

BAB I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Saat ini *local brand* sudah berkembang pesat dan banyak diminati masyarakat. Minat terhadap produk *local brand* dapat dilihat melalui fenomena *#Localpride* yang merupakan gerakan di sosial media untuk mendukung adanya produk lokal di bidang fashion Indonesia. Melalui *Event Jakarta Clothing Expo (jakcloth)* para pelaku industri lokal berkumpul untuk memperkenalkan produknya secara langsung dengan tujuan mengembangkan *brand* lokal agar menjadi *brand* besar sehingga menarik minat masyarakat akan produk lokal (Harfiansyah dan Djuwita, 2021). Adapun *event Brightspot Market* yang menampilkan produk-produk UMKM dan *brand* lokal dengan tujuan mengajak masyarakat untuk lebih memprioritaskan produk lokal dibanding produk luar sebagai bentuk memberdayakan sumber daya dalam negeri dan menjadikan masyarakat bangga akan produk lokal (Wahab, 2022 dalam artikel metro.suara.com).

Menurut Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah serta Dinas Perdagangan dan Perindustrian salah satu kota yang memiliki banyak *brand* lokal yaitu kota Bandung (Bastaman et.al, 2021:45). Salah satu *brand* lokal di kota Bandung yang sedang eksis saat ini adalah *brand* Sugacoat Studios. *Brand* ini merupakan *brand* yang memproduksi aksesoris anak-anak berupa *daypack*, *backpack* dan *cap*. Berdasarkan hasil wawancara bersama pemilik *brand*, Sugacoat Studios berdiri sejak pertengahan tahun 2021, berawal dari *background* pemilik *brand Curated Crush* dan pemilik *brand Houstons Originals* yang akhirnya mendirikan *brand* Sugacoat Studios bersama. Ide awal mereka yaitu memenuhi kebutuhan bagi anak mereka dan juga kebutuhan anak-anak lain yang dipenuhi dengan karakter kartun yang terlalu mencolok, sehingga pemilik dari Sugacoat Studios ini membuat tas khusus untuk anak-anak yang lebih sederhana dan disukai orang tua namun tetap mencerminkan karakter dari anak-anak.

Sugacoat Studios hingga saat ini belum memiliki variasi produk fashion lain selain aksesoris yang telah disebutkan. Berdasarkan hasil wawancara bersama Sugacoat

Studios dijelaskan bahwa adanya kebutuhan *brand* akan produk fashion berupa *outerwear* yaitu jaket dengan teknik *quilting* yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi Sugacoat Studios bahwa ada banyak produk *local brand* yang mengeluarkan *puffer jacket* berupa *quilt* untuk orang dewasa seperti *Hoya Field*, *Havoc* dan juga *Mindkind*. Adapun *brand* lokal DDEKAP.ID yang mengeluarkan jaket *quilt* untuk anak-anak. Selain itu, masih jarang ditemukan *local brand* lain yang mengeluarkan jaket *quilt* khusus anak.

Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pengembangan produk *outerwear* berupa jaket dengan variasi teknik *quilting* untuk memenuhi kebutuhan pada *brand* Sugacoat Studios. Perancangan jaket *quilt* untuk Sugacoat Studios ini menggunakan metode *SCAMPER* dengan acuan produk yang telah dirilis oleh *brand* Sugacoat Studios yang memiliki karakter visual *cheerful*, *fun* dan *playful*. Dengan demikian, jaket dengan pengembangan teknik *quilting* untuk anak akan menjadi gagasan dalam mendukung keberadaan *local brand* di Indonesia.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya kebutuhan *brand* Sugacoat Studios akan pengembangan variasi produk baru yang dapat digunakan bersama dengan aksesoris yang telah mereka rilis.
2. Adanya potensi pengembangan teknik *quilting* yang sesuai dengan tren dan karakter dari *brand* Sugacoat Studios.
3. Adanya potensi pengaplikasian teknik *quilting* pada produk *outerwear* berupa jaket untuk produk busana anak-anak menggunakan metode *SCAMPER*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan variasi produk baru yang dapat digunakan bersama dengan aksesoris yang telah dirilis oleh *brand* Sugacoat Studios?
2. Bagaimana pengembangan teknik *quilting* yang sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios?
3. Bagaimana pengaplikasian teknik *quilting* pada produk *outerwear* berupa jaket untuk busana anak-anak menggunakan metode *SCAMPER*?

I.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pengembangan variasi produk fashion pada *brand* Sugacoat Studios yang dapat digunakan bersama dengan aksesoris yang telah mereka rilis.
2. Pengembangan teknik *haerloom quilt* yang sesuai dengan trend dan karakter *brand* Sugacoat Studios.
3. Pengaplikasian teknik *haerloom quilt* pada produk *outerwear* berupa jaket untuk busana anak-anak menggunakan metode *SCAMPER*.
4. Produk akhir yang dihasilkan akan berupa produk jaket dengan pengembangan teknik *haerloom quilt* dan konsep yang menggambarkan karakter Sugacoat Studios.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi kebutuhan *brand* Sugacoat Studios akan variasi produk baru yang dapat digunakan bersama dengan aksesoris yang telah mereka rilis.
2. Mengembangkan teknik *quilting* yang sesuai dengan tren dan karakter dari *brand* Sugacoat Studios.

3. Mengaplikasikan teknik *quilting* pada produk *outerwear* berupa jaket untuk busana anak-anak menggunakan metode *SCAMPER*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terpenuhinya kebutuhan *brand* Sugacoat Studios akan produk fashion berupa *outerwear* yang dapat digunakan bersama dengan aksesoris yang telah mereka rilis.
2. Terciptanya pengembangan teknik *quilting* yang sesuai dengan karakter dari *brand* Sugacoat Studios.
3. Terciptanya pengaplikasian teknik *quilting* pada produk *outerwear* berupa jaket untuk busana anak-anak menggunakan metode *SCAMPER*.

I.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif, metode ini dilakukan untuk pengumpulan data dalam melakukan penelitian dengan cara berikut :

1. Studi literatur

Melakukan pengumpulan data melalui jurnal, buku, karya ilmiah dan beberapa dokumen serta informasi dari internet untuk memperoleh dan memahami data mengenai *SCAMPER*, perancangan, unsur dan prinsip desain, klasifikasi dan jenis busana, karakteristik busana anak dan teori mengenai *quilting* serta motif.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa pihak yang bersangkutan dengan penelitian yaitu sebagai berikut :

- Pemilik *brand* Sugacoat Studios untuk memperoleh data terkait identitas dan kebutuhan *brand*.

- Perancang dan *owner* busana anak untuk memperoleh data terkait pertimbangan-pertimbangan pada perancangan busana anak.
- Perancang jaket *quilt* anak untuk memperoleh data terkait material dan proses produksi jaket *quilt* anak.
- Pakar seni *quilting* untuk memperoleh data terkait tekni-teknik pada *quilting*.

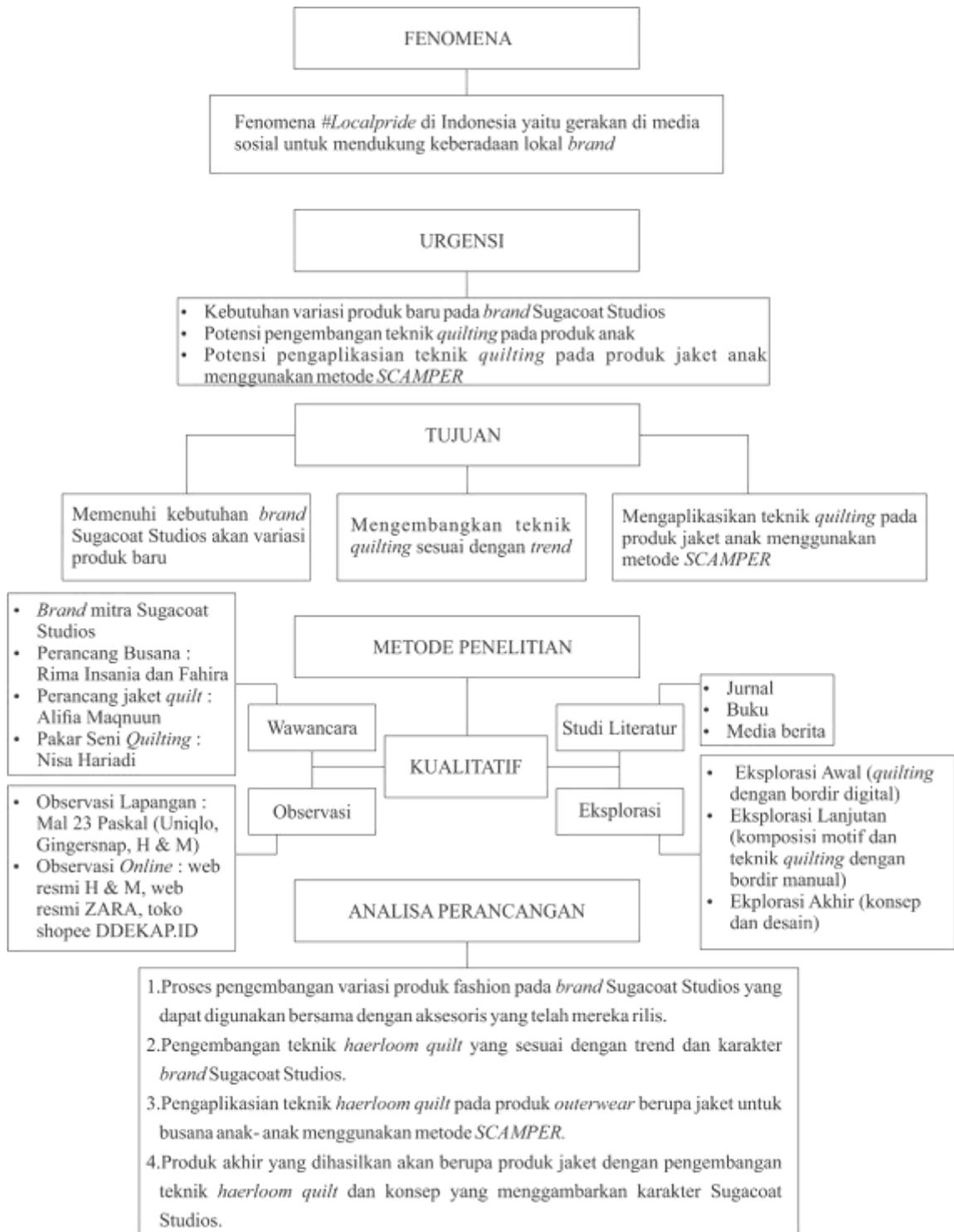
3. Observasi

Melakukan observasi secara langsung yaitu mengunjungi *Mall 23 Paskal* untuk mendapatkan data dan referensi terkait perkembangan tren dan elemen-elemen pada produk busana anak. Adapun observasi melalui *market place online* untuk memperoleh data material, *size*, elemen dekorasi pada produk sebagai referensi.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi *quilting* untuk mengembangkan pola jahit dari teknik *quilting* dan mengetahui material dan ketebalan yang cocok digunakan untuk produk jaket *quilt*.

I.8 Kerangka Penelitian



Gambar I.1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

I.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bagian, bagian penulisan terdiri dari empat bab sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Studi Literatur

Terdiri dari teori-teori dasar yang menjelaskan teori yang akan digunakan dalam merancang.

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Pemaparan data primer dan sekunder berupa wawancara dan observasi yang digunakan pada penelitian

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pemaparan konsep mengenai karya yang akan dibuat dengan tahapan-tahapan atau proses pembuatan karya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran hasil dari pengerjaan karya yang akan dipaparkan dan disimpulkan serta adanya saran.