

PERANCANGAN SARANA BAWA UNTUK KEGIATAN GYM DENGAN GAYA ACTIVEWEAR

Muhammad Charmels Alden Zein¹, Maharani Dian Permanasari²

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional
Bandung

E-mail: aldenz8410@itenas.ac.id maharanidp@itenas.ac.id

Abstrak

Fashion di lingkungan masyarakat akan selalu berkembang seiring berjalannya waktu, terutama di daerah perkotaan. Salah satu tren fashion yang sedang berkembang saat ini adalah tren activewear. Activewear adalah subculture fashion dari tren streetwear yang berkembang di kalangan anak jalanan daerah perkotaan. Tren ini pun banyak digemari oleh anak remaja sampai dewasa akhir dengan berbagai aktivitas. Salah satu kegiatan yang banyak menggunakan tren activewear ini adalah penggiat olahraga di gym yang ingin segera melanjutkan aktivitas bersantai setelah selesai berolahraga di gym. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sarana bawa dengan gaya tren activewear untuk kegiatan workout yang bisa juga dipergunakan dalam aktivitas santai/hangout. Selain mengikuti tren activewear, perancangan ini memperluas varian komoditi gym bag di pasaran Indonesia dan diminati oleh masyarakat yang tertarik dengan activewear dan streetwear fashion. Metode penelitian design thinking diikuti dengan studi analisis visual yang diawali oleh observasi kebutuhan, studi literasi dan wawancara ke target pengguna diharapkan dapat menghasilkan sarana bawa dengan style activewear. Perancangan sarana bawa ini menghasilkan tas yang dapat digunakan untuk kegiatan workout dan hangout dengan ciri visual mengikuti tren Activewear.

Kata kunci: sarana bawa, activewear, workout, fashion, tren

Abstract

Fashion in society will always develop over time, especially in urban areas. One of the fashion trends that is currently developing is the activewear trend. Activewear is a fashion subculture of the streetwear trend that is developing among street children in urban areas. This trend is also much favored by teenagers to late adulthood with various activities. One of the activities that use this activewear trend a lot is sports activists in the gym who want to immediately resume relaxing activities after finishing exercising in the gym. The purpose of this research is to design a means of carrying with the style of activewear trends for workout activities that can also be used in casual activities/hangouts. In addition to following the activewear trend, this design expands the variant of the gym bag commodity in the Indonesian market and is in demand by people who are interested in activewear and streetwear fashion. The design thinking research method is followed by a visual analysis study that begins with needs observation, literacy studies and interviews with target users. The design of this means of carrying produces a bag that can be used for workout and hangout activities with visual characteristics following the Activewear trend.

Keywords: means of carrying, activewear, workout, fashion, trend

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Fashion sudah menjadi salah satu bagian yang melekat pada masyarakat, apalagi bagi masyarakat di daerah perkotaan yang berkembang cukup cepat dan banyak dipengaruhi oleh globalisasi. Di Indonesia pun sudah banyak tren fashion yang berkembang dan masyarakatnya sudah mengikuti beberapa tren yang sedang berlangsung di dunia, seperti memiliki barang-barang branded maupun mengikuti gaya orang barat. Salah satu tren yang cukup merajalela pada saat ini adalah tren streetwear, yaitu sebuah subculture yang secara tipikal dikenakan oleh anak muda jalanan di kota dan dipengaruhi oleh

high fashion atau *luxury fashion*. *Streetwear* terbentuk sebagai wujud dari tren yang cepat berubah dan memiliki makna yang luas. *Streetwear* menjadi identik gaya anak muda terutama di daerah perkotaan dan merambahnya suatu *luxury fashion brand* yang menerapkan atau menggandeng tren *streetwear* ini yang sekarang menjadi sebuah tren baru dalam industri *fashion* (Saputra, 2019). *Streetwear* mempunyai peran dalam mempengaruhi beberapa *subcultures* seperti *techwear*, *sportswear*, *activewear*, *skate and surf culture*, dan *high fashion*. Salah satu yang sedang dan akan menjadi tren di tahun 2021 menurut *Forecast Modacable* adalah tren *activewear* yang berarti gaya *fashion* yang mengacu pada desain pakaian *sportswear* yang dirancang untuk kegiatan olahraga tetapi memiliki fungsi selain untuk olahraga. Biasanya pakaian *activewear* ini juga digunakan untuk jalan santai dan tidak melibatkan kegiatan olahraga. Pakaian *streetwear* ini bisa dibilang konsep yang cukup baru untuk sebuah pakaian olahraga dan menjadi populer belakangan ini. Gaya berpakaian yang lebih modis dan masih ada elemen dari *sportswear* sehingga produk *activewear* ini masih memiliki nilai fungsional dan juga masih memiliki nilai estetika (Yip, 2020).

Kebanyakan masyarakat kota memiliki kegiatan yang cukup banyak dan produktif, seperti bekerja ke kantor, sekolah, *meeting*, *workout*, maupun kerja paruh waktu. Contoh dari kegiatan *workout* adalah kegiatan orang berolahraga, ada yang di tempat *gym* adapun yang di luar seperti di *jogging track*. Tidak sedikit orang yang melakukan kegiatan *workout* dan melanjutkan kegiatan untuk berkumpul bersama teman di *café* atau kegiatan lainnya yang tidak berhubungan dengan *workout*. Sarana bawa dalam perancangan ini memberikan nilai fungsional dengan aspek visual *activewear* yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan oleh target pengguna. Pertimbangan desain selain dari aspek ergonomik yang membuat nyaman saat dipakai, ada faktor lain yang membuat desain sebuah sarana bawa ini dirancang seperti faktor budaya atau kebiasaan dari aktivitasnya (Andri Masry, 2020). Penulis berharap dapat merancang alat sarana bawa yang dapat memfasilitasi kegiatan *workout* dengan tambahan nilai fungsional. Selain itu juga dapat menambah jenis komoditi baru di industri dan pasar sehingga bisa menarik ketertarikan masyarakat dan bisa memperluas pasar.

1.1 1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang tas untuk kegiatan *workout* di *gym* sekaligus bisa digunakan untuk aktivitas *hangout*.
- Bagaimana menerapkan tren *activewear* terhadap rancangan sarana bawa.
- Bagaimana tren *activewear* dalam produk sarana bawa bisa diterima pasar yang lebih luas di Indonesia.

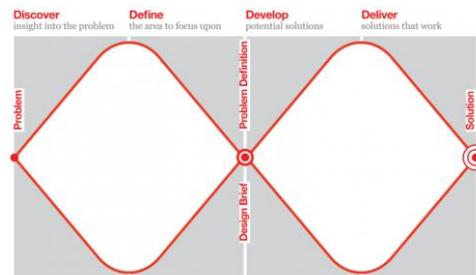
1.2 1.3 Tujuan Penelitian

- Merancang sarana bawa yang dapat memfasilitasi kegiatan *workout* yang juga bisa sesuai untuk digunakan dalam aktivitas selain olahraga.
- Merancang sarana bawa dengan mengikuti tren *activewear*.
- Menambah jenis komoditi sarana bawa berciri visual *activewear* di pasaran.

1.3 1.4 Urgensi Penelitian

Tingginya kebutuhan untuk lanjut bersosialisasi setelah melakukan aktivitas *workout* menjadi faktor penting dilakukan perancangan sarana bawa yang sesuai untuk kegiatan *workout* maupun *casual activity*, dengan mengikuti tren *activewear* yang sedang berkembang agar bisa tetap tampil *stylish* dan fungsional.

2. Metode/Proses Kreatif



Gambar 1 The Double Diamond Model

Metode *design thinking* yang diaplikasikan dalam perancangan ini banyak mempergunakan *the Double Diamond Model*, dengan rincian tahapan sebagai berikut:

1. *Discover*
Dalam tahap ini adalah tahap mengumpulkan data dan mempelajari tentang beberapa variabel dan kemungkinan-kemungkinan solusi apa yang akan dikaji. Dalam tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan data dengan studi literasi dan observasi untuk mengetahui masalah-masalahnya.
2. *Define*
Tahap ini dilakukan untuk memilah data-data yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya lalu diuraikan dan dikembangkan. Tahap ini juga menetapkan konteks apa yang akan digunakan sebagai pengembangan produk.
3. *Develop*
Pada tahap ini adalah tahap mulai proses merancang konsep dan membuat solusi atas masalah yang telah ditentukan pada tahap-tahap sebelumnya, mengumpulkan ide-ide, dan dievaluasi. Kegiatan pada tahap ini meliputi seperti *sketching* produk dan *brainstorming*.
4. *Deliver*
Di tahap terakhir ini adalah membuat *3D modelling* dan *prototype* tas yang sudah dirancang lalu disampaikan ke calon pengguna sebagai tanggapan atau kritik dan saran desain pada tas untuk bahan evaluasi.

Metode dan proses dalam perancangan ini menghasilkan purwarupa produk berupa sarana bawa bergaya visual *activewear* dengan peruntukan aktivitas *workout* dan aktivitas santai/kasual.

3. Diskusi/Proses Desain

Pada hasil penelitian ini, penulis menemukan peluang desain produk yaitu perancangan tas untuk kegiatan *gym* namun bisa dijadikan tas untuk *casual activity* atau *hangout*. Gaya hidup sehat dengan pergi ke tempat sarana olahraga atau *gym* sudah menjadi tren di Indonesia dari yang muda sampai yang tua sebagai memenuhi waktu luang (Wijayanti, 2009). Tidak hanya untuk kesehatan dan mengisi waktu luang, tetapi kegiatan olahraga ini bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan juga merubah bentuk tubuh yang lebih ideal. Terutama pada wanita yang termotivasi untuk melakukan kesenangan serta dapat merubah penampilan fisik mereka (Indrayana, 2014). Tren kebiasaan kegiatan *workout* ini pun terlihat dari banyaknya masyarakat yang membagikan foto kegiatan *workout* mereka di sosial media seperti *Instagram*. Hal semacam membagikan aktivitas di media sosial ini juga dapat menambah kepercayaan diri karena dapat menunjukkan status sosial orang tersebut di lingkungan masyarakat sekitarnya dengan tujuan untuk mengekspos dirinya bahwa dia orang yang mampu melakukan kegiatan yang eksklusif. Selain melalui media sosial, ada pun aksesoris lain seperti tas *gym* sebagai simbol bahwa dia sedang ada di posisi tertentu dan membuat mereka menjadi lebih percaya diri saat menggunakannya (Rohman, 2019). Banyaknya orang yang suka *hangout* setelah maupun sebelum melakukan kegiatan *workout* di *gym* menjadi salah satu kebiasaan orang-orang kota besar, seperti Bandung dan Jakarta. Penulis memilih

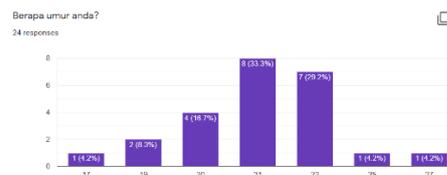
target pasar wanita karena mayoritas orang yang suka membawa tas untuk *hangout* sebagai pelengkap fesyen mereka adalah kaum wanita dibandingkan pria yang lebih suka bergaya sederhana dan tidak membawa banyak barang pada saat *hangout*. Survey dari penulis mengatakan bahwa 88% responden wanita menyatakan bahwa mereka suka *hangout* setelah atau sebelum pergi ke *gym*. Begitupun dengan observasi penulis bahwa lebih banyak wanita yang sering membawa tas untuk *hangout* dan sebagai salah satu dari gaya *fashion* mereka serta membawa barang-barang pribadi wanita pada umumnya. Data ini didukung oleh hasil survey bahwa 91% responden wanita setuju bahwa menginginkan tas yang bisa mendukung kedua aktivitas tersebut.

Tas *gym* biasa memiliki bentuk yang besar dan dapat menampung banyak barang untuk kebutuhan kegiatan *workout*. Hal ini berdasarkan pada kebiasaan dari responden terkait kecenderungan untuk membawa sepatu cadangan, baju ganti, dan beberapa perlengkapan olahraga lainnya. Sedangkan untuk tas yang biasa dibawa untuk *hangout* berukuran kecil sampai sedang yang cenderung lebih praktis dibawa dan *fashionable* sebagai pelengkap *style*.

Pada pengumpulan data, penulis melakukan survey terlebih dahulu mengenai barang bawaan apa saja yang biasa dibawa pada saat pergi ke *gym* maupun saat *hangout* agar dapat mengetahui *volume* maksimal tas yang akan dirancang tapi tetap dibuat lebih ringkas dan kecil daripada tas *gym* pada umumnya. Sebelum memasuki tahap perancangan, ada beberapa aspek dasar desain yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Aspek Pengguna

Pengguna yang penulis targetkan dalam perancangan sarana bawa ini adalah wanita yang aktif melakukan kegiatan *gym* dan *hangout* di rentang umur 20-30 tahun, walaupun data survey penulis mengatakan bahwa responden berada di umur 20-27 tahun.



Gambar 2 Hasil survey umur pengguna
sumber: Dokumentasi penulis

2. Aspek Material

Material yang dipilih adalah material yang kuat dan kaku agar diperoleh kesan kuat, stabil cenderung kokoh sebagai material utama dari sarana bawa ini. Penulis juga mempertimbangkan bahan yang cocok untuk mengimplementasikan kesan kasual *sporty* dari *activewear* dengan menyematkan salah satu bahan yang menjadi ciri khas dari *activewear look* ini, yaitu bahan jenis parasut. Pertimbangan ini karena bahan parasut lebih kuat dan tahan air sebagai bahan tas dibandingkan bahan katun yang juga biasa dijadikan bahan pakaian *activewear*. Sedangkan material yang akan digunakan untuk material luar adalah 600D Nylon. Bahan ini memiliki sifat yang cukup kaku dan anti air, namun dengan memiliki *urban look* dan *semi-casual look* akan cocok dengan konsep tas untuk kegiatan *casual*. Lalu untuk menambah aksen *activewear* pada tas akan menggunakan bahan 210D Ripstop karena bahan ini yang memiliki sifat *outdoor look* dan *sporty look* akan mendukung *look* dari *activewear* ini.

Untuk material bagian dalam, digunakan bahan Taslan yang memiliki sifat anti air agar meminimalisir air masuk dari luar maupun jika sedang ada kebocoran dari dalam, dengan Polyfoam sebagai penguat struktur tas agar tidak terlihat lemas.

3. Aspek Visual

Visual yang ingin ditonjolkan adalah visual yang ringkas dan dapat dibawa sebagai tas *hangout* dengan *look* yang *stylish* dan tidak terlalu besar, namun juga dapat mengakomodir barang bawaan pengguna untuk aktivitas *workout* dan *hangout*, serta konstruksi/struktur tas

yang kokoh. Penulis mengimplementasikan gaya tren *activewear* namun tetap kasual dengan warna mencolok seperti gaya *sporty*.



Gambar 3 Moodboard

sumber: <https://www.modacable.com/en/fashion-trends/active-homewear/2021-22/ss-2021-active-trend-aurora-sky.html>

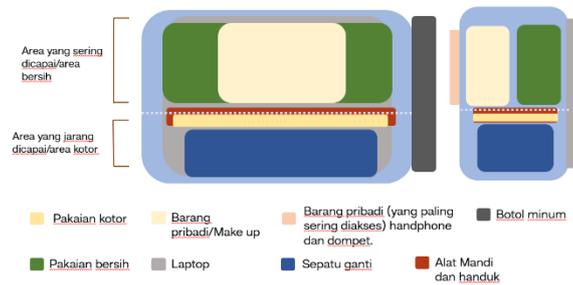
Visual warna yang akan digunakan adalah tren warna *Aurora Sky* yaitu tren warna *Activewear* untuk 2021 menurut *Modacable*. Warna yang akan diimplementasikan adalah warna biru, kuning, dan putih untuk visual pada tas.

4. Aspek Ergonomi

Untuk merancang tas yang nyaman digunakan manusia, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk tas jenis *shoulder bag* yaitu memiliki *padding* tas yang memiliki bantalan agar pundak pengguna tidak cepat pegal dan lebih nyaman pada saat membawa tas dan *webbing* yang bisa *adjustable* agar pengguna bisa mencari titik nyaman pada saat membawa tasnya sesuai kebutuhan masing-masing pengguna (Brittney Nichols, Priscilla Nova, Karen Jacobs). Sedangkan untuk berat maksimal pada wanita diatas 18 tahun adalah 16 kg, yang berarti berat tas dan isinya tidak boleh melebihi 16 kg (Soeprapto, 2015). Sebagai pertimbangan ukuran antropometri dalam perancangan sarana bawa ini, penulis mempergunakan data untuk perempuan Indonesia berumur 20-30 tahun, yaitu:

1. Ukuran panjang lengan sebagai panjang *webbing* tas pada saat digunakan agar memudahkan pengguna untuk mencapai tas. Panjang lengan bahu sampai telapak tangan digunakan ukuran 5 persentil yaitu 50,26 cm sebagai ukuran minimal dan 95% yaitu 62,12 cm sebagai ukuran maksimal. Pertimbangan ukuran ini agar semua ukuran tangan bisa terfasilitasi.
2. Ukuran lebar dan panjang telapak tangan sebagai ukuran gengaman pada gengaman tas agar pada saat dibawa dengan tangan lebih nyaman. Panjang telapak tangan diambil ukuran 50 persentil yaitu 16,77 cm dan lebar telapak tangan 7,93 cm. Ukuran diambil tengah-tengah agar gengaman tidak terlalu besar untuk ukuran minimal dan tidak terlalu kecil untuk ukuran maksimal.
3. Ukuran lebar sisi bahu sebagai ukuran *padding* pada *webbing* tas. Lebar bahu perempuan pada 50 persentil adalah 15,95 cm. Diambil ukuran tengah-tengah agar tidak terlalu besar pada ukuran minimal dan tidak terlalu kecil pada ukuran maksimal.

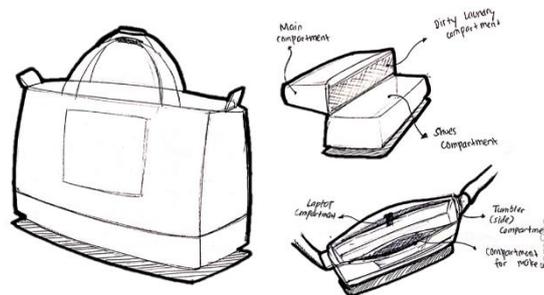
Setelah menganalisis aspek-aspek desain, penulis melakukan survey melalui *google form* untuk mengumpulkan data dari pengguna. Barang-barang bawaan seperti pakaian ganti, handuk, alat mandi, botol minum, dan sepatu. Adapun barang bawaan yang biasa responden bawa untuk kegiatan *casual* seperti alat *make up*, *charger*, *handphone*, buku, laptop, *hand sanitizer*, dompet, dan *powerbank*. Dari data ini penulis dapat ditentukan penempatan kompartemen pada tas serta ukurannya.



Gambar 4 Konfigurasi kompartemen pada tas

sumber: Dokumentasi penulis

Konfigurasi ini ditentukan berdasarkan seberapa sering pengguna pada saat mengambil barang. Untuk baju kotor, handuk, alat mandi, dan sepatu ditempatkan di kompartemen terpisah agar tidak menyatu dengan barang-barang bersih atau yang sering diraih oleh pengguna. Setelah melakukan beberapa alternatif konfigurasi dalam penempatan akses buka tutup untuk kompartemen bawah.



Gambar 5 Alternatif desain terpilih

sumber: Dokumentasi penulis

Dalam pemilihan alternatif, dipertimbangkan kepraktisan bagi pengguna dalam mengakses maupun menyusun barang-barangnya, Dalam alternatif desain yang terpilih tersebut, pengguna bisa lebih leluasa dalam menyusun baju kotor dan sepatu di kompartemen bawah. Lalu ada beberapa sistem dan fitur dalam tas ini guna menunjang penggunaannya:

1. Sistem buka kompartemen. Pada sistem ini digunakan resleting sebagai pembuka kompartemen utama, kompartemen depan dan kompartemen bawah. Untuk kompartemen bawah digunakan resleting dua arah guna menambah kepraktisan dalam membuka kompartemen.
2. Kompartemen dalam. Dalam menunjang sarana bawa yang lebih terorganisir, terdapat beberapa sekat dan kompartemen yang memisahkan barang-barang sesuai kebutuhan yaitu kompartemen laptop, kompartemen botol minum, kompartemen sepatu dan baju kotor dan handuk, kompartemen sepatu lalu kompartemen untuk barang-barang pribadi lainnya.
3. Sistem bawa. Terdapat dua sistem bawa, yang pertama tas ini memiliki webbing yang dapat di lepas pasang jika pengguna ingin membawa tas sebagai *shoulder bag*, yang kedua ada *webbing* untuk genggam tangan jika pengguna hanya menjinjing dengan tangan, siku tangan, bahkan dengan satu pundak.
4. Ukuran tas yang lebih efisien dan compact sehingga tas terlihat lebih praktis, serta cocok dibawa untuk kegiatan *hangout*.

Berdasarkan dari hasil pembahasan dalam perancangan tas ini, penulis menentukan bentuk tas yang harus sesuai dengan tas gym namun tetap mengambil esensi bentuk dari *shoulder bag* atau *hand bag* wanita pada umumnya. Jadi perancangan tas harus memiliki bentuk tas gym yang terlihat lebih ringkas sehingga bisa dibawa untuk bersantai dengan nyaman dan *fashionable*. Dalam pemilihan warna mengikuti tren warna dari *trend forecast Modacable 2021-2022* yaitu perpaduan warna biru dan kuning dengan mengambil *styling* desain dari *activewear fashion* yang sedang banyak di pasaran. Lalu penulis mengembangkan alternatif desain visual dari aspek-aspek tersebut. Dalam

pemilihan alternatif desain visual pada tas, penulis menggunakan metode survey kepada pengguna dan masyarakat terkait selera mereka terhadap visual desainnya serta dipilih dengan pilihan terbanyak.



Gambar 6 Alternatif desain visual terpilih
sumber: Dokumentasi penulis

Desain ini terpilih dengan *vote* terbanyak dengan sembilan *vote* dari total 31 responden dan enam alternatif desain visual.



Gambar 7 Desain akhir dengan 3D Rendering
sumber: Dokumentasi penulis

Dengan fitur tas yang sudah dirancang seperti kompartemen terpisah untuk barang bersih dan kotor, sistem bawa yang lebih bervariasi menyesuaikan kenyamanan masing-masing pengguna, dan material yang kuat serta menimbulkan ciri khas *activewear fashion* diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam memfasilitasi barang-barang bawaannya untuk kegiatan *workout* di *gym* dan kegiatan *casual* seperti bersantai bersama teman-teman maupun sendiri. Untuk kompartemen bagian dan bagian bawah disatukan menggunakan sistem jahit yang menyatukan dua kompartemen besar dan menggunakan *zipper* sebagai sistem buka tutupnya.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dihasilkan desain produk sarana bawa untuk kegiatan *gym* dengan gaya *casual* mengikuti tren *activewear* yang tidak hanya dapat dibawa untuk ke tempat *gym* tetapi bisa juga dibawa untuk *hangout* dengan gaya *fashionable*. Saran untuk perkembangan proses perancangan sarana bawa adalah untuk menambah referensi tren *fashion* yang selalu berubah setiap tahunnya. Proses evaluasi juga diperlukan untuk memperbaiki kualitas perancangan berikutnya, sehingga proses desain bisa menghasilkan produk tas fungsional yang lebih berkualitas.

5. Daftar Referensi

- Andri Masry, R. I. (2020). Keputusan Bentuk Visual Dalam Mendesain Self Service Kiosk.
- Brittney Nichols, Priscilla Nova, Karen Jacobs. (n.d.). Ergonomic Strategies for Using a Purse. *Ergonomy*.
- Indrayana, Y. R. (2014). Studi Tentang Motivasi Berolahraga pada Wanita Anggota Pusat Kota Suarakarta. *Skripsi*.

- Rohman, Y. F. (2019). Transformasi Gym: Antara Olahraga, Simbol, dan Representasi Status Sosial. *Jurnal Socius*.
- Saputra, D. (2019, October 8). *Menariknya Pasar Streetwear Impor Dunia*. Retrieved from Binus University Business School: bbs.bunis.ac.id
- Soeprapto, E. F. (2015). Analisis Ergonomi Terhadap Redesain Tas Perlengkapan Instruktur Jilbab Untuk Komunitas Jilbab Modern.
- Wijayanti, K. (2009). Fenomena Pusat Kebugaran dalam Perkembangan Kota. *Tesis Universitas Indonesia*.
- Yip, J. (2020). *Latest Material and Technological Developments for Activewear*. Hongkong: Elsevier Science.