

PERANCANGAN BUSANA ACTIVEWEAR MULTIFUNGSI WANITA UNTUK PENUNJANG AKTIVITAS OLAHRAGA DAN PERENCANAAN BISNISNYA

Elma Faradina Noviyanti¹, Rima Febriani² dan Shella Wardhani Putri³

^{1,2,3}Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
elmafaradina@student.telkomuniversity.ac.id, rimafebriani@telkomuniversity.ac.id,
shellawardhani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Tren gaya hidup sehat yang terus berkembang mendorong meningkatnya kebutuhan masyarakat akan pakaian olahraga yang tidak hanya nyaman, tetapi juga fleksibel dan sesuai digunakan dalam berbagai situasi. Dalam konteks urban dengan mobilitas tinggi, khususnya di kota besar seperti Jakarta, muncul kebutuhan akan busana activewear yang mampu bertransformasi dari pakaian olahraga menjadi busana kasual tanpa mengurangi fungsi utamanya. Fenomena ini menjadi peluang untuk merancang produk busana multifungsi yang menggabungkan aspek fungsionalitas, kenyamanan, dan estetika. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep *brand fashion* lokal yang berfokus pada activewear multifungsi untuk wanita yang gemar berolahraga. Desain yang dikembangkan berupa *outerwear* dengan elemen multifungsi yang memungkinkan pemakainya untuk berolahraga sekaligus tetap tampil *stylish* saat bersantai di kafe atau melakukan aktivitas lain setelah berolahraga. Dengan pendekatan desain yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna dan perkembangan industri *fashion* lokal, *brand* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif bagi konsumen yang menginginkan efisiensi tanpa mengorbankan gaya.

Kata kunci: Busana Activewear Wanita, Busana Multifungsi, Perencanaan Bisnis

Abstract : The growing trend of healthy lifestyles has driven the increasing need for sportswear that is not only comfortable, but also flexible and suitable for use in various situations. In the context of urban areas with high mobility, especially in big cities like Jakarta, there is a need for activewear that can transform from sportswear to casual wear without reducing its main function. This phenomenon is an opportunity to design multifunctional fashion products that combine aspects of functionality, comfort, and aesthetics. This study aims to design a local fashion brand

concept that focuses on multifunctional activewear for women who like to exercise. The design developed is outerwear with multifunctional elements that allow the wearer to exercise while still looking stylish when relaxing in a cafe or doing other activities after exercising. With a design approach that is adaptive to user needs and the development of the local fashion industry, this brand is expected to be an innovative solution for consumers who want efficiency without sacrificing style

Keywords: Women's Activewear, Multifunction Clothing, Business Planning.

PENDAHULUAN

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.

METODE PENELITIAN (Capital, Bold, 12pt)

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

Emphatize

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.

Define

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

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.

Prototype

Prototype 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.

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.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan dari data penelitian melalui observasi produk secara *online* terhadap *brand* lokal IKYK dan Senya.co dengan fokus produk busana *activewear*, observasi dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi karakter desain, material, fitur, serta strategi pemasaran yang dilakukan *brand* pembanding. Dapat disimpulkan, bahwa sebagian besar produk menggunakan material berwarna cerah dengan teknik penggabungan warna material dan elemen dekoratif *pleats*. IKYK menawarkan desain dengan variasi material dan warna, elemen dekorasi *pleats*, serta detail *lace* di bagian bawah, dengan harga jual lebih tinggi (Rp1.750.000). sementara Senya.co menawarkan produk dengan harga yang lebih terjangkau (Rp389.000) untuk desain yang lebih sederhana dengan menggunakan material berwarna cerah dan elemen dekorasi *pleats*.

Selain itu, hasil dari observasi lapangan yang dilakukan di kawasan Gelora Bung Karno (GBK) pada sore hari, menunjukkan terdapat banyak wanita berusia 20-29 tahun yang mengenakan busana olahraga *simple* dan fungsional, seperti jaket dan celana panjang dengan warna netral atau gelap.

Setelah berolahraga, beberapa dari mereka beristirahat di area sekitar tanpa berganti pakaian, sementara lainnya melanjutkan kegiatannya seperti makan di kantin atau kafe terdekat.

Berdasarkan metode wawancara terhadap konten kreator, yaitu Nurrotul Ilma, dapat disimpulkan narasumber dalam pemilihan pakaian lebih menyukai berbahan *dryfit* atau jaket parasut yang nyaman, mudah menyerap keringat, dan tetap sopan. Setelah berolahraga, narasumber bersantai di taman atau kafe tanpa mengganti pakaian. Ia percaya diri karena busana yang dikenakan nyaman dan tidak menimbulkan bau.

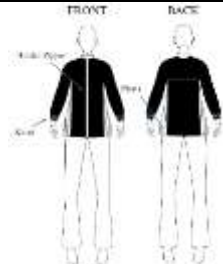
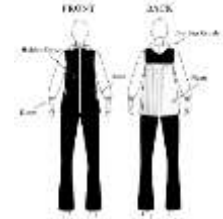
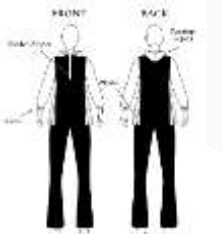
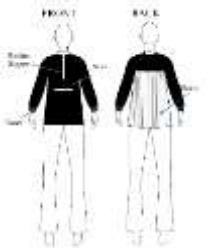
Wawancara juga dilakukan terhadap *freelancer* dan juga target *market* potensial, dalam berbusana olahraga, narasumber mengenakan jaket dan celana *legging*, bahan yang nyaman, elastis, mudah kering, dan menyerap keringat. Setelah berolahraga, narasumber biasanya melanjutkan kegiatannya dengan pergi ke kafe untuk makan atau bersantai tanpa mengganti pakaian, sehingga menurutnya konsep busana activewear multifungsi sangat praktis dan menarik.

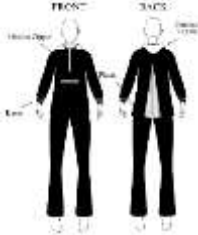
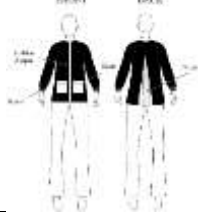
Tahapan kuesioner juga dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yang disebarkan kepada 21 responden potensial yang memenuhi karakteristik sebagai target *market* penelitian, dengan faktor demografi yang relevan, yaitu wanita berusia 21-29 tahun yang menerapkan gaya hidup sehat, gemar berolahraga, dan aktif bersosialisasi. Responden potensial ini berasal dari kota besar, yaitu Jakarta. Berdasarkan data yang didapat, olahraga yang paling populer di kalangan responden adalah lari atau *jogging*. Setelah berolahraga, sebagian besar responden langsung melanjutkan aktivitas ke kafe atau restoran tanpa mengganti pakaian. Dalam pemilihan busana, target *market* memiliki ketertarikan akan busana *activewear* multifungsi berupa *outerwear* terutama karena dinilai efektif dan praktis untuk mendukung mobilitas

sehari-hari, dengan elemen dekorasi *pleats*, dan pemilihan warna *earthtone* sebagai favorit untuk busana tersebut.

Eksplorasi Awal berfokus pada desain *styling* busana activewear dengan menggunakan palet warna hitam dan putih. Proses eksplorasi ini berkontribusi dalam mengembangkan konsep awal yang menekankan pada kenyamanan, fleksibilitas, dan kesan kasual. Kemudian, konsep ini akan disesuaikan lebih lanjut sesuai dengan preferensi warna dan kebutuhan target *market* yang diperoleh dari data kuesioner.

Tabel 1 Eksplorasi Awal

No.	Sketsa Desain	Deskripsi
1.		Busana activewear berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , elemen dekorasi <i>pleats</i> di sisi kanan dan kiri.
2.		Busana <i>activewear</i> berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , detail pada saku depan, elemen dekorasi <i>pleats</i> di bagian belakang, dilengkapi penutup kepala.
3.		Busana activewear berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , elemen dekorasi <i>pleats</i> di sisi kanan dan kiri, dilengkapi penutup kepala.
4.		Busana activewear berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , detail pada saku depan, dan elemen dekorasi <i>pleats</i> di bagian belakang.

5.		Busana activewear berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , detail pada saku depan, elemen dekorasi <i>pleats</i> di bagian belakang, dilengkapi penutup kepala.
6.		Busana activewear berlengan panjang dengan bukaan <i>zipper</i> , detail pada saku depan, elemen dekorasi <i>pleats</i> di bagian belakang.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah membuat *moodboard* berjudul *Urban Flow*, yang menggabungkan kenyamanan pakaian activewear dengan elemen gaya modern dan fungsional.



Gambar 1 *Moodboard*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

“*Urban Flow*” menggambarkan gaya hidup wanita urban yang energik dan dinamis, terinspirasi oleh arsitektur Stadion Gelora Bung Karno yang terkenal dan berstruktur kuat. Rancangan produk *outerwear* menggunakan material parasut dan *ceruty pleated* yang mencerminkan tekstur interior, dilengkap dengan detail seperti saku, penutup kepala, *stopper*, dan ritsleting untuk mendukung fungsi serta kenyamanan.

Eksplorasi lanjutan berfokus dalam pengembangan perancangan busana activewear multifungsi, yaitu membuat sketsa dari busana yang sudah

direncanakan menggunakan metode *SCAMPER* berdasarkan perancangan *moodboard* dan hasil data dari kebutuhan target *market* potensial, dengan memperhatikan fitur *detachable* dan potongan yang longgar untuk memberikan kenyamanan, serta fleksibel saat digunakan untuk berbagai aktivitas. Selain itu, tambahan elemen dekoratif berupa *pleats* yang dapat memperindah busana tanpa mengurangi kenyamanan.

Tabel 2 Eksplorasi Lanjutan

No.	Inspirasi Desain	SCAMPER
1		Adapt : Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> dalam bentuk yang berbeda atau lebih sederhana dan dapat di lepas pasang . Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>.
2		Adapt : Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> dalam bentuk yang berbeda atau lebih sederhana dan dapat di lepas pasang . Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>.
3		Adapt : Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> dalam bentuk yang berbeda atau lebih sederhana dan dapat di lepas pasang. Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>.
4		Subtitue : Menerapkan <i>zipper</i> pada bagian lengan di antara bahan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (lengan panjang dan pendek).

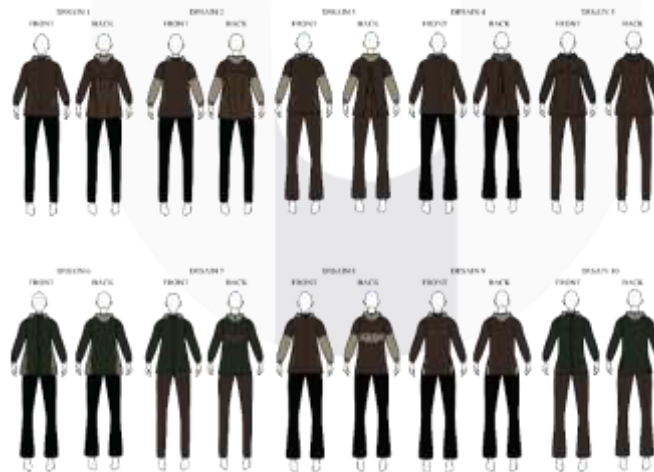
		Combine : Mengombinasi bentuk kerah dan detail <i>hoodie</i>.
5		Subtitue : Menerapkan <i>zipper</i> pada bagian lengan di antara bahan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (lengan panjang dan pendek). Combine : Mengombinasi bentuk kerah dan detail <i>hoodie</i>.
6		Subtitue : Menerapkan <i>zipper</i> pada bagian lengan di antara bahan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (lengan panjang dan pendek). Combine : Mengombinasi bentuk kerah dan detail <i>hoodie</i>.
7		Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>. Reverse : Mengatur ulang peletakan <i>pleats</i>, dengan menerapkan pada bagian belakang busana.
8		Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>. Reverse : Mengatur ulang peletakan <i>pleats</i>, dengan menerapkan pada bagian belakang busana.
9		Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>. Reverse : Mengatur ulang peletakan <i>pleats</i>, dengan menerapkan pada bagian samping bawah busana

10		Put Another Use : Penerapan detail <i>zipper</i> menggunakan <i>hideen zipper</i>, menghasilkan tampilan menjadi <i>clean</i>. Reverse : Mengatur ulang peletakan <i>pleats</i>, dengan menerapkan pada bagian samping bawah busana.
----	---	--

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Berdasarkan hasil eksplorasi yang merupakan proses perancangan desain produk menggunakan metode *SCAMPER* yang terinspirasi dari *moodboard* “Urban Flow”. Menggunakan material utama parasut *dusty crinkle*, dengan desain multifungsi tipe komponen, sementara elemen geometris terdapat pada tekstur kain *ceruty pleated*.

Berikut merupakan *line up* sketsa produk *outerwear* yang telah disusun dalam tahap eksplorasi menggunakan metode *SCAMPER*, menghasilkan 10 desain lanjutan, beserta 3 desain yang terpilih.

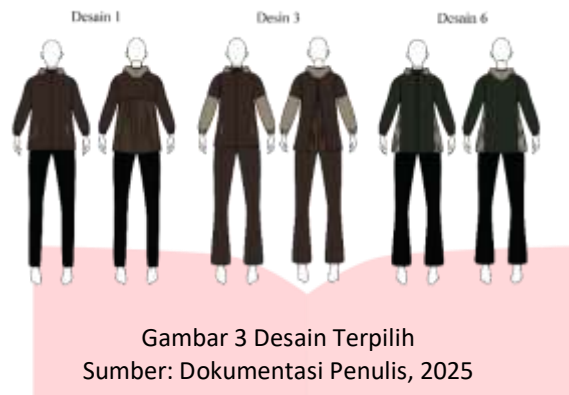


Gambar 2 *Line Up* Desain Lanjutan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Berdasarkan hasil kuesioner menggunakan metode *purposive* sampling serta analisis yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan target *market*, terpilih 3 desain *outerwear*, yaitu desain 1, 3 dan 6.

Secara keseluruhan, kebutuhan utama dari pengguna adalah busana olahraga yang nyaman, tetap *stylish*, dan dapat digunakan untuk kegiatan lainnya seperti bersosialisasi atau *hangout* tanpa harus mengganti pakaian.



Gambar 3 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Berdasarkan hasil kuesioner tahap kedua, target *market* potensial memilih *look* terbanyak pertama pada desain ke-1 (77,3%), yaitu *outerwear* berlengan panjang dengan detail *pleats* di bagian belakang. Pada pilihan kedua pada desain ke-6 (50%), yaitu *outerwear* dengan aksesoris *pleats* di bagian sisi. Kemudian pilihan desain ketiga pada desain ke-4 (36,4%), yaitu *outerwear* berlengan panjang dengan detail *pleats* di bagian tengah belakang.

VISUALISASI PRODUK

Urban Flow, *Look 1*



Gambar 3 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Urban Flow, Look 2



Gambar 4 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Urban Flow, Look 3



Gambar 5 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

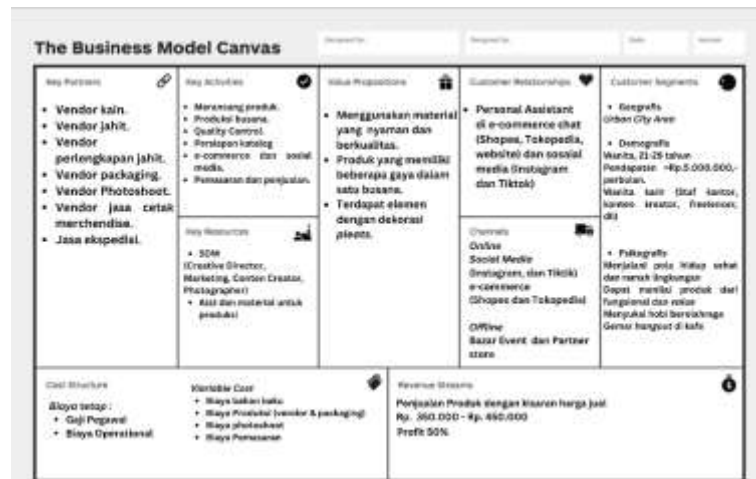
Merchandise Kit



Gambar 6 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Perancangan perencanaan bisnis ini disusun menggunakan teori Business Model Canvas (BMC) yang bertujuan agar produk yang dirancang menjadi solusi yang mampu menjawab kebutuhan wanita urban yang aktif dan dinamis. dengan pendekatan ini, diharapkan *brand* yang dirancang dapat bersaing lebih baik di pasar industri *fashion activewear* secara lebih terarah

dan berkelanjutan. Penjualan produk yang ditawarkan kisaran harga jual Rp. 445.500,- sampai Rp. 457.600,- dengan profit 51%.



Gambar 7 Desain Terpilih
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

KESIMPULAN

Perancangan busana activewear multifungsi ini dilandasi oleh kebutuhan wanita yang memiliki aktivitas padat seperti olahraga dan *hangout* dalam waktu dekat. Tujuan dari penelitian ini merancang busana activewear multifungsi, yang tidak hanya nyaman saat berolahraga, namun juga layak untuk berbagai situasi kasual seperti *hangout* atau bersosialisasi, sehingga tidak perlu mengganti pakaian. Berdasarkan pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa wanita yang gemar berolahraga dengan tingkat mobilitas tinggi memerlukan pakaian yang praktis, nyaman, dan tetap *stylish*. Dengan demikian, desain busana dibuat dengan memperhatikan pemilihan material yang ringan, fleksibel, dan *timeless*, fitur tambahan seperti saku bagian dalam, *hoodie*, dan desain yang fungsional namun tetap terlihat modern, serta warna netral yang mudah dipadukan dan mendukung tampilan minimalis. Tiga desain yang terpilih

menunjukkan bahwa produk ini mampu menggabungkan kebutuhan akan estetika dan fungsi. Tahap *test* kepada target *market* menunjukkan bahwa produk dinilai menarik dan sesuai untuk digunakan dalam berbagai aktivitas.

Perancangan bisnis menggunakan Business Model Canvas (BMC) bertujuan untuk menciptakan rencana bisnis dari *brand* BeActief ini. Penyusunan BMC difokuskan untuk melihat peluang pengembangan *brand* BeActief agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas dengan strategi yang efektif. Hasil dari penyusunan BMC menunjukkan bahwa *brand* BeActief memiliki kemampuan yang signifikan untuk berkembang sebagai *brand* lokal yang menyediakan produk dengan nilai fungsional tinggi, namun tetap dengan harga yang terjangkau. Perancangan produk dan bisnis ini tidak hanya memenuhi permintaan target *market*, namun juga menciptakan peluang baru di industri *fashion* lokal yang mengutamakan kenyamanan, efisiensi, dan gaya dalam satu produk.

Saran untuk penelitian selanjutnya, untuk mempertimbangkan pemilihan bahan pelapis yang lebih sesuai dengan kebutuhan aktivitas fisik, karena sebagian besar bahan pelapis yang tersedia di pasaran masih menggunakan poliester, yang tidak memberikan sirkulasi udara atau penyerapan keringat yang optimal. Selain itu, pengembangan nilai fungsional juga dapat diterapkan dalam penampilan *packaging*, seperti mengembangkan *outerwear* yang dapat dilipat menjadi *pouch* dengan memanfaatkan saku, sehingga produk tersebut tidak hanya nyaman dan menarik secara estetika, tetapi juga praktis dan dapat disesuaikan dengan gaya hidup pengguna yang memiliki mobilitas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Chaney, D. (1996). *Lifestyle (Sebuah Pengantar Komperhensif)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Dellyana, D., & dkk. (2021). *Startup Tools*. Jakarta: Bitread Publishing.

Ernawati, I. W. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Fashionary. (2017). *The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand*. Fashionary.

Sofyan Salam, d. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Sumber Jurnal

Agustin, A. (2020). *Perancangan Pakaian Outerwear Sebagai Penunjang Aktivitas Komunitas Strong Nation di Bandung*. Bandung: Universitas Telkom

Cunha, J., & Broega, A. (2009). Designing Multifunction Textile Fashion Products. *AUTEX 2009 World Textile Conference*, 863

Kesarwani, P., Sureka, R. K., & Kesarwani, K. (2022). A Multi-Functional Convertible Clothing: The Biggest Sustainable Clothing Trend. *Integrated Publications*, 35-37.

Larissa, T. (2019). Perancangan Busana Activewear Berdasarkan Sub-Trend "Lure" dalam Ispo Textile Trendforecast S/S 2019. *Jurnal ATRAT*, 6-7.

Mutohir, T. C., Lutan, R., Maksum, A., Kristiyanto, A., & Akbar, R. (2022). Olahraga, Daya Saing, dan Kebijakan. *Laporan Nasional Sport Development Index 2022*, 112.

Putri, M., & Yuliawan, E. (2021). Hubungan Power Tungkai Dengan Kecepatan Lari Sprint 50 Meter pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Score Jurnal UNJA*, 3.

Rehak, D., & Grasseova, M. (2011). The Ways of Assessing the Security of Organization Information Systems through SWOT Analysis. *Business Science Reference; IGI Global*.

Rizqi, N. M. (2020). Kajian Konssep Ikonik pada Bangunan Fasilitas Olahraga Bentang Lebar. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, 213-215.

Samantaraya, H., Sharan, M., & Anuradha, K. (2022). Recent Advances In Home Science. 124.

Serrat, O. (2017). *The SCAMPER Technique*. Singapore: Springer.

Siahaan, M. R. (2017). Rancangan Produk Urban Activewear Untuk Perempuan Bertubuh Besar. *Jurnal ATRAT*, 237.

Steele, V. (2005). *Encyclopedia of Clothing and Fashion. Volume 1: Academic Dress to Eyeglasses*. Farmington Hills: Thomson Gale.

Sumber Artikel

Amalaa, A. (2025). Tren Gaya Hidup Sehat yang Populer di 2025. *Radio Republik Indonesia*.

Celine. (2017, September). *Difference Between Activewear and Sportwear*.

Retrieved from Difference Between.net:

<https://www.differencebetween.net/miscellaneous/fashion%20beauty/difference-between-activewear-and-sportswear/>

Gladwin, L. A. (2002). *Fitness: Theory & Practice : the Comprehensive Resource for Fitness Instruction*. Amerika: Aerobics and Fitness Association of America.

Siregar, A. I. (2024, Agustus). *Gaya Hidup Sehat Kalangan Anak Muda Gen Z*.

Diambil kembali dari Radio Republik Indonesia:

<https://www.rri.co.id/kesehatan/916805/gaya-hidup-sehat-kalangan-anak-muda-gen-z>

