

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang menerapkan gaya hidup sehat dengan mewujudkan Forum Bandung Sehat atau FBS (Prasatya, 2019). Kota Bandung sudah tiga kali berturut-turut meraih predikat Swasta Saba Wistara pada tahun 2016, 2017 dan 2018 (Prasatya, 2019). Swasta Saba Wistara itu sendiri merupakan level tertinggi penghargaan untuk kota sehat dari Kementerian Kesehatan RI (Prasatya, 2019). Disusul dengan, tren gaya hidup sehat di Bandung yang berkaitan dengan makanan, toko organik, dan olahraga (Putri & Widia, 2020), salah satu aktivitas pendukung gaya hidup sehat masyarakat Bandung yaitu dengan berolahraga. Banyak komunitas olahraga di Bandung yang menjadi pendorong masyarakat Bandung ingin berolahraga salah satunya *Strong Nation Community* Bandung. *Strong Nation* merupakan spesialisasi dari program olahraga *Zumba* yang memadukan gerakan aerobik dan fitness dengan menggunakan musik yang sesuai dengan gerakan, memiliki gerakan cenderung lebih berat, dan berfokus pada pembentukan otot (Bestari, 2020).

Salah satu perbedaan lainnya antara *Strong Nation* dan *Zumba* terletak pada penyebutan instruktur atau pelatih dari masing-masing jenis olahraga tersebut, *ZIN* atau *Zumba Instructor Network* merupakan lisensi dari instruktur *Zumba*, Sedangkan *Sync* merupakan sebutan dari instruktur *Strong Nation* yang berasal dari kata *Perfect Synchronize* yang berperan penting dalam olahraga *Strong Nation* (Meily, 2020). Berdasarkan wawancara dengan *Sync* Cikha, *Strong Nation Community* Bandung merupakan komunitas *Strong Nation* di Bandung yang dibuat

khusus untuk para pencinta *Strong Nation* di Bandung agar menjadi tempat atau wadah untuk dapat mempelajari dan menikmati olahraga *Strong Nation*. *Strong Nation Community Bandung* ini memiliki 1.307 pengikut, salah satu media yang dapat menjadi acuan informasi *Strong Nation Community Bandung* ini adalah instagram *Strong Nation Community Bandung*. Pada media instagram *Strong Nation Community Bandung* menyampaikan berbagai informasi, salah satunya kegiatan-kegiatan *Strong Nation Community Bandung* yaitu kegiatan olahraga bersama di lapangan terbuka yang biasa diadakan di Saparua dan Kiara Artha Park.

Setelah melakukan wawancara lebih lanjut dengan pelaku *Strong Nation*, aktivitas yang dilakukan para pelaku *Strong Nation* selain berolahraga *Strong Nation*, para pelaku sering melakukan olahraga lari mengelilingi kota Bandung, dan mengunjungi kafe-kafe setelah berolahraga, untuk beristirahat dan mengisi energi kembali setelah berolahraga, namun karena pakaian olahraga yang *fit to body*, para pelaku *Strong Nation* membutuhkan *outerwear* untuk menutupi lekuk tubuh yang terlihat jelas. Selain untuk menutupi lekuk tubuh, *outerwear* juga diharapkan memiliki tempat penyimpanan agar dapat menyimpan benda-benda kecil seperti *Handphone* dan dompet, karena biasanya saat melakukan aktivitas lari tidak menggunakan tas, maka dari itu dibutuhkan tempat penyimpanan seperti saku untuk mempermudah aktivitas-aktivitas tersebut. Hal ini menjadi potensi untuk merancang suatu pakaian berjenis *outerwear* yang memiliki tempat penyimpanan untuk menunjang aktivitas-aktivitas para pelaku *Strong Nation*.

## **I. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya fenomena berkembangnya *Strong Nation* di Bandung.
2. Beragamnya aktivitas yang dilakukan para pelaku *Strong Nation*, selain olahraga *Strong Nation* itu sendiri .

3. Adanya potensi perancangan produk *outerwear* sebagai penunjang aktivitas para pelaku *Strong Nation* di Bandung.

### **I. 3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana fenomena berkembangnya *Strong Nation* di Bandung?
2. Apa saja kah ragam aktivitas para pelaku *Strong Nation* selain olahraga *Strong Nation*?
3. Bagaimana perancangan produk *outerwear* sebagai penunjang aktivitas pada para pelaku *Strong Nation* di Bandung?

### **I. 4 Batasan Masalah**

Batasan yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Melakukan riset pada gaya hidup sehat di Bandung khususnya pada pelaku *Strong Nation Community Bandung*.
2. *Target market* mengacu pada pelaku komunitas *Strong Nation* di Bandung.
3. Produk fesyen dibatasi dengan perancangan pakaian *outerwear* sebagai penunjang aktivitas para pelaku *Strong Nation* pada komunitas *Strong Nation* di Bandung.

### **I. 5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mempelajari fenomena perkembangan *Strong Nation* di Bandung.
2. Mempelajari ragam aktivitas para pelaku *Strong Nation* di Bandung.
3. Merancang *outerwear* untuk mewujudkan kebutuhan para pelaku *Strong Nation* Bandung.

## **I. 6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai fenomena berkembangnya olahraga *Strong Nation* di Bandung.
2. Memberikan informasi ragam aktivitas para pelaku *Strong Nation*.
3. *memberikan alternatif desain outerwear untuk para pelaku Strong Nation.*

## **I. 7 Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif untuk pengumpulan data, yang diteliti berupa gambar dan data. Metode yang telah penulis lakukan meliputi :

### **1. Studi Literatur**

Melakukan pengumpulan data untuk mencari data yang relevan maupun referensi untuk menunjang penelitian melalui artikel, jurnal, dan buku. Tujuan Studi literatur ini bertujuan untuk mencari data-data yang mendasari penelitian seperti proses perancangan, klasifikasi pakaian, pengertian dan klasifikasi *outerwear*, dan *Strong Nation*. Adapun penambahan teori perancangan busana yang lebih spesifik dari buku *The fundamentals of fashion design by Richard Sorger Jenny Udale*.

### **2. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pasar sebenarnya. Observasi ini bertujuan mencari referensi karakter pelaku olahraga *Strong Nation*, dengan meneliti busana olahraga *Strong Nation* di studio olahraga dan *event* olahraga di Bandung yaitu pada *Amity Studio*, *K-Studio* dan *Event Extreme Zumba* mencari material yang digunakan, teknik yang dipakai, motif yang digunakan, warna yang digunakan hingga referensi desain yang digunakan, selain itu observasi bertujuan untuk melihat situasi

dan kondisi olahraga *Strong Nation* saat pandemi. Juga mencari informasi tentang pengembangan gaya hidup sehat, aktivitas dari *target market*, dan mengamati referensi *brand* dengan observasi secara tidak langsung melalui media sosial.

### 3. Wawancara

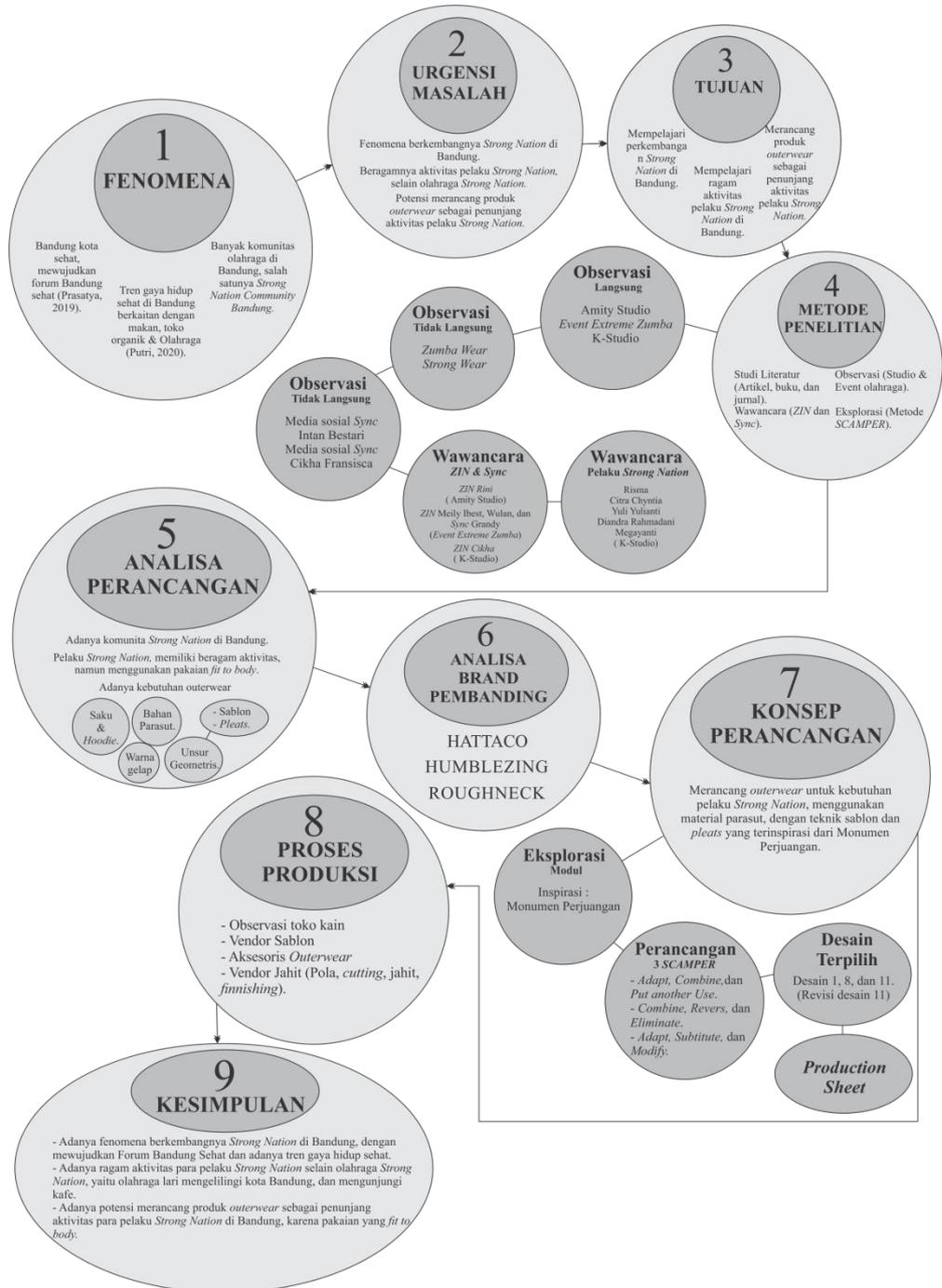
Wawancara kepada *ZIN (Zumba Instructor Network)* dan *Sync (Synchronize)* dilakukan untuk mengetahui wawasan mengenai zumba, *Strong Nation*, gaya hidup yang dijalani, *outfit* sehari-hari dan pada saat olahraga. Wawancara dilakukan kepada *ZIN* Rini, Intan Bestari, Wulan, Meily dan *Sync* Grandy Gee Dion, dan Chika Francisca. Sedangkan wawancara kepada pelaku *Strong Nation* dilakukan untuk mengetahui karakter, gaya hidup, aktivitas sehari-hari, *outfit* sehari-hari maupun olahraga, dan ketertarikan pada warna, dan motif. Wawancara dilakukan kepada, Citra Chyntia, Risma Widianty, Yuli Yulianti, Diandra Rahmadani dan, Megayanti.

### 4. Eksplorasi

Melakukan pengumpulan data melalui percobaan dengan metode eksplorasi dilakukan saat memasuki tahap perancangan produk dengan menggunakan metode *SCAMPER*.

- Tahap perancangan menggunakan metode *SCAMPER*.
- Ekplorasi menggunakan teknik sablon *polyflex* dan teknik *pleats*.

## I. 8 Kerangka Penelitian



## **I. 9 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah yang menjelaskan gambaran dari masalah yang diangkat, kemudian identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II STUDI LITERATUR**

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.

### **BAB III DATA LAPANGAN DAN OBSERVASI**

Berisi tentang hasil dan kesimpulan dari data lapangan yang sudah dilakukan selama proses penelitian seperti wawancara, dan data observasi yang sudah dilakukan ke beberapa tempat.

### **BAB IV PROSES PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep perancangan, proses perancangan, produksi, eksplorasi desain, konsep merchandising, hingga menjabarkan visual ilustrasi produk fesyen yang telah dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang hasil dari tujuan perancangan yang telah dilakukan seperti kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.