

DESAIN PELENGKAP BUSANA *BACKPACKER* DENGAN KONSEP KOBOI

Anwar Hidayat¹⁾, Galuh Puspitasari¹⁾

¹⁾ Staff Pengajar Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit

ABSTRACT

Indonesia's tourism industry continues to grow and a lot of tourists comes to many interesting locations in Indonesia. The need for a product to carry goods, often make the backpacker must carry additional bags for traveling, and then when they saw great momentum, they are often missed because they have lowered the bag and opened to take out the camera and other equipment. For that, they need a product to carry goods or equipment that is compact, practical, and the important thing is adventurous image for backpacker and traveler. This study aims to present a new design innovation and new way of uses for backpackers and traveler by taking the concept of cowboy idea. The method used in this study is a design method that begins the process of brainstorming, drafting board image and image analysis, stylized shape, design sketches, study models, determining the final design, and prototyping. Results of the study design of this product is a new innovation forms carrier means the items can be used at any time without having to disassemble the contents of the bag. Aspects of practicality and ergonomics products preferred by studying the model. The use of chrome tanned leather materials and leather box suede reinforce the image of the cowboy macho image and brave, it is in line with the character of young travelers who began to bloom backpacking activities, touring and traveling.

Keywords: *backpacker, cowboy, product design*

INTISARI

Industri pariwisata di Indonesia yang terus berkembang membuat banyak para wisatawan hadir ke berbagai lokasi yang menarik di Indonesia. Kebutuhan akan sarana pembawa barang yang ada sering membuat para backpacker harus membawa beberapa tas untuk bepergian, dan saat mereka melihat momentum bagus, mereka kadang terlewat karena harus menurunkan tas dan membuka untuk mengambil kamera maupun perlengkapan lainnya. Untuk itu mereka membutuhkan sarana membawa barang atau perlengkapan yang *compact*, praktis, dan memiliki *image* petualang menjadi penting bagi kalangan *backpacker* dan *traveler*. Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan inovasi desain baru dengan cara penggunaan baru bagi para *backpacker* dan *traveller* tersebut dengan mengambil konsep ide dari *cowboy*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan yang diawali dari proses *brainstorming*, penyusunan *image board* dan analisa *image*, stilasi bentuk, sketsa desain, studi model, penentuan desain final, dan *prototyping*. Hasil dari penelitian perancangan produk ini adalah adanya inovasi baru bentuk sarana pembawa barang yang bisa digunakan sewaktu-waktu tanpa harus membongkar isi tas. Aspek kepraktisan dan keergonomisan produk diutamakan dengan melakukan studi model. Penggunaan material kulit box samak krom dan kulit suede menguatkan citra image koboi yang macho dan pemberani, hal tersebut sesuai dengan karakter wisatawan muda yang mulai marak melakukan kegiatan *backpacking, touring, dan traveling*.

Kata Kunci: *backpacker, koboi, desain produk*

PENGANTAR

Akhir-akhir ini industri pariwisata banyak berkembang, hampir semua negara banyak menggali potensi wisata negaranya untuk dijual pada para wisatawan asing. Indonesia dengan keanekaragaman budaya dan alamnya juga tidak lepas dari program tersebut, mengingat banyaknya target wisata andalan yang sering menjadi sasaran para turis asing seperti Bali, Yogyakarta, dan Toraja. Semakin menggeliatnya pariwisata baik wisatawan nusantara (winus) maupun wisatawan mancanegara (wisman), membuat pemerintah Indonesia menargetkan peningkatan 14,11% di tahun 2013. Angka peningkatan kunjungan winus dan wisman didorong upaya kreatif pemerintah dalam hal mega *event* promosi Indonesia dan digelarnya sejumlah *event* Internasional baik di dalam negeri maupun luar negeri (Global magazine : 2013).

Meningkatnya jumlah para wisatawan juga diikuti dengan kemunculan wisatawan muda yang mandiri, bebas, dan *low budget* untuk mengunjungi daerah-daerah di berbagai negara yang disebut dengan *backpacker*. Di Indonesia *trend* keberadaan *backpacker* berkembang tahun 2000-an. *Backpacker* merupakan orang yang melakukan perjalanan dengan tas punggung dari satu kota ke kota lain baik di luar negeri maupun dalam negeri dengan biaya yang terjangkau. Perjalanan wisata yang dilakukan oleh *backpacker* di motivasi oleh keinginan kuat budaya dunia (Maoz dan Gurion,2006). Menurut Priharseno (2013) dalam artikel di www.travel.kompas.com berjudul *Jalan Jaksa, Incaran para Backpacker di Jakarta* menjelaskan bahwa *backpacker* berusaha berbaur dengan masyarakat sekitar untuk merasakan atmosfer khas dari tempat tujuannya dalam waktu yang relatif lebih lama dibanding berwisata pada umumnya.

Ransel punggung para *backpacker* berisikan perlengkapan sederhana seperti pakaian, tempat makan, *sleeping bag*, dan sebagainya yang berguna dalam melakukan perjalanan. Para *backpacker* mengatur rencana perjalanannya (destinasi) sendiri, aktivitasnya melakukan perjalanan ke suatu tempat yang menarik, jarang dikunjungi orang banyak, berinteraksi dengan penduduk lokal (Hyde & lawson, 2003), menginap dirumah penduduk, perjalanan yang sulit dijangkau dan terkadang tidak mungkin didapatkan apabila menggunakan jasa

paket wisata. *Backpacker* yang awalnya merupakan kegiatan berekreasi menggunakan tas punggung dan peralatan *camping* berkembang menjadi *trend* gaya hidup bagi yang ingin merasakan petualangan dan pengalaman yang tidak biasa serta manfaat yang lebih, tidak hanya sebagai wisatawan saja tetapi berorientasi terhadap pengaturan anggaran.

Dalam melakukan aktivitas selama *traveling*, sering kali seorang *backpacker* memerlukan peralatan atau mengambil sesuatu yang dibutuhkan dari dalam tas ransel misalnya wadah minum, *gadget*, kompas, peta, pasport, visa hingga belati dan kemudian memasukkan kembali ke dalam tas ransel. Aktivitas tersebut membuat *backpacker* untuk berhenti kemudian menurunkan *backpack*, mengambil peralatan (peta, botol minum dan snack) dari dalam tas kemudian memasukkan lagi ke dalam tas. Hal ini cukup memakan waktu dan cenderung merepotkan mengambil barang yang sudah di *packing* kemudian mengaturnya kembali dan melanjutkan perjalanan. Untuk mewadahi kebutuhan tersebut, para *backpacker* biasanya memuatnya di dalam wadah tersendiri sehingga praktis untuk mengambil peralatan ataupun kebutuhan tersebut ke dalam tas lain yang lebih kecil dibanding tas punggung. Di sisi lain, para *backpacker* sudah menggunakan tas punggung masih dibebani dengan satu tas lagi yang harus dibawa. Secara psikologis dirasakan kurang praktis jika membawa dua buah tas belum lagi resiko tertinggal disuatu tempat maupun apabila menjadikan satu tempat di dalam *backpack*, oleh karena diperlukan sarana membawa yang praktis yang merupakan pelengkap berbusana bagi para *backpacker*. Bukan hanya sebagai sarana membawa saja tetapi merefleksikan *backpacker* itu sendiri dengan memperkuat jiwa petualang (*sensation seeking*) dan daya untuk mempertahankan diri yang tinggi (*survive*) seorang *backpacker*.

Backpacker dalam melakukan aktivitas *traveling* selalu membawa peralatan dan kebutuhan yang diperlukan selama perjalanan, sehingga *backpacker* membutuhkan salah satu peralatan ataupun sesuatu di dalam tasnya sangat memakan waktu jika harus menurunkan tas ataupun membongkar tas *backpacker* kemudian menaruhnya kembali ke dalam tas. sehingga dibutuhkan suatu sarana pembawa yang mempermudah dan nyaman mengambil peralatan dan menaruhnya

kembali. Tidak hanya sebagai sarana pembawa tetapi sekaligus juga menambah nilai lebih dari perlengkapan busana backpacker yang mencitrakan gaya hidup *backpacker* sejati.

Trend gaya hidup berpetualang tersebut sangat erat dengan citra maskulin, sehingga dalam rancangan desain perlengkapan para backpacker dibutuhkan adanya *image* (citra). Dalam proses desain perlengkapan backpacker ini mengacu pada citra petualang dari dunia barat yaitu *cowboy* (penggembala sapi di Amerika). Gambaran lelaki sejati yang mempunyai karakter kasar dan pemberani terhadap berbagai rintangan alam dengan menunggang kuda. Gaya hidup koboi tersebut sehingga sekarang masih menjadi *trend* di kalangan anak muda yang cenderung ingin bebas dari kekangan, sehingga berbagai atribut koboi tersebut masih banyak dijumpai pada era sekarang ini. Kegiatan *traveling* dari para *backpacker* tersebut sangat membutuhkan perlengkapan/sarana yang memudahkan untuk mewartakan kebutuhannya yang sering digunakan, bukan lagi membawa tas tambahan yang merepotkan tetapi sebagai sarana pelengkap yang menyatu dengan busana yang dikenakan oleh para *backpacker*. Untuk itu dibutuhkan adanya penelitian tentang desain sarana pelengkap busana *backpacker* sekaligus sarana membawa yang memudahkan para *backpacker* yang maskulin/macho dengan mengambil citra petualang yang terinspirasi dari koboi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, di mana populasi dan sampel yang digunakan tidak ditekankan pada jumlah banyaknya objek yang diteliti, tetapi lebih ke upaya penggalian nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Analisis kualitatif merujuk pada sumber yang terpercaya di mana sumber tersebut mewakili keseluruhan.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi dan studi literatur pada *backpacker* yang menjadi gaya hidup wisatawan muda akhir-akhir ini. Dari observasi kebutuhan *backpacker* dapat diketahui dalam melakukan sebuah perjalanan haruslah memenuhi kepraktisan dalam membawa semua peralatan dan kebutuhan yang diperlukan selama melakukan aktivitas *backpacker*. Studi literatur

digunakan untuk mencari data pustaka tentang kegiatan *backpacker* dan juga untuk mendapatkan data tentang koboi yang akan digunakan untuk *image* desain yang ditampilkan.

Metode perancangan yang digunakan adalah eksperimen desain. Metode perancangan berdasarkan kasus *backpacker* yaitu :

1) *Brainstorming*

Proses ini digunakan untuk mendapatkan berbagai ide-ide kreatif dalam perancangan, supaya dapat digali berbagai kemungkinan inspirasi dan bentuk.

2) *Image board*

Proses ini digunakan untuk mendapatkan gambaran *image* (citra) dari produk yang ditampilkan. *Image* yang dimunculkan adalah *image* koboi.

3) *Analisa image*

Dari *image* koboi yang ditampilkan kemudian dianalisa supaya didapat karakter garis, warna, bidang, dan tekstur yang mewakili.

4) *Stilasi*

Proses ini digunakan untuk mendapatkan kesederhanaan bentuk.

5) *Sketsa*

Proses sketsa dilakukan untuk mencari berbagai alternative gambaran desain.

6) *Studi model*

Proses ini untuk mendapatkan gambaran visual secara 3 dimensi.

7) *Final design*

Proses ini adalah penemuan bentuk desain terakhir yang dipilih, dan dilengkapi dengan gambar teknik.

8) *Prototyping*

Proses ini adalah visualisasi akhir dari desain dengan mempergunakan ukuran 1:1 dan menggunakan material asli sesuai yang direncanakan.

survive dengan alam sekitar, sehingga konsep desain “Cowboy” terpilih sebagai desain pelengkap busana *backpacker* yang dapat juga berfungsi sebagai sarana membawa.

Image Board





Penyusunan *image board* tentang *cowboy* dilakukan dengan mengumpulkan hal-hal yang berhubungan dengan *cowboy* yang meliputi gambar ataupun foto yang didapat dari buku, majalah, maupun hasil pencarian di internet. Semua gambar/foto tersebut disusun dalam sebuah media yang disusun sedemikian rupa supaya didapat *mood* yang sesuai dengan citra produk yang akan ditampilkan.



Gambar 2. *Mood board cowboy* desain sarana pelengkap busana *backpacker*

Dari gambar 2 di atas dapat dilihat bagaimana komposisi penyusunan *image cowboy* didapat secara visual sehingga perancang dapat menggunakan kepekaannya dan kreatifitasnya. Susunan gambar dibuat bebas dan ekspresif sehingga didapat nuansa, rasa, dan kesan yang muncul. Ketegasan garis dan lengkung organik makhluk hidup kuda, penunggang kuda, bidang dan warna yang dominan dijadikan dasar dalam melakukan analisa *image*.

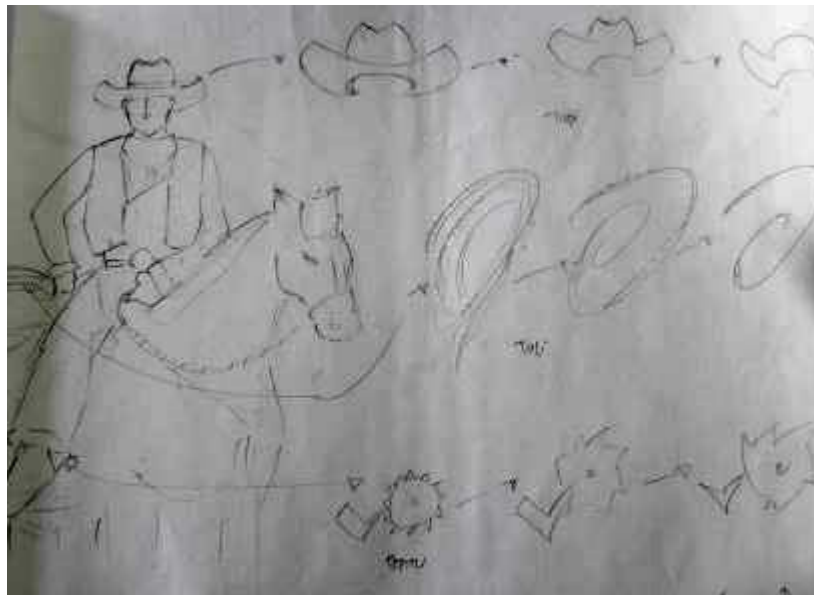
Tabel 1. Analisa *image board cowboy*

NO	ANALISIS	COWBOY
1	garis	
2	Bidang	
3	Warna	
4	Tekstur	

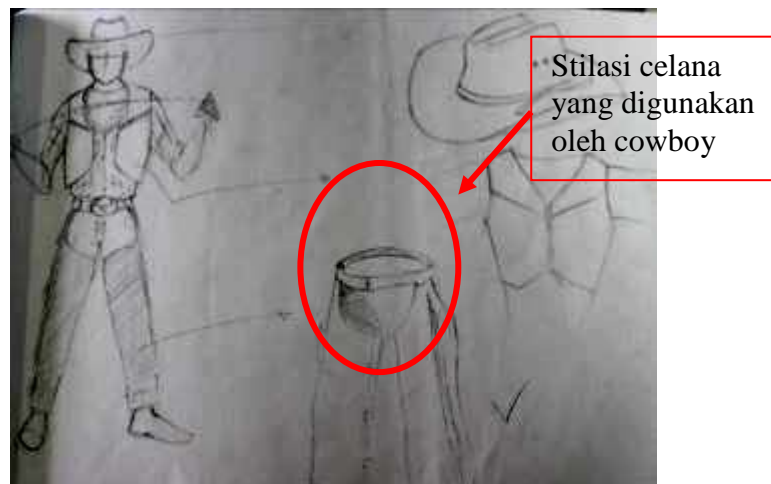
Berdasarkan dari table di atas akhirnya bisa didapat karakter garis, bidang, warna, dan tekstur yang diinginkan, sehinggadalam hal ini *image cowboy* dapat diwakili dengan warna-warna alam coklat, ditunjang dengan karakter garis lengkung serta bentuk bidang lengkung yang tegas, dan tekstur material yang kasar atau berpori.

Stilasi

Stilasi merupakan tahapan berikutnya dari studi image mengenai konsep yang telah dipilih. Stilasi merupakan penyederhanaan dari obyek yang dijadikan konsep desain dengan melakukan tahap perubahan-perubahan atau penyesuaian tanpa meninggalkan karakter dasar dari obyek yang telah dijadikan konsep desain.



Gambar 3. Stilasi konsep *cowboy*



Gambar 4. stilasi celana *cowboy*

Dari gambar 3, dapat dilihat proses penyederhanaan bentuk dari bentuk topi koboi, tali laso dan juga *gear* (roda gigi) yang terdapat pada sepatu koboi. Langkah pembuatan gambar stilasi adalah menentukan pilihan obyek *cowboy*, di cari obyek yang mewakili koboi tersebut tanpa harus memperlihatkan keseluruhan dari koboinya. Pada gambar 4, terlihat salah satu bagian dari pelapis celana yang distilasi dengan tetap mempertahankan bangun dasar dari pelapis celana. Pada bagian stilasi pelapis celana inilah yang dikembangkan menjadi desain wadah perlengkapan *backpacker*.

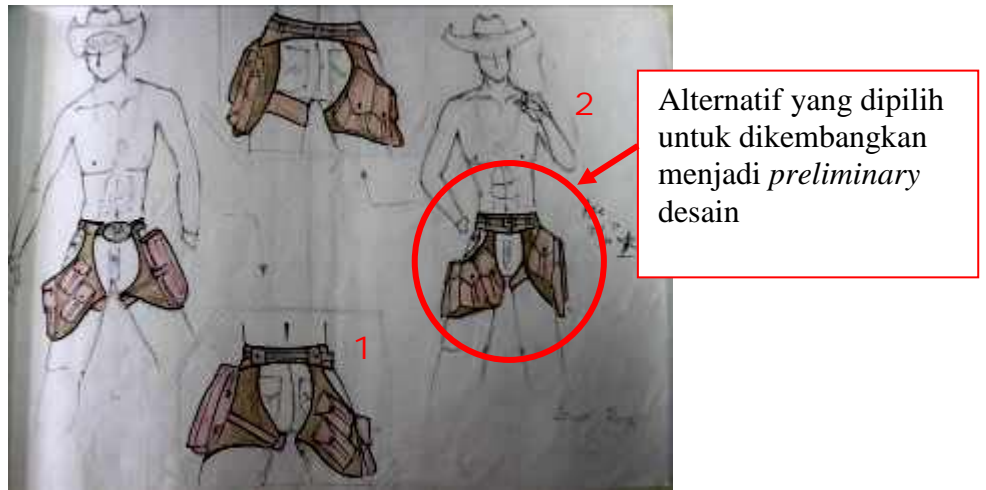
Tabel 2. Analisis karakter stilasi *cowboy*

No	Bagian yang di stilasi	kelebihan	kelemahan
1	Topi <i>cowboy</i>	Terletak di atas kepala sebagai penanda ciri khas, apabila didesain merupakan posisi yang langsung dapat dilihat.	Tidak bisa digunakan sebagai sarana untuk membawa peralatan <i>backpack</i> .
2	Rompi <i>cowboy</i>	Dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembawa dengan saku-saku yang ada di rompi.	Menambah beban pada bahu karena sudah menggandung tas punggung. Secara ergonomi akan mempercepat kelelahan.
3	Celana <i>cowboy</i>	Dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembawa kebutuhan <i>backpaker</i> yang sering digunakan dan tidak menghambat gerak karena menempel pada bagian bawah dari tubuh.	Menentukan prioritas perlengkapan yang akan dibawa supaya tidak menghalangi waktu duduk ataupun berjalan.

Berdasar dari tabel 2 di atas, maka dapat diketahui bagian-bagian dari koboi yang menarik untuk ditampilkan, sehingga untuk stilasi gambar yang akan digunakan sebagai busana pelengkap backpacker adalah celana *cowboy*.

Sketsa Desain

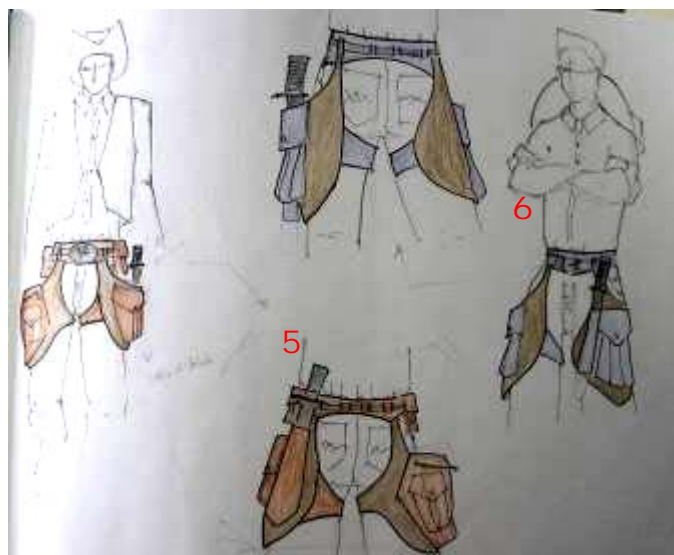
Sketsa merupakan kemampuan untuk mengeksplorasi lebih banyak lagi alternatif perancangan mengenai desain pelengkap busana backpacker dengan konsep *cowboy* dengan cara mengeksplorasi bentuk yang merupakan tahap penting proses desain produk. Sketsa ini akan membantu mengkomunikasikan ide dari desain pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy* secara visual dan cepat.



Gambar 5. Alternatif desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*

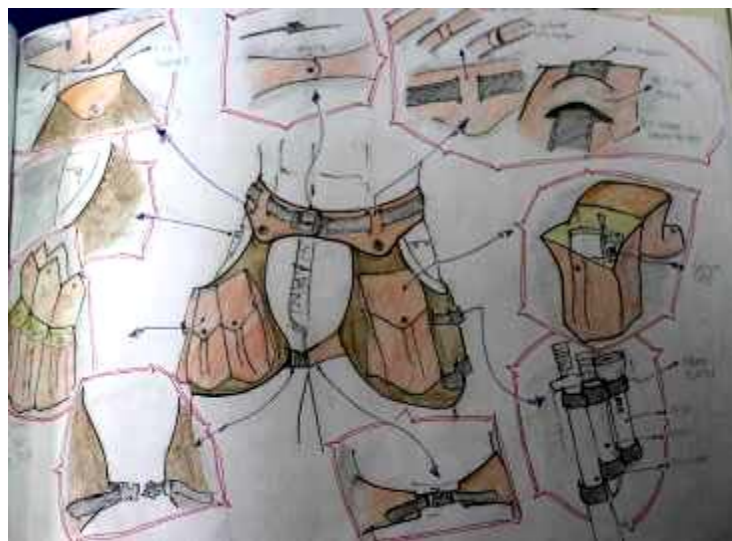


Gambar 6. Alternatif desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*



Gambar 7. Alternatif desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*

Dari enam alternatif desain sarana pelengkap busana *backpacker* seperti yang terlihat pada gambar 5,6, dan 7 di atas, dipilih alternatif yang ke dua dengan pertimbangan utama yaitu, aktivitas yang dilakukan backpacker menggunakan peralatan tersebut untuk bagian depan peralatan elektronik untuk menjaga keamanan dan yang sering kali digunakan.



Gambar 8. Detail desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*



Gambar 9. Detail desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*

Konfigurasi peralatan yang tingkat pemakaiannya lebih jarang diletakan di saku yang ada dibelakang busana pelengkap backpacker seperti terlihat pada gambar 8. Untuk sesuatu yang membutuhkan tingkat pengawasan yang lebih

tinggi seperti belati, maka diletakan di bagian samping supaya dekat dengan jangkauan tangan dan tidak membahayakan pengguna ketika berjalan. Detail konfigurasi peletakan atribut *backpacker* seperti yang telah representasikan melalui gambar 9 di atas, desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy* sebagai berikut: tiga kantong yang terletak di paha kiri, merupakan sarana membawa perlengkapan P3K, tali dan kompas, sedangkan yang di sebelah kanan depan untuk membawa peralatan elektronik/gadget dan di bagian belakang kantong tersebut terdapat tali elastis untuk membawa tongkat, belati ataupun senter untuk memudahkan tangan kanan mengambil peralatan tersebut. Detail bagian belakang dimanfaatkan untuk konfigurasi membawa minum maupun makanan ringan.

Studi Model

Proses studi model dilakukan sebagai pembuktian dari visualisasi dua dimensi ke visualisasi tiga dimensi seperti pada gambar di bawah.



Gambar 10. studi model desain sarana pelengkap busana *backpacker*

Studi model ini berguna untuk mengecek desain produk awal secara fungsi, kegunaan, ergonomi, proporsi dan konsep bentuk dan pengembangan konsep desain. Studi model membantu dalam representasi final sebelum *prototyping*, pembuatan model menggunakan material kertas ataupun yang dapat di bentuk sebagai gambaran tiga dimensi dari sketsa yang terpilih, dapat berupa dimensi model 1 : 1 maupun terskala sebagai evaluasi dari desain awal.

Desain Final

Desain final dibuat berdasarkan pada analisa pemilihan sketsa setelah diuji dengan studi model, desain final dibuat gambar perspektif, gambar tampak, dan gambar ukuran, supaya dapat dipahami skala ukuran dan penampilan dari berbagai sudut pandang. Gambar perspektif digunakan sebagai visualisasi secara detail baik itu material dan warnanya.



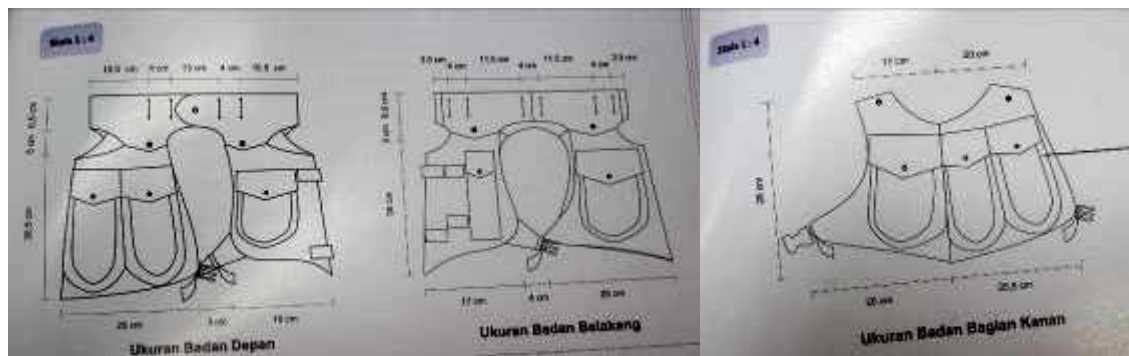
Gambar 11. Gambar perspektif desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*



Gambar 12. Gambar tampak desain sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy*

Seperti terlihat pada gambar 11 di atas, gambar perspektif sarana pelengkap busana tersebut menunjukkan proporsi dan bentuk yang tampil dari inovasi desain wadah perlengkapan untuk bepergian. Detail kantong-kantong

ditujukan untuk wadah berbagai kebutuhan yang sifatnya mendadak seperti dompet, uang receh, rokok, korek, dan kamera digital.



Gambar 13. Gambar ukuran desain sarana pelengkap busana *backpacker*

Selanjutnya diperlukan adanya gambar ukuran yang dapat menunjukkan dimensi sehingga desain dari sarana pelengkap backpacker tersebut bisa dibuat pola. Selain itu adanya gambar ukuran tersebut bertujuan untuk mengkomunikasikan ide ke orang lain. Dimensi/ukuran dalam gambar teknik diatas didapat dari antropometri dimensi manusia. Nilai *persentil* data yang diambil adalah 95% pria dengan tujuan supaya mayoritas pengguna *backpacker* yang ada dapat mempergunakan sarana pelengkap busana *backpacker* dengan konsep *cowboy* tersebut dan mayoritas pengguna adalah yang mempergunakan desain tersebut adalah kaum pria meskipun kaum wanita juga membunyai hobi *backpack*. Pada bagian lebar panggul menggunakan *persentil* 95% wanita karena lebar panggul wanita lebih besar yaitu 392 mm ditambah dengan clearance sehingga didapat ukuran 402 mm. Untuk dimensi saku disesuaikan dengan kebutuhan peralatan yang dibawa dan lebar telapak tangan (sampai ibu jari) *persentil* 95% pria 82 mm ditambah clearance menjadi 105 mm akan tetapi untuk mengorganizing peralatan tertentu disesuaikan dimensi alat tersebut sebagai tindakan pengamanan.

Prototype

Prototype secara umum merepresentasikan produk dari gambar teknik dengan skala 1:1 yang dapat dioperasikan seperti halnya produk jadi. Material yang digunakan sesuai dengan desain pelengkap busana backpacker dengan

konsep koboi yaitu material asli kulit. Material kulit *box* samak chrome dikombinasi dengan kulit suede digunakan dalam pembuatan *prototype* ini, karena adanya tekstur serabut pada kulit suede tersebut cocok dengan tema desain yang bernuansa petualang.



Gambar 14. Prototype desain sarana pelengkap busana *backpacker*

KESIMPULAN

Proses perancangan desain sarana pelengkap busana untuk *backpacker* ini memerlukan tahapan proses sejak munculnya ide koboi yang bisa menjawab permasalahan kalangan *backpacker* yang memerlukan sarana pembawa barang alternatif yang dapat ditaruh di pinggang dan memiliki *visual look* seperti koboi yang macho. Ide tersebut ditindaklanjuti dengan penyusunan image board yang kemudian dilakukan stilasi supaya didapat kesan koboi yang diinginkan. Proses sketsa perlu ditindaklanjuti dengan melakukan studi model untuk menganalisa bentuk secara tiga dimensi, sehingga didapat desain final yang terbaik.

Desain sarana pelengkap busana untuk *backpacker* ini bisa menjadi jawaban untuk mawadahi kebutuhan para *backpacker* dalam penyusunan barang di dalam wadah tersendiri sehingga praktis untuk mengambil peralatan ataupun kebutuhan tersebut kedalam tas lain yang lebih kecil dibanding tas punggung. Selain itu desain sarana pelengkap busana ini lebih praktis jika dibandingkan dengan membawa dua buah tas. Nilai tambah dari produk yang dibuat juga memberi citra *visual look* yang berbeda bagi penggunanya, karena ditampilkan citra koboi yang cinta petualangan, macho dan berani.

DAFTAR PUSTAKA

- Baxter, M. 1995. *Product Design*. TeNeues Publising Group
- Bramston, D. 2008. *Basic Product Design: Idea Seaching*. AVA Publishing. Lausanne
- Dormer, P. 1991. *The Meaning Of Modern Design*. Thames & Hudson. London
- Fiell, C and Fiell P. 2006. *Design Handbook (Icons)*. Taschen. Koln.
- Julier, G.2000. *The Culture of Design*. Sage Publication. London
- Nurmianto, Eko. 2008. *Ergonomi: Konsep Dasar & Aplikasinya Edisi Kedua*. Guna Widya. Jakarta.
- Pheasant, S. 1986. *Body Space : Anthropometri, Ergonomics and Design..* Taylor and Francis. London

Rodgers, Paul dan Alex Milton. 2011. *Product Design*. Laurence King Publishing Ltd. London