

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Pada saat ini terdapat sebuah tren yang terus berkembang di masyarakat Indonesia, yaitu liburan bersama keluarga ke berbagai destinasi wisata. Selain untuk berekreasi, liburan bersama keluarga dapat digunakan sebagai sarana untuk menguatkan ikatan keluarga. Dalam penelitian menunjukkan data bahwa motif turis *personal escape* paling banyak terdapat pada keluarga penuh dengan anak berusia 5 – 14 tahun sebanyak 56,0% (Ingkadijaya, 2018). Kelompok anak usia ini masih memerlukan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa dalam berwisata. Kelompok anak usia ini paling sering ditemukan di objek wisata bersama keluarga. *Nature tourism* merupakan kegiatan berwisata yang sebagian besar dipilih oleh keluarga dengan motif *personal escape*. Pilihan kegiatan berdasarkan motif perjalanan menunjukkan motif *personal escape* memilih aktivitas berkemah dengan angka 69.2%

Produk busana anak yang digunakan untuk aktivitas di luar ruangan harus memperhatikan material agar aman dan nyaman digunakan oleh anak selama beraktivitas. Penggunaan material dalam pembuatan busana anak, yaitu material yang adem, tidak transparan, dan nyaman ketika digunakan anak (Nabilah, 2023). Oleh karena itu, pembuatan busana anak harus menggunakan material yang lentur dan elastis, memiliki daya serap yang baik, adem, memiliki tekstur yang halus, lembut, dan menyerap keringat. Selain material, pengaplikasian elemen dekoratif pada busana anak juga diperhatikan. Penggunaan teknik reka latar seperti *digital printing*, sablon, dan bordir banyak digunakan sebagai pengaplikasian elemen dekoratif pada busana anak. Salah satu *brand* yang menyediakan *outdoorwear* dan menggunakan teknik bordir adalah Playtime Wonder dengan bordiran fauna. Hal tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan elemen dekoratif pada busana berkemah anak dengan teknik bordir dengan inspirasi fauna sebagai ekspresi hewan pada busana anak.

Dari data yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa peluang yang dapat dikembangkan. Terdapat peluang dalam penciptaan busana anak untuk aktivitas berkemah pada *family tourism* dengan merespons tren yang sedang berkembang dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak. Selain itu, terdapat peluang dalam perancangan dan penciptaan desain yang menarik dengan memasukkan elemen dekoratif dengan teknik reka latar guna pendekatan untuk meningkatkan daya tarik visual, ekspresi diri anak, dan menjadikan pakaian yang menarik bagi anak.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat busana anak yang menunjang kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*, serta merancang dan membuat busana anak untuk aktivitas berkemah pada *family tourism* dengan merespons tren yang sedang berkembang. Penelitian ini memiliki luaran berupa produk busana anak yang digunakan ketika kegiatan berkemah. Penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat, yaitu perancangan dan terciptanya busana anak untuk kegiatan berkemah yang berfokus pada kenyamanan dan kualitas sehingga dapat mendukung aktivitas anak serta menambah pilihan variatif pada pasar terkait busana anak untuk memenuhi kebutuhan berkemah pada tren *family tourism*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi perancangan busana anak untuk kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*.
2. Adanya potensi pengembangan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana anak untuk kegiatan berkemah.
3. Adanya potensi untuk mengolah dan menerapkan elemen dekoratif bordir pada produk *ready-to-wear* anak untuk kegiatan berkemah.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan busana anak untuk kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*?
2. Bagaimana potensi pengembangan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana anak untuk kegiatan berkemah?
3. Bagaimana potensi pengolahan dan penerapan elemen dekoratif bordir pada produk *ready-to-wear* anak untuk kegiatan berkemah?

I.4 Batasan Masalah

Batasan yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Busana berkemah anak untuk anak usia sekolah dasar (6 - 12 tahun).
2. Menggunakan inspirasi fauna dan flora untuk diaplikasikan menggunakan teknik bordir sebagai elemen dekoratif pada produk busana berkemah anak.
3. Produk akhir yang dihasilkan berupa produk pakaian *ready-to-wear* anak untuk kegiatan berkemah.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghadirkan desain busana anak untuk memenuhi kebutuhan kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*.
2. Menyediakan variasi pengembangan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana anak untuk kegiatan berkemah.
3. Mewujudkan pengolahan dan penerapan elemen dekoratif bordir pada produk *ready-to-wear* anak untuk kegiatan berkemah.
4. Ikut serta menambah riset mengenai busana anak untuk berkemah dan menjawab kebutuhan busana anak sesuai tren *family tourism*.

I.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Terciptanya produk busana anak untuk memenuhi kebutuhan kegiatan berkemah sesuai tren *family tourism*.

2. Menambah variasi pengembangan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana anak untuk kegiatan berkemah.
3. Menghasilkan pengolahan dan penerapan elemen dekoratif dengan teknik bordir pada busana anak untuk kegiatan berkemah.
4. Memberikan wawasan dengan hasil riset busana anak untuk berkemah sesuai tren *family tourism*.

I.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengambilan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, *proceeding*, dan laporan tugas akhir terdahulu, dan sebagainya mengenai perkembangan busana anak, penggunaan motif pada busana anak, dan penerapan teknik bordir pada produk busana anak, sehingga diperoleh data sekunder sebagai pelengkap informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

2. Observasi

Metode observasi ini dilakukan secara langsung dan observasi *online* dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data seperti material, warna, jenis produk, elemen dekoratif, teknik yang digunakan, dan harga busana anak. Data-data tersebut digunakan untuk menganalisis perkembangan *brand* dan busana anak.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa *target market* untuk mengumpulkan data mengenai tren busana anak, penggunaan dan pengaplikasian elemen dekoratif, material yang digunakan, dan kebutuhan pada busana anak.

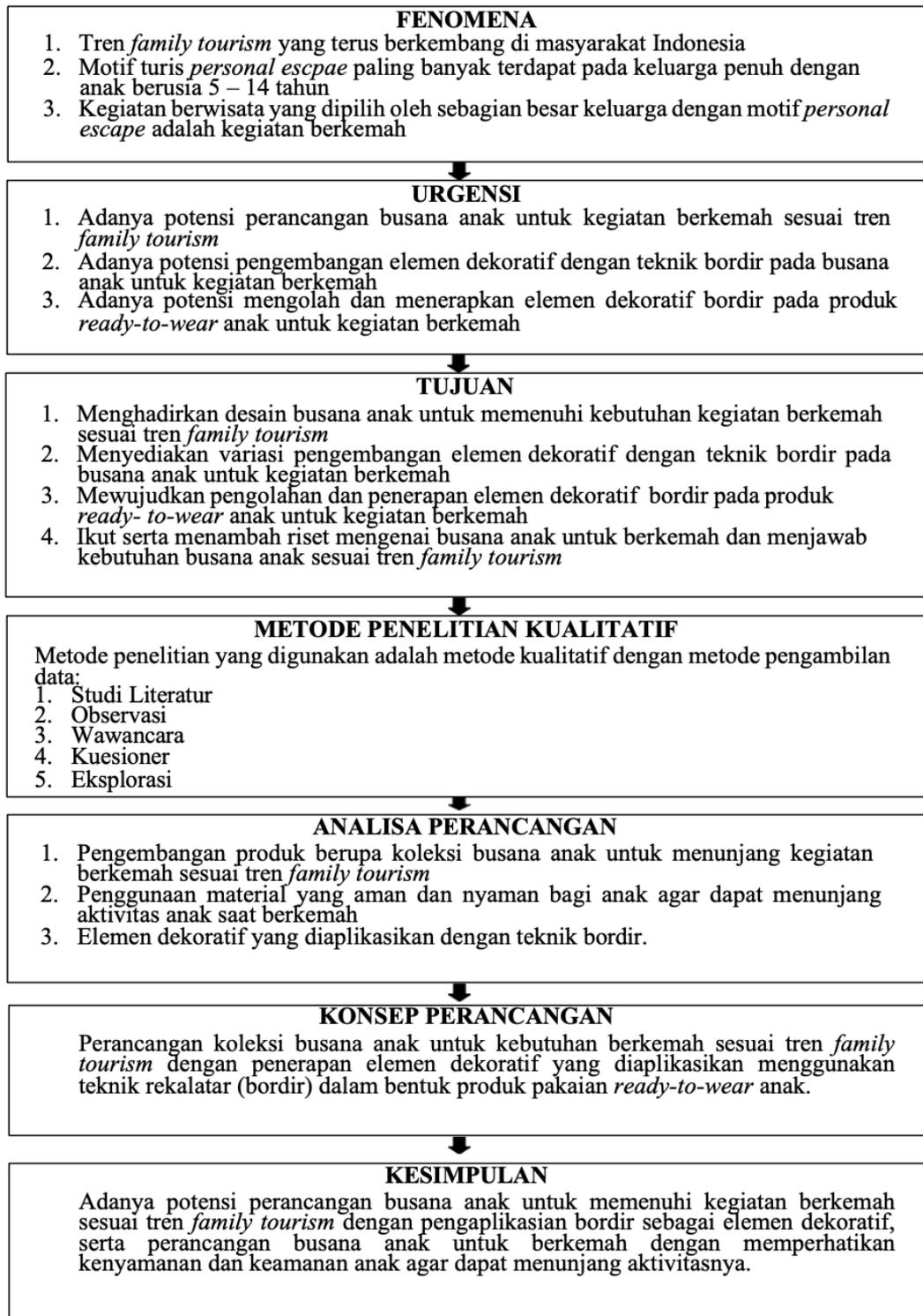
4. Kuesioner

Penyebaran kuesioner kepada *target market* dilakukan untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan mengenai busana anak untuk kegiatan berkemah.

5. Eksplorasi

Melakukan eksplorasi desain, teknik, dan material yang digunakan untuk memperoleh hasil yang sesuai dan maksimal. Eksplorasi perancangan busana dan elemen dekoratif dilakukan dengan tahapan pembuatan *moodboard*, stilasi, dan pengkomposisian elemen dekoratif pada busana.

I.8 Kerangka Penelitian



Gambar I.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

I.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang terdiri dari lima bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang isi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menguraikan mengenai teori-teori dasar yang mendukung topik penelitian dan digunakan dalam perancangan penelitian.

Bab III Metode Penelitian dan Data Lapangan

Pada bab ini memaparkan hasil pengumpulan data primer dan data sekunder berupa observasi, wawancara, kuesioner, eksplorasi, dan studi pustaka yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menguraikan konsep dari karya yang akan dibuat dan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pengerjaan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran hasil dari pengerjaan karya produk yang akan dipaparkan dan disimpulkan dengan adanya saran pada bagian akhir.