

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan fashion di Indonesia mengalami kemajuan yang semakin pesat, hal ini ditandai dengan hadirnya *local brand* fashion yang menampilkan berbagai kualitas dan keunikannya. Menurut Harfiansyah dan Djuwita (2021), kebangkitan produk lokal di bidang fashion muncul karena adanya gerakan tagar *#LocalPride* di media sosial yang membuat *brand* lokal sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Salah satu keunikan produk fashion yang dikembangkan *local brand* banyak menerapkan penggunaan motif yang beragam, sehingga produk lokal Indonesia mulai digemari sebagian besar masyarakat. Salah satu *local brand* yang sedang berkembang dan menerapkan penggunaan motif pada produknya adalah *brand Crazy Little Party Club*. *Brand* ini didirikan oleh Diza Diandra di tengah situasi pandemi pada tahun 2021 di Kota Bandung dengan karakteristik motif yang *playful, colorful, Retro, color blocking, pattern, meaningful, dan creative*.

Crazy Little Party Club merupakan *brand* berbasis desain dan ilustrasi, yang mempunyai visi *creating memories* dengan tujuan agar orang tua lebih terlibat dalam pendidikan anak usia dini. Berdasarkan karakteristiknya, *brand* ini memiliki potensi untuk pengembangan varian produk fashion salah satunya yaitu dengan mengembangkan produk pakaian *unisex* anak sebagai koleksi terbaru untuk *brand Crazy Little Party Club*. Berdasarkan hasil observasi *online* pada media sosial *brand* fashion lokal anak, terkait produk fashion yang terus berkembang dan *local brand* yang semakin kompetitif dalam menawarkan produk yang berkualitas dengan berbagai inovasi desain dilakukan dalam membuat beberapa produk pakaian anak yang diminati pasar. Diperkuat dengan salah satu *local brand* yaitu Soleram yang meluncurkan karyanya berkolaborasi dengan *Smitten by Pattern* pada 4 April 2022, koleksi yang dihadirkan bertajuk HOMPIMPA dengan menampilkan *outfit* pakaian *unisex* yang bisa dipakai oleh anak laki-laki dan perempuan dengan penggunaan motif yang *playful*, serta menggunakan *bright* dan *soft color*.

Berdasarkan hasil observasi, bahwa kebutuhan produk pakaian *unisex* anak dengan penerapan motif semakin beragam dan menjadi peluang untuk *brand Crazy Little Party Club*. Pengembangan produk yang dapat dilakukan ialah perancangan pakaian *unisex* anak yang menerapkan karakteristik *brand* dengan pengaplikasian teknik reka latar dan mempertimbangkan pemilihan warna, motif, dan jenis produknya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait pakaian anak dan kebutuhan *brand Crazy Little Party Club*, bahwa teknik reka latar banyak digunakan pada produk pakaian anak. Sehingga, pengaplikasian teknik reka latar yang berpotensi untuk diterapkan pada produk pakaian *unisex* anak ialah teknik *digital printing* dan bordir. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah merancang pakaian *unisex* anak untuk pengembangan produk fashion *local brand Crazy Little Party Club* dengan penerapan motif yang menggunakan teknik reka latar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang kebutuhan pengembangan produk pakaian *unisex* anak untuk *brand Crazy Little Party Club*.
2. Adanya potensi perancangan teknik reka latar sesuai dengan karakter *brand Crazy Little Party Club*.
3. Adanya potensi pengaplikasian teknik reka latar pada produk pakaian *unisex* anak sebagai pengembangan produk *brand Crazy Little Party Club*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk pakaian *unisex* anak untuk kebutuhan *brand Crazy Little Party Club*?
2. Bagaimana perancangan teknik reka latar yang sesuai dengan karakter *brand Crazy Little Party Club*?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan teknik reka latar ke dalam produk pakaian *unisex* anak sebagai pengembangan produk *brand Crazy Little Party Club*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup geografis atau daerah pengumpulan data primer adalah Jakarta dan Bandung.
2. Menggunakan komposisi motif *seamless pattern*.
3. Menggunakan teknik reka latar: *digital printing* dan bordir.
4. Produk akhir yang dihasilkan berupa produk pakaian *unisex* anak sesuai identitas *brand Crazy Little Party Club*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan produk pakaian *unisex* anak yang sesuai dengan kebutuhan *brand Crazy Little Party Club*.
2. Mengetahui perancangan teknik reka latar yang sesuai dengan karakter *brand Crazy Little Party Club*.
3. Mengetahui cara pengaplikasian teknik reka latar ke dalam produk pakaian *unisex* anak sebagai pengembangan produk *brand Crazy Little Party Club*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan mengenai cara pengembangan produk pakaian *unisex* anak yang sesuai dengan kebutuhan *brand Crazy Little Party Club*.
2. Menghasilkan perancangan teknik reka latar yang sesuai dengan karakter *brand Crazy Little Party Club*.
3. Ditemukannya cara pengaplikasian teknik reka latar ke dalam produk pakaian *unisex* anak sebagai pengembangan produk *brand Crazy Little Party Club*.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode kualitatif dengan metode pengumpulan data studi literatur, observasi dan wawancara. Dalam melakukan penelitian dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait *local brand* yang ada di Indonesia, jenis-jenis motif yang banyak diterapkan pada produk pakaian anak, tumbuh kembang anak dan perkembangan pakaian *unisex* anak pada saat ini, yang bersumber dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, *proceeding* dan laporan tugas akhir sebelumnya.

2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan dua tahap yaitu melalui observasi *online* dan observasi lapangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data perkembangan produk anak secara umum, serta terkait motif dan perkembangan bordir pada pakaian. Observasi *online* dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan menganalisis *local brand* melalui *website* dan media sosial. Sedangkan observasi Lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung ke pusat perbelanjaan yaitu Mall 23 Paskal dengan mengunjungi beberapa *brand* yang ada seperti Zara, Gingersnaps dan H&M. Serta mengunjungi pusat *local brand* yaitu *happy go lucky* dan *bright spot market*.

3. Wawancara

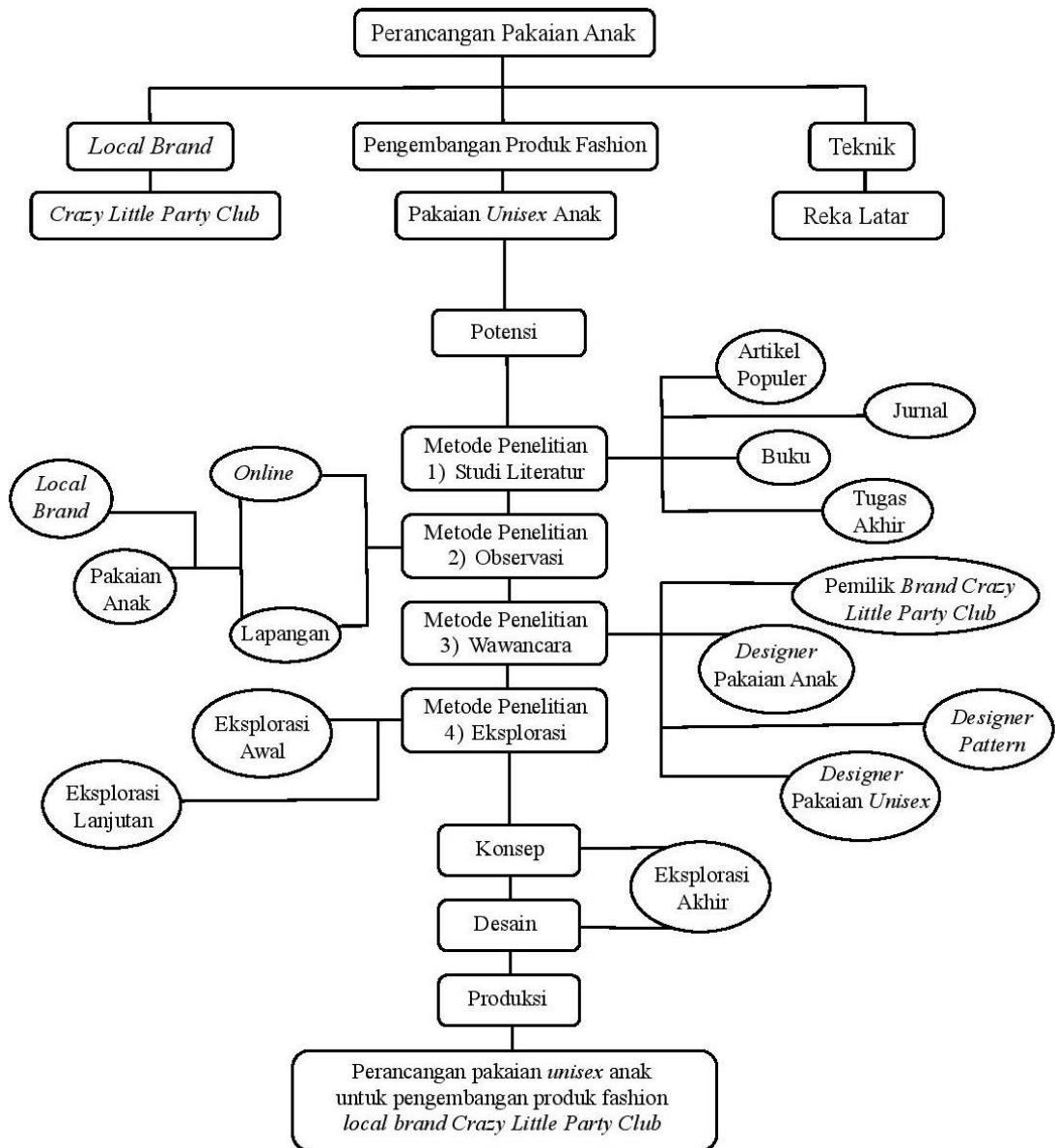
Metode ini dilakukan dengan dua tahap yaitu melalui tahap wawancara *online* dan wawancara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan data perkembangan produk *brand Crazy Little Party Club*, mendapatkan data terkait pakaian anak, mendapatkan data terkait jenis-jenis dan konsep pembuatan *pattern* atau motif, dan mendapatkan data terkait desain pakaian *unisex*.

4. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pengembangan motif dan perancangan desain busana. Eksplorasi dilakukan dengan mengenali teknik reka latar, serta membuat repetisi motif dan moodboard untuk inspirasi dalam perancangan dan pengaplikasian pada desain busana.

1.8 Kerangka Penelitian

Bagan ini merupakan alur dari konsep penelitian yang dibuat secara detail, hal tersebut dilakukan agar penelitian bisa dapat dengan mudah dipahami. Bagan kerangka penelitian sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

1.9 Sistematika Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir agar pembahasan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, maka sistematika penulisan laporan tugas akhir terdiri dari 5 bab yang terangkum seperti berikut:

BAB I: Pendahuluan

Menguraikan isi latar belakang mengenai topik penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: Studi Literatur

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori – teori dasar yang akan digunakan dalam perancangan penelitian.

BAB III: Data dan Analisa Perancangan

Memaparkan mengenai hasil pengumpulan data primer dan data sekunder berupa observasi, wawancara dan studi pustaka yang digunakan pada penelitian.

BAB IV: Hasil Perancangan

Memaparkan konsep penelitian mengenai karya yang akan dibuat dengan tahapan-tahapan atau proses pengerjaan karya.

BAB V: Penutup

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran hasil pengerjaan karya yang akan dipaparkan dan disimpulkan dengan adanya saran dibagian akhir.