

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

COVID-19 yang melanda sebagian besar negara di dunia membuat umat manusia berada dalam kecemasan mendalam mengenai keamanan dan kesehatan secara global. WHO menyatakan bahwa pandemi COVID-19 bukan hanya permasalahan kesehatan, melainkan telah menjadi permasalahan multi-sektoral, seperti di bidang ekonomi, sosial, politik, pendidikan, hingga psikologis (WHO, 2020). Penyebaran penyakit ini telah memberikan dampak luas serta perubahan besar tata cara kehidupan dan kegiatan manusia sehari-hari. Perubahan besar terjadi hampir ke seluruh lini kelompok sosial masyarakat, termasuk kelompok masyarakat gaya hidup bebas. Gaya hidup bebas dianut oleh sekelompok masyarakat yang tidak terpatok kepada aturansosial atau norma sosial tertentu, berbasis kepada gaya hidup, prinsip hidup, dan opini pribadi. Masyarakat gaya hidup bebas memiliki ragam kehidupan yang fleksibel, kebanyakan dari mereka adalah pekerja *freelance* yang menetap di kota multikultural dimana wujud gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya dijabarkan ke dalam bentuk pandangan hidup dan juga tentang ideologi, berakhir pada konteks kompleks aktivitas atau tindakan terpola. Masyarakat gaya hidup bebas memiliki pola hidup *live balance* antara kehidupan pekerjaan serta kegiatan bersenang-senang.

Hal tersebut cukup kontradiktif terhadap kegiatan yang sering dilakukan sewaktu pandemi COVID-19 ini belum terjadi. Contoh polemik yang dirasakan yaitu budaya kegiatan *night party* seperti *clubbing* dan *live music*. Sebagian besar masyarakat masih melakukan kegiatan ini secara normal untuk menyeimbangkan pola hidupnya (*live balance*) sebagaimana hasil wawancara kepada 7 narasumber terpilih pelaku gaya hidup bebas yang dilakukan, COVID-19 menghasilkan suatu tata kehidupan dan bentuk kegiatan baru dalam gaya hidup atau *personal lifestyle*. Selain wawancara, penulis juga melakukan observasi di *event live music*. *Live music* lebih banyak menyajikan musik yang lebih pelan dan santai seperti *deep house*.

Berdasarkan hasil kesimpulan observasi dan wawancara, didapatkan kata kunci mengenai kebutuhan produk *fashion* untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*, yaitu fleksibel dan eksklusif. Sebagaimana karakter musik *deep house* yang memiliki ritme ketukan lebih santai untuk berdansa, karakter fleksibel menjadi kata kunci yang tepat untuk diterapkan di potongan pola produk serta pemilihan material yang digunakan. Kesan eksklusif perlu ditampilkan sebagaimana *deep house* adalah musik yang lebih lambat dengan penampilan yang halus karena tidak adanya klimaks diantara ritme menjadikannya metafora yang lebih dewasa, sensual, dan eksklusif daripada genre musik dansa elektronik lainnya. Potensi pengembangan tersebut menghasilkan sebuah potensi perancangan peluang bisnis produk *fashion* bagi wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house* bagi wanita yang mengadaptasi gaya hidup bebas.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang disimpulkan sebagai berikut, yaitu :

1. Adanya potensi pengembangan produk *fashion* wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*
2. Adanya peluang perancangan bisnis untuk produk *fashion* wanita yang menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disimpulkan sebagai berikut, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan produk *fashion* wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house* ?
2. Bagaimana perancangan peluang bisnis untuk produk *fashion* wanita yang menikmati acara *live music* dengan genre *deep house* ?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang disimpulkan sebagai berikut, yaitu :

1. Produk yang direalisasikan berupa produk *ready to wear* berbentuk gaun

2. Material yang digunakan adalah kategori banan satin dengan nama *marloth double sateen*
3. Segmentasi pasar yang dituju yaitu wanita yang mengadaptasi gaya hidup bebas yang rutin mengunjungi acara *live music* dengan genre *deep house* rentang usia dewasa yang tinggal di multikultural dan metropolitan

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang disimpulkan sebagai berikut, yaitu :

1. Menghasilkan pengembangan produk *fashion* wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*
2. Membuat perancangan peluang bisnis untuk produk *fashion* wanita yang menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang disimpulkan sebagai berikut,yaitu :

1. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi, pengetahuan, serta pengamatan obyektif mengenai kebutuhan produk *fashion* bagi wanita yang mengikuti acara *live music* dengan genre *deep house*
2. Bagi wanita pelaku gaya hidup bebas, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan inovasi pengayaan dalam berpenampilan pada acara *live music* dengan genre *deep house*

1.7. Metodologi penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan sebagai berikut, yaitu :

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Narasumber terpilih yaitu masyarakat dengan gaya hidup bebas yang berjumlah 7 orang dari profesi bidang kerja yang berbeda dengan rentang usia 23 tahun - 26 tahun, berdomisili di kota

multikultural dan urban (Jakarta dan Bandung). Tujuan wawancara terhadap narasumber terpilih adalah mendapatkan data mengenai pemahaman gaya hidup bebas, karakter dan hobi, jadwal dan kegiatan sehari-hari, lokasi dan tempat yang sering dikunjungi, dan kecenderungan *fashion* yang digunakan.

2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Observasi yang dilakukan ke tempat *night club* seperti klub malam dan *live music bar*. Tujuan data yang didapatkan adalah perbedaan signifikan antara protokol kesehatan yang diberlakukan di tempat klub malam dan *livemusic*. Observasi klub malam yang dilakukan yaitu di Southbank Club Bandung yang terletak di Jl. Sumatera No.5-7, Braga, Kec. Sumur Bandung. Sedangkan observasi *live music* yang dilakukan yaitu di Warunk Uyenk terletak di Jl. Sulanjana no.7, Tamansari, Kec. Bandung Wetan. Kedua observasi tempat tersebut dilakukan di bulan November 2020. Lalu, dilakukan observasi tempat ke Mirror Lounge & Club yang terletak di Jln. Petitengget No.106, Kerobokan Kelod, Kec. Kuta Utara, Kab. Badung, Bali pada bulan Januari 2021.

3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Studi literatur yang dilakukan yaitu melalui sumber data buku, jurnal, literatur *online*, berita *online*, untuk mendapatkan data obyektif mengenai pemahaman mengenai pandemi COVID-19, gaya hidup bebas, *live music*, *fashion* & klasifikasi busana pesta, teknik eksplorasi, unsur rupa & prinsip seni rupa, peluang bisnis & *business model canvas*.

1.8. Kerangka Penelitian

Kerangka penulisan sebagai berikut, yaitu :

Fenomena

Pelaku gaya hidup bebas menikmati acara *live music* untuk menyeimbangkan pola hidupnya (*live balance*) sehingga adanya potensi pengembangan produk *fashion* untuk mendukung kegiatan tersebut

Urgensi Masalah

1. Bagaimana pengembangan produk *fashion* wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house* ?
2. Bagaimana perancangan peluang bisnis untuk produk *fashion* wanita yang menikmati acara *live music* dengan genre *deep house* ?

Tujuan

1. Menghasilkan pengembangan produk *fashion* wanita untuk menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*
2. Membuat perancangan peluang bisnis untuk produk *fashion* wanita yang menikmati acara *live music* dengan genre *deep house*

Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu kualitatif secara deskriptif berdasarkan analisa dari hasil rangkuman wawancara serta observasi

Eksplorasi Awal	Eksplorasi Lanjutan	Eksplorasi Terpilih
<ul style="list-style-type: none"> • Adanya potensi material yang pas untuk karakter yang dibutuhkan yaitu satin • Pembuatan desain awal • Eksplorasi teknik <i>hand- painting</i> diatas material kain 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya potensi penggunaan payet untuk <i>hand stitches</i> • Pemilihan desain yang akan diproduksi • Perbaikan eksplorasi <i>hand- painting</i> diatas dan <i>hand stitches</i> material kain 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>hand- stitches</i> melalui jarak payet yang dibuat lebih dekat dan penuh • Produksi desain terpilih sekaligus eksekusi eksplorasi terpilih

Analisa Perancangan

1. Perancangan produk *ready to wear* menggunakan prinsip kesatuan yang menekankan harmoni dalam menghasilkan sebuah komposisi sebagaimana karakter genre *deep house* sendiri
2. Perancangan produk akan terfokus kepada pola gaun yang fleksibel menggunakan material satin serta eksklusif melalui teknik *hand stitches* dan *hand painting*
3. Potensi perancangan peluang bisnis produk *ready to wear* dengan karakter yang tepat melalui inovasi pengayaan dalam berpenampilan pada acara *live music* dengan genre *deep house* bagi wanita

Konsep Perancangan

Konsep perancangan terinspirasi dari fenomena sunset padang pasir yang menimbulkan semburat warna hangat karena adanya spektrum warna alami jika terkena cahaya, berkesinambungan dengan analisa perancangan material produk yaitu bahan satin jika diberikan pantulan cahaya akan menimbulkan spektrum warna alami dari kain itu sendiri. Tekstur pasir juga halus dan gampang jatuh sebagaimana satin memiliki sifat lentur, halus, dan jatuh.

Kesimpulan

Perancangan desain dihasilkan melalui potongan gaun pesta malam dengan pola yang mengikuti bentuk tubuh (*fit to boy*) agar pengguna merasa lebih fleksibel serta menghasilkan metafora yang lebih dewasa, sensual, dan eksklusif.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai berikut, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini berisi pemahaman mengenai pandemi COVID-19, gaya hidup bebas, *live music, fashion &* klasifikasi busana pesta, teknik eksplorasi, unsur rupa & prinsip seni rupa, peluang bisnis & *business model canvas*.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisi data wawancara dan observasi, hasil eksplorasi serta data hasil analisa perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi kuisisioner perancangan, desain produk serta produk akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.