

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, pengaruh globalisasi semakin meningkat, dan hal ini dapat menyebabkan penurunan minat terhadap wastra dikalangan generasi muda dan kemungkinan besar kain-kain wastra Indonesia akan hilang (Halim, 2020). Kampanye #BerkainGembira memperkenalkan budaya berkain sebagai warisan Indonesia dalam busana sehari-hari, memadukan gaya khas anak muda dengan kain tradisional. Generasi muda dikenal kreatif dalam mengkombinasikan wastra dengan gaya modern (Narwastu, L. A., 2023). Selain itu, apresiasi dan pelestarian kain tradisional dilakukan dengan mengolahnya menjadi busana modern (Halim, 2020).

Beberapa *brand* lokal, seperti Pithecanthropus Bali dan Doremi, mendukung gaya berpakaian dengan sentuhan wastra atau muatan lokal. Pithecanthropus menggabungkan elemen budaya dengan desain modern untuk busana santai yang nyaman. Doremi menggunakan kain tradisional untuk koleksi busana santai minimalis. Observasi mendalam menunjukkan bahwa penggunaan wastra nusantara dalam busana masih belum optimal, sehingga ada potensi pengembangan busana santai yang memanfaatkan warisan budaya dengan desain inovatif dan sesuai tren yang disukai generasi muda, seperti busana *leisure wear* yang simpel, modern, dan praktis (Karyasa dkk., 2023). Menurut Yuswohady (2014), tren *leisure* memberikan peluang besar untuk inovasi di industri mode. Observasi *brand* referensi menunjukkan bahwa fokusnya bukan pada jenis wastra tertentu, tetapi pada pengembangan budaya lokal yang potensial yang memiliki eksistensi tinggi. Contohnya, rumah mode Dior menggunakan kain endek yang diproduksi dengan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) untuk koleksinya (Ariyanti N. S., 2022). Sejak itu, kain Endek Bali semakin dikenal secara internasional, meningkatkan permintaan kain tersebut (Jarta, I. W., 2021). Menurut Ariani (2019), kain endek telah dimodifikasi dari penggunaannya tradisional untuk menciptakan busana modern yang bervariasi dan sesuai tren saat ini, dengan eksperimen bahan, teknik, dan desain yang nyaman dan unik (Paramita N. P. D. P.,

2022). Kain Endek terbuat dari berbagai bahan seperti katun, rayon, dan sutra. Endek yang dibuat dengan ATBM memiliki kelebihan seperti kain yang terasa dingin dan mudah diatur (Hartati, A., 2020), sehingga cocok dengan prinsip *leisure wear* yang mengutamakan kenyamanan.

Berdasarkan fenomena dan masalah yang terjadi, terdapat potensi perkembangan produk *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali yang berpotensi menjadi peluang bisnis dengan merancang produk *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek dengan inovasi pengayaan desain yang lebih ekspresif dan eksklusif. Perancangan busana dari penelitian ini juga memperhatikan perkembangan tren yang sedang berkembang yang bertujuan agar dapat menghasilkan pakaian *leisure wear* yang menarik dan bermakna dengan kombinasi material yang memberikan kenyamanan saat dipakai dan tetap mempertahankan estetika dari warisan budaya yang digunakan.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi perancangan *leisure wear* dengan mengkombinasikan kain Endek Bali yang dapat diintegrasikan ke dalam gaya berpakaian modern.
2. Adanya peluang pengembangan bisnis produk *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali yang efektif kepada generasi muda.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali untuk diintegrasikan ke dalam gaya berpakaian modern.
2. Bagaimana model bisnis yang efektif untuk memasarkan *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali ini kepada generasi muda?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan busana dibatasi dengan *leisure wear* sebagai pakaian santai untuk Perempuan berusia 18-32 tahun di kota besar Indonesia seperti Bandung, Jakarta dan Pulau Bali.
2. Perancangan *leisure wear* dibatasi untuk pelajar dan pekerja perempuan, senang melakukan aktivitas *leisure* atau santai seperti berlibur atau *hangout* bersama teman, dan senang memadupadankan wastra dalam pakaian sehari-hari.
3. Menggunakan kombinasi kain Endek Bali di setiap rancangan *leisure wear* dengan tetap memperhatikan jenis material Endek Bali yang nyaman dan mudah diatur agar tetap sesuai dengan konsep material *leisure wear* itu sendiri.
4. Produk akhir berupa koleksi *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali.
5. Perancangan model bisnis menggunakan *Business Model Canvas*.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang busana *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali yang dapat diintegrasikan dalam gaya berpakaian modern generasi muda.
2. Merancang model bisnis yang efektif dari penggunaan kombinasi kain Endek Bali dalam busana *leisure wear*.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya busana *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali yang sesuai dengan gaya berpakaian modern generasi muda.
2. Mendapatkan model bisnis yang efektif untuk pemasaran *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali.

I.7 Metode Penelitian

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

1. Studi Literatur, adalah pengumpulan data melalui 14 jurnal, 3 artikel, dan 3 buku, seperti jurnal yang berjudul “*Menggalakkan Apresiasi Wastra Nusantara Melalui Desain Busana*”, “*Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain*”, lalu “*Endek to be an International Clothes of G20 Summit*”, dan lain-lain sebagai data utama mengenai fenomena dan masalah yang digunakan dalam penelitian.
2. Wawancara, adalah dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber, dengan mewawancarai generasi muda, yaitu Ryhan Aulia sebagai *fashion influencer* sekaligus pebisnis busana lokal, dan Nabila Rizq Syahvita seorang mahasiswi dan *lifestyle content creator* yang senang memadupadankan wastra dalam pakaian sehari-harinya. Berdasarkan hasil wawancara bersama kedua narasumber target *market*, yaitu Ryhan Aulia dan Nabila Rizq didapatkan data

bahwa dibutuhkan produk busana yang sederhana agar dapat dipadupadankan dengan mudah, namun tetap memiliki desain yang unik, ekspresif dan tidak monoton jika digunakan sebagai pakaian sehari-hari

3. Observasi, adalah kegiatan mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung dan tidak langsung. Observasi secara langsung yang dilakukan dengan mengunjungi toko-toko yang menjual produk busana dengan sentuhan wastra di pusat perbelanjaan Kota Jakarta, tepatnya di Sarinah dan Grand Indonesia yang di dalamnya terdapat *brand* lokal wastra seperti Batik Keris, Bin House, dan *brand* milik Oscar Lawalata. Sedangkan, observasi tidak langsung dengan mengamati *brand* lokal wastra di media sosial dan *website*, seperti *brand* DoReMi, Ethnologi, Phitecantrophus Bali, dan Srikandi Wear.
4. Kuisisioner, adalah dengan melakukan survei menggunakan metode *Purposive Sampling* yang ditujukan kepada target *market* potensial terutama kepada generasi muda mengenai kebutuhan produk *leisure wear* dengan kombinasi kain tradisional potensial, yaitu kain Endek Bali untuk mendapatkan data-data penunjang dari target *market* secara keseluruhan.

I.8 Kerangka Penelitian

Tabel I.1 Kerangka Penelitian

FENOMENA
Generasi muda dikenal sebagai generasi yang kreatif dalam mengekspresikan diri melalui kreasi padu padan wastra. (Narwastu, L. A., 2023). Apresiasi dan pelestarian juga dilakukan dengan mengolah wastra menjadi produk modern (Halim, 2020).

URGENSI
Potensi pengembangan busana <i>leisure wear</i> dengan sentuhan wastra potensial, yaitu kain Endek Bali yang diintegrasikan ke dalam gaya berpakaian modern generasi muda.

METODE PENELITIAN
Metode penelitian kualitatif, Studi Literatur, Observasi <i>brand</i> pembandingan, Wawancara target <i>market</i> , dan Kuisioner.

ANALISA PERANCANGAN
Perancangan busana <i>leisure wear</i> dengan kombinasi kain Endek Bali dengan <i>style</i> yang <i>chic</i> dan <i>feminine</i> . Pemilihan warna yang <i>colorful</i> dan <i>soft</i> , desain yang unik, dengan variasi elemen detail yang ekspresif dan modern. Penggayaan desain dibuat dengan siluet H yang jatuh, menggunakan teknik <i>mix-material</i> . Sehingga <i>output</i> dari penelitian ini adalah koleksi busana <i>leisure wear</i> dengan pengaplikasian kain Endek Bali dan perencanaan bisnisnya.

KONSEP PERANCANGAN
Penggunaan kombinasi kain Endek Bali dengan material penunjang busana <i>leisure wear</i> yang mengutamakan kenyamanan dan fungsionalitas dari konsep busana tersebut, yaitu busana yang memiliki <i>style</i> yang <i>chic</i> dan ekspresif, dengan tetap memperhatikan kualitas material dan keunikan desainnya mengikuti tren mode yang berkembang.

KESIMPULAN
Perancangan <i>leisure wear</i> dengan kombinasi wastra potensial, yaitu kain Endek Bali yang berpotensi memiliki peluang pengembangan usaha terkait dengan gaya berpakaian modern generasi muda dengan tetap memperhatikan kenyamanan dari material yang berkualitas dan keunikan desainnya mengikuti tren mode yang berkembang.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

I.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian mengenai kebutuhan gaya berpakaian modern generasi muda berupa *leisure wear* dengan sentuhan wastra potensial, kemudian dijabarkan menjadi identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dalam mengumpulkan data, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori topik penelitian yang relevan dengan fenomena dan permasalahan yang diteliti, seperti metode yang digunakan, pengertian dan jenis-jenis wastra, eksistensi kain Endek Bali, pengertian beserta klasifikasi busana, macam-macam *leisure wear*, generasi muda, SWOT, dan *Business Model Canvas* (BMC).

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan data-data pendukung lainnya, berupa data primer dan sekunder yang merujuk pada fokus penelitian dan analisis perancangan yang akan dilakukan, serta menjabarkan mengenai data dari hasil observasi *brand* pembanding, wawancara dengan target *market* terkait, dan kuisioner berisi survei kebutuhan *leisure wear*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisa *brand* pembanding, konsep perancangan dari konsep *imageboard*, *lifestyleboard*, penetapan target *market* spesifik, proses produksi, proses perencanaan bisnisnya, hingga visualisasi *merchandise* dan produk akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai keseluruhan hasil penelitian beserta saran yang dapat menunjang penelitian selanjutnya.