

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan kota yang memiliki kreatifitas yang tinggi, salah satunya di bidang kuliner. Sehingga Bandung kini dikenal sebagai kota wisata kuliner (Nurwitasari, 2015). Di Bandung muncul tren gaya hidup sehat yang berkaitan dengan makanan, toko organik, dan olahraga. Akhir-akhir ini masyarakat Bandung mulai mengkonsumsi makanan sehat karena muncul tren makanan sehat, maka mereka mulai sadar manfaat dari gaya hidup sehat. Menurut Muljaningsih (2011), Belakangan ini orang – orang di Bandung mulai mengkonsumsi makanan sehat yang berbahan dasar organik. Menurut observasi yang penulis lakukan, maka muncul beberapa gerai – gerai yang mendukung gaya hidup sehat di Kota Bandung, diantaranya Toko Organik, Serasa, *Greens and Beans*, *Burgreens*, dan Tiasa Kedai Sehat.

Selain gaya hidup yang mempengaruhi aspek di bidang kuliner, juga terbentuknya aktivitas – aktivitas gaya hidup di Bandung, seperti berkembangnya Studio Olahraga di Bandung, diantaranya Amity Studio, Eighty5 Studio, dan Sierra Studio di Kota Bandung. Salah satu peminat gaya hidup sehat yaitu orang – orang yang memiliki aktivitas di kantor yang memiliki jam kerja 8 jam perhari dari pukul 09:00 – 17:00. Para pekerja kantor mulai menyadari untuk melakukan gaya hidup sehat. Selain dengan makanan, mereka juga mengikuti olahraga yang diantaranya Zumba. Olahraga tersebut dianggap dapat membakar kalori dengan waktu yang cepat, karena para pekerja kantor memiliki jam kerja yang padat maka dibutuhkan olahraga yang menyenangkan karena olahraga tersebut diiringi oleh musik sehingga membuat semangat dan berenergi. Dengan memiliki jam kerja yang padat, maka dari itu mereka melakukan olahraga setelah jam pulang kerja pukul 18:00 – 19:00. Olahraga zumba identik dengan warna *vibrant*, nyentrik, dan juga bermotif geometris semi abstrak. Tetapi berdasarkan observasi lapangan mayoritas orang Bandung lebih menggunakan warna-warna netral dengan motif yang simple.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, produk fesyen dapat menjadi media komunikasi atau alat pengenalan yang berfungsi untuk memberi identitas seseorang (Putra, 2017). Maka adanya peluang penulis untuk merancang koleksi busana *activewear* wanita untuk menunjang kebutuhan dari pelaku gaya hidup sehat di Bandung sebagai identitas dari olahraga zumba. Karena menurut observasi belum adanya produk lokal yang memfasilitasi kegiatan khusus olahraga zumba sebagai pakaian pendukung kegiatan olahraga tersebut untuk para pelaku gaya hidup sehat di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pada tren gaya hidup sehat di Bandung dalam produk fashion.
2. Belum adanya produk lokal yang memfasilitasi kegiatan olahraga zumba.
3. Adanya potensi perancangan pakaian *activewear* sebagai kebutuhan dari olahraga zumba pada pelaku gaya hidup sehat di Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana memanfaatkan potensi pada tren gaya hidup sehat dalam produk fashion?
2. Bagaimana cara menciptakan produk lokal yang memfasilitasi kegiatan olahraga zumba?
3. Bagaimana cara merancang pakaian *activewear* zumba yang sesuai dengan kebutuhan pelaku gaya hidup sehat di Bandung?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih fokus dan mendalam, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan riset mengenai tren gaya hidup sehat di Bandung.

2. Mengacu pada pelaku gaya hidup sehat di Bandung yang ditujukan pada aktivitas fisik olahraga zumba.
3. Produk dibatasi dengan dirancangnya busana *activewear* Zumba yang mengacu pada busana *activewear* khusus untuk wanita.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Memanfaatkan fenomena perkembangan olahraga zumba sebagai inspirasi dalam berkarya.
2. Menciptakan busana *activewear* zumba yang menarik, estetika, dan nyaman untuk dipakai olahraga pada pelaku gaya hidup sehat di Bandung
3. Merancang koleksi busana *activewear* Zumba yang dapat memenuhi kebutuhannya bagi pelaku gaya hidup sehat di Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan pakaian *activewear* sebagai pakaian pendukung olahraga zumba pada fenomena tren gaya hidup sehat di Bandung.
2. Dapat merancang produk pakaian *activewear* zumba dengan memiliki nilai estetika dan menjadi referensi atau opsi dalam memenuhi kebutuhan konsumen yang melakukan gaya hidup sehat.
3. Merancang produk lokal pada pakaian *activewear* zumba untuk memenuhi kebutuhan pelaku gaya hidup sehat di Bandung.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk pengumpulan data, untuk meningkatkan pemahaman secara mendalam terhadap masalah yang diteliti berupa gambar dan data. Penelitian yang diteliti merupakan alamiah, sehingga menggunakan metode kuantitatif, untuk mendapatkan informasi maupun observasi ke lapangan. Metode yang telah penulis lakukan meliputi :

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data untuk mencari data yang relevan maupun referensi untuk menunjang penelitian melalui artikel, *e-book*, jurnal, dan tesis.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pasar sebenarnya. Observasi ini dilakukan agar penulis dapat mencari referensi orang yang menggunakan busana olahraga *zumba* pada studio olahraga di Bandung, mencari material yang digunakan, teknik yang dipakai hingga referensi desain yang digunakan. Adapun mencari informasi tentang pengembangan gaya hidup sehat, aktifitas dari target market, dan mengamati referensi *brand*.

3. Eksplorasi

Penulis melakukan pengumpulan data melalui percobaan dengan metode eksplorasi dilakukan saat memasuki tahap perancangan produk seperti penentuan material, desain, teknik, bentuk, dan warna untuk busana yang diwujudkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Kerangka penulisan secara garis besar terbagi menjadi empat bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN yang berisi latar belakang masalah yang menjelaskan dan menjabarkan gambaran dari masalah yang diangkat, lalu adanya identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.
2. BAB II STUDI LITERATUR yang berisi berdasarkan teori yang digunakan untuk menunjang pengamatan dari penelitian yang dilakukan, dan menjelaskan teori secara revelan yang dapat digunakan sebagai acuan dan panduan dalam penelitian fenomena serta permasalahan yang diambil.
3. BAB III PROSES PERANCANGAN menjelaskan konsep perancangan, proses perancangan, produksi, eksplorasi desain, konsep *merchandising*, hingga menjabarkan visual yang suda teraplikasi pada media yang digunakan.

4. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN pada bagian ini berisikan tentang hasil dari tujuan perancangan yang telah dilakukan seperti kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.