



Pengembangan Prototipe Produk *Wrapped Trouser* Sebagai Media Pelatihan

Sasi^{1*}, Lutfiyah Hidayati², Mita Yuniati³

State University of Surabaya, Indonesia¹

State University of Surabaya, Indonesia²

State University of Surabaya, Indonesia³

Corresponding Email: sasi.20055@mh.s.unesa.ac.id*

Abstract

The purpose of this study is to find out (1) the process of making wrapped trouser product prototypes as a training medium (2) the finished results of making wrapped trouser product prototypes as training media. This research uses Research and Development (R&D) development research with PPE (Planning, Production, and Evaluation) development model. The method of collecting data from the process of prototyping wrapped trouser products as a training medium uses observation, while for the finished results of prototyping wrapped trouser products as a training medium using questionnaires from fashion experts. The results of this study show (1) the process of prototyping wrapped trouser products as a training medium, namely researching, making patterns, cutting tool materials, sewing tool, cutting main materials, sewing main materials (2) the results of prototyping wrapped trouser products as training media, which is used for archives for industrial sites, and becoming a prototype for formal or non-formal training.

Keywords: *Prototype, Wrapped Trouser, Training Media*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) proses pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan (2) hasil jadi pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihat. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Developmen (R&D)* dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Metode pengumpulan data dari proses pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan menggunakan observasi, sedangkan untuk hasil jadi pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan menggunakan kuisioner dari ahli busana. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) proses pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan yaitu meriset, membuat pola, memotong bahan toal, menjahit toal, memotong bahan utama, menjahit bahan utama (2) hasil pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan yaitu digunakan untuk arsip bagi tempat industri, serta menjadi prototipe bagi pelatihan ditempat industri.

Kata kunci: *Prototipe, Wrapped Trouser, Media Pelatihan*

Pendahuluan

Prototipe adalah model produk yang menunjukkan struktur, teknologi, dan fungsi produk. Prototipe adalah sebuah sistem yang berpotensi memberikan gambaran bagaimana sistem tersebut dapat bekerja dan bekerja dengan baik (Fara Devani & Marniati, 2021). Pengembangan prototipe adalah salah satu solusi yang berguna memaksimalkan hasil riset agar dapat dimanfaatkan dan dikomersialisasikan (Welya & Murtius, 2020).

Wrap adalah sebuah teknik pembuatan busana dengan cara melilitkan atau memulir secara langsung pada badan. Menurut Poerwadarminta dalam Suhartini (2012 : 128) *wrap* adalah bungkus/lilitkan. Sedangkan menurut Goet Poespo : 2000 *trouser* dalam Bahasa Indonesia disebut dengan celana panjang adalah pakaian luar yang menutupi tubuh dari pinggang ke bawah sampai ke pergelangan kaki di mana kaki dipisahkan kaki kiri dan kaki kanan (Hanifah & Ernawati, 2019).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) yang mengartikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media pelatihan secara umum adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembuatan *wrapped trouser* sebagai prototipe produk media pelatihan di tempat industri peneliti yaitu *Arva School of Fashion*. Selain itu, tujuan pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan yaitu sebagai arsip untuk sarana pelatihan formal ataupun non formal salah satunya di *Arva School of Fashion* yaitu *workshop*. Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini adalah dapat menambah referensi dalam bidang busana khususnya karya tulis tentang penerapan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan. Pengembangan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan ini dengan *wrap* dan juga ikatan tali disamping menambah keunikan pada celana yang akan membuat masyarakat akan mengembangkan bentuk tulisan lain terkait dengan *wrapped trouser*.

Metode Penelitian

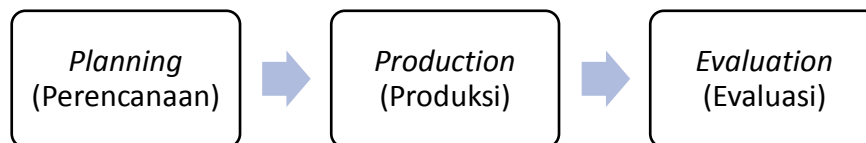
Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* (Vera et al., 2021). *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut (Sugiyono, 2013:407). Sedangkan menurut Assauri (1990:235), pengembangan produk adalah usaha yang terencana dan disengaja untuk mengubah produk menjadi lebih baik sehingga kegunaan dan nilai jual produk dapat meningkat (Vera et al., 2021).

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah observasi dan kuisisioner. Pada proses pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* menggunakan observasi dikarenakan lebih sesuai dengan kebutuhan peneliti. Menurut Cartwright (1984:3) observasi adalah proses mengamati dan mencatat perilaku secara sistematis dalam rangka memberikan instruksi,

manajemen, dan lainnya. Sedangkan Nilsen (2004: 1) menyatakan ketika mendengar kata “observe” terlintas pikiran mengenai kegiatan melihat, tidak berpartisipasi namun mengamati suatu perilaku sebagai orang luar (outsider).

Sedangkan Teknik pengambilan data untuk hasil jadi pembuatan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan adalah kuisisioner oleh para ahli busana yaitu staf karyawan *Arva School of Fashion* dimana tempat peneliti melaksanakan magang industri. Angket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang dapat ditujukan ke seseorang atau sekelompok orang dalam organisasi untuk mendapatkan tanggapan atau jawaban (Wijaya, 2016).

Ada beberapa jenis model pengembangan penelitian. model yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan model *Planning, Production, Evaluation (PPE)* menurut menurut (Sugiyono, 2019:31) yaitu dengan rincian sebagai berikut:



Model pengembangan ini dapat memberikan peluang untuk bisa melakukan evaluasi terhadap setiap tahapannya. Langkah-langkah penelitian pengembangannya sebagai berikut :

1. Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap pertama yaitu tahap perencanaan, dalam penelitian ini adalah perencanaan dalam pembuatan *wrapped trouser*. Adapun beberapa hal yang dilakukan yaitu :

- a. Meriset desain gambar
- b. Memilih beberapa desain gambar yang telah dicari
- c. Memilih satu desain gambar yang akan diwujudkan
- d. Membuat desain ilustrasi menggunakan desain digital
- e. Pembuatan pola dasar dan juga pecah pola dari produk *wrapped trouser*
- f. Memilih dan menyiapkan bahan yang sesuai dengan rancangan

2. Tahap *Production* (Produksi)

Tahap kedua yaitu tahap produksi yang dilakukan dengan mengembangkan sebuah produk yang akan diwujudkan. Dalam tahapan ini menghasilkan sebuah produk *wrapped trouser*. Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Memotong kain blacu untuk dijadikan toal terlebih dahulu
- b. Menjahit toal
- c. Melakukan pengecekan hasil jadi toal

- d. Melakukan perbaikan pada bagian-bagian yang telah dicek atau bagian yang kurang
- e. Memotong bahan utama sesuai dengan perbaikan
- f. Menjahit semua bagian pada bahan utama hingga menjadi celana yang utuh

3. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan penelitian secara keseluruhan pada hasil produk *wrapped trouser* yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dan hasil jadi saat dipakai.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah beruh kuisisioner atau angket. Dimana instrument tersebut digunakan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan. Kuesioner adalah Instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu kejadian atau peristiwa, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan (Dewi and Sudaryanto, 2020). Evaluasi ini melibatkan 3 orang karyawan tempat industri yang dimana 2 orang penilai adalah karyawan yang bekerja dibidang R&D bagian koordinator dan produksi, dan 1 orang penilai adalah karyawan yang bekerja sebagai guru desain pada tempat industri.

Berdasarkan beberapa data yang diperoleh dari penilai mengenai produk *wrapped trouser*, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus dibawah ini:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}}$$

(Widiartini, 2017)

Untuk dapat memberikan pengambilan sebuah nilai maka digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
90% – 100%	Sangat baik
75% – 89%	Baik
65% – 74%	Cukup
55% – 64%	Kurang
0% – 54%	Sangat kurang

(Sumber: Tegeh et al., 2014)

Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan mengenai pengembangan prototipe produk *wrapped trouser* untuk mengetahui hasil dari penelitian ini.

1. *Planning* (Perencanaan)

Sumber ide menurut Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah apa pun yang memberi seseorang ide untuk membuat desain baru atau apa pun yang dapat membantu menghasilkan

kreasi baru (Yuliati, 2007). Adapun ide dalam pembuatan *wrapped trouser* adalah dengan mengikuti alur produksi yang diterapkan di industri yaitu yang pertama dengan melakukan riset gambar oleh penulis di aplikasi pinterest yang dimana beberapa desain akan diperiksa kepada koordinator penulis di tempat industri. Produk *wrapped trouser* ini menggunakan warna pink keunguan yang berarti kehangatan dan juga keberanian.



Gambar 1. Ide gambar
(Sumber: <https://pin.it/3PmSoHp>)

Menurut Kamil (1996: 9) desain busana adalah mencipta model pakaian(Yuliati, 2007). Yang dimaksud mencipta adalah mengeluarkan ide-ide dan perasaan yang kuat sesuai dengan unsur-unsur desain dan prinsip desain dan juga didorong oleh emosi, sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu baru yang tentu saja dapat dipahami oleh orang lain dan akan diwujudkan dalam bentuk busana.

Prototipe produk *wrapped trouser* didesain dengan *wrap* dibagian depan celana dan tali dibagian sisi kiri celana. Produk *wrapped trouser* menggunakan bahan kain linen karna kain linen yang teksturnya sangat jelas, halus, dan juga lembut sangat digunakann sebagai bahan utama dari produk *wrapped trouser* ini. Celana ini tidak menggunakan *opening* apapun, namun untuk memakai celana ini harus ditali ke sisi sebelah kiri agar tidak longgar dan juga akan menambah aksen *wrap* dan juga pita tali pada celana.



Gambar 2. Desain *Wrapped Trouser*
(Sumber: dokumen pribadi)

2. *Production* (Produksi)

Setelah menyelesaikan tahap pertama yaitu perencanaan, kemudian dilanjutkan pada proses produksi. Yang termasuk dalam tahap ini adalah pembuatan toal dan pembuatan *wrapped trouser* itu sendiri. Pembuatan toal *wrapped trouser* menggunakan kain blacu, dengan meletakkan pola diatas kain blacu sesuai arah serat dan motong kain sesuai dengan pola. Memberi tanda pola agar mudah untuk menjahit lalu menjahit toal sesuai dengan tanda pola yang sudah dibuat. Setelah toal jadi, *wrapped trouser* harus diperiksa terlebih dahulu oleh koordinator peneliti ditempat industri. Setelah dikonfirmasi hasil jadi toal sudah sesuai, dilanjutkan dengan pembuatan *wrapped trouser* menggunakan bahan utama yaitu kain linen dengan tahapan yang pertama yaitu peletakan pola diatas kain linen sesuai arah serat, kemudian memotong kain, dan terakhir memberi tanda pola pada kain. Tahap selanjutnya yaitu dengan menjahit bagian-bagian *wrapped trouser* mulai dari menjahit saku, sisi, lalu mengobras terlebih dahulu, dilanjutkan dengan menjahit depun pada pinggang, menjahit tali, dan yang terakhir penyelesaian dengan mengesum kelim dan juga pegrepresan pada *wrapped trouser*.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti sudah mendapat hasil jadi produk *wrapped trouser* dan dapat melihat keseleuruhan detail-detail pada *wrapped trouser*. Prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan diwujudkan dalam bentuk celana kulot yang sudah dipecah polanya, dengan siluet celana I dan juga kombinasi *wrap* dan tali yang ada celana bagian depan menambah keunikan pada celana yang jarang ditemui pada celana-celana pada umumnya. Selain itu, *wrapped trouser* ini memiliki keunikan lainnya yaitu tidak menggunakan *opening* pada celana namun menggunakan tali untuk mengikat celana agar tidak longgar.

Dengan menggunakan indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Indikator Penilaian

- | |
|--|
| 1. Kesesuaian media dengan topik yang diangkat |
| 2. Kesesuaian hasil jadi dengan desain |
| 3. Kerapian jahitan dan Teknik jahitnya |
| 4. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana) |
| 5. Kelayakan hasil jadi media prototipe |

Diperoleh data berupa hasil uji kualitas produk *wrapped trouser* oleh para penilai memiliki hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Penilaian Produk

Penilai	Hasil
Penilai 1	86%
Penilai 2	86,6%
Penilai 3	88,6%

Dari hasil tabel menunjukkan bahwa tingkat pencapaian validitas produk memperoleh hasil dengan jumlah total **87%** dimana dengan hasil perhitungan tersebut, maka kualifikasi produk yang tela dibuat mendapat kategori **baik**.



Gambar 3. Hasil Jadi *Wrapped Trouser*
(Sumber: dokumen pribadi)

Kesimpulan

Proses pengembangan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan, dimulai dari meriset beberapa desain gambar yang akan diwujudkan menjadi *wrapped trouser*, membuat pola dasar dan juga membuat pecah pola *wrapped trouser*, memotong bahan utama yaitu kain linen, dan menjahit *wrapped trouser* sampai jadi.

Hasil jadi pengembangan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan sesuai dengan sumber ide yang telah dicari yang diterapkan dalam bentuk celana yang memiliki siluet I membuat pemakai lebih jenjang dan langsing.

Pengembangan prototipe produk *wrapped trouser* sebagai media pelatihan merupakan inovasi terbaru dalam pembuatan celana panjang karena memiliki karakteristik unik yang jarang ada pada celana pada umumnya. Keunikan *wrapped trouser* yaitu tidak memiliki opening pada celana melainkan menggunakan tali untuk mengikat celana agar tidak longgar. Selain itu, *wrapped trouser* juga memiliki hiasan *wrap* dibagian depan celana yang menambah kesan celana sangat unik. Namun tetap ada kekurangan pada *wrapped trouser* ini yaitu pada bagian *wrap* akan berubah bentuk atau bergeser saat dipakai jalan terlalu lama.

Referensi

Cartwright, Carol A., Carwright, G.Phillip. 1984. *Developing Observation Skills*. New York: McGraw-Hill.

- Fara Devani, O., & Marniati. (2021). Media Pembelajaran Prototipe Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kompetensi Membuat Kemeja. *E-Journal*, 10(03), 121–132.
- Hanifah, & Ernawati. (2019). Kesesuaian Pola Celana Sistem Charmant Pada Wanita Dewasa Indonesia Bertubuh Ideal. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 08(02), 358.
- Nilsen, Barbara Ann. 2004. *Week by Week, Documenting The Development of Young Children*. Clifton Park: Thomson Delmar Learning.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&B*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&B*. Jakarta: Alfabeta.
- Tegeh, I Made, D. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Vera, N. P. G. S., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2021). Penerapan Hiasan Payet Pada Busana Pesta Berbahan Batik Motif Merak Abyorhokokai. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(3), 88–96.
- Vera, N. P. G. S., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2021). Penerapan Hiasan Payet Pada Busana Pesta Berbahan Batik Motif Merak Abyorhokokai. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(3), 88–96.
- Welya, C., & Murtius, W. S. (2020). Peningkatan Jumlah Prototipe Produk Hasil Riset Universitas Andalas. *Jurnal Warta Pengabdian Andalas*, 27(1), 21–27.
- Wijaya, H. O. L., & Mediriansyah. (2016). Perancangan Sistem Informasi Data Survei Sosial Ekonomi Daerah (Suseda) Berbasis Web Mobile. Diambil Dari <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/202>
- Yuliati, N. A. (2007). Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana. *Imaji*, 5(2), 173–184.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kusiner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. SEMNASKEP.