PERANCANGAN BUSANA *ACTIVEWEAR* SEBAGAI PENUNJANG UKM TAEKWONDO TELKOM UNIVERSITY

Futri Nuralyah[1], Tiara Larissa[2] dan Rima Febriani[3]
[1,2,3] *Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
futrinuralyah@student.telkomuniversity.ac.id, tiaralarissa@telkomuniversity.ac.id, rimafebriani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Minat masyarakat, khususnya mahasiswa, terhadap olahraga Taekwondo di Indonesia, dengan fokus pada Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Taekwondo Telkom University. Saat ini, UKM tersebut mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan pakaian latihan yang sesuai dan representatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang seragam khusus yang terinspirasi oleh desain activewear, yang akan menjadi identitas dan memenuhi kebutuhan latihan rutin UKM Taekwondo di Telkom University, dengan fokus utama pada anggota perempuan. Metode penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara terhadap anggota UKM Taekwondo Telkom University untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka terkait seragam latihan. Selanjutnya, pendekatan desain digunakan untuk merancang seragam *activewear* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis latihan, tetapi juga mencerminkan identitas UKM dan memberikan kenyamanan serta fleksibilitas dalam gerakan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas latihan serta memperkuat identitas UKM Taekwondo di Telkom University, serta menjadi panduan bagi pengembangan seragam serupa di institusi lain.
Kata kunci: *activewear*, desain seragam, identitas, taekwondo, unit kegiatan mahasiswa.

Abstract: *This research highlights the phenomenon of increasing public interest, especially students, in the sport of Taekwondo in Indonesia, with a focus on the Telkom University Taekwondo Student Activity Unit (UKM). Currently, these SMEs are experiencing difficulties in meeting the need for appropriate and representative training clothing. Therefore, this research aims to develop special uniforms based on activewear designs as the identity and routine training needs of Telkom University Taekwondo UKM, with the main focus on female members. This research method involves observing and interviewing Telkom University Taekwondo UKM members to understand their needs and preferences regarding training uniforms. Next, a design approach was used to design activewear uniforms that not only meet the technical needs of training, but also reflect the UKM's identity and provide comfort and flexibility in movement. It is hoped that this research can contribute to improving the quality of training and strengthening the identity of Telkom University Taekwondo*

UKM, as well as becoming a guide for the development of similar uniforms at other institutions.
Keywords: *activewear, identity, student activity unit, uniform design, taekwondo.*

PENDAHULUAN

Diusul mengenai gaya hidup sehat, activewear merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan performa dalam latihan, kompetisi, ataupun hangout setelah latihan maupun kompetisi. Penggunaan *activewear* inilah yang menghasilkan istilah *"Athleisure",* sementara *sportswear* adalah pakaian yang dirancang untuk melakukan aktivitas atletik dan latihan fisik, pakaian ini terbuat dari bahan yang ringan dan bernapas yang dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan, fleksibilitas, dan mobilitas saat berolahraga. Activewear adalah jenis pakaian yang dirancang khusus untuk aktivitas fisik, seperti olahraga, latihan, atau jenis aktivitas lainnya, pakaian ini tampak seperti pakaian olahraga dan sering digunakan bergantian. *Activewear* biasanya dirancang untuk memberikan kenyamanan, fleksibilitas, dan sirkulasi udara, dan terbuat dari kain berperforma tinggi seperti spandeks, poliester, atau nilon*. Activewear* dirancang dengan cara yang memungkinkan pengguna untuk menggunakannya setiap hari tanpa mengurangi kemampuan untuk berolahraga (Nugroho, 2023).

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada UKM Taekwondo Telkom University. UKM Taekwondo Telkom University membutuhkan seragam khusus karena sulitnya menemukan pakaian yang cocok untuk latihan dan acara. Penelitian ini bertujuan mengembangkan seragam activewear yang dapat memenuhi kebutuhan anggota, terutama perempuan non-hijab, dari total 180 anggota UKM tersebut.terdiri dari 117 laki laki laki, 50 perempuan berhijab, 13 perempuan non hijab.

METODE PENELITIAN

Pada penyusunan karya tulis diperlukan pengumpulan data-data serta informasi yang relevan dan jelas untuk di jadikan acuan dalam penelitian. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang berfokus pada studi literatur, wawancara, dan observasi. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk menyusun karya tulis:

Studi Literatur:

Studi literatur merupakan pendekatan metodologis dalam penelitian yang berfokus pada analisis dan sintesis literatur sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Tujuan utama dari studi literatur adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perkembangan pengetahuan dan temuan terbaru dalam bidang penelitian tertentu. Proses ini melibatkan identifikasi, evaluasi, dan interpretasi berbagai sumber literatur, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan artikel ilmiah. Melalui studi literatur, peneliti dapat membangun landasan pengetahuan yang kuat dan menyediakan konteks konseptual bagi masalah penelitian. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi celah dalam pengetahuan yang ada, menentukan kerangka konseptual, serta merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan.

Wawancara:

Wawancara, suatu pendekatan penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi kontekstual dan mendalam tentang pengalaman, perspektif, dan persepsi responden yang berkaitan dengan topik penelitian. Metode ini melibatkan pembuatan pertanyaan terstruktur atau semi-terstruktur, yang memungkinkan diskusi interaktif yang memungkinkan peneliti mempelajari aspek yang lebih kompleks dari fenomena yang diteliti.

Metode wawancara efektif digunakan dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena kompleks.

Observasi:

Observasi adalah pendekatan penelitian yang menekankan pengamatan menyeluruh terhadap perilaku, peristiwa, atau fenomena yang terjadi secara alami dalam lingkungan tertentu. Dengan menggunakan teknik ini, data deskriptif kontekstual dan akurat tentang subjek penelitian, baik itu individu, kelompok, atau lingkungan, dikumpulkan. Proses observasi mencakup pembuatan protokol observasi, pengenalan variabel yang akan diamati, dan pencatatan dan analisis data yang dihasilkan. Metodologi ini memungkinkan pemahaman langsung dinamika interaksi sosial, pola perilaku, dan konteks lingkungan. Oleh karena itu, observasi sering digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang sedang diteliti sambil menghindari dampak dari rekam otak atau verbalisasi responden.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Perancangan

Penelitian ini menghasilkan desain koleksi produk activewear yang terinspirasi dari brand lokal seperti AUMAPPAREL.ID, CORENATION, dan HUULA HOOP. Proses perancangan melibatkan pembuatan imageboard untuk memvisualisasikan konsep busana. Produk akhir menggunakan material polyester berjenis metalik dan woven, sesuai kebutuhan anggota UKM yang menginginkan kain yang ringan, menyerap keringat, dan tetap stylish.

Analisa *brand* pembanding

Penulis melakukan Analisa terhadap *brand* pembanding yang menjadi acuan dalam merancang busana. *Brand* tersebut diantaranya yaitu :

AUMAPPAREL.ID

AUM adalah brand asli Indonesia dari Bali yang memproduksi activewear otentik dan unik dengan desain berbasis digital printing pattern batik. Produk AUM, yang terbuat dari 85% polyester dan 15% elastine, tersedia secara online dan di toko offline di Canggu dan Ubud dengan harga Rp. 215.000,00 – Rp. 255.000,00.

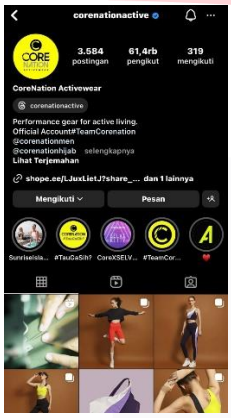
CORENATION

CoreNation adalah merek yang didirikan pada tahun 2014, menggabungkan busana siap pakai dan pakaian atletik untuk menciptakan pakaian aktif modis yang cocok untuk digunakan di dalam dan luar gym. Mereka fokus pada kualitas, bahan, dan desain, menawarkan berbagai produk seperti tanktop, sport bra, T-shirt, jaket, dan legging dengan harga antara Rp 199.990 hingga Rp 549.500. Produk mereka dapat dibeli secara online.

HUULA HOOP

HUULA HOOP adalah brand lokal asal Jakarta Selatan yang menawarkan produk activewear dengan warna soft, populer di kalangan anak muda, dengan harga Rp. 179.000,00 – Rp. 299.000,00. Produk tersedia di e-commerce @huula.hoop.

Tabel 1 Brand Pembanding

NAMA BRAND	ANALISIS SWOT
AUMAPPAREL.ID	*STRENGTH* Desain produk menarik dan populer di kalangan perempuan non-hijab; merupakan brand lokal dengan daya tarik tinggi. *WEAAKNESS* Hanya ditujukan untuk perempuan non-hijab. *OPPORTUNITY* Produk terjangkau, ada di satu provinsi, dan merupakan brand lokal yang menarik. *THREAT* Banyak brand lokal serupa yang muncul di pasaran.
CORENATION 	STRENGTH Desain produk menarik dan populer di kalangan lokal brand, terutama untuk wanita non-hijab. WEAKNESS Produk hanya cocok untuk wanita non-hijab. OPPORTUNITY Ketersediaan produk secara online, harga terjangkau, dan daya tarik lokal brand. THREAT Persaingan ketat dengan lokal brand sejenis.
HUULA HOOP	STRENGTH Desain sebagian besar hanya untuk perempuan, termasuk lokal brand populer dengan daya tarik jual tinggi. WEAKNESS Desain hanya untuk wanita non-hijab. OPPORTUNITY Produk untuk wanita non-hijab, dijual secara online, dengan harga terjangkau dan daya tarik lokal brand. THREAT Banyak lokal brand sejenis yang bersaing.

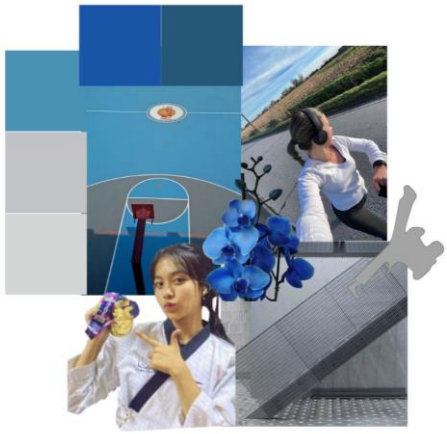
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kesimpulan: CORE NATION dan HUULA HOOP memiliki kesamaan dalam shape dan material, tetapi berbeda dalam pilihan warna. CORE NATION menggunakan warna soft, sedangkan HUULA HOOP menggunakan warna gelap. Brand AUM berbeda dengan fokus pada digital printing dengan pola batik dan material campuran polyester-elastine.

Deskripsi konsep

Penelitian ini merancang busana activewear yang terinspirasi dari seragam dobok poomsae, dengan warna dominan abu dan biru, berdasarkan wawancara dan observasi anggota UKM Taekwondo Telkom University. Desainnya dibuat nyaman, multifungsi, dan cocok untuk latihan maupun hangout.

Konsep Imageboard



Gambar I *Imageboard*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Imageboard menggambarkan eksplorasi warna seperti baby blue dan sky blue yang mewakili keseimbangan emosional, sementara smoky slate dan cool gray mencerminkan keseriusan. Dua orang melambangkan keserasian dan keseimbangan dalam organisasi, dan tangga menunjukkan keseriusan dalam mencapai tujuan.

Sketsa *Design*

Dari 3 (tiga) desain busana activewear wanita untuk Taekwondo terinspirasi dari logo UKM Taekwondo Telkom University dengan warna baby blue, sky blue, cerullen blue, smoky slate, dan cool gray.

Gambar II. *Sketsa Design*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Keterangan *Design*

Dari hasil 3 sketsa *design* berikut merupakan dari masing masing sketsa yaitu sebagai berikut:

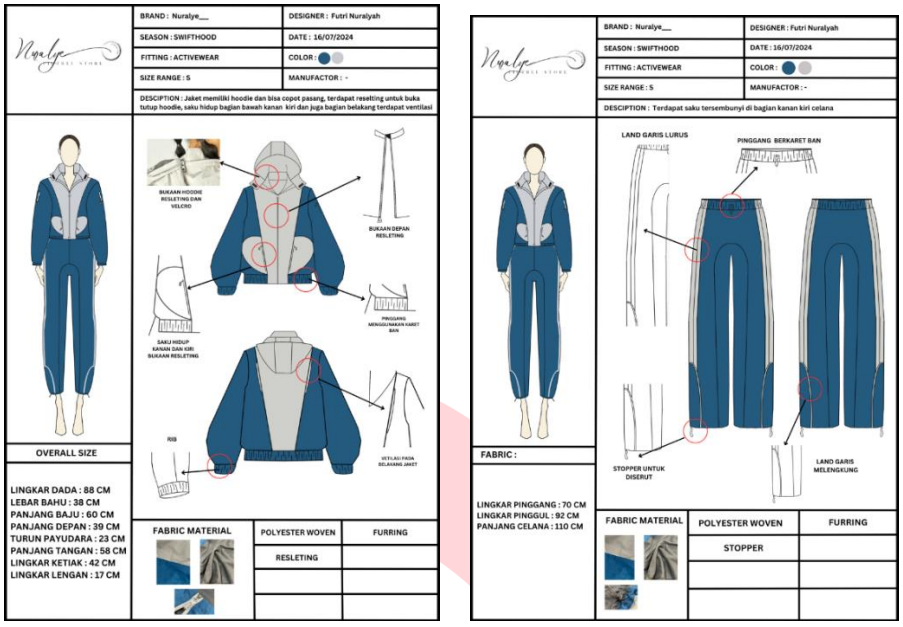
Tabel 2 Keterangan Design

NO	SKETSA DESIGN	KETERANGAN
1		Jaket dan celana terbuat dari polyester metalik dengan lapisan furring yang mengurangi panas. Keduanya memiliki kombinasi warna biru dan abu, saku hidup, serta aksen unik. Jaket dilengkapi tali serut di bagian bawah, sedangkan celana memiliki garis aksen dan tali serut di pinggang dan ujung kaki. Produk ini juga bisa diubah menjadi pouchbag untuk memudahkan pengguna.

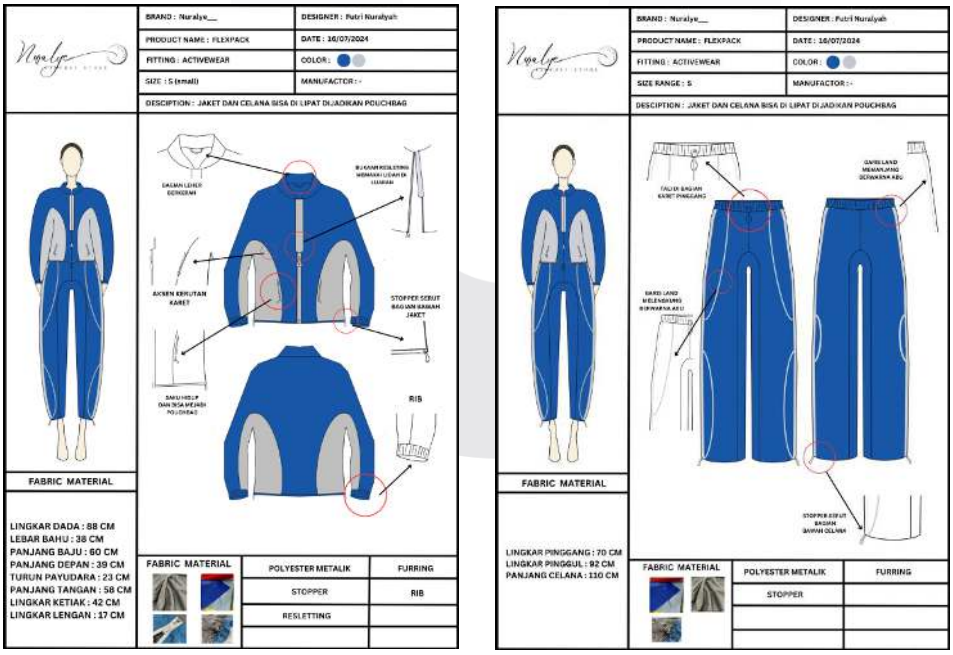
NO	SKETSA DESIGN	KETERANGAN
2		Jaket dan celana terbuat dari bahan polyester woven dengan furring untuk mengurangi panas. Keduanya memiliki perpaduan warna biru dan abu, saku hidup, dan serutan pada bagian bawah. Jaket dilengkapi ventilasi di bahu, sedangkan celana memiliki serutan tali pinggang.
3		Jaket berbahan polyester woven dengan furring untuk mengurangi panas, warna biru dan abu, memiliki beberapa saku hidup, serta hoodie yang bisa dilepas pasang dengan resleting dan Velcro. Celana berbahan polyester woven dengan furring, warna biru dan abu, aksen garis tegas dan geometris, serta tali serut di pinggang dan bawah celana..

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

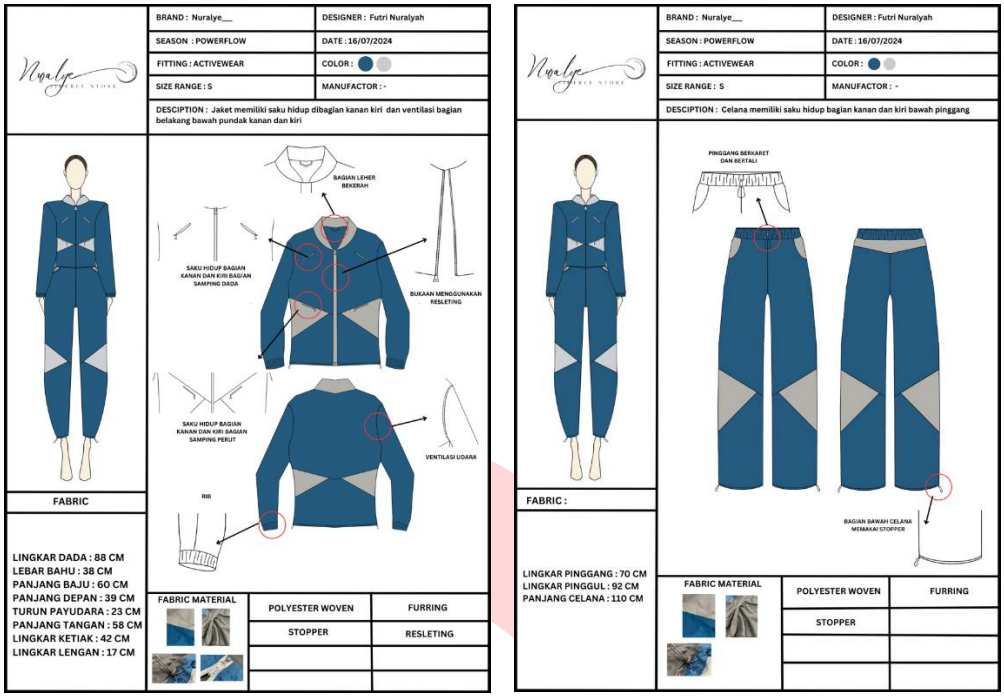
Techpack



Gambar III. *Techpack 1*
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar IV. Techpack 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar V *Techpack 3*
(Sumber: Dokumnetasi Pribadi, 2024)

Data bahan material

Desain busana activewear untuk anggota UKM Taekwondo Telkom University dirancang dengan mempertimbangkan bahan yang nyaman, fleksibel, dan mampu menyerap keringat, sesuai kebutuhan aktivitas fisik Taekwondo. Prosesnya melibatkan observasi, wawancara, dan perbandingan dengan brand lain untuk memastikan kesesuaian bahan dan karakter olahraga ini:

Tabel 3 Data bahan material

NO	BAHAN MATERIAL	KETERANGAN
1		Polyester berjenis metalik dipakai pada *design* pertama, atasan jaket serta bawahan celana

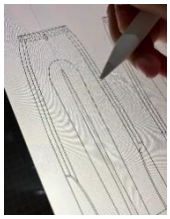
NO	BAHAN MATERIAL	KETERANGAN
2		Polyester berjenis woven dipakai pada *design* kedua dana ketiga, atasan jaket bawahan celana
3		Kain furring jala dipakai didalam jaket dana celana sebagai pelapis produk berfungsi untuk mengurangi panasnya produk saat dipakai
4		Stopper diapakai pada atasan jaket, bawahan celana berfungsi untuk mengecilkan produk
5		Bukaan jaket memakai resleting abu muda

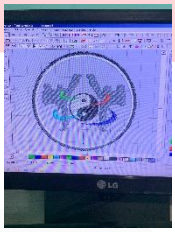
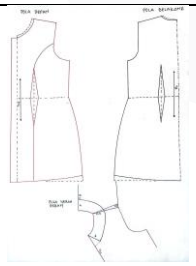
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

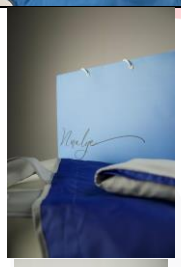
Proses Produksi

Pada proses produksi ini dimulai dengan membuat desain, mencari material yang akan dijahit sesuai dengan sketsa yang ada.

Tabel 4 Proses Produksi

NO	DOKUMENTASI PRODUKSI	KETERANGAN
1.		Dimulai dari membuat beberapa desain, membuat beberpa eksplorasi

NO	DOKUMENTASI PRODUKSI	KETERANGAN
2.		Setellah itu membuat boodboard perancangan busana activewear menggunakan warna sesuai permintaan anggota UKM yaitu warna biru dan abu, dan pemilihan bahan material yang akan dipakai.
3.		Dilanjut dengan mecari bahan material yang sesuai dengan produk yang akan dibuat beserta kelengkapan lainnya seperti stopper, resleting, furring, Velcro, dan tali.
4.		Disambung dengan trsing gambar yang telah dibuat untuk dijadikan pact sebagai identitas UKM Taeknowodo.
5.		Lanjut dengan proses pembuatan border.
6.		Selanjutnya pembuatan pola digital untuk membentuk pecahan pola produk activewear berupa jaket dan celana.

NO	DOKUMENTASI PRODUKSI	KETERANGAN
7.		Setelah melakukan tahap pemotongan pola, dilanjut dengan menjahit pola yang sudah di potong.
8.		Langkah selanjutnya finishing, dengan melihat jahitan rapi atau tidak, tersisa kain atau ditidak, dan menjahit pact border yang sudah dibuat.
9.		Langkah terakhir dari proses produksi adalah membuat merchandise yang akan diberikan untuk setiap pembelian produk, seperti hantag, label, thankyou card, paper bag, dan lainnya.

(Sumber : Dokumtasi Pribadi, 2024)

Hasil akhir

Gambar I1 Design 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Gambar I2 Design 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Gambar I3 Design 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Perancangan busana activewear untuk anggota perempuan UKM Taekwondo Telkom University harus didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan spesifik anggota, pemilihan bahan yang mendukung pergerakan, desain yang menggabungkan aspek fungsional dan estetis, serta elemen identitas tim. Proses perancangan juga memerlukan analisis kebutuhan, teknik produksi yang tepat, dan evaluasi berkelanjutan melalui uji coba dan umpan balik untuk memastikan seragam yang dihasilkan nyaman dan memuaskan.

Melakukan wawancara dan observasi secara teliti karena berpengaruh pada kebutuhan pembuatan seragam activewear selama penelitian. Menentukan material, warna dan desain yang akan digunakan. Pengembangan desain dilakukan dengan lebih bervariasi seperti penggabungan warna, dan eksplorasi pola.

DAFTAR PUSTAKA

Arieputra, A. B., Arimbi, L. S., Grafita, L., Lestari, D. B., Herawati, I., & Pristianto, A. (2023). Edukasi Pencegahan Dan Penanganan Cedera Akut Pada komunitas taekwondo Muda. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 168–178.

Bastaman, W. N., & Putri, T. F. (2021). Pengembangan motif Pada Busana activewear zumba Untuk Wanita di kota bandung. MODA, 3(1), 64–80.

Brice, J., Thorpe, H., Wheaton, B., & Longhurst, R. (2022). Postfeminism, consumption and activewear: Examining women consumers' relationship with the postfeminine ideal. Journal of Consumer Culture, 23(3), 617–636.

Hastuti, S., Widodo, J.D. and Purwanto (2023) 'Implementasi metode scamper dalam produksi program Budaya di tvri Surabaya', JURNAL HERITAGE, 11(1), pp. 28–37.

Hartono, T. (2019). Unit Kegiatan Mahasiswa Dan perannya dalam membentuk Karakter Mahasiswa (Studi Kasus di unit Kegiatan Mahasiswa Jam'iyyah al-Qurra' wa al-Huffazh al-Furqan institut agama Islam negeri salatiga). POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 5(1), 99.

Hyeon, K. J. (2017). An exploration of the controversy over Taekwondo Dobok for cultivation(道) and taekwondo competition uniform(competition dress). TAEKWONDO JOURNAL OF KUKKIWON, 8(4), 191–211.

Larasati, P., & Gunanto, E. Y. (2021). Faktor Penentu Keputusan Berbisnis fashion Muslim Dengan Pendekatan AHP. Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan, 8(6), 669.

Lubis, M. R. (2019). Analisis Algoritma backpropagatio Dalam Memprediksi Tingkat Keberhasilan pelatih Sepakbola Sebagai Salah Satu Kemajuan Olahraga di Indonesia. KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER, 6(3), 264.

Liu, R., Fung, E., & Abida, Y. (2020). Evaluation of perceived comfort and functional performance of Activewear. Latest Material and Technological Developments for Activewear, 89–118.

Persada, T. S., Mashud, M., & Kahri, M. (2023). Kombinasi Metode hurdle drill dan ladder drill dalam Latihan Tendangan Nare Chagi Pada atlet taekwondo junior. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 22(4), 292.

Pamungkas, D., & Mahfud, I. (2020). Tingkat motivasi latihan UKM taekwondo Satria Teknokrat selama pandemi covid 2019. Journal Of Physical Education, 1(2), 6–9.

Septiarini, E. (2022). Pengaruh Kualitas Produk activewear Terhadap Kepuasan Pelanggan Dengan Kualitas Pelayanan Elektronik (E-servqual) Sebagai Variabel Mediasi (studi Kasus Generasi Z di kota cimahi). *Portofolio: Jurnal Ekonomi, Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, *19*(1), 59–76.

Wasil, M., Harianto, H., & Fathurrahman, F. (2022). Pengaruh epoch pada Akurasi menggunakan convolutional neural network untuk

KLASIFIKASI fashion Dan Furniture. Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi, 5(1), 53–61.

Wijaya, D. oka. (2022). Pengaruh Desain Produk Dan Persepsi harga Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pada konsumen Toko Busana muslim toko rizar collection). Competitive, 17(1), 19–27.

Yanti, F. (2021). Penggunaan model Pembelajaran problem base learning Untuk Meningkatkan pemahaman Siswa Kelas XI Tata busana-2 Mata Pelajaran pembuatan busana industri Materi Pengertian Dan FUNGSI Busana Pesta Pada SMK Negeri 1 Sigli. Jurnal Sains Riset, 11(1), 11–14.