

BAB I PENDAHULUAN

I.I. Latar Belakang

Di Indonesia saat ini sudah banyak lokal *brand* yang memproduksi baju, celana, sepatu, hingga aksesoris dan semakin meningkat. Seiring dengan berjalannya waktu, saat ini *local pride* juga berkembang yang merupakan sebuah gerakan untuk memajukan produk-produk *brand* lokal yang semakin berkembang di Indonesia. *Hashtag local pride* pada awalnya difokuskan untuk meningkatkan jumlah *brand* lokal di Indonesia, namun kini *hashtag local pride* tersebut mulai digunakan oleh berbagai macam *brand* Indonesia yang sudah besar juga (Widia et al. dalam LinkUMKM, 2022). Ajang Kickfest merupakan salah satu festival *brand lokal* pertama di Indonesia yang berasal dari kota Bandung. Selain itu, diselenggarakan juga Brightspot Market, Oktober 2019 di Jakarta yang diikuti 150 *brand* lokal. Terakhir, munculnya *concept store* pertama di Bandung yaitu Happy Go Lucky pada September 2008 yang menawarkan beragam produk *brand* lokal fashion. Sehingga pada tahun 2015, Bandung dianugerahi sebagai kota kreatif oleh UNESCO karena perkembangan *brand* lokal yang pesat selama ini.

Salah satunya *brand* lokal aksesoris yang populer saat ini adalah Yourhands yang berdiri sejak tahun 2015, dengan karakteristik penggunaan material utamanya *beads* dan *crystal* menggunakan teknik *beading*. Yourhands mempunyai ciri khas utama dengan karakter ekspresif dan *feminine* yang memiliki konsep meriah namun tetap cantik, pada setiap eksplorasinya dan menggabungkan satu kesatuan gaya yang dirangkai abstrak dan tidak diulang. Hingga saat ini, Yourhands telah mengeluarkan berbagai model dan produk sesuai dengan tren yang dijual terbatas. Berawal dari kalung dan anting hingga bros, sepatu, tas, dan beberapa busana yang sudah diproduksi dengan menggunakan palet warna-warna gelap seperti hitam dan *silver*. Sedangkan untuk kesan yang lebih *clean* Yourhands menambah palet warna *earth tone*, seperti abu, *off-white*, *creme*, dan *broken white*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Alissa Amelia (2022) selaku pemilik Yourhands, saat ini Yourhands akan mengembangkan variasi produk busana baru berupa *outer-wear* yang menyesuaikan dengan tema koleksi Yourhands. Maka dari itu, penulis akan membuat produk *fashion outer-wear* dengan menggunakan teknik *beading* sesuai dengan tema.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang penulis peroleh adalah sebagai berikut:

1. Adanya peluang untuk pengembangan variasi produk *fashion* berupa *outer-wear* sesuai tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands.
2. Adanya potensi menerapkan eksplorasi teknik *beading* berdasarkan tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands pada busana *outer-wear*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan variasi produk *fashion* berupa *outer-wear* berdasarkan dari tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands?
2. Bagaimana menerapkan hasil akhir eksplorasi teknik *beading* berdasarkan tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands pada busana *outer-wear*?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik pengolahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *beading*.
2. Produk yang akan diolah dalam penelitian ini nantinya berupa produk *fashion* berupa *outer-wear*.
3. Penelitian ini memiliki batasan target market yaitu seorang wanita yang berumur 25 – 35 tahun dengan tempat tinggal di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, Medan, dan Balik Papan. yang aktif di media sosial dengan gaya belanja *shopaholic*.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan variasi produk *fashion* berupa *outer-wear* untuk *brand* Yourhands.

2. Merancang produk *fashion* berupa *outer-wear* dengan menerapkan hasil eksplorasi teknik *beading* berdasarkan dari tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Terciptanya inovasi produk *fashion* berupa *outer-wear* yang bervariasi untuk *brand* Yourhands.
2. Terciptanya hasil eksplorasi teknik *beading* untuk produk *fashion* berupa *outer-wear* berdasarkan dari tema yang diangkat oleh *brand* Yourhands.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis menggunakan beberapa literatur diantaranya seperti *e-book*, jurnal dan juga *website* sebagai sumber data pada penelitian ini yang juga bertujuan untuk menambahkan referensi data secara objektif.

2. Wawancara

Penulis melakukan dua sesi wawancara secara *offline* dan *online* dengan pemilik mitra *brand* Yourhands yaitu Alissa Amelia untuk mencari data dan perkembangan tentang Yourhands serta memperkuat data yang diteliti. Melalui wawancara ini, penulis nantinya mengetahui beberapa informasi yang mungkin tidak dapat didapatkan pada buku dan jurnal.

3. Observasi

Dalam proses ini penulis melakukan dua pengamatan dengan melakukan observasi secara lapangan dan observasi *online* yang bertujuan untuk menambahkan data tentang jenis atau varian produk, elemen desain, kualitas, dan kuantitas, mengamati produk *brand* kompetitor yang serupa, dan mengetahui tren potensi yang diminati pasar.

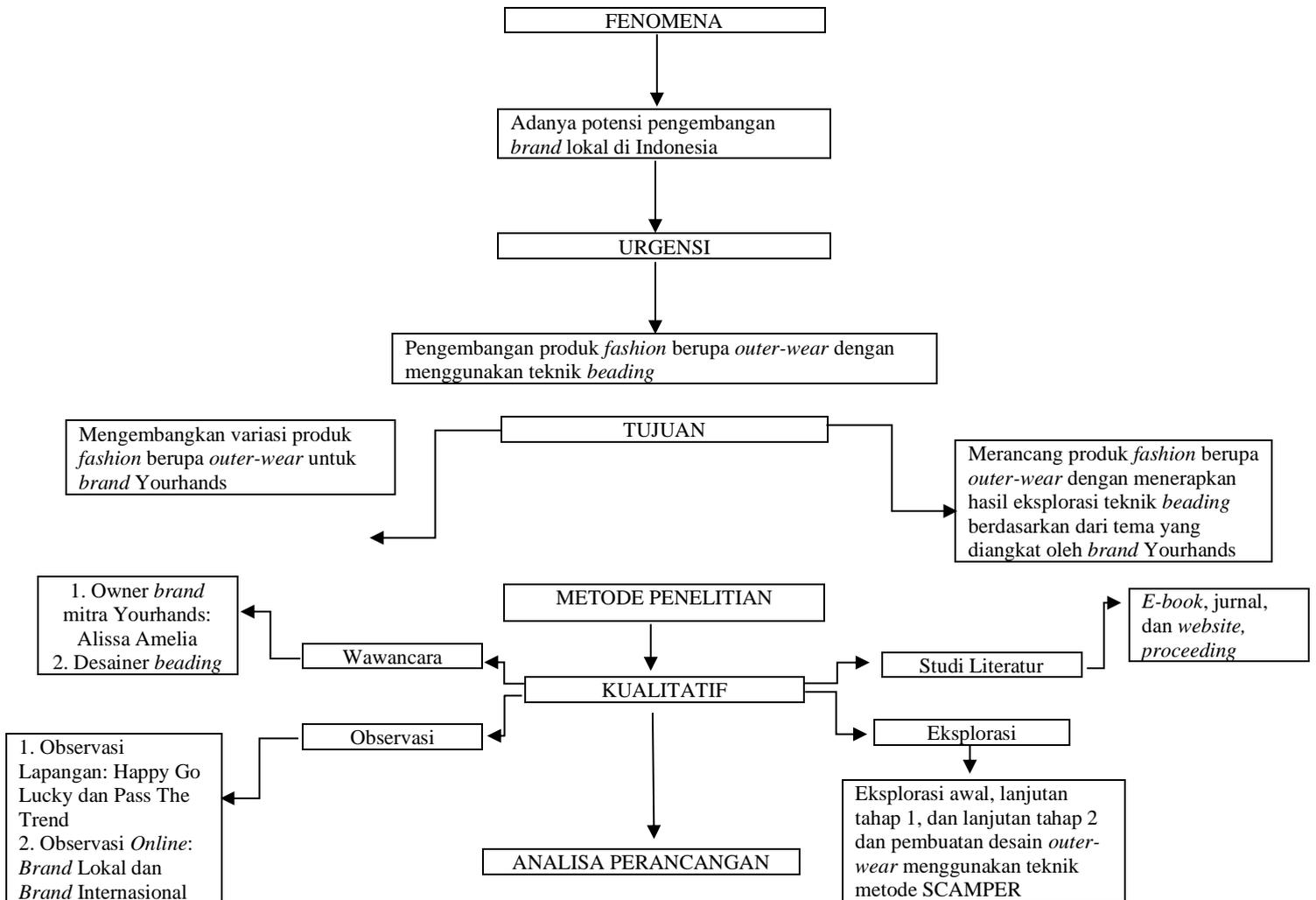
- a. Observasi lapangan, dilakukan dengan cara mengamati langsung dengan mengunjungi *offline store* di Bandung seperti Happy Go Lucky dan Pass The Trend.
- b. Observasi *online*, dilakukan secara *online* dengan cara mengamati dan menganalisis *brand* lokal hingga internasional yang serupa dengan Yourhands melalui instagram dan youtube.

4. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi awal, lanjutan tahap 1, dan lanjutan tahap 2 menggunakan teknik *beading*, tujuannya untuk mengetahui karakteristik material dan spesifikasi material yang digunakan. Serta pembuatan desain busana *outer-wear* ini menggunakan teknik metode SCAMPER. Proses perancangan ini akan menghasilkan eksplorasi dan desain baru pada produk *fashion* busana *outer-wear* untuk *brand* Yourhands.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini adalah gambaran konsep pada penelitian yang saling berhubungan yang peneliti susun secara sistematis dan saling berkaitan antara *variable* satu dengan *variable* yang lainnya.



Berdasarkan hasil penelitian data literatur, wawancara, observasi, dan eksplorasi:

1. Adanya penggunaan teknik *beading* sebagai teknik utama untuk diterapkan pada produk *fashion* yaitu *outer-wear* untuk mendapatkan visualisasi aksan pada busana.
2. Pengembangan detail perancangan model desain produk *outer-wear* akan mengambil dari *trend forecast 2023/2024*.
3. Penerapan ini terinspirasi dari *trend forecast 2023/2024 sheer layering* yang akan diterapkan pada produk *fashion outer-wear*.
4. Menganalisa karakter desain produk *best seller* Yourhands.
5. Mengembangkan *trend sheer layering* menjadi konsep *imageboard* baru namun tetap sesuai dengan karakter desain Yourhands.
6. Melakukan eksplorasi sesuai tema konsep dan *image board* yang baru.

1.9 Sistematika Penulisan

Dibawah ini merupakan susunan dari masing-masing bab pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi pelaksanaan penelitian, dan ringkasan sistematika penelitian.

2. **BAB II STUDI LITERATUR**

Pada bab ini membahas informasi yang terkait dengan teknik metode *product development*, teknik metode SCAMPER, unsur dan prinsip desain, definisi dan klasifikasi busana, definisi dan klasifikasi *outer-wear*, *trend forecast 2023-2024*, definisi dan klasifikasi *embellishment*, klasifikasi *beading* dan teknik dasar *beading*, perkembangan *brand* lokal, serta sejarah dan perkembangan mitra *brand Yourhands*.

3. **BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas mengenai data hasil metode penelitian yang terdiri dari data primer, sekunder, proses berkarya berupa hasil eksplorasi, dan analisa perancangan.

4. **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan mengenai brand analisa pembandingan, konsep, dan perancangan produk yang didapatkan dari hasil rangkaian proses yang dilakukan sebelumnya mulai dari *image board*, deskripsi konsep, target market, *lifestyle board*, konsep perancangan eksplorasi dan desain, hingga produk akhir.

5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas kesimpulan dari penelitian yang sudah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya dan memberikan saran.