

## PERANCANGAN DAN PERENCANAAN BISNIS BUSANA LEISUREWEAR DENGAN PENGAPLIKASIAN TEKNIK BORDIR UNTUK WANITA BERGAYA HIDUP SEHAT

Murni Manurung<sup>1</sup>, Rima Febriani<sup>2</sup>, Sari Yuningsih<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Bandung, 40257

[murnimanurung@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:murnimanurung@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [rimafebriani@telkomuniversity.ac.id](mailto:rimafebriani@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[sariyuningsih@telkomuniversity.ac.id](mailto:sariyuningsih@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Sebagai negara kepulauan, Indonesia menjadi salah satu tujuan destinasi wisata unggulan. Dukungan sumber daya alam yang melimpah menjadikan kebutuhan utama manusia kini merambah pada pemenuhan yang bersifat *lifestyle* dan pengalaman termasuk *traveling*. Pada tahap awal pemulihan setelah pandemi, kejenuhan akibat di rumah saja akan mendorong wisatawan melakukan *traveling* untuk menikmati keindahan alam yang memberikan manfaat yang besar bagi kesehatan, tetapi tetap rendah resiko. Adanya pandemic covid-19 membawa perubahan baru ditengah masyarakat, salah satunya tren penerapan gaya hidup sehat dan seimbang yang turut mempengaruhi tren dalam berbusana. Melihat peluang kebutuhan fashion seorang wisatawan dapat memberikan peluang bisnis dengan merancang koleksi busana *leisurewear* menggunakan material serat alam. 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* berupa bordir. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data seperti studi literatur, observasi, wawancara, dan eksplorasi.

**Kata kunci:** gaya hidup sehat dan penggunaan produk berbahan alami, perencanaan bisnis fashion, wisata alam

**Abstract:** As an archipelagic country, Indonesia is one of the leading tourist destinations. The support of abundant natural resources has made the main human needs now penetrated to the fulfillment of a lifestyle and experience including traveling. In the early stages of recovery after the pandemic, the boredom caused by staying at home will encourage tourists to travel to enjoy the natural beauty that provides great health benefits but remains a low risk. The existence of the COVID-19 pandemic has brought new changes in society, one of which is the trend of implementing a healthy and balanced lifestyle which also influences trends in clothing. Seeing opportunities for fashion needs, a tourist can provide business opportunities by designing leisurewear clothing collections using natural fiber materials. The author takes advantage of the opportunity by designing a leisurewear fashion collection for women with a healthy lifestyle that is developed in a brand based on the needs of the target market by using natural fiber-based fabric materials with surface textile processing techniques. This study uses qualitative methods, namely through literature studies, observations, interviews, and exploration.

**Keywords:** *healthy lifestyle and use of natural products, fashion business planning, nature tourism*

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara dengan keragaman sumber daya 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*. 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 (Kemenparekraf, 2021). 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 dunia termasuk Indonesia, 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

termasuk dalam industri fashion untuk melengkapi kebutuhan dan gaya hidup seorang wisatawan. 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 tetapi *leisurewear* jugadapat 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 materialkain 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.

#### **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 yang bertujuan untuk mengetahui definisi gaya hidup sehat serta pendapat beliau mengenai busana dengan menggunakan material kain serat alam juga melakukan wawancara dengan narasumber yang telah menjalankan bisnis di ranah tersebut untuk mengetahui perkembangan fashion yang menggunakan material serat alam dan pengayaan produk serta kecenderungan gaya hidup konsumen.

### 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data lapangan sebanyak 78,8% memilih suka berpergian untuk *traveling* dengan destinasi tujuan ke pantai. Kemudian untuk pakaian yang dibutuhkan pada destinasi yang disukai, sebanyak 63,6% memilih *simple minimalist* dengan pertimbangan memilih pakaian berdasarkan kenyamanan dan kualitas bahan, warna, pengolahan teknik tekstil, harga, serta fungsi. Dengan kebutuhan tersebut dibuatlah koleksi produk *leisurewear*, karena *leisurewear* sendiri memiliki kriteria seperti model yang sederhana, nyaman, santai, dan praktis (Riyanto, 2003).

Berdasarkan hasil analisa terhadap tiga brand pembanding, didapatkan hasil bahwa ketiga brand tersebut menggunakan material serat alam dan beberapa pengolahan teknik tekstil. Bentuk *design* yang memiliki beberapa perbedaan

namun tetap cenderung *versatile*. Sehingga pada penelitian ini mengembangkan pakaian *leisurewear* menggunakan material serat alam yaitu dengan kain katun linen dan dilengkapi dengan eksplorasi bordir yang mengangkat lokal konten daun sirih sehingga menghasilkan *output* visual dan tekstur yang baik dan juga digunakan sebagai *diferensiasi* dari ketiga brand pembanding tersebut.

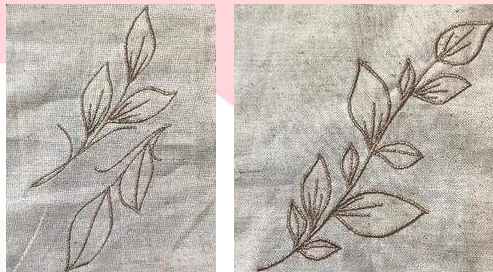
Konsep perancangan dibuat berdasarkan kebutuhan busana seorang yang menerapkan gaya hidup sehat yang digunakan pada kegiatan berwisata. Terinspirasi dari kesadaran masyarakat itu sendiri terhadap keseimbangan dan kesehatan. Hal ini ada korelasinya dengan salah satu lokal konten yang tidak dapat dipisahkan dari suku masyarakat tertentu di Indonesia, yaitu daun sirih. Dimaknai sebagai penyeimbang dalam acara adat istiadat, daun sirih juga sesuai dengan gaya hidup target market yaitu pelaku gaya hidup sehat. Busana yang ditampilkan berupa *dress*, *one set*, dan *jumpsuit* dengan detail pengolahan teknik tekstil yaitu bordir untuk memberikan unsur tekstur daun sirih dengan warna *beige* sehingga memberikan kesan natural. Sesuai dengan fungsi bordir sebagai aksesoris pendukung sehingga pengaplikasian bordir pada busana cenderung kecil dan penempatan dibagian sisi busana agar bordir tidak terlalu dominan dan tidak menghilangkan kesan selaras dan harmoni dengan material busana. Berikut merupakan konsep perancangan yang disusun dalam *imageboard*.



Gambar 1 *Imageboard*

Sumber: dokumentasi penulis

Bordir adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan permukaan kain dengan aneka setik bordir, baik dengan tangan maupun dengan mesin (Yuliarma, 2016). Dalam tahap eksplorasi, penulis bertujuan mencari teknik dan jenis kain yang sesuai serta potensial untuk dilanjutkan dalam penelitian. Terinspirasi dari daun sirih yang telah diketahui secara luas manfaatnya bagi kesehatan, daun sirih ini juga merupakan kearifan lokal yang tidak dapat dipisahkan dari suku masyarakat tertentu di Indonesia seperti suku Melayu yang memaknai daun sirih sebagai “Daun Beradat” serta beberapa suku lainnya di Sumatra, hingga Nusa Tenggara.



Gambar 2 Eksplorasi terpilih  
Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan, hasil yang berpotensi pada produk *leisurewear* adalah teknik bordir mesin menggunakan warna benang coklat muda metalik yang terlihat tidak dominan dengan material utama kain katun linen sehingga sesuai dengan fungsi teknik tekstil ini yaitu sebagai aksen pendukung.

Setelah melakukan konsep perancangan dan proses eksplorasi, tahap selanjutnya adalah menentukan desain busana *leisurewear*. Mengacu pada garis rancang simple minimalis, desain yang dibuat adalah desain *basic* namun diberikan beberapa sentuhan detail agar tetap mudah dikenakan namun tetap modis dan *versatile*. Untuk memberikan keleluasaan dalam kegiatan berwisata, siluet yang digunakan adalah A-line dan H-line. Dari segi bisnis, desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan untuk dapat diproduksi secara masal. Material utama yang digunakan adalah kain serat alam yaitu katun linen yang mana material ini dipilih karena memiliki daya tahan yang lama dan nyaman digunakan

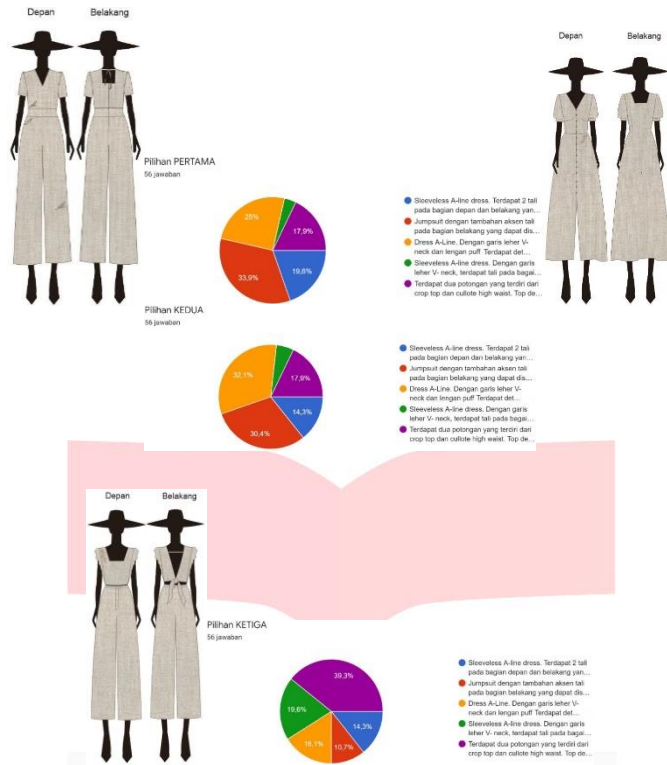
untuk kehidupan sehari-hari pada kulit pemakainya dalam cuaca panas sekalipun.



Gambar 3 Sketsa desain produk

Sumber: dokumentasi penulis

Sebagai pertimbangan sketsa desain produk yang akan diproduksi, penulis melakukan survei kuisisioner kepada responden yang memenuhi kriteria sebagai target market untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan target market untuk melakukan kegiatan berwisata. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada wanita dengan rentang usia 21-29 tahun yang bekerja sebagai *entrepreneur*, *office workers*, bekerja dibidang industri kreatif. Secara psikografis memiliki sifat & karakter: Mandiri, *friendly*, rapi, aktif, peduli terhadap lingkungan dan kesehatan. Adapun *activity & Interest* yang dimiliki: Menerapkan pola hidup sehat, memiliki hobi *traveling* dan suka mengunjungi alam terbuka, peduli terhadap alam sehingga biasanya akan lebih tertarik untuk menggunakan busana yang nyaman dan bahan yang dapat digunakan dalam jangka waktu panjang. Aktif pada media sosial dan menilai suatu produk berdasarkan *value*. Menurut hasil survei 3 *look* busana *leisurewear* yang dibutuhkan untuk kegiatan berwisata alam, dan hasilnya adalah pada pilihan pertama sebanyak (33,9%) lebih meminati jenis pakaian *jumpsuit*, pada pilhan kedua sebanyak (32,1%) lebih meminati *dress* dan pada pilihan ketiga sebanyak (39,3%) memilih *suit* / setelan.



Gambar 4 Hasil Survey 3 Look yang paling dibutuhkan  
Sumber: dokumentasi penulis

Berikut ini adalah visualisasi produk dari 3 look yang terpilih sesuai urutan presentase tertinggi:



Gambar 5 Visualisasi produk  
Sumber: dokumentasi penulis



Selanjutnya sejalan dengan topik penelitian yaitu perancangan produk untuk melengkapi kebutuhan fashion kain dengan mengembangkan peluang bisnis maka dilakukan penyusunan *Business Model Canvas*. Adanya *Business Model Canvas* ini menjadikan perancangan bisnis ini lebih strategis dan sistematis juga tepat sasaran kepada konsumen yang telah ditargetkan. Pada perancangan bisnis ini mempunyai target market yaitu wanita berusia 21 hingga 29 tahun, memiliki tempat tinggal di Bandung, Bali, Yogyakarta, Jakarta. Penjualan produk melalui Instagram dan *e-commerce* juga melalui kolaborasi dengan *event local market*, dijual dengan kisaran harga Rp. 200.000 hingga Rp. 630.000

### The Business Model Canvas

<b>Key Partners</b> -Vendor Tekstil -Vendor Jahit -Vendor Bordir -Vendor Packaging -Fotografer -Jasa Ekspedisi	<b>Key Activities</b> Perancangan desain, pembuatan sample busana dan bordir, proses jahit dan bordir, quality control, pemasaran dan promosi, pengiriman menggunakan jasa ekspedisi  <b>Key Resources</b> Desainer, marketing team, finance manager, supplier kain, vendor jahit, vendor bordir, vendor packaging	<b>Value Propositions</b> Busana leisurewear dengan gaya garis rancang yang versatile. Menggunakan material yang berkualitas dan nyaman dengan material serat alam yang dapat digunakan dalam kegiatan berwisata alam. Dengan pengaplikasian teknik bordir, dimana produk sejenis dengan material serat alam berfokus pada pewarnaan. Untuk pengulangan produksi 15 pieces per 1 desain, hal tersebut bertujuan menjaga eksklusivitas pada produk.	<b>Customer Relationships</b> Sosial media Instagram dan WhatsApp juga melalui Website  <b>Channels</b> <i>Online:</i> Instagram, e-commerce (shopee), website <i>Offline:</i> Kolaborasi dengan event local market, bazaar mall	<b>Customer Segments</b> <i>Geografis:</i> Bandung, Bali, Yogyakarta, Jakarta  <i>Demografis:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wanita</li> <li>21-29 tahun.</li> <li>Bekerja sebagai entrepreneur, office workers, bekerja di industri kreatif.</li> <li>Rp. 6.000.000-Rp. 10.000.000 keatas perbulan</li> </ul> <i>Psikografis:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki hobi traveling dan mengunjungi alam terbuka.</li> <li>Menerapkan gaya hidup sehat.</li> <li>Aktif sosial media</li> <li>Pedulih terhadap kesehatan lingkungan.</li> <li>Menilai produk berdasarkan value.</li> </ul>
<b>Cost Structure</b> <i>Fixed Cost:</i> Internet, listrik, gaji pegawai, biaya operasional, dan biaya promosi dan pemasaran (ads)  <i>Variable Cost:</i> Material, jasa jahit, jasa bordir, biaya packaging, photoshoot		<b>Revenue Streams</b> <b>Penjualan Produk:</b> Range harga Rp. 200.000 hingga 400.000/ pcs Rp. 585.000 hingga Rp. 630.000/ set		

Gambar 6 Business model canvas

Sumber: dokumentasi penulis

Setelah melakukan eksplorasi, perancangan sketsa desain produk hingga penyusunan *Business Model Canvas* selanjutnya melakukan perancangan *Merchandise* sebagai penunjang pemasaran dan *branding*.



Gambar. 9 Merchandise  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

## KESIMPULAN

1. Upaya penulis dalam menerapkan konsep leisurewear pada produk fashion guna memenuhi kebutuhan fashion pada kegiatan berwisata alam bagi seorang wisatawan wanita yang menerapkan gaya hidup sehat yaitu dengan mempertimbangkan fungsionalitas dan desain yang mengacu pada garis rancang simple minimalis dengan desain basic namun diberikan beberapa sentuhan detail agar tetap mudah dikenakan namun tetap modis dan versatile. Adanya kebutuhan gaya hidup sehat yang diterapkan oleh konsumen yang cenderung peduli terhadap manfaat dan dampak yang digunakan dan dikenakan, maka penulis menggunakan material utama kain serat alam yaitu katun linen yang nyaman bagi tubuh dan baik untuk lingkungan dengan pengaplikasian teknik bordir yang terinspirasi dari visual daun sirih sebagai pelengkap fashion *traveling* untuk wisatawan yang menerapkan gaya hidup sehat.
2. Perancangan model bisnis diawali dengan adanya kebutuhan konsumen yang menerapkan gaya hidup sehat terhadap busana yang menggunakan kain serat alam, tahap berikutnya adalah menganalisa beberapa brand lokal yang sudah ada sebelumnya. Dari analisa tersebut, penulis dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan brand serta produk yang ditawarkan, yang kemudian

hal ini menjadi pertimbangan untuk dikembangkan menjadi perencanaan bisnis baru, baik dengan gaya perancangan busana hingga pengolahan teknik tekstil bordir yang digunakan dengan inspirasi visual local content. Selain menganalisa brand lokal, penulis juga membuat survei kuisisioner sebagai pertimbangan item-item yang dibutuhkan oleh target market potensial. Selanjutnya keseluruhan tahap-tahap yang sudah dijelaskan kemudian disusun dalam bentuk Business Model Canvas. Dengan cara ini perancangan bisnis menjadi strategis dan sistematis juga tepat sasaran kepada konsumen yang telah ditargetkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Atmaja, P. Made. Y. R., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2021). Aktivitas Fisik Serta Pola Hidup Sehat Masyarakat Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Vol. 9, 128–135.

Bekraft. (2019). Indonesia Kreatif. Jakarta, Bekraft.

Beta, L. (2008). *Penerapan Multi Image Pada Desain Alas Kaki Wanita*. Institut Teknologi Bandung.

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

Caturludysari, A., & Febriani, R. (2019). Perancangan Busana Kerja Menggunakan Material Kain Serat Alam untuk Wanita dengan Tren Gaya Hidup Sehat. Universitas Telkom.

Ganatra, J., Patil, V., & Nayakawadi, A. (2021). *Sustainable Fashion: Journal of Textile and Clothing Science*.

Hendro, (2011). *Dasar - Dasar Kewirausahaan*: Erlangga, Jakarta. Irawan, B., &

Tamara, P. (2012). *Dasar-Dasar Desain*. Griya Kreasi.

Jayanata, C. E., & Kholil, A. (2013). *Gaya Hidup Organik Sehat Tanpa Mahal*.

Bandung: Qanita.

- Kaikobad, N. K., Zafar, M., Bhuiyan, A., Zobaida, H. N., & Daizy, A. H. (2015). *Sustainable and Ethical Fashion: The Environmental and Morality Issues*.20(8).  
<https://doi.org/10.9790/0837-20811722>
- Kemenparekraf. (2021). *Tren Pariwisata 2122*. Jakarta, Kemenparekraf.
- Kozlowski, A., & Bardecki, M. (2019). *Tools for Sustainable Fashion Design: An Analysis of Their Fitness for Purpose*. <https://doi.org/10.3390/su11133581>
- Osterwalder, Alexander. Yves Pigneur. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. New Jersey: John Willey & Sons
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. Dalam O. Serrat, *Knowledge Solutions* (hlm. 311–314). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9\\_33](https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_33)
- Suharjana. (2012). *Kebiasaan Berperilaku Hidup Sehat Dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter* [Universitas Negeri Yogyakarta].  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1303/1084>
- Suhartono, Chamdani, M., Susiani, T., & Salim, M. (2016). Development Scamper Technique With ... Suhartono, Chamdani, M., Susiani, T.S., Salimi,. *In The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University* (Vol. 2, pp. 803–811)
- Suliyanthini, D. (2016). *Ilmu Tekstil: Vol. Cet 1*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Yuliarma. (2016). *The Art Of Embroidery Designs*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Yuniarti, V. S. (2015). *Perilaku Konsumen (Cet.1)*. Pustaka Setia.