

BAB I

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang sudah berkembang ini *fashion* sudah sangat berkembang dan banyak diperhatikan dari berbagai aspek. Salah satu aspek pentingnya adalah kenyamanan, hal ini berhubungan dengan fungsi dari busana itu sendiri. Busana yang memenuhi aspek tersebut salah satunya yaitu busana *Leisure Wear*. *Leisure Wear* merupakan busana *informal* yang dapat digunakan untuk bersantai, kini busana tersebut menjadi salah satu busana yang cocok digunakan untuk *traveling*. Peminat *traveling* di era *new normal* ini, sudah meningkat kembali. Pariwisata pun sudah mulai beroperasi lagi. Destinasi yang diminati oleh para *traveler* adalah destinasi wisata alam, khususnya pantai. Hal ini juga memicu pada gaya hidup seseorang, Gaya hidup (*lifestyle*) secara sosiologis (dengan pengertian terbatas) merujuk pada gaya hidup khas suatu kelompok tertentu (Featherstone, 2001).

Sementara dalam masyarakat modern, gaya hidup (*lifestyle*) membantu mendefinisikan mengenai sikap, nilai-nilai, kekayaan, serta posisi sosial seseorang (Chaney, 2004). Rancangan *Leisure Wear* identik dengan bahan-bahan yang nyaman, seperti Rayon atau Viscose. Busana *Leisure Wear* dengan motif yang dibuat menggunakan tangan (*handmade*) cukup diminati di masa sekarang ini. Salah satu tekniknya adalah teknik Ikat Celup.

Teknik ikat celup merupakan salah satu teknik membatik yang relatif mudah diterapkan serta alat dan bahan yang juga relatif murah dan mudah didapatkan. Tidak hanya itu, motif yang dihasilkan dari teknik ikat celup lebih beragam dan bisa disesuaikan dengan kemauan dan kreativitas setiap individu. Beberapa teknik pengikatan yang sering digunakan diantaranya adalah Teknik Ikat, Teknik Jahit, Teknik *Fold*, Teknik *Marbling*, Teknik *Knotting*, Teknik *Press*, Teknik *Pleat*. Perkembangan pada Teknik Ikat Celup tetap tidak merubah standar teknik tersebut, metode *basic* yang digunakan pada teknik ini tetap sama. Motif Ikat Celup dengan pewarna alam memiliki potensi diaplikasikan dalam busana *leisure wear*. Perkembangan busana *leisure wear* yang kini dapat digunakan untuk *traveling*

banyak diminati oleh orang-orang yang memiliki *hobby traveling* di daerah tropis dan menyukai segala sesuatu yang *simple* dan nyaman.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Adanya potensi pengembangan produk *leisure wear* untuk kebutuhan *traveling* di daerah tropis.
2. Adanya peluang bisnis dari produk *leisure wear* untuk masyarakat dengan gaya hidup modern yang gemar melakukan *traveling* di daerah tropis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan produk *leisure wear* yang dikenal sebagai *home wear* agar dapat digunakan menjadi busana untuk *traveling*?
2. Bagaimana cara untuk menjalankan peluang bisnis yang ada pada busana *Leisure Wear* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang gemar melakukan *traveling*?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Material

Bahan yang digunakan untuk memproduksi busana *Leisure Wear* adalah Kain Viscose RFD 60s (*Ready for Dyeing*). Material ini memang diperuntukan untuk diproduksi menggunakan teknik *dyeing* untuk mendapatkan hasil yang optimal.

2. Teknik

Teknik ikat celup dengan pola Ikat Mawar, Ikat Garis, Ikatan Pengerutan, dan Ikatan Penggumpalan yang dieksplorasi menggunakan perintang Karet dan dikembangkan dengan pewarna alami Tegeran dan Kapur sebagai Mordant.

3. Pewarnaan

Pewarnaan pada penelitian ini, dibatasi dengan eksplorasi pada pewarna alami Tegeran dan Kapur sebagai Mordant.

4. Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dibatasi yaitu produk *Leisure Wear*.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari adanya perancangan ini adalah :

1. Dapat menghasilkan produk *leisure wear* yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dengan gaya hidup modern yang memiliki *hobby traveling*.
2. Dapat menghasilkan pasar dengan target market yang telah ditentukan.
3. Dapat mengoptimalkan material-material yang berpotensi menghasilkan pasar baru.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

1. Dapat menciptakan produk sesuai dengan kebutuhan target market.
2. Dapat mengoptimalkan teknik-teknik yang dieksplorasi dengan inovasi baru yang dapat menciptakan peluang baru bagi pasar.
3. Dapat memaksimalkan dari peluang bisnis yang ada.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tipe penelitian kualitatif. Penulis mendapatkan informasi untuk mendukung dan memperkuat data-data penelitian melalui studi literatur, wawancara, observasi, eksplorasi, dan kuisioner. Metode penelitian kualitatif yang telah penulis lakukan meliputi :

1. Studi literatur

Pengumpulan data melalui studi literatur dari berbagai sumber seperti buku maupun *e-book*, jurnal, thesis, dan sumber lainnya yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian.

2. Wawancara

Pengumpulan data lapangan dengan melakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian dengan tujuan agar mendapatkan data dan informasi valid dari narasumber langsung untuk memperkuat data penelitian. Dan melakukan wawancara kepada target market yang dituju dengan tujuan untuk mengetahui apakah target market sudah sesuai dengan penelitian atau belum.

3. Observasi

Pengumpulan data lapangan dengan melakukan observasi langsung ke *brand* pembanding maupun *reference* untuk mendapatkan informasi dan referensi dalam melakukan eksplorasi maupun referensi produk yang memiliki keterkaitan terhadap masalah penelitian.

4. Eksplorasi

Pengumpulan data uji coba pada percobaan objek secara langsung dengan menggunakan teknik yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian dengan tujuan untuk memperkuat data dan membentuk referensi-referensi baru dalam mengoptimalkan proses produksi busana.

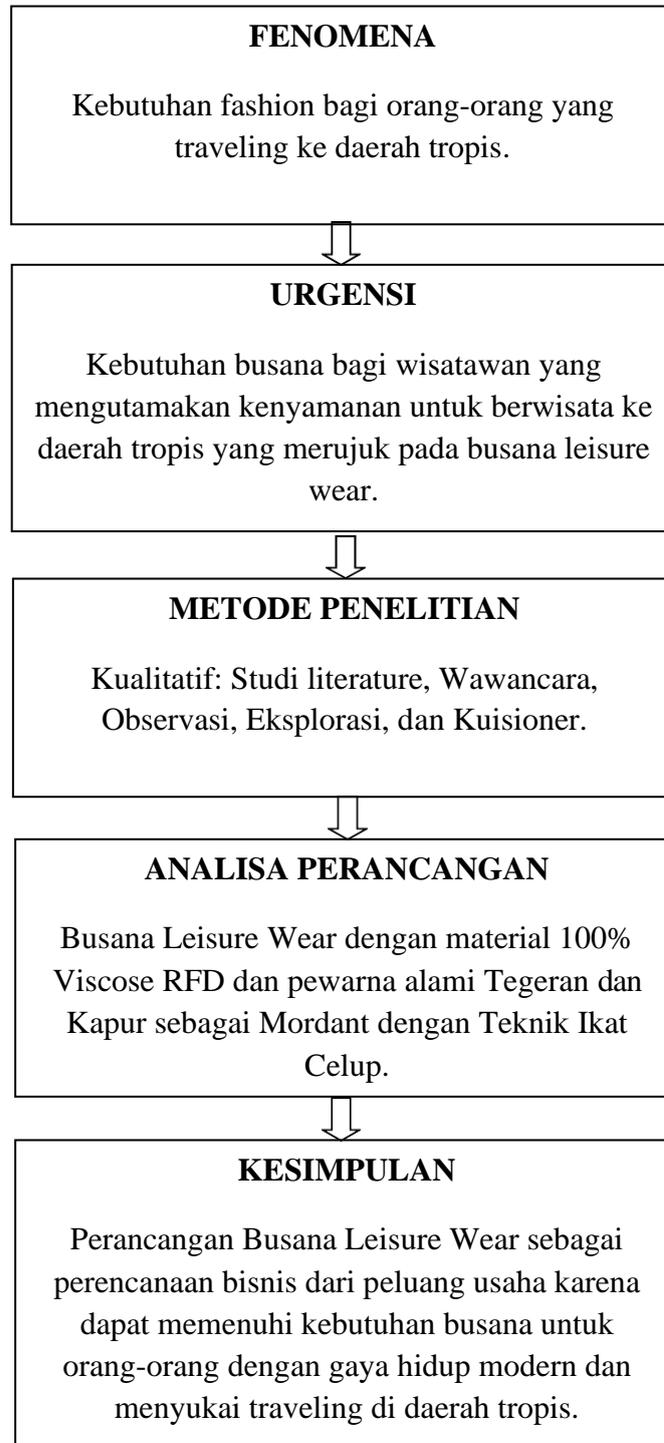
5. Survey / Kuisisioner

Pengumpulan data dengan melakukan survey dalam bentuk kuisisioner untuk mengetahui minat dari target market.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kerangka Penelitian



Dalam penelitian ini, fenomena yang diangkat adalah adaptasi kebiasaan di kehidupan sehari-hari setelah diberlakukannya *era new normal* dan kebutuhan busana untuk traveling kembali meningkat. Dengan urgensi yang mengutamakan kenyamanan dalam busana *traveling* tersebut dan pertimbangan dalam penggunaan material dalam produksi busana *leisure wear* yang juga menjadi tujuan utama dari penelitian ini dengan pertimbangan pewarnaan dengan dominasi warna kuning yang terinspirasi dari *local content* Pantai Pasir Kuning Bangka dan dengan pemilihan warna-warna yang cerah untuk merepresentasikan rasa Bahagia dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif berupa studi literatur, wawancara, observasi, eksplorasi uji coba, dan pembagian kuisioner. Dengan hasil akhir busana *leisure wear* dengan menggunakan material utama Viscose RFD 60s dan Pewarna Alami Tegeran dan Kapur sebagai Mordant dengan menggunakan Teknik Ikat Celup dengan Pola Ikatan Mawar, Ikatan Garis, Ikatan Penggumpalan, dan Ikatan Pengerutan.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ditulis kedalam beberapa bab yang setiap bab memiliki sub-bab untuk menjelaskan lebih rinci mengenai penelitian tersebut. Rangkaian bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Berisi tentang penjelasan studi literatur mengenai beberapa teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian untuk memperkuat data penelitian dengan landasan teori yang jelas dan valid.

BAB III PROSES PERANCANGAN

Berisi tentang penjelasan proses perancangan, data hasil observasi lapangan, tahapan eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan, eksplorasi terpilih, dan hasil akhir yang diperoleh.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perancangan, analisa *brand* pembanding, *moodboard*, *lifestyleboard*, *customer profile*, desain produk sampai ke proses produksi, dan *business model canvas*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran.