

PERANCANGAN BUSANA *READY TO WEAR* BAGI WANITA BERHIJAB UNTUK KEGIATAN *HERITAGE WALK*

Annisa Rachmasari¹, Widia Nur Utami Bastaman²

¹Prodi S1 Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Prodi S1 Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹annisarach@student.telkomuniversity.ac.id, ²widianur@telkomuniversity.ac.id

Abstracts Bandung has many historic old buildings that become tourist attractions. Along with the increasing interest of tourists in the history of Bandung, history-lover community was born, such as Community of Aleut, Bandung Heritage Society and Bandung Trails. They have the same activity in introducing the history of Bandung, namely the heritage walk. Heritage walk is a walking activity along the historic sites while introducing and telling stories about its history. Participants who participated in this activity about a dozen people and the majority were hijab women. Based on interviews and experiences of the author, hijab women in this activity need clothing that is supportive in terms of comfort, function and aesthetics. However, there is no local brand that facilitates it. Therefore the authors see an opportunity to design ready to wear products for women who wear hijab to participate in this activity. The method used in this study is a qualitative method that is the study of literature, observation, interviews and exploration. Based on the results of observations and interviews that have been carried out, digital printing technique was chosen because it is most suitable as a decorative accent to display the characteristics of the historical sites of Bandung.

Keywords Heritage walk, Ready to wear, Digital printing

Abstrak Bandung memiliki berbagai macam daya tarik, contohnya terdapat banyak bangunan tua bersejarah yang menjadi tempat wisata. Seiring dengan meningkatnya minat para wisatawan akan sejarah Kota Bandung, maka lahirlah komunitas-komunitas pecinta sejarah yaitu diantaranya Komunitas Aleut, Bandung *Heritage Society* dan Bandung *Trails*. Ketiga komunitas tersebut memiliki kegiatan yang sama dalam memperkenalkan sejarah Kota Bandung, yaitu *heritage walk*. Kegiatan *heritage walk* adalah kegiatan berjalan kaki beramai-ramai menelusuri tempat-tempat bersejarah seraya mengenalkan dan bercerita tentang sejarahnya. Peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah sekitar belasan orang dan mayoritasnya adalah wanita berhijab. Berdasarkan hasil wawancara dan pengalaman penulis, wanita berhijab yang mengikuti kegiatan ini membutuhkan pakaian yang mendukung dalam segi kenyamanan, fungsi maupun estetika. Tetapi, belum ada *local brand* yang memfasilitasinya. Maka dari itu penulis melihat adanya peluang untuk merancang produk *ready to wear* bagi wanita berhijab untuk mengikuti kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, teknik *digital printing* dipilih karena paling sesuai sebagai aksesoris dekoratif untuk menampilkan ciri khas dari tempat bersejarah Kota Bandung.

Kata Kunci: *heritage walk, ready to wear, hijab, digital printing.*

PENDAHULUAN

Berbagai macam daya tarik untuk para wisatawan yang dimiliki oleh Kota Bandung. Mulai dari letak geografisnya yang strategis, udaranya yang sejuk serta daya tarik lain yaitu bangunan tua bernilai historis tinggi peninggalan Belanda^[2]. Sukriah menambahkan, sektor pariwisata merupakan sektor unggulan dari Kota Bandung. Di tahun 2008-2012 terjadi peningkatan wisatawan rata-rata pertahunnya mencapai 34%. Adapun dalam Badan Kebudayaan

dan Pariwisata Bandung tercatat beberapa destinasi bersejarah yang termasuk dalam sektor pariwisata seperti bangunan tua dan museum^[1]. Gedung Sate, Monumen Perjuangan Rakyat dan Museum Konferensi Asia-Afrika menjadi beberapa contoh dari bangunan bersejarah yang dimiliki oleh Kota Bandung.

Seiring diminatnya wisata sejarah di Bandung, muncullah beberapa komunitas-komunitas seperti Bandung *Heritage Society*, Komunitas Aleut dan Bandung *Trails*. Komunitas-komunitas ini aktif dalam mempromosikan situs atau tempat yang bersejarah, monumen dan acara-acara yang berhubungan dengan sejarah di Bandung. Dari semua komunitas yang telah disebutkan, mereka mempunyai metode yang sama dalam meningkatkan kesadaran wisatawan akan sejarah di kota Bandung, yaitu dengan menggunakan metode *heritage walk* (Wulandari, 2016). Kegiatan *heritage walk* tersebut mengharuskan anggotanya berjalan kaki dari satu tempat bersejarah ke yang lainnya dengan beramai-ramai di siang hari (pukul 08.30 WIB - 12.30 WIB) ataupun malam hari. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis baik secara langsung maupun melalui media sosial, peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari pria dan wanita yang berjumlah sekitar 10-30 orang, 60% diantaranya adalah wanita dan sebagian besarnya menggunakan hijab.

Dengan banyaknya komunitas wisata sejarah yang melakukan kegiatan *heritage walk* dan sebagian besar anggota wanitanya yang menggunakan hijab, maka dibutuhkan produk busana *ready to wear* yang sesuai dengan kegiatan tersebut. Namun belum ada *local brand* yang spesifik fokus untuk memfasilitasi kegiatan *heritage walk* untuk para wanita berhijab. Untuk mengikuti kegiatan ini, mereka membutuhkan pakaian yang mendukung baik dari segi kenyamanan, fungsi maupun estetika.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Adanya fenomena kegiatan *heritage walk* yang sedang berkembang di Kota Bandung.
2. Belum banyaknya produk *ready to wear* bagi kalangan wanita berhijab yang dapat menunjang kegiatan *heritage walk*.

BATASAN MASALAH

Batasan dari penelitian ini adalah:

1. Ruang Lingkup Penelitian
Penelitian dilakukan oleh penulis secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian langsung dilakukan oleh penulis dengan mengikuti kegiatan *heritage walk* yang dilakukan Komunitas Aleut dan Cerita Bandung. Sedangkan, penelitian tidak langsung dilakukan dengan cara mengobservasi

komunitas-komunitas yang mempunyai program *heritage walk* melalui media sosial.

2. Teknik

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *digital printing*. Teknik ini dipilih karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis, teknik ini yang paling sesuai untuk wanita berhijab yang mengikuti kegiatan *heritage walk*.

3. Material

Material yang digunakan merupakan material yang nyaman dipakai untuk wanita berhijab di pagi sampai siang hari dalam mengikuti kegiatan *heritage walk*. Material tersebut seperti katun sintetis dan satin.

METODE PENELITIAN

Dalam menulis laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data meliputi:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang diperlukan berupa buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian mengenai busana *ready to wear* dan pakaian untuk wanita berhijab.

2. Observasi

Melakukan observasi dengan mengikuti kegiatan komunitas sejarah di Kota Bandung yaitu Komunitas Aleut dan Cerita Bandung, mengunjungi destinasi wisata sejarah di Kota Bandung dan lewat media sosial untuk mengamati *brand* pembanding dan orang-orang seperti apa yang tertarik pada kegiatan *heritage walk*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu anggota tetap dari Komunitas Aleut dan salah satu peserta Cerita Bandung tentang bagaimana kegiatan *heritage walk*.

4. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan penulis dengan cara menggunakan teknik rekalar dengan inspirasi dari bangunan bersejarah di Kota Bandung dan peserta kegiatan *heritage walk*.

STUDI PUSTAKA

Bandung Sebagai Sektor Wisata Sejarah

Berbagai macam daya tarik untuk para wisatawan yang dimiliki oleh Kota Bandung. Mulai dari letak geografisnya yang strategis, udaranya yang sejuk serta daya tarik lain yaitu bangunan tua bernilai historis tinggi peninggalan Belanda^[2]. Sukriah menambahkan, sektor pariwisata merupakan sektor

unggulan dari Kota Bandung. Di tahun 2008-2012 terjadi peningkatan wisatawan rata-rata pertahunnya mencapai 34%. Adapun dalam Badan Kebudayaan dan Pariwisata Bandung tercatat beberapa destinasi bersejarah yang termasuk dalam sektor pariwisata seperti bangunan tua dan museum^[1]. Gedung Sate, Monumen Perjuangan Rakyat dan Museum Konferensi Asia-Afrika menjadi beberapa contoh dari bangunan bersejarah yang dimiliki oleh Kota Bandung. Menurut mereka, hal lain yang menyebabkan Bandung unggul dalam sektor pariwisata adalah komunitas-komunitas yang membuat kota ini menjadi semakin beragam.

Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang memiliki masalah yang sama, saling berbagi kekhawatiran atau mempunyai hasrat tentang suatu topik dan juga berinteraksi antar satu sama lain untuk memperdalam pengetahuan atau keahlian mereka dalam suatu bidang tertentu. Anggota komunitas tidak bertemu setiap hari tetapi ketika mereka bertemu atau melakukan kegiatan bersama mereka biasanya berbagi pengetahuan, wawasan dan saran sehingga menghasilkan nilai dalam setiap interaksi yang dilakukannya^[6].

Heritage Walk

Heritage awareness di Indonesia telah dimulai sejak penemuan Candi Borobudur di Yogyakarta. Belakangan ini terjadi di sejumlah kota di Indonesia yang dibawa oleh komunitas lokal yang dibentuk oleh generasi muda. Generasi muda dari Sumatra sampai Ternate ini secara aktif mempromosikan warisan budaya dan meningkatkan kesadaran masyarakat melalui berbagai kegiatan seperti *gathering*, seminar, diskusi, *workshop* dan kegiatan pariwisata dalam *tagline* “*Heritage Walk*” dan sejenisnya. Di Bandung sendiri, *heritage awareness* dimulai pada pertengahan 1980-an^[7].

Ready to Wear

Ready to wear atau disebut juga dengan siap pakai merupakan produk fashion yang diproduksi dalam jumlah yang banyak, dengan ukuran standar dan berkualitas tinggi. Beragam independen desainer hingga *luxury super brand* merancang koleksi *ready to wear* sesuai dengan konsep yang mereka punya. Walaupun diproduksi dalam jumlah yang banyak, para desainer tetap mempertahankan keeksklusivitasan koleksinya. Sedangkan dari segi

harga, *ready to wear* lebih terjangkau dibandingkan dengan *Haute Couture*^[5].

Motif

Motif adalah satuan terkecil atau paling dasar dari sebuah pola desain. Untuk membuat sebuah desain motif dibuat berulang-ulang sehingga membentuk sebuah pola. Motif bisa terinspirasi banyak hal, contohnya alam, budaya, agama hingga sosial ekonomi^[4].

Digital Printing

Digital printing atau pencetakan digital merupakan suatu teknik yang dimana suatu gambar atau motif dapat diterapkan langsung ke kain dari komputer melalui *printer inkjet*. Gambar, motif serta berbagai macam warna yang berdefinisi sangat tinggi dapat dihasilkan dengan menggunakan teknik ini. *Printer laser* juga dapat digunakan namun prosesnya relatif mahal^[5].

SCAMPER

Teknik SCAMPER adalah sebuah teknik yang didasari oleh gagasan bahwa apa yang ada saat ini adalah hasil modifikasi dari sesuatu yang sebelumnya sudah pernah ada. Ide-ide yang ada dapat dirumuskan dengan menerapkan prinsip kreatif yang disarankan oleh Alex Osborn dan kemudian disusun oleh Bob Eberle, yaitu diantaranya:

1. *Substitute* (mengganti): mengganti atau mengubah sesuatu yang sudah ada.
2. *Combine* (menggabungkan): menggabungkan ide-ide yang tidak berhubungan sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang baru.
3. *Adapt* (mengadaptasi): mengadaptasi sesuatu yang berbeda untuk dimasukkan kedalam ide atau konsep yang sudah ada.
4. *Modify* (memodifikasi): memodifikasi suatu ide yang sudah ada.
5. *Put to another use* (digunakan untuk hal yang lain): mengubah kegunaan dari suatu ide menjadi kegunaan atau arti yang lain.
6. *Eliminate* (mengeliminasi): mengeliminasi ide sehingga mendapatkan fungsi yang benar-benar diperlukan.

7. *Rearrange* (mengatur kembali): mengatur atau menata ulang untuk mendapatkan ide-ide alternatif lain^[3].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi Awal

Sebelum melakukan eksplorasi awal, penulis membutuhkan sebuah desain yang digunakan sebagai acuan yang akan diubah dengan menggunakan teknik SCAMPER. Desain yang menjadi acuan tersebut adalah *Kalea Shirt* dari *brand* lokal Deenay. Produk tunik ini berbahan *Baby Terry* dengan *detail printing* di bagian kedua lengannya, serta bersiluet *oversized*. Setelah menentukan desain acuan, penulis selanjutnya memilih tempat-tempat bersejarah yang menjadi *icon* Kota Bandung sebagai inspirasi busana *ready to wear* yang akan dirancang. Tempat bersejarah yang menjadi inspirasi tersebut yaitu Alun-alun Kota Bandung dan Masjid Raya Bandung. Dari inspirasi-inspirasi yang didapat, penulis menggunakan teknik SCAMPER untuk mendapatkan ide-ide baru, diantaranya yaitu:

1. *Substitute*

Mengganti warna-warna yang *colorful* pada elemen Alun-alun Kota Bandung menjadi warna-warna yang lebih *monochrome* sehingga lebih sesuai dengan kriteria warna pakaian yang digunakan oleh peserta kegiatan *heritage walk*.

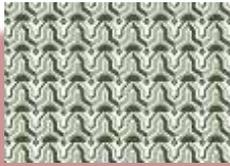
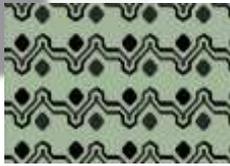
2. *Adapt*

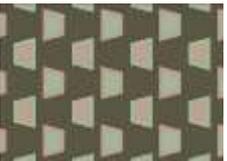
Mengadaptasi bentuk dan kegunaan dari saku sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam fungsi. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta kegiatan *heritage walk*, ketika mengikuti kegiatan ini mereka membutuhkan tempat menyimpan uang atau sampah kecil agar tidak membuang sembarangan dan juga sebagai tempat untuk mengaitkan kacamata.

3. *Modify*

Memodifikasi bentuk-bentuk yang terdapat di Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung menjadi berbagai macam bentuk motif geometris yang dapat menjadi inspirasi untuk motif dan juga siluet pada busana *ready to wear* yang akan dirancang.

Tabel 1. Tabel Eksplorasi Awal Pembuatan Motif

MOTIF	KETERANGAN
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain. <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling

	<p>membebani satu sama lain. Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>		<p>memiliki modul yang sama. 2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain. Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. 2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain. <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. 3. Arah: motif dibuat bervariasi dengan sedikit menyerong. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. 2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain. <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. 2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain. <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat Software</i> yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena 		<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. <p>b. Prinsip Desain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu

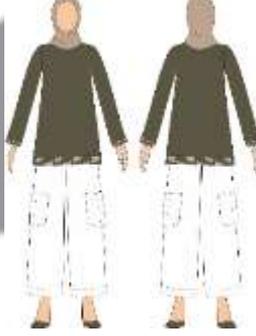
	<p>pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama.</p> <p>2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain.</p> <p>Teknik: Stilasi dan <i>Half Drop Repeat</i> Software yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>		<p>kegiatan <i>heritage walk</i>.</p> <p>2. Bentuk: berupa bidang geometris.</p> <p>b. Prinsip Desain</p> <p>1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama.</p> <p>2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain.</p> <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat</i> Software yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <p>1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>.</p> <p>2. Bentuk: motif ini merupakan perpaduan dari bentuk berupa bidang geometris.</p> <p>3. Prinsip Desain</p> <p>1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama.</p> <p>2. Dominasi: sebuah objek berukuran lebih besar sehingga menjadi pusat perhatian.</p> <p>Teknik: Stilasi dan <i>Half Drop Repeat</i> Software yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>		<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <p>1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>.</p> <p>2. Bentuk: berupa bidang geometris.</p> <p>b. Prinsip Desain</p> <p>1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama.</p> <p>2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak saling membebani satu sama lain.</p> <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat</i> Software yang Digunakan: CorelDRAW X7</p>
	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <p>a. Unsur Desain</p> <p>1. Warna: diambil dari warna pada elemen Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta</p>		

	<p>Motif dibuat berdasarkan beberapa kajian teori, diantaranya yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Unsur Desain <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna: diambil dari warna pada elemen Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian peserta kegiatan <i>heritage walk</i>. 2. Bentuk: berupa bidang geometris. b. Prinsip Desain <ol style="list-style-type: none"> 1. Irama: berupa repetisi, yaitu pengulangan yang monoton karena memiliki modul yang sama. 2. Keseimbangan: modul yang direpetisi terlihat tidak membebani satu sama lain. <p>Teknik: Stilasi dan <i>Square Repeat</i> Software yang Digunakan: CoreIDRAW X7</p>
---	--

Kesimpulan eksplorasi awal pembuatan motif yaitu motif yang dihasilkan adalah motif yang mempunyai unsur desain berupa bentuk bidang geometris, warna yang digunakan untuk membuat motif berdasarkan dari *color palette* yang terdapat di *imageboard* yaitu hitam, abu tua, abu muda, hijau *army*, hijau muda, pink muda dan putih, prinsip desain yang digunakan didominasi oleh irama berupa repetisi yang dimana terjadi pengulangan yang monoton karena memakai modul yang sama dan motif yang dibuat merupakan perpaduan dari elemen yang terdapat pada Alun-alun Kota Bandung, Kubah Masjid Raya Bandung dan warna pakaian dari peserta kegiatan *heritage walk*.

Eksplorasi Lanjutan

Tabel 2. Tabel Eksplorasi Lanjutan

Eksplorasi	Keterangan
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu tunic dan celana <i>cullote</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif sebagai aksen dekoratif dan <i>Adapt</i> yaitu berupa <i>flap pocket</i> dan <i>sunglasses hanger</i> di kedua lengan.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu tunic dan celana <i>cullote</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif sebagai aksen dekoratif dan potongan tunic yang asimetris dan celana <i>cullote double layer</i>, serta <i>Adapt</i> yaitu berupa <i>flap pocket</i>.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu tunic dan celana <i>cullote</i> dengan detail <i>cuffed</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif sebagai aksen dekoratif dan <i>Adapt</i> yaitu berupa <i>pocket</i>.</p>

	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu <i>t-shirt</i> dengan saku di bagian depan dan celana dengan saku di kedua sisinya. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif sebagai aksent dekoratif dan <i>Adapt</i> yaitu berupa siluet celana yang lebar.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu kemeja dan celana <i>cullote</i> dengan detail <i>cuffed</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif dan potongan kemeja yang asimetris di bagian depan dan <i>Adapt</i> yaitu berupa saku di kedua sisinya.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu <i>t-shirt</i> dan celana berpotongan lurus dengan detail <i>cuffed</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif sebagai aksent dekoratif di kedua lengan, <i>Adapt</i> yaitu berupa <i>hoodie-pocket</i> di bagian depan <i>t-shirt</i> dan <i>Substitute</i> yaitu berupa warna keseluruhan yang cenderung <i>monochrome</i>.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu <i>batwing blouse</i> dan celana motif berpotongan lurus. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif pada celana dan siluet lebar pada lengan <i>blouse</i>, serta</p>

	<p><i>Adapt</i> yaitu berupa dua <i>invisible pocket</i> di bagian depan <i>blouse</i>.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu tunic berlembung <i>trumpet</i> dan celana <i>cullote</i> dengan detail <i>cuffed</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> berupa motif dan detail <i>square-cut</i> di bagian depan tunic, <i>Adapt</i> berupa saku di satu sisi celana dan <i>Substitute</i> berupa warna tunic yang <i>monochrome</i>.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu <i>boxy top</i> dan celana <i>harem</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> berupa motif pada tunic dan siluet lebar pada celana, serta <i>Adapt</i> berupa dua saku di bagian depan celana.</p>
	<p>Desain terdiri dari dua produk yaitu tunic dan celana <i>cullote</i>. Terdapat teknik <i>Modify</i> yaitu berupa motif di bagian lengan kiri dan potongan tunic yang asimetris di bagian depan dan juga <i>double layer</i>, serta <i>Adapt</i> yaitu berupa saku di bagian kanan celana <i>cullote</i>.</p>

Kesimpulan dari eksplorasi lanjutan yang telah dilakukan penulis yaitu teknik yang digunakan yaitu *digital printing*, baik hanya sebagai aksent dekoratif atau sebagai motif keseluruhan koleksi busana *ready to wear*, produk dibuat *oversized* dan memiliki panjang yang cukup untuk menutupi bagian belakang tubuh wanita, warna dari desain yang dirancang perpaduannya seimbang antara warna

bernuansa *monochrome* dengan yang bernuansa hijau, material yang digunakan adalah material yang nyaman digunakan untuk mengikuti kegiatan *heritage walk* yaitu katun sintetis dan satin.

KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan studi literatur dan data lapangan yang didapatkan oleh penulis, maka konsep perancangan yang akan dihasilkan yaitu busana *ready to wear* untuk wanita berhijab yang mengikuti kegiatan *heritage walk* dengan menggunakan material yang nyaman, terdapat elemen fungsional yang berguna dalam mengikuti kegiatan tersebut, serta teknik *digital printing* sebagai aksesoris keseluruhan. Maka dari itu koleksi yang akan dibuat diberi nama "Chaiza" yang dalam Bahasa Arab artinya cantik dan anggun. Karena sesuai dengan *target market* yang dituju yaitu wanita berhijab yang mengikuti kegiatan *heritage walk* tetapi tetap ingin terlihat cantik dan anggun.



Gambar 1. *Imageboard*

Imageboard diatas terdiri dari beberapa *image* yang merepresentasikan rancangan busana *ready to wear* yang akan dirancang. Contoh model wanita pada *imageboard* dipilih karena merepresentasikan busana yang dipakai para wanita berhijab ketika mengikuti kegiatan *heritage walk*, motif dan elemen yang terdapat pada Alun-alun Kota Bandung dibuat dengan warna hitam putih agar lebih sesuai dengan warna pakaian yang biasa mereka pakai, serta Kubah Masjid Raya Bandung dipilih karena termasuk salah satu destinasi wisata yang populer dan juga memiliki motif Islami yang dapat menjadi inspirasi.

DESAIN PRODUK



Gambar 2. Desain Produk

Koleksi *ready to wear* ini berjumlah lima *look* dengan produk *fashion* berupa hijab, tunik, *blouse* dan celana *cullotes* dengan berbagai macam model potongan. Dari kelima *look* tersebut, selanjutnya dipilih dua diantaranya yang paling merepresentasikan koleksi ini untuk direalisasikan.



Gambar 3. Desain Produk Terpilih

Visualisasi Produk dan Merchandise



Gambar 4. Visualisasi Produk



Gambar 5. Visualisasi *Merchandise*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Motif yang dihasilkan untuk busana *ready to wear* yang dirancang untuk wanita berhijab peserta kegiatan *heritage walk* adalah motif yang terinspirasi dari elemen yang menjadi ciri khas dari tempat – tempat ikonik di Kota Bandung seperti Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung. Motif tersebut mempunyai unsur desain berupa bidang geometris, mempunyai prinsip desain irama repetisi karena terjadi pengulangan yang monoton karena memakai modul yang sama dan menggunakan perpaduan warna *basic* dan *soft* seperti hitam, abu tua, abu muda, hijau *army*, hijau muda, pink muda dan putih.
2. Hasil motif dicetak pada kain katun sintetis dan satin dengan ukuran 300 cm x 150 cm dengan menggunakan teknik *digital printing*. Penggunaan teknik ini dipilih karena teknik ini dinilai paling sesuai untuk merepresentasikan visualisasi dari Alun-alun Kota Bandung dan Kubah Masjid Raya Bandung.
3. Hasil dari kain yang sudah bermotif ini diaplikasikan sebagai motif keseluruhan dari pakaian berupa kemeja dan tunik dengan kriteria yang sesuai untuk *target market* yang dituju.

SARAN

Adapun saran dari penulis untuk menjadi pengembangan yang lebih baik kedepannya yaitu diantaranya:

1. Perlu dilakukan perancangan busana *ready to wear* yang memiliki kriteria yaitu fitur - fitur yang menunjang peserta dalam mengikuti kegiatan *heritage walk*, memiliki bahan yang nyaman dan menyerap keringat tetapi tetap memerhatikan kriteria dari busana *muslim wear*.
2. Sebelum merancang busana *ready to wear* untuk wanita berhijab peserta kegiatan *heritage walk*, ada baiknya untuk menentukan tema tertentu yang nantinya akan digunakan sebagai rujukan warna koleksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] Erry Sukriah. (2014). Pertumbuhan Wisatawan Mancanegara. *Jurnal Manajemen Resort & Leisure*, 11(1), 65–74.
- [3] Michalko, Michael. (2001). *Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genius. United States: Ten Speed Press*.
- [4] Pradesh, Andhra. 2012. *Fashion Garment Making. State Institute of Vocational Education*.
- [5] Sorger, R dan Udale, J. (2006). *The Fundamentals of Fashion Design*. AVA Publishing.
- [6] Wenger, Etienne, dkk. (2002). *Cultivating Communities of Practice. United States of America: Harvard Business School Publishing*.
- [7] Wulandari, R. (2016). *Heritage, Culture and Society, CRC Press*.