

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUSANA *READY-TO-WEAR* YANG TERINSPIRASI
OLEH KARAKTER NAHIDA *GAME* GENSHIN IMPACT PADA
REMAJA WANITA
“GODDESS OF DENDRO”

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh
DIAN NURMALASARI
NIM : 19022022

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Busana Ready-to-Wear yang Terinspirasi oleh Karakter Nahida Game Genshin Impact pada Remaja Wanita

Penulis : Dian Nurmalasari

NIM : 19022022

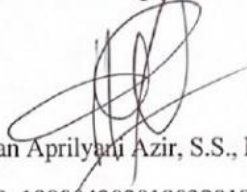
Program Studi : Desain Mode

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.....

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Ince Dian Aprilyani Azir, S.S., M.A.

NIP. 199004302019032019

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 Ready-to-Wear yang Terinspirasi oleh Karakter Nahida Game Genshin Impact pada Remaja Wanita.
Penulis : Dian Nurmalasari
Nim : 19022022
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 : Dian Nurmalasari

NIM : .19022022

Program Studi : Desain Mode

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Busana Ready-to-Wear yang Terinspirasi oleh Karakter Nahida Game Genshin Impact pada Remaja Wanita **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, 10 Juli 2023



Dian Nurmalasari

NIM: 19022022

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dian Nurmalasari
NIM : 19022101
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 Nonklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Busana Ready-to-Wear yang Terinspirasi oleh Karakter Nahida Game Genshin Impact pada Remaja Wanita.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonklusif 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/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakart, 10 juli 2023



Dian Nurmalasari

NIM: 19022022

ABSTRAK

Genshin Impact is an anime-themed RPG online game that is the most popular in Indonesian society today. Genshin Impact ranks 10th in the ranking of adventure games in Indonesia with anime RPG themes. The number of enthusiasts in Genshin Impact makes players interested in doing cosplay of Genshin Impact characters because of their interest in the costume design of their favorite characters. Genshin Impact players want their favorite character's clothes to be worn in daily activities or ready-to-wear clothes, but only the costume cosplay are available. Genshin Impact has 38 female characters and Nahida is the most favorite of many players. The reason that Nahida has a good playstyle and a unique - cute look. This research aims to create a new business innovation in ready-to-wear fashion products inspired by Nahida's character. The author conducted interviews, observations, and questionnaires for data collection. This research also explores the motif, look, style, and silhouette of Nahida's character, and the technique that will be used is printing technique to realize the shape of Nahida's pattern.

Keywords : Ready-to-Wear, Genshin Impact's Characters, Nahida

Genshin Impact merupakan *game online RPG* bertemakan anime yang paling banyak diminati di masyarakat Indonesia saat ini. Genshin Impact menempati urutan ke 10 pada peringkat *game adventure* di Indonesia yang bertemakan RPG anime. Banyaknya peminat pada Genshin Impact membuat banyak pemain tertarik untuk melakukan *cosplay* dari karakter Genshin Impact karena ketertarikan mereka pada design kostum karakter *favorite* mereka. Para pemain Genshin Impact menginginkan busana karakter *favorite* mereka bisa dipakai pada kegiatan sehari-hari atau busana *ready-to-wear*, tetapi yang tersedia hanya busana kostumnya saja. Genshin Impact memiliki sekitar 38 karakter perempuan dan karakter Nahida lah yang menjadi favorite banyak pemain. Para pemain beralasan jika Nahida memiliki *playstyle* yang bagus dan tampilan yang unik dan lucu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah inovasi bisnis baru pada produk busana *ready-to-wear* terinspirasi dari karakter Nahida. Penulis melakukan kegiatan wawancara, observasi, dan kuisisioner untuk pengumpulan data. Penelitian ini juga mengeksplor motif, *look*, *style*, dan siluet dari karakter Nahida, pada teknik yang akan dipakai adalah teknik printing untuk merealisasikan bentuk motif dari Nahida.

Kata kunci : Busana Siap Pakai, Karakter Genshin Impact, Nahida

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 Ready-to-wear Yang Terinspirasi Oleh Karakter Nahida Game Genshin Impact Pada Remaja Wanita.

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 Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Rachmawaty, S.Pd., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Mode.

6. Hesti Nurhayati S.H.,M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dalam menyusun penulisan dan konsep Tugas Akhir ini.
7. Iwan Amir, S.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyusun desain busana dan penulisan pada Tugas Akhir ini.
8. Milly Leowins, selaku Mitra UMKM yang sudah bersedia melakukan kerja sama serta menjadi narasumber dalam penelitian ini.
9. Ayah dan Ibu 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,



Dian Nurmalasari

NIM. 19022022

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	xv
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Desain.....	9
1. Komposisi	9
2. Keseimbangan.....	10
3. Irama	10
4. Proporsi.....	10
B. Busana Siap Pakai (<i>Ready-To-Wear</i>).....	10
1. Busana <i>Ready-to-Wear Mass Product</i>	11
2. Busana <i>Ready-to-Wear Deluxe</i>	12
C. Jenis Busana.....	13
1. <i>Dress</i>	13
2. <i>Blouse (Sleeveless)</i>	14
3. <i>Short pants atau Bermuda Shorts</i>	15
4. <i>Jaket Bolero</i>	15

5.	<i>Cape</i>	16
6.	Rok.....	17
7.	<i>Blouse</i>	18
D.	<i>Style</i>	18
E.	<i>Look</i>	19
F.	Siluet Busana.....	20
1.	<i>Siluet A</i>	20
2.	<i>Siluet Tent</i>	21
3.	<i>Siluet Pants</i>	22
G.	Detail Busana.....	22
1.	<i>Printing</i>	22
2.	<i>Ribbon</i>	23
3.	<i>Layering</i>	24
4.	<i>Pocket</i>	25
H.	Reka Material.....	26
1.	Organza.....	26
2.	Organdi.....	27
3.	Toyobo.....	27
3.	Wolfis.....	28
I.	Perilaku Psikologis Pada Remaja.....	29
J.	<i>Game Online</i> Genshin Impact.....	30
K.	Kostum Karakter Nahida.....	32
L.	Vitamiinshi.....	34
BAB III METODE PERANCANGAN.....		34
A.	Pendekatan dan Metode Perancangan.....	34
1.	<i>Emphatize</i>	35
2.	<i>Define</i>	36
3.	<i>Ideate</i>	38
4.	<i>Prototype</i>	42
5.	<i>Test</i>	42
B.	Skema Perancangan.....	42
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....		44
A.	Pembahasan Karya.....	44
1.	<i>Emphatize</i>	44

2.	<i>Define</i>	45
3.	<i>Ideate</i>	48
4.	<i>Prototype</i>	51
1)	Desain 1	53
A.	<i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 1	55
B.	Pola dan Daftar Ukuran.....	56
C.	Langkah Kerja Desain 1	61
D.	Foto Produk Desain 1	64
2)	Desain 2	65
A.	<i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 2.....	66
B.	Pola dan Daftar Ukuran.....	67
C.	Langkah Kerja Desain 2	71
D.	Foto Produk Desain	74
3)	Desain 3	75
A.	<i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 3	76
B.	Pola dan Daftar Ukuran.....	77
C.	Langkah Jahit Desain 3	80
D.	Foto Produk Desain 3	83
4)	Reka Material.....	83
5.	<i>Test</i>	84
BAB V PENUTUP.....		88
A.	Simpulan	88
B.	Implikasi.....	89
C.	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Genshin Impact Official Poster	2
Gambar 2. List game populer di Indonesia.....	3
Gambar 3. Busana Ready-to-Wear Mass	12
Gambar 4. Busana Ready-to-Wear Deluxe	13
Gambar 5. <i>Dress Hijau</i>	14
Gambar 6. <i>Blouse Sleeveless</i>	14
Gambar 7. <i>Bermuda Shorts</i>	15
Gambar 8. Jaket Bolero	16
Gambar 9. Cape	16
Gambar 10. Rok.....	17
Gambar 11. Blouse	18
Gambar 12. Style Feminine Casual	19
Gambar 13. Look Resort	20
Gambar 14. Busana siluet A	21
Gambar 15. Busana Siluet Tent.....	21
Gambar 16. Busana Siluet Pants	22
Gambar 17. Printing Kain.....	23
Gambar 18. Ribbon pada Busana	23
Gambar 19. Layering Busana	24
Gambar 20. Saku	25
Gambar 21. Organza.....	26
Gambar 22. Organdi	27
Gambar 23. Toyobo.....	28
Gambar 24. Wolfis	28
Gambar 25. Produk POCO F4 GT x Genshin Impact	32
Gambar 26. Nahida.....	33
Gambar 27. Produk Scrunchies Vitamiinshi	34
Gambar 28. Hasso Platner Stanford Design Thinking Model	34
Gambar 29. Design Thinking	38

Gambar 30. Skema Perancangan	43
Gambar 31. Foto bersama user pemain Genshin Impact dan owner Vitamiinshi	45
Gambar 32. Design Thingking	46
Gambar 33. Pengembangan Motif Nahida	47
Gambar 34. Moodboard.....	48
Gambar 35. Desain 30 Alternatif.....	49
Gambar 36. Desain 10 Pilihan Mitra	50
Gambar 37. Desain 3 Terpilih	50
Gambar 38. Alur Produksi.....	52
Gambar 39. Desain Terpilih 1	53
Gambar 40. Pola Badan Desain 1(Blouse)	57
Gambar 41. Pola Celana Desain 1	58
Gambar 42. Pola Layering Celana.....	58
Gambar 43. Pola Outer Desain 1	58
Gambar 44. Pola Lengan Outer Desain 1	59
Gambar 45. Pecah pola celana, layer, dan tali desain 1.....	59
Gambar 46. Pecah Pola Blouse Desain 1	60
Gambar 47. Pecah pola Outer Desain 1.....	60
Gambar 48. Desain terpilih 2.....	65
Gambar 49. Pola Rok Desain 2	69
Gambar 50. Pola Jubah Desain 2.....	69
Gambar 51. Pola Dress Atas Desain 2.....	70
Gambar 52. Pecah Pola Jubah Desain 2	71
Gambar 53. Desain Terpilih 3	75
Gambar 54. Pola Badan Desain 3	78
Gambar 55. Pecah Pola Badan Desain 3	78
Gambar 56. Pola Kerut Rok Depan dan Belakang Desain 3	79
Gambar 57. Merubah Pola Outer Desain 3	79
Gambar 58. Pola Pleats dan Garis Leher Desain 3.....	80
Gambar 59. Pola Lengan pada Outer Desain 3	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Eksplorasi motif Nahida.....	39
Tabel 2. <i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 1	55
Tabel 3. Ukuran Model Sumber : Dokumentasi Penulis.....	56
Tabel 4. Langkah Kerja Menjahit <i>Blouse</i> Desain 1.....	61
Tabel 5. Langkah Kerja Menjahit <i>Outer</i> Desain 1	62
Tabel 6. Langkah Kerja Menjahit Celana Desain 1	63
Tabel 7. <i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 2.....	66
Tabel 8. Ukuran Model Sumber : Dokumentasi Penulis.....	67
Tabel 9. Langkah Kerja Menjahit Jubah Desain 2	71
Tabel 10. Langkah Kerja Menjahit <i>Cape</i> Desain 2	73
Tabel 11. <i>Technical Drawing</i> Desain Terpilih 3	76
Tabel 12. Ukuran Model	77
Tabel 13. Langkah Kerja Desain 3	80
Tabel 14. Langkah Kerja Desain 3	82
Tabel 15. Reka Material	84
Tabel 16. Rancangan Harga 1	85
Tabel 17. Rancangan Harga 2	86
Tabel 18. Rancangan Harga 3	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	92
Lampiran 2. Hasil Test Bebas Plagiarisme	93
Lampiran 3. Pengajuan Proposal Calon Pembimbing Tugas Akhir.....	94
Lampiran 4. Berita Acara Uji Proposal Sidang Akhir.....	95
Lampiran 5. Kesanggupan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir	96
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	98
Lampiran 7. Berita Acara Preview I.....	107
Lampiran 8. Berita Acara Preview 2	109
Lampiran 9. Berita Acara Uji Kelayakan	111
Lampiran 10. Dokumentasi Penulis	112
Lampiran 11. Berita Acara Wawancara	114
Lampiran 12. Hasil Kuesioner	119