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Busana Daily Wear Hijabis Terinspirasi Dari Karakter Kamisato Ayaka Game Genshin Impact.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakart, 7 juli 2023



Novia Vatica Sabrina Japrra

NIM 19013009

ABSTRAK

Genshin Impact is an online game that is currently trending in various countries, one of which is Indonesia which is ranked 4th. Of the many Genshin Impact players who do costume play, it is still difficult for players wearing hijab to channel their hobbies, because there is still no character clothing that players can use because of the clothes. the original character is still too open. Of the many female characters in Genshin Impact, the players chose Kamisato Ayaka as their favorite character. This study aims for the authors to explore the character of Kamisato Ayaka and to develop the motifs and forms of clothing to be more closed and to use the hijab, in which the development of motifs by placing motifs that look more simple, and also to add new innovations in the development of Muslim fashion in Indonesia. The conclusion is based on the research that has been done, by knowing the needs of Genshin Impact players who wear the hijab, namely daily wear hijabis and taking inspiration from the character Kamisato Ayaka.

Keywords: *Ready to Wear, Modest Wear, Game Online Genshin Impact, Kamisato Ayaka's Character.*

Genshin impact merupakan game online yang sedang trend diberbagai negara, salah satunya Indonesia yang berada di ranking 4. Dari banyaknya pemain Genshin Impact yang melakukan costume play masih sulit untuk pemain berhijab menyalurkan hobinya, karena masih belum adanya busana karakter yang dapat digunakan para pemain karena busana asli karakter masih terlalu terbuka. Dari banyaknya karakter wanita yang ada di Genshin Impact para pemain memilih karakter Kamisato Ayaka sebagai karakter favorite mereka. Penelitian ini bertujuan untuk penulis mengeksplorasi karakter Kamisato Ayaka dan mengembangkan motif dan bentuk busana menjadi lebih tertutup dan menggunakan hijab, yang dimana pengembangan motif dengan penempatan motif yang lebih terlihat simple dan juga menambah inovasi baru dalam pengembangan busana muslim di Indonesia. Kesimpulan berdasarkan peneliatian yang telah dilakukan, dengan mengetahui kebutuhan dari pemain Genshin Impact berhijab yaitu busana daily wear hijabis dan mengambil inspirasi dari karakter Kamisato Ayaka.

Kata kunci: Busana Ready to Wear, Modest Wear, Game Online *Genshin Impact*, Karakter Kamisato Ayaka.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat dan berkat kesehatan serta rizki kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Sarjana Terapan (D4) Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Desain Mode, Jurusan Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta. Melalui Tugas Akhir berjudul Perancangan Busana Daily Wear Hijabis Terinspirasi Dari Karakter Kamisato Ayaka Genshin Impact.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Trifajar Yurmama, MT., selaku Ketua Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekertaris Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Rachmawaty, S.Pd., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Mode.

6. Hesti Nurhayati SH, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I
7. Iwan Amir, S.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing II
8. Milly Leowins, selaku owner mitra dari UMKM Vitamiinshi dan juga pembimbing serta narasumber dalam penulisan ini.
9. Ayah, Ibu, kakak serta adik atas dukungan moril dan materi motivasi terhadap penulis.
10. Keluarga besar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, khususnya teman-teman seperjuangan di Program Studi Desain Mode, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 28 Februari 2023

Penulis,



Novia Vatica Sabrina Japrra

NIM. 19013009

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR. Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penulisan.....	8
F. Manfaat Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Desain	10
1. Keseimbangan	10
2. Kontras	10
3. Kesatuan.....	11
4. Kontinuitas	11
5. Hierarki	11
6. Pengulangan	11
7. Spasi	11
B. Style dan Look.....	12
C. Siluet	13
D. Busana Siap Pakai (Ready-to-Wear)	14
1. Ready-to-Wear Mass Product	14
2. Ready-to-Wear Deluxe.....	15
E. Jenis Busana.....	16
a. Kemeja	16
b. Obi.....	16
c. Celana.....	17

d.	Outer.....	17
e.	Rok.....	17
f.	Dress.....	18
F.	Detail Busana.....	19
1.	Printing kain.....	19
2.	Layering.....	19
3.	Tassel.....	20
G.	Hijab Fashion Modest Daily Wear.....	21
H.	Reka Material.....	22
a.	Katun Toyobo.....	22
b.	Chinos.....	22
c.	Duchess.....	23
I.	Perilaku Psikologis Pada Remaja Akhir.....	23
J.	Game Online Genshin Impact.....	24
K.	Karakter Kamisato Ayaka.....	25
L.	Vitamiinshi.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
A.	Pendekatan dan Metode Perancangan.....	28
1.	Empathize.....	28
2.	Define.....	30
3.	Ideate.....	31
4.	Prototype.....	35
5.	Test.....	35
B.	Skema Perancangan.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
A.	Pembahasan Karya.....	37
1.	Emphatize.....	37
2.	Define.....	38
3.	Ideate.....	40
4.	Prototype.....	44
a.	Analisa dan Techpack Desain Terpilih 1.....	45
b.	Analisa dan Techpack Desain Terpilih 2.....	60
c.	Analisa dan Techpack Desain Terpilih 3.....	76
Reka Material.....	89	
5.	Test.....	90

1) Rancangan Harga	90
BAB V PENUTUP.....	97
A. Simpulan.....	97
B. Implikasi	98
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana HoYoFest Indonesia	3
Gambar 2. Karakter Kamisato Ayaka.....	4
Gambar 3. Produk Ready To Wear Vitamiinshi.....	7
Gambar 4. Contoh Busana Feminine Casual.....	12
Gambar 5. Contoh Busana Japanese Look	13
Gambar 6. Contoh siluet A dan pant	14
Gambar 7. Busana <i>ready-to-wear mass</i>	15
Gambar 8. Busana <i>ready-to-wear deluxe</i>	15
Gambar 9. Busana kemeja wanita	16
Gambar 10. Obi	16
Gambar 11. Celana wanita.....	17
Gambar 12. Busana outer wanita.....	17
Gambar 13. Rok.....	18
Gambar 14. Busana dress	18
Gambar 15. Printing pada bahan	19
Gambar 16. Busana layering	20
Gambar 17. Tassel pada busana	20
Gambar 18. Bahan katun toyobo	22
Gambar 19. Bahan chinos.....	22
Gambar 20. Bahan duchess bridal	23
Gambar 21. Karakter Kamisato Ayaka.....	25
Gambar 22. Produk Vitamiinshi	27
Gambar 23. Design Thinking Hasso Plattner Stanford	28
Gambar 24. <i>6 Thinking Hat</i>	31
Gambar 25. Alur skema perancangan.....	36
Gambar 26. Foto bersama <i>owner</i> Vitamiinshi.....	38
Gambar 27. Bagan Konsep Desain.....	38
Gambar 28. Motif eksplorasi Kamisato Ayaka	40
Gambar 29. Moodboard.....	41
Gambar 30. 30 desain terpilih.....	42
Gambar 31. 10 desain terpilih.....	42
Gambar 32. 3 Desain Terpilih	43
Gambar 33. Alur produksi	44
Gambar 34. Desain Terpilih 1	45
Gambar 35. <i>Technical Packaging</i> Desain Terpilih 1	47
Gambar 36. Pola dasar 1/8 Desain Terpilih 1.....	50
Gambar 37. Merubah pola skala 1/8 desain terpilih 1	53
Gambar 38. Pecah pola skala 1/8 desain terpilih 1	57
Gambar 39. Foto produk desain terpilih 1	59
Gambar 40. Desain Terpilih 2	60
Gambar 41. <i>Technical Packaging</i> Desain Terpilih 2	62
Gambar 42. Pola dasar skala 1/8 Desain Terpilih 2	64
Gambar 43. Merubah pola skala 1/8 Desain Terpilih 2.....	68
Gambar 44. Pecah pola skala 1/8 Desain Terpilih 2.....	73
Gambar 45. Foto produk desain terpilih 2.....	75

Gambar 46. Desain Terpilih 3	76
Gambar 47. <i>Technical Packaging</i> Desain Terpilih 3	78
Gambar 48. Pola dasar skala 1/8 Desain Terpilih 3	81
Gambar 49. Merubah pola skala 1/8 Desain Terpilih 3.....	83
Gambar 50. Pecah pola skala 1/8 Desain Terpilih 3.....	86
Gambar 51. Foto produk desain terpilih 3	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Eksplorasi motif dari karakter Kamisato Ayaka	33
Tabel 2. Daftar Ukuran Desain 1	48
Tabel 3. Langkah Kerja Inner Desain 1	58
Tabel 4. Langkah Kerja Outer Desain 1	58
Tabel 5. Langkah Kerja Rok Desain 1	59
Tabel 6. Ukuran Model Desain 2	62
Tabel 7. Langkah Kerja Kemeja Desain 2.....	74
Tabel 8. Langkah Kerja Kemeja Setengah Badan Desain 2.....	74
Tabel 9. Langkah Kerja Celana Desain 2	75
Tabel 10. Ukuran Model Desain 3	79
Tabel 11. Langkah Kerja Kemeja Desain 3.....	87
Tabel 12. Langkah Kerja Obi Desain 3	87
Tabel 13. Langkah Kerja Celana Desain 3	88
Tabel 14. Reka material.....	89
Tabel 15. Rancangan Harga Desain Terpilih 1	90
Tabel 16. Rancangan Harga Desain Terpilih 1	91
Tabel 17. Rancangan Harga Desain Terpilih 1	91
Tabel 18. Rancangan Harga Desain Terpilih 1	92
Tabel 19. Rancangan Harga Desain Terpilih 2	92
Tabel 20. Rancangan Harga Desain Terpilih 2	93
Tabel 21. Rancangan Harga Desain Terpilih 2	93
Tabel 22. Rancangan Harga Desain Terpilih 2	94
Tabel 23. Rancangan Harga Desain Terpilih 3	94
Tabel 24. Rancangan Harga Desain Terpilih 3	95
Tabel 25. Rancangan Harga Desain Terpilih 3	95
Tabel 26. Rancangan Harga Desain Terpilih 3	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	104
Lampiran 2. Hasil Tes Bebas Plagiarisme	105
Lampiran 3. Pengajuan Proposal Calon Pembimbing Tugas Akhir	106
Lampiran 4. Berita Acara Uji Proposal Sidang Akhir	107
Lampiran 5. Kesanggupan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir	108
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	110
Lampiran 7. Berita Acara Preview 1.....	119
Lampiran 8. Berita Acara Preview 2.....	121
Lampiran 9. Berita Acara Uji Kelayakan.....	123
Lampiran 10. Dokumentasi Penulis	124
Lampiran 11. Berita Acara Wawancara.....	125
Lampiran 12. Hasil Kuesioner	129