

PERANCANGAN TRACKSUIT FASHION UNTUK BRAND CHAMBRE DE LA VAIN

Hadiyansyah Akmal Labadjo, Fajar Sadika S.Ds, M.sn, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani S.Ds, M.Sn

¹*Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, 40257*
akmaleeee@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Chambre de la Vain merupakan brand lokal asal Bandung yang berdiri sejak tahun 2020, didirikan oleh Ardy Rachman Fauzi sebagai owner dan brand director, serta Maria Aparesina Marcelin sebagai creative director dan head designer. Chambre dikenal dengan desain apparel yang mengikuti tren fashion terkini, dengan ciri khas tulisan "CHMB" dan simbol bintang. Pada tahun 2022, Chambre berhasil menarik perhatian dengan koleksi hoodie bertema Y2K. Brand ini terus bereksplorasi dengan tema seperti gorpcore dan blokecore. Dalam pengembangan tracksuit dengan konsep blokecore, penjualan produk ini belum secepat koleksi lainnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis kompenensial dan analisis tematik, menemukan bahwa pola dan desain menjadi faktor kurang diminatnya tracksuit Chambre. Rekomendasi perbaikan mencakup penggunaan material cotton fleece 280gsm untuk memberikan kesan kaku, potongan boxy fit yang sesuai dengan target pasar usia 15-30 tahun, serta mempertahankan identitas brand melalui tulisan "CHMB" dan simbol bintang. Inovasi tambahan berupa fitur zipper pada bagian bawah trackpants diusulkan sebagai pengembangan desain, terinspirasi dari model tracksuit Adidas Firebird yang populer. Selain itu, umpan balik konsumen dan strategi pemasaran yang efektif disarankan untuk meningkatkan daya tarik dan penjualan produk. Melalui pendekatan ini, Chambre de la Vain diharapkan dapat memperkuat posisinya dalam industri fashion lokal.

Kata Kunci : *Chambre de la Vain, Tracksuit, Blokecore, Fashion, Desain.*

Abstract: *Chambre de la Vain is a local brand from Bandung, established in 2020 by Ardy Rachman Fauzi as the owner and brand director, and Maria Aparesina Marcelin as the creative director and head designer. Chambre is known for its apparel designs that follow current fashion trends, featuring the distinctive "CHMB" lettering and star symbol. In 2022, Chambre gained attention with its Y2K-themed hoodie collection. The brand continues to explore themes like gorpcore and blokecore. In developing a blokecore concept tracksuit, the product sales have not matched other collections. This qualitative research using componential analysis and thematic analysis identified pattern and design issues as factors behind the lower interest in tracksuits. Recommendations for improvement include the use of 280gsm cotton fleece for a structured look, a boxy fit suitable for the target market of 15-30 years old, and maintaining the brand's identity through the "CHMB" lettering and star symbol. An additional innovation of a zipper feature on the bottom of the track pants, inspired by Adidas Firebird tracksuits, is proposed for design development. Additionally, consumer feedback and effective marketing strategies are suggested to enhance product appeal and sales. This approach aims to strengthen Chambre de la Vain's position in the local fashion industry.*

Key Words : *Chambre de la Vain, Tracksuit, Blokecore, Fashion, Design.*

PENDAHULUAN

Chambre de la Vain merupakan sebuah *brand* lokal yang berasal dari Kota Bandung sejak tahun 2020. Chambre de la Vain atau yang lebih biasa dipanggil “Chambre” oleh banyak kalangan merupakan *brand* yang dibuat oleh Ardy Rachman Fauzi (Ardy) sebagai owner sekaligus juga *brand* directornya dan Maria Aparesina Marcelin (Marcel) sebagai creative director sekaligus juga head designer *brand* itu sendiri. Chambre sendiri berarti hari yang sia-sia akan tetapi ditambah campaign “Day Without Vain” yang berarti hari tanpa sia-sia. Chambre sendiri seringkali menyampaikan bentuk pesan didalam beberapa desainnya agar dapat memberikan kesan yang unik untuk setiap pembelinya dan juga usernya.

Chambre sendiri mulai meledak penjualannya pada tahun 2022 dengan hoodie/jaket yang bertemakan Y2K dengan identik khas tulisan “CHMB” di bagian depan hoodie/jaketnya. Chambre sendiri merupakan *brand* yang bisa dibilang terus mengikuti alur perkembangan tren. Chambre telah melakukan beberapa ekspansi ranah tema desain dari awal yang bertemakan Y2K menjadi gorpcore dan juga blokecore. Chambre sendiri selalu update tentang tren dunia *fashion* bahkan seringkali memprediksi tren *fashion* kedepannya apa yang akan meledak. Dengan kemampuan Ardy sebagai *brand* directornya yang selalu *update* dengan tren, seringkali membuat *brand* Chambre de la Vain ini meledak tiap pengeluaran *apparelnya* yang penjualannya hanya memiliki stok sedikit. Penjualannya seringkali *soldout* dalam sehari bahkan sampai banyak sekali reseller yang ikut untuk menjual kembali *apparel* Chambre dengan harga yang lebih mahal. Chambre de la Vain sendiri selain menjual hoodie dan jaket, mereka juga menjual beberapa *apparel* lain seperti kaos, celana, kemeja, kaos kaki, topi, tas, hingga aksesoris-aksesoris lainnya.

Tren, yang berasal dari kata serapan "*Trend*," merujuk pada hal-hal yang sedang menjadi perbincangan atau digunakan oleh banyak orang. Definisi lainnya adalah arah kecenderungan atau gaya yang berkembang di masyarakat. Dalam dunia *fashion*, tren selalu berubah dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk ekonomi, sosial, dan perkembangan zaman.

Chambre sekarang ingin melanjutkan perjalanannya dalam bidang *fashion* yang bertemakan tren blokecore. Blokecore sendiri memang bertemakan dengan penggunaan jersey sepakbola dan juga celana yang juga bermodel baggy/gombrong. Tren Blokecore ini merupakan salah satu contoh dari tren *Athleisure* yang berfokus pada *fashion* yang berpadu dengan tema sporty. Dalam tema ini, Chambre sudah mengeluarkan beberapa artikel yaitu, jersey sepakbola dan juga *tracksuit*. Chambre ingin mengeluarkan *tracksuit* yaitu sepasang *tracktop* dan juga *trackpants*, walaupun penjualan mereka pada *tracksuit* sebelumnya cukup berhasil tetapi penjualannya tidak secepat dengan *apparel* Chambre de la Vain yang lainnya, terkhususnya katalog jaketnya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Dikutip dari penelitian (Mathew Reginald, 2024: 32-33), Menurut Saryono metode ini dipilih untuk menyelidiki, memahami, dan menggambarkan objek yang diteliti. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada data numerik, penelitian kualitatif mengeksplorasi persepsi, pengalaman, dan perspektif partisipan. Desain penelitian kualitatif tidak mengandalkan prosedur statistik atau angka, tetapi bertujuan untuk mengungkapkan fenomena secara holistik dengan pengumpulan data dari lingkungan alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan pendekatan induktif, sehingga menekankan proses dan makna dari perspektif subjek. Penelitian kualitatif adalah proses sistematis dan analitik yang membangun pemahaman tentang budaya sekelompok orang, di mana budaya mencerminkan pandangan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dianggap subjektif, dengan peneliti merancang pertanyaan berdasarkan pemahaman yang dibangun melalui interaksi dengan individu atau kelompok yang diteliti. Dengan menggunakan metode ini, penulis bertujuan untuk memahami dan menganalisis data, menyelidiki objek sosial di lapangan, serta merumuskan pertanyaan yang menggali pendapat, kebiasaan, dan alasan dari para pengguna.

Penelitian kualitatif ini juga menerapkan pendekatan studi kasus, sebagaimana dijelaskan oleh Rahardjo (2017), yang bertujuan untuk mengamati secara mendalam program, kejadian, atau individu dan kelompok tertentu. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang signifikan bagi pengembangan produk yang diteliti.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Produk

Berikut merupakan analisis produk dari brand *Chambre de la Vain* yang memiliki penjualan dengan tingkat keberhasilan yang baik. Analisis produk sendiri meliputi spesifikasi bahan dan juga fitur yang digunakan pada produk-produk dari *Chambre de la Vain* tersebut:

Produk	Spesifikasi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cotton fleece 280gsm</i> 2. <i>Sablon plastisol timbul</i> 3. <i>Boxy fit</i> 4. <i>Jahit sambungan tumpuk</i> 5. <i>Kantung kangguru</i>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cotton fleece 350gsm</i> 2. <i>Sablon towel</i> 3. <i>Boxy fit</i> 4. <i>Jahit sambungan tumpuk</i> 5. <i>Kantung kangguru</i>



1. *Cotton fleece 280gsm*
2. *Sablon plastisol timbul*
3. *Boxy fit*
4. *Jahit sambungan tumpuk*
5. *Kantung kangguru*
6. *Zipper tengah*



1. *Twill 7oz 100% Cotton*
2. *Sablon depan plastisol*
3. *Sablon belakang towel*
4. *Furing quilting dacron*
5. *Boxy fit*
6. *Jahit sambungan tumpuk*
7. *Saku samping*
8. *Zipper Tengah*
9. *Kerah*



1. *Cotton fleece*
2. *Sablon plastisol*
3. *Loose fit*
4. *Kantung samping*



1. *Cotton fleece*
2. Sablon plastisol
3. *Loose fit*
4. Kantung samping



1. *Nylon fabric*
2. Sablon fabric
3. *Reguler fit*
4. 2 kantung samping
5. 1 kantung belakang
6. *Waistband* yang dapat disesuaikan

Hasil Wawancara

Menurut wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut merupakan jawaban dan hasil yang ditemukan:

Pertanyaan	Hasil
1. Mengapa penjualan produk <i>tracksuit</i> Chambre de la Vain sebelumnya penjualannya baik?	Desain terlalu polos, dan juga pola jaket kurang begitu diminati oleh pasar.
2. Apa yang perlu ditambahkan pada desain <i>tracksuit</i> yang baru?	Membutuhkan desain baru dengan pola yang baru juga, ditambah dengan fitur-fitur yang memungkinkan diminati oleh pasar.
3. Apa yang membuat pasar tertarik oleh desain-desain dari produk Chambre de la Vain yang sudah ada?	Desain yang cukup <i>simple</i> dan unik dengan identitas CHMB yang biasa ditemukan pada produk Chambre de La Vain lainnya.

Kesimpulan Analisis Data

Kesimpulan dari analisis data yang dapat ditemukan adalah, pengguna atau *user* produk dari Chambre de la Vain cenderung memilih produk dengan bahan *cotton fleece* dengan ketebalan 280gsm dengan desain menggunakan sablon plastisol timbul dan juga dengan potongan pola jaket *boxy fit* yaitu potongan baju dengan pola kotak yang dimana selalu dibawa oleh Chambre de la Vain di hampir seluruh produknya, dan celana *loose fit*. Untuk hasil analisis dari data wawancara, ditemukannya bahwa dari produk *tracksuit* sebelumnya, user Chambre de la vain kurang berminat pada pola *tracksuit* sebelumnya dan juga desainnya yang terlalu polos karena user Chambre de la Vain lebih memilih desain yang *simple* dan unik dan memiliki identitas CHMB yang selalu ditemukan pada produk Chambre de la

Vain lainnya. Untuk Chambre de la Vain sendiri ingin membuat pola yang baru ditambah dengan fitur-fitur yang baru yang sekiranya dapat diminati oleh pasar dan usernya.

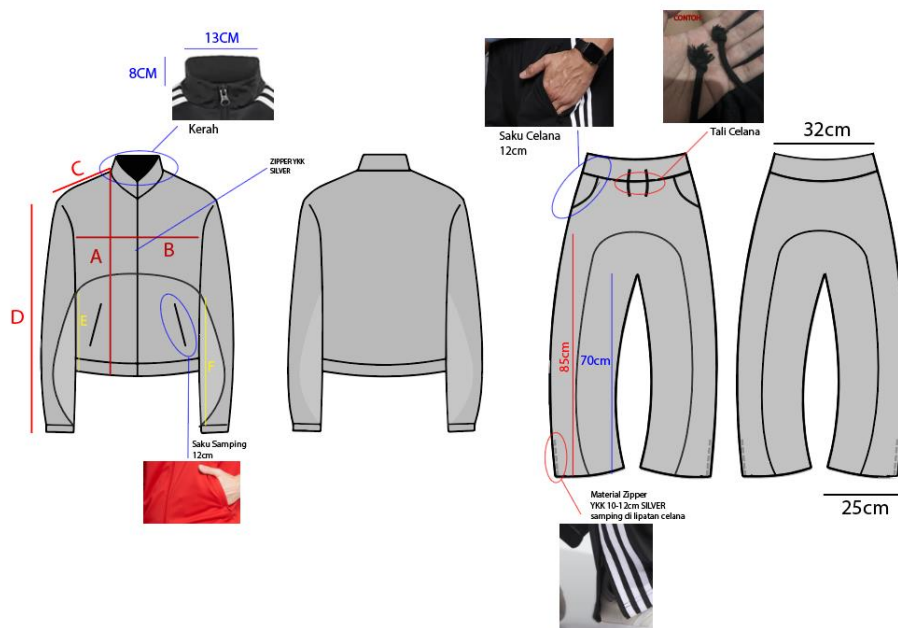
Sketsa Makro

Sketsa makro adalah gambaran kasar dan umum dari konsep produk secara keseluruhan. Pada tahap ini, fokusnya adalah pada bentuk, proporsi, dan ide umum tentang bagaimana produk akan terlihat atau berfungsi. Sketsa ini membantu menggambarkan konsep desain awal sebelum masuk ke detail yang lebih spesifik.



Sketsa Mikro

Berikut merupakan sketsa mikro pada perancangan tracksuit secara detail. Fokusnya adalah pada elemen atau komponen dari produk, seperti mekanisme, material, atau fitur spesifik. Sketsa ini memperlihatkan bagaimana detail-detail kecil dapat berfungsi dan berintegrasi dalam desain produk secara keseluruhan. Penulis menambahkan detail bentuk kerah, desain kantung jaket, desain tali celana, desain kantung celana, dan juga desain penambahan fitur zipper pada bagian bawah celana.






Final Design

Final Design adalah representasi akhir dari desain yang telah melalui berbagai iterasi dan evaluasi. Ini merupakan versi yang paling mendekati produk akhir, mencakup semua aspek desain makro dan mikro yang telah disempurnakan. Pada sketsa final ini, penulis menambahkan desain grafis pada jaket dan juga celana dimana desain tersebut merupakan desain identitas Chambre de la Vain yang paling diminati pasar yaitu tulisan CHMB dan juga bintang khas Chambre de la Vain.



Proses Produksi

Proses	Gambar
<p>Proses pertama yang penulis lakukan adalah ideasi bersama head designer Chambre de la Vain di kantor dengan melihat-lihat referensi pada produk-produk yang sudah ada.</p>	
<p>Setelah proses ideasi dan penulis melakukan proses sketsa menggunakan Adobe Illustrator</p>	
<p>Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa makro dan mikro dari produk</p>	

<p>Proses selanjutnya proses pembuatan produk kepada vendor.</p>	
<p>Proses pembentukan pola dan juga pemotongan pola tracksuit</p>	
<p>Pembuatan sablon timbul pada pola tracksuit</p>	



Uji coba tracksuit dan juga
photoshoot untuk laporan,



Foto Produk



Validasi Produk

Dalam memastikan sampel produk yang telah penulis rancang, penulis melakukan uji kelayakan bersama Marcel selaku *Head Designer* dari *Chambre de la Vain* pada 4 Januari di rumah dari Marcel sendiri. Dimana sampel produk memiliki kualitas yang baik dari segi material, potongan produk, dan juga dari segi detailnya.

Validasi dari Marcel sendiri selaku *Head Designer* mengatakan produk sudah cukup baik, akan tetapi potongan pada celana masih harus di revisi karena tidak memiliki potongan *baggy* diakibatkan dari kesalahan vendor, dan juga banyak kesalahan minim dari vendor juga, akan tetapi semua perbaikan akan dilakukan oleh pihak *Chambre de la Vain* dengan menggunakan vendor dari *Chambre de la Vain* itu sendiri.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh selama proses penelitian dan perancangan adalah, desain dari *tracksuit* Chambre de la Vain kurang diminati oleh user dikarenakan pola dan juga desain. Dengan metode kualitatif yang digunakan oleh peneliti, peneliti mencari solusi dimana permasalahan utama yang harus diselesaikan dengan metode analisis kompenensial untuk analisis produknya dan juga analisis tematik untuk wawancaranya. Untuk perancangannya sendiri, dapat dijabarkan pada poin berikut:

1. Desain Tracksuit

Desain *tracksuit* Chambre de la Vain memiliki desain final yaitu *tracksuit* dengan potongan *trackstop boxy fit* dimana potongan tersebut berbentuk hampir mengikuti kotak dari panjang dan lebarnya, untuk potongan *trackpants* menggunakan potongan *baggy fit* dimana potongan *baggy fit* tersebut merupakan permintaan dari pihak brand. Dengan menggunakan bahan *cotton* 280gsm, yang merupakan hasil analisis peneliti dimana bahan *cotton* 280gsm ini merupakan bahan yang paling diminati oleh user dari brand Chambre de la Vain itu sendiri. Penambahan fitur dengan menggabungkan desain dari ritsleting pada bagian bawah kaki dari Adidas Firebird diharapkan menjadi salah satu fitur yang akan diminati pasaran indonesia, karena *tracksuit* Adidas sendiri merupakan *tracksuit* dengan pengguna terbanyak. Menggunakan identitas dari brand Chambre de la Vain yaitu CHMB dan bintang yang dieksekusi menggunakan sablon plastisol timbul yang merupakan identitas khas paling diminati oleh user sehingga meningkatkan minat dari user itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Reginald, M. (2024). Perancangan jaket riding untuk pengguna kendaraan bermotor bertipe 2 stroke dengan pengimplementasian material cordura guna mengurangi dampak cedera fisik saat terjadi kecelakaan berkendara (Studi kasus: Phillip Works).

Farros, A. (2024). Perancangan ulang sepatu untuk PT. Brodo Ganesha Indonesia studi kasus artikel Corte Jog.

Ida Nuraida. (2008) Manajemen Administrasi Perkantoran. Kanisius: Yogyakarta.

Puspitasari, R., & Wahmuda, F. (2022). Konsep Desain Partisi Dengan Sistem Modular Untuk Hunian Dengan lahan Terbatas di Surabaya. Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan. <http://ejurnal.itats.ac.id/snekpan/article/view/188/99>

