

BAB 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan kondisi geografis yang memiliki banyak pulau dan wisata alam. Dikutip dari laman *Rough Guides Ltd* asal Inggris, Indonesia sebagai salah satu negara dengan destinasi wisata alam paling cantik di dunia (Reza, 2019). Dukungan dari sumber daya alam yang melimpah di era modern ini menimbulkan fenomena *leisure economy* yaitu adanya gejala perubahan arah ekonomi dari yang awalnya bertumpu pada sektor produksi barang ke sektor industri jasa hiburan atau kesenangan (Linda, 2007). Kategori *leisure economy* semakin marak diminati menjadikan konsumsi masyarakat dengan tujuan mendapatkan kesenangan dan pengalaman seperti *traveling*.

Traveling memiliki jenis berdasarkan *trend* dan fenomena salah satunya yaitu *flashpacker*. Melihat kondisi geografis dan kebutuhan wisatawan Indonesia, *trend flashpacker* ini merupakan *trend traveling* yang paling diminati di era modern. *Flashpacker* sendiri merupakan jenis wisatawan seperti seorang *backpacker* yang ingin menikmati liburan dengan mementingkan pengalaman namun dengan gaya modern dan lebih terlihat modis dengan karakter yang berorientasi terhadap pengalaman dengan tujuan wisata yang spesifik seperti keindahan pantai. Dari fenomena tersebut menunjukkan bahwa wisatawan *flashpacker* butuh dorongan lebih terhadap kebutuhan produk fashion untuk melengkapi gaya berpakaian yang sesuai dengan kebutuhan akan *traveling*.

Produk fashion yang mendukung kelengkapan gaya hidup seorang wisatawan *flashpacker* mengarah kepada *leisurewear*. *Leisurewear* adalah pakaian informal yang dikenakan saat tidak bekerja misalnya pakaian untuk berakhir pekan atau hari libur, *leisurewear* merupakan tipikal busana yang cocok untuk *traveling* karena memiliki tingkat kenyamanan diluar ruangan. Adapun beberapa *brand* yang mengarah pada *leisurewear* adalah *brand* IMAJI Studio dan Suku Home. Kedua *brand* tersebut memiliki kesamaan yaitu menggunakan material kain dan pewarna alam tetapi IMAJI studio mengarah pada produk *leisurewear basic* yang masih

dapat dikenakan diberbagai waktu sedangkan Suku Home menjuru kepada produk *leisurewear* dengan kebutuhan *home wear*. Dari gambaran produk *leisurewear* terhadap *brand* IMAJI Studio dan Suku Home sebagian besar pengguna *leisurewear* mengenakan kemeja dengan kancing terbuka untuk dijadikan *outerwear* disaat *traveling*, dari kedua *brand* tersebut juga belum ada yang berfokus pada produk *outerwear*. *Outerwear* adalah batasan dasar pakaian, dengan maksud untuk dipakai diatas pakaian lainnya sebagai lapisan atau luaran (Poespo, 2018). Dari pengamatan tersebut sebagian besar wisatawan yang melakukan *traveling* menunjukkan *outerwear* adalah produk fashion yang wajib dibawa. Dari sini timbulah kecenderungan untuk dibutuhkannya desain *outerwear* yang lebih variatif agar dapat dikenakan khusus sebagai mana mestinya.

Melalui data dan fakta yang telah dipaparkan memberikan peluang untuk melakukan penelitian lebih lanjut berupa produk *leisurewear* sebagai *outerwear* dengan teknik *Tie Dye* dan sulam sebagai unsur dekoratif, yang berpotensi sebagai peluang usaha terhadap produk fashion untuk kebutuhan busana *travel wear* wanita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya peluang untuk memenuhi kebutuhan produk fashion *leisurewear* untuk wisatawan *flashpacker*.
2. Adanya potensi pengembangan produk dan desain *leisurewear* yaitu *outerwear* terhadap kebutuhan wisatawan *flashpacker*.
3. Adanya peluang usaha terhadap pengembangan produk fashion *outerwear* untuk melengkapi kebutuhan wisatawan *flashpacker*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis dapat merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana produk fashion yang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan *flashpacker*?
2. Bagaimanakah pengembangan produk dan desain *outerwear* terhadap kebutuhan wisatawan *flashpacker*?
3. Bagaimana peluang usaha untuk memasarkan produk *outerwear* yang diperuntukan untuk wisatawan *flashpacker*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Material yang digunakan merupakan material *non-wooven* yang natural dikarenakan material *non-wooven* memiliki fleksibilitas sehingga nyaman digunakan.
2. Menggunakan pewarna alam jambal dan fiksasi kapur.
3. Hasil penelitian berupa produk *outerwear* dengan modifikasi desain.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh referensi produk fashion *outerwear* untuk kebutuhan wisatawan *flashpacker*.
2. Memperoleh pengelompokan *leisurewear* dengan inovasi desain produk *outerwear*.
3. Sebagai referensi strategi bisnis dengan konsep bahan dan pewarna alam.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu referensi *brand* fashion yang memproduksi produk *outerwear*.
2. Menjadi salah satu *brand* yang fokus pada produk *outerwear* yang menggunakan bahan dan pewarna alam.
3. Menambahkan referensi strategi potensi bisnis *leisurewear* untuk wisatawan *flashpacker*.

1.7 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode kualitatif dan kuantitatif dengan ini meliputi beberapa cara yaitu :

1. Studi Literatur
Melakukan studi literatur meliputi buku dan jurnal untuk mendapatkan data mengenai *leisure economy*, *flashpacker* dan *outerwear*
2. Observasi Lapangan
Melakukan kunjungan ke *pop up store* Imaji Studio, toko kain dan juga melalui sosial media untuk mendapatkan data tentang material, produk dan pengemasan yang ada di pasaran.
3. Wawancara dan Survei
Melakukan wawancara bersama pemilik *brand* Imaji Studio dengan tujuan mengetahui teknik dan proses pembuatan busana yang menggunakan kain dan pewarna alam, serta melakukan survei melalui kuesioner kepada target market potensial.
4. Eksperimentatif
Melakukan eksperimen pewarna alam jambal dengan fiksator tunjung dan kapur pada kain alami lyco linen.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam hal memahami tulisan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang mengemukakan latar belakang penelitian dengan pemaparan identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan hasil penelitian.

Bab II Studi Literatur meliputi landasan teori yang menunjang penulisan sejarah tentang *leisurewear*, wisatawan *flashpacker*, serta penjelasan mengenai peluang usaha dan potensi yang ada untuk digunakan sebagai eksplorasi penelitian.

Bab III Perancangan dan Implementasi menerangkan tentang analisa, desain *outerwear*, eksplorasi pewarna alam, serta perancangan produk akhir yang dijelaskan secara terstruktur langkah demi langkah sehingga hasil yang diperoleh tidak menyimpang dari tujuan awal penelitian.

Bab IV Pengumpulan dan Pengolahan Data menerangkan tentang kesimpulan dari perancangan serta saran dan rekomendasi untuk menghasilkan produk yang lebih maksimal.