



Perancangan panduan desain produk fesyen untuk mata kuliah berbasis studio di masa pandemi Covid 19: Studi kasus mata kuliah *Visual Study* di Universitas Ciputra

Rahayu Budhi Handayani,^{1*} Enrico,² Dewa Made Weda Githapradana³

^{1,2,3} Program Studi Desain Produk, Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia

Abstract

The Covid 19 pandemic has an impact on the studio-based learning process as well as on the Visual Study course, which is one of the core courses in the Fashion Product Design study program in Universitas Ciputra Surabaya. The course has learning outcomes, that is 'students are able to independently design creative and distinctive fashion works by applying fashion design methods through in-depth visual observation, direct and indirect exploration'. Apart from the absence of direct field observations, the concept of studio-based learning with active learning methods with lots of interactions between teachers and students cannot be done at this time. The design of a guide is needed to assist students in designing fashion products so that the learning outcomes of this course can be achieved. Qualitative descriptive research with digital ethnography was carried out in this study in order to respond directly to the Covid 19 pandemic which has an impact on design-based and studio-based learning. The results of this study are a lesson plan, design guide, and a learning management system which is the result of a needs assessment and is evaluated at the end of the semester to see the success of the designed guide.

Key words: *designing, fashion product design, guidelines, pandemic Covid 19, studio*

Abstrak

Pandemi Covid 19 memberikan dampak terhadap proses pembelajaran berbasis studio juga terhadap mata kuliah *Visual Study* yaitu salah satu mata kuliah inti pada program studi *Fashion Product Design* di Universitas Ciputra Surabaya. Mata kuliah tersebut memiliki capaian mahasiswa mampu merancang karya fesyen secara mandiri yang kreatif dan berciri khas dengan menerapkan metode perancangan fesyen melalui observasi visual mendalam, eksplorasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain tidak adanya observasi lapangan secara langsung, konsep pembelajaran berbasis studio dengan metode pembelajaran aktif dengan banyak interaksi antara pengajar dan mahasiswa juga tidak dapat dilakukan pada masa ini. Rancangan panduan diperlukan untuk membantu mahasiswa dalam melakukan perancangan produk fesyen agar capaian pembelajaran mata kuliah ini dapat tercapai. Penelitian deskriptif kualitatif dengan digital etnografi dilakukan dalam penelitian ini dalam rangka merespon secara langsung pandemi covid 19 yang berdampak pada pembelajaran berbasis perancangan dan studio. Hasil dari penelitian ini adalah rencana pembelajaran, panduan perancangan, serta sistem manajemen pembelajaran yang merupakan hasil dari asesmen kebutuhan dan dievaluasi pada akhir semester untuk melihat keberhasilan panduan yang dirancang.

Kata kunci: desain produk fesyen, panduan, pandemi Covid 19, perancangan, studio

1. Pendahuluan

Konsep studio pada sekolah desain yang ada saat ini berawal dari metodologi yang digunakan oleh French Royal Academy dan dilanjutkan oleh Ecole des Beaux-Arts, salah satu sekolah seni paling

berpengaruh di Perancis (Bender & Vredevoogd, 2006).

Pembelajaran berbasis studio pada pendidikan tinggi saat ini umum digunakan oleh berbagai disiplin ilmu desain seperti arsitektur, desain grafis, desain interior, termasuk diantaranya adalah desain fesyen. Pembelajaran berbasis studio umumnya merupakan

* Corresponding author e-mail : rahayu.handayani@ciputra.ac.id.

pembelajaran aktif dengan banyak interaksi antara pengajar dengan mahasiswa (Ahmad, Sosa, & Musfy, 2020).

Selain interaksi yang aktif pada pembelajaran studio, proses desain secara makro dirumuskan oleh Jonas (2007) sebagai sebuah siklus yang berisi Analisa – Proyeksi – Sintesa, siklus tersebut juga merupakan adaptasi dari teori Siklus Belajar Kolb (1984). Pengumpulan data dokumentasi yang biasanya dilakukan secara observasi lapangan oleh mahasiswa sebagai bahan untuk membuat rancangan memiliki kendala dilakukan saat ini karena adanya pandemi Covid 19.

Akan tetapi, di sisi lain pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan internet membuat terciptanya sebuah dunia baru yang disebut oleh Piliang (2012) sebagai *Cyberspace*. Dunia maya ini yang juga memunculkan masyarakat dunia maya. Ditambah lagi dengan adanya pandemi covid 19 menjadikan aktivitas dan pertemuan di dunia maya menjadi semakin meningkat. Hal ini juga yang kemudian memunculkan pendekatan-pendekatan baru dalam penelitian dan pengumpulan data, seperti digital etnografi, netnografi, atau observasi virtual dan sebagainya.

Pembelajaran daring pada dasarnya bukan hal baru yang dilakukan oleh Universitas Ciputra. Sebelum pandemi Covid 19 terjadi, Universitas Ciputra telah mempersiapkan infrastruktur seperti Sistem Manajemen Pembelajaran yang memfasilitasi *blended learning*, yaitu model pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran konvensional tatap muka di dalam kelas dengan pembelajaran daring menggunakan media digital. Akan tetapi belum pernah dilakukan pada mata kuliah berbasis studio dan praktik. Penelitian ini dilakukan secara langsung merespon adanya pandemi Covid 19 yang terjadi di seluruh dunia. Perancangan panduan untuk mahasiswa dalam merancang produk fesyen dengan metode daring dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dan dievaluasi pada akhir semester untuk melihat hasil pembelajaran yang dilakukan.

Adanya Covid 19 merupakan kejadian luar biasa yang secara langsung maupun tidak langsung mengubah tatanan kehidupan masyarakat termasuk bidang pendidikan. Melalui perancangan panduan desain produk fesyen di masa pandemi covid 19 ini diharapkan tidak hanya dapat bermanfaat saat terjadi pandemi saja, namun dapat menjadi sebuah kontribusi terhadap pedagogi pembelajaran berbasis studio desain produk fesyen di masa yang akan datang.

2. Bahan dan Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan digital etnografi. Mata kuliah *Visual Study* pada Program Studi Desain Produk di Universitas Ciputra Surabaya dijadikan sebagai objek studi kasusnya. Apabila pada etnografi konvensional, observasi dilakukan dengan turun pada lapangan dan pengamatan langsung, maka pada etnografi digital, pengamatan dilakukan melalui media sosial, virtual, serta komunikasi yang dimediasi oleh platform-platform digital (Pink, et al., 2016).

Metode penelitian dilakukan sesuai dengan Creswell (2007) terkait penelitian kualitatif. Tahapan dibagi menjadi dua (2) bagian yaitu: (1) asesmen kebutuhan dan (2) produk berupa panduan untuk desain fesyen (Creswell, 2007). Pada tahapan asesmen kebutuhan, dilakukan pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan dengan mengobservasi secara daring proses perancangan, melakukan *pre-course survey* kepada 40 mahasiswa, melakukan dokumentasi tiap tahapan pembelajaran mahasiswa, serta menganalisa hasil perancangan mahasiswa. Sedangkan data sekunder didapatkan dari pustaka. Seluruh data kemudian di reduksi, dipaparkan dan disimpulkan.

Kemudian dari hasil simpulan asesmen kebutuhan awal dan pustaka akan menghasilkan panduan perancangan produk fesyen yang akan dievaluasi selama semester berjalan sampai akhir semester mahasiswa menyelesaikan produknya.

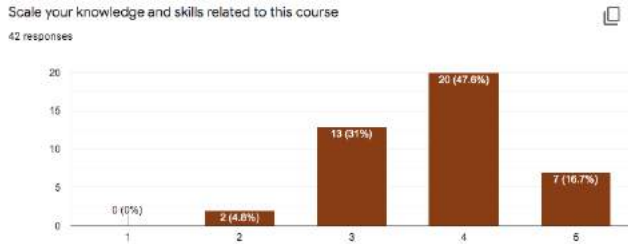
3. Hasil dan Pembahasan

Pre-Course Survey

Pada *Pre Course Survey*, diberikan 4 pertanyaan kepada mahasiswa untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut: (1) Ekspektasi mahasiswa mengenai goal dari mata kuliah; (2) Mahasiswa dapat melakukan refleksi terhadap skala awal pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki terkait mata kuliah; (3) Pengetahuan dan ketrampilan yang ingin ditingkatkan oleh mahasiswa pada akhir perkuliahan; dan (4) Konten yang diperlukan mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tersebut apabila dirumuskan pada sebuah panduan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, sebanyak 42 mahasiswa mengisi survey. Hasil *pre-course survey* tersebut ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jawaban pertanyaan 1

KALIMAT KUNCI	KEMUNCULAN
Mengenal gaya personal/identitas	27x
Melakukan riset kreatif	9x
Mengenal kebutuhan pasar	9x
Menciptakan desain kreatif	11x
Lain-lain	3x



Gambar 1. Jawaban pertanyaan 2

Tabel 2. Jawaban pertanyaan 3

KALIMAT KUNCI	KEMUNCULAN
Dapat Memiliki Ciri Khas Desain	18x
Dapat menganalisa kebutuhan pasar dan tren	13x
Dapat Merancang Produk Fesyen yang Bernilai	17x
Dapat Mendapatkan dan Mengolah Inspirasi	16x

Tabel 3. Jawaban pertanyaan 4

KALIMAT KUNCI	KEMUNCULAN
Membuat desain yang dibutuhkan saat pandemi	13x
Membaca kebutuhan masyarakat	5x
Konten inspirasi	5x
Menciptakan desain dengan konsiderasi gaya	4x
Panduan melaksanakan riset kreatif	2x
Lainnya	9x

Terdapat beberapa kalimat kunci yang serupa dan muncul beberapa kali pada hasil survei mahasiswa. Mahasiswa memiliki ekspektasi bahwa *goal* dari mata kuliah ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa menemukan gaya personal/identitas desain serta menciptakan desain kreatif melalui riset kreatif dan mengenal kebutuhan pasar (Tabel 1).

Jumlah terbanyak yaitu 20 mahasiswa memberikan nilai 4 dari skala 1 sampai 5 terhadap dirinya mengenai pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki untuk dapat membuahkan sebuah rancangan koleksi. Sebanyak 13 mahasiswa memberikan skala 3, sebanyak 7 mahasiswa memberikan skala 5, dan terakhir sebanyak 2 mahasiswa memberikan skala 2 (lihat Gambar 1).

Pada Tabel 2, diperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa ingin dapat memiliki ciri khas pada desainnya serta dapat merancang desain produk fesyen yang bernilai. Sebagian besar juga ingin dapat mendapatkan inspirasi serta mengolah inspirasi

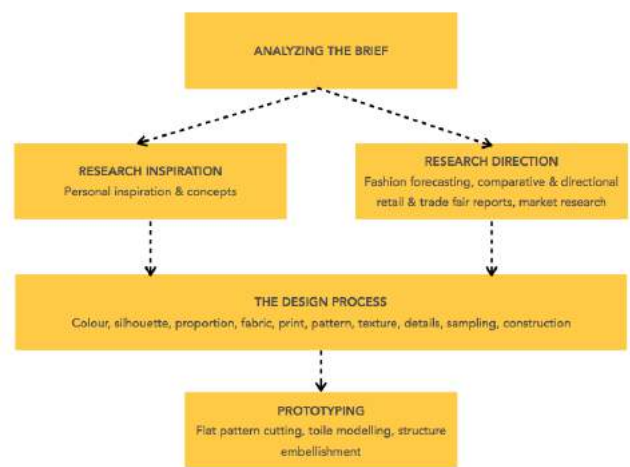
tersebut. Dan ketrampilan yang ingin didapatkan adalah menganalisa kebutuhan pasar serta pengetahuan mengenai tren. Sementara untuk pertanyaan terakhir, terdapat jawaban yang berbeda-beda, namun terdapat beberapa kalimat kunci yang muncul berulang seperti tampak pada Tabel 3.

Studi pustaka: perancangan produk *fashion*

Terdapat beberapa metode dalam merancang produk *fashion* serta banyak faktor yang perlu dipertimbangkan. Karena berbeda dengan pakaian yang pada dasarnya berfungsi sebagai pelindung tubuh. Namun *fashion* menurut Reily (2014) adalah sebuah dorongan tak berwujud yang dimanifestasikan ke dalam wujud benda sebagai representasi relatifitas kebaruan yang diadopsi oleh kelompok orang serta menjadi refleksi dari masyarakat dan budaya (Reilly, 2014).

Pada dasarnya, proses inti perancangan fesyen adalah penelitian, pengembangan desain, hingga mewujudkan desain tersebut menjadi sebuah produk jadi. Menurut McKelvey dan Munslow (2012), proses dimulai dari mendafar hal-hal yang dijadikan sebagai panduan atau biasa disebut dengan *brief* desain, kemudian melakukan penelitian yang berupa inspirasi pribadi serta dari arah fesyen seperti analisa tren, pasar, dan sebagainya. Selanjutnya proses dilakukan dengan pengembangan desain. Proses selanjutnya adalah membuat *prototype* yang apabila telah disetujui maka akan diperbanyak (McKelvey & Munslow, 2012).

Pada mata kuliah *Fashion Design 1: Visual Study*, proses perancangan dilakukan sampai pada *prototyping*. Hingga apabila dibuat dalam bentuk alur, menjadi seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Perancangan Produk Fashion (Sumber: dokumentasi penulis)

Fesyen memiliki natur sebagai sesuatu yang cepat berubah dan pada waktu yang pendek. Siklus kehidupan tren pada industri fesyen berputar sehingga hal-hal yang pernah menjadi tren di masa lalu, sangat mungkin untuk kembali tren di masa kini atau masa depan. Sehingga, proses penemuan kembali menjadi sangat penting pada industri fesyen. Hal tersebut membuat penelitian merupakan satu hal yang penting pada fesyen.

Penelitian fesyen adalah sebuah proses investigasi kreatif yang dapat menghasilkan ide, yang kemudian menginspirasi dan berkontribusi pada proses desain. Semakin mendalam akan semakin banyak peluang solusi desain yang akan dihasilkan (Mbonu, 2014). Dalam bukunya *Fashion Design Research*, ia juga menyatakan bahwa pada dasarnya seperti penelitian umumnya, terdapat dua jenis penelitian berdasarkan sumber datanya, yaitu penelitian primer dan penelitian sekunder. Penelitian primer pada fesyen adalah investigasi tangan pertama, yaitu data-data yang didapat secara langsung oleh peneliti, misalnya mengambil dokumentasi, eksperimen dengan bahan, datang ke tempat-tempat yang menginspirasi, melakukan wawancara, melakukan observasi, dan sebagainya. Sedangkan penelitian sekunder merupakan pengambilan data dari data-data yang telah ada seperti data-data literatur sebagai penunjang penelitian primer. Penelitian primer yang dilakukan pada mata kuliah *Fashion Design 1: Visual Study* adalah melakukan observasi lapangan. Akan tetapi, dengan adanya pandemi Covid 19 maka observasi lapangan tidak dapat dilakukan dan digantikan oleh observasi secara virtual.

Salah satu metode penelitian yang digunakan untuk melakukan investigasi terhadap manusia dan budayanya adalah etnografi. Creswell (2007) menyatakan bahwa salah satu proses yang dilakukan

dalam pengumpulan data pada penelitian etnografi adalah dengan observasi. Salah satu bentuk etnografi yang dilakukan dengan pengambilan gambar disebut sebagai etnografi visual. Selain menghasilkan dokumentasi-dokumentasi, observasi menghasilkan pengalaman empiris.

Saat ini dengan berkembangnya teknologi informasi dan media digital, berkembang pula istilah etnografi digital sebagai salah satu metode baru dalam etnografi. Apabila pada etnografi konvensional, observasi dilakukan dengan turun pada lapangan dan pengamatan langsung, pada etnografi digital, pengamatan dilakukan melalui media sosial, virtual, serta komunikasi yang dimediasi oleh platform-platform digital (Pink, Horst, Postil, Hjorth, Lewis, dan Tacchi; 2016).

Panduan perancangan produk *fashion*

Panduan perancangan ini meliputi 3 hal, yaitu rencana pembelajaran, buku saku digital, dan *platform e-learn*. Mata kuliah *Fashion Product Design 1: Visual Study* yang merupakan salah satu mata kuliah inti pada program studi *Fashion Product Design* Universitas Ciputra Surabaya. Mata kuliah ini berisi metode perancangan produk fesyen dengan menitik beratkan pada pelaksanaan riset kreatif sebagai bagian inti dari proses perancangan. Pengumpulan data visual dilaksanakan melalui pengumpulan data primer dan sekunder.

Hasil asesmen kebutuhan koheren dengan capaian pembelajaran mata kuliah yaitu: “Mahasiswa mampu merancang karya fashion secara mandiri yang kreatif dan berciri khas dengan menerapkan metode perancangan fesyen melalui observasi visual mendalam, eksplorasi baik secara langsung maupun tidak langsung”.



Gambar 3. Rencana Pembelajaran *Fesyen Design 1: Visual Study*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Apabila pada kondisi normal, pengumpulan data primer yang berupa observasi visual mendalam dilakukan secara langsung ke lapangan, pada masa pandemi, observasi dilakukan secara virtual. Gambar 3 memperlihatkan susunan rencana pembelajaran *Fesyen Design 1: Visual Study*

Lima tahapan pembelajaran yang tampak pada Gambar 3, yaitu tahap *discovering, planning & researching, executing*, dan tahap *executing & reflection*. Tahap 1 dan 2 adalah tahap *Discovering*, mahasiswa mendapatkan inspirasi dari mempelajari studi kasus inspirasi pada koleksi fashion *brand* atau desainer yang menjadi *role model* nya. Kemudian tahapan *discovering* selanjutnya adalah menggali *personal interest* pada dirinya agar menghasilkan ciri khas pada desainnya. Pada tahap 3 adalah *Planning and Resourcing*, yaitu mahasiswa melakukan proses pengumpulan data primer dan sekunder, pada pengumpulan data primer, mahasiswa akan melakukan menggunakan digital etnografi. Data-data ini akan digunakan untuk membuat panduan desain (*desain brief*). Pada tahap ke 4 adalah *Executing*, mahasiswa melakukan pengembangan desain berdasarkan hasil riset dan panduan desain yang telah dirumuskan. Pada tahap 5 adalah *Executing and Reflection*, mahasiswa membuat *prototype* dan melakukan presentasi.

Agar capaian pembelajaran tercapai serta memfasilitasi kebutuhan mahasiswa yang telah disampaikan pada survei, maka akan digunakan berbagai alat untuk memandu mahasiswa dalam merancang produk fesyen pada masa pandemi Covid 19 ini, yaitu buku saku digital, *platform e-learn* (sistem manajemen pembelajaran), serta video pembelajaran.

Yang kedua adalah buku saku digital. Buku saku digital ini adalah panduan perancangan utama yang digunakan untuk membantu mahasiswa dalam melakukan proses perancangan pada masa pandemi Covid 19. Pada buku saku tersebut, pada tiap tahapan pembelajaran, diberikan panduan ringkas mengenai apa yang perlu dilakukan oleh mahasiswa.

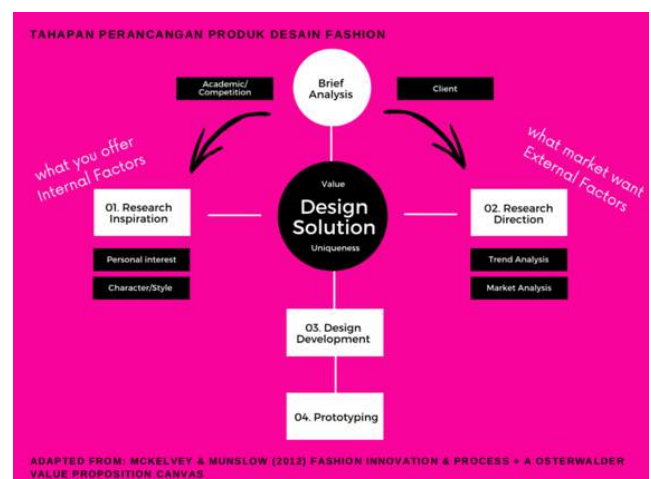
Pada tahap pertama, mahasiswa diminta untuk melakukan studi kasus pada *brand*/desainer yang telah berdiri lebih dari 20 tahun. Mahasiswa mempelajari hal-hal yang menginspirasi koleksi fesyen dari *brand*/desainer tersebut. Pada tahapan selanjutnya yaitu mahasiswa mulai mencari tahu hal-hal yang mempengaruhinya dalam membuat rancangan produk desain fesyen, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Dalam panduan tersebut juga diberikan skema tahapan perancangan produk desain fesyen agar mahasiswa dapat memiliki

gambaran besar akan apa yang dilakukannya. Skema tersebut diadaptasi dari Mckelvey & Munslow (2012) *Fashion Innovation & Process* serta A Osterwalder (2014) *Value Proposition Design* (lihat Gambar 4).

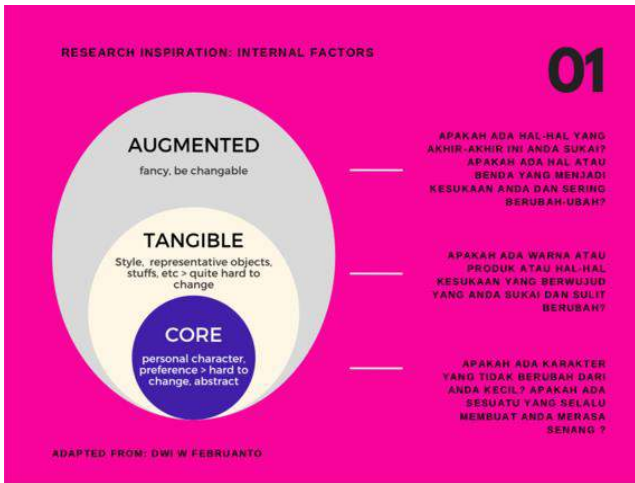
Kedua pendekatan skema tersebut, berdasarkan pada capaian pembelajaran mata kuliah dan ekspektasi mahasiswa terkait ketrampilan dan pengetahuan yang ingin dicapai yaitu mampu menciptakan karya produk desain fesyen melalui metode perancangan dan riset kreatif agar produk yang dihasilkan memiliki karakter gaya sesuai personal masing-masing serta dapat menjawab kebutuhan pasar.

Pada tahapan kedua, yaitu faktor internal, mahasiswa diberikan panduan untuk menggali karakter personal dalam dirinya, ketertarikan, serta bagaimana mengumpulkan imej-imej yang dapat mengimplementasikan karakter-karakter tersebut. Pada faktor eksternal, mahasiswa diharapkan mampu melakukan analisa tren serta melihat kebutuhan pasar. Gambar 5 memperlihatkan contoh bagaimana mahasiswa difasilitasi untuk menggali karakter dalam dirinya melalui panduan tersebut.

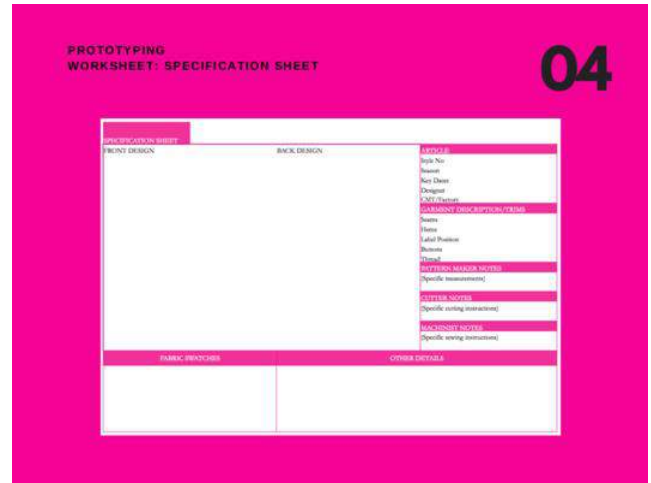
Pada tahapan ketiga, mahasiswa diminta untuk mengumpulkan data primer dan sekunder. Pada pengumpulan data primer, apabila pada keadaan normal, mahasiswa melakukan observasi lapangan secara langsung. Namun, karena adanya pandemi Covid 19, mahasiswa difasilitasi untuk dapat melakukan observasi secara daring. Pada buku saku digital, diberikan dimensi observasi terkait hal-hal yang dapat diobservasi, juga *feedback seeking area* untuk mahasiswa yang perlu melakukan wawancara secara daring (Gambar 6).



Gambar 4. Skema tahapan perancangan produk desain *fashion* (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 5. Menggali faktor internal (Sumber: dokumentasi penulis)

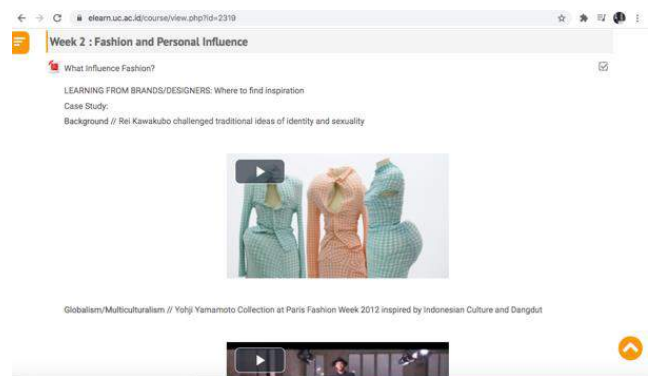


Gambar 8. Contoh lembar kerja (Sumber: dokumentasi penulis)

DIMENSION OF OBSERVATION ADAPTED FROM: ACHMAD SYARIEF LEARNING MODUL RESEARCH METHODOLOGY TRISAKTI UNIVERSITY

SPACE	Physical settings: where are they going wearing some types of attire? environment, rooms, spaces, etc
ACTORS	Who are they? Influential people? Community?
ACTIVITIES	What are they doing wearing some types of attire?
OBJECTS	Physical elements: What are the function of the object? How about the materials, fabrics, details?
ACTS	Are there specific actions of people you observe?

Gambar 6. Panduan dimensi observasi (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 9. Sistem manajemen pembelajaran (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. Instruksi tugas terkait pandemi Covid 19 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 10. Video pembelajaran (Sumber: dokumentasi penulis)

Dalam rangka memfasilitasi mahasiswa agar mampu menciptakan desain yang dibutuhkan oleh masyarakat pada masa pandemi Covid 19, maka instruksi-instruksi tugas juga dibatasi dan dikaitkan pada pandemi Covid 19, seperti tampak pada Gambar 7.

Pada buku saku digital tersebut juga diberikan beberapa *template* lembar kerja untuk melengkapi panduan dalam membantu mahasiswa merancang produk fashion di masa pandemi Covid 19 (Gambar 8).

Selain buku saku digital yang digunakan untuk memandu mahasiswa dalam merancang produk fesyen, terdapat salah satu *platform* yaitu sistem manajemen pembelajaran (Gambar 9). Pada sistem manajemen pembelajaran tersebut, diberikan materi-materi berupa bahan presentasi, *e-book*, konten-konten inspirasi baik berupa data digital ataupun juga berupa video. Mahasiswa dapat mengakses materi-materi yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan mulai dari tahap 1 pembelajaran sampai dengan tahap 5 pembelajaran.

Selain ketersediaan seluruh materi melalui sistem manajemen pembelajaran, video pembelajaran juga disediakan untuk memperjelas materi yang diberikan (Gambar 10). Hal ini juga sesuai dengan asesmen kebutuhan yang dilakukan terkait konten yang diperlukan oleh mahasiswa.

Sampel hasil tugas mahasiswa

Pada tahapan pertama (*Discovering: internal*), mahasiswa mendapatkan inspirasi dari mempelajari desainer atau merek ternama yang memiliki karakter gaya desain yang sesuai dengan preferensi masing-masing mahasiswa (Gambar 11). Untuk mengetahui karakter gaya desain yang merupakan preferensi mahasiswa, mahasiswa difasilitasi untuk menggali dorongan internalnya. Gambar 12 adalah contoh hasil mahasiswa menggali dorongan dalam dirinya. Melalui kedua tugas tersebut dapat terlihat bahwa terdapat koherensi antara faktor internal yang dipaparkan oleh mahasiswa dengan gaya desain desainer yang dipilihnya untuk dianalisa.

Pada tahapan kedua (*Discovering: eksternal*), mahasiswa diminta untuk menemukan dorongan eksternal yang dapat menginspirasi mereka dalam membuat produk fashion. Mahasiswa melihat kebutuhan masyarakat akan fesyen di masa pandemi Covid 19 dengan tetap menggunakan preferensi dorongan internal yang sebelumnya telah ditetapkan. Gambar 13 memperlihatkan contoh tugas mahasiswa yang mengambil isu bekerja dari rumah sehingga memunculkan kebutuhan akan produk fesyen multifungsi yang dapat digunakan dirumah maupun bekerja melalui aplikasi tatap maya.

Setelah menentukan permasalahan dan topik yang diangkat, mahasiswa melakukan pengumpulan data primer dan sekunder. Pada pengumpulan data primer, observasi dilakukan secara virtual dengan mengobservasi sosial media. Mahasiswa mengamati tren atau perubahan perilaku pasar sasarannya sesuai dengan topik yang diangkat. Berikut adalah contoh tangkap layar mahasiswa yang mengambil topik *activewear* karena meningkatnya tren masyarakat

yang berolahraga di masa pandemi, salah satu yang ditangkap adalah banyaknya yang melakukan olahraga bersepeda seperti Gambar 14. Pada pengumpulan data sekunder, mahasiswa mengumpulkan pustaka mengenai tren atau artikel-artikel populer sesuai dengan topik yang diangkat (Gambar 15).



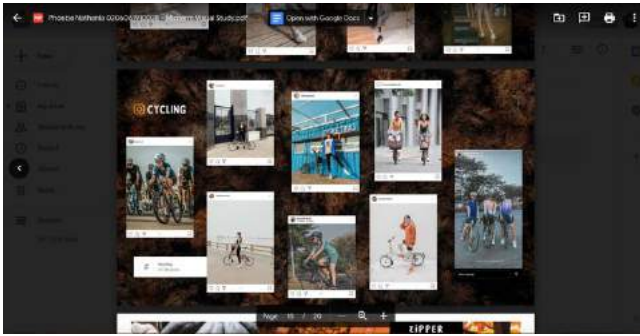
Gambar 11. Contoh tugas Tahap 1 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 12. Contoh tugas Tahap 1 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 13. Contoh tugas Tahap 2 (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 14. Contoh tugas Tahap 3 pengumpulan data primer (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 15. Contoh tugas Tahap 3 pengumpulan data sekunder (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 16. Contoh moodboard

Berdasarkan hasil tugas yang telah dikumpulkan pada tahap 3 ini mahasiswa juga memperlihatkan kemampuan untuk mengobservasi media sosial target pasarnya. Data-data tersebut kemudian disimpulkan menjadi sebuah panduan desain (*design brief*) dan di visualisasikan menjadi sebuah papan inspirasi yang umum dikenal dengan istilah *moodboard*. Kedua hal tersebut menjadi panduan mahasiswa dalam mengembangkan desain pada tahapan selanjutnya. Gambar 16 memperlihatkan contoh *moodboard* yang dibuat oleh mahasiswa.



Gambar 17. Contoh hasil sketsa mahasiswa (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 18. Contoh hasil prototype mahasiswa (Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 19. Contoh hasil refleksi mahasiswa (Sumber: dokumentasi penulis)

FDB2008/FPD2008
Visual Study/Fashion Product Design 1: Visual Study (A) - Classroom
Responden: 36 of 44

No	Criteria	Score
Teaching Evaluation Subject		
1	Apakah rencana pembelajaran ditinjau secara jelas di awal perkuliahan?	4,58
2	Apakah tim pengajar memberikan informasi/bermain peran permasalahan yang berkaitan terkait tema pembelajaran?	4,62
3	Apakah tim pengajar mampu mengaitkan suasana pembelajaran yang mendukung Anda aktif berpartisipasi?	4,59
4	Apakah tim pengajar membantu Anda untuk meningkatkan kinerja?	4,57
5	Apakah tim pengajar media/teknologi sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan?	4,57
6	Apakah hasil penilaian tersebut membantu Anda untuk melakukan perbaikan kinerja?	4,64
7	Apakah perencanaan tugas sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan?	4,5
8	Apakah laporan bulat yang diberikan tim pengajar bermanfaat bagi Anda?	4,5
Average all		4,60

Gambar 20. Hasil survey perkuliahan
(Sumber: dokumentasi penulis)

Selanjutnya pada tahap 4 (*executing*) ini mahasiswa merancang produk busana fesyen yang didasarkan pada panduan desain dan papan inspirasi (*moodboard*) yang merupakan simpulan dari data primer dan data sekunder yang dikumpulkannya. Contoh rancangan mahasiswa yang mengambil topik pakaian lepas pasang agar target pasarnya mudah melakukan *mix and match* yang secara simultan diharapkan mengurangi konsumsi (Gambar 17). Mahasiswa diminta untuk membuat 50 sketsa produk busana berdasarkan papan inspirasi dan *design brief* yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil sketsa tersebut, mahasiswa dilihat mampu merancang produk busana fashion sesuai dengan papan inspirasi dan *design brief*-nya. Mahasiswa juga memiliki karakter gaya desain masing-masing yang koheren sejak tahapan awal.

Pada tahapan terakhir (Tahap 5 *executing & reflecting*), mahasiswa mengeksekusi rancangannya dengan membuat *prototype* salah satu desain yang telah dipilih (Gambar 18). Tidak hanya membuat *prototype* sesuai dengan gambar teknisnya, mahasiswa juga diminta untuk melakukan refleksi terkait proses perancangan hingga rancangan tersebut diwujudkan menjadi sebuah *prototype*. Melalui seluruh proses perancangan hingga eksekusi *prototype*, dosen dapat melihat proses peningkatan ketrampilan mahasiswa yang juga dimonitor melalui proses *mentoring* setiap minggunya. Melalui proses refleksi tersebut mahasiswa memaparkan kesimpulan dari proses perancangan yang dilaksanakannya dan melakukan analisa terhadap apa yang dapat ditingkatkan. Melalui refleksi tersebut pula, dosen dapat melihat tingkat pemahaman mahasiswa terhadap metode, teknik, detail, yang dilakukannya hingga mahasiswa dapat melakukan evaluasi terkait keberhasilan perancangannya atau hal-hal yang masih memiliki ruang untuk perbaikan (Gambar 19).

Hasil survei perkuliahan

Salah satu metode yang dapat mengukur keberhasilan panduan tersebut untuk menunjang

proses pembelajaran berbasis studio adalah dengan melihat hasil survei perkuliahan. Melalui survei yang dilakukan terkait mata kuliah, didapatkan keseluruhan nilai 4.45 dari maksimal nilai 5.

4. Kesimpulan

Adanya pandemi Covid-19 mendorong perlunya adaptasi dalam kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya adalah pembelajaran desain berbasis studio. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan serta perlunya panduan perancangan dengan menggunakan beberapa *platform* dan metode. Beberapa yang dilakukan pada mata kuliah *Fashion Product Design 1: Visual Study* adalah rencana pembelajaran, buku saku digital, dan *platform e-Learn*. Perancangan panduan perancangan untuk pembelajaran berbasis studio juga tidak terlepas dari rancangan rencana pembelajaran. Kebutuhan instruksi serta panduan didasarkan pada tahapan-tahapan perancangan serta tugas-tugas yang diberikan untuk menunjang mahasiswa dapat melakukan proses perancangan dan proses mentoring di luar studio. Berikutnya adalah buku saku digital. Buku saku digital juga menjadi salah satu alat yang diberikan untuk memandu mahasiswa pada tiap tahapan yang dilaluinya. Pada tiap tahapan tersebut juga diberikan tugas-tugas antara dengan instruksi. Selain itu, buku saku digital ini juga berisi *template* kertas kerja seperti gambar teknik, spek, serta rincian anggaran yang dikeluarkan untuk *prototype* yang dibuatnya. Yang terakhir, *Platform E-Learn*. Selain buku saku digital, sistem manajemen pembelajaran yaitu *e-learn* juga efektif memandu mahasiswa dalam melakukan perancangan mandiri. Keseluruhan panduan tersebut terbukti efektif dapat membantu ketercapaian pembelajaran yang dapat dilihat dari sampel hasil tugas-tugas mahasiswa serta hasil survei perkuliahan yang menunjukkan nilai yang baik

Daftar Pustaka

- Ahmad, L., Sosa, M., & Musfy, K. (2020). Interior Design Teaching Methodology During the Global Covid-19 Pandemic. *Interiority*, 163-184.
- Bender, D. M., & Vredevoogd, J. D. (2006). Using Online Education Technologies to Support Studio Instruction. *Educational Technology and Society*, 114-122.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. London: Sage Publications Inc.
- Jonas, W. (2007). Research Through Design Through Research: A Cybernetic Model of Designing Design Foundations. *Emerald Journal Publishing*, 1362-1380.

- Mbonu, E. (2014). *Fashion Design Research*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- McKelvey, K., & Munslow, J. (2012). *Fashion Design Process, Innovation, and Practice 2nd Edition*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositknologi*.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. California: Sage Publications Ltd.
- Reilly, A. (2014). *Key Concepts for the Fashion Industry*. London: Bloomsbury.
