

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren gaya hidup sehat menunjukkan perkembangan yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga keseimbangan kesehatan fisik, mental, dan emosional. Kepedulian terhadap asupan makanan bergizi semakin meluas, disertai dengan meningkatnya minat terhadap aktivitas olahraga sebagai bagian dari rutinitas sehari-hari (Amalaa, 2025). Seiring dengan meningkatnya tren hidup sehat, masyarakat Indonesia tercatat mengeluarkan dana sekitar Rp43,2 triliun setiap tahun untuk kebutuhan olahraga, dengan 39,3% di antaranya dialokasikan khusus untuk pembelian pakaian olahraga (Mutohir dkk, 2022). Fenomena ini memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan industri *fashion*, khususnya dalam segmen pakaian olahraga atau *activewear*. *Activewear* tidak lagi hanya dipandang sebagai pakaian yang digunakan saat berolahraga, melainkan telah berevolusi menjadi bagian dari gaya hidup sehari-hari. Hal ini mendorong terciptanya kebutuhan akan busana olahraga yang tidak hanya nyaman dan mendukung pergerakan tubuh, tetapi juga sopan dan sesuai untuk digunakan dalam berbagai konteks sosial, seperti bersantai di kafe atau melakukan aktivitas kasual setelah berolahraga (Agustin, 2020).

Kondisi tersebut menciptakan kebutuhan akan rancangan busana yang mampu beradaptasi secara fungsional dan estetis, tanpa mengharuskan penggunanya untuk berganti pakaian. Diperlukan pakaian olahraga yang tidak hanya mendukung kenyamanan selama aktivitas fisik, tetapi juga memiliki tampilan yang sopan dan cukup fleksibel untuk digunakan dalam kegiatan lain. Dalam hal ini, busana multifungsi menjadi solusi ideal bagi perempuan yang aktif berolahraga, karena memungkinkan mereka mengenakan satu set pakaian yang sesuai baik untuk berolahraga maupun bersantai, tergantung pada konteks sosial yang dihadapi (Cunha & Broega, 2009). Setelah melakukan wawancara dan kuesioner, elemen dekoratif seperti teknik *pleats* memiliki potensi untuk meningkatkan nilai estetika dan kenyamanan busana. Namun demikian, berdasarkan observasi terhadap beberapa *brand* lokal seperti Senya.co dan IKYK, masih terdapat keterbatasan

dalam penerapan desain yang fleksibel serta pilihan warna yang kurang sesuai dengan kebutuhan konsumen yang lebih luas. Di sisi lain, hasil wawancara yang telah dilakukan dengan sejumlah dua wanita berusia 21–29 tahun yang memiliki kebiasaan berolahraga menunjukkan preferensi terhadap pakaian olahraga yang mengedepankan kenyamanan, desain yang minimalis, serta menggunakan warna-warna natural atau *earth tone*. Mereka juga menginginkan pakaian yang dapat langsung digunakan untuk bersosialisasi setelah berolahraga, tanpa perlu merasa tidak nyaman karena desain pakaian yang terlalu *fit to body* atau terbuka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat adanya potensi untuk merancang produk busana *activewear* multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan wanita yang gemar berolahraga dan kemudian *hangout* atau bersantai di kafe. Berdasarkan potensi tersebut, penulis melihat peluang besar dalam menyusun perancangan bisnis dengan menciptakan *brand fashion* yang berfokus pada busana *activewear* multifungsi tipe *single function*, yaitu busana yang dapat dilepas pasang, sehingga memiliki beberapa model dalam satu busana. Brand ini menawarkan koleksi busana *activewear* berupa *outerwear*, pemilihan warna *earth tone*, serta penerapan elemen dekorasi *pleats* sebagai bagian dari nilai estetika dan fungsionalitas. Mengingat meningkatnya kebutuhan akan pakaian yang dapat beradaptasi dengan aktivitas olahraga maupun kasual, terutama di kota besar seperti Jakarta, bisnis ini memiliki potensi besar untuk memenuhi permintaan pasar yang terus berkembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Adanya potensi untuk mengembangkan busana *activewear* multifungsi yang memiliki beberapa model dalam satu busana untuk memenuhi kebutuhan wanita dalam aktivitas olahraga dan *hangout* di kafe.
2. Adanya peluang bisnis pada produk busana *activewear* multifungsi untuk kebutuhan wanita yang gemar berolahraga dan *hangout*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan busana *activewear* multifungsi untuk kebutuhan wanita yang gemar olahraga dan *hangout*?
2. Bagaimana perencanaan peluang bisnis produk busana *activewear* multifungsi untuk kebutuhan wanita yang gemar berolahraga dan *hangout*?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak keluar dari topik yang diteliti, maka masalah dalam penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan busana dibatasi untuk wanita yang memiliki kegiatan olahraga dan *hangout* dengan rentang usia 21-29 tahun yang berdomisili di Kota Besar Indonesia terutama Jakarta.
2. Aktivitas olahraga berfokus pada olahraga ringan seperti *gym*, *jogging* atau lari.
3. Perancangan busana dibatasi dengan menggunakan desain multifungsi tipe *single function* dan fitur yang memungkinkan pakaian memiliki beberapa model dalam satu busana.
4. Perancangan busana dibatasi dengan menggunakan kain tanpa motif, dengan elemen dekoratif *pleats* dan fitur yang memungkinkan pakaian memiliki beberapa model dalam satu busana.

1.5 Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Merancang busana *activewear* multifungsi sebagai solusi untuk kebutuhan wanita yang gemar olahraga dan *hangout*.
2. Merancang bisnis model *canvas* dari busana *activewear* multifungsi untuk kebutuhan wanita yang memiliki kegiatan olahraga dan *hangout*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Terciptanya rancangan produk busana *activewear* multifungsi untuk memenuhi kebutuhan wanita yang memiliki kegiatan olahraga dan *hangout*, tanpa harus berganti pakaian.
2. Terciptanya peluang bisnis produk busana *activewear* multifungsi yang praktis dan fleksibel.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan *design thinking* sebagai berikut :

1. *Emphasize*

Menjelaskan keseluruhan pengertian atas masalah yang sedang dihadapi dengan berempati terhadap orang yang menjadi target pasar. Pada tahapan ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner.

2. *Define*

Define menganalisis data untuk merumuskan inti permasalahan yang perlu diselesaikan dari tahapan *emphasize*. Pada tahapan ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi literatur.

3. *Ideate*

Ideate mengumpulkan berbagai ide kreatif untuk memperoleh solusi dari masalah yang dilakukan dari tahapan *define*. Pada tahapan ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu eksplorasi.

4. *Prototype*

Prototipe adalah langkah untuk menerapkan ide-ide yang dihasilkan dari tahap pemikiran, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah produk fisik. Dalam proses ini, dilakukan serangkaian perancangan yang meliputi pembuatan *moodboard*, penerapan teknik *SCAMPER*, hingga akhirnya mencapai tahap produksi fisik.

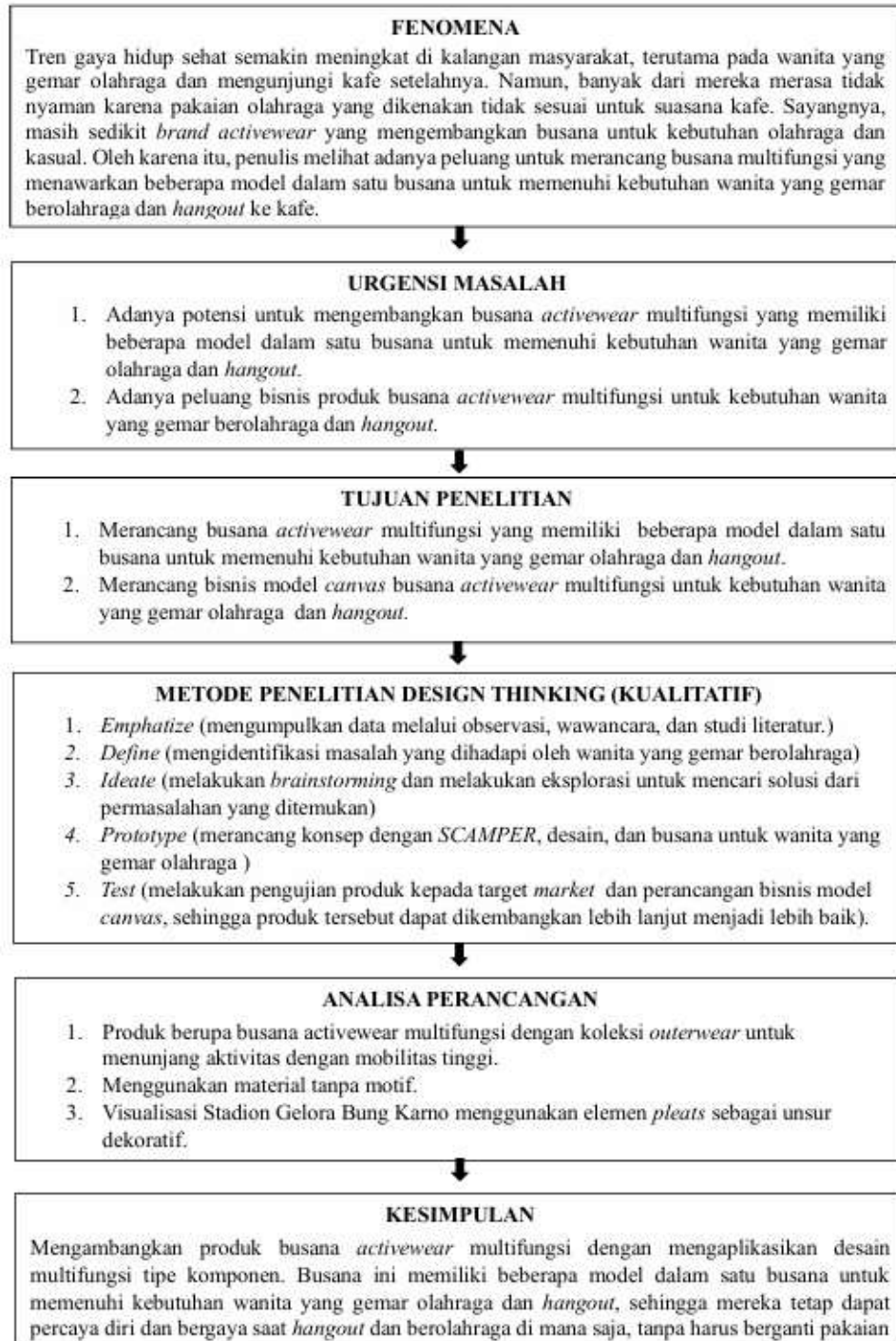
5. *Test*

Prototype yang dibuat kemudian diuji langsung oleh target *market* untuk melihat apakah solusi yang ditawarkan benar-benar efektif, lalu membuat perencanaan bisnisnya. Pada tahap ini, dapat mengumpulkan umpan balik untuk melakukan perbaikan sebelum produk akhir siap digunakan.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian



Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

1.9 Sistematika Penulisan

Karya tulis ini disusun dalam lima bab, dengan sistematika penulisan yang dirancang untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian. Adapun sistematika penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian ini, mengapa penelitian ini dilakukan dan topik yang diangkat. Oleh karena itu, di dalamnya terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, serta batasan masalah yang bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian. Selain itu, bab ini mencakup tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, kerangka penelitian yang menggambarkan alur penelitian secara sistematis, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, di dalamnya terdapat konsep SCAMPER, unsur rupa, pengertian busana, serta klasifikasi busana berdasarkan kesempatan. Selain itu terdapat pembahasan mengenai perencanaan bisnis, *Business Model Canvas* (BMC) dan analisis SWOT. Data pendukung dan data penelitian terdahulu juga disertakan sebagai referensi dalam menguatkan analisis penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN & DATA LAPANGAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data dengan pendekatan *design thinking*. Membahas bagaimana data lapangan diperoleh melalui berbagai teknik, serta bagaimana data tersebut dianalisis untuk menghasilkan temuan yang mendukung tujuan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data yang dikumpulkan dan dianalisis. Diawali dengan *Introduction* Hasil & Pembahasan, penulis membahas pengembangan desain berdasarkan hasil

analisis. Selanjutnya, penulis menjelaskan bagaimana penerapan komposisi desain dalam produk yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan penelitian dan kebutuhan target pasar.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, disertai dengan saran dari peneliti yang diharapkan dapat mendukung perkembangan penelitian selanjutnya.