

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Generasi Z adalah generasi muda lahir pada rentang tahun 1995 hingga 2012 (Stillman, 2018) yang memiliki karakter fleksibel, gemar menjelajah, toleran terhadap budaya dan berpikiran terbuka. Gen Z menganggap diri mereka lebih sadar secara sosial daripada generasi sebelumnya pada usia mereka. Mereka peduli tentang tuna wisma, perubahan iklim, dan masalah global secara umum (McCullough, 2020). Selain itu, generasi Z juga menggemari teknologi, sesuai pernyataan Ningrum dan Gustiyono (2017:1-2), generasi Z dilahirkan dan tumbuh di era digital dengan teknologi yang komplit dan canggih sehingga generasi ini sudah mengenal dan bahkan menggunakan teknologi sejak usia dini. Dengan kemajuan teknologi dan karakter yang gemar menjelajah, berwisata atau biasa disebut dengan istilah *traveling* menjadi suatu kebutuhan di era sekarang bagi generasi Z dalam memenuhi gaya hidupnya. Istilah *flashpacker* mulai terkenal di kalangan generasi Z, yaitu *traveling* ringan dengan *budget* yang lebih besar daripada *backpacker*. *Flashpacker* saat ini mengandalkan teknologi dan media sosial selama masa perjalanan mereka sehingga menjadi *travel blogger* adalah sebuah pekerjaan yang sedang berkembang di generasi Z. *Travel blogger* memperkenalkan budaya, kuliner, hingga informasi mengenai tempat-tempat yang mereka kunjungi dan di unggah ke dalam media sosial sehingga pengikut atau *followers* mendapatkan pengetahuan dari unggahan mereka dalam bentuk foto atau video.

Berdasarkan observasi gaya pakaian *travel blogger* wanita generasi Z yang gemar mengunjungi tempat wisata di Indonesia maupun negara tropis lainnya melalui sosial media seperti *instagram* dan *youtube*, dapat disimpulkan bahwa *traveler* lebih menyukai pakaian *casual wear* yang sederhana dan *low maintenance*, yaitu mudah dikenakan dan mudah dirawat untuk mendukung kegiatan *traveling* namun tetap mengikuti tren yang saat ini lebih mengarah ke tren luar negeri. Hal tersebut menyebabkan *travel blogger* di Indonesia kurang

menjangkau busana dengan kain tradisional terutama kain tenun lurik sehingga masih sedikit yang memperkenalkan budaya Indonesia ke publik melalui media sosialnya. Disamping itu, ketersediaan pakaian *ready to wear* dengan kain tenun lurik saat ini masih sedikit sehingga kurang menjangkau banyak peminat. Dalam wawancara terhadap Stefanie Chris (2019) selaku *travel blogger* Indonesia, ia sangat tertarik untuk memakai pakaian yang menggunakan kain tradisional karena dapat menjadi sebuah kesempatan untuk memperkenalkannya melalui media sosial. Jussy Rizal dalam wawancara (2020) sebagai manajer Dibylo Lurik menyatakan bahwa saat ini kain tenun lurik semakin bervariasi dari segi warna dan motif sehingga peminatnya semakin meningkat. Hal tersebut membuat kain tenun lurik cukup berpotensi untuk digunakan dalam busana *ready to wear*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk merancang busana *ready to wear* yang mudah dipakai oleh *travel blogger* dan mendukung kegiatan mereka selama *traveling*. Dengan menggunakan kain tenun lurik untuk meningkatkan peluang generasi Z dalam melestarikan budaya nusantara dan potensi *travel blogger* untuk memperkenalkan kain tenun lurik kepada publik. Sesuai dengan karakteristik generasi Z yang peduli akan lingkungan dan tertarik dengan gaya hidup *sustainable*, maka penerapan teknik *zero waste pattern* digunakan dalam penelitian ini sebagai upaya untuk membantu mengurangi limbah tekstil dan meminimalisir efek negatif pencemaran lingkungan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif yaitu mengumpulkan data untuk studi literatur sesuai dengan *keywords* melalui buku cetak, artikel *online*, jurnal, serta *e-book*. Dilanjutkan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap lokasi serta target pasar yang akan dituju yaitu *travel blogger* generasi Z, lalu melakukan eksperimen terhadap berbagai teknik *zero waste pattern* untuk mencapai hasil busana yang sederhana dan mudah dipakai oleh *traveler*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang, maka identifikasi masalah dapat disusun sebagai berikut:

1. Terdapat potensi untuk merancang busana *ready to wear* untuk digunakan generasi Z yang berprofesi sebagai *travel blogger* sesuai dengan kebutuhannya sebagai *flashpacker*.
2. Terdapat potensi untuk merancang busana *ready to wear* menggunakan kain tradisional untuk *travel blogger*.
3. Adanya potensi untuk merancang busana yang berkelanjutan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang peduli lingkungan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi tersebut, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang busana *ready to wear* agar dapat dipakai oleh *travel blogger* generasi Z dengan kebutuhannya sebagai *flashpacker*?
2. Bagaimana cara merancang busana *ready to wear* untuk *travel blogger* dengan menggunakan kain tradisional?
3. Bagaimana cara merancang busana yang berkelanjutan agar dapat mendukung generasi Z dalam peduli lingkungan?

1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan-batasan masalah dalam penelitian:

1. Produk
Perancangan busana *ready to wear* kasual atau *casual wear* dengan kain tenun lurik yang dapat dipakai oleh masyarakat terutama *travel blogger* tipe *flashpacker* generasi Z.
2. Material
Penggunaan kain tradisional yaitu kain lurik dengan motif udan liris dengan lebar 110 cm sebagai bahan utama busana. Kain ini memiliki tekstur permukaan yang halus, tidak kaku, dan tidak tebal.

3. Teknik

Teknik yang digunakan adalah teknik *zero waste pattern* dalam pembuatan busana *ready to wear* dengan kain tenun lurik.

4. Target Market

Penelitian ini menargetkan wanita generasi Z yang berumur 18 – 24 tahun. Memiliki pekerjaan utama atau sampingan sebagai *travel blogger*, dengan penghasilan yang cukup untuk dapat melakukan perjalanan liburan sebagai *flashpacker*, memiliki media sosial, dan peduli dengan lingkungan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang busana *ready to wear* jenis *casual wear* dengan kain tenun lurik agar dapat dipakai oleh *travel blogger* khususnya *flashpacker* generasi Z.
2. Untuk mengoptimalkan potensi kain tenun lurik yang diolah menjadi busana *ready to wear*.
3. Untuk memperkenalkan penerapan konsep *zero waste* pada generasi Z dalam bidang *fashion* berupa busana *ready to wear*.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Untuk umum, dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai cara merancang busana *ready to wear* menggunakan kain tradisional dengan penerapan konsep *zero waste*.
2. Untuk desainer, dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai perancangan busana *ready to wear* dengan menerapkan konsep *zero waste* untuk kemudian dapat dikembangkan menjadi sebuah ide yang baru dan lebih dalam.
3. Untuk mahasiswa, dapat menambah pengetahuan terhadap perancangan busana *ready to wear* menggunakan kain tradisional dan konsep *zero*

waste yang dapat digunakan sebagai referensi untuk dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lanjut.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

dengan metode pengumpulan data yaitu:

1. Studi Literatur
Metode pengumpulan data melalui media cetak maupun online seperti buku, jurnal, artikel, dan website.
2. Observasi
Pengamatan langsung pada obyek yang diteliti atau dapat dirumuskan sebagai proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), obyek (benda), atau kejadian sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti.
3. Wawancara
Melakukan wawancara terhadap narasumber khususnya *traveler* untuk memperoleh data mengenai gaya hidup, minat, serta potensi pasar.
4. Eksperimen
Eksperimen dengan melakukan eksplorasi pola busana sesuai dengan hasil data yang diperoleh demi mencapai tujuan penelitian.

1.8 Sistem Penulisan

Tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi penguraian Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian sehingga permasalahan tersebut memiliki titik fokus dan tidak keluar dari judul yang telah dibuat.

BAB II Studi Pustaka

Dalam bab ini berisi pengkajian dari landasan teori yang relevan dan digunakan dalam pembuatan tugas akhir sebagai pijakan untuk merancang.

BAB III Proses Perancangan

Dalam bab ini berisi pemaparan penelitian berupa konsep perancangan karja serta tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

BAB IV Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi yang menceritakan proses pembuatan karya, saran, dan rekomendasi.