

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan keragaman sumberdaya alam yang melimpah dengan dilewati oleh garis katulistiwa yang menjadikan wilayah Indonesia memiliki iklim tropis. Selain itu sebagai negara kepulauan, Indonesia melahirkan banyak destinasi wisata alam yang melimpah. Dukungan dari sumber daya alam ini, menjadikan kebutuhan utama manusia saat ini tidak hanya pangan, sandang dan papan, tapi telah merambah pada pemenuhan kebutuhan yang bersifat *lifestyle* atau *experience* termasuk *traveling*. Menurut Kemenparekraf tahun 2021, wisata alam menjadi tren populer yang digemari masyarakat dalam kondisi *new normal*. Pada tahap awal pemulihan setelah pandemi, kejenuhan akibat di rumah saja akan mendorong wisatawan jalan-jalan keluar rumah untuk menikmati udara keindahan alam yang memberikan manfaat yang besar bagi kesehatan, tetapi tetap rendah resiko. Fenomena tersebut membuktikan bahwa kebutuhan masyarakat akan wisata terus meningkat seiring dengan dukungan dari kebijakan pemerintah dan alam sekitar.

Adanya pandemi COVID-19 (*Coronavirus disease 2019*) yang melanda Indonesia bahkan dunia, membawa perubahan gaya hidup baru ditengah masyarakat, salah satunya tren penerapan gaya hidup sehat dan seimbang. Faktor-faktor kesehatan menjadi penyebab pergeseran pola konsumsi masyarakat, adanya persepsi kualitas dan keamanan akan berdampak pada kesehatan (Regmi, 2011). Kesadaran masyarakat terhadap kualitas, keamanan, dan kesehatan, mendorong masyarakat untuk menerapkan gaya hidup sehat dengan mengatur pola makan, olahraga serta penggunaan produk berbahan dasar alami. Kedua fenomena ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan gaya hidup tersebut turut mempengaruhi tren dalam berbusana termasuk busana yang digunakan pada kegiatan berwisata.

Merespon kebutuhan tersebut, muncul dorongan dari berbagai jenis industri untuk melengkapi kebutuhan dan gaya hidup seorang wisatawan, termasuk dalam industri fashion. Perancangan produk *leisurewear* menggunakan material kain serat alam dapat memenuhi kebutuhan seorang wisatawan yang menerapkan gaya hidup sehat.

Leisurewear sendiri memiliki kriteria seperti model yang sederhana, nyaman, santai, dan praktis (Riyanto, 2003). Melihat dari kondisi geografis Indonesia sebagai negara tropis, jenis produk *leisurewear* dilihat memiliki potensi sebagai pakaian yang tidak hanya dapat digunakan untuk wisatawan saja, *leisurewear* juga dapat dikategorikan sebagai produk fashion yang fungsional.

Sebagai produk fashion yang fungsional, penulis melihat adanya peluang pengembangan busana *leisurewear* untuk wanita sebagai pemenuhan kebutuhan *traveling*. Penulis memanfaatkan peluang dengan merancang koleksi busana *leisurewear* untuk wanita dengan gaya hidup sehat yang dikembangkan dalam sebuah *brand* berdasarkan kebutuhan target market dengan menggunakan material kain berbahan dasar serat alam dengan pengolahan teknik *surface textile* yaitu teknik bordir untuk menghasilkan output visual dan tekstur dengan baik serta dari segi bisnis, teknik ini disesuaikan dengan kebutuhan untuk dapat diproduksi secara masal.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Adanya potensi kebutuhan busana *leisurewear* untuk wisatawan yang menerapkan gaya hidup sehat dalam kegiatan berwisata alam.
2. Adanya peluang bisnis pada busana *leisurewear* yang menggunakan material serat alam dengan pengolahan teknik tekstil bordir.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan busana *leisurewear* seorang wisatawan yang menerapkan gaya hidup sehat dalam kegiatan berwisata alam?

2. Bagaimana perancangan model bisnis dalam pengembangan busana *leisurewear* yang menggunakan material serat alam dengan pengolahan teknik tekstil bordir?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan material kain pada busana *leisurewear* dibatasi dengan menggunakan material berbahan dasar serat alam seperti kain katun linen.
2. Eksplorasi yang diaplikasikan dan dikembangkan pada rancangan busana berupa rekalar tekstil, yaitu teknik bordir pada permukaan kain serat alam.
3. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini dibatasi pada produk *leisurewear*.
4. Target market busana *leisurewear* dibatasi untuk wanita muda dewasa yang menerapkan gaya hidup sehat.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari adanya penelitian ini adalah:

1. Merancang busana *leisurewear* dengan menggunakan kain serat alam untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang menerapkan tren gaya hidup sehat.
2. Membuat perancangan model bisnis pada busana *leisurewear* yang menggunakan material serat alam dengan pengolahan teknik bordir.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan alternatif busana *leisurewear* sebagai pelengkap *fashion travelling* untuk wisatawan yang menerapkan gaya hidup sehat dalam kegiatan berwisata alam.
2. Memaksimalkan dan menciptakan ide peluang bisnis busana *leisurewear* yang dapat bersaing di industri fashion lokal dengan mengaplikasikan *local content* pada busana.

I.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data dan informasi. Berikut adalah metode pengumpulan data yang akan dan telah penulis lakukan meliputi:

1. Studi Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data melalui studi literatur dari berbagai sumber buku, *e-book*, jurnal dan berbagai sumber yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber yang berkaitan atau telah menjalankan tren gaya hidup sehat serta narasumber yang telah menjalankan bisnis di ranah tersebut.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung terhadap *brand fashion* lokal sebagai *brand* referensi untuk mengetahui dan mengamati produk dari segi material, desain serta target marketnya. Pengamatan secara langsung yaitu dengan mengobservasi ke salah satu lokasi terkait topik penelitian dan pengamatan tidak langsung dilakukan melalui media internet.

4. Eksplorasi

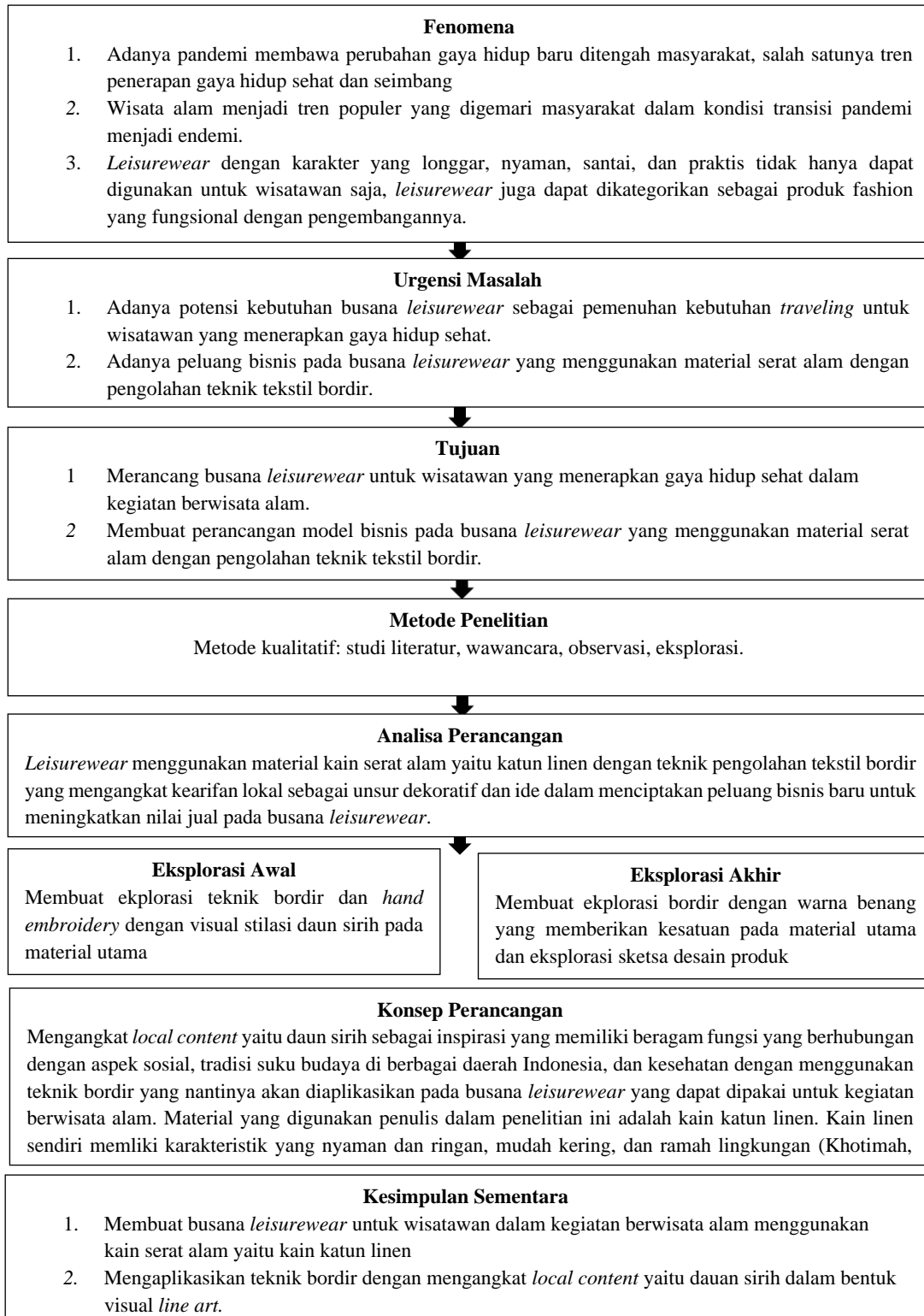
Penulis melakukan pengumpulan data uji coba pada percobaan objek secara langsung dengan menggunakan teknik pengolahan kain yaitu bordir guna mendapatkan fakta dari produk yang akan dihasilkan.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian pada penelitian ini:

Bagan I.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Data Pribadi



I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian disusun dalam beberapa bab yang dimana setiap bab memiliki sub bab untuk menjelaskan penelitian yang dilakukan. Rangkaian bab tersebut terdiri dari:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan dan perencanaan bisnis busana *leisurewear* dengan pengaplikasian teknik bordir dan untuk wanita bergaya hidup sehat manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang fakta pada topik penelitian sesuai dengan landasan teori yang jelas yang digunakan untuk mendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III Data dan Analisa Perancangan

Bab ini membahas mengenai data lapangan yang dilakukan selama proses penelitian seperti observasi, wawancara, kuisisioner, eksplorasi awal dan analisa perancangan pada penelitian ini.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan mulai dari analisa *brand* pembanding, deskripsi konsep, konsep *imageboard*, *lifestyle board*, hasil eksplorasi lanjutan dan terpilih, desain produk, proses produksi serta *visual merchandise* dan visualisasi prosuk akhir dari penelitian ini.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan guna memperbaiki kelemahan yang ada pada penelitian ini.