

Busana Kontemporer Berbasis Karakter Pasukan Pengintai pada Anime *Attack on Titan*

Widia Ningsih^{1*}, Desi Trisnawati², Fadri Rahmat³, Fendi Nofrian⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}widiaaoujou29@gmail.com, ²desiant35@gmail.com, ³fadriarahmat11@gmail.com, ⁴fendinofrian15@gmail.com

Abstract

The development of contemporary fashion has encouraged the emergence of clothing designs that adapt elements of popular culture as sources of inspiration. This creative research draws on the characters of the Survey Corps from the anime Attack on Titan as the basis for contemporary fashion design because they represent courage, freedom, struggle, and a spirit of exploration. The purpose of this study is to produce contemporary fashion that translates the visual characteristics and philosophical values of the Survey Corps into designs that are relevant to current fashion developments. The creation method consists of exploration, design, and realization stages. The exploration stage was carried out through observation, internet searches, and literature review to obtain data and references that supported the design process. The results consist of three fashion works in the categories of ready-to-wear, ready-to-wear deluxe, and haute couture. Each work applies a techwear style through the use of silhouettes, layering, straps, cargo pockets, the freedom symbol (自由), as well as sashiko and reverse appliqué techniques. The resulting works demonstrate that the characteristics of the Survey Corps can be interpreted into contemporary fashion with a strong visual identity, aesthetic value, functional qualities, and relevance to current fashion developments.

Keywords: *contemporary fashion, Attack on Titan, Survey Corps, techwear, character.*

Abstrak

Perkembangan mode kontemporer mendorong lahirnya desain busana yang mengadaptasi karakter budaya populer sebagai sumber inspirasi. Penelitian penciptaan ini mengangkat karakter Pasukan Pengintai dalam anime *Attack on Titan* sebagai dasar perancangan busana kontemporer karena merepresentasikan nilai keberanian, kebebasan, perjuangan, dan semangat eksplorasi. Tujuan penelitian adalah menghasilkan busana kontemporer yang menerjemahkan karakter visual dan nilai filosofis Pasukan Pengintai ke dalam desain yang relevan dengan perkembangan mode saat ini. Metode penciptaan meliputi tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi dilakukan melalui observasi, penelusuran internet, dan studi pustaka untuk memperoleh data serta referensi yang mendukung proses desain. Hasil penelitian berupa tiga karya busana dengan kategori *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*. Setiap karya menerapkan gaya *techwear* melalui pengolahan siluet, *layering*, *strap*, *cargo pocket*, logo kebebasan (自由), serta teknik *sashiko* dan *reverse appliqué*. Karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa karakter Pasukan Pengintai dapat diinterpretasikan menjadi busana kontemporer yang memiliki identitas visual, nilai estetis, aspek fungsional, dan relevansi terhadap perkembangan mode masa kini.

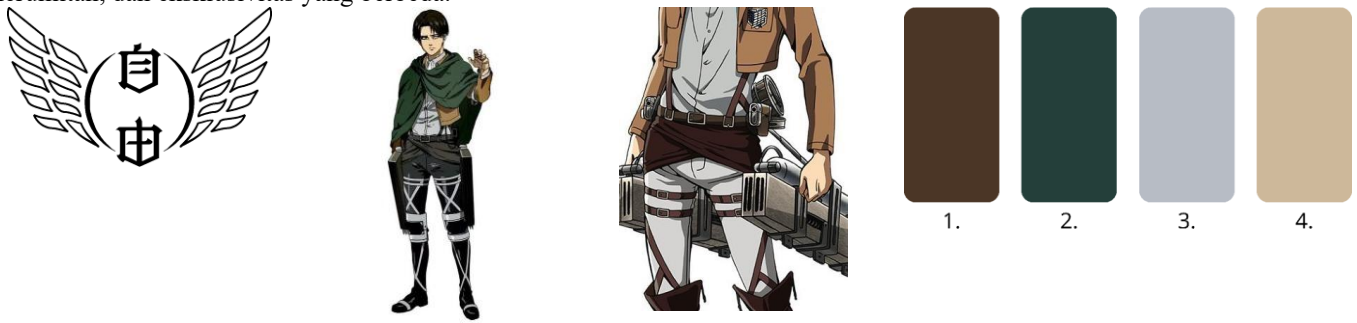
Kata Kunci: Busana kontemporer, Attack on Titan, Pasukan Pengintai, techwear, karakter.

PENDAHULUAN

Anime *Attack on Titan* karya Hajime Isayama memiliki kekuatan naratif dan visual yang menonjol melalui konflik manusia dengan Titan, simbol kebebasan, serta karakter Pasukan Pengintai yang tegas (Meilani, 2024). Popularitas karya tersebut menunjukkan bahwa budaya populer Jepang telah membentuk preferensi visual generasi muda dan membuka peluang pengembangan ide dalam bidang desain mode (Yuwono & Anindita, 2024). Namun, pemanfaatan unsur anime pada produk busana masih sering berhenti pada penggandaan ilustrasi, logo, atau kostum karakter secara langsung. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya menghasilkan busana yang memiliki pembaruan bentuk, fungsi, material, dan identitas lokal. Permasalahan penelitian ini terletak pada cara menerjemahkan identitas Pasukan Pengintai menjadi busana kontemporer yang fungsional, artistik, dan tetap berbeda dari produk komersial bertema anime.

Solusi yang ditawarkan ialah perancangan busana kontemporer bergaya *techwear* dengan mengolah jubah, struktur seragam, sistem *harness*, *strap*, kantong utilitarian, dan simbol *Wings of Freedom* sebagai unsur desain. Gaya *techwear* dipilih karena menggabungkan tampilan futuristik dengan fungsi, mobilitas, dan kemampuan adaptasi busana terhadap kebutuhan pemakai (Wiranata & Ramli, 2025). Pendekatan kontemporer memberi ruang bagi eksplorasi bentuk, material, dan konsep tanpa terikat pada reproduksi kostum secara literal (Sephiani & Yanuarmi, 2025). Penggunaan kain tenun lurik memperkuat hubungan antara inspirasi budaya populer Jepang dan identitas tekstil lokal Indonesia. Rancangan diwujudkan dalam kategori

ready-to-wear, *ready-to-wear deluxe*, dan *haute couture* agar pengembangan konsep dapat terlihat pada tingkat fungsi, kerumitan, dan eksklusivitas yang berbeda.



Gambar 1. 1 Transformasi Visual Pasukan Pengintai sebagai Sumber Ide Perancangan Busana Kontemporer
Sumber: Diolah oleh penulis berdasarkan Isayama dan dokumentasi perancangan, 2026

Penelitian Meilani (2024) menjelaskan kekuatan *Attack on Titan* melalui alur perjuangan manusia, dominasi Titan, dan karakter yang mampu membangun keterikatan audiens. Yuwono & Anindita (2024) menunjukkan luasnya penerimaan manga dan anime tersebut melalui capaian penjualan serta popularitasnya di Indonesia. Kedua penelitian itu menegaskan kelayakan *Attack on Titan* sebagai sumber ide karena memiliki narasi, simbol, dan identitas visual yang mudah dikenali. Meskipun demikian, pembahasan keduanya lebih berfokus pada karya populer dan penerimaan audiens daripada proses transformasi visual ke dalam desain busana. Penelitian ini melanjutkan temuan tersebut dengan mengolah nilai keberanian, pengorbanan, kebebasan, dan mobilitas Pasukan Pengintai menjadi struktur busana.

Susi et al. (2024) menekankan bahwa sumber ide penciptaan perlu dianalisis melalui ciri khas, warna, bentuk, siluet, dan tekstur agar pengembangan desain berlangsung konsisten. Panjaitan & Fatimah (2025) memperlihatkan bahwa perpaduan unsur lokal dan Jepang dapat menghasilkan busana kontemporer yang dekat dengan preferensi generasi muda. Sephiani & Yanuarmi (2025) memandang busana kontemporer sebagai ruang eksplorasi yang merefleksikan dinamika masyarakat masa kini. Temuan tersebut mendukung penggunaan anime sebagai sumber gagasan sekaligus penggunaan lurik sebagai unsur pembeda yang memperkuat karakter lokal. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengintegrasikan narasi Pasukan Pengintai, estetika techwear, dan wastra lokal dalam satu sistem perancangan.

Enrico (2023) menjelaskan bahwa mode kontemporer tidak hanya memenuhi fungsi pakai, tetapi juga mengembangkan konsep artistik dan pendekatan eksperimental. Wiranata & Ramli (2025) menguraikan techwear sebagai gaya yang memadukan estetika futuristik, material fungsional, dan desain yang dapat disesuaikan. Ratnasari et al. (2022) menempatkan *ready-to-wear* sebagai busana berukuran standar yang dapat diproduksi untuk pasar luas. Damayanti et al. (2023) menegaskan bahwa *ready-to-wear deluxe* memiliki kualitas bahan dan kerumitan teknik yang lebih tinggi, sedangkan Ngurah et al. (2021) menjelaskan *haute couture* sebagai busana eksklusif dengan detail rumit dan dominasi pengerjaan tangan. Kelima rujukan tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan satu sumber ide ke dalam tiga tingkatan busana dengan standar fungsi dan kerumitan yang terukur.

Analisis terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa kajian anime, busana kontemporer, *techwear*, integrasi budaya Jepang dan lokal, serta tingkatan busana masih dibahas secara terpisah. Belum ditemukan pada rujukan yang ditelaah suatu perancangan yang secara khusus menerjemahkan Pasukan Pengintai ke dalam busana techwear berbahan lurik. Ruang kebaruan penelitian ini terletak pada penyatuan narasi kebebasan, struktur militer, fungsi utilitarian, material lokal, dan pengembangan tiga kategori busana. Kebaruan juga diperkuat melalui stilisasi simbol sayap dan penciptaan identitas visual bertuliskan 自由 yang berarti kebebasan. Posisi tersebut membedakan karya dari busana bertema anime yang hanya memindahkan karakter atau logo ke permukaan produk.

Transformasi desain dilakukan melalui pengolahan siluet jaket dan *outer*, potongan asimetris, teknik *layering*, panel struktural, serta proporsi yang mendukung mobilitas. Elemen perlengkapan tempur tidak disalin secara literal, tetapi diubah menjadi strap, kantong besar, sistem pengikat, dan detail fungsional. Palet hijau tua, cokelat, abu-abu kebiruan, dan *beige* digunakan untuk mempertahankan kesan militer, tangguh, dan adaptif. Kain lurik, teknik *sashiko*, *reverse appliqué*, serta kombinasi bahan transparan atau jaring digunakan untuk memperkuat tekstur dan nilai visual karya. Pengolahan tersebut diarahkan agar hubungan antara sumber ide, fungsi busana, material, dan karakter pemakai terbaca secara utuh.

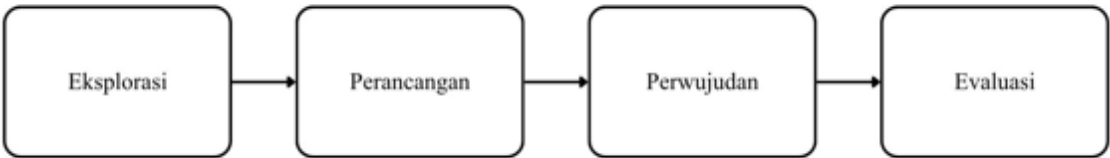
Penelitian ini bertujuan merancang dan mewujudkan busana kontemporer bergaya *techwear* yang bersumber dari karakter visual dan nilai Pasukan Pengintai dalam anime *Attack on Titan*. Penelitian juga bertujuan mengembangkan penerapan unsur lurik dan teknik manipulasi kain pada kategori *ready-to-wear*, *ready-to-wear deluxe*, dan *haute couture*. Hasil perancangan akan disajikan melalui pagelaran busana sebagai media pengujian tampilan, fungsi, dan keterbacaan konsep. Karya ini diharapkan memperluas alternatif pengembangan busana berbasis budaya populer tanpa menghilangkan identitas lokal dan nilai kebaruan desain. Selain memberikan kontribusi akademis, karya diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa dan desainer muda dalam mengolah narasi fiksi menjadi busana yang relevan, fungsional, dan memiliki karakter kuat.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya yang terdiri atas tahap eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi. Eksplorasi merupakan proses pengembangan gagasan melalui kegiatan berpikir, mengamati, membayangkan, dan

merespons sumber ide yang akan diwujudkan menjadi karya (Ramatullah, 2021). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi anime *Attack on Titan*, pencarian referensi daring, dan studi pustaka mengenai Pasukan Pengintai serta busana techwear. Unsur yang diamati meliputi siluet seragam, warna, simbol, sistem harness, strap, dan perlengkapan tempur yang memiliki nilai fungsional. Data tersebut dianalisis untuk menentukan elemen visual yang dapat ditransformasikan menjadi busana kontemporer tanpa meniru kostum secara langsung.



Gambar 1. 2 Tahapan Penciptaan Busana Kontemporer Berbasis Karakter Pasukan Pengintai
Sumber: Diolah oleh penulis, 2026

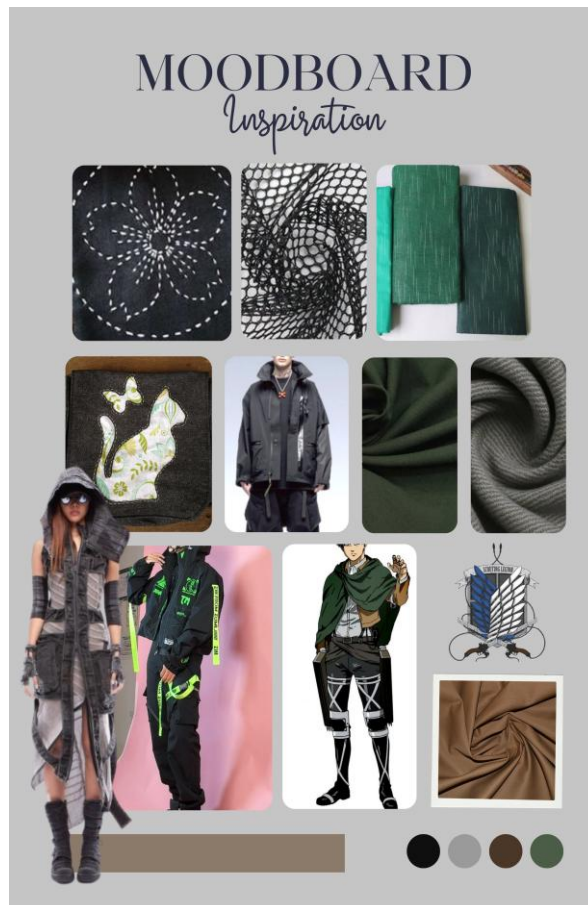
Tabel 1. 1 Ringkasan Tahapan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Keluaran
Eksplorasi	Observasi, pencarian daring, dan studi pustaka	Unsur visual dan konsep dasar
Perancangan	Penyusunan moodboard, sketsa, dan seleksi desain	Desain terpilih
Perwujudan	Pembuatan pola, pemotongan, teknik hias, dan penjahitan	Karya busana
Evaluasi	Fitting dan pengujian fungsi	Karya yang telah disempurnakan

Eksplorasi dan Perancangan

Eksplorasi dilakukan melalui observasi tidak langsung, pencarian daring, dan studi pustaka. Observasi diarahkan pada bentuk seragam, siluet, warna, simbol, harness, strap, dan perlengkapan tempur Pasukan Pengintai karena unsur tersebut menjadi dasar transformasi desain (Romdona et al., 2025). Pencarian daring digunakan untuk mengumpulkan referensi busana utilitarian, techwear, material, dan perkembangan tren mode. Studi pustaka memanfaatkan jurnal, buku, dan publikasi ilmiah untuk memperkuat pemahaman mengenai busana kontemporer, simbol visual, serta teknik penciptaan karya (Wiranata & Ramli, 2025). Hasil eksplorasi kemudian diseleksi berdasarkan relevansi bentuk, fungsi, warna, dan kemungkinan penerapannya pada busana.

Tahap perancangan dimulai dengan penetapan arah tren dan penyusunan *moodboard* yang memuat sumber inspirasi, palet warna, tekstur, material, serta referensi siluet. Arah desain merujuk pada *trend forecasting 2025–2026 “STRIVE”*, khususnya subtema *Indie Rebellion* yang menekankan keberanian, perlawanan, dan kebebasan berekspresi (Nisak & Sulistyowati, 2022). Moodboard digunakan untuk menjaga konsistensi visual dan memudahkan pengembangan ide menuju sketsa yang lebih terarah (Fatin et al., 2023). Sketsa alternatif dikembangkan untuk kategori *ready-to-wear*, *ready-to-wear deluxe*, dan *haute couture*. Desain terpilih ditentukan berdasarkan kesesuaian sumber ide, fungsi, estetika, tingkat kerumitan, dan kelayakan produksi..



Gambar 1. 3 Moodboard dan Desain Terpilih
Sumber: Desain oleh Widia Ningsih, 2026

Perwujudan Karya

Tahap perwujudan dilakukan dengan mengembangkan desain terpilih menjadi pola skala 1:4 dan pola produksi skala 1:1. Material utama yang digunakan meliputi kain *drill*, tenun lurik hujan gerimis, kain mesh, katun Madinah, dan furing. Tenun lurik hujan gerimis dipilih sebagai representasi wastra lokal yang memiliki pola garis sederhana, kuat, dan khas (Putri & Syafii, 2024). Teknik yang diterapkan mencakup konstruksi jahit butik, pemasangan *interfacing*, *sashiko*, dan *reverse appliqué* sebagai pembentuk struktur sekaligus detail dekoratif (Ahmed & Elsayed, 2019; Jamil et al., 2020; Nurliana et al., 2021). Proses produksi meliputi pembuatan pola, pemotongan bahan, penerapan teknik hias, penyambungan komponen, pemasangan detail fungsional, dan penyelesaian akhir.

Evaluasi Karya

Evaluasi dilakukan melalui proses *fitting* untuk menilai kesesuaian ukuran, proporsi, bentuk, kenyamanan, dan mobilitas busana. Pengujian fungsi diterapkan pada saku kargo, resleting, *strap*, *buckle*, *knee pad*, kantong layar sentuh, dan komponen busana multifungsi. Aspek estetika dinilai berdasarkan kesatuan siluet, warna, tekstur, material, serta keterbacaan karakter Pasukan Pengintai. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki ukuran, posisi detail, kekuatan jahitan, sistem pengunci, dan kerapian penyelesaian. Karya dinyatakan memenuhi tujuan penciptaan apabila nyaman digunakan, berfungsi sesuai rancangan, dan mampu merepresentasikan karakter Pasukan Pengintai dalam busana kontemporer bergaya *techwear*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementasi Karya

Bagian ini menyajikan hasil implementasi metode penciptaan busana kontemporer yang bersumber dari karakter Pasukan Pengintai dalam anime *Attack on Titan*. Proses penciptaan menghasilkan tiga kategori karya, yaitu *ready-to-wear*, *ready-to-wear deluxe*, dan *haute couture*. Setiap kategori memiliki nama, makna, tingkat kerumitan, serta fungsi yang berbeda. Pembahasan difokuskan pada hubungan antara konsep, unsur desain, prinsip desain, material, teknik, dan hasil visual karya. Ketiga karya dibandingkan untuk melihat perkembangan gagasan dari keberanian, perjuangan, hingga kebebasan.

- a. Busana *Ready-to-Wear* “Yuuki”

Karya *ready-to-wear* diberi nama “Yuuki” yang berarti keberanian. Makna tersebut menggambarkan langkah awal untuk keluar dari zona nyaman dan menghadapi tantangan, sejalan dengan semangat Pasukan Pengintai. Busana terdiri atas *inner*, *blazer* pendek, dan celana lurus berpotongan longgar yang mendukung kenyamanan pemakai. Siluet berlapis menghasilkan tampilan modern, sedangkan detail *strap*, *buckle*, dan *knee pad* memperkuat karakter utilitarian. Hasil visual karya ditampilkan pada Gambar 1.4.

Hasil visual karya ditampilkan pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Hasil karya busana *ready-to-wear* “Yuuki”
Sumber: Foto Muhammad Aris Hendra, 2026

Unsur garis muncul melalui strap vertikal, tali silang diagonal, dan jahitan *sashiko* yang mengarahkan pandangan dari bagian atas ke bawah. Bentuk geometris terlihat pada panel, gesper, dan pelindung lutut, sementara tekstur diperoleh dari perpaduan kain *drill*, tenun lurik hujan gerimis, dan mesh. Penggunaan tenun lurik menghadirkan identitas lokal, sedangkan teknik *sashiko* membentuk tekstur timbul sekaligus memperkuat bidang kain (Nurliana et al., 2021; Putri & Syafii, 2024). Warna krem, coklat, hijau tua, dan abu-abu disusun untuk menciptakan kesan stabil, taktis, dan tidak berlebihan. Kesatuan karya terbentuk melalui pengulangan warna bumi dan elemen utilitarian, sedangkan keseimbangan asimetris terlihat pada posisi *knee pad* serta variasi panjang strap.

Irama visual dibangun melalui pengulangan strap, warna hijau, dan aksen coklat pada beberapa bagian busana. Titik perhatian berada pada jahitan *sashiko* di lengan dan paha yang diperkuat oleh tenun lurik pada bahu serta punggung. Proporsi *blazer* pendek dan celana longgar menghasilkan kontras yang tetap seimbang. Secara visual, desain ini memperlihatkan penerapan karakter Pasukan Pengintai dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah digunakan sehari-hari. Karya “Yuuki” berhasil menyampaikan keberanian melalui struktur yang ringan, fungsional, dan tetap memiliki identitas.

b. Busana *Ready-to-Wear Deluxe* “Tatakai”

Karya *ready-to-wear deluxe* diberi nama “Tatakai” yang berarti perjuangan. Konsep ini menggambarkan keteguhan dalam menghadapi tekanan dan pengorbanan selama proses mencapai tujuan. Busana terdiri atas jaket dan celana kargo dengan siluet *relaxed fit* yang memberikan ruang gerak lebih luas. Tingkat kerumitan karya meningkat melalui penggunaan saku kargo, panel silang, kantong layar sentuh, strap, *buckle*, dan *knee pad*. Hasil karya “Tatakai” ditampilkan pada Gambar 1.5.



Gambar 1. 5 Hasil karya busana *ready-to-wear deluxe* “Tatakai”

Sumber: Foto Muhammad Aris Hendra, 2026

Garis vertikal pada resleting, tenun lurik, dan sashiko memberi kesan tegas, sedangkan garis diagonal pada panel belakang membangun kesan dinamis. Bentuk geometris mendominasi saku, panel, strap, serta pelindung lutut sehingga tampilan busana terasa teknis dan terorganisasi. Kain *drill* memberi struktur, mesh menciptakan ventilasi dan transparansi, sedangkan lurik menambah kekayaan tekstur lokal. Perpaduan warna cokelat, hijau tua, abu-abu, dan hitam menjaga hubungan antara nuansa militer, modern, dan tradisional. Pengolahan fungsi dan tampilan tersebut sesuai dengan karakter techwear yang menggabungkan estetika futuristik dan kegunaan praktis (Wiranata & Ramli, 2025).

Kesatuan tampak dari konsistensi panel, warna bumi, dan detail utilitarian di seluruh bagian busana. Keseimbangan asimetris muncul melalui perbedaan detail kanan dan kiri tanpa mengurangi kestabilan komposisi. Irama dibentuk oleh pengulangan strap, bidang hijau, dan jahitan dekoratif dari bagian atas menuju bawah. Titik perhatian berada pada motif sayap di punggung yang dibuat dengan sashiko dan didukung oleh panel silang di bawahnya. Dibandingkan “Yuuki”, karya “Tatakai” menampilkan struktur lebih kompleks dan fungsi penyimpanan yang lebih kuat sebagai representasi perjuangan.

c. Busana *Haute Couture* “Jiyuu”

Karya *haute couture* diberi nama “Jiyuu” yang berarti kebebasan. Makna tersebut menandai fase akhir perjalanan setelah keberanian dan perjuangan berhasil dilalui. Busana terdiri atas inner, jaket pendek bertudung besar, celana kargo *oversized*, serta tas yang dapat diubah menjadi vest. Sistem modular dan perubahan fungsi pada aksesoris menjadi pembeda utama karya ini dibandingkan dua kategori sebelumnya. Hasil karya “Jiyuu” ditampilkan pada Gambar 1.6.



Gambar 1. 6 Hasil karya busana haute couture “Jiyuu”

Sumber: Foto HOMEPIPA Art House, 2026

Garis vertikal, horizontal, diagonal, dan lengkung diterapkan melalui resleting, panel, strap, sambungan material, serta pola jahitan dekoratif. Siluet jaket pendek dengan volume lengan dan tudung besar membangun kesan protektif, sedangkan celana longgar memperkuat mobilitas. Tekstur karya terbentuk dari drill, tenun lurik, mesh, sashiko, dan reverse appliqué yang menghasilkan permukaan berlapis. Teknik reverse appliqué menampilkan lapisan kain di bawah bidang potongan sehingga menambah kedalaman visual pada motif (Ahmed & Elsayed, 2019). Palet coklat, abu-abu, hijau, dan krem menjaga kesatuan tampilan sekaligus mempertemukan karakter militer dengan identitas lokal.

Kesatuan karya dibangun melalui kesinambungan detail teknis, tekstur, serta warna yang digunakan pada jaket, celana, dan aksesoris. Keseimbangan asimetris terlihat pada pembagian panel dan penempatan saku yang tidak seragam, tetapi tetap terkendali. Irama visual muncul melalui pengulangan cargo pocket, strap, dan jahitan sashiko dari bagian bahu hingga celana. Titik perhatian terletak pada tudung besar, motif simbolik di punggung, dan tas multifungsi yang dapat berubah menjadi vest. Karya “Jiyuu” memperlihatkan tingkat eksplorasi tertinggi melalui perpaduan fungsi, transformasi, dan ekspresi visual.

Pembahasan Perbandingan Karya

Ketiga karya menunjukkan perkembangan gagasan yang berurutan dari “Yuuki”, “Tatakai”, hingga “Jiyuu”. “Yuuki” menekankan kemudahan pakai dan fungsi dasar, “Tatakai” meningkatkan kompleksitas struktur, sedangkan “Jiyuu” memperluas fungsi melalui sistem modular. Persamaan ketiganya terlihat pada penggunaan warna bumi, tenun lurik, kain drill, mesh, strap, dan elemen kargo. Perbedaan utama terletak pada jumlah komponen, tingkat pengerjaan, intensitas detail, dan kemampuan transformasi busana. Ringkasan hasil perbandingan disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 1. 2 Perbandingan Hasil Penciptaan Karya

Aspek	Yuuki	Takatai	Jiyuu
Kategori	<i>Ready-to-wear</i>	<i>Ready-to-wear deluxe</i>	<i>Haute couture</i>
Makna	Keberanian	Perjuangan	Kebebasan
Siluet	Blazer pendek dan celana lurus	Jaket dan celana kargo	Jaket bertudung dan celana oversized
Detail utama	Strap, <i>knee pad</i> , dan <i>sashiko</i>	Saku kargo, panel silang, dan kantong layar sentuh	Tas menjadi <i>vest</i> , tudung besar, dan sistem modular
Teknik hias	<i>Sashiko</i>	<i>Sashiko</i>	<i>Sashiko dan reverse appliqué</i>
Tingkat kerumitan	Sederhana	Menengah	Tinggi
Fungsi	Busana harian	Busana fungsional dengan detail tambahan	Busana artistik dan multifungsi

Hasil implementasi menunjukkan bahwa unsur visual Pasukan Pengintai dapat diolah tanpa menyalin kostum anime secara langsung. Identitas sumber ide tetap terbaca melalui struktur taktis, simbol kebebasan, palet warna, dan detail fungsional. Penggunaan lurik memperluas karakter karya karena menambahkan unsur lokal pada gaya techwear yang modern. Penerapan *sashiko* dan *reverse appliqué* juga memperkuat nilai dekoratif sekaligus membangun tekstur. Rangkaian karya ini memperlihatkan bahwa tema keberanian, perjuangan, dan kebebasan dapat diterjemahkan secara bertahap ke dalam busana kontemporer yang memiliki fungsi dan identitas visual kuat.

KESIMPULAN

Penciptaan karya Busana Kontemporer Berbasis Karakter Pasukan Pengintai pada Anime *Attack on Titan* berhasil mengadaptasi karakter visual dan nilai filosofis Pasukan Pengintai ke dalam rancangan busana kontemporer yang sesuai dengan perkembangan mode masa kini. Proses penciptaan dilakukan melalui tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan sehingga menghasilkan desain yang merepresentasikan nilai keberanian, kebebasan, perjuangan, serta semangat eksplorasi sebagai identitas utama Pasukan Pengintai. Penerapan gaya techwear diwujudkan melalui pengolahan siluet, penggunaan detail *layering*, *strap*, *cargo pocket*, logo kebebasan (自由), serta teknik *sashiko* dan *reverse appliqué* yang memperkuat karakter visual pada setiap karya. Hasil akhir berupa tiga kategori busana, yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture*, menunjukkan bahwa karakter dari anime *Attack on Titan* dapat ditransformasikan menjadi karya busana yang memadukan nilai estetis, fungsi, dan utilitas secara seimbang. Tujuan penciptaan karya telah tercapai melalui hadirnya busana kontemporer yang tidak hanya memiliki identitas visual yang kuat, tetapi juga mampu menghadirkan interpretasi baru terhadap karakter Pasukan Pengintai sebagai sumber inspirasi dalam desain mode.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, kesehatan, dan kemudahan sehingga penelitian penciptaan karya berjudul Busana Kontemporer Berbasis Karakter Pasukan Pengintai pada Anime *Attack on Titan* dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa, kasih sayang, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama proses penyusunan karya. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak di Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah memberikan arahan, masukan, dan fasilitas selama proses penelitian. Terima kasih turut disampaikan kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, semangat, serta dukungan sehingga penelitian dan penciptaan karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, O. K., & Elsayed, N. A. A. (2019). Fabric manipulation as a fashion inspiration source for children clothes. *International Design Journal*, 9(4).
- Damayanti, T. A., Sari, L. P. A. D., & Ruspawati, W. A. I. (2023). Penciptaan Karya Busana Chandra Edha Ramida : Tradisi Dudgeran di Kota Semarang. *Bhumidevi : Journal of Fashion Design*, 3(3).
- Enrico. (2023). Perancangan Produk Fashion Kontemporer Berdasarkan Budaya Peranakan Dengan Menerapkan Motif Batik Pesisir. *Jurnal Rupa*, 8(1), 27–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.25124/rupa.v8i1.5832>
- Jamil, A., Aprilia, N., & Mufti, D. (2020). Proses Pengepresan Busana Wanita Di Kelurahan Klamalu Distrik Mariat Kabupaten Sorong. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 2(2), 9–17.
- Meilani, Y. R. (2024). FANATISME PENGGEJAR TERHADAP ATTACK OF TITAN:(Studi Kasus Kualitatif Fenomenologi dalam Komunitas Anime Lovers Indonesia). *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(1), 122–131.
- Ngurah, A. A., Tenaya, A. M. K., Putu, D. A., & Sari, L. (2021). PENCIPTAAN BUSANA HAUTE COUTURE DENGAN KONSEP BURUNG JALAK BALI. *MODA*, 3(2).
- Nisak, M., & Sulistyowati, T. (2022). Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswi Dalam Trend Fashion (Studi Kasus Mahasiswi Jurusan Manajemen Universitas Islam Lamongan). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 4(2).
- Nurliana, A., Rosmiaty, R., & Riwayani, R. (2021). Analisis Motif Dengan Teknik Sashiko Pada Blazer Dari Kain Sutra Taffeta Sumber Ide Bunga Lagosi. *Journal HomeEc*, 16(2), 1907–5081.
- Panjaitan, L. L., & Fatimah, R. (2025). Evolusi Pengaruh Budaya Jepang dalam Desain dan Gaya Berpakaian di Indonesia: Kajian Sistematis. *KIRYOKU*, 9(2), 442–454.
- Putri, L. N., & Syafii, S. (2024). MOTIF KERAJINAN TENUN TROSO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA GAMBAR DEKORATIF DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA BAGI SISWA SMP NEGERI 2 PECANGAAN JEPARA. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 13(2), 52–67.
- Ramatullah, L. S. (2021). Eksplorasi Media Seni Rupa Dua Dimensi Menggunakan Mika Akrilik. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(1), 68–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/moda.v4i2.2730>
- Ratnasari, D., Tanzil, M. Y., & Tahalele, Y. K. S. (2022). Perancangan Ready-To-Wear Untuk Anak Muda Dengan Batik Phoenix Kontemporer Pada Brand DRL. *MODA*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/moda.v4i2.2730>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Sephiani, S., & Yanuarini, D. (2025). Busana Kontemporer Dengan Teknik Smock Jepang. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 3(1), 201–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.61930/visart.v3i1.1197>
- Susi, G., Inty, N., Imami, A. T. R., & Lutfiyah, H. (2024). Penciptaan Busana dengan Sumber Ide Rumah Adat Suku Tengger. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 307–326. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i4.1072>
- Wiranata, H. M., & Ramli, A. (2025). KAJIAN PUSTAKA TENTANG VISUAL BRANDING PADA FASHION TECHWEAR UNTUK KONSUMEN GEN Z. *Jurnal Rupa Matra*, 3(2), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.62375/jdkv.v3i2.535>
- Yuwono, A. I., & Anindita, R. M. (2024). Menilik Komik Shingeki no Kyojin melalui Kacamata Masyarakat Simulasi Baudrillard. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 21(1), 39–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jik.v21i1.6361>