

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus baru yang pertama kali ditemukan di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019 (World Health Organization, 2020). Sehingga terjadi pandemi covid-19 membuat perubahan yang signifikan disegala hal. Pemerintahan menerapkan aturan PSBB (pembatasan social skala besar) guna memutuskan rantai penyebaran covid-19, serta kebiasaan baru berupa bekerja WFH (*work from home*) dan bersekolah SFH (*school from home*). Adanya pandemi covid-19 kecenderungan masyarakat yang sudah lama menerapkan gaya hidup sehat semakin konsisten dalam melakukannya. Gaya hidup sehat membuat adanya perilaku individu yang menyejahterakan badan, jiwa dan sosialnya untuk hidup yang produktif. Gaya hidup sehat biasanya dimulai dari memperhatikan makanan yang masuk kedalam tubuh yang dapat berdampak baik terhadap diri sendiri ataupun lingkungan. Gerakan *slow food*, mengedepankan kualitas produk yang baik, bersih dan adil dalam konsumsi, distribusi dan produksinya. Individu yang sudah lama melakukan gaya hidup sehat dengan konsep ini cenderung memikirkan dampak yang akan dihasilkan dari apapun yang mereka lakukan.

Dalam bidang *fashion* konsep serupa dilakukan oleh gerakan *slow fashion*, menurut Greta Eagen (2014) *slow fashion* mengidentifikasi dan membuat beberapa *classic pieces* yang tidak akan ketinggalan zaman dan secara terus menerus digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Fenomena pandemi covid-19 yang membuat masyarakat banyak beraktifitas di rumah memicu produsen *fashion* lokal untuk memproduksi pakaian *loungewear*.

Hasil riset awal terhadap kebutuhan produk pakaian anak dapat dilihat bahwa konsep *slow fashion* sudah mulai diterapkan dan diturunkan oleh orangtua terhadap anaknya, dengan adanya kesadaran dan tanggung jawab secara sosial dan

ekonomi, maka banyak orangtua memutuskan untuk memberikan pakaian kepada anak-anaknya dengan lebih besar dari usia semesttinta atau memakai warisan pakaian dari saudara terdekat. Melihat adanya kebutuhan pakaian anak sesuai dengan usia anak-anak yang mengadaptasi pola hidup sehat ataupun *slow fashion* ini, peneliti bermaksud untuk membuat produk *fashion* anak menggunakan teknik *all sized* dan *loose fitted design*. Hal ini dilihat memiliki potensi dalam pengembangannya untuk dijadikan peluang usaha baru.

Berdasarkan fenomena dan masalah yang terjadi, penelitian ini melihat adanya peluang untuk merancang koleksi pakaian anak-anak yang tetap berpedoman pada konsep *slow fashion* namun tetap memperhatikan ukuran yang sesuai. Adanya peluang uasaha besar dengan membangun *brand* pakaian anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat dengan menerapkan teknik *all sized / loose fitted design* yang sesuai dengan konsep *slow fashion*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan pakaian anak yang mengusung konsep *slow fashion* untuk anak-anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat.
2. Adanya peluang bisnis pada pakaian anak yang mengusung konsep *slow fashion* untuk anak-anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang pakaian yang mengusung konsep *slow fashion* untuk anak-anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat?
2. Bagaimana perancangan model bisnis pakaian yang mengusung konsep *slow fashion* untuk anak-anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancang pakaian anak pada usia 4-6 tahun.
2. Perancangan pakaian anak disesuaikan untuk anak-anak yang berkegiatan dirumah atau *loungewear*
3. Penggunaan material kain pada pakian anak dibatasi dengan menggunakan konsep *slow fashion* yaitu material kuat, tahan lama serta berbahan dasar serat alam seperti kain tencel 100%.
4. Eksplorasi yang diaplikasikan pada rancangan busana berupa teknik bordir emblem atau *embroidery patches*.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang pakaian yang mengusung konsep *slow fashion* untuk anak-anak yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat.
2. Membuat rancangan model bisnis pakaian anak yang mengusung konsep *slow fashion* yang mengadaptasi pola gaya hidup sehat.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memenuhi kebutuhan konsumen pakaian anak –anak *loungewear*, yang mengusung konsep *slow fashion* namun tetap memperhatikan ukuran yang sesuai
2. Dapat menjadi peluang bisnis pakaian anak *loungewear* dengan material dan garis rancang yang sesuai kebutuhan konsumen.

I.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data. Tujuan penulis menggunakan metode ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman secara mendalam terhadap masalah yang akan diteliti sertadta yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa huruf, kata dan gambar. Lingkup yang diteliti pada penelitian ini merupakan situasi alamiah, sehingga dengan metode kualitatif, penulis dapat lebih efektif untuk mendapatkan informasi melalui interaksi dari berbagai sumber secara literatur maupun observasi langsung, metode yang telah penulis lakukan atau akan dilakukan meliputi :

1. Observasi

Penulis akan melakukan pengamatan secara tidak langsung melalui internet untuk mengetahui perkembangan fenomena tren gaya hidup sehat yang melakukan *slow food* dan *slow fashion*, mengamati kecenderungan masyarakat yang menjadi *target market*, mengamati *brand fashion* lokal yang menjadi *brand* referensi.

2. Studi literatur

Penulis akan melakukan studi literatur dari buku- buku, *e-book*, jurnal, tesis dan disertasi yang sekiranya memiliki keterkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti peluang bisnis/ *business model*, tren gaya hidup sehat, konsep *slow food*, konsep *slow fashion*, dan *design loungewear*.

3. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara terhadap narasumber yang berkaitan atau telah menjalankan tren gaya hidup sehat, narasumber yang telah menjalankan bisnis diranah tersebut dan beberapa *target* sasaran

4. Eksplorasi

Penulis akan melakukan pengumpulan data melalui percobaan objek secara langsung, dengan menggunakan teknik bordir emblem atau *embroidery patches*.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut:

FENOMENA

Pada masa pandemi masyarakat banyak beraktifitas dirumah sehingga penggunaan pakaian rumah meningkat.

URGENSI MASALAH

Kebutuhan pakaian anak yang mengadaptasi gaya hidup sehat dengan mengusung konsep *slow fashion*.

TUJUAN

Mengembangkan produk *fashion* pakaian anak dan merencanakan peluang bisnisnya.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif: studi literatur, wawancara, kuesioner dan observasi

ANALISA PERANCANGAN

Berkonsep *slow fashion* dengan penggunaan bahan ramah lingkungan, *local content* buah-buahan lokal khas Indonesia, teknik *all sized design, loose fitted* dan bernuasa soft

KESIMPULAN SEMENTARA

Penggunaan pakaian anak yang mengadaptasi gaya hidup sehat dengan mengusung konsep *slow fashion* belum maksimal, dan akan dilakukan pengenalan ragam bentuk buah lokal pada aksesoris pakaian.

I.9 Sistematika Penulisan

Kerangka penulisan secara garis besar terbagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan dan menjabarkan gambaran secara umum terkait masalah yang diangkat, menjelaskan focus permasalahan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta metode pengumpulan data yang digunakan.

BAB II STUDI LITERATUR

Memaparkan dan menjelaskan teori secara relevan yang dapat digunakan sebagai acuan dan panduan dalam penelitian fenomena serta permasalahan yang diambil.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Menjelaskan hasil data yang diperoleh dari sampel penelitian dan data analisa *brand* pembandingan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan, proses produksi, konsep *merchandising*, hingga penerapan visual yang sudah teraplikasi pada media tujuan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan kesimpulan hasil akhir serta saran dari penelitian yang telah dilakukan