

BAB I

1.1 Latar Belakang

Peluang bisnis mode merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif sebagai penyumbang kedua terbesar bagi PDB Indonesia. Salah satu visi Indonesia adalah menjadi negara sejahtera melalui aspek pariwisata dan ekonomi kreatif. Indonesia memiliki hutan yang menduduki urutan ketiga terluas di dunia, mencakup hutan tropis dan sumbangan dari hutan hujan Kalimantan dan Papua. Menurut data *Forest Watch Indonesia* (FWI) pada 2013, ada sebanyak 82 hektar luas daratan Indonesia yang masih tertutup oleh hutan. Kondisi geografis di Indonesia yang memiliki banyak pulau dan melahirkan wisata alam yang melimpah menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan destinasi wisata alam cantik di dunia. Dukungan dari sumber daya alam yang melimpah pada era modern ini, dimana muncul fenomena *leisure economy* dilihat dari adanya gejala perubahan arah ekonomi dari yang tadinya bertumpu pada sektor produksi barang ke sektor industri jasa hiburan salah satu teori ekonomi kontemporer, oleh Linda Nazareth, 2007.

Fenomena tersebut membuktikan bahwa kebutuhan wisata terus meningkat ditambah dukungan dari alam sekitar. Melihat kondisi geografis dan kebutuhan wisatawan Indonesia, tren *flashpacker* merupakan salah satu tren *travelling* yang paling diminati pada era modern. *Flashpacker* sendiri merupakan jenis *travelling* seperti seorang *backpacker* yang ingin menikmati liburan dengan mementingkan pengalaman namun dengan gaya *modern*. Kedua fenomena ini menunjukkan bahwa *travelling* sendiri membutuhkan dorongan dari berbagai jenis industri untuk melengkapi kebutuhan dan gaya hidup seorang wisatawan. Salah satu bidang industri yang diperlukan oleh wisatawan adalah industri fashion, dimana industri ini harus mendukung kelengkapan gaya hidup seorang wisatawan melalui produk-produk fashion. Sehingga perancangan produk *leisurewear* dengan memanfaatkan kekayaan alam Indonesia secara tidak langsung ikut berpartisipasi mengenalkan sektor pariwisata melalui konsep *leisure economy*.

Beberapa *local brand* yang mendukung gaya berpakaian bagi wisatawan di Indonesia adalah Imaji Studio dan Suku Home. Kedua *brand* tersebut membuat produk yang mampu mendukung gaya berpakaian untuk *travelling* yang sederhana namun terlihat modern. Imaji Studio lebih memilih konsep membuat produk *basic* sederhana dengan memanfaatkan pewarna alam dan bahan natural untuk memberikan pakaian dengan tingkat kenyamanan yang tinggi. Sedangkan Suku Home terinspirasi dari produk-produk rumah tangga dikembangkan menjadi produk modern dengan mengusung unsur lokal dari sisi pewarna alam, produksi oleh pengrajin lokal dan bahan natural dari Indonesia. Kedua *brand* tersebut sama-sama mengusung pewarna alam dan bahan natural serta pembuatannya dengan *handmade* karena melihat potensi hasil alam yang melimpah dan keragaman budaya di Indonesia. Namun kedua *brand* ini belum terfokus membuat produk “*leisurewear*” atau produk yang memang dikhususkan untuk kebutuhan *travelling* dengan pengolahan motif berupa unsur lokal yang memiliki ciri khas Indonesia.

Pengembangan produk fashion untuk memenuhi kebutuhan *travelling* di negara tropis yang dengan wisata alam yang indah ini dapat diwujudkan sebagai bentuk inovasi pada produk fashion. Jenis produk *leisurewear* dilihat memiliki potensi tidak hanya untuk seorang *wisatawan* saja, namun melihat dari kondisi geografis, *leisure* dapat dipakai pada kondisi apapun baik saat musim kemarau maupun musim hujan sehingga dapat dikategorikan sebagai produk fashion yang fungsional. Pencapaian konsep pada *leisurewear* sendiri adalah dengan pengolahan eksplorasi *surface textile* untuk mencapai desain yang memiliki makna dengan tidak mengesampingkan kenyamanan dan sisi modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Adanya potensi kebutuhan fashion untuk wisatawan *flashpacker* di negara tropis.
2. Adanya peluang mengolah desain *leisurewear* dengan teknik *surface textile* pada pengolahan pewarna alam untuk wisatawan *flashpacker* di negara tropis.
3. Adanya peluang bisnis untuk berupa produk *leisurewear* sebagai pelengkap adanya *flashpacker* di negara tropis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan fashion seorang wisatawan *flashpacker* untuk *travelling* di negara tropis?
2. Bagaimana mengolah desain *leisurewear* dengan teknik *surface textile* pada pengolahan pewarna alam untuk wisatawan *flashpacker* di negara tropis?
3. Bagaimana rencana peluang bisnis dalam pengembangan produk *leisurewear* untuk wisatawan *flashpacker* di negara tropis?

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Material

Bahan yang digunakan untuk memproduksi *leisurewear* adalah bahan natural seperti *euca sateen* dan pewarna alam ekstrak dari beberapa tumbuhan.

2. Teknik

Teknik eksplorasi yang akan dikembangkan merupakan pengolahan pewarna dan eksplorasi celup rintang untuk mendapatkan sebuah warna tertentu.

3. Visualisasi pewarnaan

Batasan teknik pewarnaan pada penelitian ini adalah pengolahan dan pencampuran warna dari beberapa ekstrak untuk mencapai warna yang kuat, rata, tidak rata, dan warna-warna baru pada eksperimen.

4. Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini dibatasi pada produk *leisurewear*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari adanya penelitian ini adalah:

1. Mengoptimalkan sumber daya alam yang melimpah untuk mengolah produk baru berkualitas tinggi guna memenuhi kebutuhan fashion *travelling*.
2. Dapat menghasilkan produk *leisurewear* sesuai kebutuhan iklim tropis dengan kearifan lokal Indonesia.
3. Menciptakan pasar baru dengan produk *leisurewear* yang belum diketahui banyak orang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan produk–produk penunjang *flashpacker* yang inovatif sebagai pelengkap fashion *travelling*.
2. Memahami pengolahan tekstil dengan pewarna alam dan juga *surface textile* dengan mengutamakan unsur lokal dan kenyamanan produk.
3. Memaksimalkan peluang bisnis dibidang industri fashion berupa produk *leisurewear* dengan adanya fenomena *flashpacker* di negara tropis.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data. Tujuan dari dengan menggunakan metode kualitatif agar penulis dapat meningkatkan pemahaman terhadap urgensi dan fenomena yang ada.

mendapatkan informasi dari sumber literatur maupun observasi secara langsung, metode yang telah penulis lakukan atau akan dilakukan meliputi:

1. Studi literatur

Pengumpulan data melalui studi literatur dari berbagai sumber buku, *e-book*, jurnal, tesis, dan berbagai sumber yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian, seperti *leisurewear*.

2. Wawancara

Pengumpulan data lapangan berdasarkan narasumber terkait topik penelitian, atau beberapa narasumber yang melakukan *traveling* atau narasumber yang menjalankan bisnis diranah tersebut dan beberapa target lainnya.

3. Observasi

Pengumpulan data lapangan pada sumber sumber terkait topik penelitian secara langsung pada beberapa lokasi terkait topik penelitian dan observasi secara tidak langsung melalui internet untuk mengetahui perkembangan fenomena tren *flashpacker*, mengamati beberapa target market dan brand *referens* sebagai penunjang data penelitian.

4. Eksplorasi

Pengumpulan data uji coba pada percobaan objek secara langsung, dengan menggunakan teknik pengolahan kain guna mendapatkan fakta dari produk yang akan dihasilkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ditulis kedalam beberapa bab yang dimana setiap bab memiliki sub bab untuk menjelaskan penelitian yang dilakukan. Rangkaian bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penelitian.

BAB II STUDI LITERATUR

Menjelaskan studi literatur mengenai beberapa fakta pada topik penelitian sesuai dengan landasan teori yang jelas.

BAB III PROSES PERANCANGAN

Menjelaskan proses perancangan, tahapan eksplorasi dan hasil akhir yang diperoleh.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Menyimpulkan hasil penelitian dan juga saran.