



# Kansei dan Pakaian Dalam

**D**alam falsafah kejuruteraan Kansei (KE), biasanya penghasilan produk yang baik merujuk produk yang direka dan dipadankan dengan “isyarat Kansei tersembunyi pengguna”. Tujuannya supaya pengguna kagum apabila melihat produk yang sesuai dengan isyarat tersembunyi mereka. Lantaran itu, produk yang dilihat itu dirasakan sangat hebat.

Walau bagaimanapun, penghasilan produk yang dikatakan hebat ini dapat direalisasikan, jika antara 60 hingga 70 peratus daripada produk Kansei yang direka, sepadan dengan Kansei pengguna, dan selebihnya, iaitu antara 30 hingga 40 peratus daripadanya, mengandungi elemen baharu dan sangat berguna. Lantas, produk ini berasa amat dikagumi dan diakui sebagai produk yang sangat hebat. Secara tidak langsung, pengguna terdorong untuk membeli produk ini.

Peratusan kesepadanan antara 60 hingga 70 peratus ini dapat dianalisis berdasarkan kajian KE dan baki peratusan ini, iaitu antara 30 hingga 40 peratus pula, perlu diperolehi berdasarkan kreativiti pereka dan penyelidik pembangunan dan penyelidikan (P&P).

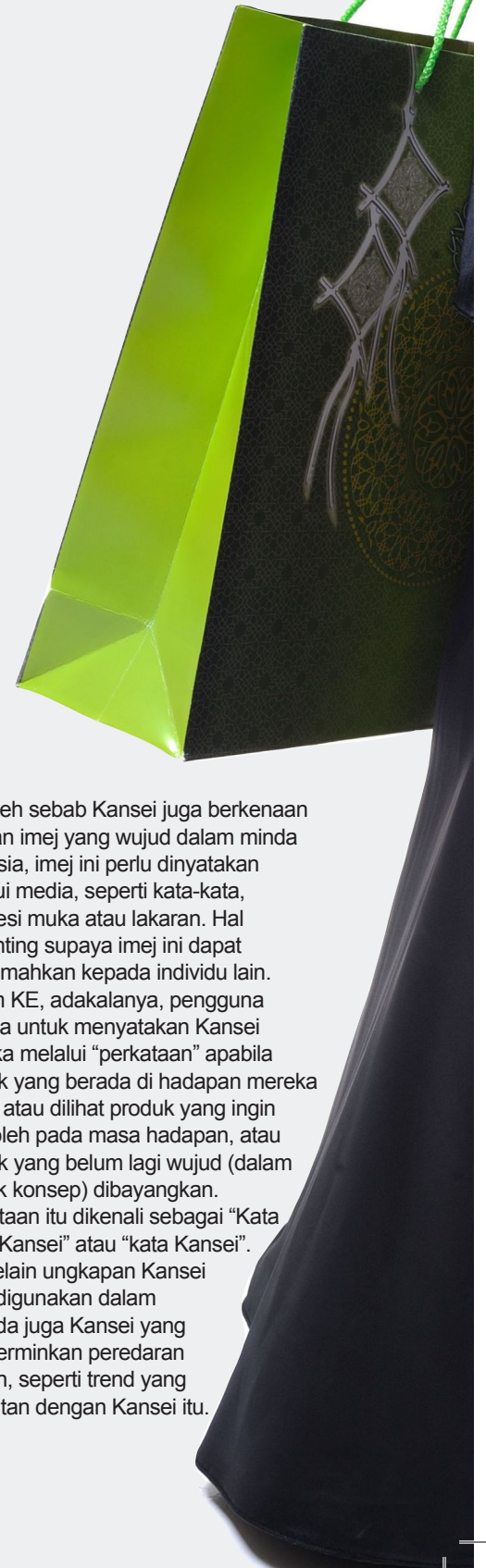
Keseimbangan peratusan kesepadanan ini penting. Jika peratusan kesepadanan produk yang dihasilkan antara 80 hingga 90 peratus selari dengan Kansei pengguna, tetapi tiada elemen baharu pada pengguna, produk dilihat sebagai klise.

Sebaliknya, jika bahagian yang sepadan dengan Kansei pengguna adalah antara 10 hingga 20 peratus, dan antara 80 hingga 90 peratus ialah hasil kreativiti pereka dan penyelidik P&P, produk dilihat sebagai produk yang berorientasikan masa hadapan, yang tidak realistik pada pengguna. Maka, kereta konsep atau pertunjukan fesyen pakaian yang ganjil ialah contoh yang sesuai bagi kategori ini.

Istilah “Kansei” yang digunakan dalam KE merujuk keadaan fikiran yang teratur, yang mempunyai emosi dan imej yang wujud dalam minda terhadap objek, seperti produk atau sekitaran. Sebagai contohnya, “mewah”, “anggun” atau “muda”. Hal ini bermakna, “produk yang kelihatan mewah dan elegan” atau “pakaian yang mewah dan segar”, dapat dilihat sebagai tanda Kansei terhadap perkara atau produk. Istilah Kansei yang digunakan dalam KE dalam kebanyakan situasi dapat dinyatakan dalam bentuk kata sifat. Walau bagaimanapun, ada juga pernyataan yang menggunakan kata nama dan ayat pendek.

Oleh sebab Kansei juga berkenaan dengan imej yang wujud dalam minda manusia, imej ini perlu dinyatakan melalui media, seperti kata-kata, ekspresi muka atau lakaran. Hal ini penting supaya imej ini dapat diterjemahkan kepada individu lain. Dalam KE, adakalanya, pengguna diminta untuk menyatakan Kansei mereka melalui “perkataan” apabila produk yang berada di hadapan mereka dilihat atau dilihat produk yang ingin diperolehi pada masa hadapan, atau produk yang belum lagi wujud (dalam bentuk konsep) dibayangkan. Perkataan itu dikenali sebagai “Kata kunci Kansei” atau “kata Kansei”.

Selain ungkapan Kansei yang digunakan dalam KE, ada juga Kansei yang mencerminkan peredaran zaman, seperti trend yang berkaitan dengan Kansei itu.





Apabila Kansei pakaian digambarkan, mungkin dirasakan bahawa pakaian itu ialah pakaian yang elegan. Apabila pakaian yang dipakai oleh orang lain dilihat, mungkin ada yang berasa “elegan” itu ialah gambaran seluruh pakaian itu.

bahawa pakaian itu ialah pakaian yang elegan. Apabila pakaian yang dipakai oleh orang lain dilihat, mungkin ada yang berasa “elegan” itu ialah gambaran seluruh pakaian itu.

Walaupun bagaimanapun, apabila reka bentuk fesyen pakaian diperkatakan, ungkapan Kansei berbeza-beza antara sehelai gaun dengan sut baju. Tambahan pula, jenis kolar, jumlah butang dan reka bentuk poket memberikan tanggapan yang berbeza-beza. Bagi skirt pula, hal ini bergantung pada jenis skirt dan perbezaan bahan yang digunakan.

Ketika reka bentuk produk pakaian difikirkan, pecahan bahagian, seperti gaya keseluruhan, bentuk bahagian atas, gaya kolar, jumlah dan kedudukan butang, reka bentuk poket, jenis dan panjang skirt dapat dibayangkan.

Kansei tertentu dicetuskan berdasarkan komposisi bahagian. Dengan sedikit perbezaan butang, mungkin Kansei yang dijanakan berbeza-beza. Jumlah lipatan kain skirt juga mungkin menyebabkan Kansei yang berbeza-beza. Maka, banyak ungkapan Kansei wujud, walaupun

Perbezaan budaya atau latar belakang tempat dan negara juga mungkin dapat menyebabkan perbezaan Kansei yang tersendiri. Mungkin, ada Kansei yang hampir sama, tetapi berbeza dari segi penyataannya. Pemerhatian yang teliti perlu dilakukan ketika pengendalian KE.

Apabila Kansei pakaian digambarkan, mungkin dirasakan

pada bahagian pakaian. Kansei juga dipengaruhi oleh elemen personaliti individu.

Sehubungan dengan itu, beberapa prosedur tertentu perlu diikuti dalam pencarian idea reka bentuk pakaian dengan menggunakan teknologi KE.

Hal ini amat penting supaya bahagian yang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap seluruh Kansei diketahui terlebih dahulu. Oleh sebab itu, kajian bagi pengenalpastian kepentingan reka bentuk bahagian yang tinggi signifikannya terhadap Kansei pelanggan perlu dilakukan. Seterusnya, reka bentuk bahagian penting ini diberi perhatian sebelum digabungkan dalam reka bentuk akhir produk pakaian ini.

### Prosedur Pencarian Idea

1. Pecahan reka bentuk bahagian yang berasingan.
2. Pentafsiran Kansei setiap bahagian.
3. Reka bentuk produk secara keseluruhan.



Dalam contoh reka bentuk skirt wanita, beberapa reka bentuk skirt diperolehi, iaitu skirt ketat, skirt kembang, skirt berlipat dan skirt beropol. Aksesori yang diselitkan pula mungkin ialah butang dan tali.

Gabungan perincian reka bentuk skirt ini dapat disimpan dalam pangkalan data grafik sebagai satu daripada komponen sistem komputer. Apabila perkataan Kansei dipilih atau dimasukkan pada bahagian "antara muka" pengguna sistem, komponen yang berkaitan digabungkan. Pada masa yang sama, paparan yang menghuraikan reka bentuk skirt yang dimaksudkan dipaparkan pada skrin komputer.



Di samping itu, beberapa komponen sistem perlu diwujudkan, seperti klasifikasi perincian reka bentuk terhadap klasifikasi butiran dan kategori, serta penciptaan kombinasi reka bentuk dengan butiran itu, sebelum sesuatu sistem cerdas pembuatan dapat direalisasikan berdasarkan konsep Kansei yang dikaji. Sistem seperti ini perlu mengandungi komponen peraturan asas, pangkalan data Kansei, pemproses inferens, paparan grafik dan antara pelanggan.

Peraturan asas merujuk set peraturan yang dinyatakan menggunakan "if-then". Enjin inferens sistem pakar melaksanakan inferens menggunakan asas peraturan ini, berdasarkan Kansei, warna, butiran dan kategori.

Pangkalan data Kansei merujuk senarai ungkapan Kansei yang berkaitan dengan domain yang tertentu serta faktor yang berkorelasi daripada hasil faktor analisis.

Pemrosesan inferens merujuk pangkalan data imej yang menunjukkan hubungan antara kata Kansei dengan elemen reka bentuk, serta asas hukum lain (pengetahuan) yang dibina dalam bahagian ini. Dengan perkataan Kansei sebagai kemasukan (input), penyelesaian kemasukan (input) kepada



keluaran (output) diperoleh dengan menggunakan keadaan "if-then".

Paparan grafik pula merujuk kesimpulan yang dibuat dengan menggunakan kod. Reka bentuk dan warna yang sepadan dengan kod warna disahkan daripada pangkalan data masing-masing, kemudian digabungkan dan dipaparkan pada monitor. Unsur reka bentuk (perincian atau kategori) disimpan dalam pangkalan data bentuk dan warna. Hasil gabungan ini dipaparkan sebagai imej. Di samping itu, lakaran paparan grafik dapat ditunjukkan dan fungsi penukaran butiran dapat diwujudkan, jika imej tidak sepadan.


Satu antara muka pelanggan perlu dibina bagi membolehkan sistem mudah difahami dan digunakan oleh pengguna (pelanggan). Dalam penyediaan antara muka ini, apa-apa yang mungkin ada dalam fikiran pengguna sistem dan yang ingin dilakukan dibayangkan.



Sebagai contohnya, bentuk input, cara pertanyaan, cara maklum balas sementara menunggu, cara imej keluar, cara pindaan mudah dan cara meneruskan langkah seterusnya.

Kemudian, antara muka yang sesuai dibina. Sebagai contohnya, jika pengguna sistem ialah pereka, antara muka perlu menjadikan penggunaannya mudah supaya pembangunan produk yang dikehendaki dapat dibantu.

Penghasilan reka bentuk pakaian dengan menggunakan kaedah KE memudahkan pihak pereka, pembuat dan pengguna. Hal ini dikatakan demikian kerana bentuk persetujuan tentang reka bentuk Kansei dan butiran, perincian dan kategori dapat dicapai. Pembinaan sistem berkomputer berdasarkan kaedah ini membantu pereka mendapatkan petunjuk imej reka bentuk yang diinginkan oleh pelanggan.

Petunjuk ini dalam bentuk lakaran grafik pada paparan skrin komputer. Kemudian, petunjuk ini dapat diolah berdasarkan kreativiti pereka. Bagi pelanggan pula, imej yang dibayangkan dapat dihubungkan dengan jelasnya kepada pereka atau pembuat. Hal ini turut mewujudkan suasana yang lebih sihat dan harmoni, seterusnya menyumbang peningkatan kualiti hidup yang positif sesama manusia. 



Penulis Koordinator RIG KAE UITM dan Presiden Penaja Persatuan Kejuruteraan Kansei Malaysia (MAKE).