

# DESAIN OUTERWEAR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS KOMUNITAS *STRONG NATION* DI KOTA BANDUNG

Agni Agustin, S.Sn., Widia Nur Utami Bastaman M.Ds.  
Universitas Telkom, Bandung 40257, Indonesia  
Email: agniagustin99@yahoo.co.id, widianur@telkomuniversity.ac.id

## ABSTRACT

*Bandung is one of the cities that adopts a healthy lifestyle by creating the Healthy Bandung Forum and is followed by a trend of healthy lifestyles related to food, organic shops, and sports. Many sports communities in Bandung have motivated Bandung to exercise, one of which is Strong Nation Community Bandung. Strong Nation is a specialist in the Zumba sports program. After conducting further interviews with Strong Nation players, apart from Strong Nation's main activity, the perpetrators often jogged around the city and visited cafes after exercise. Because of the fit-to-body clothes, Strong Nation players need outerwear to cover their apparent curves and the storage area to put small objects such as handphones and wallets. This research aims to study the development of Strong Nation in Bandung and design outerwear to fulfill their needs. This study uses qualitative methods and analysis through literature studies, observation, interviews, and exploration with the SCAMPER technique. The outerwear design adapts the concept from the inspiration of the Perjuangan Monument, which has geometric elements to portray the masculine side of Strong Nation sports players. In addition, the Perjuangan Monument is located in Bandung, West Java, which also represents the identity of the Bandung Strong Nation community target market.*

*Keywords: Strong Nation, outerwear design, and SCAMPER*

## ABSTRAK

Bandung merupakan salah satu kota yang menerapkan gaya hidup sehat dengan membuat Forum Bandung Sehat dan diikuti dengan tren gaya hidup sehat terkait makanan, toko organik, dan olahraga. Banyak komunitas olahraga di Bandung yang memotivasi Bandung untuk berolahraga, salah satunya Komunitas *Strong Nation* Bandung. *Strong Nation* adalah spesialis dalam program olahraga *Zumba*. Setelah melakukan wawancara lebih lanjut dengan para pemain *Strong Nation*, selain kegiatan utama *Strong Nation*, para pelaku sering melakukan *jogging* keliling kota dan mengunjungi kafe setelah berolahraga. Karena pakaian yang pas di tubuh, pemain *Strong Nation* membutuhkan pakaian luar untuk menutupi lekuk tubuh mereka yang terlihat dan tempat penyimpanan untuk meletakkan benda-benda kecil seperti handphone dan dompet. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari perkembangan *Strong Nation* di Bandung dan merancang *outerwear* untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan eksplorasi dengan teknik *SCAMPER*. Desain *outerwear* ini mengadaptasi konsep dari inspirasi Monumen Perjuangan yang memiliki elemen geometris untuk menggambarkan sisi maskulin para pemain olahraga *Strong Nation*. Selain itu, Monumen Perjuangan yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat, merepresentasikan identitas dari target pasar komunitas *Bandung Strong Nation*.

*Kata Kunci: Strong Nation, outerwear design, dan SCAMPER*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Kota Bandung merupakan kota yang menerapkan gaya hidup sehat dengan mewujudkan Forum Bandung Sehat atau FBS (Prasatya, 2019). Sudah tiga kali berturut-turut kota Bandung meraih predikat Swasta Saba Wistara pada tahun 2016, 2017 dan 2018 (Prasatya, 2019). Swasta Saba Wistara 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). 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 fitnes dengan menggunakan musik yang sesuai dengan gerakan, memiliki gerakan cenderung lebih berat, dan berfokus pada pembentukan otot (Bestari, 2020).

Salah satu perbedaannya 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*.

Setelah melakukan wawancara lebih lanjut dengan pelaku *Strong Nation*, aktivitas yang dilakukan para pelaku *Strong Nation* selain berolahraga *Strong Nation* adalah berolahraga lari mengelilingi kota Bandung, dan mengunjungi 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.

Oleh karena itulah, penulis melihat potensi untuk merancang suatu pakaian berjenis *outerwear* yang memiliki tempat penyimpanan untuk menunjang aktivitas-aktivitas para pelaku *Strong Nation*.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang pakaian *outerwear* sebagai penunjang aktivitas para pelaku dan sesuai karakter para pelaku *Strong Nation* di Bandung?

### **Batasan Perancangan**

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

1. Melakukan riset gaya hidup sehat di Bandung khususnya pada pelaku *Strong Nation Community Bandung*.
2. *Perancangan dibatasi pada perancangan desain pakaian outerwear.*

### **Tujuan dan Manfaat Perancangan**

*Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain pakaian outerwear, mengingat adanya kebutuhan pakaian outerwear untuk menunjang aktivitas para pelaku Strong Nation. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan alternatif desain pakaian outerwear sesuai dengan karakter pelaku Strong Nation di Bandung.*

### **METODE PENGUMPULAN DATA**

***Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan proses sebagai berikut:***

1. Studi Literatur  
Melakukan pengumpulan data untuk mencari data yang relevan maupun referensi untuk menunjang penelitian melalui artikel, jurnal,

dan tesis. Tujuan Studi literatur ini bertujuan untuk mencari data-data yang mendasari penelitian seperti proses perancangan, klasifikasi pakaian, pengertian dan klasifikasi *outerwear*, dan *Strong Nation*.

2. Observasi Lapangan dan Wawancara  
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 di Bandung, mencari material yang digunakan, teknik yang dipakai, motif yang digunakan, warna yang digunakan hingga referensi desain yang digunakan. Juga mencari informasi tentang pengembangan gaya hidup sehat, aktivitas dari *target market*, dan mengamati referensi *brand*.
3. ***Perancangan***  
Perancangan desain dilakukan berdasarkan konsep perancangan hasil analisa data studi literatur, observasi, wawancara, dan menggunakan metode SCAMPER.

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **Hasil Studi Literatur**

- a. Gaya Hidup Sehat  
Pola hidup sehat merupakan kebiasaan hidup yang berpegang pada prinsip menjaga kesehatan (Suharjana, 2012). Menerapkan gaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari mencakup beberapa hal, seperti makanan, minuman, nutrisi dan juga olahraga yang diperlukan dalam keseharian hidup (Sufa dkk.,

2017). Pada zaman modern, minat orang-orang pada kesehatan meningkat dengan berolahraga seperti *yoga*, *pilates*, dan *fitnes*, di mana orang-orang dapat berolahraga tanpa alat khusus (Park & Youn, 2018). Masyarakat perkotaan semakin memiliki kesadaran yang kuat pada kualitas hidup sehat, dalam segala hal mulai dari makanan hingga kegiatan yang memiliki efek baik bagi kesehatan (Larissa & Arini, 2017). Untuk mencapai kesehatan, seseorang harus mengatur pola makanan, beristirahat secara cukup, dan berolahraga teratur (Suharjana, 2012).

b. *Zumba dan Strong Nation*

*Zumba* merupakan olahraga yang mengadaptasi kombinasi dari latihan dasar *salsa*, *samba*, *cumbia*, *reggeaton*, dan tarian Amerika Latin yang menggunakan dasar gerakan *aerobik*, dan tarian lainnya seperti *hip-hop*, *tari perut*, dan lainnya (Putri & Widia, 2020). Menurut Alizah dan Saefudin dalam Putri & Widia (2020) *Zumba* diciptakan oleh Alberto Perez atau biasa disebut Beto pada tahun 2001 secara tidak sengaja.

Sedangkan, *Strong Nation* merupakan spesialisasi dari program olahraga *Zumba* yang memadukan gerakan *aerobik* dan *fitnes* dengan menggunakan musik yang sesuai dengan gerakan, memiliki gerakan cenderung lebih berat, dan berfokus pada pembentukan otot. *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*

(Fransiska, 2020)

c. *Outerwear*

*Outerwear* merupakan jenis pakaian berupa atasan yang dipakai paling luar dalam satu *outfit* (Rachmadhani, 2020). Pada buku *Fashionpedia Visual Dictionary of Fashion Design* (2016), *outerwear* merupakan busana yang berpengaruh dalam sejarah Inggris, termasuk busana *unisex* atau dapat digunakan perempuan dan laki-laki, serta memiliki fungsi sebagai penghangat tubuh. Menurut Oktamie (2019) *outerwear* memiliki 2 jenis kategori yang berbeda yaitu, *outerwear* memiliki panjang hingga menyentuh kaki dan biasa disebut mantel atau *coat style* seperti parka, serta kategori jaket dengan memiliki panjang hingga pinggul dan hanya menutupi bagian atas busana.

d. *SCAMPER*

Teknik *SCAMPER* ditemukan dan dicetuskan oleh Alex Osborn lalu kemudian dikembangkan oleh Bob Eberle sehingga menjadi sebuah akronim, teknik *SCAMPER* didasarkan pada gagasan, segala sesuatu yang baru merupakan modifikasi atau inovasi dari sesuatu yang sudah ada. Dimana mengubah atau memodifikasi suatu objek menjadi suatu objek baru (Michalko dalam Esa, 2020).

Menurut Esa (2020), teknik SCAMPER merupakan proses kreatif yang didalamnya terdapat modifikasi, inovasi, dan perbaikan, membuat suatu produk menjadi lebih inovatif. SCAMPER merupakan singkatan dari *Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put Another Use, Eliminate, Reverse* yang mengacu pada proses berfikir (Esa, 2020).

#### Hasil Observasi Lapangan

- a. Hasil Observasi Lapangan di Amity Studio  
Amity Studio merupakan Studio olahraga yang berdiri pada 15 Oktober 2015. Awal mulanya Amity menyediakan 6 jenis kelas, diantaranya *Pilates thera band, Ref Basic, TRX, Zumba, Pilates Mat, dan Hatha Yoga*. Hingga saat ini Amity menyediakan 7 jenis kelas olahraga diantaranya, *TRX, Zumba, Muay Thai, Pilates, Pound, Yoga, dan Strong Nation*. Pada Amity Studio olahraga *Zumba* memiliki jadwal kelas paling banyak yaitu, 11 kelas per minggu, dengan 4 instruktur berbeda, yaitu *ZIN (Zumba Instructor Network)* Rini, Kitty, Rohani, dan Leila. Pada situasi pandemi ini, Awalnya Amity hanya menyediakan kelas melalui virtual saja, namun saat *new normal* Amity mulai menyediakan kelas kembali namun dengan menjalankan protokol kesehatan, pada situasi ini juga Amity kehilangan sebagian *membemnya*, karena sebagian lebih memilih tidak berolahraga di luar rumah. Amity mengurangi 2 jadwal kelas
- b. Hasil Observasi Lapangan di *E v e n t Extremee Zumba*  
*Event Extremee Zumba* merupakan acara yang melakukan aktivitas olahraga *Zumba* dan *Strong Nation*, dihadiri 8 *ZIN (Zumba Instructor Network)* dan 3 *Sync (synchronize)* atau instruktur *Strong Nation*, acara berlangsung dari jam 16.00-18.00 WIB. Pada masa pandemi ini studio olahraga, maupun acara olahraga selalu melakukan aktivitas sesuai protokol kesehatan, seperti cek suhu, cuci tangan, tidak bersalaman, jaga jarak, dan mengurangi masa. Banyak perbedaan setelah dan sebelum pandemi ini, salah satunya jumlah peserta olahraga berkurang dikarenakan memilih olahraga mandiri agar tidak bertemu banyak orang.
- c. Hasil Observasi Lapangan di K-Studio  
K-Studio merupakan studio olahraga yang bertempat di Jl. Sultan Tirtayasa no. 26 Bandung. Pada K-Studio menyediakan beberapa jenis kelas olahraga yang

dari biasanya, dan setiap kelas Amity mengurangi kuota *member*, biasanya Amity menetapkan kuota terbanyak 40 *member* perkelas *Zumba*, sedangkan saat Pandemi ini Amity hanya menetapkan kuota 15 *member* perkelasnya. Amity menetapkan protokol kesehatan seperti mengecek suhu tubuh, mencuci tangan sebelum dan sesudah aktivitas olahraga, mengganti baju sebelum dan sesudah olahraga, tidak berjabat tangan satu sama lain.

diantaranya *Zumba*, *Salsation*, *Strong By Zumba*, *Aerobic*, *Dance kids*, *Muaythai*, dan *Boxing*. Pada masa pandemi ini K-Studio menjalani kelas sesuai protokol kesehatan, dari kuota peserta yang berkurang 50% dari keadaan normal, hingga penyediaan disinfektan untuk menggunakan fasilitas yang disediakan seperti matras yoga, peserta dihibau agar membawa handuk kecil untuk keringat agar tidak menetes pada lantai yang menyebabkan resiko penularan Covid-19.

#### Hasil Wawancara

- a. Hasil Wawancara dengan ZIN dan Sync  
Penulis melakukan wawancara pada beberapa tempat, yaitu pada Amity Studio penulis melakukan wawancara pada salah satu instruktur yaitu Rini, dan pada *Event Extreme Zumba* melakukan pada beberapa ZIN (*Zumba Instructure Network*) dan Sync (*synchronize*) atau instruktur *Strong Nation* yaitu Intan Bestari, Wulan, Meily, Grandy Gee Dion. Selain itu penulis melakukan wawancara pada Sync (*synchronize*) atau instruktur *Strong Nation* Cikha Fransisca di K-Studio guna mengetahui *Strong Nation Community Bandung*.

Di Bandung *Zumba* diperkenalkan Maikel Roni yang merupakan senior para ZIN (*Zumba Instructor Network*) di Bandung pada tahun 2012 dan populer pada tahun

2014. Rata-rata para ZIN (*Zumba Instructor Network*) sebelumnya menekuni olahraga Aerobic dan BL, namun saat program *Zumba* muncul para ZIN (*Zumba Instructor Network*) mencoba dan menekuni karena *Zumba* merupakan olahraga yang menyenangkan ditambah dengan musik mix yang tidak monoton dan membosankan, untuk mendapatkan lisensi ZIN (*Zumba Instructor Network*) harus melalui test terlebih dahulu yang dilatih oleh ZES (*Zumba Education Specialist*). *Zumba* berkembang, dan mengeluarkan program spesialisasi baru sekitar tahun 2017, yaitu *Strong by Zumba* atau *Strong Nation*, kemudian beberapa ZIN (*Zumba Instructor Network*) tertarik dan menekuninya sebagai Sync (*Synchronize*) atau instruktur *Strong Nation*. *Strong Nation* merupakan spesiality dari program *Zumba*, *Strong Nation* memiliki gerakan yang lebih berat seperti push up, sit up dll sesuai dengan iringan berbagai karakter musik namun tidak berbasis dance. Outfit yang dikenakan para ZIN (*Zumba Instructor Network*) dan Sync (*Synchronize*) mengikuti *Zumba Wear* dan *Strong Wear*, karena agar menampilkan ciri khas dan karakter *Zumba* saat mengajar, dan menuntun para peserta agar tidak membeli pakaian *Zumba* bajakan karena pakaian *Zumba* memiliki hak paten tersendiri. Menurut para ZIN (*Zumba Instructor Network*) dan Sync (*Synchronize*) pakaian *Zumba Wear* dan *Strong Wear* tidak memiliki kekurangan dan selalu



menampilkan pakaian yang berkarakter dan kebutuhan pun sudah cukup terpenuhi.

b. Hasil Wawancara dengan pelaku *Strong Nation*

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa pelaku *Strong Nation*, yaitu, Citra Chyntia, Risma Widiyanti, Yuli Yulianti, Diandra Rahmadani, dan Megayanti yang dilakukan pada satu tempat yaitu K-Studio. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui gaya hidup seorang pelaku *Strong Nation*. Rata-rata pelaku *Strong Nation* memiliki pekerjaan sebagai karyawan swasta/wirausahawan dan ibu rumah tangga, dengan rata-rata usia 26- 39 tahun, menjalani pola hidup sehat, dan adanya minat untuk menggunakan pakaian *sustainable*. Rata-rata pelaku *Strong Nation* memilih olahraga *Strong Nation* karena olahraga ini cukup banyak membakar kalori dan berfokus pada pembentukan tubuh yang bertujuan untuk menjaga massa tubuh dan ingin memiliki bentuk tubuh yang proposional. Pakaian sehari-hari yang digunakan memakai pakaian athleisure dengan menggunakan warna netral.

Para pelaku *Strong Nation* memiliki aktivitas yang cukup padat dan beragam, selain *Strong Nation* para pelaku melakukan olahraga lari dan *event* lari, pada akhir minggu, kemudian aktivitas setelah berolahraga mereka mengunjungi kafe kafe di Bandung untuk beristirahat dan mengisi

energi. Pada saat mengunjungi kafe dan melakukan olahraga lari mengelilingi kota Bandung, para pelaku membutuhkan *outerwear* untuk menutupi pakaian olahraga yang *fit*.

### **Analisa Perancangan**

Berdasarkan hasil observasi dan diperkuat dengan data hasil wawancara, pembuatan perancangan desain pakaian *outerwear* memiliki peluang yang besar, karena pakaian *outerwear* sangat dibutuhkan untuk para pelaku *Strong Nation* untuk aktivitas sehari-hari. Selain untuk menutupi lekuk tubuh, *outerwear* juga diharapkan memiliki tempat penyimpanan agar dapat menyimpan benda-benda kecil seperti *handphone* dan dompet.

Setelah melakukan wawancara dengan para pelaku *Strong Nation*, dapat diketahui pelaku *Strong Nation* memiliki karakter yang tegas, kuat dan tomboi karena menyukai tantangan dari olahraga *Strong Nation* yang memiliki gerakan yang sangat berat, selain itu pelaku juga memiliki sifat disiplin dengan rutin berolahraga, dan menjaga pola makan.

Kemudian setelah melakukan wawancara, untuk memperkuat data, penulis melakukan observasi media sosial para pelaku *Strong Nation* dengan hasil, *outerwear* yang biasa dipakai oleh para pelaku menggunakan bahan parasut, dan memiliki *hoodie* karena tidak sedikit keseharian para pelaku yang menggunakan hijab, oleh

karena itu biasanya para pelaku menutup kepala dengan menggunakan *hoodie* atau topi.

Teknik yang digunakan untuk perancangan produk menggunakan sablon untuk pengaplikasian unsur geometris yang mewakili karakter pelaku *Strong Nation*, yang memiliki karakter “*Strong*” atau kuat dan tegas, dan teknik *pleats* sebagai pendukung elemen geometris, juga sebagai tekstur *surface* pada produk agar lebih variatif dan berfungsi agar pemakai dapat bergerak bebas. Pengaplikasian elemen geometris ini bertujuan untuk memperkuat karakter *Strong Nation* itu sendiri. Selain itu terdapat detail *zipper* yang berfungsi sebagai bukaan.

#### **Penentuan *Target Market***

*Target market* yang dituju pada penelitian ini untuk perancangan *outerwear* yaitu pelaku *Strong Nation Community Bandung*, khususnya perempuan. Para pelaku *Strong Nation* ini memiliki beragam aktivitas selain melakukan olahraga *Strong Nation*. Selain itu mereka menjalani hidup sehat dengan rutin berolahraga, dan menjaga asupan makan. *Target market* yang didapat melalui wawancara pada K-studio di Bandung, yaitu :

- a. Segmentasi Demografis
  - Jenis Kelamin : Perempuan.
  - Umur : 26-30 tahun.
  - Pekerjaan : Karyawan.  
Swasta/Wirausahawan.
- b. Segmentasi Geografis

Perempuan yang berdomisili di kota Bandung, karena adanya fenomena berkembangnya *Strong Nation* di Bandung.

#### **c. Segmentasi Psikografis**

- Sifat : Mandiri, disiplin, pekerja keras, *humble*.
- Karakter : Tegas, kuat, tomboi.
- *Daily life* : Bekerja, melakukan aktivitas olahraga rutin, mengikuti *event* olahraga, mengunjungi kafe-kafe di Bandung.

#### **d. *Personality***

Seseorang yang menerapkan gaya hidup sehat, dengan mengutamakan kesehatan, dan menjaga bentuk tubuh, memiliki karakter yang tegas, kuat dan tomboi yang menjadikannya menyukai tantangan. Memiliki sifat disiplin dengan rutin berolahraga, dan menjaga pola makan dan memiliki sifat *humble* yang menjadikannya menyukai bergabung dengan komunitas olahraga, dan sering mengikuti *event* olahraga, selain itu karena *humble*, menjadikannya menyukai berkumpul setelah olahraga melakukan aktivitas bersama seperti ngombrol, makan, nongkrong, bahkan *update* media sosial bersama.

#### **Perancangan**

Tahap perancangan dimulai dengan membuat *moodboard* yang sesuai dengan hasil analisa perancangan untuk kemudian menjadi acuan untuk perancangan desain dengan metode SCAMPER. Aksen geometris yang terinspirasi *moodboard* “*Monjou*” yang berasal dari kata



Monju dan *outerwear*. Monju berarti Monumen Perjuangan yang merupakan tempat sejarah perjuangan rakyat Jawa Barat, terletak di kota Bandung.

Bentuk monumen yang diwujudkan dalam lima unsur bentuk yang menjadi satu kesatuan harmonis (*beungkeutan*), dan memiliki makna yang berhubungan dengan kebudayaan Sunda yang tidak mengenal pusat (sentral) mewakili *target market* yaitu komunitas asal Bandung yang merupakan gabungan dari masyarakat Bandung dari berbagai usia, dan gender, namun memiliki kesatuan untuk berolahraga bersama menciptakan keharmonisan masyarakat Bandung yang menyukai olahraga. Tampilan depan Monumen Perjuangan yang menyerupai serumpun bambu akan merespon pada detail unsur garis pada busana. Sedangkan *outerwear* merupakan jenis produk yang akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan aktivitas diluar ruangan *target market*.



**Gambar 1.** Moodboard "Monjou"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Setelah *moodboard* selesai disusun, tahap berikutnya adalah tahap perancangan desain *outerwear*. Tahap perancangan terbagi dengan dua tahap yaitu:

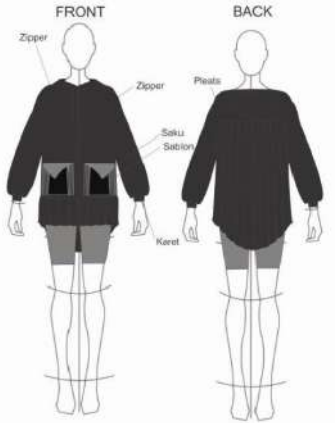
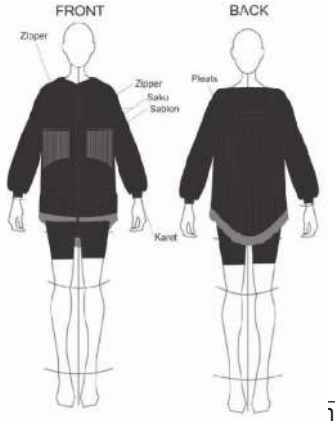
#### a. Perancangan Awal

Kedua tahapan tersebut, selengkapnya akan dijelaskan selanjutnya. Tahap pertama yaitu membuat 15 desain dengan 3 metode SCAMPER berbeda ACP (*Adapt, Combine, Put another use*), CRE (*Combine, Revers, Eliminate*), dan ASM (*Adapt, Substitute, Modify*). Selengkapnya hasil perancangan awal ditampilkan pada tabel 1, 2, dan 3.

**Tabel 1.** Hasil Perancangan Awal dengan metode *Adapt, Combine, dan Put another use*.

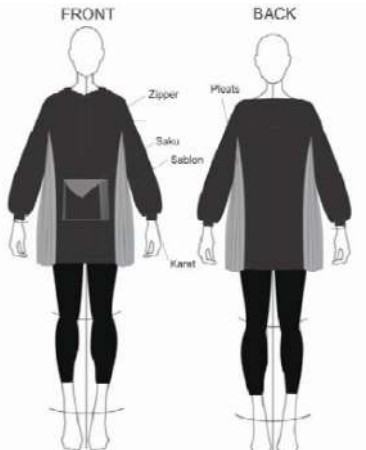
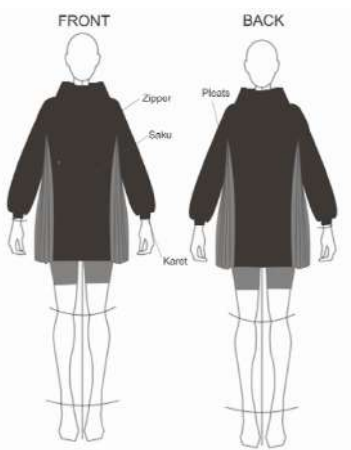
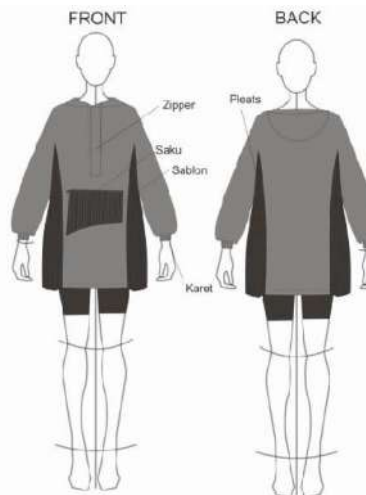

No	Desain
1	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> kedalam bentuk yang berbeda  <b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan tekstur Monumen Perjuangan menggunakan teknik sablon.  <b>Put another use:</b> Penerapan teknik <i>pleats</i> pada bagian belakang busana, dengan siluet melengkung pada bagian bawah.</p>

2	
	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> kedalam bentuk yang berbeda atau bentuk yang lebih sederhana.</p> <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.</p> <p><b>Put another use:</b> Penerapan teknik <i>pleats</i> pada bagian belakang busana, dengan siluet melengkung pada bagian bawah.</p>
3	
	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> kedalam bentuk yang berbeda atau bentuk yang lebih sederhana.</p> <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.</p> <p><b>Put another use:</b> Penerapan teknik <i>pleats</i> pada bagian belakang busana, dengan siluet melengkung pada bagian bawah.</p>

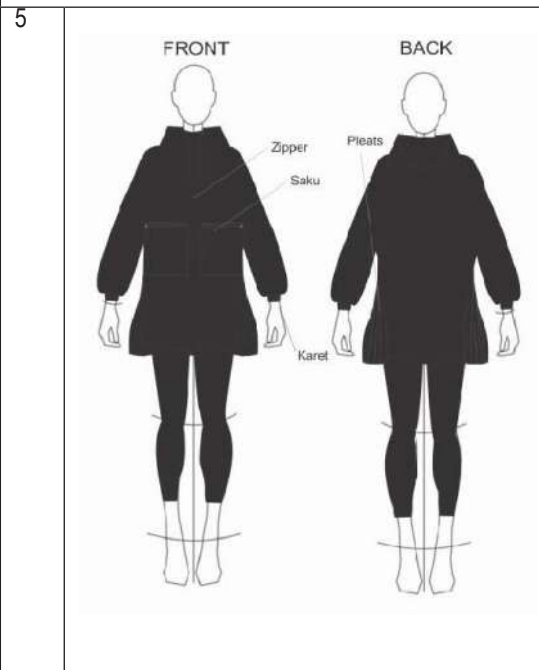
4	
	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> kedalam bentuk yang berbeda atau bentuk yang lebih sederhana.</p> <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.</p> <p><b>Put another use:</b> Penerapan teknik <i>pleats</i> pada bagian belakang busana dan sedikit pada bagian depan busana, dengan siluet melengkung pada bagian bawah.</p>
5	
	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi detail <i>hoodie</i> kedalam bentuk yang berbeda atau bentuk yang lebih sederhana.</p> <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.</p> <p><b>Put another use:</b> Penerapan teknik <i>pleats</i> pada bagian belakang busana dan sedikit pada bagian depan busana, dengan siluet melengkung pada bagian bawah.</p>

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Tabel 2. Hasil Perancangan Awal dengan metode *Combine*, *Revers*, dan *Eliminate*

No	Desain
1	 <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.  <b>Reverse:</b> Mengatur ulang peletakan teknik <i>pleats</i>, menjadi terletak bagian samping busana. <b>Eliminate</b> : Mengurangi panjang <i>zipper</i>, agar komposisi saku lebih besar, dan memiliki fungsi lebih.</p>
3	 <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan bentuk kerah pada <i>outerwear</i> dan detail <i>hoodie</i>.  <b>Reverse:</b> Mengatur ulang peletakan teknik <i>pleats</i>, menjadi terletak bagian samping busana. <b>Eliminate</b> : Mengurangi panjang <i>zipper</i>, agar komposisi saku lebih besar, dan menyederhanakan bentuk saku menjadi saku dalam.</p>
2	 <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.  <b>Reverse:</b> Mengatur ulang peletakan teknik <i>pleats</i>, menjadi terletak bagian samping busana. <b>Eliminate:</b> Mengurangi panjang <i>zipper</i>, agar</p>
4	 <p><b>Combine:</b> Mengkombinasikan saku dengan siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dan tekstur menggunakan teknik sablon.  <b>Reverse:</b> Mengatur ulang peletakan teknik <i>pleats</i>, menjadi terletak bagian samping busana. <b>Eliminate:</b> Mengurangi penggunaan teknik</p>

*pleats*, dengan menerapkan pada bagian samping bawah busana.



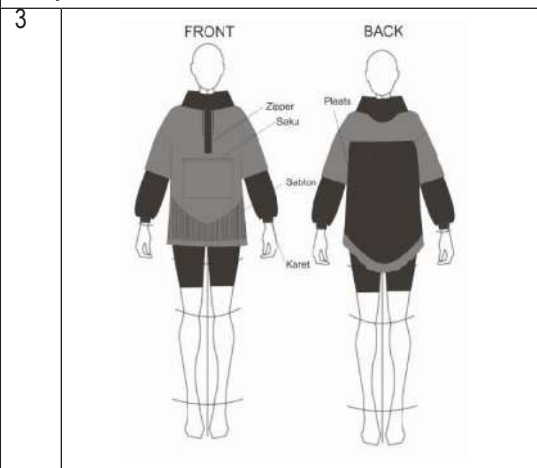
**Combine:** Mengkombinasikan bentuk kerah pada *outerwear* dan detail hoodie.  
**Reverse:** Mengatur ulang peletakan teknik *pleats*, menjadi terletak bagian samping busana.  
**Eliminate:** Mengurangi penggunaan teknik *pleats*, dengan menerapkan pada bagian samping bawah busana dan menyederhanakan bentuk saku menjadi saku dalam.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

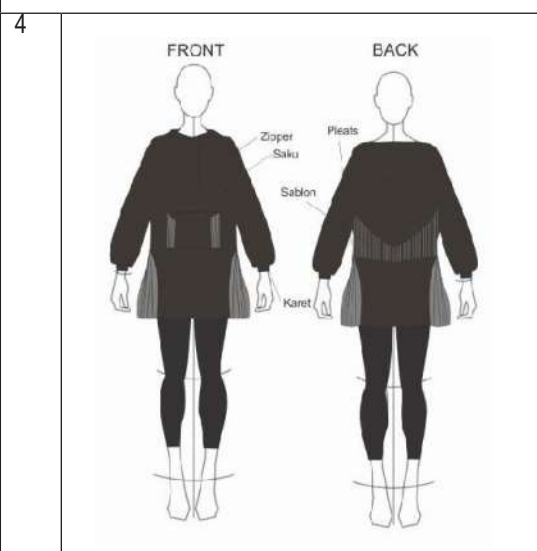
Tabel 3. Hasil Perancangan Awal dengan metode *Adapt, Substitute, dan Modify*.

No	Desain
1	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dengan menerapkan teknik sablon pada bagian belakang busana dan saku.  <b>Substitute:</b> Menerapkan <i>zipper</i> antara bahan <i>pleats</i> dan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (dapat memperlihatkan <i>pleats</i> dan tidak).  <b>Modify:</b> Memodifikasi bentuk saku menjadi runcing pada bagian bawah.</p>
2	<p><b>Adapt:</b> Mengadaptasi siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dengan menerapkan teknik sablon pada bagian belakang busana dan saku.</p>

**Subtitute:** Menerapkan zipper antara bahan pleats dan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (dapat memperlihatkan pleats dan tidak).  
**Modify:** Memodifikasi bentuk hoodie dan saku menjadi lebih sederhana.

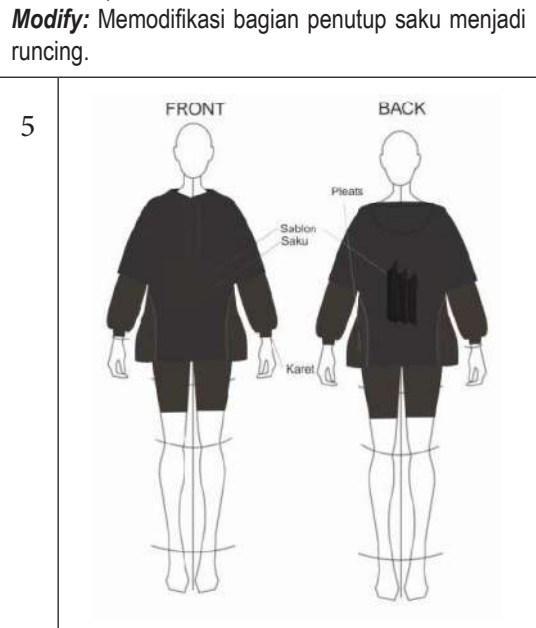


**Adapt:** Mengadaptasi siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dengan menerapkan teknik sablon pada bagian depan busana. **Subtitute:** Menambahkan aksan sambungan pada lengan menggunakan kedua material yang berbeda.  
**Modify:** Memodifikasi bentuk saku menjadi lebih sederhana.



**Adapt:** Mengadaptasi siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dengan menerapkan teknik sablon pada bagian belakang busana dan saku.

**Subtitute:** Menerapkan zipper antara bahan pleats dan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (dapat memperlihatkan pleats dan tidak).  
**Modify:** Memodifikasi bagian penutup saku menjadi runcing.



**Adapt:** Mengadaptasi siluet dan tekstur Monumen Perjuangan dengan menerapkan teknik sablon pada bagian belakang busana dan saku.

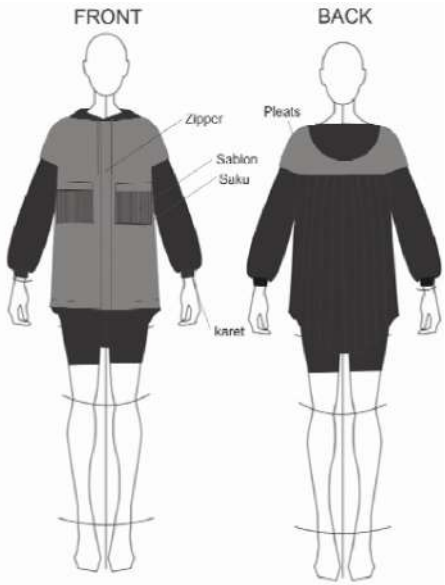
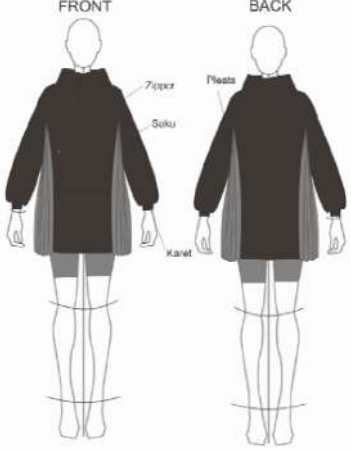
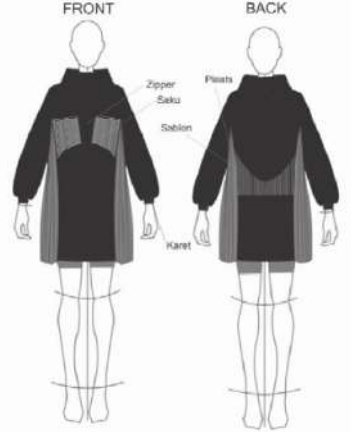
**Subtitute:** Menerapkan zipper antara bahan pleats dan parasut, membuat busana memiliki dua tampilan berbeda (dapat memperlihatkan pleats dan tidak).  
**Modify:** Memodifikasi bentuk hoodie dan saku menjadi lebih sederhana.

**Modify:** Memodifikasi bentuk hoodie dan saku menjadi lebih sederhana.

## b. Desain Terpilih

Tahap kedua yaitu desain terpilih dan terdapat revisi pada desain 11, revisi tersebut bertujuan agar koleksi pakaian *outerwear* yang dihasilkan menjadi satu kesatuan harmoni secara warna dan desain yang kemudian menjadi desain terpilih pada koleksi *outerwear* pada penelitian ini, selengkapnya hasil pemilihan warna ditampilkan pada tabel.

Tabel 4. Desain Terpilih

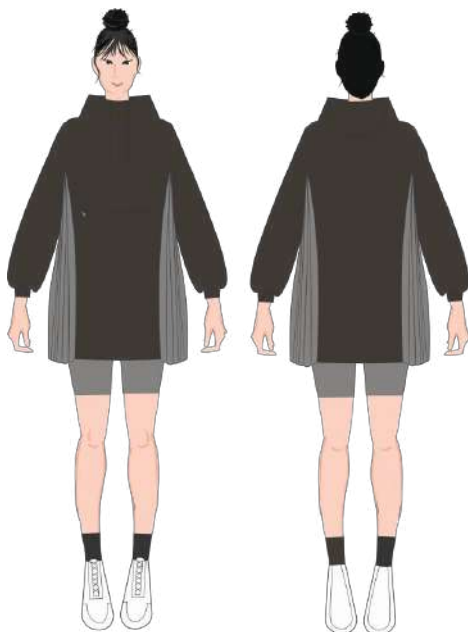
<p>1</p>		<p>2</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpilih menjadi koleksi <i>outerwear</i> dengan warna termuda yaitu abu-abu muda, panjang baju terpendek dan memiliki komposisi desain, warna yang harmoni sesuai dengan moodboard.</li> <li>• Merupakan desain yang menggunakan metode A, C, dan P.</li> <li>• Material utama (abu-abu): Parasut Despo Coloumbia.</li> <li>• Material Pendukung (hitam): Parasut Metalik</li> <li>• Material Pleats: Ceruty</li> <li>• Sablon pada saku : sablon polyflex cutting</li> <li>• Terpilih menjadi koleksi <i>outerwear</i> dengan warna termuda yaitu abu-abu muda, dan memiliki komposisi desain yang sesuai dengan moodboard.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpilih menjadi koleksi <i>outerwear</i> dengan warna tengah antara abu muda dan hitam yaitu abu-abu tua, panjang baju sedang antara desan 1 dan 11, dan memiliki komposisi desain, warna yang harmoni sesuai dengan moodboard.</li> <li>• Merupakan desain yang menggunakan metode C, R, dan E.</li> <li>• Material utama (abu tua): Parasut Despo Coloumbia.</li> <li>• Material Pendukung (kerah dan hoodie): Parasut Metalik</li> <li>• Material Pleats: Ceruty</li> </ul>	<p>3</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpilih menjadi koleksi <i>outerwear</i> dengan warna tertua yaitu hitam, panjang baju terpanjang dari ketiga desain terpilih, dan memiliki komposisi desain, warna yang harmoni sesuai dengan moodboard.</li> </ul>



Berdasarkan hasil desain pada tabel 4, berikut adalah hasil desain yang terpilih:



**Gambar 2.** Ilustrasi Desain Terpilih 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021



**Gambar 3.** Ilustrasi Desain Terpilih 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021



**Gambar 4.** Ilustrasi Desain Terpilih 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya potensi untuk memanfaatkan fenomena berkembangnya komunitas olahraga di Bandung yaitu *Strong Nation*. Umumnya perempuan berusia 26-30 tahun yang ingin menjaga pola hidup dan bentuk tubuh dengan cara berolahraga dan menjaga pola makan. Mereka sadar akan menjaga asupan gizi yang baik dengan diimbangi olahraga agar dapat menjaga bentuk tubuh dan kesehatan agar dapat menjalani aktivitas sehari-hari yang cukup bervariasi. Salah satu jenis olahraga yang diminati adalah *Strong Nation* yang dianggap kuat,

cepat membakar kalori yang ada dalam tubuh, dan memiliki tantangan pada setiap gerakannya.

2. Berdasarkan hasil wawancara, disimpulkan bahwa pelaku *Strong Nation* membutuhkan *outerwear* sebagai penunjang aktivitas sehari-hari, seperti lari mengelilingi kota Bandung, dan mengunjungi kafe.
3. Salah satu ciri khas dari *Strong Nation* adalah kuat, penuh tantangan, dan warna gelap. Oleh karena itu penulis merancang pakaian *outerwear* sesuai karakter *Strong Nation*, yaitu berwarna gelap, karena menurut salah satu pelaku *Strong Nation*, warna gelap mempresentasikan *strong woman* yang menyukai gerakan *cardio*, kemudian pengaplikasian unsur geometris yang tegas menggambarkan sisi maskulin pada pelaku *Strong Nation* yang menyukai olahraga yang kuat, dan keras.
4. Merancang pakaian *outerwear* menggunakan metode SCAMPER, dan perancangan mengacu pada *moodboard* dan sesuai klasifikasi target market yang sudah di analisa berdasarkan hasil wawancara.

Dalam penelitian ini fokus penelitian masih dibatasi pada perancangan desain *outerwear* saja. Masih sangat terbuka lebar untuk mengkaji dan mengembangkan penelitian ke arah yang lebih luas, seperti perancangan satu set pakaian yang dibutuhkan para pelaku *Strong Nation*. Selain itu *target market* yang disasar pada penelitian ini merupakan pelaku *Strong Nation*

*Community Bandung*, penulis meyakini penelitian ini dapat dikaji untuk berbagai *target market* lain atau bahkan pada komunitas-komunitas olahraga lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Larissa, T, & A. Arumsari. (2017). Perancangan Busana Activewear Berdasarkan Sub-Trend "Lure" Dalam Ispo Textile Trendforecast S/S 2019. *Jurnal ATRAT* 5(3), 286-296.
- Oktamie, F. M, F. Nursari, & R. F. Mori. (2019). Penerapan Konsep Co-Creation Pada Busana *outerwear*. *Jurnal ATRAT* 7(1), 71-80.
- Park, J. H, & Youn, H. L. (2017). *Characteristics of the Athleisure Look in the Alexander Wang's Collection. The Research Journal of the Costume Culture* 25(6), 862-879.
- Suharjana. (2012). Kebiasaan Berperilaku Hidup Sehat Dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter* 2 (2), 189-201.
- Sufa, S. A, N. Christantywati & R. A. E. Jusnita (2017); Tren Gaya Hidup Sehat dan Saluran Komunikasi Pelaku Pola Makan Food Combining. *Jurnal Komunikasi Profesional* 1(2), 105-120.
- Suharjana. (2012). Kebiasaan Berperilaku Hidup Sehat Dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter* 2 (2), 189-201.

**Prosiding Simposium (Online)**

Esa, H. N, & W. N. Utami (2020). Perancangan Produk Ready To Wear Untuk Menunjang Kegiatan Heritage Walk. *eProceedings of Art & Design* 7(2).

Putri, T. F, & W. N. Utami. (2020). Pengembangan Motif Pada Busana Activewear Zumba. *eProceedings of Art & Design* 7(2).

**Buku**

*Fashionary* (2016). *Fashionpedia. The Visual Dictionary of Fashion Design. Hong Kong: Fashionary International Limited.*

**Situs Internet (*web site*)**

Kota Bandung Bertekad Pertahankan Status Kota. periode 2019 data dari Prasatya, S.T. Diperoleh pada situs internet: <https://humas.bandung.go.id/layanan/kota-bandungbertekadpertahankanstatus-kota-sehat> (Diunduh pada tanggal 30 Oktober 2020).