

PERANCANGAN BUSANA ACTIVEWEAR WANITA UNTUK MENUNJANG OLAHRAGA ZUMBA DI KOTA BANDUNG

Siti Agtrianov Meytau, Widia Nur Utami Bastaman M.Ds.

Telkom University, Bandung, Indonesia

agtrianov@student.telkomuniversity.ac.id ,widianur@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Masyarakat kota Bandung mulai mengenal olahraga Zumba sejak tahun 2012, karena munculnya tren gaya hidup sehat, maka masyarakat Kota Bandung mulai menyadari betapa pentingnya manfaat dari berolahraga Zumba. Dengan adanya tren gaya hidup sehat, bermunculan studio-studio untuk kelas olahraga Zumba, peminat dari tren gaya hidup sehat ini merupakan masyarakat perkotaan yang memiliki aktivitas padat. Mereka menyadari bahwa dengan mengikuti kelas olahraga Zumba dapat meningkatkan sistem imun kekebalan tubuh sehingga tidak mudah terserang penyakit. Hal ini menjadi alasan bagi peneliti dalam mengembangkan busana *activewear* dengan menerapkan karakter dari Zumba, yaitu *color ful* dan warna yang bertabrakan. Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan menganalisis data melalui studi literatur, wawancara terhadap peserta Zumba dan ZIN (*Zumba Instructor Ntework*), observasi mendatangi studio Zumba dan acara Zumba di Kota Bandung, data jurnal serta melakukan tahapan proses perancangan dengan menggunakan metode SCAMPER serta mendesain busana *activewear*. Dalam tahapan perancangan penelitian ini dibagi menjadi 3 proses yaitu , proses perancangan awal, lanjutan dan proses perancangan akhir. Perancangan untuk penelitian berkonsepkan *color blocking* yang terinspirasi dari gedung Creative Hub Bandung. Gedung creative HUB dipilih karena memiliki konsep yang serupa, yaitu *color blocking*. Kenyamanan dan fleksibilitas adalah hal utama bagi perancangan busana *activewear*. 3 desain *activewear* akan dirancang menggunakan *material* sesuai dengan kebutuhan dari peserta Zumba yaitu, baby terry dan lycra katun serta beberapa *material* yang akan dijadikan sebagai kombinasi *material*, berupa lycra nylon, furing, dri fit dan parasut mayer.

Kata Kunci : Gaya hidup sehat, zumba, *activewear*.

Abstract

The people of Bandung have been familiar with the sport of Zumba since 2012, due to the emergence of a healthy lifestyle trend, the people of Bandung have begun to realize how important the benefits of exercising Zumba are. With the trend of a healthy lifestyle, studios have sprung up for Zumba exercise classes, enthusiasts of this healthy lifestyle trend are urban communities who have dense activities. They realized that taking a Zumba exercise class could boost their immune system so they are less susceptible to disease. This is the reason for researchers in developing activewear clothing by applying the characters from Zumba, namely color full and colors that collide.

In this study, data collection used qualitative methods by analyzing data through literature studies, interviews with Zumba and ZIN (Zumba Instructor Network) participants, observations visiting the Zumba studio and Zumba events in Bandung City, journal data and carrying out the stages of the design process using the SCAMPER method. as well as designing activewear clothing. In the design stage of this research, it is divided into 3 processes, namely, the initial design process, the advanced design process and the final design process. The design for the research has the concept of color blocking which was inspired by the Creative Hub Bandung building. Creative HUB building was chosen because it has a similar concept, namely color blocking. Comfort and flexibility are the main things for activewear fashion design. 3 activewear designs will be designed using materials according to the needs of Zumba participants, namely baby terry and cotton lycra as well as several materials that will be used as material combinations, in the form of nylon lycra, furing, dri fit and parachute mayer.

Key Words : Healthy Lifestyle, Zumba, *activewear*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

sebanyak 58% masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki keinginan untuk melakukan olahraga lebih banyak (Mudassir 2018). Masyarakat di perkotaan berusaha meminimalisir berbagai resiko penyakit untuk dapat menikmati dan menjalankan aktivitas hidup. Salah satu kota besar di Indonesia yang menerapkan tren gaya hidup sehat adalah Kota Bandung. Dengan adanya tren gaya hidup sehat, masyarakat Kota Bandung mulai mengkonsumsi makanan sehat dan mengikuti aktivitas olahraga. Banyak komunitas olahraga yang berdiri di kota Bandung, salah satunya komunitas Zumba. Olahraga Zumba adalah olahraga yang terdiri dari berbagai variasi tarian bergaya Latin yang menggabungkan unsur tarian lain seperti, *meringue*, *pop*, *reggaeton*, *cumbia*, *mambo*, *salsa*, *flamenco*, rumba, dan *calypso*. Olahraga Zumba menjadi *trend* gaya hidup sehat masyarakat Kota Bandung sekarang ini karena gerakannya merupakan gabungan dari berbagai jenis tarian dan disertai dengan irama musik, sehingga penikmat Zumba dapat terhindar dari kebosanan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta Zumba reguler yang dilakukan penulis, peserta yang mengikuti olahraga Zumba rata-rata adalah wanita berusia 25-38 tahun, yang merupakan karyawan swasta dan wiraswasta. Karena memiliki rutinitas yang padat, maka dari itu mereka memilih waktu setelah pulang kerja untuk olahraga Zumba. Olahraga Zumba dipilih karena dianggap dapat membentuk tubuh dan membakar kalori dengan waktu cepat, olahraga ini juga dianggap olahraga yang menyenangkan karena diiringi dengan musik serta gerakan yang membuat semangat dan berenergi. Menurut (Giang, 2013) pakaian adalah hal yang sangat penting untuk olahraga Zumba, pakaian Zumba tidak dibuat dengan warna-warna yang gelap seperti pakaian yoga, namun dibuat dengan warna yang cerah dan bermotif. Ini membuat pernyataan bahwa dengan warna-warna yang cerah, kami tidak perlu menyembunyikan sesuatu seperti yang lain dan dapat

mengekspresikan diri. Berdasarkan hasil dari pengamatan penulis, bahwa masih kurangnya *brand* lokal yang menyediakan busana *activewear* untuk Zumba dengan mempertahankan ciri khas dari olahraga Zumba. Banyak di pasaran yang menyediakan busana *activewear* dengan konsep seperti pakaian olahraga yoga yang memiliki warna netral dan monochrome.

Dengan adanya fenomena gaya hidup sehat dan belum banyaknya *brand* lokal *activewear* yang *support* kebutuhan Zumba, oleh karena itu penulis melihat adanya peluang untuk membuat busana *activewear* yang memiliki variasi desain untuk menunjang rutinitas bagi kebutuhan wanita yang aktif mengikuti olahraga Zumba.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana fenomena berkembangnya olahraga Zumba di Kota Bandung?
2. Bagaimana mengembangkan variasi busana *activewear* wanita untuk peserta Zumba di pasaran?
3. Bagaimana merancang desain busana *activewear* wanita untuk peserta Zumba di Kota Bandung?

BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini menjadi lebih fokus, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Melakukan riset terhadap wanita peserta Zumba di Kota Bandung dalam kurun waktu 2020-2021.
2. Melakukan pembatasan riset yang hanya mengacu terhadap busana *activewear* khusus wanita.
3. Target market hanya ditujukan kepada wanita peserta Zumba di kota Bandung

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Mempelajari fenomena berkembangnya olahraga Zumba di Kota Bandung .
2. Menciptakan variasi busana *activewear* lokal untuk peserta Zumba di Kota Bandung.
3. Merancang busana *activewear* yang di wujudkan sesuai dengan karakter olahraga Zumba

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan mengenai fenomena berkembangnya olahraga Zumba di Kota Bandung.
2. Memberikan variasi desain produk busana *activewear* wanita untuk Zumba.
3. Bertambahnya *brand* busana *active-wear* lokal khusus wanita.

METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Studi Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber berupa jurnal, buku, dan beberapa dokumen dan informasi dari internet berupa website dan artikel untuk memperoleh data yang dapat membantu penelitian ini.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mendatangi studio Zumba di Kota Bandung dan melalui sosial media studio Zumba, juga mendatangi acara Zumba untuk mencari tahu karakter dari peserta Zumba sendiri, dan meneliti busana yang digunakan oleh peserta Zumba, mulai dari mencari tahu Bahan bahan yang digunakan, teknik yang dipakai, warna dan motif yang disukai.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada *ZIN (Zumba Instructor Nation)* untuk mengetahui lebih *detail* yang tidak dapat didapatkan dari sumber lain mengenai asal usul Zumba, bagaimana Zumba data ke Kota Bandung serta busana yang digunakan pada saat beraktivitas diluar Zumba dan pada saat melakukan Zumba. Sedang wawancara kepada peserta Zumba dilakukan untuk mengetahui karakter, aktivitas sehari-hari serta busana yang digunakan pada saat beraktivitas diluar Zumba dan pada saat melakukan Zumba.

4. Tahapan perancangan

Melakukan proses tahapan perancangan yang di bagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahapan perancangan awal yang terdiri dari konsep perancangan, analisa brand pembeding, deskripsi konsep, konsep imageboard, customer profile dan konsep lifestyle board. Pada tahapan perancangan lanjutan terdiri dari 10 sketsa desain awal, 5sketsa desain lanjutan, data eksplorasi Bahan, perubahan desain, sketsa terilih dan *production sheet*. Dan ada tahapan perancangan akhir yang terdiri dari teknis vendor.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Studi Literatur

a. Zumba

Menurut (Gunawan,2015) senam Zumba menjadi *trend* gaya hidup masyarakat sekarang ini karena gerakannya merupakan gabungan dari beberapa jenis tarian dan disertai dengan irama musik, sehingga penikmat Zumba dapat terhindar dari kebosanan. Gerakan senam Zumba terdiri dari berbagai variasi tarian bergaya Latin yang menggabungkan unsur tarian lain seperti, *meringue, pop, reggaeton, cumbia, mambo, salsa, flamenco, rumba, dan calypso*. Gerakan senam Zumba dirancang untuk dilakukan berulang kali dengan menggerakkan sebagian besar otot tubuh, sehingga bermanfaat melancarkan peredaran

darah dan oksigen ke seluruh tubuh dan meningkatkan detak jantung (Adrian, 2018).

b. Activewear

Activewear merupakan pakaian yang mengacu pada kenyamanan, fungsi dan Bahan 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 *Bahan, cutting*, serta *siluet* yang lebih menekankan pada segi fungsi, jenis pakaian *activewear* mengutamakan fungsi untuk olahraga yang kemudian dengan kenyamanan dan gayanya bertransisi menjadi pakaian kasual yang mana gaya, Bahan, komposisi potongan pakaianya dapat digunakan untuk kegiatan bersosialisasi. *Activewear* mengacu pada *Bahan* yang memiliki daya pakai yang lama.

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 trend yang mulai populer di 1980-an, *activewear* mulai memiliki karakter *sporty chic* dari penduduk kota, *activewear* merupakan busana yang mereka kenakan setiap hari (Steel, 2005).

c. Scamper

Scamper adalah teknik yang dapat digunakan untuk memicu kreativitas, teknik membuat daftar tujuan umum dengan cara memacu pertanyaan. Metode ini diciptakan oleh Alex Osborn dan disusun kembali oleh Bob Eberle di awal 70-an.

HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

Untuk memperoleh data observasi lapangan penulis mengunjungi studio Zumba dan 1 *event* Zumba yang berada di Cihampelas *mall* Bandung. Tujuannya untuk mendapatkan data yang cukup relevan dengan *ZIN (Zumba Instructor Network)* langsung.

a. ASAL-USUL ZUMBA

- Dikota Bandung olahraga Zumba pertama kali diperkenalkan pada tahun 2012 oleh Maikel Roni yang merupakan seorang instruktur Zumba dan Salsa di Gold Gym Bandung. Rata-rata menjadi seorang *ZIN (Zumba Instructor Network)* adalah pekerjaan tetap. Di Indonesia sendiri sampai saat ini banyak sekali yang minat untuk mengikuti olahraga Zumba dan menjadi seorang *ZIN (Zumba Instructor Network)*.

- Olahraga Zumba dipilih karena olahraga yang menyenangkan dengan iringan musik yang berbeda-beda serta gerakannya yang sudah terbukti dapat membakar kalori dengan waktu yang singkat. Dengan iringan dari berbagai macam musik membuat seseorang yang mengikuti olahraga Zumba tidak akan merasa bosan.

- Olahraga Strong Nation adalah olahraga yang berbeda, dimana Strong Nation memiliki gerakan yang lebih berat seperti *push up, sit up*, dll dan tidak berbasis *dance*, sedangkan Zumba yaitu olahraga yang terdiri dari berbagai macam tarian.

b. GAYA BERPAKAIAN *ZIN (Zumba Instructor Network)* DAN PESERTA ZUMBA

- Kenyamanan pada pakaian Zumba adalah hal yang utama dan penting bagi *ZIN* dan peserta Zumba, memiliki bahan pakaian yang menyerap keringat serta tidak menyulitkan pengguna untuk bergerak bebas karena olahraga Zumba termasuk jenis olahraga yang banyak bergerak.
- Rata-rata *ZIN* dan peserta Zumba menyukai pakaian Zumba yang simple namun tetap terlihat sisi dari olahraga Zumba serta tidak menggunakan motif-motif yang berkesan ramai.
- Produk seperti sportbra, legging, dan t-shirt adalah produk yang paling sering digunakan saat olahraga Zumba karena simple dan nyaman.



Gambar 1 Wawancara dengan beberapa ZIN

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

PERKEMBANGAN PRODUK BUSANA ACTIVEWEAR ZUMBA DI INDONESIA

Di Indonesia, busana *activewear* mencatat mengalami peningkatan sebanyak 10% pada tahun 2013 dan diprediksi akan semakin mengalami peningkatan. Peningkatan minat busana *activewear* ini dipengaruhi oleh adanya fenomena tren gaya hidup sehat masyarakat. Pada saat ini masyarakat di perkotaan mengalami perubahan hidup yang semakin kompleks, rutin, dan padat karena perubahan zaman. Maka dari itu masyarakat di perkotaan mencari kegiatan-kegiatan yang dapat membantu menghilangkan stress seperti berolahraga, rekreasi dan belanja. Dengan memiliki rutinitas yang padat, masyarakat mencari kenyamanan selama beraktifitas dalam busana yang mereka gunakan di berbagai tempat (Sihaan,2017).

ANALISA PERANCANGAN

Berdasarkan data yang sudah di analisis, busana *activewear* akan dirancang sesuai dengan ciri khas dari olahraga Zumba dengan menggunakan konsep *color blocking* yang praktis dan dinamis. Warna-warna yang digunakan diambil dari gedung creative HUB Bandung, warna-warna ini dipilih karena sesuai dengan karakter olahraga Zumba. Dari hasil *brand* pembandingan seperti Corenation dan Fabletics, *Bahan* yang akan digunakan untuk produk *activewear* yaitu lycra dan baby terry. Bahan disesuaikan dengan kebutuhan peserta Zumba dimana dari hasil wawancara dan observasi bahwa peserta Zumba memilih busana *activewear* yang nyaman

digunakan dan dapat menyerap keringat dengan baik, karena olahraga Zumba adalah olahraga yang mengeluarkan banyak keringat, serta Bahan yang bersifat fleksibel sebab olahraga Zumba menuntut pesertanya untuk banyak bergerak, maka dengan menggunakan Bahan yang fleksibel akan membuat nyaman bagi pengguna busana tersebut.

TARGET MARKET

Target market yang dituju pada perancangan busana *activewear* ini yaitu masyarakat yang melakukan gaya hidup sehat dengan rutin melakukan aktivitas fisik seperti olahraga Zumba dan mengkonsumsi makanan sehat, khususnya wanita. Target market yang didapat melalui observasi dan wawancara pada Amity Studio, K-Studio, Agne, Tasya dan ZIN serta *sync*.

a. Demografis

- Wanita
- Berumur 25-35 tahun
- Pekerjaan : karyawan swasta, ibu rumah tangga, wirausaha

b. Geografis

- Untuk wanita yang berdomisili di Kota-Kota dengan adanya perkembangan tren gaya hidup sehat, salah satunya seperti Kota Bandung

c. Psikografis

- Wanita dengan semangat yang tinggi
- Disiplin
- *Humble*
- Senang bersosialisasi

PROSES TAHAPAN PERANCANGAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini akan menghasilkan beberapa tahapan perancangan yaitu tahapan perancangan awal, lanjutan dan akhir adalah sebagai berikut :

Proses Tahapan Perancangan Awal

Pada proses tahapan perancangan awal ini yaitu penulis mulai membuat konsep perancangan dengan menggunakan metode SCAMPER , yang terdiri dari konsep perancangan, analisa brand pembeding, deskripsi konsep, konsep *image board*, *customer profile* dan konsep *lifestyleboard*.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, penelitian ini akan menghasilkan sebuah karya menggunakan metode SCAMPER dengan konsep perancangan busana *activewear* yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan wanita peserta Zumba di Kota Bandung yang memberikan variasi desain dan warna busana *activewear*, menggunakan teknik *color blocking*, Bahan lycra dan baby terry yang terinspirasi dari gedung Creative HUB Bandung. Produk pada konsep perancangan ini akan dibuat sesuai dengan hasil data wawancara dan observasi yaitu produk berupa *sport bra*, *short pant*, *short legging*, *sweatpant* dan *tanktop*.

Konsep pada penelitian ini melewati beberapa tahapan proses, diantaranya seperti membuat *market research*, *moodboard*, *lifestyleboard*, pemilihan teknik, desain sketsa, hingga pada proses perancangan produk dengan menggunakan teknik SCAMPER. Konsep dari penelitian ini terinspirasi dari gedung Creative HUB Bandung dengan bergaya *color blocking* dengan tema *Z'trdic*. *Z'trdic* merupakan singkatan dari "Zumba Tertradic yang menceritakan tentang gaya *color blocking* dengan skema warna yang beragam serta menggambarkan gedung Creative HUB Bandung yang memiliki bentuk geometris pada bagian luar gedung dan menggunakan *color blocking*. Untuk pakaian olahraga Zumba juga identik dengan penggunaan warna yang bertabrakan, *colorful*, dan nyentrik. Tema ini sebagai inspirasi untuk perancangan busana *activewear* olahraga Zumba.

Dengan adanya hasil wawancara dan observasi terhadap peserta Zumba di beberapa studio Zumba di Kota Bandung serta observasi terhadap pakaian olahraga Zumba bahwa peserta Zumba lebih mementingkan dari segi kenyamanan pada busana yang mereka gunakan sehingga penulis menciptakan variasi desain busana *activewear* yang sesuai dengan ciri khas dari busana olahraga Zumba yang memiliki ciri khas warna yang bertabrakan, nyentrik, *colorful*. Penulis akan menerapkan teknik *color blocking* dengan inspirasi gedung Creative HUB Bandung, yang akan diaplikasikan pada Bahan spandex cotton, scuba dan spandex balon untuk busana *activewear* yang terdiri dari *sport bra*, *legging*, *tank top*, *crop top* dan *sweatpant*.



Gambar.2 ImageBoard 'Z'trdic'

Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021

Konsep *Z'trdic* (Zumba tetradic) ini merupakan konsep yang terinspirasi dari gedung Bandung creative Hub yang berada di jalan Laswi No. 7 kota Bandung. Gedung ini dibangun untuk menjadi wadah mengembangkan kreativitas, edukasi, dan laboratorium untuk berbagai sektor industri kreatif. Gedung Bandung creative hub dirancang warna warni berarsitektur unik yang menciptakan kesan kreatif dan atraktif (Hartomo, 2017).

Gedung ini dipilih karena memiliki warna pada bagian luar gedung yang cenderung mencolok dengan sentuhan bentuk

geometris dan konsep gedung *color blocking*, karena gedung ini memiliki warna yang mencolok adalah salah satu ciri khas dari pakaian untuk olahraga Zumba, serta teknik yang akan digunakan pada produk adalah *color blocking* yang akan diwujudkan dengan menggunakan teknik jait yang terpisah antar warna dengan bentuk geometris.

Proses Tahapan Perancangan Lanjutan

Setelah melakukan tahapan perancangan awal penulis selanjutnya melakukan tahapan perancangan lanjutan yang terdiri dari 10 sketsa desain awal, 5 desain lanjutan, eksplorasi Bahan, dan 3 desain terpilih. Adalah sebagai berikut:

10 Sketsa Awal

Table 1 Sketsa 10 Desain Awal

No	Sketsa Desain
1	
	<p>Memiliki unsur : <i>Substitute</i> pada kain jaring-jaring dengan tekstur gedung creative HUB. <i>Combine</i> pada kain yaitu jaring-jaring dengan lycra . <i>Adapt</i> pada bagian <i>crop top</i> dengan jaket pada <i>moodboard</i>. <i>Modify</i> pada bagian <i>crop top</i> yang digabungkan dengan <i>sport bra</i> (SCAM).</p>
No	Sketsa Desain
2	

Memiliki unsur : *Substitute* pada kain jaring-jaring dengan tekstur gedung creative HUB. *Combine* pada kain yaitu jaring-jaring dengan lycra . *Adapt* pada bagian *crop top* dengan jaket pada *moodboard*. *Modify* pada bagian *crop top* yang digabungkan dengan *sport bra Put To Another Use* pada bagian bawah *crop top* yang di beri kerutan(SCAMP).

No	Sketsa Desain
3	

Memiliki unsur: *Substitute* pada kain jaring dengan tekstur gedung creative HUB. *Combine* dengan kain jaring-jaring dan spandex cotton pada bagian *crop top*. *Adapt* pada *sweatpant* yang menjadi potongan *loose*. *Modify* *crop top* yang sudah digabungkan dengan *sport bra* (SCAM).

No	Sketsa Desain
4	

Memiliki unsur :*Substitute* pada bagian strap belakang dengan tekstur garis-garis pada *moodboard*. *Combine* pada bagian *short pant* dan legging serta kain parasut mayer dan lycra. *Modify* pada bentuk *sport bra* dan bawahannya . *Adapt* legging panjang pada *moodboard* dengan legging pendek pada desain (SCAM).

No	Sketsa Desain
5	

Memiliki unsur : *Substitute* pada kain jaring-jaring dengan tekstur gedung creative HUB. *Combine* pada kain yaitu jaring-jaring dengan lycra . *Adapt* pada bagian *crop top* dengan jaket pada *moodboard*. *Modify* pada bagian *crop top* yang digabungkan dengan *sport bra*. *Eliminate* bagian *crop top* yang menggantikan *sport bra*. (SCAME).

No	Sketsa Desain
6	

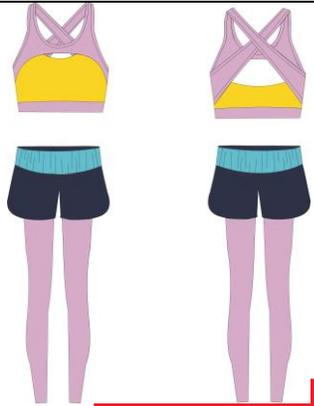
Memiliki unsur : *Adapt* *sport bra* dan legging dari *moodboard*. *Modify* bentuk dan warna *sport bra* dan legging dari *moodboard*. *Eliminate* pada bagian bentuk yang sederhana dan simple dan lebih fokus pada fungsi (AME).

No	Sketsa Desain
7	

Memiliki unsur : *Substitute* pada bagian *sweatpant* dibuat menjadi loose agar pengguna lebih nyaman bergerak bebas. *Combine* pada bagian bahan yang digunakan yaitu dri fit untuk *tank top*, lycra untuk *sport bra* dan baby terry untuk *sweatpant*. *Adapt* bagian *tank top* untuk dijadikan bagian luar *sport bra*. *Modify* warna yang disesuaikan dengan *color pallate moodboard* (SCAM).

No	Sketsa Desain
8	

Memiliki unsur : *Substitute* pada bagian *sweatpant* dibuat menjadi loose agar pengguna lebih nyaman bergerak bebas. *Combine* pada bagian bahan yang digunakan yaitu dri fit untuk *tank top*, lycra untuk *sport bra* dan baby terry untuk *sweatpant*. *Adapt* bagian *tank top* untuk dijadikan bagian luar *sport bra* . *Modify* warna yang disesuaikan dengan *color pallate moodboard* (SCAM).

No	Sketsa Desain
9	
<p>Memiliki unsur : <i>Combine</i> pada short pant dan legging dengan menggunakan bahan parasut mayer dan lycra, bagian <i>sport bra</i> menggabungkan bahan lycra dan spandex cotton. <i>Modify</i> pada <i>sport bra</i> dengan mengubah bagian belakang dibuat tidak terlalu tertutup. <i>Put to another use</i> pada bagian celana, yang bisa menggunakan leggingnya saja atau <i>short pant</i> saja (CMP)</p>	
No	Sketsa Desain
10	
<p>Memiliki unsur : <i>Adapt sport bra</i> dan legging dari <i>modboard</i>. <i>Modify</i> bentuk dan warna <i>sport bra</i> dan legging dari <i>mood-board</i>. <i>Eliminate</i> pada bagia bentuk yang sederhana dan simple dan lebih fokus pada fungsi (AME).</p>	

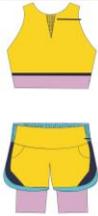
Sumber: Dokumentasi Pribadi,2021

Perubahan Desain

Berdasarkan hasil survey pada Bahan, terdapat beberapa perubahan komposisi warna dan bentuk pada desain. Perubahan tersebut disebabkan yang sudah dipilih terdapat

perubahan desain dan kombinasi warna. Hal tersebut karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu, dari warna Bahan yang tidak tersedia di toko, dan kombinasi warna yang dirasa masih kurang , serta kemampuan vendor penjahit dalam mengerjakannya.berikut 2 desain yang mnegalami perubahan:

Table 2 Perubahan Desain

Sketsa Awal	Perubahan Desain
	
<p>Perubahan pada warna sport bra dari kuning menjadi navy, bagian belakang diubah menjadi X yang menggunakan ban pinggang. Dan untuk short pant menjadi 1 warna dengan kombinasi <i>Bahan</i> pada bagian samping menggunakan <i>Bahan</i> furing/jaring.</p>	
	
<p>Perubahan pada celana dengan merubah kombinasi warna dan bagian bawah celana dikombinasikan dengan <i>Bahan</i> jaring-jaring. Pada strap shoulder diubah menjadi warna kuning.</p>	

Sumber: Dokumnetasi Pribadi, 2021

Sketsa Terpilih

Dari semua sketsa, akhirnya penulis memutuskan untuk memproduksi 3 set busana *activewear*. 3 set busana *activewear* ini dipilih karena dapat mempresentasikan busana *activewear* yang sesuai dengan minat dari pelaku olahraga Zumba di Kota Bandung,

serta memiliki unsur yang sesuai dengan metode SCAMPER Komposisi warna pada busana ini menggambarkan warna-warna pada *moodboard* dengan menggunakan kain lycra dan babyterry serta furing untuk kombinasi *Bahan*. Selain itu ketiga desain terpilih merupakan desain yang paling mudah dan optimal untuk proses produksi yang paling memungkinkan untuk di realisasikan pada saat itu, mulai dari tersedianya warna *Bahan* dipasaran. Penggunaan *Bahan* baby terry, lycra katun dpilih karena sesuai dengan kebutuhan pelaku olahraga Zumba yang cepat menyerap keringat, fleksibel dan nyaman.



Keterangan

3 Desain busana *activewear* ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yang sesuai dengan konsep sebagai berikut :

1. Komposisi warna pada 3 desain terpilih mencakup ke *moodboard*.
2. Jenis pakaian sesuai dengan ciri khas pakaian olahraga Zumba.
3. Bahan yang ada di pasaran.

Jenis pakaian yang sesuai dengan minat target market.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas dalam Laporan Tugas Akhir yang berjudul Pengembangan Busana *Activewear* Wanita Untuk Menunjang Olahraga Zumba Di Kota Bandung dapat disimpulkan bahwa :

1. Adanya fenomena berkembangnya olahraga Zumba, masyarakat di Kota Bandung menyadari bahwa berolahraga sangatlah penting bagi kesehatan. Masyarakat kota Bandung dinilai cenderung memiliki kegiatan yang aktif sehingga memiliki kesadaran untuk menjalani pola hidup sehat dengan cara berolahraga Zumba. Olahraga Zumba dipilih karena Zumba dirasa mampu membakar lemak tubuh dan mengencangkan otot dengan cara yang menyenangkan. Disamping itu musik dan tarian yang menyenangkan dari gerakan Zumba meningkatkan hormon endorfin dalam tubuh sehingga proses pembakaran kalori dengan olahraga aerobik terkesan lebih mudah dan menyenangkan.

2. Penulis mengembangkan variasi desain yang sesuai minat serta kenyamanan pe-

serta olahraga Zumba dengan mengkombinasikan warna yang terinspirasi dari gedung creative HUB Bandung dengan konsep *color blocking*. Karena olahraga Zumba merupakan olahraga yang cukup menguras keringat maka segi kenyamanan pada Bahan pun perlu diperhatikan, Bahan yang memiliki fleksibilitas dan daya serap keringat yang cukup tinggi adalah hal yang paling utama untuk membuat busana *activewear* Zumba.

3. Berdasarkan hasil observasi, penulis merancang dan mempresentasikan busana *activewear* yang sesuai dengan karakter dari olahraga Zumba, yaitu warna yang bertabrakan dan *full color*. Dapat diketahui bahwa olahraga Zumba memiliki ciri pakaian yang *color full*, nyentrik, warna yang bertabrakan serta pakaian yang penuh dengan motif. Dan setelah melakukan wawancara dan observasi terhadap peserta Zumba dan ZIN, bahwa mereka lebih memilih pakaian yang nyaman saat dipakai

Zumba di sanggar senam saya suka kamu (ssk) kota malang tahun 2017.

Larissa, Tiara (2019) "Perancangan Busana Activewear Berdasarkan Sub-Trend Lure Dalam ISPO Textile Trend Forecast S/S 2019" (file:///E:/agtri/TA/journals/17.04.2562_abstraksi%20TIARA%20LARISSA%20ACTIVEWEAR.pdf. Diakses pada 05-8-2021, pukul WIB)

REFRENSI

- 18:32 Bailis, R. (2016). "Why Millennials Love Activewear" - The Numbers Behind This Explosive Growth (www.connexity.com diakses pada 23 Maret 2021)
- Ekmodista, Hana (2020) "Ready-To-Wear" (https://elmodista.com/ diakses pada 3 Desember 2020)
- Gunawan, A., Polii, H., & Pengemanan, D. H. C. (2015). Pengaruh Senam Zumba Terhadap Kebugaran Kardiorespiratori Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2014. *Jurnal E-Biomedik*, 3(1), 1-5. <https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.6605>
- Saya, S., Kamu, S., Kota, S. S. K., & Tahun, M. (2017). Studi tentang nilai kapasitas oksigen maksimal (vo₂ maks) pada komunitas senam