

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perencanaan

Olahraga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia kapan dan dimana saja berada. Olahraga pun dapat menjadi bagian dari gaya hidup sehat yang perlu dikembangkan yaitu dengan ikut berpartisipasi dalam berolahraga. Hal tersebut membuat masyarakat yang ikut berolahraga pun beragam, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dari tingkat permainan yang bertujuan untuk rekreasi hingga tingkat profesional. Namun, tingkat kesadaran terhadap olahraga justru terus menurun dikarenakan masih rendahnya partisipasi penduduk dalam berolahraga seiring bertambahnya usia dan masih rendahnya apresiasi masyarakat terhadap olahraga (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia : 2015). Kondisi tersebut cukup memprihatinkan mengingat olahraga merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dapat menunjang kesehatan. Dengan masih rendahnya kesadaran untuk hidup lebih sehat dengan berolahraga, hal tersebut perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak untuk mencari solusi agar partisipasi masyarakat dalam berolahraga dapat meningkat.

Keolahragaan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN). Setiap warga negara diberi hak yang sama untuk melakukan kegiatan olahraga, memperoleh pelayanan dalam kegiatan olahraga, memilih dan mengikuti jenis satu cabang olahraga yang sesuai dengan bakat dan minatnya. Dalam buku Penyajian Data dan Informasi Keolahragaan dan Kepemudaan 2015, terdapat empat jenis olahraga yang digemari oleh masyarakat yaitu senam, jalan sehat & lari (atletik), sepakbola, dan basket. Keempat olahraga tersebut banyak dilakukan oleh masyarakat mulai dari usia muda anak-anak hingga dewasa. Di era digital seperti saat ini, aktivitas fisik pada anak-anak semakin berkurang. Salah satu akibat dari tidak berolahraga yaitu timbulnya berbagai macam penyakit yang dapat menyebabkan melemahnya sumber daya manusia di Indonesia.

Olahraga yang dilakukan oleh anak-anak usia 7-12 tahun lebih banyak diakses di sekolah menurut intensitas partisipasi berolahraga (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia : 2015). Aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak dapat mempengaruhi pula pada psikologis anak-anak. Dampak positif yang didapat dalam kegiatan berolahraga yaitu anak tidak mudah terserang penyakit, anak yang sehat bugar dengan berolahraga ia bisa menjadi lebih aktif dan produktif, merangsang pertumbuhan dengan baik bagi semua panca indra anak-anak, serta dapat membantu si anak dalam meningkatkan kecerdasannya.

“*The Healthy Kid*” merupakan koleksi *ready to wear* yang terinspirasi dari fenomena ketidak berolahraga di Indonesia. Diharapkan melalui koleksi *ready-to-wear* ini dapat memberikan sebuah varian busana yang dapat digunakan dalam berkegiatan olahraga maupun aktivitas anak-anak semangat serta mampu membangkitkan diri untuk mau berolahraga khususnya di kalangan anak-anak. Pengemasan bentuk modern diwujudkan melalui gaya *sporty* dengan pembagian dan penyusunan bentuknya yang menarik disertai kombinasi warna yang beragam. Tema “Digitarian diambil dari buku Trend Forecasting 2017/2018 “Greyzone” karena sesuai dengan tema besar koleksi busana tugas akhir, yaitu keolahragaan dengan target market anak-anak modern. Melalui subtema “Deformasi” ini bentuk lain dari keolahragaan dapat diterjemahkan kedalam busana. Subtema “Deformasi” diambil karena memiliki keserupaan dengan mengekspresikan keolahragaan melalui permainan *line marking* dan *overlapping* yang ditunjukkan melalui teknik bordir & *printing sublime* pada kain.

Dari berbagai inspirasi yang dikemukakan diatas maka, koleksi *ready-to-wear* “*The Healthy Kid*” ditujukan bagi anak-anak *modern* kalangan menengah ke atas dengan rentan usia 7-12 tahun yang berkarakter *sporty, modern, playful*, percaya diri, dan mampu bereksplorasi. Koleksi busana bersiluet ringan dan flexible untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna busana serta berkesan *playful* melalui potongan-potongan baju yang unik dan memiliki desain yang fungsional. Motif yang terdapat pada koleksi busana tugas akhir ini terinspirasi dari *line marking*. *Line marking* yang terdapat pada setiap lapangan olahraga memiliki fungsi untuk membantu pemain atau sekelompok orang dalam berkegiatan permainan olahraga. Motif *line marking* dari keempat lapangan olahraga kegemaran masyarakat di Indonesia yaitu senam, jalan sehat/ *jogging*/ lari (atletik), sepakbola, dan basket diterapkan pada koleksi busana tugas akhir ini melalui teknik bordir dan *printing sublime*.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka masalah perancangan yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat busana *activewear* yang unik, fleksible, dan fungsional saat dipakai baik saat berolahraga maupun pada kegiatan sehari-hari ?
2. Bagaimana membuat tampilan varian busana yang dapat menampilkan kesan *sporty, modern, playful* untuk anak-anak ?

1.3 Batasan Perancangan

Batasan dibuat untuk menjaga kesatuan dalam sebuah koleksi yang dapat dijadikan sebuah acuan dalam desain. Batasan perancangan dari koleksi ini yaitu sebagai berikut:

1. Issue yang diangkat pada tugas akhir ini digabungkan dengan trend “Digitalian” subtema “Deformasi”. *Style* yang terdapat pada koleksi busana akhir ini terinspirasi dari keempat lapangan olahraga dengan pengaplikasian motif yang didapatkan dari *line marking* diaplikasikan pada busana melalui teknik bordir dan *printing sublime*.

2. Material yang digunakan yaitu kaos jenis *diadora* dengan karakteristik bahan yang nyaman dan penggunaan kain prasi *waterproof* micro prisma guna menyesuaikan kegiatan berolahraga diluar lapangan agar terhindar dari terik panas matahari.
3. Siluet busana yang cenderung ringan dan flexible dengan permainan bidang yang *overlap* ini terinspirasi dari objek cabang olahraga senam, basket, atletik dengan *running track*, dan sepakbola serta permainan *line marking* yang terdapat pada keempat lapangan olahraga.
4. Warna primer (merah, kuning, dan biru) serta warna sekunder (*orange* dan hijau) digunakan pada koleksi busana tugas akhir ini. Pemilihan warna primer dan sekunder untuk koleksi busana *ready to wear* ini dipilih karena memiliki keselaran dengan konsep serta target market yang dituju yaitu *sporty, modern, playful, percaya diri, dan gemar bereksplorasi (active)*.
5. Teknik *printing sublime* digunakan untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan yang diharapkan serta memberikan tampilan warna yang sesuai dengan konsep perancangan. Penggunaan teknik bordir digunakan untuk menerapkan motif *line marking* dari keempat lapangan olahraga. Teknik bordir yang digunakan pada koleksi busana tugas akhir ini pun digunakan untuk memberi penegasan pada garis yang terdapat pada varian busana yang memberi kesan timbul dan tegas.
6. Target market dari koleksi busana *ready to wear* ini yaitu anak-anak dengan rentan usia 7-12 tahun yang berkarakter *sporty, modern, playful, percaya diri, dan gemar bereksplorasi (active)*.
7. Dalam menentukan targetnya pun ikut melibatkan orangtua didalamnya. Desain busana dirancang *simple, sporty, dan cool* untuk dapat memenuhi selera dari target market tersebut.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan koleksi busana *ready to wear*, yaitu sebagai berikut:

1. Mengadaptasi konsep olahraga dengan menerapkan *style* dan motif *line marking* dari keempat lapangan olahraga pada varian busana anak-anak.
2. Memberikan ketegasan pada *detail* varian koleksi busana tugas akhir ini serta dapat menerapkan kemasan *playful* dari permainan *line marking* yang diterapkan pada *style* busana masing-masing

1.5 Metode Perancangan

Pada metode perancangan koleksi busana ini, tahap awal adalah yaitu dari fenomena yang ada dilingkungan sekitar khususnya pada anak-anak. Dari hasil pengamatan, hal yang terdekat dari anak-anak adalah kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing individu/ kelompok. Anak-anak cenderung lebih banyak beraktivitas dibandingkan orang dewasa. Aktivitas yang sering dilakukan oleh anak-anak hampir seimbang baik diluar ruangan atau didalam ruang. Olahraga merupakan sebuah bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak pada usia sekolah.

Peran orangtua sangat penting bagi perkembangan si kecil. Dilihat dari realita yang terjadi dimasyarakat, peran orangtua sekarang ini semakin kurang memperhatikan sisi perkembangan si kecil. Di era digital seperti saat ini, aktivitas fisik pada anak-anak semakin berkurang. Saat ini, anak-anak setelah pulang sekolah lebih asyik berdiam diri di rumah, bermain *gadget*, menonton tv dan bermain *games* di komputer. Hal ini membuat mereka menjadi lebih pasif dan bisa berdampak terhadap pertumbuhan fisiknya seperti otot kurang terlatih karena kurang bergerak, masalah kesehatan karena telat makan, kegemukan dan obesitas yang saat ini semakin meningkat jumlahnya. Masalah utama yang muncul saat ini terkait pertumbuhan fisik adalah masa kegemukan dan obesitas.

Masalah kegemukan dapat berpengaruh terhadap citra (*body image*) bagi anak yang sedang membangun rasa percaya diri dan konsep dirinya saat ini (Psikologi Perkembangan Anak : 2016). Kegemukan dapat terjadi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, makan makanan yang salah terlalu banyak mengkonsumsi lemak dan gula, faktor keterunan, dan lingkungan menjadi ancaman buruk bagi kesehatan anak-anak. Peran orang tua serta guru dan pemerhati kesehatan sudah sebaiknya segera bertindak bilamana si kecil sudah mengalami obesitas.

Keterkaitan keolahragaan dengan *fashion* dikemas pada varian busana siap pakai yang merujuk kepada satu tema dari *Trend forecasting*. Dimana trend-trend yang ada pada buku tersebut memiliki keserupaan dengan fenomena yang terjadi di sekitar masyarakat. Salah satunya yaitu masalah kecenderungan tidak berolahraga di Indonesia karena masih rendahnya partisipasi masyarakat terhadap olahraga, kesadaran akan hidup sehat dengan berolahraga masih rendah, dan apresiasi masyarakat yang masih rendah terhadap olahraga di Indonesia. Hasil akhirnya yaitu bagaimana mengemas dan menerapkan fenomena tersebut pada sebuah koleksi busana siap pakai yang diperuntukan untuk anak-anak. Penerapan model desain busana, warna, dan lainnya tertera pada kerangka metode perancangan yang dibuat untuk mengetahui alur dari proses keseluruhan karya tugas akhir, yaitu sebagai berikut :

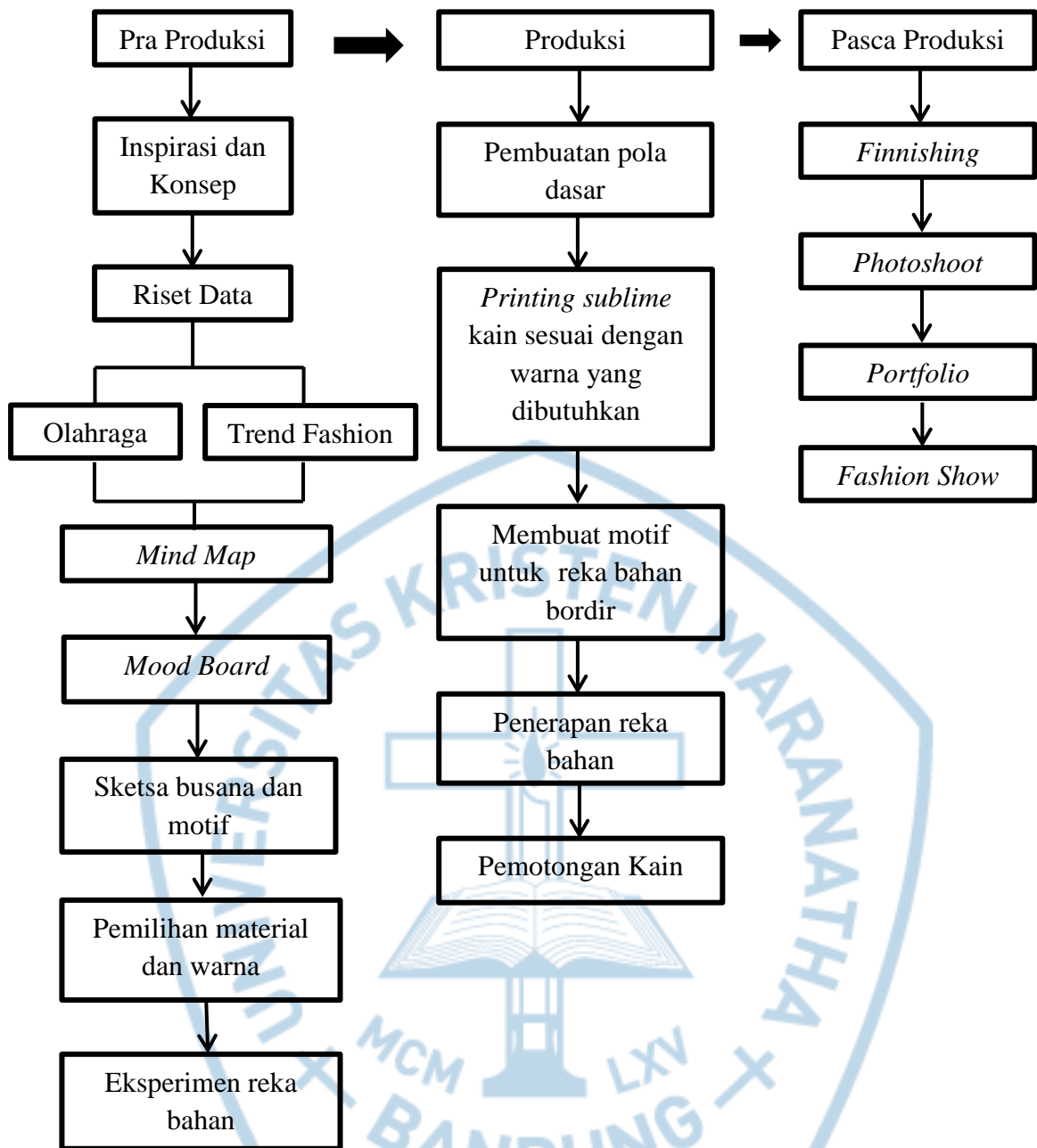


Table 1.1 Kerangka metode perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, yaitu dengan rincian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang dalam perancangan, masalah perancangan, batasan perancangan, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan desain yang dapat memperkuat konsep. Teori yang diangkat yaitu teori desain, teori *fashion*, teori busana, teori pola dan jahit, teori tekstil, teori reka bahan tekstil, teori warna dan teori aktivitas penunjang kesehatan pada anak-anak.

BAB III Deskripsi Objek Studi, berisi pembahasan mengenai sumber inspirasi yang dijabarkan secara mendalam. Dalam laporan ini, pembahasan mengenai fenomena kecenderungan tidak berolahraga di Indonesia yang menjadi inspirasi utama perancangan. Dengan menggabung tren Digitalian dengan Subtema Deformasi beserta target market.

BAB IV Konsep Perancangan, yang berisi empat bagian yaitu perancangan umum, perancangan khusus, perancangan detail, dan proses pengerjaan. Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari *image board*, konsep, desain koleksi, perancangan khusus, dan perancangan detail.

BAB V Penutup, yang berisikan simpulan serta saran dari koleksi busana yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak untuk mengembangkan koleksi busana tersebut sehingga dapat mencapai apa yang diinginkan.