

PERANCANGAN DESAIN BILIK GANTI BAJU BAGI KOMUNITAS KABARET

Nadia Zulfa¹, Maharani Dian Permanasari²

¹ Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

² Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

nadia.zulfa@mhs.itenas.ac.id, maharanidp@itenas.ac.id

Abstract

This research aims to design a fitting chamber for the cabaret community. An efficient and functional fitting chamber design will create a supportive environment for performers as they prepare before going on stage. The design of a fitting chamber for the cabaret community using the design thinking method is a creative approach aimed to generate an innovative solution that fulfills the needs of the cabaret community in Bandung. This method is used to understand the challenges faced by the cabaret community in terms of fitting area, along with creating an appropriate design which caters to the hopes of the user. The design process uses the design thinking method which involved for main phases: empathize, research, ideation, and prototyping. In the empathize phase, information regarding the needs and preferences of the members of the cabaret community, along with the problems that might occur in the dressing room at present is gathered. The lack of space and privacy while changing clothes serves as the foundation for the product design in this research. The next phase involved further exploration in regard to shape configuration, appropriate material selection, and user experience. The design team conducted observation, interview, and analysis to understand the needs and hopes of the user in regards to a fitting space appropriate for the limited space available during cabaret shows. The prototyping phase involved model fabrication or preliminary design of the proposed fitting chamber. This prototype is used to test and acquire feedback from the members of cabaret community. Implementation of design thinking method within the design of a fitting chamber for the cabaret community is expected to generate a functional, comfortable, and appropriate solution for the members of the community. This solution will elevate user experience in using a fitting area, pushing for active participation, and supporting the development of the cabaret community as a whole.

Keywords: cabaret, fitting space, chamber

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bilik ganti baju bagi komunitas kabaret. Desain bilik ganti baju yang efisien dan fungsional akan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi para seniman dalam persiapan mereka sebelum tampil di panggung. Perancangan desain bilik ganti baju bagi komunitas kabaret menggunakan metode Design Thinking merupakan pendekatan kreatif yang bertujuan untuk menghasilkan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan dari komunitas kabaret di kota Bandung. Metode ini digunakan untuk memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi oleh komunitas kabaret dalam hal ruang ganti baju, serta menciptakan desain yang sesuai dan memenuhi harapan pengguna. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking melibatkan empat tahap utama: pemahaman/empati, penelitian, ideasi, dan prototyping. Pada tahap pemahaman, dikumpulkan informasi tentang komunitas kabaret, kebutuhan serta masalah yang mungkin terjadi dalam ruang ganti baju yang ada saat ini. Kurangnya ruang dan privasi saat berganti baju menjadi dasar perancangan produk dalam penelitian ini. Tahap berikutnya adalah eksplorasi lebih lanjut tentang konfigurasi bentuk, pemilihan material yang sesuai, dan pengalaman pengguna. Tim perancang melakukan observasi, wawancara, dan analisis untuk memahami keinginan dan harapan pengguna terkait ruang ganti baju yang sesuai digunakan dalam keterbatasan ruangan saat pentas kabaret. Tahap prototyping melibatkan pembuatan model atau rancangan awal dari bilik ganti baju yang diusulkan. Prototype ini digunakan untuk menguji dan mendapatkan umpan balik dari anggota komunitas kabaret. Implementasi metode Design Thinking dalam perancangan desain bilik ganti baju bagi komunitas kabaret diharapkan dapat menghasilkan solusi yang fungsional, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan anggota komunitas. Solusi ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan ruang ganti baju, mendorong partisipasi aktif, dan mendukung perkembangan komunitas kabaret secara keseluruhan.

Kata kunci: kabaret, ruang ganti, bilik

1 Pendahuluan

Kabaret menjadi pertunjukan kesenian yang populer. Pertunjukan kabaret memiliki ciri khas jika dibandingkan dengan pertunjukan teater lainnya.

Kabaret adalah sebuah wujud kebudayaan berupa pertunjukan atau pementasan budaya sebagai bentuk hasil karya intangible. Pementasan seni yang Kabaret berasal dari Dunia Barat yang muncul pada masa peralihan abad ke 20. Kabaret dapat berupa seni peran yang dibawakan secara lipping, Kabaret juga dapat berupa musik, komedi dan seringkali sandiwara dan atau tari-tarian. [1]

Dialog dan adegan dipraktekan di kabaret Bandung menggunakan teknik lipsync atau sinkronisasi bibir yang mana tidak perlu mengeluarkan vokal secara langsung dari pemeran (aktor dan aktris). [2]

Saat ini, kabaret sudah menjadi bagian dari ekstrakurikuler di sekolah. Tidak heran apabila banyak kalangan pelajar menyukai seni pertunjukan ini. Komunitas yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah komunitas kabaret yang berasal dari SMA Angkasa Bandung dan SMA 21 Bandung. Mereka menjabarkan kegiatan rutin dan juga permasalahan yang mereka hadapi pada saat mempersiapkan pertunjukan kabaret. Kurangnya ketersediaan ruang ganti baju atau ruang rias menjadi tantangan bagi komunitas kabaret.

Tata busana berfungsi untuk menghidupkan karakter tokoh yang sedang diperankan para pemain. [3] Biasanya peserta kabaret melakukan pergantian busana di ruang ganti. Ruang ganti pada umumnya berbentuk seperti ruangan kecil yang hanya menyediakan cermin seluruh badan dan gantungan pakaian. [4]

Bagi komunitas kabaret, bilik ganti baju adalah ruang yang sangat penting dalam mempersiapkan diri sebelum tampil di panggung. Ruang ganti adalah sebuah ruang yang dikhususkan untuk menyimpan atau mengganti pakaian beserta pernik-perniknya. Ruang ganti sebaiknya memiliki komponen yang sesuai dengan kebutuhan agar pengunjung dapat menikmati fasilitas saat menggunakannya. [5]

Perancangan desain bilik ganti baju yang efisien dan fungsional merupakan faktor kunci dalam menunjang kesuksesan dan kenyamanan para anggota komunitas kabaret. Bilik ganti baju haruslah menjadi tempat yang memungkinkan mereka untuk mengubah penampilan dengan cepat dan mudah, sambil memberikan ruang pribadi yang nyaman dan inspiratif.

Pertimbangan keamanan menjadi faktor penting dalam perancangan bilik ganti baju. Sistem pengawasan yang memadai akan memberikan rasa nyaman dan kepercayaan kepada anggota komunitas kabaret, sehingga mereka dapat fokus pada persiapan dan penampilan mereka tanpa khawatir akan kehilangan atau kebocoran informasi yang sensitif.

Perancangan bilik ganti baju juga harus mempertimbangkan kebutuhan inklusif bagi semua anggota komunitas kabaret. Ruang dengan pengaturan yang mudah diakses, dan fasilitas pendukung lainnya, akan memastikan bahwa setiap anggota dapat merasa terpenuhi kebutuhannya.

Penelitian desain ini dilakukan berdasarkan fenomena pertunjukan kabaret di kalangan pelajar dan permasalahan yang terjadi di *backstage* saat pengguna sedang mempersiapkan penampilan diri atau saat pertunjukan kabaret sedang berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah yang ada pada komunitas kabaret dengan menggunakan metode penelitian *design thinking*. Melalui perancangan yang cermat dan teliti, diharapkan bilik ganti baju yang dirancang untuk komunitas kabaret akan menjadi tempat yang menginspirasi, memudahkan persiapan, dan mendorong kolaborasi kreatif.

2 Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* adalah suatu metodologi pengembangan sistem untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat. [6]

Design thinking memberikan motivasi dalam hal penciptaan atau perancangan produk yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan preferensi pengguna. [7]

Proses awal penelitian adalah *empathize* dengan melakukan studi mendalam dan pemahaman yang komprehensif tentang kebutuhan komunitas kabaret. Ini melibatkan proses observasi lapangan dengan anggota komunitas. Teknik Observasi Lapangan adalah teknik yang dilakukan dalam penelitian dengan melakukan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. [8]

Pada tahap observasi, dilakukannya pengamatan langsung pada kegiatan rutin dan kegiatan persiapan mereka hingga pada saat tampil pertunjukan kabaret. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memahami secara detail kebutuhan fungsional dan ruang yang diharapkan oleh komunitas kabaret.

Setelah mengamati kegiatan komunitas, selanjutnya masuk pada tahap *define*, di tahap ini yang perlu dilakukan yaitu mendefinisikan suatu masalah. Setelah menganalisa data dari komunitas, masalah yang dapat didefinisikan yaitu mereka membutuhkan ruang untuk berganti pakaian dan cermin saat di *backstage*. Salah satu faktor dalam pembentukan ruang dalam yaitu terjadinya aktivitas manusia dalam suatu ruangan tersebut. Jadi, dari kegiatan-kegiatan manusia yang telah disebutkan sebelumnya itu sendiri yang menyebabkan terjadinya ruang. [9]

Langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan ide serta mengeksplorasi berbagai alternatif solusi yang dapat diterapkan. Berdasarkan hasil analisis, solusi desain produk yang dapat dirancang yaitu berupa bilik ganti baju.

Tahap selanjutnya adalah mewujudkan ide atau konsep yang telah dirumuskan sebelumnya ke dalam bentuk prototipe. Diawali dengan pemilihan besi untuk struktur rangka bilik. Kriteria desain dibatasi oleh pemilihan bahan kain, ukuran, dimensi objek, dan kemudahan penggunaan.

Tahap terakhir adalah melakukan uji coba pada pengguna dengan tujuan memperoleh *feedback* untuk memastikan bahwa produk mudah digunakan dan memberikan solusi yang dibutuhkan oleh penggunanya.

3 Diskusi

2.1 Empati (*empathize*)



Gambar 1. Observasi komunitas kabaret (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Langkah pertama dalam *Design Thinking* adalah memahami pengguna dan kebutuhan mereka dengan empati. Tahap *empathize* berfokus untuk memahami manusia tentang pemikiran, keinginan, dan kebutuhannya. Tahap ini diperlukan karena masalah yang diselesaikan oleh desainer adalah masalah user, sehingga penting bagi desainer untuk memahami user.[10] Melakukan observasi langsung atau wawancara dengan anggota komunitas kabaret untuk memahami secara mendalam pengalaman, tantangan yang dihadapi serta preferensi mereka. Pelajari tentang rutinitas mereka, bagaimana mereka mempersiapkan diri sebelum tampil, dan masalah yang mereka hadapi dalam bilik ganti baju saat ini.

Pada saat di *backstage* mereka melakukan kegiatan berganti baju atau kostum dengan cara ditutupi kain yang dibentangkan oleh *crew* yang bertanggung jawab. Selain itu, mereka menggunakan layar *handphone* sebagai pengganti cermin.

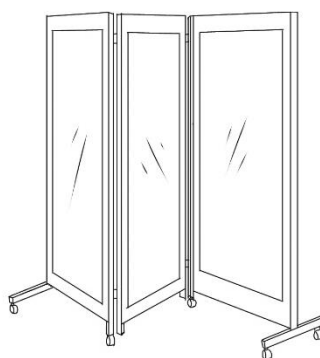
Kegiatan rutin yang dilakukan oleh komunitas kabaret yaitu latihan mingguan sebanyak 1-2 kali dalam seminggu, latihan *dubbing*, *acting*, dan *makeup*. Selain itu, mereka rutin melakukan *makeup class* setiap tiga bulan sekali dan mengikuti lomba minimal satu tahun sekali.

2.2 Definisi (*Define*)

Berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari langkah pertama, masalah yang dihadapi oleh komunitas kabaret yaitu ada pada saat berganti pakaian. Kurangnya ruang dan privasi saat berganti baju menjadi dasar perancangan produk dalam penelitian ini. Selain itu, kurangnya ketersediaan cermin juga menjadi salah satu permasalahan komunitas kabaret dalam mempersiapkan diri untuk penampilan.

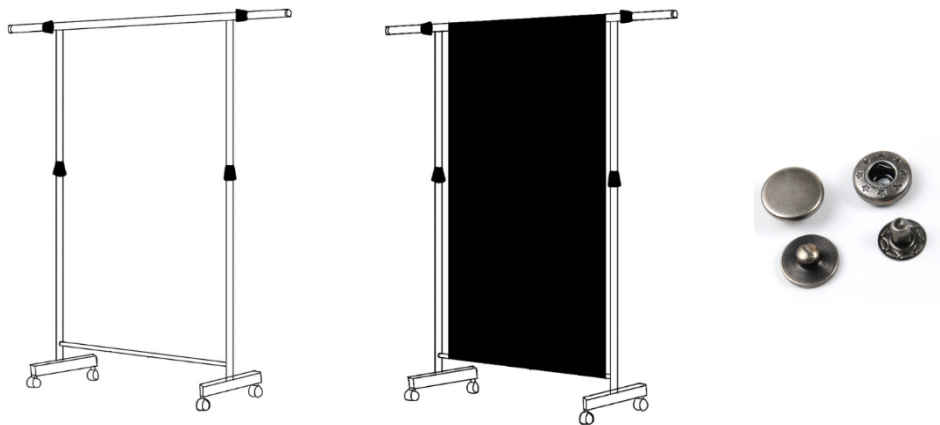
2.3 Ideasi (*Ideate*)

Selanjutnya, melakukan ideasi untuk menghasilkan berbagai konsep dan solusi kreatif. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh komunitas, maka dapat dirancang sebuah bilik ganti baju untuk komunitas kabaret. Adapun untuk kriteria desain dibatasi oleh pemilihan bahan kain, ukuran, dimensi objek, dan kemudahan penggunaan. Pemilihan bahan kain berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yaitu menggunakan kain dinir karena karakteristiknya yang dapat ditempelkan stiker cermin. Kemudian ukuran, dimensi objek, dan kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan karena kebutuhan pengguna yang harus membawa peralatan untuk pertunjukan dari satu tempat ke tempat lainnya. Produk bilik ganti baju dirancang dengan memiliki sistem *portable*. *Portable* merupakan kata dari bahasa Inggris yang memiliki arti ringan, mudah dipindahkan, dan mudah dibawa. [11] Fitur *portable* diadakan untuk mencapai fungsi kemudahan dalam mobilitasnya. Berikut beberapa alternatif desain yang dihasilkan:



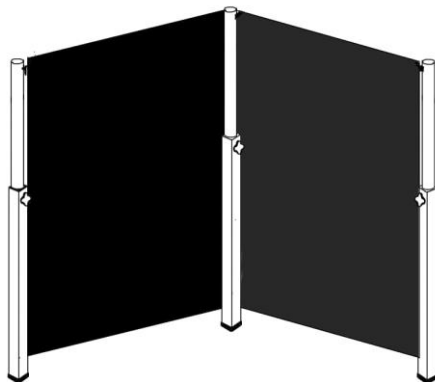
Gambar 2. Alternatif desain 1 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada alternatif pertama dirancang dengan memiliki tiga buah bilik yang dilengkapi dengan cermin di setiap sisinya agar anggota kabaret dapat melihat setiap sisi riasan wajah dan pakaian mereka. Selain itu bilik memiliki roda agar memudahkan mobilitasnya.



Gambar 3. Alternatif desain 2 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

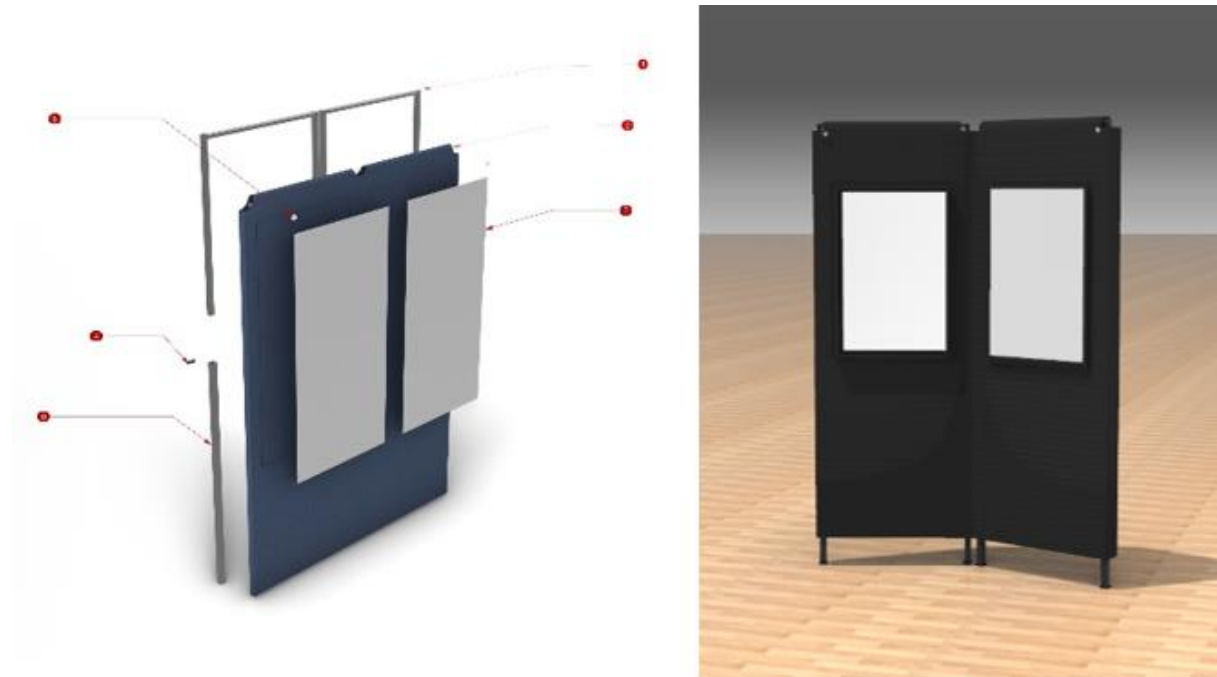
Pada alternatif kedua, kain bilik dirancang terpisah atau dapat dilepas pasang menggunakan kancing mata itik agar memudahkan pengguna ketika berpindah tempat pertunjukan. Lalu kerangka besi dapat disesuaikan ketinggiannya sesuai preferensi pengguna.



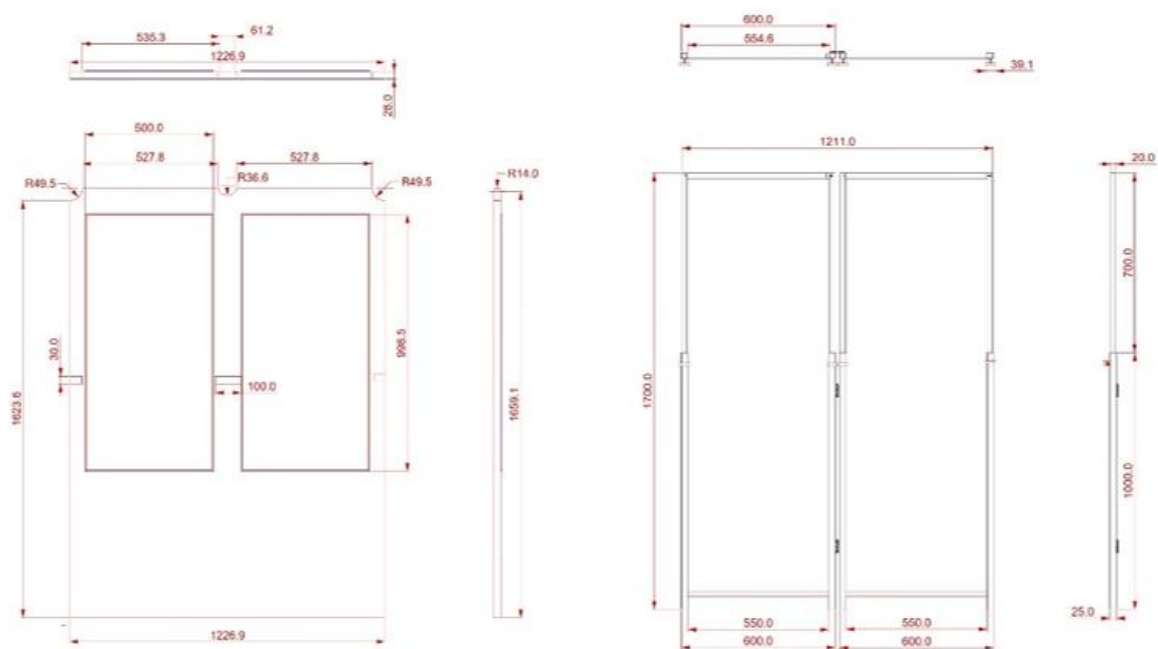
Gambar 4. Alternatif desain 3 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Alternatif yang ketiga dirancang dengan memiliki 2 buah bilik dan memiliki kerangka besi yang terhubung dengan engsel pada bagian tengah. Selain itu, kerangka besi dapat disesuaikan ketinggiannya hingga 1,7 meter. Bilik ini dapat dipakai di bagian sudut ruangan sehingga privasi saat berganti pakaian akan terjaga. Desain alternatif ini dipilih untuk dikembangkan menjadi *prototype*.

Berikut final desain yang akan dilanjutkan ke tahap *prototype*:



Gambar 5. 3D modelling final design (Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 6. Gambar kerja (Sumber : Dokumentasi pribadi)

2.4 Prototyping

Setelah membuat beberapa alternatif desain, final desain dipilih untuk dikembangkan menjadi prototipe. Bilik ganti baju ini memiliki fitur untuk *adjust* ketinggian rangka tiang bilik dari ketinggian 1 meter hingga 1,7 meter agar memudahkan pengguna saat akan membawa produk ini ke lokasi pertunjukan. Antropometri dalam perancangan desain bilik ganti baju bagi komunitas kabaret melibatkan studi tentang ukuran dan proporsi tubuh

manusia. Antropometri merupakan suatu kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia, ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain sebuah produk. Produk yang didesain dengan mempertimbangan antropometri manusia akan meningkatkan performansi dan produktifitas kerja, serta mengurangi frekwensi kecelakaan kerja.[12]

Prototyping melibatkan beberapa langkah spesifik, yaitu pemilihan material, pengolahan bahan baku, dan perakitan. Berikut adalah uraian lebih lanjut mengenai setiap langkah tersebut:

a) Pemilihan material

Material yang dipilih untuk rangka tiang bilik adalah pipa besi persegi dengan ukuran 2,5cm dan 2cm. Rangka tiang bilik dibuat dengan dua ukuran yang berbeda untuk menjadikannya rangka tiang yang dapat di *adjust* ketinggiannya.



Gambar 7. Material rangka besi (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pemilihan bahan kain disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yaitu kain dinir karena karakteristiknya yang tidak tembus pandang serta dapat ditempelkan stiker cermin.

b) Pengolahan bahan baku

Pengolahan bahan baku melalui beberapa tahapan, termasuk pemotongan besi, penjahitan kain bilik, hingga penyelesaian akhir bahan. Pada tahap awal, besi dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan, kemudian dilas. Setelah tahap pemotongan dan pengelasan selesai, permukaan rangka besi yang telah dilas diberi dempul dan diampelas untuk memastikan permukaannya rata dan rapi. Terakhir, rangka besi diberi cat berwarna hitam.



Gambar 8. Pengolahan rangka besi (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Berikutnya adalah pengolahan kain menjadi bilik ganti baju. Kain dinir diukur untuk kemudian dijahit.



Gambar 9. Pengolahan kain bilik (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada bagian sisi kanan dan kiri kain, dipasang velcro agar dapat saling merekat saat dipasang pada rangka besi. Sementara itu, pada setiap sudut kain dipasang kancing mata itik untuk memastikan kain melekat lebih kuat pada rangka besi. Terakhir, kain bilik ditempelkan stiker cermin agar pengguna dapat bercermin saat mempersiapkan penampilan diri dibalik bilik ini.



Gambar 10. String bag (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Kain bilik juga dapat digulung dan dimasukkan ke dalam *string bag* agar ringkas saat dibawa. Bilik ini digunakan di sudut ruangan sehingga privasi dapat terjaga saat melakukan kegiatan berganti baju.

c) Perakitan

Terakhir, semua bahan yang telah melalui proses pengolahan akan dirakit menjadi satu kesatuan untuk digunakan oleh pengguna saat akan tampil dalam pertunjukan kabaret.



Gambar 11. Perakitan rangka besi (Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 12. Hasil akhir produk (Sumber : Dokumentasi pribadi)

2.5 Pengujian produk

Pada tahap uji coba prototipe, pengguna dapat berinteraksi dengan desain. Setelah itu, dapat di evaluasi apakah desain bilik ganti baju memenuhi kebutuhan, memperbaiki masalah yang telah didefinisikan, dan apakah desain tersebut fungsional, nyaman, dan efisien.



Gambar 13. Uji coba produk (Sumber : Dokumentasi pribadi)

4 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, hasil akhirnya adalah merancang desain bilik ganti baju. Kesesuaian prototipe tersebut dengan tujuan perancangan menunjukkan pencapaian yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu merancang bilik ganti baju bagi komunitas kabaret. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada akhir perancangan produk dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal privasi dan keamanan serta memudahkan persiapan pengguna untuk tampil pertunjukan kabaret.

5 DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Tirtadidjaja and R. Sarudin, "STRATEGI PENGEMBANGAN URBAN NIGHT TOURISM STUDY CASE: RAMINTEN CABARET SHOW JOGJAKARTA," *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. 4, no. 4, pp. 2380–2389, Dec. 2023, doi: 10.55681/jige.v4i4.1324.
- [2] Muhamad Febry Maulana Hasan and Anne Ratnasari, "Analisis Pesan Satire Sosial Politik dalam Pertunjukan Kabaret Bandung 'Kemelut Nafash Tirani,'" *Bdg. Conf. Ser. Journal.*, vol. 4, no. 1, pp. 48–56, Feb. 2024, doi: 10.29313/bcsj.v4i1.12344.
- [3] H. Purnomo, "Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan".

- [4] E. Anggoro, D. S. Naga, and M. Wulandari, "Tampilan Pengantrian Pada Ruang Ganti Di Department Store," *TESLA J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, p. 146, Nov. 2018, doi: 10.24912/tesla.v19i2.2697.
- [5] E. D. Susanti, T. Z. Muttaqien, and Y. Pujiraharjo, "Perancangan Ruang Ganti Pakaian Khusus Anak Di Taman Regol Kota Bandung".
- [6] E. A. Risti, "IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN FURNITURE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : FURNITURE JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG)," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 4, pp. 435–445, Feb. 2023, doi: 10.33365/jatika.v3i4.2448.
- [7] J. Ginanjar and I. Sukoco, "PENERAPAN DESIGN THINKING PADA SAYURBOX," *JURISMA J. Ris. Bisnis Manaj.*, vol. 12, no. 1, pp. 70–83, Apr. 2022, doi: 10.34010/jurisma.v12i1.5078.
- [8] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," 2017.
- [9] R. Angkouw and H. Kapugu, "RUANG DALAM ARSITEKTUR BERWAWASAN PERILAKU," vol. 9, no. 1, 2012.
- [10] S. K. Dewi, E. K. Haryanto, and S. D. Yong, "Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor," 2018.
- [11] O. J. Wibowo and J. Siwalankerto, "Mebel Multifungsi Portable untuk Makeup Artist," vol. 5, no. 2, 2017.
- [12] S. Zetli and N. Fajrah, "Perbedaan Data Antropometri Statis Suku Batak Dan Jawa," 2019.