

**PENGGUNAAN *TREND FORECASTING* 2017/18 GREYZONE
SEBAGAI ACUAN DALAM PENCiptaan KARYA
DESAINER YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
Mei Dyanggita Yustiari
NIM 13513241047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGGUNAAN TREND FORECASTING 2017/18 GREYZONE
SEBAGAI ACUAN DALAM PENCIPTAAN KARYA
DESAINER YOGYAKARTA**

Oleh :
Mei Dyanggita Yustiari
NIM 13513241047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1)Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* sebagai acuan; 2)Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* Tema Archean; 3)Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* Tema Vigilant; 4)Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* Tema Cryptic; 5)Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* Tema Digitarian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian sebanyak 3 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil validitas isi 97,6% menunjukkan layak digunakan dan reliabilitas menggunakan rumus *Intraclass Correlation* (ICC) dengan hasil 0.980 dalam kategori stabilitas tinggi. Teknik analisis data dilakukan adalah statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1)Penggunaan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* sebagai acuan penciptaan karyatermasuk dalam kategori Sebagian Besar digunakan dengan skor mean ideal 250, dan rata-rata 261,9; 2) enggunaan unsur tema Archean termasuk dalam kategori Sebagian Besar digunakan, dengan mean sebesar 63,3; 3)Penggunaan unsur tema Vigilant termasuk dalam kategori Sebagian Besar digunakan, dengan mean sebesar 66,36; 4) Penggunaan unsur tema Cryptic termasuk dalam kategori Sebagian Besar digunakan, dengan mean sebesar 65,9; 5)Penggunaan unsur tema Digitarian termasuk dalam kategori Sedang digunakan, dengan mean sebesar 57. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan trend forecast dalam penciptaan karya desainer sangat penting.

Kata kunci : *fashion trend forecasting, Greyzone, penciptaan karya, desainer, Yogyakarta*

**USE OF 2017 / 18 GREYZONE TREND FORECASTING AS REFERENCE
IN THE CREATION OF DESIGNERS' WORKS IN YOGYAKARTA**

By:
Mei Dyanggita Yustiari
NIM 13513241047

ABSTRACT

This study aims to: 1) know the creation of the designers' works in Yogyakarta by using Trend Forecasting 2017/18 Greyzone as a reference; 2) know the creation of designer works in Yogyakarta using the 2017/18 Greyzone Archean Theme Trend Forecasting; 3) know the creation of designers' works in Yogyakarta by using Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Vigilant Theme; 4) know the creation of designers' works in Yogyakarta by using the 2017/18 Trend Forecasting Greyzone Cryptic Theme; 5) know the creation of designers' works in Yogyakarta by using Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Digitarian Themes.

This research employs quantitative descriptive approach. The population in the study is three people, with the sampling technique of samples saturated. The data collection was conducted using questionnaires. The result of the content validity is 97.6% indicating that it is feasible to use. The reliability test was conducted using the Intraclass Correlation (ICC) formula with the result of 0.980 in the high stability category. The technique of data analysis is descriptive statistic with percentage.

The results show that: 1) the use of the 2017/18 Greyzone Trend Forecasting as the reference for creation of the works is included in the Most Used category with an ideal mean score of 250, and an average of 261.9; 2) the use of the Archean theme element is included in the Most used category, with a mean of 63.3; 3) the use of Vigilant theme elements is included in the Most used category, with a mean of 66.36; 4) the use of Cryptic theme elements is included in the Most used category, with a mean of 65.9; 5) the use of the Digitarian theme element is included in the Medium category, with a mean of 57. These results indicate that the use of forecast trends in the creation of designer work is very important.

Keywords : *fashion trend forecasting, Greyzone, creation of works, designers, Yogyakarta*

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGGUNAAN TREND FORECASTING 2017/18 GREYZONE SEBAGAI ACUAN DALAM PENCINTAAN KARYA DESAINER YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

Mei Dyanggita Yustiari
NIM 13513241047

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal Juli 2018

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan

Sri Widarwati, M.Pd

Ketua Penguji/Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

27-07-2018

Triyanto, M.A.

Sekretaris

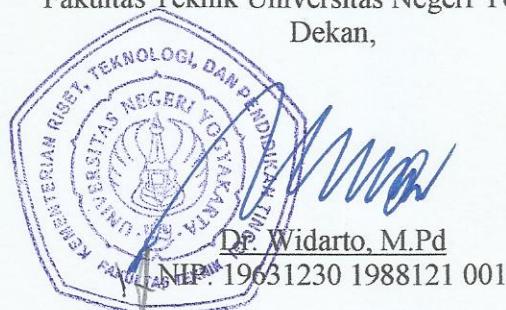
Dr. Sri Wening

Penguji

27-07-2018

27-07-2018

Yogyakarta, Juli 2018
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone*
Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer
Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Yang menyatakan,



Mei Dyanggita Yustiari

NIM . 13513241047

MOTTO

“Kill them with success, and burry them with a big smile”
(G Dragon)

“Life is only a path full of efforts”
(Byun Baekhyun)

“Make a wish, change to reality”
(Nakamoto Yuta)

PERSEMBAHAN

*Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang
Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk*

*Ayah dan Ibuk tercinta
yang tidak pernah bosan menanyakan kabar, yang selalu mendukung impian serta
cita-cita. Tanpa kalian, tidak akan ada saya yang sekarang ini terus menekuni
apa yang sudah saya jalani.*

*Mbak Yekti Riansari dan Mas Guruh Eka
termakasih telah menjadi orang tua kedua bagi saya, terimakasih sudah
membimbing, dan membantu dalam segala hal,*

*Adek Raditya Sukma Ndari
Saya bangga mempunyai adek yang sangat hebat. Teruslah bermimpi yang indah,
lalu wujudkan!*

*Keponakan tercinta, Kinnara Sekar Mahardianto
Terimakasih selalu menjadi obat, selalu menjadi penghibur disaat perasaan
tidak menentu*

*Sahabat saya yang sudah seperti keluarga selama di Yogyakarta,
Nasiha Al Sakinah, Isnaini Fatimah, Yeti Nurfendah, Eka Fitriyani, Yan Permana,
Ananda Ayu Widyaningrum, Hanung Tyas Hutama, Dinda Hidayanti, Dimas
Ferdiyanto, Krisna Dewantara, Atiyatul Izza, Aisyah, dan Nurgiyanto*

*Teman seperjuangan yang selalu menguatkan,
'Bot Hidup' Noor Ilmi, Khalaeskha Afati, Febri Rahmawati, Aulia Tri Sakti,
Linda Rania, Lia Noor Rahmawati, dan Selly Indah Perdana*

Teman-teman seperjuangan Fashionology'13,

*Bias yang selalu menerangi dan menemani di kala malam lembur revisi,
(lagu-lagu dari NCT, Day6, JBJ, Nu'est, Seventeen, BtoB, IKON, Pentagon, dan para idol lainnya)*

*Kampus dan Alamamter tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
Yang telah mewujudkan salah satu mimpi saya menjadi Mahasiswi di kampus ini*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Penggunaan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer Yogyakarta” dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman. Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini telah mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan nasihat, arahan, bimbingan, motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Sri Wening, selaku Pengaji yang telah memberikan koreksi serta masukan secara komperhensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Triyanto, M.A selaku Sekretaris yang telah memberikan koreksi serta masukan secara komperhensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan arahan/masukan dalam pembuatan instrumen sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

5. Ibu Pungky Rima Syafitri selaku Desainer di Pungky Rumah Jahit dan validator yang telah membantu dan memberikan arahan selama penelitian di Pungky Rumah Jahit.
6. Ibu Mutiara Hati selaku validator yang telah membantu dan memberikan arahan selama penelitian di Pungky Rumah Jahit.
7. Ibu Dr. Widi hastuti, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
8. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, STP, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Akhir kata saya berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua,
Aamiin,

Yogyakarta, Juni 2018

Mei Dyanggita Yustiari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	11
1. Definisi Trend	11
2. <i>Fashion Forecasting</i>	12
3. <i>Trend Forecast 2017/18 Grey Zone</i>	13
4. Analisis Trend	21
5. Analisis <i>Trend 2017/18 Grey Zone</i>	27
6. Penciptaan Karya	38
B. Kajian Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir	53
D. Pertanyaan Penelitian	54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	57
D. Definisi Operasional Variabel	58
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	65
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	64
G. Teknik Analisis Data	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	71
1. Penggunaan Trend Greyzone	71
2. Penggunaan Tema Archean	73
3. Penggunaan Tema Vigilant	75
4. Penggunaan Tema Cryptic	76
5. Penggunaan Tema Digitarian	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian	81
1. Penggunaan Trend Greyzone	81
2. Penggunaan Tema Archean	83
3. Penggunaan Tema Vigilant	85
4. Penggunaan Tema Cryptic	87
5. Penggunaan Tema Digitarian	89

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	92
B. Implikasi	93
C. Keterbatasan Penelitian	93
D. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	54
Gambar 2. Penggunaan <i>Trend Forecast 2017/18 Greyzone</i>	73
Gambar 3. Penggunaan Tema Archean	74
Gambar 4. Penggunaan Tema Vigilant.....	76
Gambar 5. Penggunaan Tema Cryptic	78
Gambar 6. Penggunaan Tema Digitarian.....	79
Gambar 7. Penggunaan Trend Greyzone berdasarkan Tema	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perbandingan trend Greyzone oleh Bekraf dan IFC	16
Tabel 2. Perbandingan trend Greyzone oleh Bekraf dan IFC	17
Tabel 3. Perbandingan trend Greyzone oleh Bekraf dan IFC	18
Tabel 4. Analisis Penelitian yang Relevan.....	51
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Penggunaan <i>Trend Forecast 2017/18 Greyzone</i>	60
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Archean).....	61
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Vigilant)	62
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Cryptic)	63
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Digitarian)	64
Tabel 10. Hasil validitas telaah ahli/pakar pada instrumen.....	66
Tabel 11. Kriteria Kelayakan Instrumen.....	66
Tabel 12. Hasil uji Reliabilitas Instrumen.....	67
Tabel 13. Pengkategorian Posisi Kecenderungan Data Penelitian.....	69
Tabel 14. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan <i>Trend Forecast 2017/18 Greyzone</i>	72
Tabel 15. Klasifikasi kecenderungan penggunaan <i>Trend Forecast 2017/18 Greyzone</i>	72
Tabel 16. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Archean.....	73
Tabel 17. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Archean	74
Tabel 18. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Vigilant	75
Tabel 19. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Vigilant.....	75
Tabel 20. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Cryptic	76
Tabel 21. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Cryptic	77
Tabel 22. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Digitarian	78
Tabel 23. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Digitarian.....	79
Tabel 24. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone ditinjau dari Tema	80
Tabel 26. Penggunaan tema Archean.....	84
Tabel 27. Penggunaan tema Vigilant	86
Tabel 28. Penggunaan tema Cryptic	88
Tabel 29. Penggunaan tema Digitarian	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	97
Lampiran 2. Data Penelitian.....	114
Lampiran 3. Surat Penelitian.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berawal dari gebrakan di Inggris, ekonomi atau industri kreatif kini banyak diadopsi negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Dengan komposisi jumlah penduduk usia muda sekitar 43 persen (sekitar 103 juta orang), Indonesia memiliki basis sumber daya manusia cukup banyak bagi pengembangan ekonomi kreatif. Industri Kreatif merupakan kelompok industri yang terdiri dari berbagai jenis industri yang masing-masing memiliki keterkaitan dalam proses pengeksplorasi ide atau kekayaan intelektual menjadi nilai ekonomi tinggi yang dapat menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian.

Dalam industri kreatif, sumber daya manusia adalah kekuatan utama. Hal ini karena produk-produk yang dihasilkan dari sektor ini berasal dari ide-ide kreatif hasil pemikiran manusia. Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Berkaf) telah menetapkan 16 subsektor yang didukung dalam industri kreatif, di antaranya yaitu aplikasi dan pengembangan permainan (*game*), arsitektur, desain interior, desain

komunikasi visual, desain produk, *fashion*, film, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio.

Data statistik ekonomi kreatif Indonesia pada 2016 menyebutkan bahwa sejak 2010 hingga 2015, besaran PDB ekonomi kreatif mengalami kenaikan rata-rata 10,14% setiap tahunnya, yaitu dari Rp 525.96 triliun menjadi Rp 852.24 triliun. Nilai ini memberikan kontribusi terhadap perekonomian nasional berkisar 7,38% sampai 7,66%, yang didominasi oleh tiga subsektor, yaitu kuliner dengan 41,69%, *fashion* 18,15%, dan kriya 15,70%.

Tak hanya itu, ketiga subsektor tersebut juga mendominasi permintaan ekspor produk ekonomi kreatif di tahun 2015. Dari infografis Realissasi Kegiatan Direktorat Riset dan pengembangan ekonomi kreatif 2016, kuliner berada pada peringkat pertama dengan 73,41%, diikuti fesyen dengan 42,84%, dan kriya 40,60%.

Hingga saat ini, dukungan pemerintah terhadap para pelaku industri kreatif masih terus berjalan. Berdasarkan siaran pers Berkaf, pemerintah optimis bahwa ekonomi kreatif akan menjadi tulang punggung perekonomian nasional. Menurut Saleh Husin, Menteri Perindustrian, Kementerian Perindustrian terus mendorong pengembangan industri kreatif nasional, yang bertambah 7% setiap tahunnya.

Salah satu langkah Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dalam mendukung industri kreatif adalah dengan meluncurkan buku Indonesia Trend Forecast (ITF) 2017-2018 yang diberi judul Greyzone untuk subsektor Interior, desain produk, *fashion*, dan kriya. Melalui ilustrasi dan visualisasi yang dielaborasikan dalam *trend* Greyzone, para pelaku di subsektor *fashion* dapat menggali inspirasi seperti

apa model yang akan digunakan dalam karya mereka dan tentunya ini dapat membantu proses riset dan pengembangan yang menjadi tantangan dalam subsektor ini. Buku *trend Greyzone* ini juga dapat membantu proses peningkatan kompetensi institusi pendidikan fesyen di Indonesia, sehingga kualitas para lulusannya juga meningkat dan memiliki daya saing dengan desainer luar negeri.

Trend Forecasting sendiri bukanlah suatu hal yang baru dalam bidang fesyen. *Trend Forecasting* atau yang bisa disebut juga *Fashion Forecasting* di bidang fesyen ini telah ada sejak tahun 1917 yang pertama kali dikemukakan oleh *Textile Color Card Association of America (TCCA)* yang difokuskan untuk fesyen busana wanita. Sejak Amerika Serikat memimpin pemasaran global busana setelah Perang Dunia II, banyak bermunculan perusahaan khusus *fashion forecasting* di berbagai industri, termasuk perusahaan yang fokus di bahan tekstil sintetis pada tahun 1950-an, busana pria pada tahun 1960-an, furnitur pada tahun 1970-an, serta interior dan busana olahraga pada tahun 1980-an (Branon, 2010; McKelvey & Munslow, 2008).

Layanan *forecast* ini digunakan untuk mengidentifikasi elemen penting seperti palet warna yang berbeda untuk setiap musim baru, bahan dan teknologi pembuatan busana yang digunakan, bentuk dan siluet, aksesori dan tema yang diusulkan atau inspirasi *looks* oleh *Haute Couture*, *Ready to Wear*, koleksi desainer, atau *Street Style*. Hal ini memungkinkan bagi para desainer untuk mendapatkan gambaran tentang mode yang akan digemari di musim mendatang, agar tercipta suatu koleksi busana dengan tema baru.

Forecasting memiliki pengaruh besar dalam pengambilan sejumlah keputusan penting di dalam industri, namun terkadang, *forecasting* justru menjadi landasan dasar dalam pengambilan keputusan utama, termasuk jenis produk yang akan diproduksi, berapa banyak dan bagaimana alokasi biaya dalam produksi, bagaimana cara untuk mengiklankan atau mempromosikan produk dengan tepat, dan bagaimana cara untuk menyesuaikan dengan permintaan pasar yang telah diperhitungkan terlebih dahulu.

Di dalam *trend Greyzone* terdapat empat tema dengan masing-masing tema memiliki tiga sub tema. Tema Archean memiliki ciri khas menampilkan keindahan bentuk alam, seperti contohnya bentuk membongkah seperti batu, bentuk meliuk seperti lapisan mineral dalam tanah, serta bentuk abstark dari pecahan bebatuan atau tekstur kasar dari kulit kayu. Pilihan warna yang digunakan dalam tema ini adalah warna natural bebatuan. Tema Vigilant memiliki ciri khas busana dengan penyelesaian teknik jahit yang presisi, pembuatan busana pada tema ini dikerjakan dengan cermat dan terukur. Nuansa warna kecoklatan yang digunakan dalam tema ini memberikan efek hangat saat dilihat. Selanjutnya tema Cryptic yang memiliki kesan misterius sebagai ciri khasnya, busana dengan tema ini lebih banyak menggunakan warna gelap dan unsur warna-warna dingin. Untuk menambah kesan dingin, nuansa warna yang digunakan lebih dominan hitam dan biru. Dan yang terakhir adalah tema Digitarian yang memiliki ciri khas *colorful*, dengan pilihan warna yang lebih variatif dari tema lainnya serta bentuk yang berani, tema Digitarian memberikan kesan yang ceria.

Dengan adanya trend forecasting Greystone di Indonesia akan memudahkan pelaku industri kreatif untuk mengembangkan kualitas produksi. Sebagai salah satu kota besar yang memiliki acara besar seperti Jogja Fashion Week dan Jogja Fashion Festival, desainer Yogyakarta tertantang untuk menampilkan koleksinya dalam beberapa peragaan busana. Masing-masing desainer bersaing untuk mengenalkan hasil karyanya yang dituangkan dalam busana yang memiliki ciri khas sang desainer. Salah satu contoh pada peragaan Jogja Fashion Festival 2017 terlihat keberagaman warna desainer dalam menuangkan trend dan imajinasinya dalam karya busana. Sebagian karya dari beberapa desainer dapat dengan mudah dikenali menggunakan trend Greystone dalam pemilihan warna maupun siluet yang digunakan. Namun sebagian lain lebih mengutamakan ciri khas desainer dan mengesampingkan trend di dalam karyanya.

Desainer Pungky Rima adalah salah satu desainer Yogyakarta yang ikut andil dalam peragaan busana Jogja Fashion Festival 2017 menampilkan busana *bridal* dengan pilihan warna peach yang terlihat lebih mengutamakan ciri khas desainer dibanding menonjolkan unsur trend Greystone. Namun dalam peragaan Jogja Fashion Week 2017 terlihat bahwa karya yang diciptakan oleh desainer Pungky Rima mengandung unsur tema Cryptic dari trend Greystone.

Dari hasil observasi baik desainer Pungky Rima mengungkapkan bahwa trend forecast memiliki peranan yang sangat penting, terutama dalam proses penciptaan busana. Namun dalam proses penciptaan busana yang mereka lakukan, belum tentu sebuah trend tersebut akan digunakan. Bagi desainer, penggunaan trend Greystone tergantung pada sasaran konsumen yang akan dituju.

Adanya perbedaan dari para desainer dalam menggunakan acuan untuk menciptakan sebuah karya busana, menunjukkan bahwa tidak selamanya sebuah koleksi harus menampilkan *trend fashion* terkini. Dalam penggunaan trend pun tidak semua unsur dalam satu tema atau sub tema di masukkan ke dalam koleksi, satu koleksi bisa saja menggunakan warna dari tema archean namun dengan perpaduan siluet dari vigilant. Padahal dalam satu tema maupun sub-tema memiliki perbedaan masing-masing yang akan menciptakan karakter dari tema atau sub-tema tersebut.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan penelitian analisis trend dengan judul penggunaan Trend Forecast 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta. Analisis yang dilakukan terdiri dari *theme development; palette development; structural fabric decisions; fabric surface design; prototype pattern making construction and analysis; line presentation and adaption;* serta *intervening factors*, dalam masing-masing sub-tema yang mengarah pada trend Greyzone sebagai acuannya. Dengan demikian akan diketahui seberapa banyak unsur trend yang dimasukkan ke dalam sebuah karya busana.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Dalam beberapa peragaan busana, sebagian karya dari beberapa desainer dapat dengan mudah dikenali menggunakan trend Greyzone dalam pemilihan

- warna maupun siluet yang digunakan. Namun, ternyata terdapat perbedaan dalam acuan penciptaan karya karena sebagian lain lebih mengutamakan ciri khasnya sendiri dan mengesampingkan trend di dalam karyanya.
2. Dari hasil observasi desainer Pungky Rima mengungkapkan bahwa trend forecast memiliki peranan yang sangat penting, terutama dalam proses penciptaan busana. Namun dalam proses penciptaan busana yang mereka lakukan, belum tentu sebuah trend tersebut akan digunakan. Bagi keduanya, penggunaan trend Greyzone tergantung pada sasaran konsumen yang akan dituju.
 3. Adanya perbedaan dari para desainer dalam menggunakan acuan untuk menciptakan sebuah karya busana, menunjukkan bahwa tidak selamanya sebuah koleksi harus menampilkan trend *fashion* terkini.
 4. Dalam penggunaan trend pun tidak semua unsur dalam satu tema atau sub tema dimasukkan ke dalam koleksi, satu koleksi bisa saja menggunakan warna dari tema archean namun dengan perpaduan siluet dari vigilant. Padahal dalam satu tema maupun sub-tema memiliki perbedaan masing-masing yang akan menciptakan karakter dari tema atau sub-tema tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Banyak permasalahan yang berkaitan dengan peranan trend forecast dalam penggunaannya sebagai acuan dalam penciptaan karya. Namun berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada analisis penggunaan Indonesia *Trend Forecasting* 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta untuk mengetahui penggunaan unsur-

unsur dari masing-masing tema di dalam trend Greyzone. Analisis yang dilakukan terdiri dari *theme development; palette development; structural fabric decisions; fabric surface design; prototype pattern making construction and analysis; line presentation and adaption*; serta *intervening factors*, dalam masing-masing subtema yang mengarah pada trend Greyzone sebagai acuannya. Dengan demikian akan diketahui seberapa banyak unsur trend yang dimasukkan ke dalam sebuah karya busana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dirumuskan beberapa masalah yang akan dicari solusinya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan di dalamnya?
2. Bagaimanakah penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Archean sebagai acuan di dalamnya?
3. Bagaimanakah penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Vigilant sebagai acuan di dalamnya?
4. Bagaimanakah penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Cryptic sebagai acuan di dalamnya?

5. Bagaimanakah penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Digitarian sebagai acuan di dalamnya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan di dalamnya
2. Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Archean sebagai acuan di dalamnya
3. Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Vigilant sebagai acuan di dalamnya
4. Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Cryptic sebagai acuan di dalamnya
5. Mengetahui penciptaan karya Desainer di Yogyakarta dengan menggunakan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Digitarian sebagai acuan di dalamnya

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Bagi Desainer

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam wawasan pembelajaran bagi desainer pendatang baru.

b. Bagi Program Studi

Menambah referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai *Fashion Trend Forecasting* dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan sebagai calon desainer sehingga mampu memahami dan mengaplikasikan *Trend Forecast* dalam pembuatan desain busana dan selalu mengikuti perkembangan trend sehingga mampu mencapai pasar yang luas.

2. Secara Praktis

a. Bagi Desainer

Hasil penelitian ini secara praktis dapat mengetahui seberapa maksimal *Trend Forecast Greyzone* telah digunakan dalam pembuatan busana oleh desainer di Yogyakarta.

b. Bagi Program Studi

Menambah keberagaman penelitian sehingga dapat dijadikan referensi penelitian lainnya.

c. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan yang mendalam sebagai calon desainer sehingga mampu mengaplikasikan *Trend Forecast* dalam pembuatan desain busana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Trend

Trend merujuk pada perkembangan dan perubahan secara umum (Stone, 2008). Yang kemudian djielaskan lebih panjang dalam cambrige dictionary, trend dapat diartikan sebagai "*a general development or change in a situation or in the way that people are behaving*" yang dapat diartikan sebagai perkembangan umum atau perubahan dalam situasi atau cara orang berperilaku. Trend adalah seseuatu yang *hip* atau populer pada titik waktu tertentu. Sementara *trend* biasanya mengacu pada gaya tertentu dalam bidang mode ataupun hiburan. Sebuah *trend* hanya mencerminkan apa yang tampaknya akan terjadi pada waktu tertentu. Trend bisa terjadi di area manapun dan tidak hanya mencerminkan fashion, budaya pop dan hiburan. Ada juga yang bisa menjadi trend di pasar saham agar bullish atau bearish, tergantung indikator ekonomi, atau trend politik yang mencerminkan suasana hati bangsa saat ini. Beberapa trend menyenangkan, beberapa menakjubkan, beberapa mengerikan, tapi betapapun lama mereka bertahan, dan akan selalu ada trend baru yang datang untuk menggantikan yang lama.

Sedangkan dalam bidang pemasaran, menyatakan bahwa *trend* adalah suatu gerakan (kecenderungan) naik atau turun dalam jangka panjang, yang diperoleh dari rata-rata perubahan dari waktu ke waktu (Maryati, 2010).

Beberapa definisi mengenai trend tersebut dapat disimpulkan bahwa trend merupakan sebuah pergerakan perubahan menyeluruh yang berlangsung dari masa ke masa dan menciptakan sesuatu yang populer untuk ditirukan oleh beberapa kelompok di masanya. Dan kemudian trend lama akan selalu tergantikan oleh adanya trend baru.

2. Fashion Forecasting

“Fashion forecasting is a creative, continual process, involving observation, market and consumer research, analysis, interpretation, and synthesis” (Eundok et all, 2011). Yang berarti bahwa fashion forecasting adalah sebuah proses kreatif dan berkesinambungan, yang melibatkan pengamatan, riset pasar, konsumen, analisis, interpretasi, dan sintesis.

“Forecasting is both an art and a science. It is an art because forecasts are often based on intuition, good judgment, and creativity. It is also a science because forecasters use analytical concepts and models to predict forthcoming trends in systematic ways” (Sproles & Burns, 1994). Bahwa forecasting dapat diartikan sebagai seni maupun sains. Diartikan sebuah seni karena forecasting sering didasarkan pada intuisi, penilaian yang baik, dan kreativitas. Serta diartikan sebagai sains karena proses forecasting menggunakan konsep dan model analisis untuk memprediksi trend yang akan datang secara sistematis.

Dua jenis trend forecasting yang sering digunakan adalah : *short-term forecasting*, yaitu forecasting jangka pendek yang memprediksi suatu trend satu sampai dua tahun kedepan dan fokus pada produk baru, terutama warna, tekstil, dan *style*; dan *long-term forecasting*, yaitu forecasting jangka panjang yang memprediksi suatu trend untuk lima tahun kedepan atau lebih dan difokuskan pada arah suatu industri *fashion*, terutama pada material, desain, produksi, dan penjualan. Forecasting jangka panjang ini berkontribusi pada perusahaan fesyen untuk menentukan penggantian atau penambahan produksi, memulai bisnis baru, serta mengembalikan citra dari sebuah brand (Eondeok et al., 2013).

Dari beberapa definisi mengenai fashion forecasting, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fashion forecasting merupakan sebuah proses kreatif dan berkesinambungan, yang melibatkan pengamatan, riset pasar, konsumen, analisis, interpretasi, dan sintesis. Selain itu fashion forecasting juga didasarkan pada intuisi, penilaian yang baik, dan kreativitas.

3. Trend Forecasting 2017/18 Greyzone

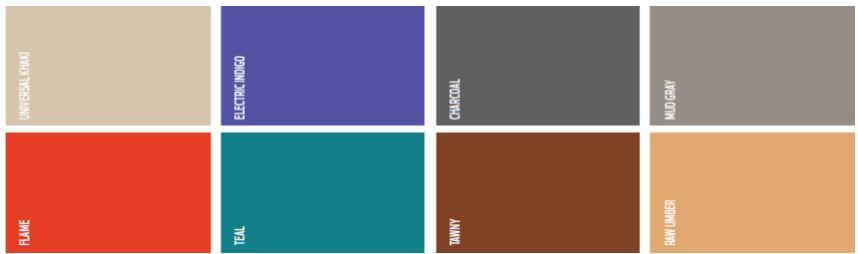
Fashion forecasting di Indonesia untuk musim 2017/2018 menggunakan trend dengan judul *Grey Zone* yang bersumber dari berbagai riset mengenai trend dunia dan disesuaikan dengan keadaan di indonesia. *Fashion Forecasting* Indonesia ini diciptakan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia yang bekerja sama dengan Tim Indonesia *Trend Forecasting*. Greyzone sendiri menggambarkan situasi dari penggambaran pola hidup masa kini yang bergantung kepada *net*. Pola hidup ini menjadikan keputusan dan pola pikir manusia diarahkan oleh pergerakan media sosial, sehingga manusia lebih memperhatikan

sesuatu yang dianggap tidak berhubungan terhadap kehidupannya dibanding dengan yang berhubungan langsung dengan kehidupannya. Hal ini yang menyebabkan rasa kemanusiaan hanya menjadi sebuah paradigma.

Greyzone juga menggambarkan kondisi dimana suatu batas antara benar dan salah atau hitam dan putih menjadi kabur. Peleburan batas antara hitam dan putih, masa ketika standar penilaian beralih kepada subjektifitas dari pembuat keputusan tersebut. Dalam perjalanan sejarah manusia telah dijelaskan bahwa gelap dan cahaya merupakan bagian dalam kehidupan manusia, yang mampu menyesuaikan diri dan bertahan dari segala macam kondisi kehidupan, dan tertanam dalam gen manusia selama beribu tahun sejarah manusia. Karena itu meskipun kehidupan didominasi oleh kegelapan, di mana suatu batas kebenaran maupun kesalahan menjadi relatif dan abu-abu, suatu harapan atau cahaya nantinya akan selalu muncul akibat dari adaptasi manusia terhadap masa yang tidak terlalu memberikan harapan dan stabilitas sistem kehidupan.

Greyzone kemudian dibagi menjadi 4 tema yang memiliki karakter berbeda-beda. Emapt tema tersebut yaitu Archean, Viligant, Cryptic dan yang terakhir Digitarian. Trend Greyzone ini dipublikasikan oleh tim Indonesia Trend Forecasting yang kemudian dicetak dalam versi BDA+, versi IFC, dan versi Bekraf yang dapat diunduh dari laman official Bekraf. Namun yang menampilkan trend forecasting bidang fashion hanya versi IFC dan Bekraf. Berikut tabel pembanding antara trend forecast versi IFC dan Bekraf :

Tabel 1. Perbandingan trend Greystone oleh Bekraf dan IFC

	Bekraf	IFC
	GREYZONE	GREY ZONE
Versi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fashion 2. Modest Fashion 3. Desain Interior 4. Product Styling 5. Textile & Pattern 	Decoding Fashion
Tim Penyusun	Indonesia Trend Forcasting	Indonesia Trend Forecasting
Koordinator Fashion	Dina Midiani	Dina Midiani
Penyajian	Setiap Tema dijelaskan lagi dengan menggunakan beberapa sub-tema	Dijelaskan lebih ringkas dengan karakter umum tema tersebut
Archean	Bentukan dari Bumi	<i>Savage Modern</i>
		
Archean	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bulky Membongkah, melupakan bentuk tubuh, gembung 2. Organic Shape Bentuk organik, bersusun, meluik, berdraperi 3. Primitif Patah dan tajam, pola sederhana, kasar dan kontras 	<i>Bulky</i> <i>Savage</i> Mengabaikan siluet tubuh
		<i>Naive organic shape</i> <i>Bioform</i> <i>Raw Dramatic</i>
		<i>Primitive nuance</i> Ringan Aksen warna luminous

Tabel 2. Perbandingan trend Greystone oleh Bekraf dan IFC

	Bekraf	IFC
	Estetika Terhitung	<i>Neo Basic</i>
		
Vigilant	<p>1. Manual Luxury Adi kriya, berpotongan sederhana, <i>neo basic, nostalgic modern</i></p> <p>2. Structural Cermat terukur, permainan tumpuk, permainan lipat, ekpos teknik sambung</p> <p>3. Solid Utuh, kokoh, <i>boxy</i>, padat</p>	<i>Brick inspired</i> <i>Manual luxury</i> <i>Join expose</i> Natural dan modern Aksen lipat dan tumpuk, <i>Techno craft</i> <i>Basic shape</i> <i>Simple cutting</i> <i>Raw material</i>
	Rekayasa Hayati	Freaky Elegance
		
Cryptic	<p>1. Phantom Gracious Keanggunan misterius, asap, menjuntai, gemulai</p> <p>2. Modular Tumbuh, gradasi warna, gradasi bentuk, dinamis,</p> <p>3. Silent Creature <i>Monstrous</i>, makhluk rekayasa, jejaring sarang</p>	Fleksibel Mengikuti bentuk tubuh dan gerak tubuh pemakainya <i>Breathable</i> Modular Gradasi Sisik Molekul <i>Phantom</i> <i>Creepy</i> <i>Monstrous</i>

Tabel 3. Perbandingan trend Greyzone oleh Bekraf dan IFC

	Bekraf	IFC
Digitarian	Generasi Mayantara	Casual Ambiguous
1.	Retro Feeling <i>Space age, post modern, art deco</i>	<i>Space age & post mo insired</i> <i>Retro feeling</i> <i>Art deco inspired</i>
2.	Deformasi Siluet ekstrim, komposisi bidang, <i>bold</i>	Deformasi siluet <i>Bold</i> Aksen bentuk geometris Aksen warna cerah pada abu-abu dan hitam-putih
3.	Oprical Illusion Ilusi digital, statis dinamis, transparan	<i>Playful</i> Asimetris Digital illusion

Berdasarkan penjelasan singkat melalui tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kedua versi memiliki konten yang sama di dalamnya. Yang menjadi perbedaannya hanya terletak pada penjelasan masing-masing tema, dimana versi IFC lebih singkat dan tidak membagi sub-tema di dalamnya.

Dalam penelitian ini fokus penelitian pada penggunaan fashion trend forecast yang diterbitkan oleh Bekraf. Berikut uraian lebih lengkap mengenai Greyzone oleh Bekraf :

a. Tema Archean

Tema Archean merupakan penggambaran bentuk permukaan bumi, baik material bebatuan, bentuk natural, lengkungan lempeng bumi, tekstur kayu,

hingga simbiosis yang terjadi antara lumut, jamur, dan bakteri yang menggambarkan keindahan bumi Indonesia.

1) Bulky

Sesuai dengan namanya sub tema bulky memiliki ciri khas bentuk yang membongkah, besar, serta menyerupai bentuk bebatuan.

2) Organic Shape

Organic Shape menggambarkan lapisan lempeng bumi, serta bentuk abstrak dari batuan mineral, oleh karenanya sub tema ini memiliki ciri khas meliuk, bersusun dan saling tumpang tindih namun terlihat harmonis.

3) Primitif

Sub tema Primitif memiliki ciri khas tidak rapi yang menggambarkan suku primitif memciptakan suatu karya tidak dengan bantuan alat yang memadai.

b. Tema Vigilant

Tema Vigilant merupakan perpaduan dari gaya konservatif dengan modern. Tema ini menampilkan busana yang simpel namun tetap terlihat elegan dengan penyelesain teknik tailoring, untuk menampilkan perpaduan kemewahan masa lalu dan masa kini.

1) Manual Luxury

Diperkaya dengan seni kriya tradisional yang khas seperti anyaman, smock, sulam usus, dan berbagai macam sulam lainnya.

2) Structural

Ciri dari sub tema Struktural terletak pada permainan susunan bidang dengan cara melipat, menumpuk atau meyambung dengan cermat dan

terukur. Bidang-bidang pola tersebut kemudian ditata sedemikian rupa baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.

3) Solid

Sesuai dengan nama sub tema solid yang berarti utuh, busana yang diciptakan berbentuk kokoh. Busana dengan sub tema ini sangat menonjolkan kesederhanaan desain dengan tampilan yang memberi kesan kuat dan memberikan perlindungan penuh pada tubuh penggunanya.

c. Tema Cryptic

Tema Cryptic memnggambarkan rekayasa hayati yang terjadi akibat banyaknya kerusakan dai alam. Busana yang diciptakan dengan tema ini akan memiliki kesan yang misterius dan unik.

1) Phantom Gracious

Busana dengan sub tema Phantom Gracious menggambarkan kepulan asap yang membumbung tinggi di langit, atau bisa dibayangkan seperti makhluk pelahap maut Dementor dalam film Harry Potter.

2) Modular

Dengan menyebutkan kata modular, maka yang ada dalam bayangan adalah warna berpendar pada serangga, sayap burung, sisik ikan, atau bahkan kelopak bunga. Namun modular yang disebut tidak hanya digunakan pada pemilihan warna, pola potongan modul juga ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan kesan menyerupai sisik.

3) Silent Creature

Sub-tema ini menggambarkan bentuk-bentuk mitologi yang memberi aura positif seperti kekuatan dan rasa ketenangan yang diaplikasikan dalam busana dengan bentuk monstrous.

d. Tema Digitarian

Digitarian menggambarkan generasi Mayantara yang saat ini sedang berkembang di Indonesia. Ditampilkan dengan perpaduan trend pada masa lalu.

1) Retro Feeling

Menampilkan busana dengan siluet menggembung serta simetris untuk mendukung tampilan style retro, Art-Deco tahun '20-'30an, Space Age '60an, dan Post Modern '80-'90an.

2) Deformasi

Mengutamakan pada perubahan bentuk yang alih fungsi dan sangat berani, seperti misalnya saku yang dibuat sangat besar di tengah muka, atau krah yang dibuat besar pada bagian lengan.

3) Optical Illusion

Ilusi optik pada busana diciptakan dengan menggunakan komposisi warna dan bidang. Ciri khas dari gaya optical sangat mudah dikenali, yaitu permainan garis sejajar baik lurus maupun melengkung, serta warna yang memiliki banyak peran.

Berdasarkan uraian penjelasan mengenai sub-tema dalam beberapa tema dalam trend Greyzone dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya sebuah sub-tema masing-masing memiliki unsur dan karakteristik yang berbeda untuk mendukung konsep

dari tema yang ada. Dengan adanya sub-tema dalam suatu tema maka penjabaran sebuah tema tersebut akan terlihat lebih luas.

4. Analisis Trend

“Forecasting is both an art and a science” (Sproles & Burns, 1994). Forecasting merupakan sebuah seni karena sering kali dalam pembuatannya berdasarkan intuisi, penilaian yang baik, dan kreativitas. Serta disebut sebagai ilmu pengetahuan karena seorang forecaster menggunakan konsep dan model analisis untuk memprediksi trend yang akan datang dalam langkah yang sistematis (Sproles & Burns, 1994).

Sebagai bagian dalam pencarian sumber inspirasi secara mendalam oleh Wickett, Gaskill, dan Damhorst pada tahun 1999, suatu trend forecast berisikan pertimbangan secara cermat mengenai warna, bahan, desain permukaan suatu bahan, siluet, style, dan keseluruhan bagian dari suatu fesyen. Begitu trend diteliti, item yang dikumpulkan, seperti foto, kliping majalah, dan contoh kain, digabungkan untuk analisis lebih lanjut. Dengan mempertimbangkan kriteria seperti citra perusahaan, target konsumen, dan rencana strategisnya, dalam suatu trend forecast dikembangkan tema atau konsep musiman dalam tahap “*theme development*”. Selanjutnya, karakteristik fisiknya dikembangkan untuk memperkuat tema musiman. “*Palette development*” menentukan kelompok warna dasar dan aksen; kemudian, “*structural fabric decisions*” dan “*fabric surface design direction*” tentang kandungan serat dan struktur pada kain; dan disusul oleh “*silhouette and style directions*” untuk menentukan siluet dan style yang ditampilkan (Wickett et al., 1999).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai komponen-komponen yang ada dalam sebuah trend forecasting oleh Wikket, Gaskill, dan Damhorst, maka analisis trend yang akan dikaji adalah sebagai berikut.

a. Theme Development

Untuk menentukan suatu tema perlu adanya pengkajian lebih dalam melalui sumber-sumber yang telah dikumpulkan, seperti dari media cetak maupun media elektronik. Selain itu sumber juga didapat dari kegiatan seperti runway show atau gaya berbelanja masyarakat baik domestik maupun internasional.

b. Palette Development

“The color palette is made up of both base (dominan) and pop (accent) colors. After all color related considerations has been accounted for, the possible colors must be narrowed down to a final group. The entire color palette for a given season was often found to consist of core colors, secondary colors, and accent colors”.

Palet warna diciptakan dalam bentuk warna dominan dan warna pop sebagai aksen. Setelah semua pertimbangan terkait warna telah dipertanggungjawabkan, warna yang mungkin harus dipersempit menjadi kelompok terakhir. Keseluruhan palet warna untuk musim tertentu sering ditemukan pada koalisi warna primer atau warna inti, warna sekunder, dan warna aksen. Sumber informasi untuk pengkajian warna ini didapat dari layanan penyedia warna, data riwayat warna, hasil dari tes warna, new ‘emerging color stars’ atau warna populer yang baru muncul, serta sempel benang.

c. Structural Fabric Decisions

“Chosing the fabrications (fiber content and fabric structure) to use for a seasonal offering is also part of the evolution of products”. Untuk memilih fabrikasi (kandungan serat dan struktur kain) yang digunakan untuk penawaran musiman juga merupakan bagian dari evolusi produk. Kriteria yang digunakan untuk menentukan fabrikasi produk terdiri dari karakter struktur kain (performa, kualitas, tampilan, jatuhnya bahan, berat, serta permukaan bahan), tema musiman atau timing dari sebuah line, Estetika, trend pasar, riwayat pemasaran musim sebelumnya, harga kain, manfaat yang dirasakan pelanggan, dan ketersedian kain di industri.

d. Fabric Surface Design

“Determination of plaids and prints to be incorporated into the initial product line is nnot only a time consuming process, but also requires a person with a keen sense of imagination” . Penentuan petakan dan cetakan yang akan dimasukkan ke dalam lini produk awal tidak hanya merupakan proses yang memakan waktu, tapi juga membutuhkan seseorang dengan imajinasi yang tajam.

e. Silhouette and Style Decisions

“Silhouette and Style can either be created as original designs or developed using branded merchandise as a guide or a combination of both methods”. Siluet dan Gaya dapat diciptakan sebagai desain asli atau dikembangkan menggunakan barang bermerek sebagai panduan atau kombinasi kedua metode.

f. Prototype Pattermaking Construction and Analysis

“Patterns are created and sample garments are assembled with the inclusions of finding such as buttons, zippers, and trim”. Pola dibuat dan sampel pakaian dirakit dengan inklusi temuan seperti kancing, ritsleting, dan *trim*.

g. Line Presentation and Adoption

“After all elements (i.e., colors, fabrications, print/plaid design, and silhouette) of the proposed offering have been conceptualized, and sufficient reinforcement of the seasonal theme is evident, the next step is adoption into an approved final line”.

Setelah semua elemen (yaitu, warna, fabrikasi, desain cetak / kotak-kotak, dan silhouette) dari penawaran yang diusulkan telah dikonseptualisasikan, dan penguatan yang cukup dari tema musiman terbukti, adopsi selanjutnya dimasukkan ke dalam garis akhir yang disetujui.

h. Intervening Factors

“Intervening factors impacting the retail product development process were identified. These consisted of both external (domestic and foreign markets) and internal factors (merchandising process and defined target market). This present study also contained a similar question soliciting insight into areas that might influence decisions in the product development process”

Faktor intervensi yang mempengaruhi proses pengembangan produk ritel diidentifikasi. Ini terdiri dari pasar luar (domestik dan luar negeri) dan faktor internal (proses barang dagangan dan amrket target yang ditentukan). Penelitian ini juga berisi pertanyaan serupa yang meminta kesimpulan dari daerah-daerah yang mungkin mempengaruhi keputusan dalam proses pengembangan produk.

Berdasarkan analisis trend oleh Wikket, Gaskill, dan Damhorst, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah trend tercipta dengan berbagai macam riset yang

dilakukan. Untuk menghasilkan sebuah trend forecat yang nantinya akan menggambarkan apa yang diinginkan oleh konsumen, riset dilakukan untuk mengamati unsur-unsur desain seperti bentuk, warna, style, tekstur serta memperhatikan pola, adaptasi dari trend sebelumnya, serta mempertimbangkan faktor penghambat maupun faktor pendukung dari sebuah produk yang nantinya akan diproduksi.

Dalam penelitian lain yang berjudul *Runway to Realway : Visual Analysis of Fashion* oleh Sirion Vittayakorn, Kota Yamaguchi, Alexander C. Berg, dan Tamara L. Berg, pada tahun 2015 menjelaskan bahwa:

“to produce quantitative analyses for fashion and trends we first need methods for representing clothing appearance and for measuring similarity between outfit. Features measure : color, texture, shape, and the cloting parse’s estimates of clothing items worn, along with an existing global style descriptor”.

Untuk menghasilkan analisis kuantitatif untuk penelitian mengenai *fashion* dan *trend*, pertama kita memerlukan metode untuk mewakili penampilan pakaian dan untuk mengukur persamaan antara *outfit*. Fitur ukuran: warna, tekstur, bentuk, dan perkiraan parsing dari pakaian yang dipakai, bersama dengan deskriptor *style* global yang ada. Di dalam penelitian yang dilakukan oleh Sirion dkk, mengkaji kemiripan yang ada dalam gaya berbusana masyarakat, dengan cara mengumpulkan gambar busana *runway* yang mereka beri nama *runway dataset*. Kemudian dari data tersebut gambar diolah ukurannya agar memiliki ukuran yang sama dan dilihat unsur-unsur kemiripan di dalamnya. Mereka juga menyebutkan bahwa:

“we find the learned similarities match well with human judgments of clothing style similarity and find preliminary indications that the learned

similarity could be useful for identifying and analyzing visual trend in fashion. Future work includes using learned similarity measures to mine large datasets for similarities styles, trends, and studying further how street fashion trends are influenced by runway styles”.

Bahwasanya mereka telah menemukan pembelajaran yang sesuai dengan penilaian manusia mengenai gaya berbusana yang mirip dan menemukan indikasi pendahuluan bahwa mempelajari kemiripan dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisa visual atau gambaran mengenai trend dalam bidang fashion. Penelitian selanjutnya termasuk menggunakan menggunakan langkah-langkan kemiripan yang telah dipelajari untuk mengolah dataset yang besar mengenai kemiripan *style*, *trend*, dan mengkaji lagi bagaimana trend fashion street dipengaruhi oleh *runway style*.

Namun dengan perkembangan gaya berbusana yang selalu berubah dan sangat beragam, dalam penelitian tersebut maka Sirion dkk menyebutkan “*clothing style is especially difficult to analyze due to pose variation and determination, and the nuanced variation from year to year*”. Dengan banyaknya *style* yang ada, maka dibentuklah *FashionStyle14*.

“We have collected a new expert-curated dataset, which we denote as FashionStyle14 that consists of 14 fashion style classes: conservative, dressy, ethnic, fairy, feminine, gal, girlish, casual, lolita, mode, natural, retro, rock, and street. These classes were chosen by an expert as being representative of modern fashion trends, and covering a large diversity of fashion styles” (Takagi dkk, 2017).

Sedangkan dalam buku *Fashion Trends : Analysis and Forecasting* oleh Eundeok Kim, Ann Marie Fiore dan Hyejeong Kim yang mengutip pendapat Fiore dan Kimle pada tahun 1997 menyebutkan bahwan untuk mengenali pola suatu desain dapat dilihat melalui aspek warna, bahan, dan *style*.

Dengan adanya berbagai macam pendapat tentang cara untuk mengkaji sebuah trend, maka dapat disimpulkan bahwa suatu *trend* dapat dikaji dan dianalisa berdasarkan aspek tema, palet warna, struktur bahan, desain permukaan bahan, siluet dan *style*, serta analisis dan pembuatan konstruksi pola.

5. Analisis Trend 2017/18 Greyzone

a. Archean

1) Theme Development

Tema Archean merupakan penggambaran bentuk permukaan bumi, baik material bebatuan, bentuk natural, lengkungan lempeng bumi, tektur kayu, hingga simbiosis yang terjadi antara lumut, jamur, dan bakteri yang menggambarkan keindahan bumi Indonesia.

Dari gambaran alam tersebut kemudian Archean dibagi menjadi tiga sub tema yang masing-masing mewakili karakter alam yang digambarkan oleh tema Archean. Yang pertama adalah Bulky memiliki ciri khas bentuk yang membongkah, besar, serta menyerupai bentuk bebatuan. Kemudian Organic Shape menggambarkan lapisan lempeng bumi, serta bentuk abstrak dari batuan mineral, oleh karenanya sub-tema ini memiliki ciri khas meliuk, bersusun dan saling tumpang tindih namun terlihat harmonis. Dan Sub-tema Primitif memiliki ciri khas tidak rapi yang menggambarkan suku primitif memciptakan suatu karya tidak dengan bantuan alat yang memadai. Oleh sebab itu, busana yang diciptakan memiliki detail patahan yang tajam, dengan penyelesaian yang dibiarkan bertiras.

2) Palette Development

Nuansa warna yang ditonjolkan adalah warna-warna dingin khas bebatuan seperti teal, electric indigo, charcoal dan mud grey; warna-warna coklat senada seperti tawny, raw umber, dan universal khaki; serta warna panas yang berani seperti red flame.

3) Structural Fabric Decisions

Untuk menciptakan busana dengan efek bebatuan besar yang memiliki permukaan halus seperti pada sub-tema Bulky, maka bahan yang cocok digunakan adalah bahan yang memiliki sifat tebal dan kenyal. Sub tema primitif juga menggunakan kain dengan struktur yang tebal dan kenyal namun tetap ringan

Berbeda pada sub tema organik shape bahan yang digunakan memiliki struktur yang tipis, ringan, dan melangsai untuk menciptakan efek rempel dan meliuk.

4) Fabric Surface Design

Pada tema ini desain permukaan bahan yang sering digunakan adalah bertenun kasar namun padat, seperti pada sub-tema bulky dan primitif. Sub-tema Primitif juga menggunakan kombinasi bahan yang kontras, seperti perpaduan antara bahan dengan permukaan yang licin namun tidak berkilau dan bahan kasar yang berkilau untuk menampilkan bentuk dan elemen bumi yang memiliki karakteristik kontras secara berdampingan, namun memiliki efek dekoratif yang tidak umum. Sedangkan pada sub-tema Organic shape mengaplikasikan bahan transparan, mengkilap dan kasar dalam satu desain busana.

5) Silhouette and Style Decisions

Siluet dari tema Archean dominan menggunakan siluet loose. Namun pada sub-tema bulky dan primitif lebih mengabaikan bentuk tubuh dibandingkan dengan sub-tema organic shape.

Style pada subtema bulky dapat dikategorikan sebagai conservative, casual, dan natural, sedangkan pada sub-tema organic shape lebih girlish, dan style pada sub-tema primitif lebih kepada ethnic, rock, dan street.

6) Prototype Pattermaking Construction and Analysis

Efek membongkah pada sub-tema Bulky juga dapat ditambahkan dengan teknik menyambungkan pola atau potongan berbentuk lengkung dan menambahkan lipit kupnat dengan ukuran besar, serta menambahkan jahitan tindas dan jahitan kerut untuk menambah efek tekstur bebatuan. Detail lain dapat berupa aksen bongkahan-bongkahan kecil yang meniru hamparan bebatuan dan kerikil.

Detail pada busana dengan sub-tema Organic Shape berbentuk gelombang-gelombang meliuk yang berlapis-lapis bisa didapat dengan cara membuat kerutan, rampel, ataupun dipermudah dengan teknik printing pada kain.

Potongan pola busana pada sub-tema Primitif juga sangat sederhana, seperti misalnya menghilangkan lengkung pada kerung lengan atau pesak celana dibuat longgar sehingga menghasilkan siluet *loose* dan dapat digunakan sebagai ukuran all-size.

b. Vigilant

1) Theme Development

Tema Vigilant merupakan perpaduan dari gaya konservatif dengan modern.

Tema ini menampilkan busana yang simpel namun tetap terlihat elegan dengan penyelesain teknik tailoring, untuk menampilkan perpaduan kemewahan masa lalu dan masa kini.

2) Palette Development

Nuansa warna yang digunakan cenderung warna senada dan warna-warna klasik seperti rich black, ash grey, white, linen, burlywood, acajou, kobicha, dan terra cotta.

3) Structural Fabric Decisions

Untuk mendukung look adibusana yang presisi, busana pada semua sub tema dalam tema Vigilant menggunakan bahan dengan struktur bahan yang tebal dan kenyal.

4) Fabric Surface Design

Desain permukaan bahan yang digunakan pada sub-tema manual luxury dan solid lebih kepada plain atau polos, untuk mendukung detail busana yang lain. Sedangkan pada sub-tema structural desain permukaan bahan yang digunakan yaitu memadukan bahan yang kontras seperti bahan kasar dan licin untuk memperlihatkan detail busana.

5) Silhouette and Style Decisions

Silhouette yang digunakan pada tema Vigilant lebih dominan pada silhouette fitted dan mengikuti bentuk tubuh. Namun pada sub-tema solid menggunakan silhouette semi-loose dan sedikit mengabaikan bentuk tubuh

Dengan karakter busana jahitan presisi adibusana, style yang ditampilkan pada tema vigilant adalah style mode dan natural.

6) Prototype Pattermaking Construction and Analysis

Bentuk dari busana Manual Luxury yang sederhana, minim potongan dan minimalis diperkaya dengan aksen dari seni kriya tersebut. Pembuatan pola dapat menggunakan teknik konstruksi yang kemudian dijahit dengan jahitan presisi khas adibusana. Dengan penyelesaian menggunakan mesin modern, sub-tema Manual Luxury menampilkan bentuk dasar yang sederhana, namun dengan detail yang nampak dibuat dengan analisa perhitungan yang konsisten. Penggunaan teknik anyam dan sulam usus juga memperikan tampilan modern yang tidak kalah dengan teknik laser cutting.

Ciri dari sub-tema Struktural terletak pada permainan susunan bidang dengan cara melipat, menumpuk atau meyambung dengan cermat dan terukur. Bidang-bidang pola tersebut kemudian ditata sedemikian rupa baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal. Selain teknik tumpuk, teknik melipat juga sangat berperan dalam sub-tema Structural ini. Sebagai suatu aksen, teknik lipatan akan nampak istimewa dengan cara penyematannya yang unik, untuk itu pembuatan pola bisa menggunakan teknik drapping.

Sesuai dengan nama sub tema solid yang berarti utuh, busana yang diciptakan berbentuk kokoh. Busana dengan sub tema ini sangat menonjolkan kesederhanaan desain dengan tampilan yang memberi kesan kuat dan memberikan perlindungan penuh pada tubuh penggunanya. Minimnya sambungan dan kombinasi warna semakin memperjelas kesan utuh atau solid. Pola yang digunakan sengaja dibuat longgar agar terlihat boxy, serta detail yang sengaja tidak dipres agar nampak mengembang.

c. Cryptic

1) Theme Development

Tema Cryptic menggambarkan rekaya hayati yang terjadi akibat banyaknya kerusakan dari alam. Busana yang diciptakan dengan tema ini akan memiliki kesan yang misterius dan unik.

Busana dengan sub tema Phantom Gracious menggambarkan kepulan asap yang membumbung tinggi di langit, atau bisa dibayangkan seperti makhluk pelahap maut Dementor dalam film Harry Potter.

Dengan menyebutkan kata modular, maka yang ada dalam bayangan adalah warna berpendar pada serangga, sayap burung, sisik ikan, atau bahkan kelopak bunga. Namun modular yang disebut tidak hanya digunakan pada pemilihan warna, pola potongan modul juga ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan kesan menyerupai sisik. Busana dengan sub tema modular diharapkan dapat menggambarkan imajinasi dari wujud rekayasa genetik, yang lebih menyerupai sisik ikan atau ruas tubuh serangga.

2) Palette Development

Nuansa warna dengan paduan gelap dan terang akan menambah kesan unik, seperti warna-warna gelap slate grey, taupe grey, licorice, dan cinereous yang dipadukan dengan warna terang seperti hijau chlorophyll, abu-abu gainsboro, bondi blue dan chartreuse.

3) Structural Fabric Decisions

Busana dengan sub-tema phantom gracious didukung dengan bahan yang melangsai, tipis dan melayang serta warna gelap untuk menambah kesan misterius. Namun pada sub tema modular, struktur bahan yang digunakan lebih bersifat tebal dan bertekstur. Dan pada sub-tema silent creature, struktur bahan yang digunakan adalah perpaduan dari sub tema phantom gracious dan modular.

4) Fabric Surface Design

Desain permukaan bahan pada tema Cryptic yang paling menonjol adalah teknik printing, teknik printing digunakan untuk menggantikan teknik manupulasi bahan, maupun untuk mempermudah menciptakan beberapa efek permukaan bahan yang menggambarkan tema cryptic. Selain itu bahan dengan tekstur licin dan mengkilap juga sering digunakan dalam tema ini.

5) Silhouette and Style Decisions

Seluruh tema sub-tema dalam tema Cryptic ini menggunakan siluet yang mengikuti bentuk tubuh. Sub tema modular dan silent creature menggunakan siluet fitted sedangkan phantom gracious yang memiliki kesan yang misterius, busana dengan sub-tema ini berbentuk melangsai, menjuntai, berpotongan loose

dan semi-fitted, serta akan terlihat feminin karena memperlihatkan lekukan tubuh penggunanya walau dengan ukuran yang longgar.

Meskipun memiliki kesan misterius, busana pada tema Cryptic menampilkan style mode, namun dengan dipadukan beberapa style lain seperti fairy, feminine, rock, dan street.

6) Prototype Pattermaking Construction and Analysis

Untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan sub tema phantom gracious, maka harus menggunakan bahan dan menerapkan teknik pecah pola yang tepat, agar efek draperi yang diciptakan berkesan melayang dan ringan. Bahan yang sesuai untuk sub-tema ini adalah bahan yang lembut dan cukup lentur.

Dibutuhkan teknik manipulasi bahan dalam pembuatan pola busana dengan sub tema modular maupun phantom gracious untuk menghasilkan tekstur-teksut tertentu agar mendukung kesan monstrous dalam busana.

Tidak hanya menggambarkan bentuk dari bagian binatang, sub-tema silent creature juga menggambarkan habitat binatang tersebut. Seperti misalnya menggunakan juntaian benang-benang putih yang menggambarkan sarang laba-laba.

d. Digitarian

1) Theme Development

Digitarian menggambarkan generasi Mayantara yang saat ini sedang berkembang di Indonesia. Ditampilkan dengan perpaduan trend pada masa lalu. Warna yang digunakan bernuansa cerah pastel seperti silver sand, pale robin egg,

dan melon; waran kuat abad 60an, waran elektrik ala 80an, dan warna Deco dan Post-Art.

Retro Feeling menampilkan busana dengan siluet menggembung serta simetris untuk mendukung tampilan style retro, Art-Deco tahun '20-'30an, Space Age '60an, dan Post Modern '80-'90an. Komposisi berat sebelah ditonjolkan dengan kombinasi warna-warna yang cerah.

Deformasi merupakan sub-tema dengan ciri yang unik. Keunikan dari sub-tema ini adalah desain yang berani, yaitu berani mengabaikan aspek fungsi sehingga tidak lagi setara dengan aspek bentuk. Seperti misalnya membuat kerah dengan ukuran yang sangat besar dan langsung menyambung pada bagian lengan.

Ilusi optik pada busana diciptakan dengan menggunakan komposisi warna dan bidang. Ciri khas dari gaya optical sangat mudah dikenali, yaitu permainan garis sejajar baik lurus maupun melengkung, serta warna yang memiliki banyak peran.

2) Palette Development

Warna yang digunakan bernuansa cerah pastel seperti silver sand, pale robin egg, dan melon; waran kuat abad 60an, waran elektrik ala 80an, dan warna Deco dan Post-Art.

3) Structural Fabric Decisions

Sub tema retro feeling dan deformasi menggunakan struktur bahan yang tebal, kenyal, namun ringan, sedangkan sub-tema optical illusion menggunakan struktur bahan yang kontras, yaitu perpaduan bahan transparan untuk menciptakan efek ilusi optis.

4) Fabric Surface Design

Desain permukaan bahan pada sub tema retro feeling dan optical illusion lebih sering menggunakan bahan dengan teknik printing. Namun pada sub-tema deformasi lebih menggunakan bahan plain atau polos yang kemudian dipadukan dengan warn-warna yang kontras.

5) Silhouette and Style Decisions

Dengan konsep yang sangat berani, sub-tema deformasi memiliki siluet yang mengabaikan bentuk tubuh dan semi loose. Sedangkan pada sub tema retro feeling dan optical illusion siluet mengikuti bentuk tubuh dan fitted.

Style yang diciptakan dari keseluruhan tema digitarian adalah ethnic, retro, casual, street, gal, dan girlish.

6) Prototype Pattermaking Construction and Analysis

Konsep dasar dari sub-tema Retro Feeling adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Yang kemudian diseimbangkan dengan pembagian bidang-bidang menggunakan bidang yang lebih sempit, seperti lipit, bis, atau bahkan ritsleting.

Sub-tema Deformasi mengutamakan pada perubahan bentuk yang alih fungsi dan sangat berani, seperti misalnya saku yang dibuat sangat besar di tengah muka, atau krah yang dibuat besar pada bagian lengan. Bentuk busana yang menggunakan sub-tema deformasi akan terlihat asimetris dengan siluet yang ekstrim namun dihitung dengan presisi. Kombinasi bidang juga didukung dengan keanekaan warna yang tidak biasa menunjukkan garis-garis tegas tanpa kompromi.

Sedangkan Optikal Illusion memiliki gaya ilusi optik. Gaya ini mengutamakan corak dari bahan. Bentuk-bentuk geometris beraneka warna

disusun sehingga tidak terlihat statis dan datar dengan susunan yang sedemikian rupa, sehingga membentuk corak tiga dimensi yang lebih dinamis

6. Penciptaan Karya

Dalam suatu proses penciptaan karya terdapat beberapa tahapan yang selalu dihadapi. Tahapan-tahapan tersebut yang membuat suatu hasil produk memiliki nilai berbeda sesuai dengan bagaimana suatu tahapan itu dilalui. dengan memperlakukan sebuah produk secara istimewa dalam penggerjaannya, akan menghasilkan suatu produk dengan harga jual yang lebih tinggi, dibandingakan dengan memperlakukan produk secara asal.

Menurut John Hopkins, tahapan-tahapan dalam penciptaan karya tersebut adalah sebagai berikut :

a. Gambar *Fashion*

Awal mula dari penciptaan sebuah karya adalah pembuatan desain suatu *fashion*. Gambar tersebut tentunya harus dapat dipahami oleh orang lain, agar maksud dari desain yang dibuat dapat tersampaikan secara utuh. Untuk membuat suatu gambar fashion yang baik, maka perlu adanya pemahaman-pemahaman yang harus dikuasai terlebih dahulu. Yang pertama harus dipahami adalah media dalam pembuatan gambar. Terdapat berbagai jenis kertas, dan media menggambar dengan tangan yang harus diketahui fungsinya. Semakin baik kualitas media yang digunakan maka semakin bagus pula gambar yang dihasilkan.

Selanjutnya desainer juga harus memahami proporsi dari suatu gambaran tubuh manusia. Hal ini dikarenakan bentuk dan keseimbangan proporsi merupakan faktor penting yang dapat menyampaikan pesan tentang gambar yang

dibuat. Pengaturan komposisi dan peletakan ornamen yang menjadi pusat perhatian juga harus diperhatikan.

1) Unsur-unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat memahami desain yang diciptakan. Unsur-unsur desain diumpamakan sebagai bahan dalam suatu resep (Faimon & Weigand, 2004), bagian dari sebuah mesin (Evans & Thomas, 2004) atau nada dalam suatu musik. Unsur desain dalam busana adalah unsur yang dapat dilihat secara langsung atau dapat disebut dengan unsur visual.

a) Garis

Garis memiliki beberapa pengertian, seperti yang telah dikemukakan oleh Brainard, 1998 bahwa garis merupakan sebuah tanda yang memiliki panjang namun tidak memiliki lebar. Pendapat lain mengatakan bahwa garis merupakan jumlah yang tak terbatas dari sebuah titik (Lauer & Pentak, 1995), atau sebuah jejeak perpindahan dari sebuah titik (Evans & Thomas, 2004).

Sebuah garis dapat memiliki kualitas yang berbeda, baik berbentuk lurus atau lengkung, tebal atau tipis, presisi atau goyah, kuat atau halus, ekspresif atau terkontrol. Kualitas dari sebuah garis akan menghasilkan kesan yang berbeda seperti misalnya, garis lengkung memberi kesan natural dan teratur, sedangkan garis lurus memberi kesan kokoh dan kuat. Garis yang halus akan memberi kesan lembut dan feminin, sementara garis yang tegas akan memberi kesan kuat dan maskulin.

Garis horizontal mengingatkan pada garis lembut di kaki langit atau seseorang yang sedang berbaring, hal tersebut mengimplikasikan sebuah ketenangan. Garis vertikal mengingatkan pada pencakar langit atau orang yang berdiri tinggi menjulang, memberi kesan kokoh dan sebuah ambisi yang kuat. Sebuah garis vertikal mengandung potensi dari sebuah aktifitas, dan menghasilkan lebih banyak semangat dibanding dengan garis horizontal. Garis diagonal menyerupai seseorang yang sedang bersiap berlari, yang menggambarkan semangat dan pergerakan (Lauer & Pentak, 1995 ; Bevlin, 1994). Garis diagonal adalah garis yang paling dinamis (Stewart, 2002)

Tidak semua garis dapat dikatakan sebagai garis, terkadang sebuah garis tidak dianggap ada. Seperti contohnya garis yang terbentuk dari jajaran beberapa titik, seperti titik-titik atau sekumpulan orang berbaris (Lauer & Pentak, 1995) atau ketika sebuah garis atau bentuk menunjuk pada sesuatu (Stewart, 2002)

b) Bentuk

Bentuk merupakan suatu wilayah yang tecipta dari garis yang tertutup (Arntson, 1998). Bentuk juga merupakan suatu wilayah yang tecipta dari warna, tingkatan atau tekstur (Arntson, 1998 ; Stewart, 2002). Sedangkan pengertian lain menyatakan bahwa bentuk merupakan suatu wilayah yang terbentuk oleh bentuk-bentuk yang mengelilingi (Stewart, 2002)

Bentuk merupakan objek dua dimensi, yang memiliki panjang dan lebar namun tidak memiliki tinggi. Sedangkan massa dan volume merupakan bentuk tiga dimensi , yang memiliki panjang, lebar dan sisi yang disebut tinggi. (Stewart, 2002)

Sisi yang lurus dan sudut yang kaku akan menciptakan bentuk persegi. Sedangkan garis lengkung dan melingkar akan menghasilkan bentuk lengkungan (Lauer & Pentak, 1995).

Bentuk geometri semperti lingkaran, persegi, segitiga dan bujur sangkar (Zelanski & Fisher, 1996) merupakan bentuk yang presisi dan secara matematika telah diperhitungkan sisi lurus dan garis lengkung yang konsisten (Stewart, 2002). Bentuk organik atau natural dapat ditemukan di alam (Bainard, 1998) seperti misalnya bunga mawar, ranting atau daun bambu. Bentuk abstrak adalah bentuk natural yang yang telah diubah atau dijadikan lebih ringkas untuk menggambarkan intisarinya, dibandingkan dengan penggambaran asli dari sebuah objek tersebut (Bevlin, 1994). Bentuk nonobjektif atau nonrepresentasi tercipta dengan tidak adanya sebuah referensi suatu subjek (Stewart, 2002), tidak ada yang digambarkan oleh bentuk-bentuk tersebut dibandingkan dengan bentuk dasar yang telah dilihat (Lauer & Pentak, 1995).

c) Warna

Warna merupakan sifat dari cahaya (Lauer & Pentak, 1995) yang akan terlihat ketika terkena penceran atau pantulan cahaya . Warna juga ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya (Bevlin, 1994).

Kualitas suatu benda atau substansi berkenaan dengan cahaya yang dipantulkan oleh benda, biasanya ditentukan secara visual dengan pengukuran warna, saturasi, dan kecerahan cahaya yang dipantulkan; Saturasi atau kroma; *hue* (warna).

Dalam bidang desain warna berperan sebagai pembentuk karakteristik desain. Misal melalui pemilihan warna panas untuk memberi kesan tegas, atau pemilihan warna dingin untuk memberi kesan yang lebih tenang.

d) Value

Value memiliki arti sebuah tingkatan. Tingkatan yang dimaksud adalah tingkatan nilai gelap terang suatu warna dalam penggambaran desain. Pengertian lain menyebutkan bahwa value berhubungan dengan kecerahan dan kegelapan (Zelanski & Fisher, 1996) dan value mempunyai keterkaitan dengan warna (Lauer & Pentak, 1995).

Nilai kontras mengacu pada kadar variasi antara terang dan gelap (Lauer & Pentak, 1995). Nilai kontras tertinggi diperoleh hanya dengan warna hitam dan putih (Brainard, 1998). Semakin kecil kisaran nilai, semakin rendah nilai kontrasnya (Lauer & Pentak, 1995). When the range is limited to light values it is referred to as high key; a limited range of dark values is called low key (Lauer & Pentak, 1995)

Value biasa digunakan untuk mengisi volume suatu bentuk (Brainard, 1998), bayangan bergradasi pada sebuah lingkaran akan membuat bidang tersebut terlihat menyerupai bola. Value juga digunakan untuk menciptakan ilusi sebuah ruang, nilai kontras yang tinggi memberi efek tampilan menonjol kedepan sedangkan nilai kontras rendah memberi efek sudut yang jauh kebelakang. Value juga dapat memberi penekanan, daerah dengan kontras yang tinggi akan tampil menonjol pada daerah dengan kontras yang rendah (Lauer & Pentak, 1995)

Value dapat membangkitkan perasaan atau suasana hati. Kontras dengan nilai rendah akan menciptakan efek halus dan terkendali yang terasa tenang dan sunyi Kontras dengan nilai tinggi akan membangkitkan drama dan konflik (Lauer & Pentak, 1995). The light values of high key images convey the sense of happiness and lightness, mid-range values evoke sadness and depression (Zelanski & Fisher, 1996), and the dark values of low key images create feeling of fear and mystery (Lauer & Pentak, 1995). Dari segi bobot visual, nilai yang lebih gelap tersasa lebih berat dibanding dengan nilai yang lebih terang (Stewart, 2002).

e) Tekstur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tekstur memiliki arti sebagai ukuran dan susunan (jaringan) bagian suatu benda; jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda (seperti susunan serat dalam kain, susunan sel-sel dalam tubuh). Pengertian lain menyebutkan bahwa tekstur merupakan kualitas permukaan suatu objek (Lauer & Pentak, 1995), yang dapat menggambarkan kasar atau lembut (Brainard, 1998) serta sebuah sensasi yang didapat ketika menyentuh sebuah permukaan (Zelanski & Fisher, 1996).

Teksur dalam unsur desain sendiri berarti suatu kesan yang menampilkan sifat permukaan suatu benda yang digambarkan. Seperti misalnya permukaan kain, dapat bertekstur licin, kasar, maupun berbulu. Saat disentuh, tekstur dapat dirasakan (Lauer & Pentak, 1995). Dalam desain dua dimensi, tekstur dapat berada pada permukaan kertas ata kanvas. Tekstur juga dapat diciptakan dari ketebalan cat dalam menggambar (Lauer & Pentak, 1995), atau melalui kolase (Zelanski & Fisher, 1996).

2) Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah pedoman yang digunakan untuk menempatkan unsur desain secara bersamaan untuk menciptakan komunikasi yang efektif (Brainard, 1998).

Unsur-unsur desain adalah “apa” dari sebuah desain dan prinsip desain adalah “bagaimana” (Faimon & Weigand, 2004). Menggunakan resep Metafora–unsur adalah bahan dan prinsip adalah petunjuk.

Prinsip-prinsip desain memiliki peranan yang lebih kompleks dari sekedar unsur-unsur desain, satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan, karena hanya saat prinsip-prinsip desain bekerja bersama, maka terciptalah desain yang efektif.

a) Harmoni

Harmoni dalam desain visual memiliki arti sebagai keseluruhan bagian dari *visual image* yang berhubungan dan saling melengkapi. Harmoni bisa dicapai menggabungkan unsur-unsur desain secara bersamaan. Harmoni bisa dicapai melalui pengulangan dan irama. Melalui pengulangan, unsur-unsur visual kembali ditekankan, dihubungkan satu dengan yang lain dan menciptakan suatu area yang menjadi pusat perhatian.

b) Proporsi

Proporsi adalah keselarasan yang tercipta ketika semua bagian (ukuran atau jumlah) berhubungan baik satu dengan yang lain. Proporsi juga mengacu pada ukuran dan skala relatif dari berbagai elemen dalam sebuah desain. Saat menggambar anatomi tubuh manusia, proporsi bisa mengacu pada perbandingan ukuran kepala dengan bagian tubuh lainnya.

c) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan pembagian dari bobot visual suatu objek, warna, tekstur, dan jarak. Jika sebuah desain dapat dikatakan sebagai neraca, maka unsur-unsur di dalamnya harus seimbang untuk menjadikan sebuah desain tersebut stabil. Dalam keseimbangan simetris, unsur yang digunakan pada salah satu sisi desain sama dengan sisi yang lain; sedangkan dalam keseimbangan asimetris, antar sisi memiliki unsur yang berbeda namun tetap terlihat seimbang.

d) Irama

Irama adalah pengulangan gerakan visual dari unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna, value, dan tekstur. Keberagaman dalam desain sangat berperan penting untuk menjaga irama agar tetap menarik dan aktif, serta tidak monoton dan membosankan.

e) *Center of Interest*

Center of Interest merupakan sebuah penekanan yang dapat menarik perhatian. Penekanan digunakan untuk menciptakan area yang mendominasi dan menjadi pusat perhatian. Penekanan bisa didapat dengan membuat suatu area yang menonjol dengan membandingkannya dengan area lain. Seperti misalnya menggunakan warna, value, bentuk, atau unsur desain lainnya yang bertolak belakang. Berbagai macam unsur yang kontras dalam suatu desain dapat menekankan pusat perhatian.

f) Kesatuan (*unity*)

Prinsip kesatuan mungkin merupakan yang paling penting dalam prinsip-prinsip desain, dan terkadang menjadi yang paling sulit untuk dimengerti

(Brainard, 1998). Kesatuan merupakan prinsip dasar desain yang kemudian didukung oleh prinsip-prinsip lainnya (Evans & Thomas, 2004).

b. Pemilihan Warna dan Bahan Baku

Fungsi dari pemilihan warna dan bahan baku dalam pembuatan suatu produk busana adalah untuk membuat busana tersebut sesuai dengan apa yang telah digambarkan. Agar suatu busana memiliki padu padan warna yang sesuai, pemahaman akan prinsip teori warna harus dikuasai, termasuk skema warna yang sedang menjadi trend di masa ini. Bahan baku yang sesuai juga akan memberikan nilai tambah suatu busana saat dikenakan. Seperti contoh bahan yang jatuh melangsai akan nampak anggun saat digunakan.

1) Teori warna

Warna merupakan unsur paling penting dalam pembuatan desain. Di dalam teori warna ada berbagai hal yang harus dipahami, seperti *hue*, saturasi, *value*, warna subtraktif dan aditif, skema warna, serta *colorways*.

Hue atau warna spektral yang membentuk segitiga sebagai warna primer yaitu merah, kuning, dan biru, serta warna sekunder yaitu ungu, jingga, dan hijau.

Saturasi merupakan intensitas dari warna. Semakin tinggi tingkat saturasinya, maka semakin cerah warna yang diperoleh. Sedangkan semakin rendah tingkat saturasinya, maka semakin buram (memudar namun tetap memiliki warna, atau menjadi pastel) warna yang diperoleh.

Value berhubungan nilai gelap dan terang yang ditampilkan oleh warna. Semakin rendah *value* maka semakin hitam, dan semakin tinggi *value* maka semakin putih.

Teori warna subtraktif dan warna aditif adalah teori mengenai bagaimana suatu warna berhubungan dengan cahaya. Warna subtraktif berhubungan dengan bagaimana cahaya putih terserap dan dipantulkan oleh permukaan yang berwarna. Dalam teori ini dikenal gabungan warna CMYK, yaitu cyan, magenta, yellow, dan black. Penggabungan warna CMYK dengan komposisi yang seimbang akan menghasilkan warna hitam. Kunci pokok dari teori warna subtraktif adalah warna hitam akan menyerap banyak cahaya, sedangkan warna putih memantulkan paling banyak cahaya.

Warna aditif berhubungan dengan penyebaran dan penyaringan cahaya. Gabungan warna yang dikenal dalam warna aditif adalah RGB atau red, green, blue. Penggabungan warna RGB dengan komposisi yang seimbang akan menghasilkan warna putih. Dalam teori warna aditif, warna putih akan menyebarkan cahaya, sedangkan warna hitam tidak.

c. Pemilihan Warna dan Bahan Baku

Fungsi dari pemilihan warna dan bahan baku dalam pembuatan suatu produk busana adalah untuk membuat busana tersebut sesuai dengan apa yang telah digambarkan. Agar suatu busana memiliki padu padan warna yang sesuai, pemahaman akan prinsip teori warna harus dikuasai, termasuk skema warna yang sedang menjadi trend di masa ini. Bahan baku yang sesuai juga akan memberikan nilai tambah suatu busana saat dikenakan. Seperti contoh bahan yang jatuh melangsai akan nampak anggun saat digunakan.

d. Konsep Bentuk Dasar

Sebelum membeuta bentuk asli suatu busana, biasanya terlebih dahulu membuat suatu *prototype* sebagai suatu percobaan. Dimulai dari pengambilan ukuran yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pola. Pembuatan pola pun memiliki beberapa jenis dan fungsi, seperti pola konstruksi dan pola draping. Pemilihan teknik pembutan pola juga didasarkan pada seberapa rumit busana yang akan dibuat.

Proses dilanjutkan dengan pembuatan *dummy* menggunakan teknik menjahit untuk mengetahui apakan pola yang digunakan dapat membentuk busana seperti yang diharapkan. Penting untuk melakukan pengepasan dan pengukuran kembali agar busana yang diciptakan bisa pas ketika digunakan.

e. Mengembangkan Sebuah Koleksi

Menurut Damian Shaw (2012) proses untuk mengembangkan sebuah koleksi harus saling memahami konteks kerja dalam satu team. Yang berarti bahwa membuat struktur untuk sebuah koleksi dari tim desain, menyediakan kerangka seperti jumlah bahan, jumlah suatu *style* dalam satu kategori dan menilai keseimbangan dari semua koleksi yang dibuat.

f. Portofolio

Portofolio dapat digambarkan sebagai *body of work* yang dapat mengkomunikasikan hasil karya dan ide yang telah dibuat dalam bentuk visual. Portofolio juga dapat menjelaskan kemampuan dari seorang desainer, kekuatannya dalam penciptaan suatu karya dan ketertarikannya terhadap suatu subjek, seperti busana wanita atau busana pria. Portofolio dapat dipresentasikan

secara *hard copy* (berbentuk cetak) maupun secara digital. Digital portofolio juga biasa disebut dengan e-portofolio yang memungkinkan kita untuk lebih mudah menyimpan dan mengunggahnya di blog, media sosial, maupun website.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai analisis penggunaan trend forecasting dalam penelitian ini :

1. Kartini Artaria Situmeang (2014), dengan judul “Manfaat Hasil Belajar Fashion Style and Trend Research sebagai Kesiapan Menjadi Fashion Forecaster”. Metode yang digunakan yaitu metode survey dengan alat pengumpul data berupa angket. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel total sebanyak 26 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya lebih dari setengah jumlah mahasiswa merasakan manfaat hasil belajar fashion style and trend research sebagai kesiapan menjadi fashion forecaster ditinjau dari analisis tren mode, mengamati tren yang berlaku di pusat-pusat mode dunia, dan prediksi trend mode yang akan datang, meliputi proses penentuan tema, decoding, trend mindmapping, dan pembuatan moodboard.
2. Fetri Permata Sari (2012), dengan judul “Kontribusi Hasil Belajar Tren Mode Terhadap Minat Menjadi Fashion Director”. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana angkatan 2007 dan 2008 yang memilih Konsentrasi Manajemen Desain Mode dan telah lulus perkuliahan Tren Mode dengan sampel purposive yang berjumlah 34 orang, terdiri dari mahasiswa angkatan 2007 berjumlah 19 orang dan mahasiswa

angkatan 2008 berjumlah 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Tren Mode dalam kemampuan kognitif berada pada kategori tinggi sedangkan pada kemampuan afektif dan psikomotor berada pada kriteria rendah dan memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap minat menjadi fashion director.

3. Sri Mulyani (2015), dengan judul “Pola Konsumsi Non Makanan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yoyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan pengeluaran konsumsi non makanan mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi berdasarkan jenis kelamin dan angkatan tahun kuliah mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengeluaran konsumsi non makanan mahasiswa berdasarkan jenis kelamin memiliki pola pengeluaran konsumsi yang sama, yaitu terbesar untuk *fashion* dan terendah untuk biaya penunjang kuliah. Pengeluaran konsumsi non makanan berdasarkan angkatan tahun kuliah mahasiswa memiliki pola yang sama yaitu terbesar untuk *fashion* dan terendah untuk biaya penunjang kuliah.

Tabel 4. Analisis Penelitian yang Relevan

Uraian Penelitian		Fetri (2012)	Kartini (2014)	Sri (2015)	Mei (2018)
	1	2	3	4	5
Tujuan Penelitian	Analisis Pola Konsumsi Non Makanan			√	
	Kontribusi hasil belajar tren mode	√			
	manfaat hasil belajar <i>fashion style and trend research</i>		√		
	Analisis Penggunaan Fashion Trend Forecasting				√
Tempat	Industri				√
	Lembaga Pendidikan	√	√	√	
Sampel	Desainer/Manager Operasional				√
	Karyawan				√
	Konsumen				√
	Mahasiswa	√	√	√	
Metode Penelitian	Deskriptif	√		√	√
	Kuantitatif				√
	Analitik	√			
	Survey		√		
Metode Pengumpulan Data	Observasi		√		
	Tes	√			√
	Angket	√	√	√	√
Teknik Analisis Data	Verifikasi data	√		√	√
	Pemberian skor	√		√	√
	Tabulasi data		√	√	
	Pengolahan data		√	√	√
	Penafsiran Data		√		
	Statistik Deskriptif			√	√

Berdasarkan data tabel di atas, peneliti menggunakan beberapa informasi tentang penelitian sejenis yang sudah dilaksanakan untuk digunakan sebagai relevansi berbagai kajian seperti kajian teori yang terkait dengan variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, teknik dan

instrumen penelitian, analisis data penelitian dan beberapa informasi lainnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah :

1. Pada penelitian ini, peneliti ingin menganalisa penggunaan trend forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer di Yogyakarta. Dimana penelitian ini lebih mengarah pada analisis penggunaan trend itu sendiri. Analisis yang dilakukan terdiri dari *theme development; palette development; structural fabric decisions; fabric surface design; prototype pattern making construction and analysis; line presentation and adaption*; serta *intervening factors*, dalam masing-masing sub tema yang mengarah pada trend Greyzone sebagai acuannya.
2. Pada Penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada salah satu desainer di Yogyakarta yaitu Pungky Rima sebagai salah satu desainer pelaku industri kreatif. Sedangkan pada penelitian Fetri dan Kartini dilakukan di lembaga pendidikan, karena bertujuan untuk mengamati manfaat hasil belajar trend.
3. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dalam bentuk persentase yang juga digunakan dalam penelitian oleh Sri.

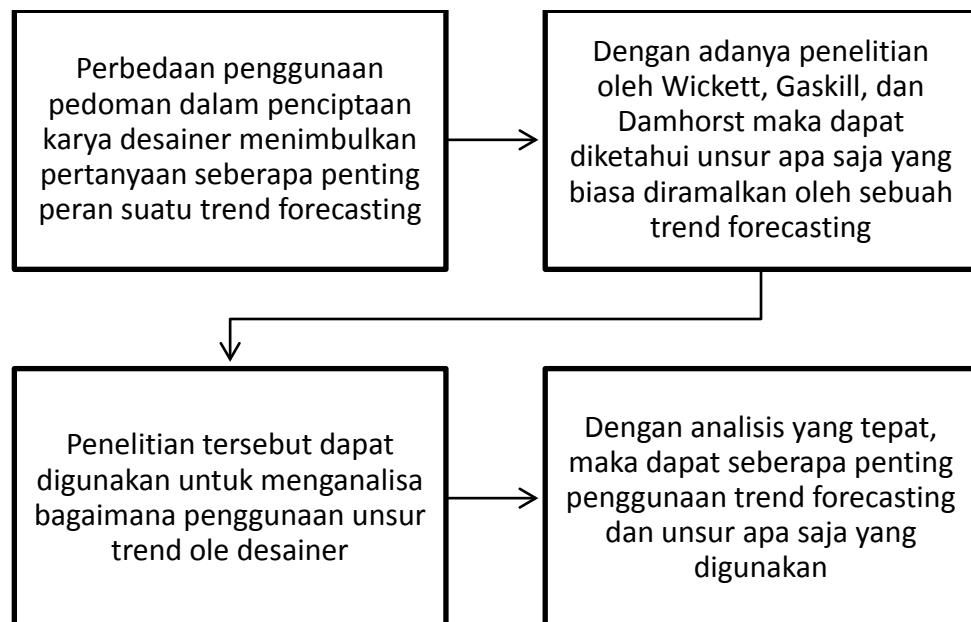
Berdasarkan relevansi kajian dari ketiga penelitian di atas, penelitian dengan metode deskriptif-kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kejadian apa adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Sehingga dapat menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa sasaran trend tentunya mencakup mayoritas sifat konsumen dan mempertimbangkan berbagai macam aspek agar trend dapat diterima oleh berbagai macam sifat atau kebutuhan konsumen. Namun penggunaan trend yang sesungguhnya terjadi ialah sebuah produk diciptakan berdasarkan selera konsumen yang dimiliki, tanpa melihat trend yang sedang berkembang saat ini. Selain itu setiap desainer memiliki ciri khasnya masing-masing untuk membedakan hasil karyanya. Dan apabila desainer terlalu berpedoman pada trend, maka ciri khas tersebut akan terbatasi dengan ketentuan-ketentuan unsur yang ada di dalamnya. Oleh karena itu sangat jarang ditemui desainer yang mengikuti atau memasukkan keseluruhan unsur trend ke dalam karyanya.

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa beberapa unsur dalam trend yang dikemukakan oleh Wickett, Gaskill, dan Damhorst, seperti *theme development, palette development, structural fabric decisions, fabric surface design, silhouette and style decisions, prototype pattern making construction and analysis, line presentation and adoption*, serta *intervening factors*, dapat digunakan sebagai pedoman untuk menganalisis unsur-unsur trend yang digunakan dalam suatu karya busana.

Kerangka berpikir peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menganalisa data sebagai berikut :

1. Bagaimana peranan trend forecast bagi desainer dalam peranannya sebagai acuan penciptaan karya?
2. Bagaimanakah penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta?
3. Bagaimanakah penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Archean dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta?
4. Bagaimanakah penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Vigilant dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta?

5. Bagaimanakah penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Cryptic dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta?
6. Bagaimanakah penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Digitarian dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan untuk menyusun penelitian ini adalah penelitian Deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kejadian apa adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Sehingga dapat menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Kuantitatif. Metode Kuantitaif dikenal sebagai metode tradisional karena metode ini sudah lama dikenal dalam sebuah metode penelitian. Menurut Sugiyono (2006: 14), menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

Dengan pendekatan Deskriptif - Kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan fakta-fakta secara komprehensif tentang keterkaitan *Indonesian Trend Forecasting 2017/2018* sebagai pedoman dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di showroom desainer Pungky Rima, Pungky Rumah Jahit yang bertempat di Jalan Letjend S. Parman No.56 Wirobrajan Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2017 sampai dengan 31 Januari 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah desainer Pungky Rima, karyawan dan satu konsumen ataupun orang memiliki peran dan terkait dalam proses produksi busanaa, hal ini karena pihak-pihak tersebut memiliki informasi yang luas mengenai penciptaan karya yang perpedoman pada *Trend Forecasting*, dengan jumlah sebanyak 3 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini menggunakan Sampel Jenuh. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila keseluruhan anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil.

D. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini terdapat variabel tunggal yaitu : penciptaan karya desainer di Yogyakarta dengan menggunakan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* sebagai acuan di dalamnya.

Penelitian mengenai analisis penggunaan Indonesia *Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone* sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer di Yogyakarta bertujuan untuk mengetahui penggunaan unsur-unsur dari masing-masing tema di dalam trend Greyzone. Trend Greyzone sendiri merupakan sebuah trend yang diciptakan oleh tim Indonesia Trend Forecasting yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai trend di tahun 2017 hingga 2018 sebagai sarana pengetahuan bagi para pelaku industri kreatif di Indonesia. Dalam trend Greyzone terdapat empat sub-variabel, yaitu tema Archean, Vigilant, Cryptic, dan Digitarian. Masing-masing tema yang ada memiliki sub tema.

Tema Archean memiliki ciri yang menggambarkan alam, dan segala sesuatu yang terlihat ‘*back to nature*’. Tema Vigilant memiliki ciri yang tegas yang menggambarkan perpaduan dari gaya konservatif dengan gaya modern. Tema Cryptic memiliki ciri busana dengan kesan yang misterius dan unik. Sedangkan tema Digitarian memiliki ciri yang menggambarkan generasi Mayantara.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian berupa angket untuk memperoleh data mengenai penggunaan Indonesia *Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone* sebagai acuan dalam penciptaan karya. Data yang berupa fakta atau angka dijadikan bahan-bahan untuk menyusun informasi setelah diolah dengan cara analisis data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis dalam memperoleh informasi dari responden. Metode pengambilan data menggunakan angket dilakukan dengan cara langsung dan tertutup. Angket yang sudah tersedia pilihan jawaban memudahkan responden untuk memilih alternatif jawaban yang sesuai dengan pemikiran dan pendapatnya.

2. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket untuk memperoleh data, instrumen penelitian ini lebih menekankan pada pengukuran minat, yang menggunakan *rating scale*. Instrumen penelitian ini dibuat dalam bentuk interval jawaban menggunakan angka satu hingga empat (1,2,3,4) pada kolom jawaban. Penggunaan angket dapat mengungkapkan pendapat, persepsi, dan tanggapan responden terhadap suatu permasalahan. Prosedur dalam penyusunan instrumen dilakukan sebagai berikut.

- a. Perencanaan meliputi : observasi, pengamatan, perumusan tujuan, menentukan variabel, kategorinya.
- b. Membuat kisi-kisi instrumen untuk mengukur penggunaan Indonesia *Trend Forecasting* 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya.

Berdasarkan definisi operasional dari variabel tunggal, maka dapat disusun indikator yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut. Kisi-kisi pengembangan instrumen mengukur penggunaan Indonesia *Trend Forecasting* 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Penggunaan *Trend Forecast 2017/18 Greyzone*

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Butir Soal
Penggunaan Indonesia <i>Trend Forecasting</i> 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer Yogyakarta	Tema Archean	1. Sub-tema Bulky 2. Sub-tema Organic Shape 3. Sub-tema Primitif	

	Tema Vigilant	1. Sub-tema Manual Luxury 2. Sub-tema Structural 3. Sub-tema Solid	
	Tema Cryptic	1. Sub-tema Phantom Gracious 2. Sub-tema Modular 3. Sub-tema Silent Creature	1,2,3,4
	Tema Digitarian	1. Sub-tema Retro Feeling 2. Sub-tema Deformasi 3. Sub-tema Optical Illusion	

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Archean)

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Butir Soal
Penggunaan Indonesia <i>Trend Forecasting</i> 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer Yogyakarta	Tema Archean (Bulky)	5. Theme Development 6. Palette Development 7. Structural Fabric Decisions 8. Fabric Surface Design 9. Silhouette and Style Decisions 10. Prototype patternmaking construction and analysis 11. Line Presentation and Adaption 12. Intervening factors	5,6,7,8,9, 10,11,12
	Tema Archean (Organic Shape)	13. Theme Development 14. Palette Development 15. Structural Fabric Decisions 16. Fabric Surface Design 17. Silhouette and Style Decisions 18. Prototype patternmaking construction and analysis 19. Line Presentation and Adaption 20. Intervening factors	13,14,15,16, 17,18,19,20
	Tema Archean (Primitif)	21. Theme Development 22. Palette Development 23. Structural Fabric Decisions 24. Fabric Surface Design 25. Silhouette and Style Decisions 26. Prototype patternmaking construction and analysis 27. Line Presentation and Adaption 28. Intervening factors	21,22,23,24, 25,26,27,28

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Vigilant)

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Butir Soal
Penggunaan <i>Indonesia Trend Forecasting</i> 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer Yogyakarta	Tema Vigilant (Manual Luxury)	29. Theme Development 30. Palette Development 31. Structural Fabric Decisions 32. Fabric Surface Design 33. Silhouette and Style Decisions 34. Prototype patternmaking construction and analysis 35. Line Presentation and Adaption 36. Intervening factors	29,30,31,32, 33,34,35,36
	Tema Vigilant (Structural)	37. Theme Development 38. Palette Development 39. Structural Fabric Decisions 40. Fabric Surface Design 41. Silhouette and Style Decisions 42. Prototype patternmaking construction and analysis 43. Line Presentation and Adaption 44. Intervening factors	37,38,39,40, 41,42,43,44
	Tema Vigilant (Solid)	45. Theme Development 46. Palette Development 47. Structural Fabric Decisions 48. Fabric Surface Design 49. Silhouette and Style Decisions 50. Prototype patternmaking construction and analysis 51. Line Presentation and Adaption 52. Intervening factors	45,46,47,48, 49,50,51,52

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Cryptic)

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Butir Soal
<p>Penggunaan Indonesia <i>Trend Forecasting</i> 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer Yogyakarta</p>	<p>Tema Cryptic (Phantom Gracious)</p> <p>Tema Cryptic (Modular)</p> <p>Tema Cryptic (Silent Creature)</p>	<p>53. Theme Development 54. Palette Development 55. Structural Fabric Decisions 56. Fabric Surface Design 57. Silhouette and Style Decisions 58. Prototype patternmaking construction and analysis 59. Line Presentation and Adaption 60. Intervening factors</p> <p>61. Theme Development 62. Palette Development 63. Structural Fabric Decisions 64. Fabric Surface Design 65. Silhouette and Style Decisions 66. Prototype patternmaking construction and analysis 67. Line Presentation and Adaption 68. Intervening factors</p> <p>69. Theme Development 70. Palette Development 71. Structural Fabric Decisions 72. Fabric Surface Design 73. Silhouette and Style Decisions 74. Prototype patternmaking construction and analysis 75. Line Presentation and Adaption 76. Intervening factors</p>	<p>53,54,55,56, 57,58,59,60</p> <p>61,62,63,64, 65,66,67,68</p> <p>69,70,71,72, 73,74,75,76</p>

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket (Tema Digitarian)

Variabel	Sub-variabel	Indikator	Sumber Data
Penggunaan Indonesia <i>Trend Forecasting</i> 2017/2018 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya Desainer Yogyakarta	Tema Digitarian (Retro Feeling)	77. Theme Development 78. Palette Development 79. Structural Fabric Decisions 80. Fabric Surface Design 81. Silhouette and Style Decisions 82. Prototype patternmaking construction and analysis 83. Line Presentation and Adaption 84. Intervening factors	77,78,79,80, 81,82,83,84
	Tema Digitarian (Deformasi)	85. Theme Development 86. Palette Development 87. Structural Fabric Decisions 88. Fabric Surface Design 89. Silhouette and Style Decisions 90. Prototype patternmaking construction and analysis 91. Line Presentation and Adaption 92. Intervening factors	85,86,87,88, 89,90,91,92
	Tema Digitarian (Optical Illusion)	93. Theme Development 94. Palette Development 95. Structural Fabric Decisions 96. Fabric Surface Design 97. Silhouette and Style Decisions 98. Prototype patternmaking construction and analysis 99. Line Presentation and Adaption 100. Intervening factors	93,94,95, 96,97,98,99, 100

- c. Perumusan butir pernyataan angket dalam bentuk skala beserta rubrik pernyataan. Pernyataan hendaknya merupakan performa dari kenyataan yang relevan dangan komunitas siswa atau mahasiswa serta lingkungannya, yang dilakukan menggunakan rubrik atau panduan penskoran analitik yang membantu objektivitasnya.
- d. Membuat pengukuran angket

Pada penelitian ini teknik pengukuran angket menggunakan *rating scale*.

Rating scale merupakan skala pengukuran yang fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Selanjutnya skor alternatif jawaban akan dimuat dalam lampiran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas butir pernyataan dilakukan untuk memperoleh kesahihan butir-butir pertanyaan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dan variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas butir pernyataan menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu menggunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk menjaring data dikonsultasikan dengan ahli, yang dalam penelitian ini terdiri dari dosen pengampu mata kuliah Analisis Trend Mode bapak Afif Ghurub Bestari, desainer Pungky Rima, dan Ibu Mutiara selaku konsumen dari desainer Pungky Rima. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen

terlebih dahulu untuk mendapatkan pertimbangan (*judgment*) dari dosen pembimbing (dosen ahli), tenaga ahli sesuai dengan lingkup yang diteliti dalam bidang penelitian ini dan selanjutnya dilakukan uji coba instrumen penelitian. Apabila data yang didapat dari uji coba ini sudah sesuai dengan yang seharusnya, maka berarti bahwa instrumennya sudah baik, sudah valid. Berdasarkan data telaah pakar, diketahui bahwa :

Tabel 10. Hasil validitas telaah ahli/pakar pada instrumen

No.	Ahli/Pakar	Persentase
1.	Afif Ghurub Bestari, M.Pd	98 %
2.	Pungky Rima	95%
3.	Mutiara	100%
Rata-rata		97,6%

Kemudian untuk melihat kategori kelayakan, berikut tabel kategori kelayakan instrumen berdasarkan kriteria (Arikunto, 2009:35) :

Tabel 11. Kriteria Kelayakan Instrumen

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2.	21 - 40 %	Tidak Layak
3.	41 - 60 %	Cukup Layak
4.	61 - 80 %	Layak
5.	81 - 100 %	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari pakar sebagaimana dijelaskan pada data hasil uji coba teoritik, terlihat bahwa persentase jawaban Sangat Layak digunakan berada pada rentang 81-100%. Rentang persentase ini dalam kategori hampir seluruh item pernyataan dapat digunakan untuk mengungkapkan penggunaan trend. Jadi, secara isi instrumen yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas isi. Instrumen dianggap telah sesuai dengan teori dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Dengan demikian instrumen tidak dilakukan revisi secara keseluruhan dari segi validitas isi.

2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang dalam hal ini angket dapat digunakan lebih dari satu kali, atau paling tidak dari responden menghasilkan data yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas instrumen penggunaan trend tahap uji coba teoritik dari para ahli/pakar digunakan *Intraclass Correlation*, yaitu reliabilitas untuk melihat tingkat kesepakatan dengan jumlah pengukur lebih dari dua orang, atau variabel bersifat kontinu. Rumus untuk menghitung ICC sebagai berikut :

$$ICC = \frac{\sigma_s^2}{\sigma_s^2 + \sigma_o^2 + \sigma_e^2}$$

Keterangan :

ICC = intraclass correlation coefficient

σ_s^2 = subjek

σ_o^2 = pengamat

σ_e^2 = random error

Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli terhadap instrumen dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan *software SPSS (Statistical Program for Social Science)* versi 22.00. Setelah diketahui butir valid kemudian di uji reliabilitasnya dengan teknik analisis model Kappa pada spss 22.00, kemudian menghasilkan nilai reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas	ICC	Tingkat Kekuatan Kesepakatan
Variabel penggunaan trend	0,980	Stabilitas tinggi

Berdasarkan analisis menunjukkan reliabilitas menggunakan ICC yaitu ICC = 0,980. Alat ukur memiliki stabilitas memadai jika ICC antar pengukuran >0.50, stabilitas tinggi jika ICC antar pengukuran ≥ 0.80 (Streiner dan Norman, 2000; Polgar dan Thomas, 2000). Dengan demikian ketiga validator memiliki tingkat *agreement* yang stabil, dan instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan untuk mengambil data.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengungkapkan makna dari data yang telah diperoleh dari proses penelitian yang dilakukan. Pengukuran ini digunakan untuk menjaring data yang menunjukkan pusat atau pertengahan dari kumpulan data yang menyebar. Tujuan analisis secara deskriptif ini untuk menggambarkan secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti.

Penelitian ini dimaksud untuk memaparkan penggunaan trend forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer Yogyakarta. Sehingga untuk menjelaskan permasalahan penelitian ini maka analisis data yang digunakan adalah:

1. Penyajian Data

Penelitian ini harus dapat menyajikan data yang telah diperoleh melalui angket. Dalam penyajian data harus komunikatif dan lengkap. Data yang diperoleh dari lapangan disajikan dalam bentuk deskripsi data dari masing-masing

variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis data yang dimaksud meliputi:

a. Pengkategorian skor

Pengkategorian skor dilakukan berdasarkan rumus mean ideal (M_i) dan standart deviasi (SD_i). Berikut rumus mencari M_i dan SD_i :

$$\text{Skor Max Ideal} = \text{Jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi}$$

$$\text{Skor Min Ideal} = \text{Jumlah soal} \times \text{nilai terendah}$$

$$\text{Mean Ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\text{Standart Deviasi Ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Pengkategorian skor digolongkan menjadi empat kategori sebagai berikut:

$$\text{Tinggi} = x \geq M_i + 1.SD_i$$

$$\text{Sedang} = M_i + 1.SD_i > x \geq M_i$$

$$\text{Rendah} = M_i > x \geq M_i - SD_i$$

$$\text{Sangat Rendah} = x < M_i - SD_i$$

Tabel 13. Pengkategorian Posisi Kecenderungan Data Penelitian

Kecenderungan	Kategori
$x \geq M_i + 1.SD_i$	Seluruhnya
$M_i + 1.SD_i > x \geq M_i$	Sebagian Besar
$M_i > x \geq M_i - SD_i$	Setengahnya
$x < M_i - SD_i$	Sebagian Kecil

b. Pengukuran Gejala Pusat

Dalam penjelasan kelompok yang telah diobservasi dengan data kuantitatif, selain data dijelaskan tabel dan pie chart, dapat juga dijelaskan dengan teknik statistik, yaitu: Median, Mean, dan Standar Deviasi. Proses pengukuran gejala pusat ini langsung menggunakan aplikasi SPSS ver.22.

c. Tabel Distribusi Frekuensi

Jumlah data yang disusun dan yang disajikan cukup banyak, sehingga penyajiannya dalam bentuk tabel. Tabel distribusi frekuensi dibuat untuk persiapan pengujian terhadap normalitas data yang menggunakan kertas Peluang Normal. Pembuatan tabel distribusi frekuensi langsung menggunakan pilihan menu yang ada dalam aplikasi SPSS ver.22.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di showroom desainer Pungky Rima. Tujuan dari terselenggaranya penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan trend forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer Yogyakarta. Karya desainer Pungky Rima yang diteliti mencakup beberapa lini produksi, yaitu Gentleman, G-label dan B-Bride. Masing-masing lini produksi tersebut memiliki karakteristik dan sasaran pasar yang berbeda namun tetap dengan ciri khas desainer yang beberapa diantaranya mengandung unsur trend Greyzone.

Deskripsi data penelitian ini secara rinci dapat dilihat dalam uraian sebagai berikut :

1. Penggunaan Trend Greyzone

Deskripsi data hasil analisis data dari variabel penggunaan *trend forecasting* 2017/18 *Greyzone* yang diperoleh melalui angket. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 22.0, sehingga diperoleh data hasil statistik deskriptif penggunaan *trend forecasting* 2017/18 *Greyzone* yang meliputi penggunaan tema Archean, Vigilant, Cryptic, dan Digitarian. Dari hasil statistik deskriptif penggunaan *Trend Forecast* 2017/18 *Greyzone* sebagai berikut :

Tabel 14. Hasil Statistik Deskriptif
Penggunaan *Trend Forecast* 2017/18 *Greyzone*

Variabel	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	SD
Penggunaan Trend	3	277	312	293,3	291	277	17,6

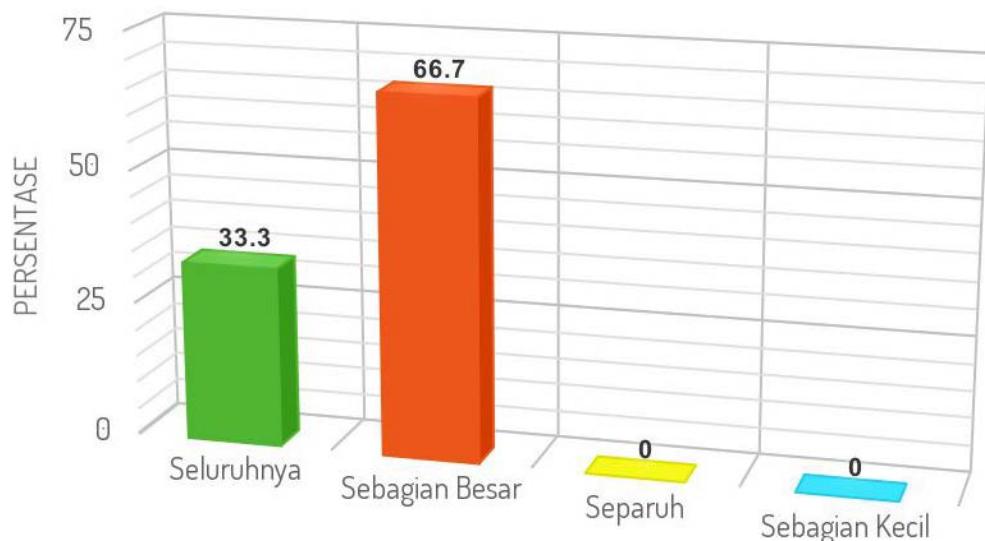
Hasil statistik deskriptif tentang penggunaan *Trend Forecast* 2017/18 *Greyzone* menunjukkan skor terendah (min) 277, skor tertinggi (max) 312, sehingga memiliki rentang data (range) 35 dari jumlah data sebanyak 880. Dengan nilai mean 293,3; nilai median 291, nilai modus 277, dan standar deviasi 17,6.

Selanjutnya menghitung kecenderungan kategori di mana skor mean ideal (Mi) penggunaan trend digunakan untuk kriteria dalam mengetahui kecenderungan kategori penggunaan trend pada karya desainer. Diketahui skor ideal tertinggi 400, skor ideal terendah 100, sehingga didapat skor mean ideal (Mi) 250 dan skor standar deviasi ideal (SDi) 50. Klasifikasi kecenderungan penggunaan *trend forecasting* 2017/18 *Greyzone* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 15. Klasifikasi kecenderungan penggunaan *trend forecasting* 2017/18 *Greyzone*

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 300$	1	33,3%
Sebagian Besar	$300 > X \geq 250$	2	66,7%
Separuh	$250 > X \geq 200$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 200$	0	0%
Jumlah		3	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan trend sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer Pungky Rima, nilai mean sebesar 293,3 terdapat di kategori sebagian besar, dengan persentase sebesar 66,7%. Pendapat dengan tingkat kategori seluruhnya sebesar 33,3%. Berdasarkan data di atas, maka hasil statistik deskriptif dapat disajikan dengan diagram batang seperti berikut :



Gambar 2. Penggunaan *Trend Forecast 2017/18 Greyzone*

2. Penggunaan Tema Archean

Jumlah pernyataan tentang Tema Archean yang terdapat pada instrumen sebanyak 24 butir soal dengan pilihan jawaban rentang nilai 1 hingga 4. Dari hasil statistik deskriptif penggunaan Tema Archean sebagai berikut :

Tabel 16. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Archean

Variabel	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	SD
Penggunaan Trend	3	61	79	67,6	63	61	9,8

Hasil statistik deskriptif tentang penggunaan Tema Archean menunjukkan skor terendah (min) 61, skor tertinggi (max) 79, sehingga memiliki rentang data (range) 18 dari jumlah data sebanyak 203. Dengan nilai mean 67,6; nilai median 63, nilai modus 61, dan standar deviasi 9,8.

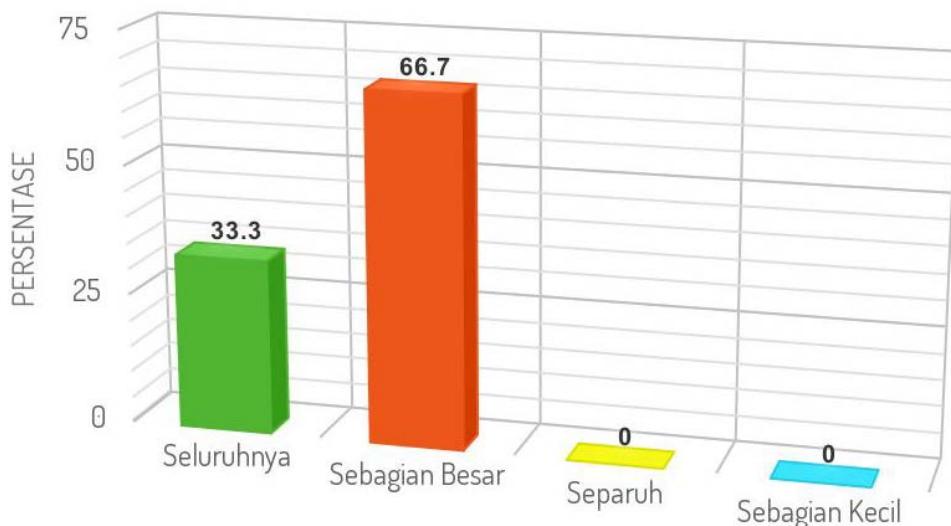
Selanjutnya menghitung kecenderungan kategori, di mana skor mean ideal (M_i) dari tema Archean digunakan untuk kriteria dalam mengetahui kecenderungan kategori tema Archean. Diketahui skor ideal tertinggi 96, skor ideal terendah 18, sehingga kita mendapatkan mean ideal (M_i) 60 dan skor standar

deviasi ideal (SDi) 12. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Archean disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 17. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Archean

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	1	33,3%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	2	66,7%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan tema Archean memiliki nilai mean sebesar 67,6 terdapat di kategori sebagian besar, dengan persentase sebesar 66,7%. Pendapat dengan tingkat kategori seluruhnya sebesar 33,3%, separuh dengan nilai 0% dan sebagian kecil sebesar 0%. Berdasarkan data di atas, maka hasil statistik deskriptif dapat disajikan dengan diagram batang seperti berikut :



Gambar 3. Penggunaan Tema Archean

3. Penggunaan Tema Vigilant

Jumlah pernyataan tentang Tema Vigilant yang terdapat pada instrumen sebanyak 24 butir soal dengan pilihan jawaban rentang nilai 1 hingga 4. Dari hasil statistik deskriptif penggunaan Tema Vigilant sebagai berikut :

Tabel 18. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Vigilant

Variabel	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	SD
Penggunaan Trend	3	77	88	83,3	85	77	5,6

Hasil statistik deskriptif tentang penggunaan Tema Vigilant menunjukkan skor terendah (min) 77, skor tertinggi (max) 88, sehingga memiliki rentang data (range) 11 dari jumlah data sebanyak 250. Dengan nilai mean 83,3; nilai median 85, nilai modus 77, dan standar deviasi 5,6.

Selanjutnya menghitung kecenderungan kategori, di mana skor mean ideal (M_i) dari tema Vigilant digunakan untuk kriteria dalam mengetahui kecenderungan kategori tema Vigilant. Diketahui skor ideal tertinggi 96, skor ideal terendah 18, sehingga kita mendapatkan mean ideal (M_i) 60 dan skor standar deviasi ideal (SD_i) 12. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Vigilant disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 19. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Vigilant

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	3	100%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	0	0%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan tema Vigilant memiliki nilai mean sebesar 83,3 terdapat di kategori seluruhnya, dengan persentase sebesar 100%. Pendapat dengan tingkat kategori seluruhnya sebesar

0%, separuh dengan nilai 0% dan sebagian kecil sebesar 0%. Berdasarkan data di atas, maka hasil statistik deskriptif dapat disajikan dengan diagram batang seperti berikut :



Gambar 4. Penggunaan TemaVigilant

4. Penggunaan Tema Cryptic

Jumlah pernyataan tentang Tema Cryptic yang terdapat pada instrumen sebanyak 24 butir soal dengan pilihan jawaban rentang nilai 1 hingga 4. Dari hasil statistik deskriptif penggunaan Tema Cryptic sebagai berikut :

Tabel 20. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Cryptic

Variabel	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	SD
Penggunaan Trend	3	72	76	74,3	75	72	2,08

Hasil statistik deskriptif tentang penggunaan Tema Cryptic menunjukkan skor terendah (min) 72, skor tertinggi (max) 76, sehingga memiliki rentang data (range) 4 dari jumlah data 223. Dengan nilai mean 74,3; nilai median 75, nilai modus 72, dan standar deviasi 2,08.

Selanjutnya menghitung kecenderungan kategori, di mana skor mean ideal (M_i) dari tema Cryptic digunakan untuk kriteria dalam mengetahui kecenderungan kategori tema Cryptic. Diketahui skor ideal tertinggi 96, skor ideal terendah 18, sehingga kita mendapatkan mean ideal (M_i) 60 dan skor standar deviasi ideal (SD_i) 12. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Cryptic disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 21. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Cryptic

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	3	100%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	0	0%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan tema Cryptic memiliki nilai mean sebesar 74,3 terdapat di kategori sebagian besar, dengan persentase sebesar 100%. Pendapat dengan tingkat kategori seluruhnya sebesar 0%, separuh dengan nilai 0% dan sebagian kecil sebesar 0%. Berdasarkan data di atas, maka hasil statistik deskriptif dapat disajikan dengan diagram batang seperti berikut :



Gambar 5. Penggunaan Tema Cryptic

5. Penggunaan Tema Digitarian

Jumlah pernyataan tentang Tema Digitarian yang terdapat pada instrumen sebanyak 24 butir soal dengan pilihan jawaban rentang nilai 1 hingga 4. Dari hasil statistik deskriptif penggunaan Tema Digitarian sebagai berikut :

Tabel 22. Hasil Statistik Deskriptif Penggunaan Tema Digitarian

Variabel	N	Min	Max	Mean	Median	Modus	SD
Penggunaan Trend	3	55	62	59,3	61	55	3,78

Hasil statistik deskriptif tentang penggunaan Tema Digitarian menunjukkan terendah (min) 55, skor tertinggi (max) 62, sehingga memiliki rentang data (range) 7 dari jumlah data 178. Dengan nilai mean 59,3, nilai median 61; nilai modus 55, dan standar deviasi 3,78.

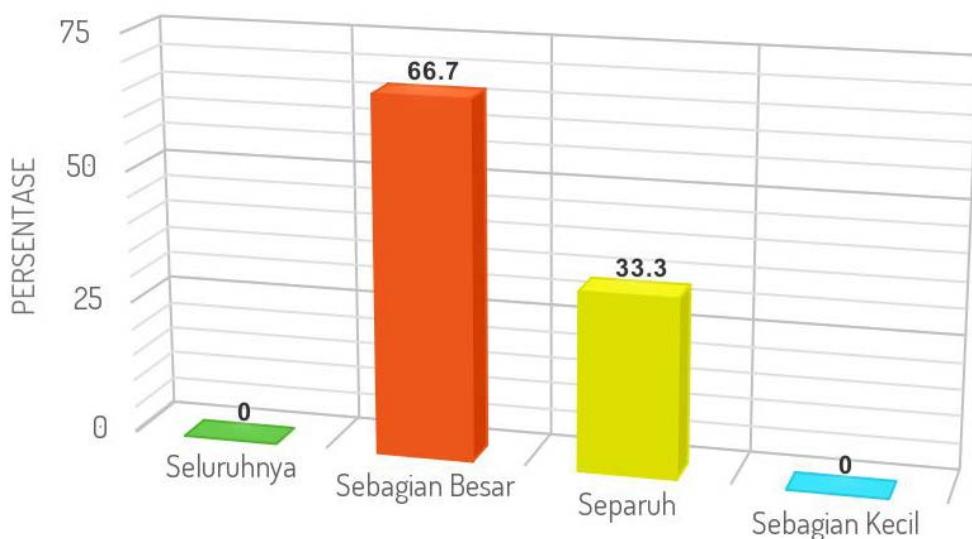
Selanjutnya menghitung kecenderungan kategori, di mana skor mean ideal (M_i) dari tema Digitarian digunakan untuk kriteria dalam mengetahui kecenderungan kategori tema Digitarian. Diketahui skor ideal tertinggi 96, skor ideal terendah 18, sehingga kita mendapatkan mean ideal (M_i) 60 dan skor standar

deviasi ideal (SDi) 12. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Digitarian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 23. Klasifikasi kecenderungan penggunaan Tema Digitarian

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	0	0%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	2	66,7%
Separuh	$60 > X \geq 48$	1	33,3%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan tema Digitarian memiliki nilai mean sebesar 59,3 terdapat di kategori separuh, dengan persentase sebesar 33,3%. Pendapat dengan tingkat kategori seluruhnya sebesar 0%, sebagian besar dengan nilai 66,7% dan sebagian kecil sebesar 0%. Berdasarkan data di atas, maka hasil statistik deskriptif dapat disajikan dengan diagram batang seperti berikut :



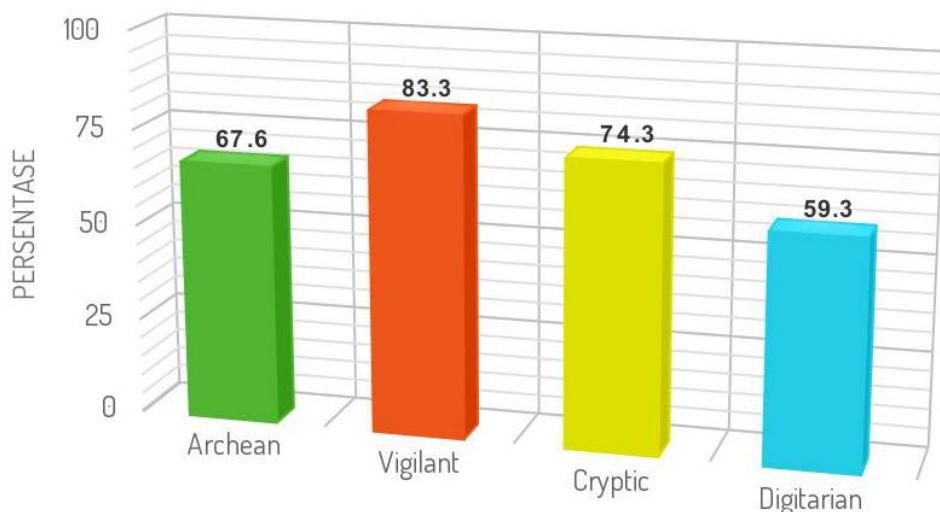
Gambar 6. Penggunaan Tema Digitarian

Sesuai dengan perolehan analisis dan hasil statistik deskriptif penggunaan trend forecasting 2017/18 Greyzone ditinjau dari masing-masing tema, data hasil statistik deskriptif yang mendominasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 24. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone ditinjau dari Tema

No	Tema			
	Variabel	Kategori	Mean	Keterangan
1.	Archean	Sebagian Besar	67,6	
2.	Vigilant	Seluruhnya	83,3	Dominan
3.	Cryptic	Seluruhnya	74,3	
4.	Digitarian	Separuh	59,3	

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwasanya dari data hasil statistik deskriptif yang mendominasi pada setiap tema meliputi, penggunaan tema Archean dengan mean 67,6; penggunaan tema Vigilant dengan mean 83,3; penggunaan tema Cryptic dengan mean 74,3; dan penggunaan tema Digitarian dengan mean 59,3. Demikian data hasil statistik deskriptif yang mendominasi pada penggunaan tema, di mana tema Vigilant memiliki perolehan lebih dominan/lebih besar dari tema lainnya.



Gambar 17. Penggunaan Trend Greyzone berdasarkan Tema

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer di Yogyakarta, di mana dalam penelitian ini hasil karya desainer Pungky Rima yang dipilih untuk diteliti lebih dalam. Penggunaan trend Greyzone terdiri dari penggunaan tema Archean, Vigilant, Cryptic dan Digitarian. Dari keempat tema yang telah disebutkan, perolehan data analisis diambil dengan cara membagikan angket kepada responden. Kemudian dari perolehan data, diolah hingga mendapatkan hasil data statistik deskriptif yang sudah dijabarkan pada deskripsi data penelitian di atas. Berikut akan dijelaskan rincian pembahasan hasil penelitian terhadap respon yang diberikan oleh responden melalui angket yang disebar.

1. Penggunaan Trend Greyzone

Berkaitan dengan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berpendapat bahwa penggunaan trend dalam karya desainer Pungky Rima yang mendominasi terbilang “sebagian besar” dibuktikan dengan mean 261,9 berada dalam kategori sebagian besar.

Secara umum bagi desainer, fashion trend forecast memiliki peranan yang sangat penting dalam proses penciptaan karya. Trend forecast akan memberikan informasi mengenai apa yang mereka butuhkan untuk membantu dalam proses pembuatan desain busana.

Greyzone menggambarkan suatu fase peralihan, yang nampak kabur dan abu-abu. Berisi gaya busana yang futuristic, beberapa terlihat nyaman digunakan,

namun beberapa juga terlihat kurang nyaman digunakan sehari-hari. Dengan gambaran yang demikian, desainer menjelaskan bahwa trend Greyzone lebih cocok dengan sasaran pasar konsumen *up-to-date (kekinian)* dan tidak mau ketinggalan dalam perkembangan trend *fashion*, seperti konsumen yang berbusana dengan tujuan untuk menarik perhatian publik atau mendapat pengakuan publik seperti halnya kaum sosialita.

Bagi desainer Punky Rima trend forecast ini juga membantu dalam menentukan sasaran pasar terlebih untuk koleksi ready to wear. Namun trend forecast ini tidak selalu sesuai dengan beberapa karakteristik konsumen. Dengan karakteristik konsumen yang dominan ingin menggunakan busana yang dianggap ‘wajar’ maka kurang cocok apabila style tersebut dimasukkan ke dalam busana dengan jenis dress, bridal, ataupun suit.

Dalam penciptaan karyanya desainer Punky Rima menggunakan trend Greyzone hanya sebagai acuan warna, tekstur dan desain permukaan bahan, selebihnya desainer ingin menuangkan ciri khasnya sendiri. Menurut pandangan Punky Rima, tren Greyzone kali ini memiliki ciri dominan kaku dengan pemilihan warna yang gelap seperti warna-warna asap dan beberapa warna alam. Sama seperti tren-tren sebelumnya, bahwa tren kali ini juga masih menggambarkan alam.

Penggunaan trend Greyzone di Pungky Rumah Jahit disesuaikan dengan sasaran konsumen yang akan dituju. Dalam beberapa kesempatan fashion show atau perlombaan desainer masih menggunakan unsur trend, namun untuk koleksi

busana bridal yang merupakan busana *made by order* lebih mengikuti permintaan konsumen, yang disesuaikan dengan kesempatan penggunaan busana.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa desainer lebih mengutamakan kebutuhan konsumen dibandingkan dengan mengikuti perkembangan trend. Sasaran trend sendiri seharusnya mencakup mayoritas sifat konsumen dan mempertimbangkan berbagai macam aspek agar trend dapat diterima oleh mayoritas atau berbagai macam sifat dan kebutuhan konsumen. Namun penggunaan trend yang terjadi sesungguhnya adalah sebuah produk diciptakan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

2. Penggunaan Tema Archean

Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan tema Archean termasuk dalam kategori “sebagian besar” digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer. Dibuktikan dengan mean 63,31 berada dalam kategori sebagian besar dari jumlah data 1393.

Penggunaan unsur dalam tema Archean hanya sebagian saja, unsur yang paling sering digunakan adalah unsur warna, tekstur bahan, dan desain bahan, sedangkan penggunaan unsur lain disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan pengembangan inovasi dan kreativitas dari desainer. Beberapa unsur memang sengaja tidak digunakan, hal tersebut dikarenakan desainer tidak ingin desain dari karyanya terbatasi oleh trend. Untuk memperjelas penggunaan tema Archean pada hasil karya desainer, maka data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 26. Penggunaan tema Archean

Analisis trend	Greyzone	Desain oleh Desainer
Theme development	<ul style="list-style-type: none"> a. Bentuk patahan dan kasar b. Detail dengan pinggiran bertiras c. Penyelesaian detail dengan bordir maupun dipanaskan 	Menonjolkan detail motif dedaunan
Palette development		white, universal khaki, raw umber, tawny
Structural fabric decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Transparan b. Mengkilap c. Kasar 	<ul style="list-style-type: none"> a. Sateen Silk b. Tipis, ringan, melangsai c. Lembut
Fabric surface design	<ul style="list-style-type: none"> a. Memadukan bahan licin dan kasar b. Memadukan bahan berkilau dan bahan kusam 	Eco-print
Silhouette and style decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengabaikan bentuk tubuh b. Siluet semi-loose dan loos c. Style : Conservative, Ethnic, Rock, Street 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet semi loose c. Style : ethnic, feminin
Prorotype patternmaking construction and analysis	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan garis Zigzag, dengan posisi horizontal maupun diagonal b. Menggunakan potongan pola yang sangat sederhana 	Memanfaatkan teknik pola draping
Line presentation and adaption	Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	
Intervening factors	Faktor pendukung terbentuknya tema, salah satunya dari riset pasar	Busana diciptakan untuk memenuhi tugas akhir Ycifi dengan sasaran pasar yang telah ditentukan

Dari tabel analisis penggunaan tema Archean di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua unsur dalam tema Archean diaplikasikan dalam satu karya busana. Pemilihan warna bahan white, universal khaki, raw umber, dan tawny

serta desain bahan yang menggunakan teknik eco print menghasilkan efek lapuk dan menggambarkan suasana *back to nature* sangat cocok dengan sub tema Primitif pada tema Archean. Selain itu busana ini juga memiliki potongan pola yang simpel, dengan siluet semi loose namun tetap mengikuti bentuk tubuh. Style yang dihasilkan adalah ethnic dan feminin.

3. Penggunaan Tema Vigilant

Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan tema Vigilant termasuk dalam kategori “sebagian besar” digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer. Dibuktikan dengan mean 66,36 berada dalam kategori sebagian besar dari jumlah data 1460.

Penggunaan unsur dalam tema Vigilant hanya sebagian saja, unsur yang paling sering digunakan adalah unsur warna, tekstur bahan, dan desain bahan, sedangkan penggunaan unsur lain disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan pengembangan inovasi dan kreativitas dari desainer. Beberapa unsur memang sengaja tidak digunakan, hal tersebut dikarenakan desainer tidak ingin desain dari karyanya terbatasi oleh trend. Untuk memperjelas penggunaan tema Vigilant pada hasil karya desainer, maka data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 27. Penggunaan tema Vigilant

Analisis trend	Greyzone	Desain oleh Desainer
Theme development	<ul style="list-style-type: none"> a. Detai menggunakan anyaman, smok, dan sulaman b. Datail sambungan c. Bidang bertumpuk 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan detail sulam feston, bordir dan aplikasi b. Sambungan c. Detail bertumpuk
Palette development		ash grey, linen, terra cotta, rich black
Structural fabric decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan bahan yang tebal dan kenyal 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tenun batik b. Tenun gerimis c. Perpadaun bahan yang kontras
Fabric surface design	Memadukan bahan kontras,	<ul style="list-style-type: none"> a. Plain, b. Tenun, c. Linen Look
Silhouette and style decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet fitted dan Semi-loose c. Style : Mode, Natural, Street 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh, siluet fitted, b. Style : mode, conservative
Prorotype patternmaking construction and analysis	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan garis horizontal, vertikal dan diagonal b. Menggunakan pola dengan banyak potongan bersudut, yang dikerjakan dengan teknik presisi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan garis diagonal, vertikal dan horizontal b. Menggunakan pola dengan banyak potongan bersudut, yang dikerjakan dengan teknik presisi
Line presentation and adaption	Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	
Intervening factors	Faktor pendukung terbentuknya tema, salah satunya dari riset pasar	Busana diciptakan untuk ditampilkan dalam JFW 2017 alumnus FDC 2016

Dari tabel analisis penggunaan tema Vigilant di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua unsur dalam tema Vigilant diaplikasikan dalam satu karya busana. Pemilihan warna bahan ash grey, linen, terra cotta, dan rich black serta penggunaan bahan yang kokoh menggambarkan ciri dari sub tema Structural pada tema Vigilant. Selain itu busana ini juga memiliki potongan pola yang bertumpuk, dengan menggunakan perpaduan bahan yang kontras. Siluet yang dihasilkan fitted yang mengikuti bentuk tubuh serta style mode and conservative.

4. Penggunaan Tema Cryptic

Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan tema Cryptic termasuk dalam kategori “sebagian besar” digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer. Dibuktikan dengan mean 65,9 berada dalam kategori sebagian besar dari jumlah data 1450.

Penggunaan unsur dalam tema Cryptic hanya sebagian saja, unsur yang paling sering digunakan adalah unsur warna, tekstur bahan, dan desain bahan, sedangkan penggunaan unsur lain disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan pengembangan inovasi dan kreativitas dari desainer. Beberapa unsur memang sengaja tidak digunakan, hal tersebut dikarenakan desainer tidak ingin desain dari karyanya terbatasi oleh trend. Untuk memperjelas penggunaan tema Cryptic pada hasil karya desainer, maka data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 28. Penggunaan tema Cryptic

Analisis trend	Greyzone	Desain oleh Desainer
Theme development	<ul style="list-style-type: none"> a. Efek lapuk yang kusam dan usang b. Tekstur sayatan c. Tekstur efek kerutan kain kusut 	<ul style="list-style-type: none"> a. Efek lapuk yang kusam dan usang b. Tekstur sayatan c. Tekstur efek kerutan kain kusut
Palette development		Rich black, acajou, tawny, universal khaki,
Structural fabric decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Tipis, ringan dan melangsai b. Lembut c. Lentur 	Ringan
Fabric surface design	<ul style="list-style-type: none"> a. Licin b. Berkilau c. Printing d. Tiedye e. Manipulasi bahan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Manipulasi bahan b. Eco-print
Silhouette and style decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet Loose dan semi fitted c. Style : fairy, feminine, mode, street 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet : fitted c. Style : fairy, feminine, street
Prorotype patternmaking construction and analysis	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan garis horizontal, vertikal, dan diagonal b. Menggunakan pecah pola dan pengembangan c. Menggunakan pola bertumpuk untuk menghasilkan efek modular 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan unsur garis diagonal, vertikal, dan horizontal b. Menggunakan teknik patchwork
Line presentation and adaption	Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	
Intervening factors	Faktor pendukung terbentuknya tema, salah satunya dari riset pasar	Busana diciptakan untuk ditampilkan dalam JFW 2017 finalis FDC 2017

Dari tabel analisis penggunaan tema Cryptic di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua unsur dalam tema Cryptic diaplikasikan dalam satu karya busana. Pemilihan warna bahan Rich black, acajou, tawny, dan universal khaki, serta penggunaan bahan yang ringan dengan manipulasi bahan yang dipadukan dengan eco-print menggambarkan perpaduan tema Cryptic dan tema Archean . Selain itu busana ini juga memiliki efek lapuk yang kusam dan usang, tekstursayatan, serta efek kerutan kain kusut yang sangat cocok dengan tema Cryptic. Detail busana yang berupa efek modular dari penataan bahan perca juga sesuai dengan sub tema Modular. Siluet yang dihasilkan fitted yang mengikuti bentuk tubuh dengan perpaduan style fairy, feminine dan street.

5. Penggunaan Tema Digitarian

Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan tema Archean termasuk dalam kategori “setengah” digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer. Dibuktikan dengan mean 57 berada dalam kategori sebagian besar dari jumlah data 1254.

Penggunaan unsur dalam tema Digitarian hanya sebagian saja, unsur yang paling sering digunakan adalah unsur warna, tekstur bahan, dan desain bahan, sedangkan penggunaan unsur lain disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan pengembangan inovasi dan kreativitas dari desainer. Beberapa unsur memang sengaja tidak digunakan, hal tersebut dikarenakan desainer tidak ingin desain dari karyanya terbatasi oleh trend. Untuk memperjelas penggunaan tema Archean pada hasil karya desainer, maka data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 29. Penggunaan tema Digitarian

Analisis trend	Greyzone	Desain oleh Desainer
Theme development	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan komposisi bidang yang kontras b. Permainan lipit dan garis yang tegas 	Menggunakan aplikasi brocade dan payet
Palette development		Melon, bronze, gold
Structural fabric decisions	Menggunakan bahan yang kontras, seperti perpaduan bahan transparan untuk menciptakan ilusi optis	<ul style="list-style-type: none"> a. Licin, berkilau b. Melangsai c. Ringan, transparan
Fabric surface design	<ul style="list-style-type: none"> a. Printing b. Motif grafis dengan ilusi optis 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lincin b. Kasar c. Brocade
Silhouette and style decisions	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet semi-loose c. Style : ethnic, casual, street 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet : fitted c. Style : fairy, dressy, feminin
Prorotype patternmaking construction and analysis	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan garis diagonal, vertikal, lengkung dan horizontal b. Menggunakan pola dengan banyak potongan 	Menggunakan unsur garis diagonal, vertikal, dan horizontal
Line presentation and adaption	Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	
Intervening factors	Faktor pendukung terbentuknya tema, salah satunya dari riset pasar	Diproduksi untuk ditampilkan dalam Jogja Fashion Festival 2017

Dari tabel analisis penggunaan tema Digitarian di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua unsur dalam tema Digitarian diaplikasikan dalam satu karya busana. Pemilihan warna Melon, bronze, dan gold sesuai dengan palet warna dalam tema Digitarian. Namun penggunaan unsur lain seperti bahan, siluet, serta style kurang sesuai dengan tema.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil menunjukkan bahwa dalam karya desainer Pungky Rima terbilang “sebagian besar” menggunakan trend forecasting 2017/18 Greyzone sebagai acuan penciptaannya dengan mean 293,3 terdapat pada kategori sebagian besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan trend forecast sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer sangat penting.
2. Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan unsur tema Archean termasuk dalam kategori Sebagian Besar, dengan mean sebesar 67,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tema Archean terdapat pada sebagian besar karya desainer.
3. Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan unsur tema Vigilant termasuk dalam kategori Sebagian Besar, dengan mean sebesar 83,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tema Vigilant terdapat pada sebagian besar karya desainer.
4. Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan unsur tema Cryptic termasuk dalam kategori Sebagian Besar, dengan mean sebesar 74,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tema Cryptic terdapat pada sebagian besar karya desainer.

5. Berdasarkan dari data perolehan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan unsur tema Digitarian dalam termasuk dalam kategori Separuh, dengan mean sebesar 59,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tema Digitarian terdapat pada separuh karya desainer.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka dapat diimplikasikan bahwa penggunaan trend forecast memiliki peran yang sangat penting dalam proses penciptaan karya, namun dalam penggunaannya belum maksimal. Untuk menghasilkan sebuah trend yang digunakan secara maksimal sebagai acuan penciptaan karya, maka seharusnya dilakukan *consumer research* yang lebih mendalam. Hal ini bertujuan agar busana yang diciptakan nantinya sesuai dengan karakter konsumen. Selain itu trend forecast dan sasaran pasar saling berhubungan di dalamnya. Trend forecast dapat meramalkan apa yang akan dibutuhkan konsumen di masa yang akan datang, sedangkan berdasarkan berbagai macam kebutuhan konsumen yang berbeda trend forecast akhirnya memiliki peranan yang berbeda pula bagi masing-masing desainer. Yang mungkin berarti suatu golongan dengan kecenderungan selera yang sama akan menghasilkan suatu trend yang berbeda dengan golongan lainnya. Hal ini yang akhirnya menjadi salah satu dasar perbedaan antara trend forecast di Indonesia dengan trend forecast di negara-negara lainnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu pada saat pengambilan data yang singkat karena terbatasi oleh masa berlakunya trend Grey Zone yang digunakan

dalam penelitian ini. Selain itu peran desainer sebagai sumber data juga sangat berpengaruh, namun tidak mudah untuk meminta izin kepada beberapa desainer di Yogyakarta untuk dapat mengambil informasi mengenai penggunaan trend dalam proses penciptaan karyanya. Setiap desainer di Yogyakarta memiliki ciri khas masing-masing walaupun beberapa memiliki ciri yang hampir serupa, dengan demikian maka untuk menentukan desainer yang secara penuh menuangkan trend Grey Zone ke dalam karyanya

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sebagai seorang calon desainer harus dapat menentukan line produksi produk yang akan diciptakan, serta harus menentukan secara matang apa, bagaimana, dan kepada siapa produk yang diciptakan tersebut dibuat.
2. Dengan mengikuti perkembangan trend akan lebih mempermudah proses riset terhadap sasaran pasar, namun produk juga harus tetap memiliki ciri khas sendiri untuk membedakan dari karya desainer lain.
3. Desainer harus lebih mengedukasi karyawan dan konsumennya mengenai trend yang sedang berkembang. Untuk karyawan hal tersebut dapat berbentuk penjelasan sebelum proses, ataupun dalam proses pengrajaan busana. Sedangkan untuk konsumen dapat berupa pengenalan produk desainer dalam fashion showcase dengan menggunakan trend yang sedang berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hopkins, John. (2012). *Fashion Design : The Complete Guide*. Singapore : AVA Book Production Pte. Ltd
- IFT. (2017). *Fashion Trend Forecasting 2017-18 ‘GREYZONE’*. Jakarta : BEKRAF
- IFT. (2017). *Modest Fashion Trend Forecasting 2017-18 ‘GREYZONE’*. Jakarta : BEKRAF
- IFT. (2017). *Trend Forecasting 2017-18 ‘GREY ZONE’ Decoding : Fashion*. Jakarta : IFC
- Kim, E., Fiore, A.M., & Kim, H. (2013). *Fashion Trends : Analysis and Forecasting*. London : Bloomsbury Publishing Plc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : FT UNY
- Murti, B. (2011). *Validitas dan Reliabilitas Pengukuran*. Makalah fk.uns.ac.id/index.php/download/file/61
- Takagi, M., Simon-Serra, E., Iizuka, S., & Ishikawa, H. (2017). What Makes a Style: Experimental Analysis of Fashion Prediction. *IEEE International Conference on Computer Vision Workshop (ICCVW)*, pp. 2247-2253
- Vittayakorn, S., Yamaguchi, K., Berg, A.C., & Berg, T.L. (2015). Runway to Realway: Visual Analysis of Fashion. *IEEE Winter Conference on Applications of Computer Vision (WACV)*, pp.951-958
- Wikket, J.L., Gaskill, L.R., & Damhorst, M.L. (1999). Apparel Retail Product Development: Model Testing and Expansion. *Clothing and Textiles Research Journal*, 17(1), 21-35
- MedCalc. (2007). Inter-rater Agreement, MedCalc Version 9.3.7.0-©1993-2007. Frank Schoojans. Last modified : 15 August 2007. MedCalc Software, Broekstraat 52, 9030 Mariarke, Belgium.

Adiibah, N.S. (2017). Inilah Tiga Subsektor Industri Kreatif yang Menjadi Unggulan Perekonomian Kreatif dalam <https://kumparan.com/soprema-ugm/inilah-tiga-subsektor-industri-kreatif-yang-menjadi-unggulan-perekonomian-kreatif#fvA2vIZC828zKbIq.99> diakses pada september 2017

Aziz, F. (2013). [Perkembangan Industri dan Ekonomi Kreatif di Indonesia](https://fauzanaziz.wordpress.com/2013/03/12/perkembangan-industri-dan-ekonomi-kreatif-di-indonesia/) dalam <https://fauzanaziz.wordpress.com/2013/03/12/perkembangan-industri-dan-ekonomi-kreatif-di-indonesia/> diakses pada september 2017

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGGUNAAN TREND FORECASTING 2017/18 GREYZONE

SEBAGAI ACUAN DALAM PENCIPTAAN KARYA

DESAINER YOGYAKARTA

A. Pengantar

Responden yang terhormat,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana, penulis berusaha melakukan pengumpulan data tentang penggunaan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* sebagai acuan dalam penciptaan karya desainer di Yogyakarta. Untuk itu, besar harapan penulis agar responden bersedia untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah tersedia di dalam angket ini. Atas kesediaannya, penulis mengucapkan terima kasih.

B. Identitas Responden

Nama :

Jabatan :

1. Penggunaan *Trend Forecasting 2017/18 Greyzone* sebagai acuan dalam penciptaan karya

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				RUBRIK PENILAIAN
A. Peranan Trend Forecast						
1.	<i>Trend forecast Greyzone</i> menggambarkan situasi dari penggambaran pola hidup masa kini yang tergantung kepada <i>net</i> , dengan tema yang menggambarkan bentukan bumi, estetika terhitung, rekayasa hayati, dan generasi mayantara	4	3	2	1	(4) memahami semua tema dalam trend (3) memahami tiga tema dari empat tema dalam trend (2) memahami dua tema dari empat tema dalam trend (1) memahami satu tema dari empat tema dalam trend
2.	Trend forecast merupakan salah satu acuan dalam setiap penciptaan desain dari karya desainer	4	3	2	1	(4) 100% dijadikan acuan (3) 75% dijadikan acuan (2) 50% dijadikan acuan (1) 25% dijadikan acuan
3.	Dari semua tema dalam trend Greyzone selalu digunakan dalam desain karya desainer	4	3	2	1	(4) semua tema (3) tiga tema dari empat tema (2) dua tema dari empat tema (1) satu tema dari empat tema
4.	Unsur-unsur dalam keseluruhan trend Greyzone digunakan dalam karya desainer	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan unsur (3) menggunakan unsur warna, bahan bahan dan <i>style</i> (2) menggunakan unsur warna dan struktur bahan (1) menggunakan unsur warna

2. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Archean dalam penciptaan karya Desainer

NO	PERNYATAAN	JAWABAN	RUBRIK PENILAIAN	
A. Sub tema Bulky				
1.	Theme Development a. Memiliki permukaan yang halus dan nyaman disentuh b. Membongkah, menggembung dan bervolume c. Bentuk bebatuan dan kerikil	4 3 2 1	(4) menggambarkan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggambarkan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggambarkan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggambarkan satupun ciri yang disebutkan	
2.	Palette Development 	4 3 2 1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari lima warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari lima warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari lima warna dalam palet warna	
3.	Structural Fabric Decisions a. Tebal dan kenyal	4 3 2 1	(4) menggunakan bahan tebal dan kenyal (3) menggunakan bahan tebal namun tidak kenyal (2) menggunakan bahan kenyal namun tidak tebal (1) tidak menggunakan bahan yang tebal dan kenyal	
4.	Fabric Surface Design a. Bertenun kasar dan padat b. Tidak mengkilap	4 3 2 1	(4) menggunakan bahan bertenun kasar dan padat serta tidak mengkilap (3) menggunakan bahan bertenun kasar dan padat namun mengkilap (2) menggunakan bahan tidak mengkilap namun tidak bertenun kasar dan padat (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan	
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengabaikan bentuk tubuh b. Siluet semi-loose dan loose c. Style : conservative, casual, natural, street	4 3 2 1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan	
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis horizontal dan lengkung b. Menggunakan pengembangan pola yang mengabaikan bentuk dasar suatu pola busana	4 3 2 1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) hanya menggunakan garis horizontal dan lengkung (2) hanya menggunakan pengembangan pola (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan	

7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
B. Sub-tema Organic Shape						
1.	Theme Development a. Bentuk gelombang meliuk yang bersusun dan berlapis-lapis	4	3	2	1	(4) menggambarkan ciri yang disebutkan (3) menggambarkan gelombang meliuk yang bersusun (2) menggambarkan gelombang meliuk yang berlapis-lapis (1) tidak menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari enam warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari enam warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari enam warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Tipis b. Ringan c. Melansai	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Transparan b. Mengkilap c. Kasar	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet semi-loose c. Style : gal, girlish	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan

6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis Diagonal dan lengkung b. Menggunakan pengembangan pola cyrcle untuk membuat gelombang c. Memanfaatkan teknik pola draping	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
C. Sub-tema Primitif						
1.	Theme Development a. Bentuk patahan dan kasar b. Detail dengan pinggiran bertiras c. Penyelesaian detail dengan bordir maupun dipanaskan	4	3	2	1	(4) menggambarkan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggambarkan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggambarkan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggambarkan satupun ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari lima warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari lima warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari lima warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Bahan yang tebal dan kenyal namun tetap ringan	4	3	2	1	(4) menggunakan ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan tebal dan kenyal namun tidak ringan (2) menggunakan bahan ringan namun tidak tebal dan kenyal (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan

4.	Fabric Surface Design a. Memadukan bahan licin dan kasar b. Memadukan bahan berkilau dan bahan kusam	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan perpaduan bahan licin dan kasar (2) menggunakan perpaduan bahan berkilau dan bahan kusam (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengabaikan bentuk tubuh b. Siluet semi-loose dan loos c. Style : Conservative, Ethnic, Rock, Street	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis Zigzag, dengan posisi horizontal maupun diagonal b. Menggunakan potongan pola yang sangat sederhana c. Memanfaatkan teknik pola draping	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend

3. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greystone Tema Vigilant dalam penciptaan karya Desainer

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				RUBRIK PENILAIAN
A. Sub-tema Manual Luxury						
1.	Theme Development a. Detai menggunakan anyaman, smok, dan sulaman	4	3	2	1	(4) menggambarkan ketiga ciri yang disebutkan (3) menggambarkan dua dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggambarkan satu dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggambarkan ciri yang disebutkan

2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari lima warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari lima warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari lima warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Menggunakan bahan yang tebal dan kenyal	4	3	2	1	(4) menggunakan bahan tebal dan kenyal (3) menggunakan bahan tebal namun tidak kenyal (2) menggunakan bahan kenyal namun tidak tebal (1) tidak menggunakan bahan yang tebal dan kenyal
4.	Fabric Surface Design a. Plain	4	3	2	1	(4) selalu menggunakan bahan plain (3) sering menggunakan bahan plain (2) jarang menggunakan bahan plain (1) tidak pernah menggunakan bahan plain
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet fitted dan semi-loose c. Style : Mode, Natural	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis horizontal, vertikal dan diagonal b. Menggunakan pola dengan potongan yang sederhana	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan garis horizontal, vertikal dan horizontal (2) menggunakan pola dengan potongan sederhana (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend

B. Sub tema Structural						
1.	Theme Development a. Detail sambungan b. Bidang bertumpuk		4	3	2	1
			(4) menggambarkan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggambarkan detail sambungan (2) menggambarkan bidang bertumpuk (1) tidak menggambarkan ciri yang disebutkan			
2.	Palette Development 		4	3	2	1
			(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari lima warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari lima warna dalam palet warna			
3.	Structural Fabric Decisions a. Bahan yang tebal dan kenyal		4	3	2	1
			(4) menggunakan bahan tebal dan kenyal (3) menggunakan bahan tebal namun tidak kenyal (2) menggunakan bahan kenyal namun tidak tebal (1) tidak menggunakan bahan yang tebal dan kenyal			
4.	Fabric Surface Design a. Memadukan bahan kontras, seperti bahan kasar dengan licin untuk memperlihatkan detail busana		4	3	2	1
			(4) 100% memadukan bahan kontras (3) 75% memadukan bahan kontras (2) 50% memadukan bahan kontras (1) 25% memadukan bahan kontras			
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet fitted dan Semi-loose c. Style : Mode, Natural, Street		4	3	2	1
			(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan			
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis horizontal, vertikal dan diagonal b. Menggunakan pola dengan banyak potongan bersudut, yang dikerjakan dengan teknik presisi		4	3	2	1
			(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan garis horizontal, vertikal dan diagonal (2) Menggunakan pola dengan banyak potongan bersudut, yang dikerjakan dengan teknik presisi (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan			
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema		4	3	2	1
			(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya			

8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
C. Sub-tema Solid						
1.	Theme Development a. Detail dengan ukuran yang relatif besar b. Boxy c. Menggunakan bagian-bagian dan garis-garis pada busana yang nampak tegas bersegi d. Aksen minimalis	4	3	2	1	(4) menggambarkan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggambarkan tiga ciri dari empat ciri yang disebutkan (2) menggambarkan dua ciri dari empat ciri yang disebutkan (1) menggambarkan satu ciri dari empat ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari lima warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari lima warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari lima warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Menggunakan kain yang tebal dan kenyal	4	3	2	1	(4) menggunakan bahan tebal dan kenyal (3) menggunakan bahan tebal namun tidak kenyal (2) menggunakan bahan kenyal namun tidak tebal (1) tidak menggunakan bahan yang tebal dan kenyal
4.	Fabric Surface Design a. Plain	4	3	2	1	(4) 100% menggunakan bahan plain (3) 75% menggunakan bahan plain (2) 50% menggunakan bahan plain (1) 25% menggunakan bahan plain
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengabaikan bentuk tubuh b. Siluet fitted, semi loose, dan loose c. Style : Casual, Mode, Natural	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan pecah pola yang dilebarkan atau dibesarkan untuk membuat efek boxy b. Menggunakan teknik draping c. Menggunakan ukuran all-size	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan

7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend

4. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Cryptic dalam penciptaan karya Desainer

NO	PERNYATAAN	4	3	2	1	RUBRIK PENILAIAN
A. Sub-tema Phantom Gracious						
1.	Theme Development a. Efek lapuk yang kusam dan usang b. Tekstur sayatan c. Tekstur efek kerutan kain kusut	4	3	2	1	(4) menggambarkan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggambarkan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggambarkan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggambarkan satupun ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari enam warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari enam warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari enam warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Tipis, ringan dan melangsai b. Lembut c. Lentur	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Transparan b. Printing	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan transparan (2) menggunakan bahan printing (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan

5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet Loose dan semi fitted c. Style : fairy, feminine, mode, street	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis horizontal, vertikal, dan diagonal b. Menggunakan pola yang longgar atau all-size c. Menggunakan teknik pengembangan pola ataupun draping	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
B. Sub-tema Modular						
1.	Theme Development a. Bentuk dan warna modular	4	3	2	1	(4) 100% menggambarkan ciri yang disebutkan (3) 75% menggambarkan ciri yang disebutkan (2) 50% menggambarkan ciri yang disebutkan (1) 25% menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan lima warna dari tujuh warna dalam palet warna (2) menggunakan empat warna dari tujuh warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari tujuh warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Tebal b. Bertekstur	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan tebal (2) menggunakan bahan bertekstur (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan

4.	Fabric Surface Design a. Licin b. Berkilau c. Printing d. Tiedye	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan tiga ciri dari empat ciri yang disebutkan (2) menggunakan dua ciri dari empat ciri yang disebutkan (1) menggunakan satu ciri dari empat ciri yang disebutkan
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet Fitted c. Style : Mode, Rock, Street	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan pecah pola dan pengembangan b. Menggunakan pola bertumpuk untuk menghasilkan efek modular	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) Menggunakan pecah pola dan pengembangan (2) menggunakan pola bertumpuk untuk menghasilkan efek modular (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
C. Sub-tema Silent Creature						
1.	Theme Development a. Stilasi bentuk binatang dan habitatnya	4	3	2	1	(4) 100% menggambarkan ciri yang disebutkan (3) 75% menggambarkan ciri yang disebutkan (2) 50% menggambarkan ciri yang disebutkan (1) 25% pernah menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari enam warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari enam warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari enam warna dalam palet warna

3.	Structural Fabric Decisions a. Bahan yang kokoh dan tebal yang dikombinasikan dengan bahan melangsai	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan yang kokoh dan tebal (2) menggunakan bahan melangsai (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Licin dan mengkilap b. Printing c. Manipulasi bahan	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet fitted dan semi-loose c. Style : Mode, Rock, Street	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis vertikal, diagonal dan lengkung b. Menggunakan pecah pola dan pengembangan c. Menggunakan teknik draping d. Menggunakan pattern magic	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan tiga ciri dari empat ciri yang disebutkan (2) menggunakan dua ciri dari empat ciri yang disebutkan (1) menggunakan satu ciri dari empat ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend

5. Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Tema Digitarian dalam penciptaan karya Desainer

NO	PERNYATAAN	JAWABAN	RUBRIK PENILAIAN
A. Sub tema Retro Feeling			
1.	Theme Development a. Permainan komposisi bidang yang kontras b. Permainan lipit dan garis yang tegas	4 3 2 1	(4) selalu menggambarkan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) sering menggambarkan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (2) menggambarkan satu dari dua ciri yang disebutkan (1) tidak menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4 3 2 1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari enam warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari enam warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari enam warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Tebal b. Ringan	4 3 2 1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan tebal (2) menggunakan bahan ringan (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Printing	4 3 2 1	(4) 100% menggunakan bahan printing (3) 75% menggunakan bahan printing (2) 50% menggunakan bahan printing (1) 25% menggunakan bahan printing
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet semi-fitted c. Style : ethnic, retro, casual	4 3 2 1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis diagonal, vertikal dan lengkung b. Menggunakan pola dengan banyak pecahan	4 3 2 1	(4) selalu menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) sering menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu dari dua ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan

7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
B. Sub-tema Deformasi						
1.	Theme Development a. Mengutamakan pola perubahan bentuk yang alih fungsi dan sangat berani	4	3	2	1	(4) 100% menggambarkan ciri yang disebutkan (3) 75% menggambarkan ciri yang disebutkan (2) 50% menggambarkan ciri yang disebutkan (1) 25% menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan lima warna dari tujuh warna dalam palet warna (2) menggunakan empat warna dari tujuh warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari tujuh warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Tebal dan lentur b. Ringan	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan tebal dan lentur (2) menggunakan bahan ringan (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Plain	4	3	2	1	(4) 100% menggunakan bahan plain (3) 75% menggunakan bahan plain (2) 50% menggunakan bahan plain (1) 25% menggunakan bahan plain
5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengabaikan bentuk tubuh b. Siluet semi-loose c. Style : street, gal, girlish	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan

6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Mengutamakan pola perubahan bentuk yang alih fungsi dan sangat berani	4	3	2	1	(4) 100% menggunakan ciri yang disebutkan (3) 75% menggunakan ciri yang disebutkan (2) 50% menggunakan ciri yang disebutkan (1) 25% menggunakan ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend
C. Sub-tema Optical Illusion						
1.	Theme Development a. Komposisi warna dan bidang untuk menghasilkan efek ilusi optis	4	3	2	1	(4) 100% menggambarkan ciri yang disebutkan (3) 75% menggambarkan ciri yang disebutkan (2) 50% menggambarkan ciri yang disebutkan (1) 25% menggambarkan ciri yang disebutkan
2.	Palette Development 	4	3	2	1	(4) menggunakan seluruh warna dalam palet warna (3) menggunakan empat warna dari enam warna dalam palet warna (2) menggunakan tiga warna dari enam warna dalam palet warna (1) menggunakan dua warna dari enam warna dalam palet warna
3.	Structural Fabric Decisions a. Menggunakan bahan yang kontras, seperti perpaduan bahan transparan untuk menciptakan ilusi optis	4	3	2	1	(4) 100% menggunakan ciri yang disebutkan (3) 75% menggunakan ciri yang disebutkan (2) 50% menggunakan ciri yang disebutkan (1) 25% menggunakan ciri yang disebutkan
4.	Fabric Surface Design a. Printing b. Motif grafis dengan ilusi optis	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan bahan printing (2) menggunakan bahan motif grafis dengan ilusi optis (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan

5.	Silhouette and Style Decisions a. Mengikuti bentuk tubuh b. Siluet semi-loose c. Style : ethnic, casual, street	4	3	2	1	(4) menggunakan keseluruhan ciri yang disebutkan (3) menggunakan dua ciri dari tiga ciri yang disebutkan (2) menggunakan satu ciri dari tiga ciri yang disebutkan (1) tidak menggunakan satupun ciri yang disebutkan
6.	Prototype patternmaking construction and analysis a. Menggunakan garis diagonal, vertikal, lengkung dan horizontal b. Menggunakan pola dengan banyak potongan	4	3	2	1	(4) menggunakan perpaduan kedua ciri yang disebutkan (3) menggunakan garis diagonal, vertikal, lengkung dan horizontal (2) menggunakan pola dengan banyak potongan (1) tidak menggunakan ciri yang disebutkan
7.	Line Presentation and Adaption a. Hasil penggabungan unsur dari poin 1 hingga poin 6 yang kemudian menghasilkan sebuah karya busana sesuai dengan tema	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan seluruh unsur dalam karyanya (3) desainer menggunakan empat unsur dari enam unsur dalam karyanya (2) desainer menggunakan dua unsur dari enam unsur dalam karyanya (1) desainer menggunakan satu unsur dari enam unsur dalam karyanya
8.	Intervening factors a. Faktor pendukung terbentuknya tema dalam karya desainer, salah satunya dari riset pasar dan trend	4	3	2	1	(4) desainer menggunakan riset pasar dan trend (3) desainer menggunakan trend (2) desainer menggunakan riset pasar (1) desainer tidak menggunakan riset pasar maupun trend

LAMPIRAN 2

DATA PENELITIAN

Data Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	3	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,977	,977	21

Inter-Item Correlation Matrix

Inter-Item Covariance Matrix

	2	5	8	13	16	21	29	37	40	45	53	56	61	69	72	77	80	85	93	95	96
2	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
5	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
8	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
13	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
16	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
21	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
29	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
37	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
40	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
45	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
53	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
56	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
61	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
69	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
72	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
77	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
80	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
85	,167	,333	,167	,167	,167	,167	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,167	,333	,167	,167	,167	,167	
93	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	
95	-,167	,167	-,167	-,167	-,167	-,167	,167	-,167	-,167	,167	,167	-,167	-,167	,167	-,167	,167	-,167	,167	-,167	-,167	
96	,333	,167	,333	,333	,333	,333	,167	,333	,333	,167	,167	,333	,333	,167	,333	,167	,333	,167	,333	,333	

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3,556	3,333	3,667	,333	1,100	,026	21
Item Variances	,333	,333	,333	,000	1,000	,000	21
Inter-Item Covariances	,225	-,167	,333	,500	-2,000	,017	21
Inter-Item Correlations	,674	-,500	1,000	1,500	-2,000	,150	21

Intraclass Correlation Coefficient

Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0				
	Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig	
	,695 ^a	,351	,989	44,380	2	40	,000
Single Measures	,980 ^c	,919	,999	44,380	2	40	,000
Average Measures							

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

- a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.
- b. Type A intraclass correlation coefficients using an absolute agreement definition.
- c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

DATA PENELITIAN

DATA PENELITIAN

Cryptic																				Digitarian																				J U M L A H			
6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4					
3	3	4	4	3	1	4	3	4	3	4	1	3	2	4	3	2	2	4	1	4	2	1	2	3	1	2	1	4	4	4	2	1	2	2	2	4	3	1	3	3	1	2	
3	3	4	4	3	1	4	3	4	3	4	1	3	2	4	3	2	2	4	3	4	4	1	3	3	2	2	1	4	4	4	2	1	2	2	2	4	3	1	3	3	1	2	
2	3	2	4	2	1	4	3	4	4	4	1	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	2	3	3	1	4	1	4	2	4	2	1	1	4	1	4	2	3	3	3	2	4	
																																											277

Hasil Analisis Deskriptif

A. Penggunaan *trend forecasting* 2017/18 Greyzone

1. Statistik Deskriptif

Statistics

V106

N	Valid	3
	Missing	0
Mean	293,333	
Std. Error of Mean	10,1708	
Median	291,000 ^a	
Mode	277,0 ^b	
Std. Deviation	17,6163	
Variance	310,333	
Range	35,0	
Minimum	277,0	
Maximum	312,0	
Sum	880,0	
Percentiles	25	280,500 ^c
	50	291,000
	75	306,750

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

c. Percentiles are calculated from grouped data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan *trend forecasting* 2017/18 Greyzone

a. Menyusun Kelas Interval

Distribusi Frekuensi Penggunaan Trend

V106

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	277,0	1	33,3	33,3	33,3
	291,0	1	33,3	33,3	66,7
	312,0	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

3. Tabel Kecenderungan Kategori

a. Langkah 1

$$\text{Jumlah soal pernyataan} = 100$$

$$\text{Pilihan Jawaban Responden} = 1-4$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Max Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 100 \times 4 = 400\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai terendah} \\ &= 100 \times 1 = 100\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (400 + 100) = 250\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (400-100) = 50\end{aligned}$$

b. Kategori Kecenderungan Skor

$$\begin{aligned}\text{Seluruhnya} &= X \geq Mi + 1 \cdot SDi \\ &= X \geq 250 + 1 \cdot 50 \\ &= X \geq 300\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Besar} &= Mi + 1 \cdot SDi > X \geq Mi \\ &= 250 + 1 \cdot 50 > X \geq 250 \\ &= 300 > X \geq 250\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Separuh} &= Mi > X \geq Mi - SDi \\ &= 250 > X \geq 250 - 50 \\ &= 250 > X \geq 200\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Kecil} &= X < Mi - SDi \\ &= X < 250 - 50 \\ &= X < 200\end{aligned}$$

c. Membuat Tabel Kecenderungan Kategori

Tabel Kecenderungan Kategori untuk Penggunaan *Trend Forecasting*
2017/18 *Greyzone*

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 300$	1	33,3%
Sebagian Besar	$300 > X \geq 250$	2	66,7%
Separuh	$250 > X \geq 200$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 200$	0	0%
Jumlah		3	100%

B. Penggunaan Tema Archean

1. Statistik Deskriptif

Statistics

V30

N	Valid	3
	Missing	0
Mean		67,667
Std. Error of Mean		5,6960
Median		63,000 ^a
Mode		61,0 ^b
Std. Deviation		9,8658
Variance		97,333
Range		18,0
Minimum		61,0
Maximum		79,0
Sum		203,0
Percentiles	25	61,500 ^c
	50	63,000
	75	75,000

- a. Calculated from grouped data.
- b. Multiple modes exist. The smallest value is shown
- c. Percentiles are calculated from grouped data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Archean

a. Menyusun Kelas Interval

Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Archean

V30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	61,0	1	33,3	33,3	33,3
	63,0	1	33,3	33,3	66,7
	79,0	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

3. Tabel Kecenderungan Kategori

a. Langkah 1

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal pernyataan} &= 24 \\
 \text{Pilihan Jawaban Responden} &= 1-4 \\
 \text{Skor Max Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi} \\
 &= 24 \times 4 = 96 \\
 \text{Skor Min Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai terendah} \\
 &= 24 \times 1 = 24 \\
 \text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (96 + 24) = 60 \\
 \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{6} (96 - 24) = 12
 \end{aligned}$$

b. Kategori Kecenderungan Skor

$$\begin{aligned}
 \text{Seluruhnya} &= X \geq Mi + 1 \cdot SDi \\
 &= X \geq 60 + 1 \cdot 12 \\
 &= X \geq 72 \\
 \text{Sebagian Besar} &= Mi + 1 \cdot SDi > X \geq Mi \\
 &= 60 + 1 \cdot 12 > X \geq 60 \\
 &= 72 > X \geq 60 \\
 \text{Separuh} &= Mi > X \geq Mi - SDi \\
 &= 60 > X \geq 60 - 12 \\
 &= 60 > X \geq 48 \\
 \text{Sebagian Kecil} &= X < Mi - SDi \\
 &= X < 60 - 12 \\
 &= X < 48
 \end{aligned}$$

c. Membuat Tabel Kecenderungan Kategori

Tabel Kecenderungan Kategori untuk Penggunaan Tema Archean

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	1	33,3%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	2	66,7%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

C. Penggunaan Tema Vigilant

1. Statistik Deskriptif

Statistics

V55

N	Valid	3
	Missing	0
Mean		83,333
Std. Error of Mean		3,2830
Median		85,000 ^a
Mode		77,0 ^b
Std. Deviation		5,6862
Variance		32,333
Range		11,0
Minimum		77,0
Maximum		88,0
Sum		250,0
Percentiles	25	79,000 ^c
	50	85,000
	75	87,250

- a. Calculated from grouped data.
- b. Multiple modes exist. The smallest value is shown
- c. Percentiles are calculated from grouped data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Vigilant

a. Menyusun Kelas Interval

Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Vigilant

V55

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	77,0	1	33,3	33,3	33,3
	85,0	1	33,3	33,3	66,7
	88,0	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

3. Tabel Kecenderungan Kategori

a. Langkah 1

$$\text{Jumlah soal pernyataan} = 24$$

$$\text{Pilihan Jawaban Responden} = 1-4$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Max Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 24 \times 4 = 96\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai terendah} \\ &= 24 \times 1 = 24\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (96 + 24) = 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (96 - 24) = 12\end{aligned}$$

b. Kategori Kecenderungan Skor

$$\begin{aligned}\text{Seluruhnya} &= X \geq M_i + 1 \cdot SD_i \\ &= X \geq 60 + 1 \cdot 12 \\ &= X \geq 72\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Besar} &= M_i + 1 \cdot SD_i > X \geq M_i \\ &= 60 + 1 \cdot 12 > X \geq 60 \\ &= 72 > X \geq 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Separuh} &= M_i > X \geq M_i - SD_i \\ &= 60 > X \geq 60 - 12 \\ &= 60 > X \geq 48\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Kecil} &= X < M_i - SD_i \\ &= X < 60 - 12 \\ &= X < 48\end{aligned}$$

c. Membuat Tabel Kecenderungan Kategori

Tabel Kecenderungan Kategori untuk Penggunaan Tema Vigilant

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	3	100%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	0	0%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

D. Penggunaan Tema Cryptic

1. Statistik Deskriptif

Statistics

V80

N	Valid	3
	Missing	0
Mean		74,333
Std. Error of Mean		1,2019
Median		75,000 ^a
Mode		72,0 ^b
Std. Deviation		2,0817
Variance		4,333
Range		4,0
Minimum		72,0
Maximum		76,0
Sum		223,0
Percentiles	25	72,750 ^c
	50	75,000
	75	75,750

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

c. Percentiles are calculated from grouped data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Cryptic

a. Menyusun Kelas Interval

Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Cryptic

V80

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72,0	1	33,3	33,3	33,3
	75,0	1	33,3	33,3	66,7
	76,0	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

3. Tabel Kecenderungan Kategori

a. Langkah 1

$$\text{Jumlah soal pernyataan} = 24$$

$$\text{Pilihan Jawaban Responden} = 1-4$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Max Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 24 \times 4 = 96\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai terendah} \\ &= 24 \times 1 = 24\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (96 + 24) = 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (96 - 24) = 12\end{aligned}$$

b. Kategori Kecenderungan Skor

$$\begin{aligned}\text{Seluruhnya} &= X \geq M_i + 1 \cdot SD_i \\ &= X \geq 60 + 1 \cdot 12 \\ &= X \geq 72\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Besar} &= M_i + 1 \cdot SD_i > X \geq M_i \\ &= 60 + 1 \cdot 12 > X \geq 60 \\ &= 72 > X \geq 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Separuh} &= M_i > X \geq M_i - SD_i \\ &= 60 > X \geq 60 - 12 \\ &= 60 > X \geq 48\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Kecil} &= X < M_i - SD_i \\ &= X < 60 - 12 \\ &= X < 48\end{aligned}$$

c. Membuat Tabel Kecenderungan Kategori

Tabel Kecenderungan Kategori untuk Penggunaan Tema Cryptic

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	3	100%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	0	0%
Separuh	$60 > X \geq 48$	0	0%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

d. Penggunaan Tema Digitarian

1. Statistik Deskriptif

Statistics

V105

N	Valid	3
	Missing	0
Mean		59,333
Std. Error of Mean		2,1858
Median		61,000 ^a
Mode		55,0 ^b
Std. Deviation		3,7859
Variance		14,333
Range		7,0
Minimum		55,0
Maximum		62,0
Sum		178,0
Percentiles	25	56,500 ^c
	50	61,000
	75	61,750

- a. Calculated from grouped data.
- b. Multiple modes exist. The smallest value is shown
- c. Percentiles are calculated from grouped data.

2. Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Digitarian

a. Menyusun Kelas Interval

Distribusi Frekuensi Penggunaan Tema Digitarian

V105

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55,0	1	33,3	33,3	33,3
	61,0	1	33,3	33,3	66,7
	62,0	1	33,3	33,3	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

3. Tabel Kecenderungan Kategori

a. Langkah 1

$$\text{Jumlah soal pernyataan} = 24$$

$$\text{Pilihan Jawaban Responden} = 1-4$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Max Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 24 \times 4 = 96\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min Ideal} &= \text{jumlah soal} \times \text{nilai terendah} \\ &= 24 \times 1 = 24\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (96 + 24) = 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (96 - 24) = 12\end{aligned}$$

b. Kategori Kecenderungan Skor

$$\begin{aligned}\text{Seluruhnya} &= X \geq M_i + 1 \cdot SD_i \\ &= X \geq 60 + 1 \cdot 12 \\ &= X \geq 72\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Besar} &= M_i + 1 \cdot SD_i > X \geq M_i \\ &= 60 + 1 \cdot 12 > X \geq 60 \\ &= 72 > X \geq 60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Separuh} &= M_i > X \geq M_i - SD_i \\ &= 60 > X \geq 60 - 12 \\ &= 60 > X \geq 48\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sebagian Kecil} &= X < M_i - SD_i \\ &= X < 60 - 12 \\ &= X < 48\end{aligned}$$

c. Membuat Tabel Kecenderungan Kategori

Tabel Kecenderungan Kategori untuk Penggunaan Tema Digitarian

Kategori	Interval	Frekuensi	Prosentase
Seluruhnya	$X \geq 72$	0	0%
Sebagian Besar	$72 > X \geq 60$	2	66,7%
Separuh	$60 > X \geq 48$	1	33,3%
Sebagian Kecil	$X < 48$	0	0%
Jumlah		3	100%

LAMPIRAN 3

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 1037/UN34.15/LT/2017

27 Desember 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Pungky Rima
Pungky Rumah Jahit
Jalan Letjend S.Parman No.56, Wirobrajan, Kota Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mei Dyanggita Y
NIM : 13513241047
Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Grey Zone Sabagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer Yogyakarta
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : Senin, 11 Desember 2017 s.d. Rabu, 31 Januari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274)586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Berdasarkan surat tugas dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 27 Desember 2017 dengan Nomor: 1037/UN34.15/LT/2017, Perihal izin penelitian, maka dengan ini Desainer Punky Rumah Jahit, menerangkan :

Nama : Mei Dyanggita Yustiari

NIM : 13513241047

Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1

Fakultak Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa nama yang bersangkutan tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di Punky Rumah Jahit pada bulan Desember 2017 s.d. bulan Januari 2018 dengan judul **“Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer di Yogyakarta”**

Demikianlah surat keterangan penelitian ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Maret 2018

Desainer,



Punky Rima

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Sebagai
Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer Yogyakarta

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,

Mei Dyanggita Yustiari
NIM. 13513241047

Mengetahui,
Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Dr. Widihastuti, S. Pd., M. Pd
NIP. 19721115 200003 2 001

Dosen Pembimbing TAS,

Dra. Sri Widarwati, M.Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afif Ghurub Bestari, M.Pd
NIP : 19700523200501 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone
Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer
Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Afif Ghurub Bestari, M.Pd
NIP : 19700523200501 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Pungky Rima
Pungky Rumah Jahit
Jalan Letjend S.Parman No.56, Wirobrajan, Kota Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Sebagai
Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer Yogyakarta

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,

Mei Dyanggita Yustiari
NIM. 13513241047

Mengetahui,
Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Dr. Widihastuti, S. Pd., M. Pd
NIP. 19721115 200003 2 001

Dosen Pembimbing TAS,

Dra. Sri Widarwati, M.Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pungky Rima
Jabatan : Desainer di Pungky Rima Rumah Jahit

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone
Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer
Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Pungky Rima". Below the signature, there is some faint, illegible text that appears to be part of a larger, colorful drawing or stamp, possibly reading "Design" and "Rima".

Catatan:

- Beri tanda √

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran 31 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Mutiara
di Tempat

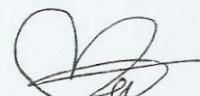
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone Sebagai
Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer Yogyakarta

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,



Mei Dyanggita Yustiari
NIM. 13513241047

Mengetahui,
Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Dr. Widihastuti, S. Pd., M. Pd
NIP. 19721115 200003 2 001

Dosen Pembimbing TAS,



Dra. Sri Widarwati, M.Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mutiara
Jabatan : Konsumen Pungky Rima Rumah Jahit

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Mei Dyanggita Yustiari
NIM : 13513241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Penggunaan Trend Forecasting 2017/18 Greyzone
Sebagai Acuan Dalam Penciptaan Karya Desainer
Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

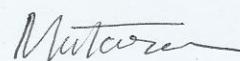
- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Mutiara

Catatan:

- Beri tanda √