

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara yang mempunyai daya tarik pariwisata tinggi baik dari wisata budaya alam, budaya, dan buatan. Hal tersebut didukung oleh naiknya angka indeks daya saing pariwisata Indonesia naik dilansir dari World Economic Forum (WEF). WEF menaikkan dua peringkat Indonesia dalam kategori Travel and Tourism Competitiveness Index (TTCI) pada 2019. Dilansir dari katalog BPS (2017) banyaknya persentase daya tarik sektor wisata alam di Indonesia sebanyak 17,95%, dimana wisata tirta menduduki peringkat pertama yakni 55,15% menunjukkan peringkat kedua sebanyak 55,15%.

Bindelle dan Larissa (2013) mengklasifikasikan kegiatan wisata alam ke dalam empat kelas yang berbeda yaitu: ekowisata, wisata minat khusus / wisata margasatwa, *hard adventure* dan *soft adventure*. Ada beberapa jenis kegiatan berbasis alam. Aktivitas berbasis alam adalah aktivitas yang berlangsung di udara terbuka; bisa di taman, taman, gunung dan hutan. Kegiatan wisata alam berlangsung di objek wisata alam, jika ada yang bisa ditawarkan. Aktivitas ini berkisar dari 'aktivitas lembut' hingga 'yang sulit'. Beberapa kegiatan *soft adventure* meliputi: mengamati burung, berkemah, dan melihat bintang, safari, memancing, fotografi alam, memetik bunga dan jamur, dan berburu, sedangkan kegiatan berbasis *hard adventure* meliputi panjat tebing, hiking gunung, trekking, arung jeram, kayak, alam Tur sepeda menuruni bukit, menunggang kuda, dan mengunjungi kemah hutan belantara. (Pariwisata New South Wales : 2012). Dalam kegiatan kemah wisata, dilakukan dengan cara tidur dengan cara menyusun tenda terlebih dahulu, dan memerlukan beberapa kelengkapan seperti peralatan memasak, *sleeping pads*, *sleeping bags*, *camp safety*. Dimana kegiatan tersebut biasa dilakukan di lingkungan perkemahan, taman nasional dan taman alam. Untuk tendanya terdiri dari berbagai macam ukuran, dari *family size* hingga *one person's tent* (Bindelle dan Larissa, 2013). Salah satu wisata alam yang menyediakan lingkungan perkemahan yakni di Rancaupas, Ciwidey, Bandung. Pengelola objek wisata Rancaupas yakni Aji Sulaeman (2016) menyatakan bahwa pada penghujung 2016, wisatawan melebihi target dari 70 ribu pengunjung menjadi 74 ribu pengunjung.

Saat kegiatan kemah wisata, banyak hal yang dilakukan seperti *bird watching, camping, and stargazing, safaris, memancing, nature photography, picking of flowers and mushrooms*, dan berburu , sementara kemah ekstrem seperti *rock climbing, mountain hiking, trekking, rafting, kayaking, nature-based downhill bicycle tours, horse-riding, and visiting a wilderness camp*.

Dengan adanya kegiatan kemah wisata tersebut, banyak *brand-brand* lokal yang menangkap peluang usaha tersebut, diantaranya *Humblezing, Save My Monday*, dan *Traveology*. *Brand-brand* tersebut merupakan produk yang dimana penggunaanya adalah orang-orang yang melakukan kegiatan wisata alam, salah satunya berkemah. Adanya hal tersebut merupakan peluang bagi penulis untuk merancang sebuah produk yang memiliki nilai guna yang sama dengan inovasi melalui stilasi motif sebagai inovasi pada produk.

Dari fenomena yang telah dipaparkan, penulis menangkap peluang untuk perancangan *ready-to wear* berupa *casual-outdoor-wear* yang cocok untuk dipakai dalam kegiatan berkemah dengan nilai estetika yang lebih unggul untuk pria . Dimana pada produk yang penulis buat, tetap memerhatikan kriteria dari produk *outdoor* dari jurnal *Clothing System for Outdoor Activities* oleh Morissey dan Rossi (2013). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk *casual outdoor wear* untuk pria atas dasar fenomena tren kemah wisata dan perancangan peluang bisnis dari perancangan produk *casual outdoor wear*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya fenomena tren kemah wisata sebagai peluang dalam pembuatan produk *casual outdoor wear*.
2. Adanya potensi pengembangan desain dari *casual outdoor wear* yang sudah banyak diproduksi pada umumnya oleh *local brand* bergaya *adventure*.
3. Adanya peluang bisnis perancangan produk *casual outdoor wear* untuk pria.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana variasi bentuk produk *ccasual outdoor wear* yang dirancang atas dasar tren kemah wisata?
2. Bagaimana bentuk pengembangan potensi desain dan fungsi yang dapat dikembangkan dari *casual outdoor wear* yang sudah banyak diproduksi pada umumnya oleh *local brand* bergaya *adventure*?
3. Bagaimana bentuk perancangan peluang bisnis dalam pembuatan produk *casual outdoor wear*?

1.4 Batasan Masalah

Dalam rangka memfokuskan penelitian ini, maka ditentukan batasan-batasan dalam penelitian ini yakni:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan desain *casual outdoor wear* sebagai bagian dari *outdoor wear*
2. Penelitian ini berfokus pada *target market* yakni pria urban berumur 24-30 tahun.
3. Penelitian ini berfokus pada fenomena munculnya kemah wisata.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang produk *menswear* berupa *casual outdoor wear* atas dasar tren kemah wisata.
2. Memberikan opsi untuk pakaian *casual outdoor wear* yang dapat dipakai dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memiliki nilai lebih baik dari segi fungsi maupun desain.
3. Merancang peluang bisnis untuk produk *casual outdoor wear*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Terciptanya produk *menswear* berupa produk *casual outdoor wear*.
2. Terdapatnya opsi untuk pakaian *casual outdoor wear* yang dapat dipakai dalam kehidupan sehari-hari.
3. Didapatnya peluang bisnis bidang *fashion* jenis *casual outdoor wear*.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Adapun dalam pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, studi literatur serta eksperimen dan untuk metode kuantitatif penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan survey pembagian kuisioner.

- Observasi
Dalam observasi, penulis akan melakukan berbagai kegiatan observasi di antaranya mengunjungi *event* bazaar seperti Brightspot, dan Pasar Oanc. Dan kegiatan menjelajahi situs *website* juga *instagram brand* Humblezing, *Save My Monday*, dan Traveology.
- Kuisioner
Dalam penelitian ini, penulis melakukan pembagian kuisioner terhadap *target market* untuk mendapatkan data mengenai pemilihan palet warna dalam mendesain, minat terhadap pemilihan produk *casual outdoor wear*, juga minat dan alasan *target market* untuk membeli produk yang telah dirancang penulis
- Studi literatur
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai sumber literatur berupa buku, jurnal dan beberapa dokumen dan informasi dari internet untuk memperkuat data. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data ini untuk mendapatkan data berkaitan pariwisata dan fenomena kegiatan *outdoor*. Dalam studi pustaka, penulis mengambil beberapa sumber yang

berkaitan dengan kemah wisata, pariwisata di Indonesia, dan metode perancangan bisnis.

- Eksperimen

Pada tahap eksperimen, peneliti melakukan beberapa proses kreatif dalam sketsa produk, eksplorasi pembuatan motif, eksplorasi teknik rekalatar, dan menempatkan unsur rupa.

1.8 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan memuat beberapa uraian secara garis besar dari isi penelitian yang diuraikan dalam tiap bab, yakni sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

- **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini memuat teori-teori pendukung dalam proses penelitian. Berisi mengenai definisi-definisi, teori-teori dasar dalam penulisan penelitian yang dikutip dari sumber penelitian.

- **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum, perancangan, eksplorasi, pra produksi dan hasil produk akhir.

- **BAB 4 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari penulis setelah melakukan penelitian.

- **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka memuat sumber data yang penulis peroleh untuk menyusun penelitian, baik dalam bentuk buku panduan, jurnal penelitian, artikel dari internet atau bentuk lainnya.