

Perancangan Produk *Ready to Wear* Wanita Untuk Menunjang Kegiatan *Heritage Walk*

Hanafiah Noor Esa^{1*}, Widia Nur Utami, S.Ds., M.Ds²

¹Program Studi Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

² Program Studi Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Email : hananooresa@student.telkomuniversity.ac.id (Hanafiah Noor Esa), widianur@telkomuniversity.ac.id (Widia Nur Utami)

Abstract

Many cultural and geographical attractions make Bandung a city known for its tourism. The variety of tourist destinations in Bandung that are registered with the Bandung Tourism Culture Agency is a special attraction for tourists, and some of them are historical tourist destinations. The emergence of various historical tourism-based communities in Bandung such as the Aleut Community, Bandung Heritage, and Bandung Trails where the three communities offer a heritage walk program, which is exploring historical sites and buildings and introducing their history, is proof that people have an interest towards historical tourism. To support the activities on this historical tour, clothes are needed following these activities which are suitable for historical tourism activities that take a walk in the city. However, the rarity of local brands that provide clothing for historical travels in the city, so that there are opportunities to make ready to wear products based on these needs, which require clothing that prioritizes comfort that can absorb sweat, by adding an aesthetic element inspired by the city of Bandung, both its history, and other interesting things that can be extracted from the city of Bandung. This ready to wear product is intended for female students and young women who love historical travel activities. Based on the writer's observation, female and young female students constitute the majority of the most participants of this activity. Based on observations and interviews, digital printing techniques can display the characteristics of historical tourist destinations in Bandung as accents in ready to wear products.

Keywords: *Heritage Walk, Digital Printing, Ready to Wear*

Abstrak

Banyaknya daya tarik dari sisi budaya dan geografis menjadikan Bandung sebagai kota yang dikenal akan pariwisatanya. Beragamnya destinasi tempat wisata di Bandung, salah satunya merupakan destinasi wisata sejarah. Munculnya berbagai komunitas berbasis wisata sejarah di Bandung seperti Komunitas Aleut, Bandung *Heritage*, dan Bandung *Trails* dimana ketiga komunitas ini menawarkan program heritage walk, yaitu kegiatan menelusuri situs-situs serta bangunan-bangunan historis dan mengenalkan sejarahnya, merupakan bukti bahwa orang-orang memiliki minat terhadap wisata sejarah. Untuk menunjang kegiatan dalam berwisata sejarah ini, dibutuhkan busana yang sesuai dengan kegiatan tersebut dimana cocok untuk kegiatan wisata sejarah yaitu berjalan-jalan di dalam kota. Namun, jaranganya brand lokal yang menyediakan busana untuk berwisata sejarah di dalam kota, membuat adanya peluang untuk membuat produk ready to wear yang didasarkan akan kebutuhan tersebut. Yaitu, busana yang mengutamakan kenyamanan yang dapat menyerap keringat, dengan menambahkan unsur estetika yang terinspirasi dari Kota Bandung, baik sejarahnya, maupun hal menarik lainnya yang dapat digali dari Kota Bandung. Produk ready to wear ini ditujukan untuk mahasiswa perempuan dan wanita muda yang menyukai kegiatan berwisata sejarah. Berdasarkan pengamatan penulis, mahasiswa perempuan dan wanita muda merupakan mayoritas peserta terbanyak dari kegiatan ini. Berdasarkan hasil observasi, teknik digital printing dapat menampilkan karakteristik dari tempat wisata yang ada di Bandung yang digunakan sebagai inspirasi motif pada produk ready to wear.

Kata Kunci: *Heritage Walk, Digital printing, Ready to Wear*

*Hanafiah Noor Esa

Email : hnooresa@gmail.com

Address : Program Studi Kriya, Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi no 1, Bandung, West Java
40257

1. PENDAHULUAN

Bandung dikenal sebagai kota pariwisata. Bandung berada pada dataran yang tinggi, menjadikan udara di Bandung relatif sejuk serta memiliki banyak bangunan tua yang memiliki nilai historis yang tinggi^[14]. Beragamnya destinasi wisata di Bandung menjadikannya sebagai daya tarik tersendiri bagi wisatawan, dan beberapa diantaranya merupakan wisata sejarah^[2].

Ketertarikan orang-orang terhadap wisata sejarah dibuktikan dengan munculnya berbagai komunitas-komunitas berbasis wisata sejarah di Bandung, seperti Komunitas Aleut, Bandung Heritage, dan Bandung Trails, dimana ketiga komunitas ini menawarkan kegiatan *heritage walk*, yaitu menelusuri situs-situs serta bangunan-bangunan historis dan mengenalkan sejarahnya. Dengan metode ini, dianggap lebih efektif dalam membangun kepedulian terhadap sejarah^[22]. Kegiatan *heritage walk* ini umumnya dilakukan pada pagi hingga siang hari. Berdasarkan hasil observasi, peserta yang mengikuti kegiatan ini umumnya terdiri dari berbagai macam tingkatan usia dan pekerjaan, didominasi oleh remaja pelajar, mahasiswa, wanita muda dan pria muda yang sudah berkarir, serta keluarga yang terdiri dari ibu, ayah dan anak.

Untuk menunjang kegiatan *heritage walk*, maka dibutuhkan busana yang dapat menunjang kegiatan tersebut, dimana sesuai untuk kegiatan berjalan di dalam kota menelusuri situs dan jejak sejarah. Jarangnya *brand* lokal yang menyediakan busana berfokus untuk menunjang kegiatan ini. Beberapa contoh *brand* lokal yang menyediakan busana yang cukup dapat menunjang kegiatan ini adalah Humblezing dan Save My Monday, yaitu salah satu busana yang ditawarkan serta dapat menunjang kegiatan ini adalah berupa jaket yang penggunaannya *unisex*. Namun, dengan penggunaan *unisex*, maka variasi model yang ditawarkan menjadi kurang beragam karena harus menyesuaikan penggunaan untuk laki-laki dan perempuan.

Jarangnya *brand* lokal yang menyediakan busana untuk menunjang kegiatan *heritage walk*, sehingga terciptanya peluang untuk membuat produk *ready to wear* yang didasarkan akan kebutuhan tersebut. Dimana membutuhkan busana yang nyaman serta dapat menyerap keringat, dengan menambahkan unsur estetika pada busana yang terinspirasi dari Kota Bandung, seperti sejarahnya maupun hal menarik lainnya dari Kota Bandung. Produk *ready to wear* ini ditujukan untuk mahasiswa dan wanita muda yang menyukai kegiatan berwisata sejarah. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa perempuan dan wanita muda merupakan mayoritas peserta kegiatan *heritage walk*.

A. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian pendahuluan, dapat diidentifikasi permasalahan berikut ini:

1. Adanya fenomena berkembangnya kegiatan *heritage walk* di Kota Bandung.
2. Masih minim dan belum optimalnya produk *ready to wear* yang dapat mendukung kegiatan *heritage walk* terutama untuk wanita.

B. BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan pokok penelitian agar tidak menyimpang dari pokok penelitian, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bandung meliputi komunitas-komunitas yang menawarkan kegiatan *heritage walk*. Beberapa komunitas tersebut diantaranya adalah Komunitas Aleut, Bandung Heritage, dan Bandung Trails.

2. Material dan teknik yang digunakan

Penggunaan material dibatasi menjadi kain yang dapat menyerap keringat dengan baik dan sesuai untuk membuat pakaian *ready to wear* serta teknik yang digunakan adalah teknik rekalar, yaitu *digital printing*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu studi literatur, observasi, wawancara, dan eksplorasi. (1) Studi Pustaka, studi pustaka adalah metode pengumpulan data yaitu mencari serta membaca referensi kepustakaan yang bersumber dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, internet yang memiliki kaitan dengan penelitian penulis dan dapat dijadikan acuan, seperti jurnal mengenai komunitas di Kota Bandung, jurnal mengenai Kota Bandung sebagai kota wisata dan lain sebagainya. (2) Observasi, metode pengumpulan data observasi yaitu berupa pengamatan yang dilakukan langsung terhadap objek penelitian seperti mengikuti kegiatan rutinnnya yaitu *heritage walk*. (3) Wawancara, metode pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada peserta dari kegiatan *heritage walk* sehingga didapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat. (4) Eksplorasi, metode eksplorasi yang dikerjakan untuk mendapatkan model pakaian *ready to wear* yang cocok untuk digunakan saat mengikuti kegiatan *heritage walk* dan teknik yang sesuai untuk mewujudkannya.

3. STUDI PUSTAKA

A. Motif

Motif merupakan unsur mendasar pada sebuah pola desain^[10]. Motif biasanya dibuat secara berulang dan memiliki pola tertentu hingga mengisi seluruh area kosong pada suatu karya, namun motif juga dapat menjadi gaya yang berdiri sendiri dalam suatu karya^[17].

Inspirasi motif dapat dipengaruhi oleh lingkungan alam, flora dan fauna, budaya, hingga sosial-ekonomi.

B. Digital Printing

Digital printing merupakan sebuah metode percetakan dari gambar berbasis digital, yang biasanya berupa file, kemudian bisa langsung dicetak di berbagai media dengan cara yang lebih cepat. Metode digital printing dapat secara langsung diterapkan pada kain dari komputer melalui *inkjet printer*, dimana dapat menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi dengan warna yang beragam sehingga hasilnya dapat hampir sangat menyerupai desain yang diinginkan^[13].

C. SCAMPER

Teknik SCAMPER bermula ditemukan dan dicetuskan oleh Alex Osborn yang kemudian dikembangkan oleh Bob Eberle hingga menjadi sebuah singkatan. Teknik SCAMPER didasarkan pada gagasan bahwa segala sesuatu yang baru merupakan modifikasi atau inovasi dari sesuatu yang sudah ada. Dimana mengubah atau memodifikasi suatu objek menjadi suatu objek baru yang lain^[8].

Teknik SCAMPER sendiri merupakan sebuah proses kreatif yang didalamnya terdapat proses modifikasi, inovasi, perbaikan, sebuah produk menjadi produk lain yang lebih inovatif. Setiap huruf dalam teknik SCAMPER mengacu pada proses berpikir tertentu, S (*Substitute*), C (*Combine*), A (*Adapt*), M (*Modify*), P (*Put another use*), E (*Eliminate*), R (*Reverse*).

D. Komunitas

Komunitas adalah interaksi sosial dalam suatu perkumpulan orang yang memiliki fokus topik yang sama, memiliki tujuan yang sama ataupun hobi yang sama, dan hal yang menjadi penting dalam komunitas adalah interaksi antaranggota yang sering dan cukup intens, mereka mengenal satu sama lain, menolong sesama, dan saling bekerjasama^[21].

E. Heritage Walk

Berdasarkan NSW Heritage Office^[22] definisi dari Heritage Walk adalah "...menyusuri rute yang sudah ditetapkan yang menghubungkan peninggalan-peninggalan penting dari warisan suatu daerah". Sehingga Heritage Walk adalah kegiatan

berjalan menyusuri situs-situs yang memiliki nilai historis yang tinggi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi awal, dilakukan eksplorasi dengan menggunakan teknik SCAMPER yang dibuat berdasarkan data-data yang didapatkan saat melakukan observasi dan wawancara dengan peserta kegiatan *heritage walk*. Penulis menggunakan sebagian dari unsur SCAMPER yaitu, C (*combination*), A (*adapt*), M (*modify*), serta E (*eliminate*), dengan rincian,

C = mengkombinasikan unsur-unsur struktur pada pakaian yang dikenakan walikota pada gambar yang terdapat di Taman Sejarah dengan menyederhanakan bentuknya, serta dikombinasikan dengan teknik *digital printing* untuk mewujudkan motif sebagai elemen dekoratif.

A = mengadaptasi bentuk gambar dan ikon dari taman sejarah sebagai motif pada busana dengan dikomposisikan menggunakan teknik bergaya kolase. Karena aktifitas yang sering dilakukan seseorang saat mengikuti kegiatan *heritage walk* adalah mendokumentasikan segala sesuatu yang menarik selama kegiatan berlangsung. Sehingga teknik bergaya kolase tepat untuk diterapkan pada komposisi motif busana sebagai temanya.

M = memodifikasi visual dari ikon walikota-walikota Bandung yang terdapat di Taman Sejarah dengan membuat bentuk stilasi yang lebih sederhana tanpa menghilangkan bentuk aslinya.

E = Menghilangkan material yang berbahan dasar polyester pada busana, menjadi berbahan dasar linen, sehingga nyaman dan menyerap keringat lebih baik.

Pada tahap selanjutnya, melakukan proses stilasi pada objek visual Taman Sejarah dan mengkomposisikannya menjadi motif bergaya kolase, bertujuan untuk mendapatkan motif yang sesuai dan dapat diterapkan pada busana *ready to wear*.

Tabel 1. Eksplorasi Awal

Komposisi	Analisa
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara satu objek stilasi dengan objek stilasi lainnya. - Proporsi Perbandingan ukuran objek stilasi yang sama antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang

	dipadukan. - Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Teknik arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara gambar fotografi dengan tambahan sentuhan desain grafis. - Proporsi Perbandingan antara gambar fotografi dengan desain grafis membuat susunan menarik. - Keseimbangan Menggunakan keseimbangan asimetris yaitu menyusun dua objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara dua buah gambar fotografi dengan tambahan sentuhan desain grafis. - Proporsi Perbandingan ukuran dua buah gambar fotografi dibuat sama, membuat susunan menjadi proporsional.

	- Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara satu objek stilasi dengan objek stilasi lainnya. - Proporsi Perbandingan ukuran objek stilasi yang berbeda-beda satu sama lain tetapi menghasilkan komposisi yang proporsional - Keseimbangan Menggunakan keseimbangan asimetris yaitu menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara satu objek stilasi dengan objek stilasi lainnya. - Proporsi Perbandingan ukuran objek stilasi yang sama antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan dengan

	komposisi zig-zag. - Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan maupun atas dan bawah serta mempunyai daya tarik yang sama. - Repetisi Menyusun objek stilasi dengan direpetisi. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>		objek stilasi yang berbeda-beda satu sama lain tetapi menghasilkan komposisi yang proporsional. - Keseimbangan Menggunakan keseimbangan asimetris yaitu menyusun objek stilasi yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara gambar fotografi dengan tambahan sentuhan desain grafis berupa stilasi figur. - Proporsi Perbandingan ukuran objek stilasi yang sama dengan perpaduan gambar fotografi. - Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>		Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara dua buah objek stilasi yang dibuat saling bertolak belakang. - Proporsi Perbandingan ukuran dua buah objek stilasi dibuat sama, membuat susunan menjadi proporsional. - Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. - Repetisi Menyusun objek stilasi dengan direpetisi. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara satu objek stilasi dengan objek stilasi lainnya. - Proporsi Perbandingan ukuran		

	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara tiga buah objek stilasi yang dibuat berjajar. - Proporsi Perbandingan ukuran dua buah objek stilasi dibuat sama, membuat susunan menjadi proporsional. - Keseimbangan. Menerapkan keseimbangan simetris yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. - Repetisi Menyusun objek stilasi dengan direpetisi. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>
	Penerapan prinsip desain: - Kesatuan (<i>Unity</i>) Terdapat keselarasan antara gambar fotografi dengan tambahan sentuhan desain grafis. - Proporsi Perbandingan antara gambar fotografi dengan desain grafis membuat susunan menarik. Arah dan orientasi motif: <i>All-in-one print</i>

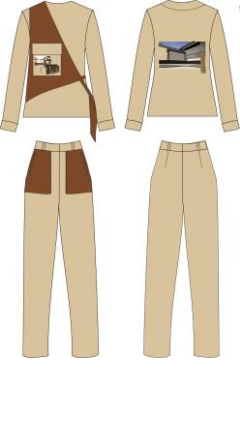
Kesimpulan dari eksplorasi yang telah dilakukan adalah, didapatkannya motif berupa visual dari objek-objek ikonik pada Taman Sejarah untuk diterapkan pada busana *ready to wear*. Menerapkan unsur rupa berupa garis dan bidang serta prinsip desain berupa, kesatuan, keseimbangan, proporsi

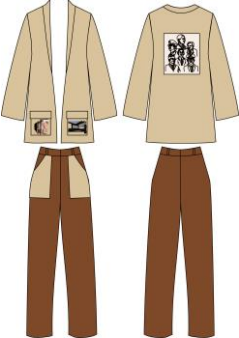
dan repetisi dengan arah dan orientasi motif yang digunakan adalah *all-in-one print*.

Eksplorasi Lanjutan

Pada tahap ini, menerapkan komposisi motif yang sudah dibuat pada desain busana *ready to wear* dengan menerapkan prinsip desain berupa aksentuasi, kesatuan, proporsi, dan keseimbangan.

Tabel 2. Eksplorasi Lanjutan

No	Desain Pakaian	Keterangan
1.		Desain busana terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan kemeja dengan aksen flap pocket serta celana berpotongan lurus dengan saku <i>cargo</i> dan <i>patch pocket</i>.
2.		Desain busana terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan blus dengan aksen <i>patch pocket</i> serta celana berpotongan lurus dengan <i>flap pocket</i> dan <i>hidden pocket</i> pada bagian depan celana.
3.		Desain busana terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan blus dengan layer asimetris dan aksen <i>patch pocket</i> serta celana berpotongan lurus dengan <i>patch pocket</i> pada bagian depan celana.
4.		Desain busana terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan blus dengan aksen <i>patch pocket</i> serta celana berpotongan <i>cullote</i> dengan <i>flap pocket</i> pada

		bagian belakang celana.
5.		Desain busana terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan <i>outer</i> dengan aksen <i>patch pocket</i> pada bagian depan dan belakang serta celana berpotongan lurus dengan <i>patch pocket</i> pada bagian depan celana.

Pengkombinasian antara unsur-unsur struktur pakaian yang dikenakan oleh walikota-walikota Bandung pada gambar di Taman Sejarah seperti unsur saku dan kerah dengan menyederhanakan bentuknya, menghasilkan busana *ready to wear* yang memiliki model sederhana dan minimalis disertai pengaplikasian saku sehingga membuat busana yang dirancang nyaman dan memudahkan pergerakan saat mengikuti kegiatan *heritage walk*. Serta menerapkan motif bergaya kolase pada busana *ready to wear* menggunakan teknik *digital printing*.

B. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini didasari dari Bandung yang dikenal akan pariwisatanya dikarenakan Bandung memiliki banyak daya tarik dari sisi budaya dan geografisnya. Beragamnya destinasi wisata di Bandung, salah satunya adalah wisata sejarah. Sehingga muncullah berbagai komunitas berbasis wisata sejarah, seperti Komunitas Aleut, Bandung *Trails*, dan Bandung *Heritage*. Ketiga komunitas ini menawarkan kegiatan *heritage walk*, yaitu menelusuri situs-situs bersejarah dan mengenalkan sejarahnya, dimana kegiatan ini diminati oleh wisatawan ataupun warga lokal Bandung itu sendiri. Sehingga adanya peluang untuk membuat busana *ready to wear* yang dapat menunjang kegiatan tersebut.

Pada koleksi ini mengangkat judul dalam Bahasa Sunda yaitu “Karuhun”, yang berarti leluhur dalam Bahasa Indonesia. Sehingga mengingatkan akan kekayaan peninggalan-peninggalan sejarah, serta cerita-cerita leluhur terdahulu.

Konsep perancangan berupa busana *ready to wear* yang mengangkat inspirasi Taman Sejarah Bandung sebagai potensi visual motif yang diterapkan menggunakan teknik *digital printing*

pada material linen bernuansa warna *earth tone* dan netral. Warna tersebut merupakan warna dari visual Taman Sejarah serta warna yang mendominasi dikenakan oleh peserta kegiatan *heritage walk*.



Gambar 1. Imageboard

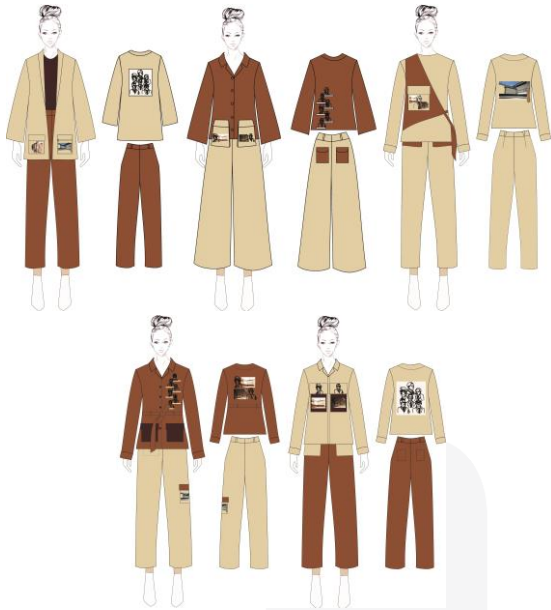
Imageboard dirancang untuk memberikan arah rancangan busana *ready to wear* yang akan direalisasikan. Pada *imageboard* ini menggunakan *image* visualisasi dari Taman Sejarah sebagai inspirasi motif yang akan diterapkan pada busana *ready to wear*. Pemilihan warna yang digunakan berupa warna-warna bernuansa *earth tone* seperti krem, coklat muda, dan coklat tua, yaitu didasari dari visual Taman Sejarah.

Perancangan busana *ready to wear* ini ditujukan untuk target market yang didasari dari tiga aspek, yaitu (1) Geografis : Kota-kota seperti Bandung, Yogyakarta, dan kota-kota lainnya yang memiliki wisata sejarah yang diminati. (2) Demografis : Wanita yang berusia 20-40 tahun. Busana ini ditujukan untuk perempuan yang duduk di bangku kuliah, serta berprofesi sebagai blogger, pekerja kantoran, *entrepreneur*, fotografer, *traveler* dan memiliki pendapatan tetap > Rp6.000.000,00/bulan. (3) Psikografis : Seseorang yang memiliki sifat percaya diri, memiliki ketertarikan terhadap sejarah, menghargai sejarah, menyukai hal-hal yang kreatif, mencintai keindahan dan budaya Indonesia, serta menggemari kegiatan berjalan-jalan.



Gambar 2. Lifestyleboard

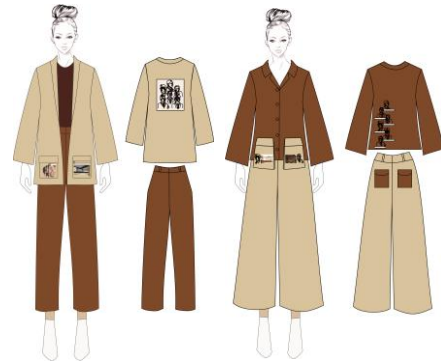
C. Desain Produk



Gambar 3. Desain Produk

Rancangan koleksi keseluruhan berjumlah lima *look*, dengan masing-masing *look* terdiri dari dua potong busana, yaitu atasan dan bawahan, serta kombinasi *outer* dan bawahan. Memiliki detail perpaduan motif stilasi dan gambar fotografi visual Taman Sejarah Bandung yang bergaya kolase, pada setiap *look*nya.

Selanjutnya, dari total lima *look* koleksi ini, dipilih dua *look* yang akan merepresentasikan konsep perancangan dengan baik. Mempertimbangkan, bentuk busana pada kedua *look* ini memiliki potongan yang lebih sederhana, sehingga memudahkan pergerakan pemakainya saat mengikuti kegiatan *heritage walk*. Lalu, eksplorasi motif yang memiliki perbandingan ukuran objek stilasi yang sama antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan, menghasilkan proporsi yang baik.



Gambar 4. Desain Terpilih

D. Visualisasi Produk dan Merchandise

Berikut ini merupakan visualisasi produk dari penelitian yang dilakukan penulis, berupa busana *ready to wear* yang mengangkat Taman Sejarah sebagai potensi visual dengan penerapan teknik *digital printing* untuk menunjang kegiatan *heritage walk*.



Gambar 5. Visualisasi Produk



Gambar 6. Merchandise

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses eksplorasi yang dilakukan penulis mengenai topik penelitian “Perancangan Produk *Ready to Wear* Wanita Untuk Menunjang Kegiatan *Heritage Walk*”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya potensi fenomena *heritage walk* yaitu kegiatan berjalan menyusuri situs-situs yang memiliki nilai historis yang tinggi dan kegiatan

ini dilakukan pada pagi hingga siang hari. Sehingga adanya peluang untuk memanfaatkan fenomena tersebut dengan membuat busana berpotongan sederhana dan minimalis dengan sifat bahan yang dapat menyerap keringat serta ringan seperti linen, sehingga dapat menunjang untuk dikenakan saat mengikuti kegiatan tersebut.

2. Optimalisasi pengkombinasian unsur-unsur struktur dari pakaian yang dikenakan oleh Walikota-walikota Kota Bandung pada gambar yang terdapat di Taman Sejarah Bandung dengan menyederhanakan bentuk pakaiannya, dapat menghasilkan busana dengan potongan yang sederhana dan minimalis disertai pengaplikasian saku sehingga memudahkan pergerakan saat mengikuti kegiatan *heritage walk*. Lalu, penerapan teknik *digital printing* dengan motif berupa stilasi dipadukan dengan gambar fotografi visual Taman Sejarah Bandung yang bergaya kolase memberikan variasi pada busana.
3. Beberapa kriteria yang dapat dipertimbangkan dalam merancang busana *ready to wear* yang menunjang kegiatan *heritage walk* untuk wanita adalah, menggunakan material yang nyaman dan menyerap keringat, karena kegiatan *heritage walk* dilakukan pada pagi hingga siang hari dengan suhu udara yang cukup panas serta berjalan dalam waktu yang cukup lama. Selanjutnya, siluet pakaian menggunakan siluet I agar memberikan kelonggaran dan ruang bagi tubuh dalam bergerak serta berkonsep *layering*, dimana berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap peserta kegiatan *heritage walk*, umumnya para peserta mengenakan kaus yang kemudian ditambahkan *outer*. Untuk penerapan warna tidak ada panduan khusus, tetapi baiknya dapat merujuk pada tema-tema tertentu seperti tempat bersejarah yang ikonik di Bandung. Serta, menambahkan fitur busana seperti saku, agar memberikan kemudahan dalam membawa barang-barang kecil bagi peserta kegiatan *heritage walk*.
4. Elemen dekoratif yang diterapkan pada busana *ready to wear* dapat merujuk pada tempat-tempat bersejarah yang ikonik di Bandung, dengan mengambil elemen *aesthetic* yang paling ikonik dari tempat tersebut. Saat mengolah elemen dekoratif, hal yang perlu dipertimbangkan adalah karakter dari elemen *aesthetic* tersebut, dimana dapat menggayakan elemen tersebut dengan ciri khas pembuatnya tanpa menghilangkan bentuk aslinya, agar dapat diingat oleh orang lain sebagai target market yang akan dituju.

6. SARAN

Berikut ini merupakan saran yang diajukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk penyempurnaan pengembangan kedepannya:

1. Pengolahan motif dapat dikembangkan, penelusuran inspirasi dalam pembuatan motif dapat diperluas dan masih banyak peluang tema-tema yang dapat diterapkan sebagai elemen dekoratif. Sehingga dapat menghasilkan lebih beragam pengembangan dalam menghasilkan motif dan elemen dekoratif.
2. Dapat bekerjasama dengan komunitas-komunitas wisata sejarah di Bandung untuk merancang dan membuat *merchandise* bagi komunitasnya.
3. Memperluas data penelitian dengan menambah jangkauan komunitas atau organisasi yang memiliki kegiatan *heritage walk* yang akan diteliti, sehingga dapat dianalisis dengan lebih luas cakupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Bunka Fashion College, (2009) *Fundamentals of Garment Design*, Bunka Publishing Bureau.
- [2]. Dalimunthe, G.P. dan Nurunnisha, G.A. (2017) *Komunitas Aleut History-based Tourism in City Branding: The Case of Bandung, West Java*, Indonesia, Widyatama University.
- [3]. Faradilla, A., Yul, F.A., Putrianto, N.K. (2018) Pengaruh Jenis Bahan Pakaian Terhadap Respon Fisiologi dan Psikologi Manusia Pada Saat Berolahraga di Lingkungan Panas, *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, Vol. 07 (26).
- [4]. Kartika, D.S. (2017) *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung.
- [5]. Kasiyan, (2013) *Nirmana Dua Dimensi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [6]. Kennedy, A., Stoehrer, E., B., Calderin, J. (2013) *Fashion Designed, Referenced: A Visual Guide to the History, Language, and Practice of Fashion*, Rockport Publishers, Beverly.
- [7]. Marlina, dan Karmila, M. (2010) *Bahan Perkuliahan Kriya Tekstil*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- [8]. Michalko, M. (2001) *Cracking Creativity*, USA: Ten Speed Press.
- [9]. Poespo, G. (2009) *A to Z Istilah Fashion*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- [10]. Pradesh, Andhra. (2012) *Fashion Garment Making*, State Institute of Vocational Education.
- [11]. Said, A.A. (2006) *Dasar Desain Dwimatra*, UNM Makassar, Makassar.
- [12]. Sanyoto, S.E. (2009) *Nirmana Elemen-elemen*

Seni dan Desain, Jalasutra, Yogyakarta.

- [13]. Sorger, R. dan Udale, J. (2006) *The Fundamentals of Fashion Design*, AVA Publishing, Switzerland.
- [14]. Sukriah, E. (2014) *Pariwisata Sebagai Sektor Unggulan Kota Bandung, Manajemen Resort And Leisure*.
- [15]. Suliyanthini, D. (2016) *Ilmu Tekstil*, Rajawali Pers, Jakarta.
- [16]. Suparta, I.M. (2010) *Unsur-unsur Seni Rupa*, ISI Denpasar.
- [17]. Thabroni, G. (2019) Ragam Hias – Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik, (<https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>, dikutip pada 15 Juni 2020)
- [18]. Trisnawati, T.Y. (2011) *Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi*, Universitas Semarang
- [19]. Tyaswara, Taufik, R.R., Suhadi, M., dan Danyati, R. (2017) *Pemaknaan Terhadap Fashion Style Remaja di Bandung*, LPPM Universitas Bina Sarana Informatika.
- [20]. Waluya, B. (2009) *Sosiologi 2 Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- [21]. Wenger, E., McDermott, R., Snyder, W., M. (2002) *Cultivating Communities of Practice*, Harvard Business Press.
- [22]. Wulandari, R. (2016) *Heritage, Culture And Society*, CRC Press.