

PERANCANGAN *RESORT WEAR* UNTUK *STAYCATION* DI DAERAH PANTAI TROPIS DAN PERENCANAAN BISNISNYA

Nurannisa Lathizaifah¹, Rima Febriani², Sari Yuningsih³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

Nurannisalathizaifah@student.telkomuniversity.ac.id, Rimafebriani@telkomuniversity.ac.id, SariYuningsih@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Salah satu langkah yang diambil pemerintah guna memulihkan sektor pariwisata yang terpuak oleh pandemi adalah pengumuman dari Badan Kesehatan Dunia (WHO) yang menandai berakhirnya status resmi pandemi. Keputusan ini memicu peningkatan dalam tren aktivitas *staycation* wisata, yang telah mengalami peningkatan sejak awal pandemi hingga saat ini. Salah satu jenis destinasi populer untuk *staycation* adalah pantai tropis. Keadaan ini sejalan dengan fakta bahwa Indonesia ialah sebuah negara yang terdiri atas kepulauan dan terletak di wilayah tropis. Salah satu segmen utama dalam industri pariwisata Indonesia adalah pariwisata pantai tropis. Karena alasan ini, gaya berpakaian yang cocok bagi masyarakat saat berlibur di pantai tropis adalah pakaian yang sering disebut sebagai *resort wear*. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dan melibatkan berbagai metode pengumpulan data, termasuk studi literatur, observasi *brand*, wawancara, eksplorasi, serta penyebaran kuesioner kepada sampel *target market* yang potensial. Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan survei kuesioner, desain dilaksanakan dengan memilih bahan baku berupa kain serat alami, yakni kain linen. Hasil akhir penelitian ini adalah merancang busana *resort wear* khusus untuk perempuan yang merencanakan *staycation* di pantai tropis. Menggunakan kain linen sebagai material utama, dengan menggunakan elemen dekoratif sederhana melalui penggunaan teknik *embroidery*. Selain itu, juga dilakukan perencanaan bisnis untuk *brand* baru sebagai alternatif produk bagi *target market* yang dituju.

Kata kunci: *Staycation*, *Resort wear*, Pantai tropis, *Embroidery*, Perancangan bisnis

Abstract : One of the government's efforts to improve the tourism aspect affected by the pandemic is the announcement from the World Health Organization (WHO) that the pandemic status has officially ended. This has triggered a trend of *staycation* tourism activities that have increased since the pandemic until now. One type of beach that is suitable for a *staycation* is a tropical beach. This is in line with Indonesia being an archipelago located in the tropics and tropical beach tourism is one of the main tourism sectors in Indonesia. Therefore, a suitable fashion trend for a tropical beach *staycation* is *resort wear*. This research uses qualitative methods with data collection techniques of literature study, brand observation, interviews, exploration and distribution of potential *target market* sampling questionnaires. Based on the results of observations, interviews

and questionnaires, the design was carried out using materials from natural fiber fabrics, what is linen fabrics. The final result of this research is to design resort wear clothing for women who do staycation activities in tropical beach areas by using linen fabric as the main material and utilizing embroidery techniques as a simple decorative element in clothing and create a new business plan for the product that has the opportunity as an alternative product for the target market.

Keywords: *Staycation, Resort wear, Tropical beach, Embroidery, Business plan*

PENDAHULUAN

Salah satu langkah yang dilakukan oleh pemerintah guna memulihkan sektor pariwisata yang terdampak oleh pandemi adalah pengumuman dari Badan Kesehatan Dunia (WHO) yang menyatakan bahwa status keadaan darurat global terkait pandemi resmi telah berakhir. Kejadian ini telah memicu tren meningkatnya aktivitas wisata *staycation* sejak dimulainya pandemi hingga saat ini. Menurut laporan dari survei agoda dalam buku tren pariwisata 2022/2023 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) bahwa konsep *staycation* tidak hanya menjadi tempat untuk beristirahat semata. *Staycation* adalah salah satu bagian dari jenis wisata lokal, di mana berlibur dengan cara menginap di lokasi yang berdekatan dengan tempat tinggal mereka (Karomi, 2022). Tempat-tempat yang menjadi tujuan *staycation* dapat berupa akomodasi seperti hotel, vila, *resort*, dan variasi lainnya.

Pantai tropis menjadi salah satu pilihan yang ideal untuk melakukan *staycation*. Fakta ini sejalan dengan kondisi bahwa Indonesia merupakan negara yang terdiri dari kepulauan dan terletak di wilayah tropis. Selain itu, pariwisata pantai tropis juga menjadi bagian utama dari industri pariwisata di Indonesia (Nugroho, 2022). Gaya berbusana yang sesuai dengan trend masyarakat saat melakukan *staycation* di pantai tropis adalah menggunakan pakaian jenis *resort wear*, yang umumnya memiliki desain yang sederhana dan *casual*. Hal ini terlihat jelas melalui observasi di platform media sosial seperti Instagram, di mana salah satu *influencer*, Katyashamira yang sering berbagi pengalaman *staycation* dan

menggunakan busana *resort wear*, terutama gaun. Fenomena ini menunjukkan bahwa *staycation* memiliki potensi untuk menjadi peluang yang menarik bagi industri fashion, terutama bagi para desainer, untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Oleh karena itu, dilakukan observasi terhadap beberapa *brand* lokal yang sering digunakan pada saat *staycation*, melalui media sosial Instagram dan situs web *brand* tersebut, yaitu salah satunya Imaji.studio, Morningsol, dan Biasaofficial. Imaji.studio dan Morningsol adalah *brand* yang menerapkan *basic fashion* pada koleksi mereka, namun belum sepenuhnya terfokus pada desain *resort wear* khusus untuk *staycation*. Sementara itu, Biasaofficial merupakan *brand* lokal yang berfokus pada pakaian *resort wear*, namun menawarkan harga yang lebih tinggi dibandingkan *brand* lokal lainnya serta *brand* perbandingan lainnya, seiring dengan *target market* yang dituju mulai dari tingkat lokal hingga internasional.

Dari data diatas, terlihat adanya peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan koleksi busana *resort wear* yang berfokus dirancang untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan yang berpartisipasi dalam *staycation* di wilayah pantai. Selain itu, dalam penelitian ini dapat diangkat potensi peluang bisnis dari adanya pembuatan *brand* lokal baru yang berfokus pada perancangan *resort wear* untuk *staycation* di daerah pantai tropis, terutama di Indonesia. Dengan menawarkan harga yang ekonomis sejalan dengan *target market* yang dituju. Oleh karena itu, pencapaian yang akan dibuat adalah pengembangan koleksi busana *resort wear* dengan pemanfaatan teknik tekstil khusus yang cocok untuk jenis busana ini, serta perencanaan bisnis untuk *brand* lokal baru yang memiliki potensi sebagai alternatif produk bagi *target market* yang dituju.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode pengumpulan data kualitatif yaitu sebagai berikut :

Observasi

Melakukan observasi dengan mengamati *brand-brand* lokal *resort wear* untuk melakukan perbandingan serta referensi dalam pengembangan desain dan eksplorasi busana *resort wear* pada penelitian ini.

Studi Literatur

Mengumpulkan data melalui studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal ,buku, artikel, makalah dan sumber lainnya untuk mendapatkan data literatur yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian.

Wawancara

Mengumpulkan data lapangan dengan melakukan wawancara kepada narasumber *brand* referensi dan pembanding untuk mendapatkan data dan informasi yang akan memperkuat data penelitian. Serta melakukan wawancara langsung kepada target market untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dalam *staycation* di daerah pantai.

Kuesioner

Mengumpulkan data dengan melakukan survey berupa kuesioner untuk mendapatkan data minat dan kebutuhan wisatawan dalam *staycation* di daerah pantai.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan bahan pustaka yang relevan dengan isu penelitian dan menjadi panduan dalam tahap perancangan dan perencanaan bisnis. Berikut adalah studi literatur yang didapat :

SCAMPER Technique

Prinsip dasar dalam teknik SCAMPER berasal dari konsep bahwa setiap hal baru merupakan hasil modifikasi atau inovasi dari sesuatu yang telah ada sebelumnya (Michalko, 2001). Teknik SCAMPER adalah teknik *brainstorming* ide yang menggunakan serangkaian pertanyaan terarah untuk menyelesaikan masalah dan memenuhi peluang .

Busana

Secara umum, busana merujuk pada bahan tekstil atau material lain yang telah diolah melalui jahitan atau tidak, yang dikenakan atau diletakkan pada tubuh dengan tujuan menutupi (Aghnia, 2019).

Busana dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, termasuk *Leisurewear* yang merupakan pilihan pakaian untuk aktivitas sehari-hari, *Sportswear* yang didesain untuk aktivitas fisik dan lingkungan yang ekstrem, serta *Resort wear* yang mencakup busana dan aksesoris yang dipakai saat berlibur di *resort*. *Resort wear* merupakan Pilihan busana yang memberikan kesan santai, ringan, dan kenyamanan ketika dipakai, cocok untuk menghadapi lingkungan yang ada di *resort* (Wijaya, 2018). Dikenal juga dengan istilah *cruise wear/holiday/pre-spring*, *resort wear* dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan penggunaannya dan jenis pakaian yang dimaksudkan (Chua & Wong, 2018). Berdasarkan kebutuhan wisatawan *Resort wear* dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *Casual resort wear*, *Sporty resort wear*, *Formal resort wear*. Serta berdasarkan jenis pakaian *resort wear* dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, seperti *dress*, kaftan, *jumpsuit*, celana pendek, dan *tank top*.

Desain Busana

Perancangan busana merupakan sebuah proses kreatif yang menggabungkan unsur-unsur seperti bentuk, garis, warna, tekstur, serta detail untuk menciptakan pakaian yang memiliki nilai estetika dan fungsi. Desain busana tidak hanya berkaitan dengan aspek visual, melainkan juga

mempertimbangkan aspek praktis seperti ergonomi, utilitas, dan mencerminkan identitas individu yang mengenakannya (Alomar,R.2019).

Tekstil

Serat tekstil merupakan bahan pokok yang digunakan dalam proses pembuatan benang melalui proses penjalinan. Setelah benang terbentuk, kemudian dijadikan kain melalui teknik penenunan dengan menggabungkan benang lusi dan benang pakan. Benang lusi adalah benang yang terletak sejajar dengan panjang kain, sementara benang pakan adalah benang yang terletak sejajar dengan lebar kain (Sunarto, 2008). Adapun tekstil dapat diklasifikasikan yaitu berupa kain katun, kain linen dan kain rayon.

Staycation

Staycation adalah bentuk pariwisata lokal di mana wisatawan memilih untuk menginap di berbagai jenis akomodasi seperti hotel, *vila*, *homestay*, *apartemen*, dan lain sebagainya yang terletak di area atau lokasi dekat dengan tempat tinggal mereka sendiri. Pendekatan ini memungkinkan wisatawan untuk menghabiskan waktu liburan tanpa perlu meluangkan waktu dan biaya ekstra untuk perjalanan jauh (Utami & Prinasti, 2021).

Daerah pantai

Ada beberapa kategori yang umum digunakan dalam mengklasifikasikan jenis pantai yang cocok untuk staycation. Salah satunya adalah pantai relaksasi yang merupakan opsi yang sesuai bagi individu yang ingin menikmati ketenangan dan kedamaian alam, serta beristirahat dari rutinitas harian mereka (Smith, K, 2018). Pantai aktif cocok bagi mereka yang mencari kegiatan aktif, bersosialisasi, dan mencoba berbagai aktivitas menyenangkan selama staycation mereka (Miller, A,2019). Pantai budaya memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk merasakan kekayaan budaya dan mengeksplorasi keunikan setempat selama staycation mereka (Johnson, M, 2020). Dan Pantai tropis adalah jenis pantai yang

terletak di daerah tropis dengan iklim hangat sepanjang tahun. Pantai-pantai ini ditandai dengan pasir putih, air laut yang jernih, dan vegetasi tropis yang lebat.

Surface Textille Design

Surface textille design yang sering dikenal sebagai teknik reka latar, merupakan aspek dari desain tekstil yang khusus difokuskan pada penciptaan desain di atas permukaan kain. Menyediakan nilai ekstra dan elemen estetika bagi produk tekstil adalah peran signifikan dari desain tekstil permukaan (Chuan, Whong, 2018). Salah satu metode dalam *surface textille design* adalah proses ini melibatkan penggunaan jahitan yang teratur, terarah, dan terencana untuk menciptakan pola, gambar, atau tekstur tertentu pada kain (Adam, 2020). Teknik *stitching* dapat dibagi menjadi teknik sulam, dan teknik sashiko. Dan juga teknik *fabric manipulating* yang merupakan metode khusus dalam desain tekstil yang melibatkan manipulasi fisik dan dekoratif pada kain untuk menciptakan efek tiga dimensi atau tekstur yang unik. Proses ini melibatkan modifikasi bentuk, lipatan, drapery, peregangan, atau manipulasi lain pada kain untuk menciptakan efek visual yang menarik. (Thompson, 2020).

Perencanaan Bisnis

Untuk memastikan suksesnya sebuah bisnis, terdapat sejumlah faktor penting yang perlu diberi perhatian. Termasuk ide produk, segmentasi pasar, sumber dana, taktik pemasaran, manajemen operasional, dan aspek keuangan (Nizami,2019). Dibutuhkan *business model canvas* adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan, menilai, dan mengembangkan rancangan model bisnis suatu perusahaan. Alat ini terdiri dari struktur yang sederhana dan terdiri dari 9 elemen yang memegang peran penting dalam merancang suatu rencana bisnis (Osterwalder & Pigneur,2010) yaitu *Customer Segments, Value Propositions, Channels, Customer Relationships, Revenue Streams, Key Resources, Key Activities, Key Partnerships, Cost Structure*.

Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan mendapatkan wawasan tentang kemajuan produk, ide merek, *target market* yang dituju, serta langkah-langkah perencanaan bisnis dari *brand* yang digunakan sebagai pembandingan, yaitu terdiri dari :

Imaji.studio

Imaji.studio adalah salah satu *brand* busana lokal yang menerapkan prinsip menggunakan bahan-bahan alami dari tanaman asli Indonesia seperti ketapang, mangga, indigofera, nila, bungur, dan kayu secang. Mereka juga menggunakan kain rayon *viscose* APR yang memiliki sifat mudah terurai secara alami. Tujuan pendirian *brand* imaji.studio adalah untuk menonjolkan diri dari keramaian dan menggabungkan unsur budaya, seni, dan alam dalam bentuk sumber inspirasi. Brand Imaji.studio ini termasuk di antara *brand* lokal yang mendasarkan diri pada teknik ikat celup sebagai pendekatan utamanya. Motif-motif yang dihasilkan pada produk Imaji ini, di *design* dan di lukis oleh pengrajin (*handmade*) dengan campuran teknik blockprinting. Produk yang dikeluarkan oleh *brand* ini cukup beranekaragam dan memiliki banyak pilihan seperti *top*, *outer*, *dress*, kemeja, tas, dan lain-lain.

Morningsol

Salah satu *brand* busana lokal menerapkan teknik *fabric manipulating* dan *stitching* dalam koleksi produknya, dengan memilih palet warna yang cenderung alami. Produk yang dihasilkan oleh merek ini meliputi berbagai item *basic fashion* seperti busana atasan dan bawahan. *Brand* ini menghasilkan busana siap pakai yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Mereka menggunakan berbagai jenis material utama seperti katun, rayon, dan linen. Merek ini memiliki *target market* wanita dalam rentang usia 21-35 tahun.

Biasaofficial

Salah satu *brand* fashion lokal yang mengutamakan busana *resort wear* sebagai ciri khas setiap produk yang dibuat. *Brand* Biasaofficial mengadaptasi

berbagai teknik dalam rangkaian koleksi mereka, termasuk teknik tenun, sulaman, dan *digital printing* dengan motif yang sesuai dengan gaya kontemporer. *Brand* ini juga mementingkan pendekatan desain yang simpel. Mereka mendapat inspirasi dari warisan tradisional Indonesia, semangat komunitas dan spiritualitas Bali, serta beragam bentuk ekspresi seni yang terwujud melalui mode dan karya seni. Produk yang diluncurkan melibatkan pakaian atasan dan bawahan seperti kaftan, gaun, *jumpsuit*, celana, serta tas dan sarung. Material utamanya adalah kain katun dan linen. Merek ini menargetkan berbagai kelompok, yaitu pria, wanita, dan anak-anak.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memahami minat dari *target market* terhadap *resort wear* dalam rangka memenuhi kebutuhan para wisatawan yang melakukan *staycation* di daerah pantai tropis. Salah satu narasumber yang diwawancarai adalah Kaisya Natasya Rahardi (22), seorang mahasiswa jurusan *fashion design* yang kerap melaksanakan *staycation* di pantai. Ia memiliki ketertarikan yang kuat terhadap dunia fashion dan sering berbagi aktivitasnya melalui media sosial seperti Instagram.

Dalam wawancara ini, Kaisya Natasya Rahardi mengungkapkan bahwa ia cenderung memilih jenis busana *resort wear* seperti *midi dress*, *tank top*, dan *lose pants*. Menyukai *resort wear* yang memiliki element dekoratif yang sederhana, dan juga memilih teknik sashiko sebagai teknik yang paling diminati. Selain itu, juga memperhatikan aspek keberlanjutan dalam mode dan memilih menggunakan kain linen sebagai bahan utama *resort wear*. Dalam hal warna, menyukai nuansa *earth tone*. Warna-warna *earth tone* memberikan kesan sederhana dan santai yang sesuai dengan gaya *basic* dan simpel.

Hasil Kuesioner

Kuesioner ini merupakan metode pengujian awal *target market* atau disebut juga *alpha customer test*. *Alpha customer test* dilakukan sebagai tahap

pengujian untuk mengetahui memastikan produk yang akan dibuat sesuai minat *target market*. Adapun hasil kuesioner ini dituju kepada *target market* potensial dengan jumlah responden sebanyak 40 orang. Berdasarkan usia sebanyak 82,5% didominasi oleh rentang usia 22-25 tahun, sedangkan sisanya sebanyak 17,5% berusia 26-30 tahun dan 31-35 tahun. Sebanyak 97,5% menjadikan busana adalah hal yang penting pada saat *staycation* dan 45% kegiatannya menikmati pantai selama melakukan *staycation* di daerah pantai. Berdasarkan busana yang diminati saat *staycation* di daerah pantai didapatkan 28,2% yang memilih *dress* dan *one set*, serta bawahan yang diminati 37,5% celana pendek dan *loose pant*. Material yang diminati didominasi kain linen sebanyak 62,5% dengan elemen dekoratif motif sederhana sebanyak 60% menggunakan teknik *stitching* sebanyak 51,3% dan yang paling banyak diminati warna *earth tone* sebanyak 45%.

Analisa Perancangan

Perancangan busana didasarkan pada data dari studi literatur, analisis produk *resort wear* dalam data primer, serta observasi terhadap *brand* pembanding. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi *target market* dan memahami kebutuhan wisatawan yang sedang melakukan *staycation* di daerah pantai tropis melalui pengumpulan data kuesioner dan wawancara.

Selanjutnya, data sekunder dan analisis perancangan dihasilkan melalui proses kreatif yang melewati beberapa tahapan. Proses dimulai dengan tahap eksplorasi awal yang melibatkan penelusuran berbagai kategori busana, dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard*. Teknik SCAMPER digunakan untuk mendapatkan sketsa desain lebih lanjut serta elemen dekoratif tambahan. Hasil analisis perancangan menunjukkan bahwa busana *resort wear* untuk wanita, seperti *one set* dan *dress* yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan saat *staycation* di daerah pantai tropis.

Oleh karena itu didapatkan busana menggunakan material kain linen *crinkle* yang nyaman digunakan dan mudah menyerap keringat. Dengan

tambahan teknik *embroidery* dan *fabric manipulating* sebagai elemen dekoratif yang sederhana pada setiap produk yang didapat pula berdasarkan minat target market. Serta terlihat adanya potensi perancangan bisnis yang akan menggunakan *business model canvas* agar sistem perusahaan teratur.

Konsep Perancangan

“Senjakala” yang memiliki arti waktu senja. Mengandung arti bahwa keindahan tidak hanya hadir di awal. Seperti senja yang meski singkat, memberikan keindahan yang luar biasa dan meninggalkan kesan. Brand ini memiliki harapan bahwa setiap produk yang mereka sajikan akan meninggalkan kesan yang mendalam pada hati konsumen. Selain itu, senja juga merepresentasikan keindahan alam yang luar biasa dan mengajarkan tentang rasa syukur serta kesenangan dalam menikmati hidup.



Gambar 1 *Moodboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 2 *Lifestyleboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Eksplorasi Awal

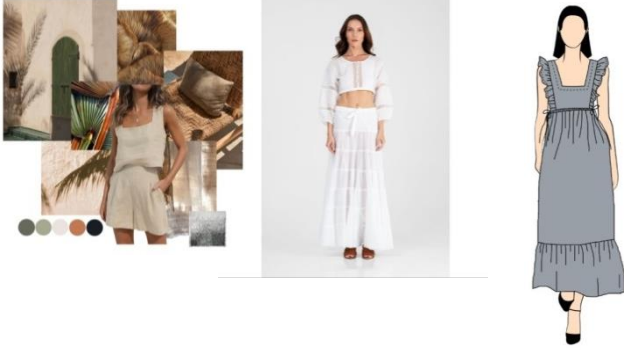
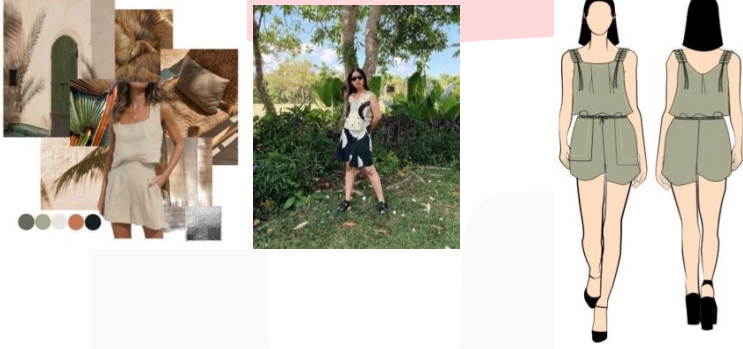
Eksplorasi Awal yang dilakukan berupa desain perancangan awal untuk produk *resort wear*. Tujuan eksplorasi desain perancangan awal ini untuk

mengetahui karakteristik busana *resort wear* yang cocok digunakan pada saat *staycation* di daerah pantai tropis. Landasan awal dalam membuat tahapan eksplorasi ini berasal dari informasi dan data yang didapatkan dalam literatur yang menggambarkan ciri-ciri busana *resort wear* yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan dalam *staycation* di daerah pantai tropis. Ciri-ciri *resort wear* yang diidentifikasi dari literatur mencakup desain yang simpel, seringkali tanpa lengan, leher rendah, siluet longgar, dan nuansa santai. Meskipun demikian, detail teknik dan palet warna yang akan digunakan masih belum diuraikan dalam tahap awal eksplorasi sketsa ini.

Desain dan SCAMPER

Tabel 1 Desain dan SCAMPER

NO	Inspirasi dan desain
1.	
<p style="text-align: center;">Desain 1</p> <p>a. <i>Adapt</i> : mengadaptasi busana <i>one set</i> dengan celana pendek menjadi rok.</p> <p>b. <i>Combine</i> : mengkombinasikan kain linen dengan tambahan elemen dekoratif <i>embroidery</i>.</p> <p>c. <i>Modify</i> : memodifikasi atasan <i>one set</i> menjadi lebih menarik dengan penggunaan tali pada bagian samping dan kancing pada bagian depan, mengkombinasikan warna hitam dan abu-abu</p> <p>d. <i>Eliminate</i> : menghilangkan teknik <i>ruffles</i> dan hanya menggunakan teknik <i>embroidery</i>.</p>	

2.	
<p style="text-align: center;">Desain 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Substitute</i> : mengganti produk berupa one set menjadi dress. <i>Modify</i> : memodifikasi teknik <i>ruffles</i> menjadi lebih terlihat feminim. <i>Put another use</i> : penambahan tali pada bagian samping sebagai ikatan pada pinggang 	
3.	
<p style="text-align: center;">Desain 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Adapt</i> : mengadaptasi detail <i>one set</i> menjadi lebih menarik <i>Combine</i> : mengkombinasikan kain linen warna hijau. <i>Modify</i> : memodifikasi lengan atasan dengan detail <i>ruffles</i> dan bawahan celana pendek 	

Sumber : Dokumen pribadi,2023

Eksplorasi Lanjutan

Berdasarkan wawancara dengan narasumber dari *target market*, data dari kuesioner, data sekunder, serta analisis produk dan *brand* sebanding, menunjukkan bahwa teknik reka latar memiliki potensi untuk digunakan sebagai elemen dekoratif pada busana. Teknik *embroidery* dan *fabric manipulating*. Teknik *embroidery* yang diadaptasi yaitu teknik *chain stich*, teknik *running stich*, *feather stich*, *french knots* sebagai motif yang sederhana mengambil unsur desain garis. Setelah dilakukan eksplorasi didapatkan teknik *running stich* dan dipadukan dengan *ruffles* sebagai teknik *fabric manipulating* lebih cocok

digunakan sebagai elemen dekoratif pada busana *resort wear* karena memiliki kesan motif sederhana yang mayoritas diminati *target market*.

Sketsa Produk

Setelah menjalani tahap eksplorasi awal yang mencakup perancangan konsep awal, serta memperoleh data dari wawancara dan kuesioner yang ditujukan kepada *target market*, langkah berikutnya adalah merancang koleksi busana lebih lanjut. Koleksi ini akan terdiri dari lima desain yang masing-masing disertai dengan pilihan warna serta detail teknik yang lebih rinci.



Gambar 3 Sketsa Produk
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Visualisasi Produk



Gambar 4 Senja kala *Look 1*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 4 Senja kala *Look 1*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Business Model Canvas

Business Model Canvas merupakan sarana untuk menggambarkan, mengevaluasi, dan menciptakan pemetaan rancangan model bisnis dari sebuah *brand* atau perusahaan.

Tabel 2 Business Model Canvas

The Business Model Canvas

<p>Key Partners</p> <ul style="list-style-type: none"> -Produksi : Vendor fabric, Vendor label baju, Vendor jahit, Toko packaging -Jasa ekspedisi : J & T, JNE dan sicepat 	<p>Key Activities</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perancangan busana -Produksi (technical drawing, eksplorasi) -Packing -Quality check -Photoshoot -Pemasaran dan penjualan <p>Key Resources</p> <ul style="list-style-type: none"> -SDM : penjahit, fotografer, model, content creator, kurir -Fisik : alat produksi dan kendaraan 	<p>Value Propositions</p> <ul style="list-style-type: none"> -Detail pada busana : teknik embroidery dan fabric manipulating - Menggunakan material utama linen crinkle - Cuttingan yang modern - Motif sederhana 	<p>Customer Relationships</p> <ul style="list-style-type: none"> -Social media : dm instagram, admin whatsapp -Branding : Instagram -Ecommerce : shopee <p>Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> Online : Instagram, dan shopee 	<p>Customer Segments</p> <ul style="list-style-type: none"> -Demografis : Gender : wanita Usia : 22-35 tahun Pekerjaan : Pengusaha tekstil, micro influencer, penulis, pegawai swasta, Industri kreatif (merchandise, fashion designer, content creator, travel vlogger) -Pendapatan > 5.000.000 -kelas menengah -Geografis : Kota besar seperti jakarta, bandung, yogyakarta, bali. -Psikografis : Tertarik dengan fashion, modern, senang melakukan perjalanan wisata dan staycation, aktif menggunakan social media
<p>Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fix cost : biaya tetap, operasional, listrik,biaya pemasaran (endorse, ads) -Variable cost : biaya vendor,bahan material,biaya packaging 		<p>Revenue Streams</p> <p>kisaran harga Rp 380.000,00 – Rp 455.000,00/ set.</p>		

Customer Segment

Dalam model bisnis yang dibuat termasuk pada pasar terbatas, *customer segments* meliputi :

Customer Profile

Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 22-35 tahun

Pekerjaan : Pengusaha tekstil, *micro influencer*, penulis, pegawai swasta, Industri kreatif (*merchandiser, fashion designer, content creator, vlog vlogger*).

Status Sosial : Kelas menengah dengan pendapatan > Rp

5.000.000 per bulan dengan pengeluaran 1.600.000-5.000.000 per bulan

Segmentasi Geografis

Wanita yang tinggal di kota-kota besar Indonesia seperti Kota Jakarta, Yogyakarta dan Bali.

Segmentasi Psikografis

Wanita yang menyukai *basic fashion* dalam aktivitas sehari-hari. Menilai produk berdasarkan kesesuaian value, dan tidak tertarik pada busana yang inovatif dari segi desain dan pola, serta cenderung menyukai warna yang alami. Menikmati perjalanan liburan ke daerah pantai dan melakukan *staycation*. Selain itu, ikut aktif di platform sosial media seperti Instagram. Serta memiliki minat dalam dunia fashion yang modern dan juga sangat berpartisipasi dalam interaksi di media sosial.

Value Propositions

Produk yang ditawarkan merupakan busana *resort wear* dengan detail gabungan teknik *embroidery* dan *fabric manipulating*. Dengan *cuttingan basic fashion* pada setiap produk. Memiliki detail bukaan, kancing dan juga tali. Menggunakan material utama kain linen dengan desain yang mengikuti gaya berpakaian target market. Kain linen yang digunakan kain linen *crinckle* karena nyaman digunakan, memiliki tekstur yang berbeda dari kain linen lainnya, gampang menyerap keringat dan dapat menyesuaikan dengan suhu lingkungan.

Motif *embroidery* yang digunakan dibuat *handmade* yaitu motif garis sederhana dengan teknik *running stitch* pada pinggir pakaian.

Revenue Streams

Penjualan produk dengan beberapa jenis produk yang ditawarkan rata-rata memiliki kisaran harga Rp 380.000,00 – Rp 455.000,00/ set.

1. Desain 1 : Harga jual Rp 457.000,00 / set dengan profit 30%
2. Desain 2 : Harga jual Rp 425.500,00 / set dengan profit 30%
3. Desain 3 : Harga jual Rp 380.000,00 / set dengan profit 30%

KESIMPULAN

Berakhirnya masa pandemi menyebabkan meningkatnya tren wisata *staycation*, khususnya di daerah pantai tropis sebagai salah satu pantai yang cocok untuk *staycation*. Sehingga tren fashion saat *staycation* yaitu busana resort wear. Berdasarkan penelitian ini, dilihat busana *resort wear* sering muncul dengan desain yang sederhana dan sangat santai, karena lebih dikhususkan untuk dipakai di iklim tropis, sehingga pakaian sering kali dibuat tanpa lengan, *neckline* juga dibuat rendah. Para penggemar atau wisatawan *staycation* atau liburan di tempat tinggal cenderung tidak menggemari busana yang penuh dengan pola, sehingga lebih menyukai tampil dengan busana dengan elemen dekoratif sederhana. Gaya busana yang paling diminati adalah yang terdiri dari *one set* agar mudah dipadukan. Wisatawan yang melakukan *staycation* cenderung tertarik pada pakaian yang terbuat dari material kain linen karena memberikan kenyamanan baik saat digunakan di luar maupun di dalam ruangan. Setelah melakukan eksplorasi, kain linen cocok digabungkan dengan teknik *embroidery* sebagai elemen dekoratif mengadaptasi teknik *running stitch* yang dikerjakan secara *handmade*.

Perancangan model bisnis diawali dengan adanya kebutuhan bagi wisatawan *staycation* di daerah pantai tropis dengan merancang busana *resort wear* yang cocok digunakan untuk *staycation*. Perancangan dilakukan dari awal menganalisa produk dan brand pembeding. Serta kebutuhan target market dipasaran. Sehingga penulis mengetahui kelebihan dan kekurangan agar dapat dikembangkan menjadi peluang usaha baru. Kemudian melakukan kuisisioner kepada target market untuk mengetahui jenis produk yang dibutuhkan hingga detail dan warna yang diminati. Hal ini untuk meminimalisir terjadinya hambatan saat pemasaran dan penjualan produk yang kurang diminati target market. Data dan tahapan yang telah terkumpul kemudian dianalisis kedalam bentuk *Business Model Canvas*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber e-Jurnal :

- Alomar, R. (2019). *The Fashion Designer's Textile Directory: A Guide to Fabrics' Properties, Characteristics, and Garment-Design Potential*. New York: Barron's Educational Series.
- Brooke, J. (2020). *The evolution of resort wear: from destination-specific to everyday*
- Chua, H. C., & Wong, K. Y. (2018). *Resort wear fashion in Singapore: A conceptual approach to designing for the tropics*. *International Journal of Business and Society*, 19(3), 650-661.
- Juniarta, P. P. (2021). Pengaruh promosi *staycation* terhadap keputusan tamu menginap di alila hotel seminyak saat pandemi covid-19. *JURNAL KEPARIWISATAAN DAN HOSPITALITAS*, 139.
- Karomi, M. I. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Wisatawan Melakukan Aktivitas *Staycation* Di *Homestay* Desa Wisata

- Kembang Kuning, Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 665.
- Michalko, M. (2001) *Cracking Creativity, USA: Ten Speed Press*
- Oktavia, A. (2020). EKSPRESI KETEDUHAN WAJAH WANITA SEBAGAI PENCIPTAAN MOTIF BATIK PADA RESORT WEAR. 3.
- Osterwalder, A & Pigneur, Y 2010, *Business Model Generation*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.
- Osterwalder, A, Pigneur, Y & Bernarda, G 2014, *Value Proposition Design*, New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.
- Purnawan, A. S., & Nugroho, S. P. (2019). Klasifikasi daerah pantai berdasarkan keanekaragaman hayati dan nilai ekologis di Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Penelitian Sains dan Teknologi*, 4(1), 15-22.
- Saputra, I. N., & Pidada, I. A. (2021). *Travelling sebagai coping stress* bagi generasi milenial. 261.
- Snyder, D. (2008). *On Your Mark - An Insight Guide to Modeling* (p. 42). Indiana: Author House.
- Tanlain, I. M., Tanzil, M. Y., & Githapradana, D. M. (2021). PENGGUNAAN BAHAN TENUN IKAT TANIMBAR PADA BUSANA RESORT WEAR. 37.
- Utami, D. W., & Prinasti, V. I. (2021). *STAY VACATION (STAY CATION) SEBAGAI GAYA HIDUP MAHASISWA YOGYAKARTA. Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5.
- WNU Bastaman & Khairunnisa (2018) PERANCANGAN PRODUK FESYEN DENGAN INSPIRASI HEWAN LAUT VAMPIRE SQUID MENGGUNAKAN TEKNIK REKALATAR. e-Proceeding of Art & Design
- WNU Bastaman & SD Setiawardhani (2020) Kajian Busana Leisure Wear pada Pelaku Gaya Hidup Sehat di Kota Bandung eProceedings of Art & Design