

Kajian Busana *Leisure Wear* pada Pelaku Gaya Hidup Sehat di Kota Bandung

Oleh:

Shaffira Dewi Setiawardhani

Program Studi Kriya, Universitas Telkom

ABSTRAK

Kota Bandung merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat dan dikenal sebagai Kota Kuliner. Salah satu *trend* yang sedang berkembang luas di masyarakat Indonesia adalah gaya hidup sehat, Bandung pun turut mengadaptasi *trend* ini. Pelaku gaya hidup sehat cenderung merupakan pribadi yang *minimalist* dan sadar terhadap lingkungan, pola aktivitas yang dilakukan oleh pelaku gaya hidup sehat pun membuat kebanyakan dari mereka menggunakan produk yang nyaman, ramah lingkungan dan juga *simple*. Penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana memanfaatkan fenomena berkembangnya *trend* gaya hidup sehat di Bandung, bagaimana cara mengembangkan busana *leisure wear* untuk wanita pelaku *trend* gaya hidup sehat di Bandung dan bagaimana metode penerapan teknik *surface design textile* dalam perancangan busana *leisure wear*. Tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan fenomena berkembangnya *trend* gaya hidup sehat di Bandung, mengembangkan busana *leisure wear* untuk pelaku *trend* gaya hidup sehat di Bandung dengan menggunakan material berbasah dasar rayon dan linen dan zat pewarna pigmen dan menerapkan teknik *surface design textile* dalam perancangan busana *leisure wear*. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan melakukan pengumpulan yang bersumber dari jurnal, buku, dan metode eksperimentatif melakukan eksplorasi atau percobaan terhadap suatu objek yang dapat memberikan sebuah fakta informasi. Konsep dalam perancangan ini adalah mengoptimalkan penggunaan bahan secara baik dengan penerapan teknik *surface design textile* dengan menggunakan zat pewarna pigmen.

Kata Kunci: Kota Bandung, Gaya Hidup Sehat, Busana *Leisure Wear*, *Surface Design Textile*.

PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat. Menurut ahli pariwisata Andar Danova Goeltom, M.Sc. sejak tahun 1941, Bandung sudah mendapat predikat sebagai kota dengan wisata kuliner terbanyak di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2016 layanan penyediaan makanan atau kuliner berkontribusi sekitar 4,63% dari total Produk Domestik Bruto (PDB). Bisnis kuliner merupakan jenis usaha yang selalu digemari masyarakat kota Bandung. Bisnis ini sangat bergantung pada perubahan *trend*, selera dan tata cara dalam menikmati atau mengkonsumsi makanan (Meldarianda, 2010). Salah satu *trend* yang sedang berkembang luas di masyarakat Indonesia adalah gaya hidup sehat. Bandung yang dikenal sebagai Kota Kuliner pun turut mengadaptasi *trend* ini. Menurut observasi penulis pada tahun 2019, *trend* ini mendorong munculnya toko makanan sehat seperti Toko *Organic* dan Toko 1000 Kebun. Selain itu *trend* ini juga semakin berkembang dan membuat muncul juga gerai – gerai makanan sehat. Gaya hidup sehat merupakan perilaku dan kegiatan yang berkaitan dengan upaya mempertahankan dan meningkatkan kesehatan. Dalam penerapannya, gaya hidup sehat tidak hanya berkaitan dengan kesehatan fisik tetapi juga

dapat berkaitan dengan kesehatan pikiran. Seseorang dengan pemikiran yang positif akan lebih merasa bahagia dan hal ini dapat memicu untuk menjadi orang yang lebih produktif. Pelaku gaya hidup sehat cenderung merupakan pribadi yang *minimalist* dan sadar terhadap lingkungan. Menurut Thalita Jacinda (2017), *minimalist* adalah cara menjalankan hidup dengan sederhana namun sangat berkualitas. Dengan karakteristik yang ada, pola aktivitas yang dilakukan oleh pelaku gaya hidup sehat pun membuat kebanyakan dari mereka menggunakan produk yang nyaman, ramah lingkungan dan juga *simple*. Fenomena yang ada membuat penulis menangkap potensi untuk membuat produk yang menunjang aktivitas serta mewakili karakteristik para pelaku gaya hidup sehat.. Menurut observasi busana *leisure wear* dinilai sebagai busana yang dibutuhkan oleh para pelaku gaya hidup sehat. Busana *leisure wear* sendiri memiliki kriteria model yang sederhana, nyaman, santai dan praktis (A.A. Riyanto, 2003:160). Hal ini sangatlah berkesinambungan dengan karakteristik pelaku gaya hidup sehat yang *minimalist*. Potensi yang ada membuat penulis berpeluang untuk mengembangkan produk *fashion* dengan merancang busana *leisure wear*. Hal ini dinilai dapat menjadi

implementasi yang tepat untuk menjadi pendukung *trend* gaya hidup sehat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif. Langkah awal yang dilakukan adalah Studi Literatur yang berkaitan dengan objek penelitian, lalu dilanjut dengan observasi pelaku maupun produk serupa. Langkah selanjutnya ialah wawancara kepada pelaku dibidang topik penelitian, Langkah akhir ialah eksplorasi yang dilakukan berdasarkan data – data yang telah diperoleh dari langkah sebelumnya. Oleh karena itu hasil penelitian ini merupakan kesimpulan dari analisa penulis mengenai objek kajian yang diangkat.

BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan busana *leisure wear* pada wanita pelaku gaya hidup sehat di Bandung.
2. Penggunaan material kain pada busana *leisure wear* dibatasi dengan menggunakan material berbahan rayon dan linen.
3. Penggunaan pewarna pada material kain dibatasi dengan menggunakan zat pewarna pigmen.

STUDI PUSTAKA

Kota Bandung

Berdasarkan Pusat Studi Geografi (2017) Kota Bandung dikelilingi oleh pegunungan, sehingga bentuk morfologi wilayahnya bagaikan sebuah mangkok raksasa, secara geografis kota ini terletak di tengah-tengah provinsi Jawa Barat, serta berada pada ketinggian ± 768 m di atas permukaan laut, dengan titik tertinggi di berada di sebelah utara dengan ketinggian 1.050 meter di atas permukaan laut dan sebelah selatan merupakan kawasan rendah dengan ketinggian 675 meter di atas permukaan laut.



Gambar 1 Kondisi Geografi Kota Bandung

Sumber:Pusat Studi Geografi, 2017

Pada awalnya kota Bandung sekitarnya secara tradisional merupakan kawasan pertanian, namun seiring dengan laju urbanisasi menjadikan lahan pertanian menjadi kawasan perumahan serta kemudian

berkembang menjadi kawasan industri dan bisnis, sesuai dengan transformasi ekonomi kota umumnya. Sektor perdagangan dan jasa saat ini memainkan peranan penting akan pertumbuhan ekonomi kota ini disamping terus berkembangnya sektor industri. Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Daerah (Suseda) 2006, 35.92 % dari total angkatan kerja penduduk kota ini terserap pada sektor perdagangan, 28.16 % pada sektor jasa dan 15.92 % pada sektor industri. Sedangkan sektor pertanian hanya menyerap 0.82 %, sementara sisa 19.18 % pada sektor angkutan, bangunan, keuangan dan lainnya. Menurut Audina (2019) Kota Bandung menyadari bahwa salah satu potensi terbesar yang dimiliki oleh kota nya ialah potensi kreatif. Warga kota bandung yang dikenal memiliki tingkat kreativitas yang tinggi menjadikan Kota Bandung sarat akan produk-produk serta aktivitas kreatif yang mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Kota Bandung. Predikat Kota Bandung sebagai kota kreatif dikuatkan oleh terpilih nya Kota Bandung sebagai salahsatu anggota Jaringan Kota Kreatif atau *Creative Cities Network* yang diprakarsai oleh UNESCO. Dengan adanya predikat ini, Pemerintah Kota Bandung melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata berkomitmen untuk mendukung kegiatan

kreatif warga Kota nya dengan membangun infrastruktur penunjang kreatif sehingga kegiatan kreatif bisa terus berkembang. Bandung merupakan kota yang sudah memiliki kriteria dari *leisure economy*, yang ditandai dengan meleburnya batas bekerja (*business*) dan bermain (*pleasures*). Bandung juga cenderung menjadi kota yang urban dan terbuka dengan asimilasi budaya (Soemardi, 2004). Dengan kondisi geografis wilayahnya, masyarakat dominan di Bandung adalah orang yang kreatif yang gaya berbusananya cenderung *modest, simple* dengan penambahan elemen dekoratif dengan komposisi yang sederhana.

Busana *Leisure Wear*

Mengambil istilah *leisure economy* yang dipopulerkan Linda Nazareth lewat bukunya *The Leisure Economy: How Changing Demographics, Economics, and Generational Attitudes Will Reshape Our Lives and Our Industries* (2007), pola konsumsi mulai bergeser dari *goods-based consumption* (barang) menjadi *experience-based consumption* (pengalaman). Menurut Yuswohady (2014) *trend* yang berkembang saat ini ada di antara *living, working, dan leisure* menjadi satu. Kondisi ini memberikan ruang yang luas untuk inovasi di industri *leisure* yang masih sangat besar.

Menurut observasi penulis *trend* busana *leisure wear* di Indonesia dimulai sejak *trend sustainable fashion* pun dimulai. Menurut Shen (2014) *sustainable* sangat penting bagi bisnis *fashion* karena meningkatnya kesadaran konsumen terhadap lingkungan. Ketika sebuah perusahaan *fashion* bertujuan untuk mempromosikan *sustainable fashion*, hubungan utamanya adalah mengembangkan rantai pasokan yang berkelanjutan.



Gambar 2 *Leisure Wear*

Sumber: www.birdsnest.com.au/womens/capsules/leisure-wear (diakses pada 10 Desember 2019 pukul 10.08 WIB)

Dalam Bunka (2009) *leisure wear* ialah pakaian untuk menikmati waktu rekreasi, biasanya sering digunakan di ruang terbuka. Material pakaian yang cocok untuk kondisi alam atau lingkungan tertentu, fungsionalitas dan desain adalah yang

terpenting. Busana *leisure wear* juga memiliki kriteria model yang sederhana, nyaman, santai dan praktis (A.A. Riyanto, 2003:160).

Surface Design Textile

Surface design atau desain permukaan adalah desain yang ditujukan untuk memperkaya corak permukaan kain. Desain tersebut bisa mengambil bentuk yang ada di sekeliling manusia atau berbentuk abstrak. Fungsi kain yang akan dibubuhi desain permukaan menjadi faktor penting dalam pengembangan desain. Contoh teknik yang termasuk dalam *surface design* adalah *printing*, celup rintang, bordir, sulam dan lainnya (Budiyono, dkk, 2008).



Gambar 3 *Drop Dye*

Sumber: <https://hydrangeahippo.com/alternative-way-to-tie-dye/> (diakses pada 18 Maret 2020 pukul 09.37 WIB)

Untuk teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Drop Dye*. Dimana teknik ini dilakukan dengan memberi tetesan pewarna diatas permukaan

kain hingga membentuk sebuah motif yang tidak beraturan.

Gaya Hidup Sehat

Menurut teori Becker (1979) perilaku sehat adalah perilaku-perilaku atau kegiatan yang berkaitan dengan upaya mempertahankan dan meningkatkan kesehatan, antara lain makanan dengan menu seimbang, pola makan sehari-hari yang memenuhi kebutuhan nutrisi dan memenuhi kebutuhan secara kuantitas maupun kualitas. Kegiatan fisik secara teratur dan cukup, kegiatan yang memenuhi gerakan-gerakan fisik secara rutin dan teratur atau berolahraga. Tidak merokok dan minum minuman keras serta menggunakan narkoba. Istirahat yang cukup untuk memelihara kesehatan fisik serta kesehatan mental. Pengendalian atau manajemen stress, mengelola stress bertujuan agar tidak mengakibatkan gangguan kesehatan fisik dan mental. Perilaku gaya hidup positif yang lain untuk kesehatan, yang intinya adalah tindakan atau perilaku seseorang agar terhindar dari penyakit dan masalah kesehatan, termasuk perilaku untuk meningkatkan kesehatan.

HASIL DAN ANALISIS

Analisa dilakukan mulai dari observasi gerai makanan sehat, observasi produk *leisure*

wear di pasaran dan wawancara. Berdasarkan konsep, teknik dan tujuan yang diangkat maka inspirasi dari penelitian ini adalah batuan Larimar. Larimar juga disebut "Stefilia's Stone", adalah varietas biru langka dari *pectolite mineral silikat* yang hanya ditemukan di Paritala, di India. Warnanya bervariasi dari putih, biru muda, hijau biru hingga biru tua. Corak dari batu mulia larimar juga sangatlah unik, ada bulatan-bulatan berupa saat kita tengah menyelam didalam air es dengan warna basic kebiru-biruan.



Gambar 4 Larimar

Sumber:<https://minerals-stones.com/en/larimar/770-larimar.html>
(diakses pada 10 Juni 2020 pukul 18.52 WIB)

Eksplorasi dilakukan dengan mencari motif yang paling menyerupai inspirasi yaitu batuan Larimar. Motif tersebut diaplikasikan pada material yang dipilih yaitu linen dan rayon dengan menggunakan teknik *Surface Design Textile*. Tujuan dari eksplorasi ini

adalah mendapatkan perintangn kain bermotif yang nantinya akan diaplikasikan pada *design busana leisure wear*.

Eksplorasi Awal

Eksplorasi Awal pada material Linen.

No	Inspirasi	Hasil	Teknik
1.			<i>Drop Dye</i> (Teknik colet)
2.			<i>Drop Dye</i> (Teknik colet)
3.			<i>Smock</i> (Teknik ikat)
4.			<i>Smock</i> (Teknik ikat)
5.			<i>Ice Dyeing</i> (Teknik colet)
6.			Bundelan/Simpul (Teknik ikat)

7.			Lipat (Teknik ikat)
8.			Ikatan Ganda (Teknik ikat)
9.			Ikatan Tunggal (Teknik ikat)
10.			<i>Spray+Drop Dye</i> (Teknik colet)
11.			<i>Paint Brush</i> (Teknik colet)

Eksplorasi Awal pada material Rayon.

No	Inspirasi	Hasil	Teknik
1.			<i>Drop Dye</i> (Teknik colet)
2.			<i>Smock</i> (Teknik ikat)

3.			<i>Smock</i> (Teknik ikat)
4.			<i>Ice Dyeing</i> (Teknik colet)
5.			<i>Ice Dyeing</i> (Teknik colet)
6.			Bundelan/ Simpul (Teknik ikat)
7.			Lipat (Teknik ikat)
8.			Ikatan Ganda (Teknik ikat)
9.			Ikatan Tunggal (Teknik ikat)
10.			<i>Spray+Drop Dye</i> (Teknik colet)

11.			<i>Paint Brush</i> (Teknik colet)
-----	--	---	--------------------------------------

Eksplorasi Lanjutan

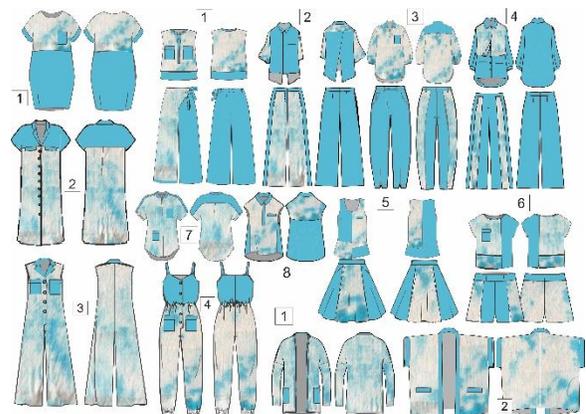
Pada tahapan ini sudah masuk dalam proses perancangan, dimana : elemen – elemen yang diaplikasikan pada tahapan ini dipertimbangkan berdasarkan data – data observasi maupun wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 5 Eksplorasi Lanjutan 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada eksplorasi lanjutan 1, hasilnya masih terlalu beragam dari segi *style* dan *cutting* pakaian dan dirasa belum sesuai untuk fokus *target market* yang dituju. Maka dari itu perlu dilakukan eksplorasi lanjutan 2.



Gambar 6 Eksplorasi Lanjutan 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Eksplorasi Terpilih

Eksplorasi terpilih yaitu 5 look terbaik yang memiliki harmonisasi paling selaras untuk dijadikan 1 koleksi. Pemilihan *design* terbaik juga didasari analisa SCAMPER dan juga *design – design* yang paling sesuai dengan analisa *target market*. Selanjutnya hasil eksplorasi terpilih akan direalisasikan yaitu dengan proses produksi busana. Berikut *design* dari eksplorasi terpilih.



Gambar 7 Eksplorasi Terpilih

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Sketsa Produk

Produk yang akan direalisasikan dipilih karena dapat merepresentasikan konsep paling baik, dengan indikator elemen dekoratif yang harmonis, proporsi yang seimbang dan saling melengkapi. Selain itu proses produksi yang paling mungkin dikejar saat ini seperti teknik *Surface Design*

Textile maupun proses produksi busana adalah dengan memproduksi 2 look saja. Berikut adalah sketsa produk terpilih yang akan direalisasikan:



Gambar 8 Sketsa Produk

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Produk Akhir dan Merchandise

Berikut visualisasi produk busana pada penelitian ini yang bertujuan merancang produk busana *leisure wear* untuk wanita pelaku gaya hidup sehat di Kota Bandung dengan inspirasi batuan Larimar. Visual batuan Larimar yang diterapkan pada busana diterapkan dengan menggunakan teknik *Drop Dye* dan pewarna *pigment*. Model busana menggambarkan busana *leisure wear*

yang nyaman dan praktis dan sangat sesuai dengan para pelaku gaya hidup sehat.



Gambar 9 Foto Busana 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 10 Foto Busana 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 11 Merchandise

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KESIMPULAN

Fenomena berkembangnya *trend* gaya hidup sehat khususnya di Kota Bandung memunculkan gerai – gerai sehat yang menurut hasil observasi *market*nya adalah pribadi – pribadi yang *minimalist* dan peduli terhadap lingkungan. Bandung sendiri merupakan kota dengan kriteria *leisure economy*, dimana *working*, *living*, dan *leisure* sudah melebur sehingga banyak masyarakatnya yang merupakan pelaku bidang kreatif. Dengan ada nya market tersebut, *trend* gaya hidup sehat berpotensi menjadi latar belakang untuk pengembangan produk *fashion*. Produk *fashion* tersebut adalah busana *leisure wear* karena menurut hasil data lapangan baik observasi maupun wawancara, busana *leisure wear* merupakan busana yang nyaman, longgar dan juga simple dan hal ini sangat berkesinambungan

dengan pribadi para pelaku *trend* gaya hidup sehat.

Pengembangan busana *leisure wear* untuk wanita pelaku *trend* gaya hidup sehat di Bandung yaitu dengan merancang busana *leisure wear* dengan elemen dekoratif berupa material yang dihasilkan dengan teknik *Surface Design Textile* dan Zat Pewarna Pigment. Pengaplikasian material yang dihasilkan dengan teknik *Surface Design Textile* dianggap tepat karena dari hasil observasi, kebanyakan produk *leisure wear* yang ada di pasaran tidak memiliki elemen dekoratif atau polos saja. Hal ini pun didukung karena dengan pandemi COVID-19 *trend tie dye* atau *fabric dying* kembali populer. Teknik *Surface Design Textile* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik *Drop Dye* karena merujuk pada inspirasinya yaitu batuan Larimar.

Berdasarkan proses eksperimen perancangan, penulis menerapkan *design – design* yang mengacu pada inspirasi konsep rancangan, *lifestyle board*, *target market* serta *brand* pembanding. Penelitian yang berhubungan dengan gaya hidup kunci utamanya adalah memahami karakter pelakunya, sehingga dapat menyesuaikan kebutuhannya. Pada tahapan eksperimen penulis berhasil merancang busana sesuai

dengan acuan yang ada, sehingga secara umum tujuan dari penelitian ini sudah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Audina, R., & Atnan, N. (2019). Peran Bandung Creative Hub dalam membangun *city branding* Kota Bandung sebagai Kota Kreatif. *E-Proceeding of Management*, 6(1), 1722-1733.

Barnard, Malcolm. (2007). *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra.

Barthes, R. (1983). *The fashion system* (p. 243). Berkeley: University of California Press.

Beard, N. D. (2008). *The branding of ethical fashion and the consumer: a luxury niche or mass-market reality?*. *Fashion Theory*, 12(4), 447-467.

Bechthold, M. (2008). *Innovative surface structures: technology and applications*. Taylor & Francis Group.

Becker, M. H. (1979). *Psychosocial aspects of health-related behavior*. *Handbook of medical sociology*, 253-274.

Bunka Fashion College. (2009). *Fundamental of Garment Design*, Jepang : Bunka Fashion College.

Burke, Sandra. (2011). *Fashion Designer Concept to Collection*. China: Burke Publishing.

Colchester, C. (1991). *Trends+ Traditions*, Thames and Hudson, London.

Easey, M. (Ed.). (2009). *Fashion marketing*. John Wiley & Sons.

Fletcher, K. (2013). *Sustainable fashion and textiles: design journeys*. Routledge.

Gunadi, 1984, *Pengetahuan Dasar Tentang Kain-kain Tekstil dan Pakaian Jadi*, Jakarta : Yayasan Pembinaan Keluarga UPN Veteran.

Johnson, S.T. & Wordell, C.J. "Homeopathic and herbal medicine: Considerations for formulary evaluation," *Formulary*, 32, 1167, Nov. 1997.

Mally, M., & Tresna, P. (2013). *Adibusana Haute Couture Indonesia*.

Meldarianda, R., & Lisan S, H. (2010). Pengaruh *store Atmosphere* terhadap minat beli konsumen pada *Resort Café Atmosphere Bandung*. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi (JBE)*, 17(2), 97–108.

Notoatmodjo, S., Kasiman, S., & kintoko Rohadi, R. (2018). *Patient's Behaviour with Coronary heart disease Viewed from Socio-Cultural aspect of Aceh Society in Zainoel Abidin Hospital*. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 150, p. 05065). EDP Sciences.

Riyanto, Arifah A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.

Samanta, A. K., & Konar, A. (2011). *Dyeing of textiles with natural dyes*. *Natural dyes*, 3(30-56).

Sanyoto, Sadjiman Ebdid (2010) *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.

Simmel, G. (1957). *Fashion*. *American journal of sociology*, 62(6), 541-558.

Soemardi, A. R., & Radjawali, I. (2004, July). *Creative culture and urban planning: The Bandung experience*. In *The Eleventh International Planning History Conference*.

Suryanto. (2011). *Peranan Pola Hidup Sehat Terhadap Kebugaran Jasmani*. Artikel Penelitian. Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, Yogyakarta.

Troxell, M. D., & Stone, E. (1981). *Fashion merchandising*. Gregg Division, McGraw-Hill.

Woodruff, R. E. (1986). *Larimar: beautiful, blue, and baffling*. *Lapidary Journal*, 39(10), 26-32.

Yasmin, A., & Hendrawan, A. (2019). *Pengaplikasian Pewarna Alam Indigofera, Jelawe, dan Tingi Pada Produk Fesyen*. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Zyahri, M. 2013. *Pengantar Ilmu Tekstil 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.