

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi yang berlangsung sejak 2020 memang membuat semua sektor dalam kehidupan terpuruk, efek negatif dari pandemi amat sangat terasa didalam sektor pariwisata di Indonesia. Kebijakan-kebijakan yang membatasi pergerakan dan kegiatan masyarakat yang dicetuskan pemerintah juga menyebabkan keterpurukan yang terjadi dalam sektor pariwisata semakin mendalam. Kebijakan *lockdown* yang menyebabkan masyarakat tidak dapat berkegiatan ataupun berpariwisata ke daerah lain pun berimbas kepada pola kehidupan masyarakat sehingga terciptalah sebuah fenomena baru yaitu *Staycation*. *Staycation* sendiri merupakan istilah bagi seseorang maupun sekelompok orang yang berpergian atau melakukan kegiatan liburan ke lokasi yang relatif dekat dengan domisili atau tempat tinggal, baik untuk sehari hingga waktu yang tidak ditentukan (Lin, Wong, Kou, & Zhen, 2021)

Kegiatan *Staycation* yang secara keseluruhan berarti berlibur dan menetap di suatu tempat yang tidak jauh dari tempat tinggal domisili. Ketika kegiatan *staycation* berlangsung pada sebagian masyarakat tidak ingin berpenampilan seperti biasanya pada dirumah, ada yang memilih untuk lebih terlihat rapih walaupun hanya untuk tidur dan bersantai saat diluar rumah. Maka dari itu, sebagian masyarakat biasanya membawa pakaian khusus yang akan dikenakan pada kegiatan *staycation* yaitu *Home Wear* seperti piyama hingga daster tetapi dalam versi yang lebih bagus atau baik daripada yang biasa dikenakan di dalam rumah (Suminar, 2021). *Home wear* sendiri merupakan produk yang terbilang cukup krusial karena sudah menjadi *fashion item* andalan untuk kegiatan *staycation* (Azhar, 2020).

Gaya hidup modern adalah gaya hidup yang tidak jauh dari teknologi, gaya hidup yang menyangkut dengan adanya proses modernisasi masyarakat yaitu suatu perubahan masyarakat tradisional ke masyarakat modern (Lan, 2015). Gaya hidup masyarakat umum meningkat dan dipengaruhi dengan berkembangnya teknologi yang tergolong semakin cepat sehingga berbagai kondisi dalam kehidupan juga semakin maju dan meningkat (Masela, 2017). Dampak buruk dari gaya hidup modern yaitu masyarakat menjadi memiliki sifat konsumtif yang salah satu faktornya dikarenakan ketergantungan dengan teknologi. Teknologi sendiri menjadi salah satu faktor yang mendorong modernisasi (Asia, 2019). Teknologi yang membuat masyarakat mengetahui sebuah informasi secara lebih cepat telah mempengaruhi pola pikir masyarakat yang tidak ingin ketinggalan zaman (Asia, 2019), seperti adanya kegiatan *staycation* yang bisa dilihat oleh masyarakat melalui teknologi *gadget* dimana orang yang melakukan *staycation* meng-*upload* kegiatannya melalui sosial media yang membuat masyarakat lain ingin melakukannya juga. Dengan adanya fenomena tersebut menimbulkan perilaku

konsumtif terhadap masyarakat yang dimana mengonsumsi sesuatu dengan cara berlebihan tanpa adanya kebutuhan dan lebih mementingkan keinginan atau hasrat sesaat (Hidayah, 2015). Perilaku konsumtif didasarkan adanya dorongan pada individu masing-masing yang muncul ketika melihat kegiatan orang lain dan dipengaruhi oleh sifat gengsi serta ingin terlihat modern dan mengikuti mode (Hidayah, 2015). Untuk tetap terlihat modern, mengikuti mode, dan tidak dianggap kuno serta tidak trendi masyarakat tidak segan untuk membeli atau mengikuti tren yang sedang berlangsung sehingga dapat menunjang penampilannya (Asmita & Erianjoni, 2019).

Selama pandemi Covid-19, bagi seorang yang suka menjalani kegiatan *staycation* adalah suatu hal yang membantu mereka untuk menenangkan diri atau *healing* tetapi tidak membutuhkan waktu yang lama dan *budget* yang besar karena dilaksanakan di tempat tinggal domisili masing-masing. Dengan adanya proses wawancara dan penyebaran kuisioner, terdapat sebuah perencanaan bisnis produk pakaian *Home Wear* bagi orang yang suka menjalankan kegiatan *staycation* dengan gaya hidup modern. Adanya produk pakaian *Home Wear* yang dibuat dengan *mix material* yaitu Euca Sateen dan Rayon untuk kegiatan *staycation* agar nyaman saat dipakai karena kualitas material yang cukup baik dan cocok untuk sebuah *Home Wear* dan desain yang tidak mengikuti tren sehingga bisa dipakai dengan jangka waktu yang panjang agar mengurangi perilaku konsumtif terhadap masyarakat yang melaksanakan gaya hidup modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
2. Adanya perencanaan bisnis pada produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul dapat penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern?

2. Bagaimana rencana bisnis pada produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern?

1.4 Batasan Penelitian

1. Material

Penulis menggunakan *mix* material Euca Sateen dan Rayon sebagai bahan pembuatan produk pakaian *Home Wear*.

2. Teknik

Teknik yang akan digunakan pada penelitian ini ialah teknik *Natural Dyes* yang menggunakan kayu secang sebagai proses pembuatan produk pakaian *Home Wear*.

3. Produk

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa teknik *Natural Dyes* yang diaplikasikan pada material tekstil Euca Sateen dan dibuktikan pada produk pakaian *Home Wear*.

4. Target Market

Melalui penelitian ini penulis akan menghasilkan sebuah produk pakaian *Home Wear* dengan mengambil segmentasi pasar dari demografi, geografi, dan psikografi yang bertuju kepada masyarakat yang suka melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern serta memiliki sifat konsumtif.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penulisan ini adalah:

1. Mengembangkan potensi produk pakaian *Home Wear* bagi masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
2. Membuat perencanaan bisnis pada produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.

1.6 Manfaat

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat merancang produk pakaian Home Wear sesuai dengan kebutuhan target market yaitu masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
2. Mengetahui material dan desain yang dapat dipakai untuk jangka waktu yang panjang.
3. Mengetahui perencanaan bisnis pada produk pakaian *Home Wear* yang diperuntukkan kepada masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
4. Terciptanya produk pakaian Home Wear yang menggunakan material dan rancangan desain untuk pemakaian dalam jangka waktu yang panjang.

1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya:

1. Studi Literatur

Dalam pengumpulan data studi literatur penulis menggunakan beberapa jurnal, web, dan buku dengan cara membaca atau mencari referensi yang berkaitan dengan topik penelitian sebagai sumbernya.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi pada tempat usaha penjual kain Pasar Mayestik, Jakarta Selatan dan Toko Encit, Bandung. Observasi dilakukan secara offline. Informasi yang didapat ialah seputar penyediaan kain yang diperlukan untuk menunjang produk pakaian *Home Wear*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan seorang yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan gemar membeli produk pakaian *Home Wear*, yaitu Rana Mahirah dan Misha Drivina. Wawancara dilakukan membahas seputar *staycation*, gaya hidup modern, dan produk pakaian *Home Wear*.

4. Kuisisioner

Penulis melakukan pembuatan kuisisioner dan menyebar bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat mengenai produk pakaian *Home Wear*.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah konsep pada penelitian yang saling berhubungan, dimana penggambaran satu dengan lainnya bisa terkoneksi secara detail dan sistematis.

Fenomena

Merebaknya tren *staycation* karena masa pandemi Covid-19 yang membuat orang tidak bisa keluar rumah serta ke tempat umum. Sehingga banyak yang lebih memilih liburan diruang privasi.

Urgensi Masalah

1. Adanya potensi pengembangan produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
2. Adanya perencanaan bisnis pada produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.

Tujuan

1. Mengembangkan potensi produk pakaian *Home Wear* bagi masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup modern.
2. Membuat rencana bisnis pada produk pakaian *Home Wear* untuk masyarakat yang gemar melakukan kegiatan *staycation* dan menerapkan gaya hidup

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode:

1. Studi Literatur: Menggunakan beberapa jurnal, web, dan buku.
2. Observasi: Dilakukan pada tempat usaha jasa penjual kain Pasar Mayestik dan Toko Encit.
3. Wawancara: Narasumber merupakan seorang yang gemar melakukan kegiatan *staycation* serta menerapkan gaya hidup modern dan gemar membeli produk pakaian *Home Wear*.
4. Kuisisioner: Menyebarkan kuisisioner kepada target market.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun menjadi beberapa bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini menjelaskan studi literatur mengenai teori-teori dari penelitian yang akan diangkat dan berasal dari sumber yang akurat.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang data, eksperimen, dan analisa perancangan yang sudah diperoleh.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang proses perancangan produk dari mulai konsep hingga hasil akhir produk.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan studi literatur mengenai teori-teori dari penelitian yang akan diangkat dan berasal dari sumber yang akurat.