



UNIVERSITI  
TEKNOLOGI  
MARA

# CONFERENCE PROCEEDING

## ICITSBE 2012

**1<sup>ST</sup> INTERNATIONAL CONFERENCE ON INNOVATION  
AND TECHNOLOGY FOR  
SUSTAINABLE BUILT ENVIRONMENT**

**16 -17 April 2012**



Organized by:  
Office of Research and Industrial  
Community And Alumni Networking  
Universiti Teknologi MARA (Perak) Malaysia  
[www.perak.uitm.edu.my](http://www.perak.uitm.edu.my)

PAPER CODE: DA 26

## **CIRI-CIRI INOVASI DALAM REKAAN PAKAIAN OLEH PELAJAR-PELAJAR SENI REKA FESYEN, FAKULTI SENI LUKIS & SENI REKA, UiTM PERAK**

**Muhamad Rozali Othman**

Faculty of Art & Design, UiTM Perak, Universiti Teknologi MARA (Perak), Malaysia  
rozali719@perak.uitm.edu.my

### **Abstrak**

*Inovasi dalam rekaan pakaian oleh pelajar-pelajar Seni Reka Fesyen, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Perak dilaksanakan bertujuan memberi dimensi baru dalam pendekatan penghasilan produk. Ia selari dengan aspirasi kerajaan yang menggalakkan inovasi program-program inovasi di semua peringkat. Penulisan ini melihat ciri-ciri inovasi rekaan yang dihasilkan para pelajar sepanjang tema ini diperkenalkan. Ciri-ciri yang dikenalpasti dapat dilihat melalui teknik, bahan dan aplikasi yang digunakan. Teknik, bahan dan aplikasi dikategorikan kepada empat iaitu kategori 1) Berfungsi, 2) Kempen Kesedaran, 3) Pengajaran dan Permainan, dan 4) Kostum/Art to Wear. Adalah diharapkan hasil penulisan ini boleh dijadikan panduan dan rujukan kepada mereka yang terlibat dalam inovasi rekaan pakaian disemua peringkat.*

**Kata Kunci:** Inovasi, Seni reka fesyen, Teknik, Bahan, Aplikasi.

### **Abstract**

*Innovation in cloth designs by the students in Department of Fashion, Faculty of Art & Design, UiTM Perak is aimed to provide a new dimension towards emphasis in method of production. This is parallel with the government's aspirations that encourages multi innovation programmes at all levels. This paper provides a review on the characteristics of design innovation produced by the students along and after this theme is introduced. Those characteristics able to be identified through the techniques, materials and applications used and it is categorized into four main category 1) Functional, 2) Awareness Campaign, 3) Teaching and Games, and 4) Costume / Art to Wear. It is hoped that this study able to be used as a reference for those involved in designing innovation at all levels.*

**Keywords:** Innovation, Fashion design art, Technique, Materials, Applications

## **1. Pengenalan**

Inovasi rekaan fesyen bermaksud melahirkan atau membuat pembaharuan berdasarkan kepada rekaan yang sedia ada. Pengenalan inovasi dan rekacipta dalam bidang dalam bidang fesyen telah berjaya menangkis persepsi umum terhadap dunia fesyen yang sebelum ini hanya dikaitkan dengan unsur-unsur glamour. Inovasi dan rekacipta dalam bidang seni reka fesyen telah memenuhi tuntutan sosial, ekonomi, sains dan teknologi, dan nilai-nilai kemanusiaan. Ia berjaya mendekati masyarakat sehingga masyarakat dapat memahami dan seterusnya menerima kepentingan bidang seni reka fesyen.

Menurut Seymour (2008), pakaian mempunyai mempunyai peranan penting dalam sosial, psikologi dan fungsi-fungsi fizikal. Ia dikukuhkan lagi oleh Orta (2002) yang menyatakan bahawa pakaian bertindak sebagai perantaraan di antara seseorang individu dan masyarakat. Sebagai contoh, Orta sendiri telah menghasilkan inovasi rekaan Refuge Wear (1992) yang mana pakaian ini bertindak untuk melindungi pemakai dari persekitaran yang ekstrem. Rekaan Orta ini bukan sahaja memberi faedah kepada masyarakat tetapi juga memberi inspirasi kepada pereka-pereka lain untuk menghasilkan rekaan inovasi yang mesra masyarakat.

Bidang fesyen bukan sahaja melibatkan rekaan pakaian semata-mata. Ia turut meliputi pemakaian aksesori dan perhiasan diri seperti jam tangan, telefon bimbit, topi, kasut, sarung tangan, tali pinggang, dompet wang, barang kemas dan sebagainya. Ini memberikan idea kepada pereka-pereka fesyen untuk menghasilkan inovasi rekaan yang berintegrasi dengan aksesori dan perhiasan diri. Ia adalah penting kerana pada hari ini aksesori dan

perhiasan diri bukan sekadar untuk tayangan semata-mata tetapi ia amat penting kepada sesetengah individu dalam menjalani kehidupan seharian. Seperti yang dinyakan oleh Quinn (2002), telefon bimbit, komputer riba, *digital organizer* dan alat pemain muzik berintegrasi dengan pakaian yang membentuk 'body area connection' dan membantu individu-individu tertentu yang bergantung kepada alat-alat tersebut.

Apa yang boleh dipelajari dari Orta (1992) dan Quinn (2002) ini ialah mereka melihat bidang fesyen merupakan satu peluang yang boleh dieksploitasi menerusi inovasi. Namun yang lebih penting ialah kajian yang mendalam dan pemerhatian yang teliti perlu dibuat oleh seseorang pereka supaya hasil yang diperolehi bukan sahaja memberi manfaat kepada bidang fesyen itu sendiri tetapi juga kepada masyarakat dan negara. Oleh itu, dengan mengkaji aspek-aspek yang digunakan oleh mereka ini dalam berinovasi, ia sedikit sebanyak dapat memberi ilham dan idea kepada bakal-bakal pereka di peringkat univerti lagi. Bagi tenaga-tenaga pengajar pula, adalah perlu untuk mengkaji dan meneliti kaedah-kaedah dan kriteria-kriteria penilaian yang sesuai dengan tema inovasi. Salah satu caranya ialah dengan mengkaji yang kaedah-kaedah yang digunakan oleh institusi-institusi pendidikan luar negara yang telah mula menjadikan inovasi sebagai tema dalam rekaan yang dihasilkan oleh pelajar-pelajar mereka.

California College of the Arts (CCA) misalnya telah menggalakkan pelajar-pelajar mereka menghasilkan rekaan berinovatif yang mengambil kira tanggungjawab terhadap sosial dan alam sekitar. Hasilnya, mereka telah melahirkan pelajar-pelajar yang telah berjaya mereka pakaian yang menepati ciri-ciri yang telah ditetapkan. Contohnya, Karina Michel telah menghasilkan pakaian yang diperbuat daripada kain-kain perca dan lebihan potongan dari kilang tekstil Pratibha Syntex, India. Dengan menggunakan teknik *reverse applique* ( salah satu teknik sulaman) berserta teknik jahitan mesin, beliau telah menghasilkan rekaan pakaian yang menonjolkan warna yang 'multi-level' apabila kain-kain tersebut disusun berlapis-lapis.



Gambarajah 1: Koleksi *A Blossoming* Karina Michel (2009)

Rekaan yang dihasilkan oleh Karina Michel ini bukan sahaja cantik, praktikal dan berinovasi, tetapi juga satu pelaksanaan tanggungjawab terhadap alam sekitar dengan mengitar semula sisa-sisa buangan untuk dijadikan produk yang berguna.

Selain daripada Karina Michel, terdapat ramai lagi pereka-pereka dan jenama-jenama fesyen yang telah mengorak langkah untuk menghasilkan koleksi pakaian yang bercirikan inovasi. Kesedaran ini timbul apabila mereka mula menyedari bahawa inovasi semakin penting dalam kehidupan seharian. Oleh itu bidang fesyen juga harus memainkan peranannya dalam membina masyarakat yang berkualiti.

## 2. Inovasi Rekaan Pelajar-Pelajar Seni Reka Fesyen, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Perak

UiTM terutamanya Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka telah banyak melahirkan graduan-graduan yang berkaliber dan kreatif. Graduan-graduan ini kebanyakannya telah berjaya memenuhi keperluan pasaran kerja di dalam industri atau berjaya sebagai usahawan. Namun begitu, sejak beberapa tahun kebelakangan ini, ciri-ciri produk dan servis di pasaran telah mengalami perubahan. Hampir semua bidang yang ada di dalam pasaran sekarang masing-masing menawarkan produk yang inovatif terutamanya produk dari luar negara seperti Jepun, Korea dan Eropah. Justeru itu, untuk bersaing dengan negara-negara ini, pengusaha-pengusaha tempatan juga perlu mengambil langkah sewajarnya iaitu dengan menghasilkan produk-produk yang berinovatif.

Menyedari situasi ini, Kerajaan Malaysia telah mengambil inisiatif dengan menggalakkan program-program nasional yang berunsurkan inovasi. Antaranya ialah mengisytiharkan tahun 2010 sebagai tahun inovasi dan kreativiti atau dikenali sebagai Malaysia Inovatif 2010. Malaysia Inovatif ini adalah seiring dengan hasrat Perdana Menteri untuk melakukan perubahan kepada negara melalui inovasi secara menyeluruh untuk membawa negara ke tahap ekonomi yang lebih maju. Menurut Perdana Menteri (2010),

*“Inovasi bukan lagi milik sesiapa, bukan milik mana-mana negara dan bangsa. Ia boleh dimiliki oleh semua dan jika ia dijadikan amalan budaya hidup, ia boleh memperkasakan sesuatu bangsa.” (Harian Metro, 21 April 2010)*

Selari dengan hasrat kerajaan ini, sebagai satu program pendidikan di peringkat institusi pendidikan tinggi dan dan berpengalaman, Program Diploma Seni Reka Fesyen UiTM Perak telah pun mengambil langkah dengan memberi tema inovasi pada rekaan pakaian pelajar tahun akhir bermula pada semester Disember 2009 - April 2010. Jabatan Seni Reka Fesyen, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Perak telah menggariskan kriteria-kriteria yang difikirkan sesuai dengan tema inovasi sebagai panduan kepada pelajar-pelajar yang terlibat. Semenjak itu, ramai pelajar-pelajar telah berjaya menghasilkan rekaan-rekaan berinovasi yang bukan sahaja menarik malah praktikal dan penuh berinspirasi. Buktinya terdapat rekaan-rekaan pakaian telah memenangi anugerah diperingkat kebangsaan melalui pertandingan-pertandingan inovasi yang disertai.

### 3. Kategori Ciri-Ciri Inovasi

#### I. Kategori Berfungsi



Gambarajah 2: Detachable Garment Bag oleh Attiya Balqis Ashaari (2010)

Rekaan pakaian ini adalah hasil ciptaan pelajar Attiya Baqis Ashaari. Rekaan ini mempunyai pelbagai fungsi seperti terdapat bahagian tertentu boleh ditanggalkan dan dipasangkan pada bahagian yang lain sebagai pilihan gaya yang berbeza. Ia juga boleh ditanggalkan terus dari bahagian tersebut dan dijadikan sebagai aksesori yang tersendiri seperti beg atau tempat simpanan gajet. Disamping itu, rekaan ini turut menampilkan ciri-ciri keselamatan. Ia mempunyai lampu (spot light) yang menggunakan kuasa bateri yang diletakan dibahagian pinggang atau dada. Ia sangat praktikal apabila dipakai pada waktu malam. Walaupun mengenengahkan ciri-ciri keselamatan dan praktikaliti, ia masih mengekalkan gaya *street wear* dan sangat *fashionable*. Bahan yang digunakan pula adalah dari jenis *viscose* dan *jersey* iaitu material yang tahan lasak dan sesuai dengan iklim tempatan.

#### I. Kategori Kempen Kesedaran



Gambarajah 3: *Dynamic Digestion* (Mesej Kesedaran Diet Pemakanan) oleh Nabila Shakira Mohd Nasir (2010)

Rekaan pakaian ini adalah hasil ciptaan pelajar Nabila Shakira Bt Mohd Nasir. Pakaian ini direka bertujuan sebagai satu kempen kepada orang ramai terutamanya kanak-kanak bahawa betapa pentingnya mengamalkan diet pemakan yang sihat. Memandangkan isu diet pemakanan kurang popular di negara ini, pereka mengambil pendekatan yang mesra pelanggan dengan menggunakan model kanak-kanak dan remaja sebagai maskot atau duta. Cara mesej disampaikan pula sangat berinovasi iaitu dimana imej makanan yang dipaparkan pada pakaian disampaikan menggunakan imej kartun yang sangat disukai oleh kanak-kanak dengan menggunakan teknik sulaman dan tampalan. Reka bentuk pakaian pula dipermudahkan supaya mesej dapat dilihat dengan jelas tetapi dalam masa yang sama ciri-ciri comel dikekalkan.

#### II. Kategori Pengajaran dan Permainan



Gambarajah 4: *Colorido Parche* (Mobile Toys) oleh Nurul Hasanah Azahar (2010)

Rekaan pakaian ini adalah hasil ciptaan pelajar Nurul Hasanah Azahar. Pakaian ini direka khusus untuk mendidik kanak-kanak supaya mengemari permainan yang boleh meningkat daya kreativiti. Selain mengaplikasikan bentuk *silhouette* popular bagi kanak-kanak, pereka juga memilih warna yang ceria dan terang. Inovasi yang jelas pada pakaian ini adalah alat permainan digabungkan secara langsung pada pakaian dengan menggunakan teknik gantung, lekat dan ikat. Alat permainan pula ideanya diambil dari alat permainan yang popular di pasaran tetapi direka semula dengan menggunakan bahan-bahan yang lembut dan ringan supaya ia tidak mendatangkan kecederaan pada kanak-kanak disamping mudah dibawa. Kelebihan rekaan ini ialah kanak-kanak boleh bermain dimana sahaja dibawah pengawasan ibu bapa atau penjaga.

### III. Kategori Art to Wear/Kostum



Gambarajah 5: *Beauty by Shell* oleh Shahrul Naim Ibrahim (2010)

Rekaan pakaian ini adalah hasil ciptaan pelajar Shahrul Naim Ibrahim. Sekali imbas pakaian ini hanya menampilkan ciri-ciri yang biasa ada pada *dress* atau kostum. Namun begitu, pereka telah menampilkan satu inovasi yang hebat dengan menggunakan sumber semulajadi sebagai gantian kepada bahan-bahan sulaman buatan manusia. Pereka mengaplikasikan cengkerang dari kulit kerang dan kulit kupang yang dijalin (gam dan ikat) secara teliti untuk membentuk satu rekaan yang menarik dan kreatif. Cengkerang-cengkerang ini merupakan sisa-sisa makanan yang dibuang oleh manusia yang mudah diperolehi dimana-mana sahaja. Bagi menonjolkan pelbagai variasi pada cengkerang-cengkerang tersebut, pereka turut memotong dan mewarnakan cengkerang-cengkerang tersebut mengikut kesesuaian padanan. Inovasi ini bukan sahaja memberi satu penjimatan kos yang banyak malah penggunaan bahan semulajadi ini merupakan *substitute* kepada bahan buatan manusia yang berpotensi besar untuk diketengahkan dalam aksesori sulaman.

## 4. Ciri-Ciri Inovasi yang Dikenalpasti

Jadual 1: Ciri-ciri inovasi pada rekaan pakaian pelajar-pelajar Seni Reka Fesyen, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Perak

Bil	Kategori	Teknik	Bahan	Aplikasi
1	Berfungsi (Detachable Garment Bag)			Multi-fungsi, <i>detachable</i> , ciri-ciri keselamatan
2	Kempen Kesedaran (Dynamic Digestion)	Sulaman, tampalan		Penggunaan imej kartun dan makanan

3	Pengajaran dan Permainan (Colorido Parche)	Gantung, lekat, ikat	Fabrik lembut dan ringan	
4	Kostum /Art to Wear (Beauty by Shell)	ikat dan gam	kulit kerang dan kulit kupang	

## 5. Kesimpulan

Ciri-ciri inovasi yang telah dikenalpasti dalam rekaan pakaian pelajar-pelajar Seni Reka Fesyen, Fakulti Seni Lukis & Seni Reka UiTM Perak dapat dilihat melalui teknik, bahan dan aplikasi yang digunakan. Teknik, bahan dan aplikasi ini pula boleh dikategorikan kepada empat iaitu kategori 1) Berfungsi, 2) Kempen Kesedaran, 3) Pengajaran dan Permainan, dan 4) Kostum/Art to Wear.

Ciri-ciri inovasi ini boleh dijadikan sebagai panduan dalam mengkategorikan inovasi rekaan fesyen dengan lebih jelas pada masa akan datang. Diperingkat Jabatan Seni Reka Fesyen, ciri-ciri ini dapat membantu para pensyarah menilai hasil kerja pelajar-pelajar dengan lebih jelas. Pelajar-pelajar pula akan lebih mudah untuk menjuruskan kajian inovasi mereka dengan melihat kepada ciri-ciri yang mahu dikaji sahaja. Sekiranya lebih banyak rekaan-rekaan inovasi yang dihasilkan pada masa akan datang, ciri-ciri yang boleh dikenalpasti mungkin akan lebih luas dan terperinci. Kemungkinan besar ia boleh dicadangkan untuk digunakan sebagai kriteria atau rujukan untuk pertandingan-pertandingan inovasi diperingkat yang lebih tinggi yang melibatkan rekaan pakaian.

## Rujukan

- Bolton, A. (2005). *The Supermodern Wardrobe*. V & A Publication: London
- Evans, L. (2008). *Prada—Leading the way in True Fashion Innovation*. Retrieved May 20, 2010 from <http://www.thecoolhunter.net/article>
- Global Action Through Fashion (2010). *Innovation in Fashion School*. Retrieved May 21, 2010 from <http://www.globalactionthroughfashion.org>
- Horning, R. (2007). *Innovation and Fashion*. Retrieved May 15, 2010 from <http://www.popmatters.com>.
- Kisfaludy, M. (2008). *Fashion and Innovation*. Retrieved March 26, 2012 from [http://uni-obuda.hu/journal/Kisfaludy\\_15.pdf](http://uni-obuda.hu/journal/Kisfaludy_15.pdf)
- Mahony, O.M & Braddock, S.E. (2002). *Sportstech: Revolutionary Fabrics, Fashion & Design*. Thames & Hudson: London
- Maximus Johnity Ongkili (2010). *Malaysia Teknologi Ekspo 2010 – Teks Ucapan*. Retrieved May 2, 2010 from <http://www.mosti.gov.my/mosti/pdf>
- Quinn, B. (2002). *Techno Fashion*. Berg: New York
- Seymour, S. (2008). *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science and Technolgy*. Springer Wien: New York
- Wikipedia (2010). *Definition of Fashion*. Retrieved March 27, 2012 from <http://en.wikipedia.org/wiki/Fashion>.
- Zainudin Md Nor (2010). *Seminar Teknologi Fashion*: Selangor