

## **BAB 1 Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

*Traveling* kini mulai digemari oleh sebagian besar orang Indonesia, khususnya kaum milenial yang melakukannya hampir setiap akhir pekan. Hal ini dibuktikan dari hasil survei *Global Travel Intentions Study (GTIS) 2015* yang dilakukan oleh VISA (Rachmawati, 2015). Didukung dengan keberadaan *influencer* atau *fashion blogger* yang sering membagikan dokumentasi kegiatan perjalanan mereka di media sosial ke tempat-tempat yang estetik dan indah seperti pantai, pegunungan, atau *coffeshop* dengan arsitektur yang *instagramable* sehingga membuat masyarakat khususnya kaum *milenial* yang berusia rata-rata 20 hingga 35 tahun memiliki keinginan untuk melakukan hal tersebut. Menurut Hafis (2019) didalam jurnalnya menjelaskan bahwa, generasi *milenial* lahir pada era teknologi yang pesat sehingga memberikan kemudahan bagi mereka untuk melakukan kegiatan *traveling*. Generasi ini menjadikan internet menjadi salah satu sarana untuk mengumpulkan informasi sebelum mereka melakukan kegiatan tersebut, gaya *traveling* seperti ini yang akhirnya melahirkan banyak tempat wisata baru yang *instaramable* dengan *view* dan *spot* foto yang menarik. *Traveller milenial* juga menyukai *traveling* yang unik, baru dan memiliki tantangan yang berbeda, sebagian besar terinspirasi dari *influencer* yang mereka ikuti. Serta, selalu berpenampilan menarik menjadi hal yang penting didukung oleh penggunaan aksesoris seperti topi, tas, kacamata, gelang, anting, kalung hingga sepatu akan mereka perhatikan secara detail guna mempercantik penampilan untuk mendukung konten di media sosial seperti *instagram* ataupun *youtube*.

Di Indonesia dengan meningkatnya orang yang menyukai kegiatan *traveling, fashion* dan aksesoris sudah menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian. Karena, benda-benda tersebut bukanlah sekedar untuk penutup tubuh dan hiasan tetapi lebih dari itu, *fashion* dan aksesoris juga menjadi sebuah alat komunikasi untuk menyampaikan identitas pribadi yang dapat menunjukkan dan mendongkrak penampilan si pemakai, (Hendariningrum dan

Susilo 2008). Meningkatnya minat melakukan *traveling* dikalangan kaum milenial menyebabkan pertumbuhan yang cukup signifikan terhadap produk *fashion* dan aksesoris, hal tersebut dikarenakan para *traveler* ingin melakukan *traveling* dengan tampilan yang *stylish* dan menarik tetapi tetap mempertahankan kenyamanan serta fungsi dari produk yang dinilai akan memudahkan mereka ketika sedang melakukan aktifitas *traveling*. Selain itu, saat ini terdapat Beragam jenis material dan penerapan teknik yang digunakan untuk menjadi bahan baku utama pembuatan aksesoris yang *crafty* dan memiliki elemen dekoratif seperti penerapan teknik *embroidery*, sablon, *puff* dan *hand-dyed powdery effect* sehingga produk tersebut dapat memiliki nilai jual yang tinggi.

Di Indonesia ada beberapa lokal *brand* yang menyumbang potensi besar didalam industri *fashion* khususnya aksesoris, salah satunya adalah Tigah Home yaitu sebuah lokal *brand* yang menjual aksesoris berupa tas dan alas kaki yang terinspirasi dari gaya hidup dan warisan tradisional Bali. *Brand* ini menerapkan pola dan bentuk geometris dengan mengkombinasikan 2 *tone* warna pada setiap produknya yaitu *earth* dan *bright colours*. *Brand* ini telah memiliki identitas yang kuat di mata masyarakat sehingga dapat dengan mudah di kenali, karena setiap tas dan alas kakinya menggunakan elemen dekoratif dari *tassel* dan goni (*jute/espadrille*) yang diterapkan menjadi sesuatu yang memiliki nilai *crafty* dan *handmade*. Sehingga fenomena ini memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi peluang bisnis baru di bidang aksesoris *fashion* sepatu dengan *embellishment* dekoratif yang dibuat secara *handmade* dan *crafty*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Adanya peluang menciptakan gaya alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu bagi *traveler milenial* mengingat adanya potensi pasar yang cukup besar.
2. Perlunya upaya melakukan eksplorasi lebih jauh dari segi teknik, material dan perancangan desain sehingga dapat menghasilkan alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu untuk menunjang kegiatan *traveler milenial*.

3. Adanya potensi pengembangan peluang bisnis baru terhadap produk *fashion* aksesoris sepatu untuk kegiatan *traveling*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menciptakan gaya alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu bagi *traveler milenial* mengingat adanya potensi pasar yang cukup besar?
2. Bagaimanakah upaya melakukan eksplorasi lebih jauh dari segi teknik, material dan perancangan desain sehingga dapat menghasilkan alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu untuk menunjang kegiatan *traveler milenial*?
3. Bagaimakah cara mengembangkan peluang bisnis baru terhadap produk *fashion* aksesoris sepatu dengan target *market traveler milenial*?

### **1.4 Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus kepada peluang menciptakan alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu bagi *traveler milenial* mengingat adanya potensi pasar yang cukup besar.
2. Menghasilkan eksplorasi baik dari segi teknik, material dan perancangan desain.
3. Membuat rancangan model bisnis sederhana terhadap produk *fashion* aksesoris dengan target *market traveler milenial*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penulis memberikan tujuan penelitian yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Menciptakan gaya alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu bagi *traveler milenial* dengan memanfaatkan pasar yang cukup besar dengan target *market* kaum milenial.

2. Menghasilkan eksplorasi aksesoris *fashion* sepatu pada penerapan material, teknik dan warna.
3. Memperluas pengetahuan tentang bisnis dibidang aksesoris *fashion* sehingga bisa membuat bisnis baru yang dapat diterima di pasar Indonesia.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penulis memberikan manfaat penelitian yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Terciptanya gaya alternatif terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu bagi *traveler milenial* yang dikhususkan untuk menunjang kegiatan *traveling*.
2. Terciptanya eksplorasi baru dari segi teknik, material dan perancangan desain,
3. Terciptanya model bisnis sederhana baru terhadap produk aksesoris *fashion* sepatu dengan target *market traveler milenial*.

### **1.7 Metodologi Penelitian**

Metode pemecahan masalah yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah metodologi kualitatif dan kuantitatif yaitu sebagai berikut :

#### 1. Observasi

penulis melakukan survei langsung ke beberapa toko yang menjual produk Tigah *Home* sehingga dapat merasakan secara langsung material dari produk tersebut. Selain itu, penulis juga melakukan observasi melalui media sosial *customer* Tigah *Home* tentang hobi, kegiatan, aktivitas, minat serta barang apa saja yang akan mereka kenakan saat melakukan kegiatan *traveling*.

#### 2. Studi Literatur

Penulis akan melakukan studi literatur dari buku-buku, e-book, jurnal dan tesis yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang akan diteliti, seperti tren *traveler milenial*.

### 3. Eksperimenatif

Penulis akan melakukan pengumpulan data melalui percobaan objek secara langsung, dengan menggunakan teknik pengolahan kain dan material, guna mendapatkan fakta dari produk yang akan dihasilkan.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penulis tentang penelitian yang akan diangkat, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi dan sistematika penulisan penelitian.

### 2. BAB II STUDI LITERATUR

Menjelaskan tentang studi literatur penelitian yang akan diangkat secara spesifik dan berasal dari sumber yang akurat.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan skematik tentang metode data yang akan di analisis di dalam penelitian, berupa hasil eksplorasi, data yang diperoleh, proses pengerjaan, serta pemecahan masalah selama waktu penelitian berlangsung.

### 4. BAB IV KESIMPULAN

Menjelaskan hasil akhir yang didapat dari penelitian, serta kendala, pemecahan masalah, penutup dan kesimpulan.