

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Hubungan antara fashion dan musik selalu ada, hal ini bisa dilihat secara sederhana, misalnya gaya musik mempengaruhi gaya berpakaian. Maka setiap orang dengan gaya pakaiannya sedang mengkomunikasikan gaya musik dan identitas dari bandnya (Widjaja, 2013). Musik sebagai karya seni dapat dimengerti sebagai simbol dalam komunikasi. Salah satu fungsi musik antara lain adalah mengekspresikan kepribadian pendengarnya dalam hal berpakaian atau fashion. Di era modern, fashion dan musik sudah menjadi tatanan yang tidak bisa lagi dipisahkan satu sama lain. Fashion dan musik sama-sama merupakan ekspresi seni, keduanya disebut masuk dalam budaya populer. Alasan mengapa fashion dan musik berkaitan adalah karena musik menjadi metode untuk menunjukkan individualitas, keyakinan politik, dan ide daripada hanya hiburan yang dihomogenkan. Cara musik memengaruhi fashion (dan sebaliknya) dapat disaksikan di hampir setiap dekade abad lalu. Fashion dan musik digunakan sebagai alat protes pada tahun 60-70an terutama oleh anak-anak muda yang mengungkapkan kemarahannya terhadap perang dan kerusakan alam. salah satu contohnya yaitu Janis Joplin dan Bob Dylan yang menyebarkan begitu luas pesan perdamaian dan cinta hingga terbentuk logo fashion “*peace*” dan gaya berpakaian *hippies*. Genre musik *pop folk* kini semakin banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak muda dikarenakan banyak musisi yang membawakan lagu dengan genre *pop folk* yang berisi lirik dan makna lagu yang menggambarkan situasi maupun perasaan yang dirasakan oleh pendengarnya. Salah satu musisi yang membawakan genre musik *pop folk* di Indonesia yang sedang digemari masyarakat Indonesia adalah Kunto Aji. Kunto Aji adalah seorang musisi asal Jogja yang memulai karirnya di industri musik pada tahun 2008 melalui ajang pencarian bakat *Indonesian Idol*. Salah satu lagunya yang sangat populer di Indonesia adalah Pilu Membiru yang memiliki makna mencoba menghapuskan stigma masyarakat yang beranggapan bahwa menangis adalah tanda kelemahan batin dan kerapuhan jiwa. Dari makna lagu tentang situasi dan

keadaan mental yang disampaikan dengan kata-kata kiasan yang indah dan menyentuh diiringi alunan dan instrumental bergaya *pop folk* itulah yang menjadikan lagu-lagu yang dibawakan oleh Kunto Aji sangat diminati terutama bagi para penggemarnya. Berdasarkan pengamatan di *media social intagram* Kunto Aji, selain memiliki lagu-lagu yang khas, Kunto aji juga memiliki gaya berpakaian yang khas ketika melakukan pertunjukan musik yaitu *urban style* dengan memakai baju *basic* yang berupa kemeja bermotif *color blocking* sebagai *outer*. Dari karya-karya lagunya yang khas dan juga gaya berpakaian Kunto Aji yang unik menjadikan Kunto Aji salah satu musisi yang mempunyai ciri khasnya tersendiri. Penampilan merupakan gambaran identitas yang dapat ditunjukkan oleh orang lain bertujuan agar orang yang melihat dapat mengetahui bahwa seseorang mengikuti suatu genre musik tertentu berdasarkan pakaian maupun aksesoris yang dikenakan, gaya rambut, serta perilaku dalam aliran musik yang diikutinya (Banoe, Pono, 2007). Berdasarkan fenomena bahwa musik dan fashion adalah hal yang saling berkaitan untuk menunjukkan identitas suatu kelompok dan adanya kecenderungan gaya berbusana penggemar musik yang terinspirasi dari aliran musik maupun musisi yang diikuti agar terlihat identitasnya. Merespon fenomena tersebut, memunculkan suatu urgensi dimana seorang penggemar ingin berpenampilan mengikuti gaya berpakaian dari idola agar dapat merepresentasikan identitas seseorang terhadap hal yang diminati. Namun, Setelah melakukan pengamatan *brand* lokal melalui observasi daring *instagram* dan *web*, di Indonesia sendiri masih sedikit *brand fashion* yang menjual pakaian yang khusus mengadaptasi gaya dari seorang musisi sehingga memunculkan peluang bisnis dengan potensi besar yang bisa dikembangkan.

Berdasarkan urgensi kecenderungan penggemar ingin berpenampilan mengikuti *genre* musik maupun idola, penulis akan merencanakan peluang bisnis dengan merancang busana yang mengadaptasi gaya *genre* musik *pop folk* yang terinspirasi dari Kunto Aji.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan identifikasi masalah yaitu:

1. Adanya peluang untuk mengembangkan produk busana kasual dengan mengadaptasi gaya berpakaian dari *genre* musik *pop folk* dan musisi Kunto Aji
2. Adanya potensi peluang usaha membuat *brand fashion* untuk para penggemar *genre* musik *pop folk* dan Kunto Aji

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan perancangan busana *ready to wear* dengan pengayaan *urban* yang terinspirasi dari musik *pop folk* dan musisi Kunto Aji?
2. Bagaimana perencanaan bisnis produk busana *ready to wear* untuk para penggemar *genre* musik *pop folk* dan Kunto Aji?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah disusun, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan perancangan produk busana kasual dibatasi dengan teknik *digital pattern* dengan pengayaan *urban* yang terinspirasi dari musisi Kunto Aji
2. Perancangan produk busana dari penelitian ini dibatasi dengan merancang produk busana *Ready to wear* dan perencanaan bisnisnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan produk busana *ready to wear* yang mengadaptasi gaya *urban* dari *genre* musik *pop folk* dan musisi Kunto Aji
2. Merancang perencanaan bisnis dari produk busana untuk para penggemar *genre* musik *pop folk* dan Kunto Aji

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan bagi para *target market* yang dituju.
2. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peluang bisnis dan perancangan busana untuk para penggemar musik pop dan Kunto Aji.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini metode pengumpulan data kualitatif yaitu :

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan mengunjungi store yang menjual busana konser yang terinspirasi dari suatu musisi. untuk mengetahui informasi mengenai gaya berbusana dan perkembangan desain yang sedang diminati. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan secara daring untuk mengetahui informasi mengenai album “Mantra-Mantra” Kunto Aji, *brand* lokal yang memproduksi busana yang menggunakan *digital pattern*.

2. Studi Literatur

Peneliti menggunakan jurnal, artikel, makalah, *e-book*, serta penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan terkait penelitian yang dilakukan.

3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pendengar musik Pop dan Kunto Aji yang tertarik dengan gaya berpakaian Kunto Aji untuk mendapatkan informasi dan data terkait minat konsumen terhadap busana konser.

4. Eksplorasi

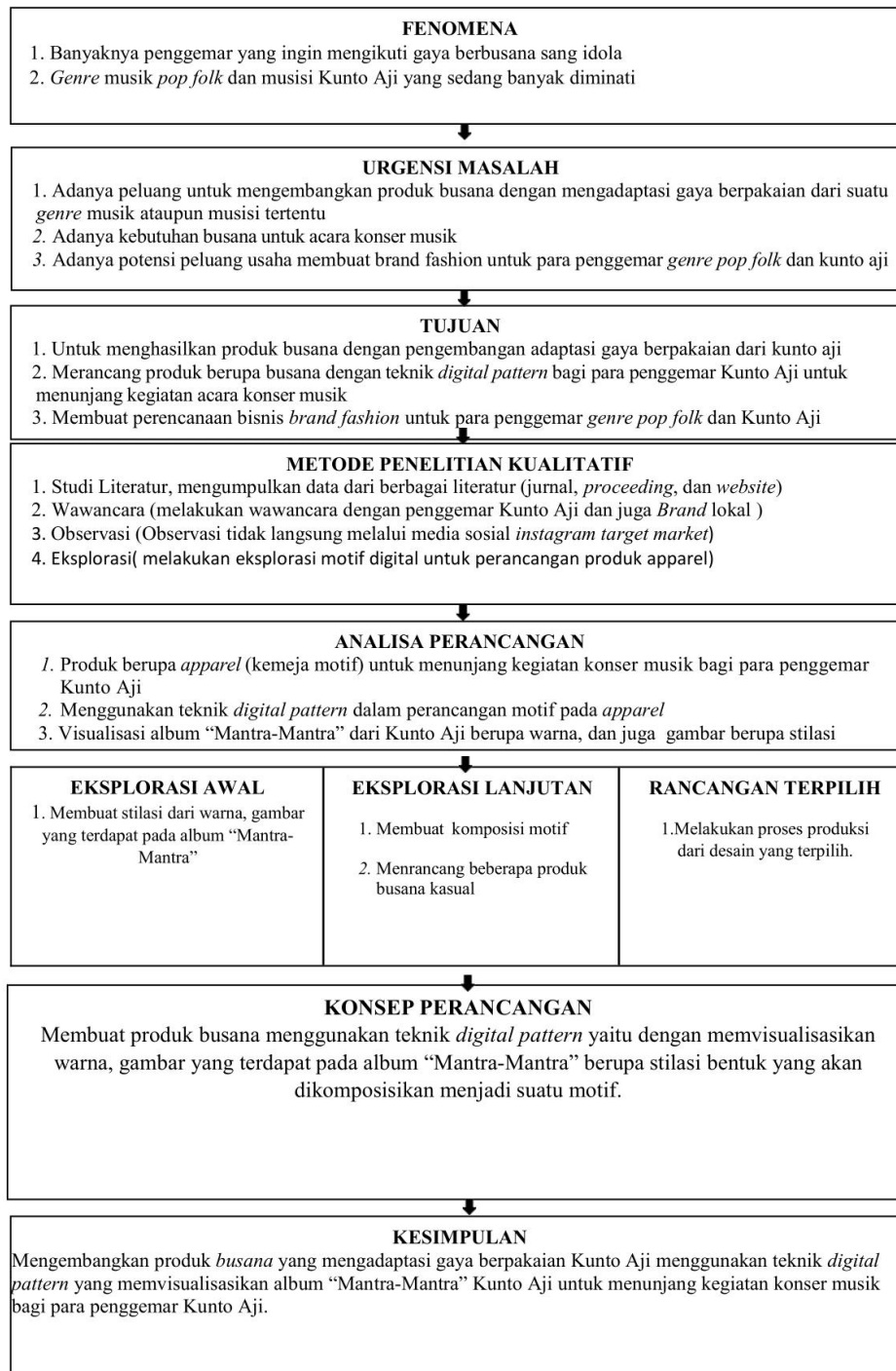
Peneliti melakukan eksplorasi *digital pattern* dengan membuat motif dari stilasi album “Mantra-Mantra” Kunto Aji dan membuat komposisi motif dari stilasi yang sudah dibuat agar motif bisa diaplikasikan pada produk *apparel*.

5. Kuesioner

Peneliti melakukan survei target pasar kepada para pendengar musik Pop dan Kunto Aji melalui *twitter* dengan *platform google* formulir untuk mendapatkan data terkait minat konsumen mengenai busana konser .

1.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian :



BAGAN I.I Kerangka Penelitian Sumber: Dokumentasi Pribadi, (2023)

1.9 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Terdiri dari penjabaran latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 STUDI LITERATUR

Terdiri dari pemaparan serta penjelasan teori yang relevan dengan penelitian terkait dari judul yang diambil, permasalahan serta fenomena yang diteliti.

BAB 3 DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang semua data yang dilakukan dengan jelas berurutan dimulai dari observasi, wawancara, konsep perancangan, analisa hasil eksplorasi, analisa perancangan, diiringi dengan analisa data sekunder sebagai penguat data.

BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Terdiri dari konsep perancangan, *imageboard* dan *lifestyleboard*, proses produksi, konsep perancangan bisnis, analisa brand kompetitor, hingga visual produk dan *merchandise*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Terdiri dari kesimpulan, saran, dan rekomendasi. Pada bab ini berisi penjabaran kesimpulan dan rekomendasi terkait dengan penelitian.