

## PERANCANGAN BUSANA IBU DAN ANAK SEBAGAI PENGEMBANGAN PRODUK LOCAL BRAND CRAZY LITTLE PARTY CLUB

Andini Rahma Putri<sup>1</sup>, Widia Nur Utami Bastaman<sup>2</sup> Mochammad Sigit Ramadhan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

andinirahma@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, widianur@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>.

sigitrmdhn@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Perkembangan *local brand* saat ini cukup pesat dengan hadirnya gerakan *LocalPride* di media sosial yang membawa kemajuan untuk perkembangan produk lokal di bidang fashion terutama produk fashion anak. Pada *event* Jakarta Fashion Week tahun lalu, menghadirkan kolaborasi Cottonink dan *local brand* lainnya dengan mengeluarkan rancangan koleksi pakaian ibu dan anak. Oleh karena itu, potensi pengembangan produk anak agar ibu dapat tampil serasi dengan sang anak semakin banyak dipilih oleh *local brand*, salah satunya *brand* lokal Bandung yang sedang berkembang yaitu *Crazy Little Party Club*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik *brand Crazy Little Party Club*, *brand* dengan karakteristik motif dan ilustrasi yang *playful*, *retro*, *color-blocking* dan *meaningful* ini ingin mengembangkan variasi produknya berupa produk pakaian *ready-to-wear* ibu dan anak sesuai kebutuhan *brand Crazy Little Party Club*. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan variasi produk baru pada *brand Crazy Little Party Club*, dengan mengaplikasikan motif menggunakan pengembangan teknik rekalarat pada produk busana Ibu dan anak menggunakan metode *SCAMPER*. Luaran pada penelitian ini menghasilkan perancangan produk pakaian *ready-to-wear* untuk ibu dan anak sesuai target market pada *brand* dengan pengaplikasian inspirasi motif geometris menggunakan kombinasi teknik *digital printing* dan bordir.

**Kata Kunci :** Busana Ibu dan Anak, Motif, *Local Brand*, *Crazy Little Party Club*, Metode *SCAMPER*

**Abstract:** The development of local brands is currently quite rapid with the presence of the *LocalPride* movement on social media which brings progress to the development of local products in the fashion sector, especially children's fashion products. At last year's Jakarta Fashion Week event, Cottonink and other local brands collaborated by releasing a collection of mother and child clothing designs. Therefore, the potential for developing children's products so that mothers can look harmonious with their children is increasingly being chosen by local brands, one of which is the growing local Bandung brand *Crazy Little Party Club*. Based on the results of interviews with the owner of the *Crazy Little Party Club* brand, the brand with the characteristics of *playful*, *retro*, *color-blocking* and *meaningful*

*motifs and illustrations wants to develop a variety of products in the form of ready to wear mother and child clothing products according to the needs of the Crazy Little Party Club brand. The research method used a qualitative method, with data collection techniques namely literature study, observation, interviews and exploration. The purpose of this research is to create new product variations in the Crazy Little Party Club brand, by applying motifs using the development of recalatar techniques to mother and child clothing products using the SCAMPER method. The output of this research results in the design of ready to wear clothing products for mothers and children according to the target market in the brand by applying geometric motif inspiration using a combination of digital printing and embroidery techniques.*

**Keywords** : Mother and Kids Clothing, Motifs, Local Brand, Crazy Little Party Club, SCAMPER Method

## PENDAHULUAN

*Local Brand* di Indonesia saat ini menjadi pusat perhatian masyarakat karena mengalami perkembangan yang cukup pesat terlihat dengan hadirnya gerakan *#LocalPride* yang ada di media sosial menandakan awal kebangkitan produk lokal di bidang fashion terutama *clothing line* (Harfiasnyah dan Djuwita, 2021). Selain fashion dewasa perkembangan fashion untuk anak pun turut menyesuaikan dengan perkembangan tren (Marsudi, 2015). Perkembangan produk anak dan jenis pakaian *ready to wear* ibu dan anak pun diketahui setelah melihat *runway* Jakarta Fashion Week 2023 pada bulan September 2022 lalu. *Brand* lokal *Cotton Ink* menampilkan karyanya yang berkolaborasi dengan beberapa *brand* lokal lainnya dengan mengangkat tema *Playground of Dreams* yang menampilkan outfit serasi untuk Ibu dan Si Kecil menggunakan perpaduan motif pada koleksi tersebut (Hutasoit, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Diza Diandra selaku pemilik *Crazy Little Party Club*, *brand* yang memiliki karakteristik desain motif dan ilustrasi yang *playful*, retro, dan *color-blocking* ini ingin mengembangkan variasi produk *brandnya* yang mengarah kepada produk ibu dan anak dengan mengaplikasikan desain motif ke dalam rancangan produk. Setelah melakukan observasi, *brand Crazy Little Party Club* memiliki peluang untuk dapat mengembangkan produk

fashion berupa pakaian *ready to wear* ibu dan anak, dengan memasukkan desain motif berdasarkan karakteristik dan identitas *brand*, yaitu menggunakan motif geometris sesuai ciri khas *Crazy Little Party Club* ke dalam rancangan busana produk fashion *ready to wear* ibu dan anak.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk *Crazy Little Party Club* memiliki potensi untuk dikembangkan dengan menambahkan teknik rekalarat berdasarkan data dan target pasar dari *Crazy Little Party Club* yaitu ibu dan anak, dimana mengutamakan kenyamanan produk untuk pemakai. Melihat tren yang muncul saat ini, *Crazy Little Party Club* memiliki peluang besar dalam pengembangan produk pakaian *ready to wear* dilihat dari karakteristik *brand* yang memiliki target market ibu dan anak.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, wawancara, dan eksplorasi. Diantaranya sebagai berikut :

1. Studi Literatur, dilakukan untuk mengumpulkan data terkait perkembangan *local brand* di Indonesia, *brand Crazy Little Party Club*, penggunaan motif pada produk pakaian ibu dan anak, dan penerapan teknik reka latar pada produk pakaian Anak saat ini, bersumber dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, *proceeding*, dan laporan tugas akhir sebelumnya.
2. Observasi, dilakukan dengan dua tahap yaitu melalui observasi online dan observasi lapangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data terkait pemilihan bahan/material, warna, *siluet cutting*, hingga jenis motif dan komposisi motif yang banyak digunakan pada *local brand* Indonesia. Observasi *online* dilakukan untuk mengumpulkan data

dengan cara mengamati dan menganalisis *local brand* melalui *website* dan media sosial. Sedangkan observasi Lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung ke pusat perbelanjaan yaitu Mall 23 Paskal dengan mengunjungi beberapa *brand* yang ada seperti ZARA, Gingersnaps, dan H&M. Serta mengunjungi pusat *local brand*, yaitu *Happy Go Lucky* dan *Bright Spot Market*.

3. Wawancara, dilakukan dengan dua tahap yaitu melalui tahap wawancara online dan wawancara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait perkembangan produk *brand Crazy Little Party Club*, data terkait tentang pakaian anak serta desain pakaian Ibu dan anak, jenis-jenis dan konsep pembuatan motif, dan mendapatkan data terkait teknik rekalatar yang berpotensi diterapkan pada produk pakaian anak.
4. Eksplorasi, dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pengembangan motif dan perancangan desain busana. Eksplorasi dilakukan dengan mengenali teknik reka latar, serta membuat repetisi motif dan *mood board* untuk inspirasi dalam perancangan dan pengaplikasian pada desain busana yang menggunakan metode *SCAMPER*.

## DATA LITERATUR

### Unsur Rupa Desain

Unsur-unsur yang dapat ditangkap dan dirasakan dengan kasat mata seperti bentuk, warna, tekstur dan ruang ditata secara artistik (memperhatikan prinsip penataan) untuk membentuk bentuk baru. Unsur rupa terdiri dari Bentuk,

yang merupakan salah satu unsur fisik seni rupa yang terdiri dari titik, garis, bidang dan volume. Selanjutnya warna, tekstur, dan ruang.

### **Prinsip Desain**

Salam dkk (2020) menyatakan bahwa dalam melakukan penyusunan, prinsip rupa menjadi hal yang sangat diperhatikan untuk mencapai kesatuan harmoni. Berikut merupakan prinsip-prinsip rupa desain, diantaranya :

1. Kesatuan (*Unity*)
2. Keseimbangan (*Balance*)
3. Proporsi (*Proportion*)
4. Irama (*Rhythm*)
5. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)
6. Kontras (*Contrast*)

### **Teknik Scamper**

Menurut Michalko dalam Esa (2020) dijelaskan bahwa Alex Osborn menemukan juga mencetuskan Teknik SCAMPER kemudian dikembangkan oleh Bob Eberle hingga menjadi sebuah singkatan. Gagasan bahwa segala sesuatu yang baru merupakan inovasi atau modifikasi dari sesuatu yang sudah ada. Dimana mengubah atau memodifikasi suatu objek menjadi suatu objek baru. Teknik SCAMPER merupakan suatu proses kreatif yang didalamnya terdapat modifikasi, inovasi, perbaikan sebuah produk menjadi produk lain yang lebih inovatif. Semua huruf pada SCAMPER mengacu pada proses berpikir tertentu diantaranya sebagai berikut :

1. *Substitute* (Mengganti)
2. *Combine* (Menggabungkan)
3. *Adapt* (Mencocokkan)
4. *Modify* (Memodifikasi)
5. *Put Another Use* (Menggunakan pada fungsi lain)
6. *Eliminate* (Menghapus)

## 7. *Rearrange* (Menyusun kembali)

### **Local Brand**

(Zhou, Yang and Hui, 2010) mendefinisikan bahwa *local branding* merupakan sebuah merek yang berada pada suatu negara atau didalam sebuah kawasan geografis. Artinya *local branding* merupakan sebuah merek yang dikenal atau hanya dipasarkan di suatu negara atau wilayah, tetapi tidak dipasarkan di negara atau wilayah lain.

### **Motif**

Motif adalah pola yang terdiri dari garis atau elemen yang berbeda, yang terkadang sangat dipengaruhi oleh bentuk benda alam yang distilisasi dengan gaya dan karakteristiknya sendiri (Suhersono, 2004). Secara visual terlihat bahwa motif menggambarkan beragam flora, fauna, bangunan dan simbol-simbol alam yang diwujudkan dalam bentuk gambar taman di atas sehelai kain lebar. (Winarno, 2017).

### **Teknik Rekalatar**

Teknik rekalatar atau *surface design* adalah menciptakan, merancang, dan membuat sesuatu bentuk motif yang berbentuk dua dimensi, warna, serat, dan jenis kain diatas permukaan kain, semuanya dikomposisikan secara sistematis. *Digital printing* merupakan teknik mencetak tinta diatas media berupa bahan atau media lain sesuai dengan bentuk yang dibutuhkan, biasanya digital printing oleh sebuah mesin *print laser* atau *inkjet* (Daniel, 2017). Istilah bordir yang diambil dalam bahasa inggris *embroidery* yang berarti sulaman, Bordir didefinisikan sebagai kerajinan dekoratif (untuk aksesoris pakaian) yang berfokus pada keindahan dan komposisi warna benang kain yang berbeda dengan menggunakan mesin jahit (mesin jahit bordir) atau mesin jahit bordir komputer.

### **Data Primer**

### **Hasil Wawancara**

Dalam proses wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait *brand Crazy Little Party Club*, jenis-jenis motif dan pembuatannya, tren pakaian anak, perkembangan desain dan produk pada pakaian ibu dan anak serta penerapan teknik yang akan digunakan pada produk pakaian *ready to wear* ibu dan anak. Wawancara dilakukan bersama beberapa narasumber sebagai berikut :

1. Pemilik *brand Crazy Little Party Club*, yaitu Diza Diandra, yang bertujuan untuk mendapatkan data-data terkait perkembangan *brand Crazy Little Party Club*.
2. *Designer* motif dan pakaian anak, yaitu Fahira Bilqis Averoussina yang bekerja di *Brand Pop Kidswear*, bertujuan untuk mendapatkan data terkait tren pakaian anak serta perkembangan produk pada pakaian ibu dan anak.
3. *Pattern Designer* yaitu *Thebabybirds*, yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait jenis dan konsep pembuatan motif atau *pattern*.

Tabel 1 Hasil Wawancara

No.	Narasumber	Hasil Wawancara
1.	Diza Diandra	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Lifestyle brand</i> berbasis desain dan ilustrasi sesuai permintaan <i>klien</i> dengan pengerjaan produk <i>custom</i>.</li> <li>b. Karakteristik <i>brand</i> yaitu <i>playful, colorful, retro, color blocking, pattern, meaningful</i> dan <i>creative</i>.</li> <li>c. Pemilihan warna <i>Crazy Little Party Club</i> yaitu mengarah pada <i>pop color</i> dan <i>color blocking</i>.</li> <li>d. <i>Brand Crazy Little Party Club</i> mempunyai <i>goals</i> dalam mengembangkan produk fashion <i>ready to wear</i>, yaitu pakaian <i>unisex</i> serta pakaian ibu dan anak.</li> <li>e. Motif <i>brand Crazy Little Party Club</i> yaitu berbentuk abstrak, organis, geometris, floral, dan fauna.</li> </ol>
2.	Fahira Bilqis Averoussina	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tren pakaian anak pada tahun 2023 menggunakan warna pastel dan <i>vibrant</i>, dengan penempatan konsep <i>pattern</i> yang <i>playful</i> dan motif yang imajinatif.</li> <li>b. Poin penting dalam perancangan produk pakaian anak pada saat memilih bahan dan menentukan potongan produk yaitu mempertimbangkan kenyamanan dari anak, material, harga, ruang gerak anak, fungsi dan <i>value</i> dari produk tersebut.</li> </ol>

3.	<i>Thebabybirds</i>	<p>a. Dalam pembuatan motif, sebuah konsep cerita merupakan satu hal yang penting.</p> <p>b. Setiap <i>brand</i> yang menerapkan motif ke dalam produknya memiliki <i>story telling</i> masing-masing dalam menuangkan karakter/inspirasi yang didapatkan dari isu/perkembangan tren saat ini.</p>
----	---------------------	--

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

### Hasil Observasi

Metode observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data terkait jenis-jenis motif, pemilihan warna, material, *siluet cutting*, harga serta inspirasi dan komposisi motif yang banyak digunakan pada produk *local brand* Indonesia.

1. Pemilihan warna pada produk *local brand* tersebut menggunakan *bright color* atau warna-warna pastel.
2. Inspirasi motif berasal dari objek-objek geometris serta lingkungan sekitar anak.
3. Komposisi motif disusun menggunakan pengaplikasian *full pattern* dengan teknik *digital printing*, bordir dan *fabric manipulation*.
4. Pemilihan bahan untuk anak menggunakan katun dan paling banyak digunakan untuk membuat *siluet cutting* untuk *one set* dan *dress*.

### Konsep Image Board

"PEEK-A-BOO!"





Gambar 1 *Image Board*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Penelitian ini mengambil konsep sesuai dengan karakteristik *brand* “Retro” dan “Color-blocking” yaitu bergaya *70’s Groove* yang terinspirasi dari warna, pakaian serta corak motif yang menjadi *icon* tren di tahun 1970-an. Konsep *image board* dengan judul “Peek-A-Boo!” ini, diartikan sebagai sebuah kalimat interaksi lucu seorang ibu kepada anaknya bertujuan membuat sang anak bahagia dan tertawa. Produk berupa koleksi pakaian *ready to wear* dengan target market ibu dan anak ini menggunakan siluet busana berupa kemeja, *blouse* hingga *dress* yang nyaman dan santai dengan pemilihan material bahan berupa *baby terry*, katun dan rayon yang digunakan untuk beraktivitas bersama diluar. Menggunakan warna *color-blocking* dan peletakan motif pada busana yang menjadi *center* pada perancangan ini.

### Hasil Eksplorasi

Berikut merupakan hasil eksplorasi bordir terpilih berdasarkan hasil observasi dan analisa *brand* untuk diaplikasikan pada rancangan produk pakaian *ready-to-wear* Ibu dan Anak.

Tabel 2 Hasil Eksplorasi

No.	Eksplorasi	Jenis Kain	Analisa
1.		Rayon	Menghasilkan bordiran yang kuat dan rapi. Tekstur kain rayon tidak berubah atau mengkerut.
2.		Katun	Menghasilkan bordiran yang kuat dan rapi. Tekstur kain katun tidak berubah atau mengkerut.


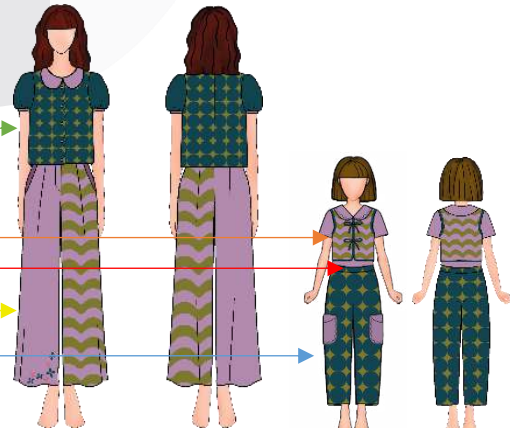
3.		Baby Terry	Menghasilkan bordiran yang kuat dan rapi. Tekstur kain sedikit mengkerut.
4.		Katun	Motif garis-garis cocok diaplikasikan dengan penambahan elemen bordir di atasnya dan dapat juga ditambahkan sebagai bordir pinggiran
5.		Callatea	Motif geometris berupa lingkaran ini cocok diaplikasikan dengan penambahan elemen bordir pinggir di setiap sisi kain.


Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

**Desain Produk Menggunakan Metode Scamper**

Terdapat 2 desain akhir terpilih untuk produk akhir atas pertimbangan dari Ibu Diza Diandra sebagai pemilik *brand Crazy Little Party Club*, dengan tetap berdasarkan pertimbangan pada konsep perancangan, *image board*, dan karakteristik *brand Crazy Little Party Club*.

Tabel 3 Perancangan Desain Terpilih dengan Metode SCAMPER

No.	Image Board	Desain
3.		
<b>Metode SCAMPER :</b>		

	<p><b>Adapt</b> : Mengadaptasi bentuk vest anak berdasarkan <i>image board</i>.</p> <p><b>Adapt</b> : Mengadaptasi bentuk saku pada celana anak berdasarkan <i>image board</i>.</p> <p><b>Adapt</b> : Mengadaptasi bentuk <i>collar</i> berdasarkan <i>image board</i>.</p> <p><b>Subtitute</b> : Mengubah bentuk kemeja anak pada <i>image board</i> menjadi celana panjang Ibu.</p> <p><b>Subtitute</b> : Mengubah bentuk <i>vest</i> pada <i>image board</i> menjadi sebuah kemeja Ibu.</p>
5.	
<p><b>Metode SCAMPER :</b></p> <p><b>Modify</b> : Menambahkan <i>collar</i> pada kerah Ibu berdasarkan <i>mood board</i>.</p> <p><b>Modify</b> : Mengubah bentuk <i>skirt</i> dan <i>blouse</i> dengan <i>vest</i> pada <i>mood board</i> menjadi <i>dress</i> dengan <i>vest</i> yang menyatu untuk anak.</p> <p><b>Adapt</b> : Mengadaptasi bentuk <i>collar</i> anak sesuai <i>image board</i>.</p> <p><b>Adapt</b> : Mengadaptasi bentuk lengan <i>balloon</i> sesuai <i>image board</i></p>	

### Visualisasi Produk Akhir



Gambar 2 Koleksi Busana SET A  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 3 Koleksi Busana SET B  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas dalam Laporan Tugas Akhir “Perancangan Busana Ibu dan Anak Sebagai Pengembangan Produk *Local Brand Crazy Little Party Club*” dapat disimpulkan bahwa :

1. Adanya fenomena *local brand* berupa produk fashion yang menampilkan berbagai kualitas dan keunikannya. Salah satu keunikan produk fashion yang dikembangkan *local brand* adalah penerapan inspirasi motif geometris pada produk. Sehingga, hal ini menjadi peluang bagi *brand Crazy Little Party Club* untuk mengembangkan variasi produk berupa pakaian *ready-to-wear* Ibu dan anak berdasarkan hasil observasi dengan penerapan motif geometris pada produknya. Peluang bagi *brand Crazy Little Party Club* dalam mengembangkan variasi produk fashion, yaitu pengembangan produk pakaian *ready to wear* Ibu dan Anak berupa satu set pakaian, yaitu atasan dan bawahan dengan siluet produk berupa *vest*, kemeja dan celana, serta *dress*.
2. Menghasilkan perancangan teknik reka latar dengan pengembangan komposisi motif repetisi. Berdasarkan identitas dari *brand Crazy Little Party Club* yang memiliki karakter motif *playful*, *retro*, *color-blocking*,

*pattern*, dan *meaningful* serta hasil observasi, teknik reka latar yang berpotensi untuk diterapkan ke dalam produk pakaian Ibu dan Anak adalah teknik *digital printing* dan bordir, seperti yang tertulis dalam batasan masalah. Teknik digital printing merupakan teknik yang efektif dalam menggambarkan visual dari karakter motif *brand* diatas permukaan kain dan aman diterapkan oleh produk anak, serta penambahan teknik bordir dengan memvisualisasikan bentuk motif geometris dan floral yang terinspirasi dari ragam motif aset milik *Crazy Little Party Club* menggunakan pemilihan warna-warna retro *color-blocking* tahun 1970 seperti hijau *olive*, ungu *lilac*, biru *tosca*, merah muda, dan kuning.

3. Mengetahui cara pengaplikasian teknik reka latar yang memiliki karakter dan ciri khas masing-masing dalam meningkatkan nilai suatu produk fashion. Pada penelitian ini penempatan motif pada teknik *digital printing* secara penuh dan pada penempatan di bagian tertentu, serta pada teknik bordir menggunakan penempatan bordir hias pinggir (tepi) dan penempatan bordir hias pada sudut.
4. Beberapa hal yang didapatkan atau dipelajari dari pembuatan pakaian Ibu dan anak adalah pemilihan bahan atau material yang memiliki karakter adem, tidak transparan, nyaman saat digunakan oleh anak, terbuat dari bahan organik tanpa adanya campuran *polyester* atau sedikit kandungan *polyesternya*. Kemudian memiliki sifat bahan yang lentur, *stretch*, lembut, dan mudah menyerap keringat saat anak beraktifitas sehari-hari.

## SARAN

Berikut merupakan saran yang dapat diusulkan berdasarkan proses perancangan dan produksi pada karya yang diciptakan dalam Laporan Tugas Akhir

“Perancangan Busana Ibu dan Anak Sebagai Pengembangan Produk *Local Brand Crazy Little Party Club*” :

1. Berdasarkan hasil Tugas Akhir, dalam membuat produk pakaian anak, harus menggunakan bahan yang memiliki daya serap yang baik, tekstur kain yang bersifat *stretch*, halus, adem serta mampu menyerap keringat. Hal tersebut menjadi suatu pertimbangan dalam pemilihan material yang akan digunakan dalam pembuatan produk pakaian anak, agar pakaian tersebut nyaman saat dipakai oleh anak-anak dalam beraktivitas.
2. Untuk penelitian selanjutnya, penting untuk mengetahui batasan harga jual yang menjadi dasar pada perancangan produk sehingga dapat mempertimbangkan rancangan desain produk yang akan diproduksi dengan pemilihan material atau bahan dan penerapan teknik ke dalam produk. Pada penelitian ini dilakukan penerapan teknik menggunakan teknik digital printing dan teknik bordir, dimana menghasilkan harga produksi yang cukup tinggi sehingga dilakukan eksplorasi beberapa peletakan motif pada material tekstil untuk selanjutnya dipilih sesuai kebutuhan *brand*.
3. Perlu adanya *test print* terlebih dahulu pada vendor *printing* untuk menentukan material kain yang cocok dan motif yang sesuai dengan konsep perancangan. Proses *test print* membutuhkan waktu beberapa hari pengerjaan. Oleh sebab itu, sebaiknya detail pada komposisi motif seperti, skala motif, ukuran *canvas*, hingga jenis warna pada motif harus sudah sesuai dengan yang diinginkan.
4. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai kesesuaian produk pakaian Ibu dan Anak perlu adanya kritik dan saran dari pengguna. Serta diperlukan validasi dari mitra terkait, yaitu *brand Crazy Little Party Club* untuk dapat menjadi perbaikan terhadap produk yang dirancang apakah sudah sesuai dengan kebutuahn *brand*.

5. Ketika melakukan penelitian bersama dengan mitra, terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan yaitu, mengetahui dengan baik *profile* mitra dengan memahami karakter dan identitas mitra. Selanjutnya, memastikan kebutuhan atau tujuan dari penelitian secara jelas dengan berdiskusi bersama mitra. Kemudian, menjalin hubungan baik bersama mitra dengan tetap berkomunikasi secara terbuka untuk setiap *detail* perubahan dalam proses terlaksananya penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bastaman, W.N.U., Syafii, A.S.H., & Febriani, R. (2021). *Periodisasi perkembangan fashion brand lokal di Bandung tahun 1994–2018*. Dinamika Revolusi Industri 4.0: Transformasi Teknologi Digital dan Evolusi Budaya – Wulandari dkk (eds).
- Budiyono, dkk. (2008). *Kriya Tekstil*. Jilid 2. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Cahyati, H., Muin, A., & Musyrifah, E. (2018). *Efektivitas Teknik SCAMPER dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 173-182.
- Harfiansyah, M. F., & Djuwita, A. (2021). *Motif Penggunaan Brand Lokal di Kalangan Generasi Milenial*. From : *eProceedings of Management*, 8(2).
- Hutasoit, Adelia. (2022). *Runway Jakarta Fashion Week 2023, COTTONINK Hadirkan Koleksi Busana untuk Ibu Muda dan Anak Konsep Gaya Kasual*. From : <https://era.id/fashion>

- Maon. (2019). *Sejarah Bordir atau Sulaman*. Makara Etnik. From : <https://makaraetnik.com/sejarah-bordir-atau-sulaman/>
- Nuraini, Desyinta. (2022). *Geliat Produk Lokal, 15 Brand Dapat Penghargaan dari Hypefast*. From : <https://hypeabis.id>.
- Putri, D. H. M., Syarief, N., & Pusporini. (2021). *Pengaruh Harga Promosi dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion Brand Lokal*. From: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/biema/article/view/1718/1215>.
- Putri, F. R., & Sunarya, Y. Y. (2021). *Study of Creative Visual Adaptation in Global Kids-Wear Trends as Modest Fashion*. From: <https://gcs.itb.ac.id/proceeding-igsc/index.php/igsc/article/download/44/39/>
- Suhersono, H. (2006) *Buku Motif Flora dan Fauna Nusantara*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sukamto, D. (2003) *Memfaatkan Waktu Luang Membuat Busana Anak*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Tjunggono, L., & Asthararianty. (2022). *Perancangan Motif Botanical Watercolor dengan Teknik Digital Printing*. Vol.1 From : <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12247/10736>
- Waddell, G. (2009). *How Fashion Works Couture, Ready-to-Wear and Mass Production* (4 ed.). Blackwell
- Winto, F. R. (2021). *Produk Lokal Fashion Indonesia Mulai Digemari Masyarakat*. From : Investor.id
- Yuliarma (2016). *The Art of Embroidery Designs*. Jakarta: PT. Gramedia.