

PERANCANGAN PRODUK *FASHION ACTIVEWEAR* WANITA UNTUK MENUNJANG KEGIATAN “*MOMOTORAN*” KOMUNITAS ALEUT

Sylma Nur Sholiha¹, Widia Nur Utami²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

syilmanurs@student.telkomuniversity.ac.id¹, widianur@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang produk *fashion activewear* khususnya untuk wanita yang menjadi penunjang saat kegiatan *Momotoran* di Kota Bandung. Kegiatan *Momotoran* sendiri muncul dikarenakan adanya keinginan masyarakat lokal Bandung untuk berkunjung ke tempat-tempat atau bangunan bersejarah Kota Bandung sehingga terbentuk komunitas *Heritage Walk* dimana terdapat anggota wanita di dalam komunitas tersebut, salah satunya Komunitas Aleut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi. Penelitian ini juga menggunakan eksplorasi visual pada Kawasan Braga untuk dijadikan motif yang dicetak menggunakan Teknik *printing (digital transfer film)*.

Kata Kunci: *Activewear*, Kasual, Komunitas Aleut, *Heritage Walk*, *Momotoran*

Abstract

This research discusses activewear fashion products, especially for women who are supporting as guards during Momoran activities in the city of Bandung. The Momoran activity itself arose because of the desire of the local people of Bandung to visit historical places or buildings in the city of Bandung so that the Heritagge Walk community was formed where there were female members in the community, one of which was the Aleut Community. The method used in this study is a qualitative method, namely literature study, observation, interviews and exploration. This study also uses visual exploration in the Braga area to be used as motifs that are printed using the printing technique (digital transfer film).

Keywords: *Activewear*, *Casual*, *Aleut Community*, *Heritage Walk*, *Momotoran*

PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar yang ada di Indonesia. Secara historis, Kota Bandung termasuk salah satu kota yang mempunyai sejarah panjang dengan warisan-warisan yang berasal dari peninggalan sejarah atau kejadian di masa lampau. Hal ini menyebabkan banyaknya bangunan atau warisan dari zaman terdahulu dan membuat perkembangan Kota Bandung semakin pesat (Maryani & Logayah, 2014).

Banyaknya monumen atau bangunan bersejarah di Kota Bandung menjadi daya tarik tersendiri bagi setiap orang yang berkunjung. Sampai sekarang, warisan budaya tersebut masih terpelihara dengan baik, bahkan telah dicanangkan sebagai salah satu tujuan wisata (destinasi) warisan budaya (*culture heritage*) secara nasional (Maryani & Logayah, 2014). Dalam Badan Kebudayaan dan Pariwisata Bandung tercatat beberapa destinasi bersejarah yang termasuk dalam sektor pariwisata seperti bangunan tua dan museum (Dalimunthe dan Nurunnisha, 2017). Gedung Sate, Monumen Perjuangan Rakyat dan Museum Konferensi Asia-Afrika menjadi beberapa contoh dari bangunan bersejarah yang dimiliki oleh Kota Bandung. Masyarakat lokal Bandung tertarik dan membuat komunitas-komunitas mengenai *Heritage/Warisan*, contohnya Komunitas Aleut. Komunitas Aleut menawarkan kegiatan *heritage* yang digemari oleh masyarakat luas, seperti mendatangi tempat bersejarah atau situs yang dianggap memiliki nilai sejarah yang kuat dan kegiatan ini disebut dengan *Ngaleut* (Rani, 2020). Selama komunitas ini berdiri, sudah banyak monumen atau bangunan bersejarah yang dijangkau oleh komunitas ini. Terdapat sekitar 200-500 orang pengikut dan partisipan dari komunitas Aleut (Rani, 2020). Akan tetapi, kegiatan *Ngaleut* hanya dapat menjangkau monumen/bangunan sekitaran pusat Kota Bandung saja. Hal ini membuat komunitas ini membuat terobosan baru dengan melakukan kegiatan *Momotoran*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Komunitas Aleut, *Momotoran* adalah kegiatan *touring* yang dilakukan menggunakan motor dengan mengunjungi tempat-tempat bersejarah. Kegiatan ini sekarang sangat digemari dan menjadi opsi wisata

dengan mengunjungi bangunan/monumen sejarah yang tidak dapat dijangkau dengan berjalan kaki yang berada di sekitaran daerah pusat Kota Bandung. Rute Momotoran yang telah dijangkau oleh Komunitas Aleut adalah Jejak Kereta Api Bandung-Tanjungsari-Citali dengan jarak 32km, Gunung Hejo Tenggendeng dengan jarak 60km, dan rute yang paling sering dijangkau ialah Jejak Pangalengan dengan jarak 51km. Tidak sedikit dari masyarakat Bandung yang melakukan kegiatan serupa terutama wanita.

Tren Momotoran juga diperkuat dengan maraknya komunitas motor di Kota Bandung yang melakukan kegiatan serupa. Komunitas motor tersebut tidak hanya melakukan touring / momotoran di dalam kota ataupun tempat wisata alam tetapi juga mendatangi tempat-tempat atau situs bersejarah. Komunitas-komunitas tersebut dibedakan dengan identitas dari komunitas tersebut. Dari hasil observasi yang dilakukan, dibutuhkan produk penunjang untuk menunjang kegiatan Momotoran ataupun kegiatan serupa. Diketahui bahwa banyak brand lokal menawarkan produk activewear untuk menunjang kegiatan berkendara dengan motor tetapi tidak secara khusus menawarkan produk untuk wanita. Penulis ingin merancang produk activewear untuk masyarakat yang menyukai kegiatan Momotoran ataupun kegiatan serupa khususnya wanita dengan kisaran usia 20-30 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu;

1. Studi Literatur 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 *heritage*.
2. Observasi adalah metode pengumpulan data berupa pengamatan yang dilakukan langsung terhadap objek penelitian seperti mengikuti kegiatan rutinnnya yaitu Komunitas Aleut.
3. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada anggota Komunitas Aleut sehingga didapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat.
4. Eksplorasi adalah metode eksplorasi yang dikerjakan untuk mendapatkan referensi desain pakaian *ready to wear* khususnya *activewear* yang cocok digunakan saat mengikuti kegiatan *momotoran* ataupun kegiatan serupa serta teknik *surface textile design (digital transfer film)*.

STUDI PUSTAKA

Teori Perancangan

Perancangan berasal dari kata “rancang” dan kemudian ditambahkan awalan (per) dan akhira (an), sehingga menjadi kata perancangan. Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, perancangan adalah suatu proses dan perbuatan merancang. Sedangkan dalam Bahasa Inggris, perancangan yaitu design yang artinya memikirkan, menggambarkan rancangan dan menyusun bagian sesuatu menjadi hal yang baru (Andi, 2007;211-213). Desain menjelaskan bagaimana sesuatu dapat dikomunikasikan kepada khalayak dan dapat diterima dengan baik oleh khalayak.

Aspek Perancangan Busana

Menurut Davis dalam bukunya *Visual Design in Dress* (1980:24-29), ia menyatakan bahwa efek visual yang menarik tidak ada gunanya jika suatu pakaian tidak nyaman atau tidak berfungsi. Agar berhasil, garmen harus dirancang dengan baik dalam tiga hal: fungsional, struktural dan dekoratif. Pakaian yang paling sempurna adalah pakaian yang memadukan ketiga aspek ini dengan sangat baik sehingga mereka bersatu dan tampak alami menjadi satu, setiap aspek tumbuh dan melengkapi yang lain. banyak bagian dari pakaian, atau seluruh pakaian, dapat menggabungkan dua ketiga aspek tersebut.

1. Desain fungsional berkaitan dengan bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana kinerjanya. Dalam pakaian itu mengacu pada bagian dari atau keseluruhan pakaian.
2. Structural Design garmen menentukan bagaimana ia dibangun; bagaimana itu disatukan untuk memenuhi fungsinya.
3. Decorative desain hanya untuk penampilan.

Fashion

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), fesyen atau mode merupakan suatu ragam cara maupun bentuk yang terbaru pada suatu waktu tertentu dalam bidang pakaian, model rambut, perhiasan, dan lain sebagainya. Secara etimologis, dalam Oxford English Dictionary (OED), “Fashion is good place to start as any”, dari bahasa latin “Faction” yang berarti make or to do. Sementara itu fashion sebagai sebuah aktifitas diartikan sebagai sesuatu yang seseorang lakukan. Berbeda dengan pengertian orang sekarang di mana fashion merupakan sesuatu yang seorang

pakai, sedangkan menurut Polhemus dan Procter, Fashion dalam masyarakat barat sering disamakan dengan "adornment", "style" and "dress". (Polhemus dan Procter, 1078 : 9 dalam Barnad, 1999 : 7-8). Shakespeare mengungkapkan (dalam Steel, 2005:12), "The fashion wears out more apparel than the man." Dalam artian hal-hal yang termasuk kedalam kategori fashion seperti furniture, mobil dan benda-benda lainnya, serta pakaian, meskipun perhatian yang lebih besar diberikan kepada busana fashion, hal ini dikarenakan pakaian memiliki hubungan yang lebih intim dengan tubuh identitas pribadi individu tersebut.

Tekstil

Dalam pengertian sehari-hari, tekstil berarti kain yang diperoleh atau dihasilkan dari hasil menenun, memintal, merajut, menganyam yang diperoleh dari beraneka macam serat, baik serat alami (kapas, kulit kayu, daun, dan hewani seperti wol dan sutera) maupun buatan (nilon, poliester, plastik, dan sebagainya) (Saragi, 2015: 80). Desain tekstil dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu *Structure Textile Design* dan *Surface Textile Design*.

Printing

Motif, warna dan tekstur dapat diaplikasikan pada kain dengan teknik printing. Teknik printing terbagi menjadi beberapa metode, yaitu *screen printing*, *block printing*, *hand printing*, dan *digital printing* (Sorger dan Udale, 2006). *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 (Sorger dan Udale, 2006). Proses dari metode *digital printing* cukup cepat, karena, tidak perlu adanya proses pra cetak seperti pembuatan film, plat cetak (*offset*), ataupun *afdruck screen* (*sablon*).

Activewear

Activewear merupakan pakaian yang mengacu pada kenyamanan, fungsi dan material serta gaya hidup pemakainya yang ditunjukkan dalam minat, opini dan aktivitas khususnya yang berkaitan dengan citra diri. Pada dasarnya *activewear* dirancang secara khusus dengan pilihan material, cutting, serta siluet yang lebih menekankan pada segi fungsi serta dengan sengaja diciptakan seringan mungkin demi kenyamanan para pemakainya (Charlotte & Tortora, 2003). Lebih lanjut, *activewear* merupakan pakaian yang secara styling dan material dapat mengakomodasi aktivitas fisik dalam berkegiatan sehari-hari. Seperti olahraga ringan yaitu *jogging*, *push-up*, *sit-up* dan jalan cepat. *Activewear* mulai populer sejak awal 2000-an, menelusuri asal-usulnya yang merupakan pakaian olahraga berkinerja tinggi yang dirancang untuk mountaineering, sailing, dan hiking yang menjadi populer di kalangan anak muda perkotaan pada 1970-an. Sebagai tren yang mulai populer di 1980-an, *activewear* mulai memiliki karakter sporty chic dari penduduk kota dan kehidupan kampus mahasiswi, *activewear* merupakan busana yang mereka kenakan setiap hari (Steel, 2005). Tren yang disebut *activewear* atau athlesure ini juga turut dipopulerkan di ranah *runway fashion*. Desainer hingga retailer fashion seperti H&M pun menawarkan produk *activewear*. Kejayaan *activewear* tersebut juga dirasakan oleh John Lee, senior manager dari divisi global sourcing Sea-A Trading Company, perusahaan garmen di Korea. Lee melihat dari perspektif kain yang membuat *activewear* kini menjadi terkenal. Sejak 2013, *activewear* mulai berkembang. Data dari hasil penelitian lapangan NPD melaporkan bahwa *activewear* mencapai US\$ 36 miliar. Seperti dikutip dari *Wall Street Journal*, perkembangan ini sangat pesat dibandingkan produk fashion lainnya. *Activewear* adalah busana yang nyaman dikenakan untuk melakukan kegiatan olahraga tapi juga nyaman untuk dikenakan untuk kegiatan sehari-hari. Pakaian *activewear* sering digunakan untuk orang-orang yang senang melakukan kegiatan olahraga atau melakukan aktifitas diluar rumah karena dinilai lebih nyaman dan fleksibel. Dalam perancangan ini, pakaian *activewear* dinilai lebih cocok untuk kegiatan momotoran karena kegiatan tersebut dilakukan di lingkungan outdoor. *Activewear* dirancang untuk kegiatan yang mengharuskan banyak bergerak ataupun berpartisipasi outdoor. Klasifikasi *activewear* sendiri dipisahkan menjadi dua bagian diantaranya bottom seperti rok, celana, dan top seperti blus, kemeja, sweater. Sedangkan lebih kerucutnya lagi, jenis busana yang termasuk kedalam kategori *activewear* adalah *windbreakers*, *ski jackets*, *jogging suits*, *tennis shorts* dan sebagainya (Frings, 1987). Dalam ruang lingkup *activewear*, pakaian memiliki tujuan dalam mix and match secara berkala. Kombinasi material yang dipertimbangkan dengan hati-hati. Material harus memiliki kecocokan yang baik dengan rok, celana, jaket, kemeja atau blus, dan atasan lain dalam masing-masing kelompok. Namun, tetap harus konsisten dengan tema, yang meliputi warna, kain, dan garis ataupun detail (Frings, 1987).

Heritage Walk di Bandung

Heritage Walk adalah kegiatan berjalan jalan atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi mengenai suatu situs atau bangunan yang mengandung unsur sejarah. Kegiatan ini banyak dilakukan oleh

masyarakat lokal untuk mengenalkan suatu nilai sejarah dan budaya kepada wisatawan atau masyarakat lain. Kegiatan *heritage walk* juga banyak dilakukan di daerah-daerah Indonesia, khususnya Kota Bandung. Hal ini didukung oleh banyaknya bangunan atau situs bersejarah di Kota Bandung. Karena ketertarikan ini yang menyebabkan banyaknya masyarakat lokal yang membuat dan mendirikan komunitas-komunitas *heritage* contohnya Komunitas Aleut.

Komunitas Aleut

Berangkat dari kegelisahan terhadap kondisi kota, Komunitas Aleut di Bandung belajar bersama-sama mengenali sejarah. "Ngaleut" artinya berjalan beriringan. Maka komunitas tersebut kerap "*ngaleut*" menyusuri situs penting. Mereka membuat jargon "Ngaleut: tjara asjik mengenal Bandoeng". Aleut dalam bahasa Sunda berarti sekelompok orang yang berjalan berbanjar atau beriringan sebagaimana para petani beramai-ramai melintasi jalan setapak. Ini pula yang kerap dilakukan Komunitas Aleut. Mereka beriringan keliling kota. Trotoar dan ganggang dalam perkampungan di Kota Bandung yang semakin sempit memaksa mereka berjalan berbanjar seperti orang antre. Rupanya, anggota Aleut banyak menemukan data menarik dari warga sekitar yang justru tidak ada di dalam buku sejarah. Misalnya, ketika mereka berkunjung ke kawasan Braga, mereka tiba di Kampung Affandi. Dilampir dalam website resmi Komunitas Aleut (<https://komunitasaleut.com/about/>) pada tahun 2006. Komunitas Aleut resmi didirikan oleh Ridwan dan beberapa mahasiswa jurusan sejarah Universitas Padjajaran. Komunitas Aleut memiliki tujuan yaitu memperkenalkan sejarah yang ada di kota Bandung baik untuk masyarakat Bandung itu sendiri maupun dari luar Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan diawali dengan melakukan wawancara dan observasi guna mengumpulkan data dari berbagai narasumber. Berikut data yang menjadi acuan dalam perancangan

1. Data Primer

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi melalui berbagai narasumber dan media sosial target market:

- Komunitas Aleut merupakan salah satu komunitas di Bandung yang tertarik dengan kegiatan *heritage*. Beranggotakan oleh pria dan wanita berumur 18-30 tahun.
- Terdapat kegiatan *Momotoran* yang merupakan adaptasi dari kegiatan *Ngaleut* dan menjadi tren di kalangan masyarakat Kota Bandung.
- Pada observasi sosial media ditemukan fakta bahwa pelaku kegiatan *Momotoran* menggunakan pakaian hangat dan nyaman digunakan saat berkendara. Contohnya jaket, kaos dan celana panjang.
- Terdapat beberapa komunitas lainnya yang melakukan kegiatan serupa contohnya *Beatboys_Id* dan Komunitas *Aerox*.

2. Data Primer

- *Bomber jacket* bisa jadi andalan buat yang sehari-hari melakukan aktivitas menggunakan motor. Di padukan dengan celana kain yang nyaman. (Angelin, 2019)
- Bahan taslan terbuat dari serat polyester berkualitas tinggi. Karakter permukaan kain ini licin, tebal namun ringan dan nyaman. Memiliki teknologi tinggi sehingga mampu menyerap keringat. (Peni, 2020)
- Komunitas sepeda motor merupakan bentuk kelompok yang terbentuk atas kesamaan ketertarikan dan hobi yang sama juga memiliki visi-misi yang sama. Untuk menunjukkan identitasnya pada masyarakat biasanya suatu komunitas motor menggunakan atribut-atribut tertentu atau aksesoris. (Nuski Yuwafi, 2016)
- Agar berhasil, garmen harus dirancang dengan baik dalam tiga hal: fungsional, struktural dan dekoratif. Pakaian yang paling sempurna adalah pakaian yang memadukan ketiga aspek ini dengan sangat baik sehingga mereka bersatu dan tampak alami menjadi satu, setiap aspek tumbuh dan melengkapi yang lain. banyak bagian dari pakaian, atau seluruh pakaian, dapat menggabungkan dua ketiga aspek tersebut. (Davis, 1980)

3. Analisa Brand Pemandang

Penulis melakukan analisa terhadap brand-brand pemandang yang menjadi acuan dalam merancang busana rancangan. Diantaranya yakni Wellborn Company, Hoi.Polloy, dan Himside. Kesimpulan dari analisa brand pemandang yang menjadi pertimbangan konsep perancangan produk adalah belum adanya busana *activewear* yang

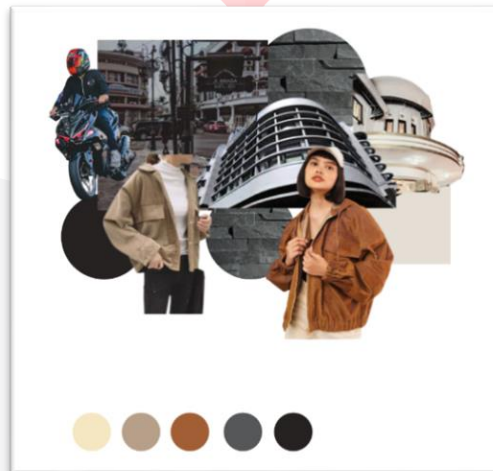
dirancang khusus untuk wanita berumur 20 – 30 tahun yang mengikuti kegiatan momotoran ataupun sejenisnya. Dari ketiga brand tersebut, material yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan kegiatan momotoran atau sejenisnya tetapi belum secara khusus untuk wanita berumur 20 – 30 tahun. Secara visual, belum juga adanya produk fesyen yang di produksi dengan konsep *heritage*.

4. Analisa Perancangan

Dari berbagai data yang telah dikumpulkan sebelumnya, diketahui bahwa produk yang dapat menunjang kegiatan Momotoran berupa busana *activewear* untuk wanita meliputi *Outer*, *Inner* dan Celana. Material tersebut disignifikasikan yaitu material yang berbahan ringan, menyerap keringat dan dapat membuat efek nyaman untuk pengguna Seperti *Cotton Twill*, *Taslan* dan *Cotton Combed* dengan menggunakan teknik *printing (digital transfer film)*. Untuk Motif yang digunakan merupakan representasi dari *Visual Image* dari Kawasan Braga (Gedung Denis dan Gedung Mayestik).

Konsep Perancangan

Kawasan Braga dipilih menjadi representasi dari *visual image* produk yang akan digunakan. Alasan terpilihnya Kawasan Braga karena Kawasan Braga merupakan salah satu tempat ikonik di Kota Bandung yang sangat terkenal dari zaman penjajahan Belanda sampai sekarang. Kawasan Braga juga terkenal dengan identitas bangunannya yang sangat kuat.



Gambar 1. *Imageboard*

Sumber : Data Pribadi

Inspirasi Imagerboard diatas diperkuat dengan beberapa gambar visual dari Kawasan Braga. Dengan bertemakan Ngabaraga di ambil dari kata Baraga. Baraga berasal dari sastra sunda yang artinya jalan di tepi sungai atau Jalan Braga. Secara kata, di artikan dengan kata bergaya. Jalan Braga merupakan sebuah nama jalan utama di kota Bandung Jawa Barat. Nama jalan ini cukup dikenal sejak masa pemerintahan Hindia Belanda. Konsep yang diambil dari *imageboard* tersebut adalah *casual*, *sporty*, dan *aesthetic*. Motif yang di representasi dari image visual Kawasan Braga di terapkan menggunakan teknik *digital printing (digital transfer film)*.



Gambar 2. *Lifestyle Board*

Sumber : Data Pribadi

Berdasarkan dari data observasi dan wawancara yang diperoleh, maka ditentukan target market berdasarkan geografis yaitu kota yang memiliki banyak peminat wisata sejarah, seperti Bandung. Lalu untuk segi demografis diketahui wanita dengan usia 20-30 tahun, mahasiswi, ibu rumah tangga, karyawan, traveler, blogger dan memiliki pendapatan tetap >Rp. 5.000.000/bulan. Dari sisi psikografis, wanita yang aktif dan mudah bergaul, memiliki ketertarikan terhadap sejarah dan suka mengikuti kegiatan wisata sejarah, gemar berkuliner, menyukai kegiatan membaca, menulis dan review sesuatu tempat, menyukai kegiatan jalan-jalan khususnya *momotoran* dan menyukai fotografi.

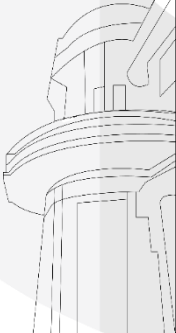
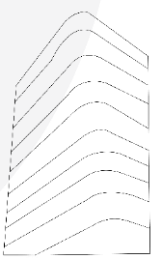
Proses Perancangan

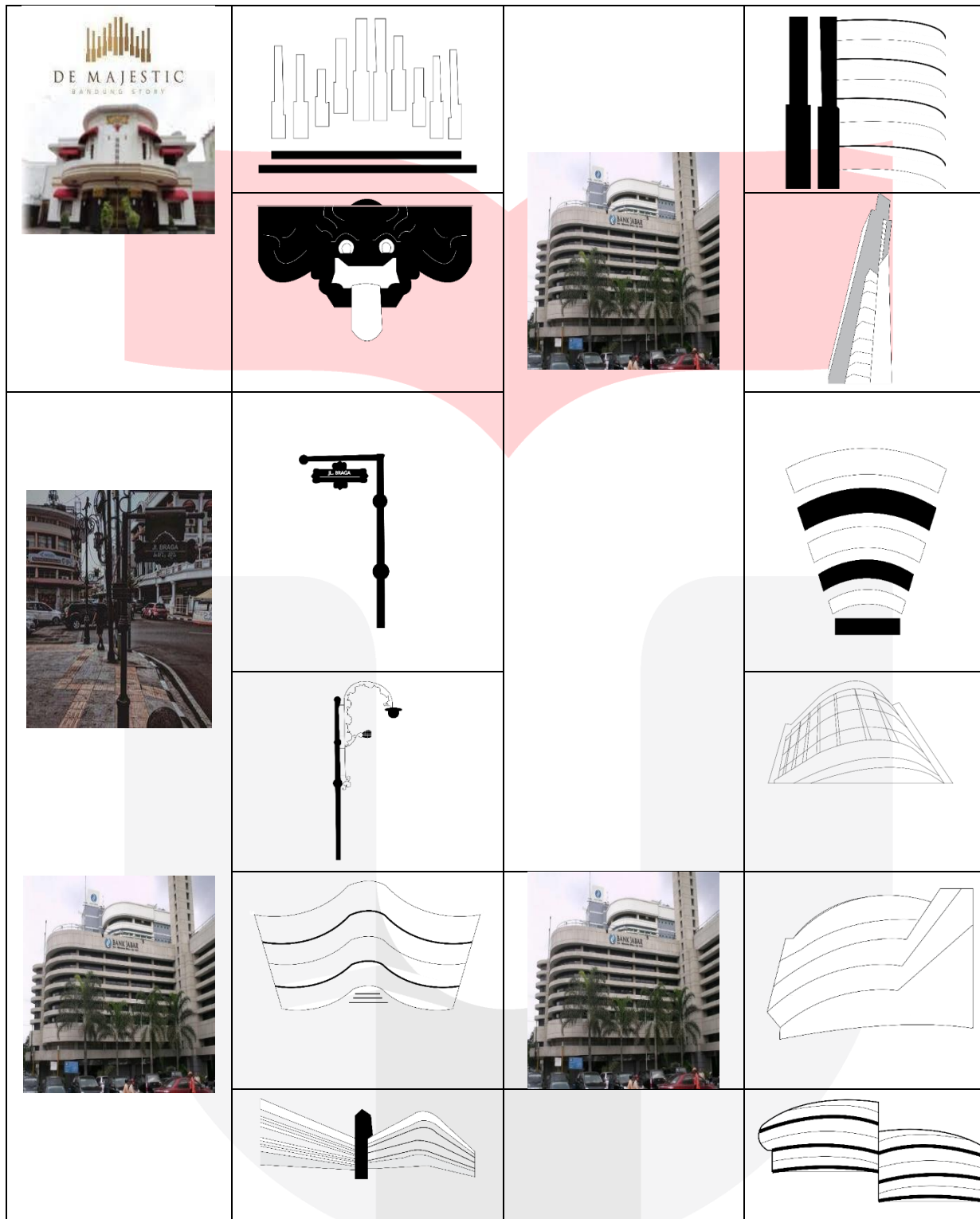
Eksplorasi Awal

Pada proses percobaan eksplorasi awal, penulis membuat beberapa komposisi motif yang akan diterapkan pada rancangan, penulis melakukan stilasi pada elemen-elemen yang terdapat pada Kawasa Braga seperti Gedung Denis, Gedung Mayestik dan Jalan Braga dengan *imageboard* sebagai acuan. Visualisasi image ini sebagai bentuk unsur dekoratif pada rancangan produk.

Berikut hasil stilasi yang diperoleh:

Tabel 1. Stilasi
Sumber : Pribadi

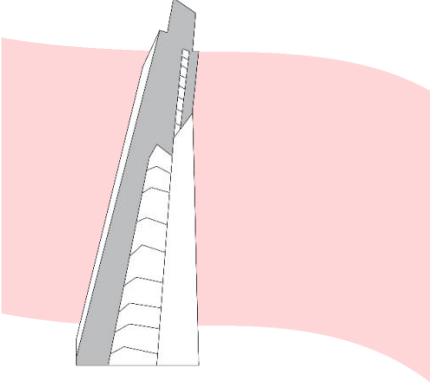
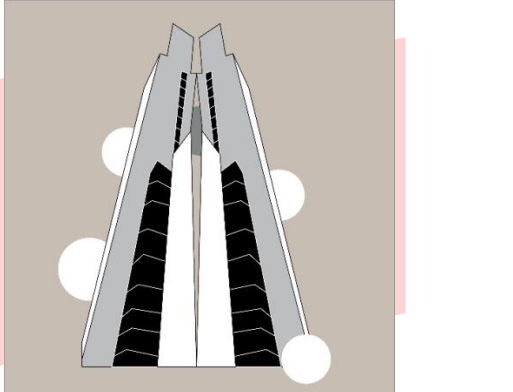
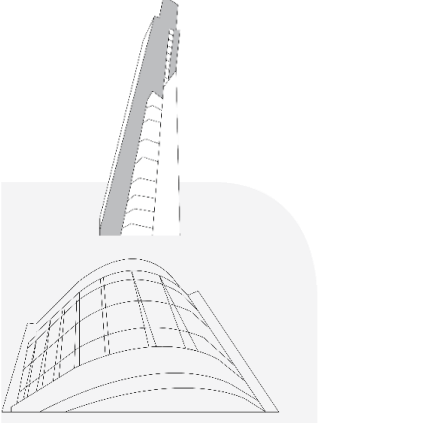
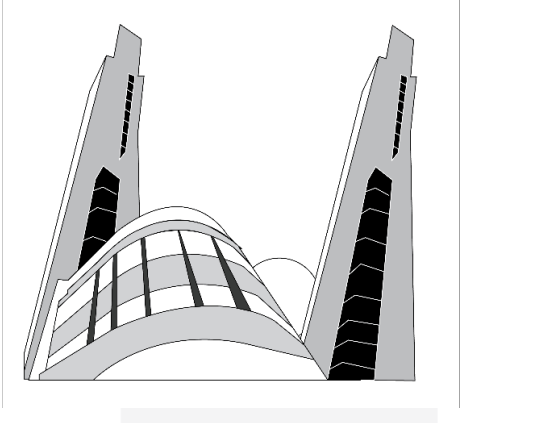
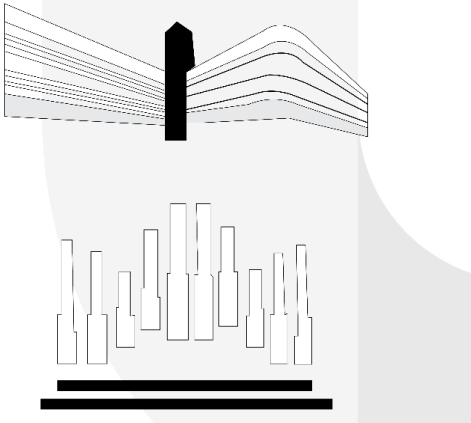
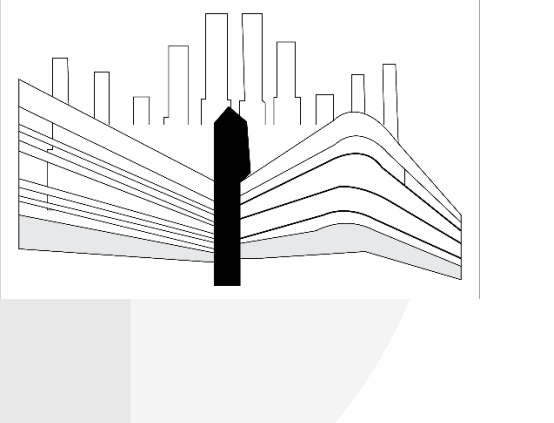
Gambar Inspirasi	Modul Stilasi	Gambar Inspirasi	
			

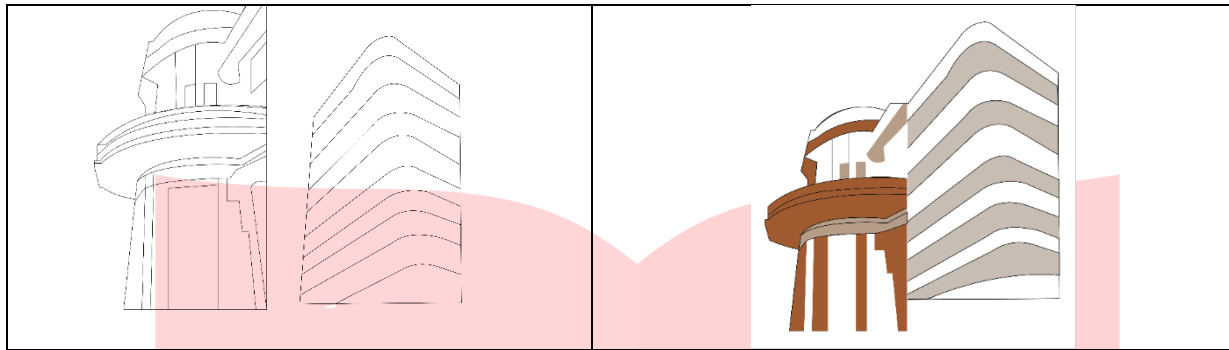


Eksplorasi Komposisi

Setelah melakukan eksplorasi pada objek yang terpilih, penulis melanjutkan untuk melanjutkan eksplorasi pada komposisi. Berikut hasil eksplorasi pada komposisi motif :

Tabel 2. Eksplorasi Komposisi
Sumber : Pribadi

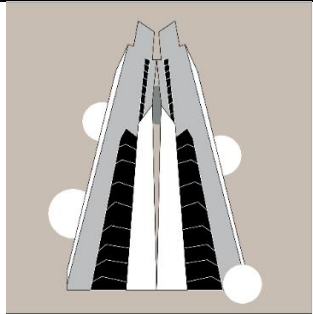
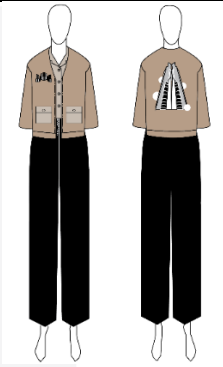
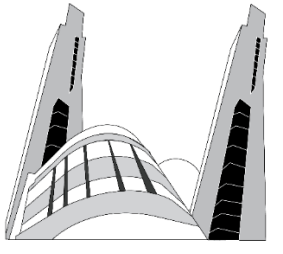
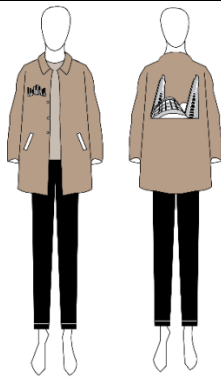
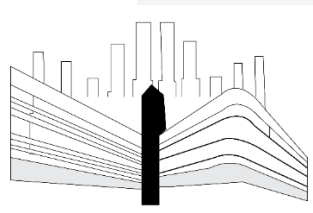

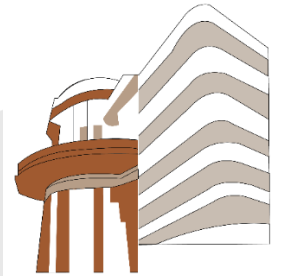

Stilasi	Komposisi
	
	
	

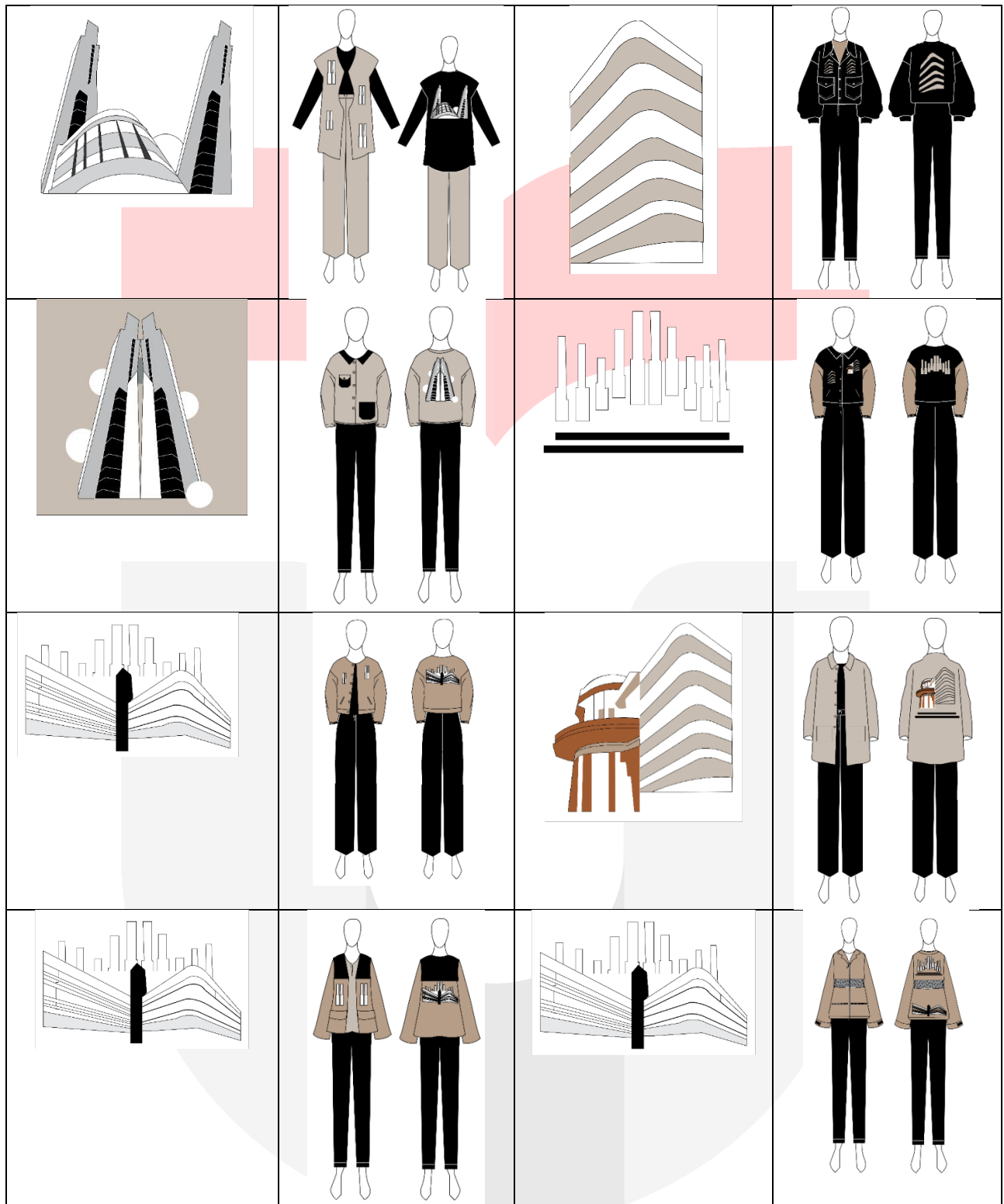


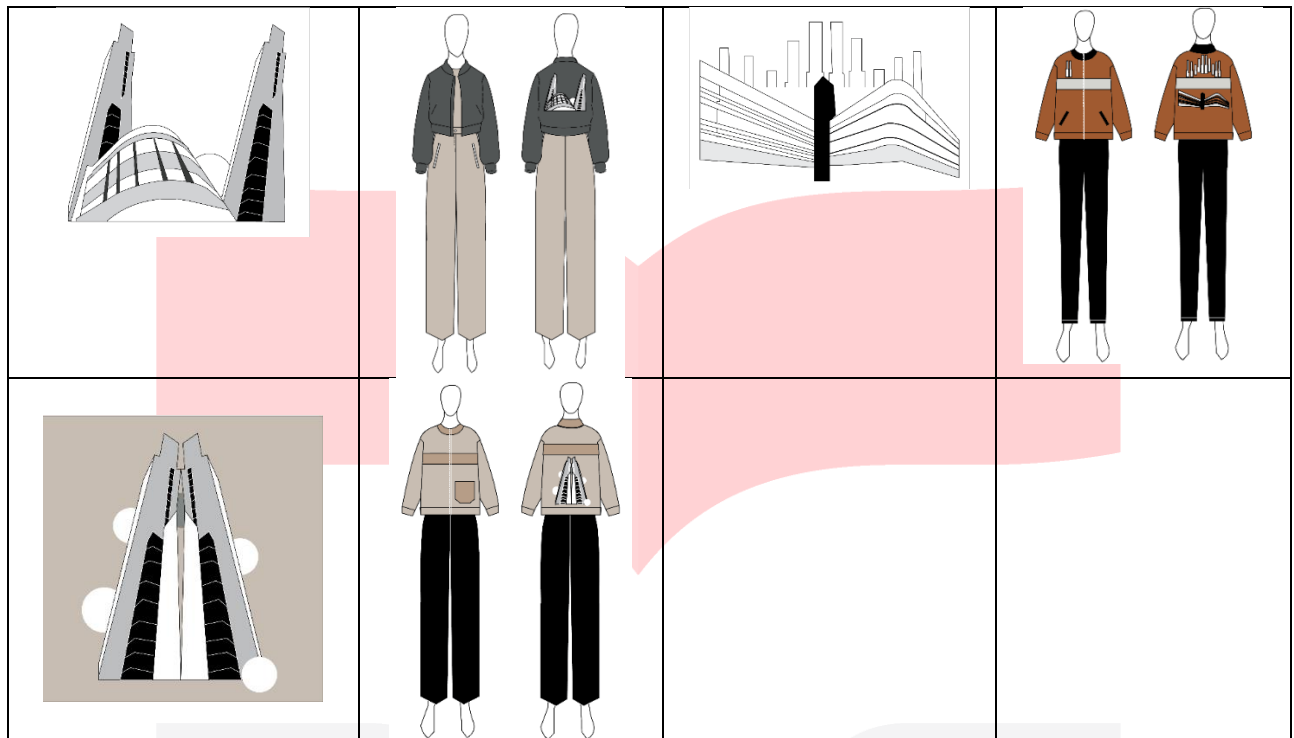
Eksplorasi Lanjutan

Dari eksplorasi sebelumnya, di tentukan beberapa komposisi motif. Penulis lalu melanjutkan dengan menempatkan komposisi motif pada rancangan produk atau design yang telah dibuat sebagai berikut :

Tabel 3. Eksplorasi Lanjutan
Sumber : Pribadi

Motif	Eksplorasi	Motif	Eksplorasi
			
			





Sketsa Produk Terpilih



Gambar 3. Sketsa Produk Terpilih
Sumber : Data Pribadi

Terpilih tiga *oneset* yang akan diproduksi, yakni Jaket *bomber-inner-cullote pants*, dan *loose outer-longsleeve-straight pants*. Penerapan motif yang tidak terlalu berlebihan juga menambah kesan minimalis pada rancangan produk yang dibuat. Selain itu, rancangan produk tersebut sesuai dengan target *market* yang ditentukan.

Visualisasi Produk Akhir



Gambar 4. Visualisasi Produk Akhir
Sumber : Data Pribadi

Visualisasi Merchandise



Gambar 5. Visualisasi Merchandise
Sumber : Data Pribadi

KESIMPULAN

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

1. Motif yang dihasilkan untuk busana *activewear* yang dirancang untuk wanita berumur 20 -30 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan momotoran atau kegiatan serupa adalah motif yang terinspirasi dari elemen yang menjadi ciri khas dari tempat – tempat ikonik di Kota Bandung seperti Kawasan Braga yang dimana dalam objeknya mengambil komponen dari Gedung Denis dan Gedung Mayestik. Motif yang digunakan merupakan satuan terkecil dari komponen bangunan tersebut dengan menggunakan perpaduan warna basic dan soft seperti hitam, abu tua, krem muda, dan krem tua.
2. Hasil motif dicetak pada kain twill dan taslan dengan menggunakan teknik *digital printing (digital transfer film)*. Penggunaan teknik ini dipilih karena teknik ini dinilai paling sesuai untuk merepresentasikan visualisasi dari komposisi motif yang digunakan.
3. Hasil dari rancangan tersebut menghasilkan produk *activewear* dengan komponen *outer, inner*, dan celana.
4. Dalam penulisan laporan, Komunitas yang di fokuskan atau menjadi target sumber utama merupakan komunitas yang legal, mempunyai struktural yang jelas dan juga telah berjalan dengan baik

SARAN

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

1. Perlu dilakukan perancangan busana *activewear* yang memiliki kriteria yang menunjang wanita dengan kisaran umur 20 – 30 tahun dalam mengikuti kegiatan momotoran ataupun kegiatan serupa memiliki bahan yang lebih nyaman dan menggunakan visualisasi lain dengan bertemakan *heritage*.
2. Untuk penelitian berikutnya, diperlukan proses test design atau produk kepada target market agar menyesuaikan dengan minat dan ketertarikan langsung dari target market.
3. Memasukkan logo komunitas yang diusung kedalam produk perancangan dengan menyesuaikan rancangan produk yang dibuat.
4. Melakukan observasi dan membuat pengembangan produk yang akan dibuat agar menjadi produk yang dapat digunakan untuk kegiatan tertentu.
5. Menambahkan *Mock Up Merchandise* yang dilengkapi dengan *card* atau booklet penjelasan produk dan *Cover Merchandise* menggunakan gambar komunitas yang diusun.

REFERENSI

Buku dan Jurnal

- Andi. (2007). *Seri Buku Pintar: Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta, C.V. Andi Offset [diakses di Bandung, Indonesia Maret 2021]
- Asri, Rahman. (2020). *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)”*. 1(2), 81. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*
- Charlotte, M. C., & Tortora, P. G. (2003). *The Fairchild Dictionary of Fashion*. London, United Kingdom: Bloomsbury Publishing PLC. [diakses di Bandung, Indonesia April 2021]
- Davis, Marian L. (1980). *Visual Design in Dress*. New Jersey: Prentice-hall, Inc.
- Endrayadi, EC, (2018). *Pendidikan Kolonial Di Kota Bandung*. Tersedia secara online:file:///C:/Users/computer/AppData/Local/Temp/F.%20IB_Buku_Eko%20Crys%20Endrayadi_PENDIDIKAN%20KOLONIAL%20di%20Kota%20Bandung. pdf [diakses di Bandung, Indonesia : Maret 2021]
- Frings, G. S. (1987). *Fashion from Concept to Consumer*. New Jersey: Prenticehall, Inc.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat. (2008). *In d. p. nasional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. [diakses di Bandung, Indonesia April 2021]
- Kennedy, Alicia, dkk. (2013). *FASHION, DESIGN, REFERENCE*. United States of America: Rockport Publishers.

Kusumawardhani, RD, (2012). *Efektivitas Strategi komunikasi Komunitas Hijabers Semarang Terhadap Sikap Mahasiswi Fisip Undip Untuk Menggunakan Jilbab*. Tersedia secara online: [http://eprints.undip.ac.id/37184/1/artikel_jurnal_rizka_D_K_\(D2C607041\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/37184/1/artikel_jurnal_rizka_D_K_(D2C607041).pdf) [diakses di Bandung, Indonesia April 2021]

Maryani, E., & Logayah, D. S. (2014). *Pengembangan Bandung sebagai Kota Wisata Warisan Budaya (Culture Heritage)*. Tersedia secara online di: http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/196001211985032-ENOK_MARYANI/Dina.pdf [diakses di Bandung, Indonesia: September 2020].

Saragi, D. (2017). *Jenis Motif dan Nilai Filosofi Ornamen Tradisional Sumatra Utara*. Yogyakarta: Thafa Media.

Shadily, Hasan. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. PT. Gramedia Jakarta. [diakses di Bandung, Indonesia April 2021]

Sorger, R dan Udale, J. (2006). *The Fundamentals of Fashion Design*. AVA Publishing.

Steele, V. (2005). *Encyclopedia of Clothing and Fashion*. Farmington Hills: Thomson Gale. [diakses di Bandung, Indonesia April 2021]

Website

<http://allaboutstream.org/materi/index.php/materi/komputer-desain-danweb/90-unsur-unsur-desain-grafis> (Diakses pada 23 Maret 2021)

<https://idseducation.com/menyelami-prinsip-prinsip-desain/> (Diakses pada 23 Maret 2021) [Twitter.com](https://twitter.com/komunitasaleut)
<https://twitter.com/komunitasaleut>. (Diakses pada 2 Januari 2021)

KomunitasAleut.com

Dunia Aleut! | Catatan Bandung karya Komunitas Aleut!. (Diakses pada 2 Januari 2021)

[Pinterest.com](https://id.pinterest.com/) <https://id.pinterest.com/>. (Diakses pada 7 Januari 2021)

[Idntimes.com](https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/10-fototransformasi-bandung-tempo-dulu-vs-sekarang-beda-banget/10) <https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/10-fototransformasi-bandung-tempo-dulu-vs-sekarang-beda-banget/10>. (Diakses pada 10 Januari 2021)

[Wikipedia.org](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bandung) https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bandung. (Diakses pada 10 Januari 2021)