

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Gaya hidup sehat telah menjadi *trend* di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Gaya hidup sehat ialah sikap serta aktivitas yang berkaitan dengan upaya mempertahankan serta meningkatkan kesehatan. Gaya hidup sehat bisa dicoba dengan metode mengkonsumsi santapan yang proporsional, pola aktivitas ataupun berolahraga secara disiplin, tidur yang lumayan sehingga setiap orang bisa terbebas dari penyakit (Suryanto, 2011 : 78). Faktor- faktor kesehatan jadi pemicu perpindahan pola konsumsi publik, terdapatnya anggapan tentang mutu serta keamanan bisa berakibat pada kesehatan (Regmi, 2011). Dalam pelaksanaannya, gaya hidup sehat tidak hanya berkaitan dengan pola makan dan kesehatan fisik, tetapi juga dengan kegiatan lain yang mempengaruhi kesehatan mental, dan juga sadar akan apa yang mereka gunakan sehari-hari. Usaha dalam memenuhi kebutuhan tren gaya hidup juga mempengaruhi tren dalam berpakaian, pelaku gaya hidup sehat biasanya lebih sadar akan kualitas, keamanan, dan kesehatan juga cenderung tertarik pada pakaian yang *minimalist* dan ramah lingkungan. Menurut Thalita Jacinda (2017), *minimalist* adalah upaya menerapkan gaya hidup yang sederhana tetapi benar-benar berkualitas.

Merespon kebutuhan pelaku gaya hidup sehat sebagai konsumen yang menyukai pakaian dengan potongan yang *loose* dan *minimalist*, memicu produsen untuk memproduksi busana *leisurewear* dengan potongan yang *minimalist* untuk memudahkan konsumen dalam memadupadankan pakaian dengan harapan konsumen dapat mengurangi tindakan *impulsive buying* yang dinilai dapat berpengaruh juga pada lingkungan dalam jangka panjang. Pakaian *leisurewear* sendiri memiliki ciri khas model yang sederhana , nyaman , *informal* dan praktis (A.A. Riyanto, 2003:160). Namun, upaya produsen dalam membuat pakaian *minimalist*, dirasa kurang cukup untuk mengurangi *impulsive buying* yang dilakukan oleh konsumen. Menurut Bayley dan Nancarrow (1998) *impulsive buying* adalah perilaku pembelian yang tiba-tiba, memaksa, dan kompleks secara hedonis di mana kecepatan proses keputusan impuls menghalangi pertimbangan

dari pilihan-pilihan alternatif yang bijaksana. Menurut survei yang telah dilakukan penulis yang ditujukan kepada wanita dewasa, kebanyakan dari mereka melakukan *impulsive buying* karena tidak mau terlihat memakai pakaian yang sama lebih dari sekali dan alasan lainnya karena pakaian tersebut sudah ketinggalan zaman.

Berdasarkan fenomena dan masalah yang ada, penulis akan memanfaatkan peluang untuk merancang *essential clothing* untuk *capsule wardrobe* dengan kategori busana *leisurewear*. *Essential clothing* adalah pakaian *basic minimum* yang mutlak diperlukan dan sangat diperlukan dalam lemari pakaian setiap orang terutama pada *capsule wardrobe*. Menurut Hsiao dan Grauman (2018) *capsule wardrobe* adalah satu set pakaian yang dapat dirangkai menjadi beberapa tampilan yang kompatibel secara visual. Selain itu, penulis juga akan mengembangkan potensi tersebut untuk dijadikan peluang usaha baru, dengan merancang brand busana *leisurewear* yang menggunakan material kain berbahan dasar serat alam berwarna putih polos. Penggunaan kain berwarna putih polos tanpa motif bertujuan agar kain dapat di eksplorasi menggunakan teknik pewarnaan alam, sebagai unsur dekoratif untuk meningkatkan nilai jual pada busana *leisurewear* tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

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

1. Adanya kebutuhan produk *basic leisurewear* pada *capsule wardrobe* untuk memenuhi gaya hidup sehat wanita
2. Adanya perencanaan bisnis untuk mengembangkan produk *leisurewear* untuk wanita dengan gaya hidup sehat

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ada beberapa rumusan masalah yang bisa diangkat, yaitu:

1. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan produk *basic leisurewear* pada *capsule wardrobe* untuk wanita dengan gaya hidup sehat?

2. Bagaimana perencanaan bisnis dalam pengembangan produk *leisurewear* untuk wanita dengan gaya hidup sehat?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Material
Material yang digunakan untuk memproduksi *leisurewear* adalah material *organic* seperti linen dan katun juga ekstrak pewarna alam.
2. Teknik
Teknik kriya yang akan dikembangkan adalah pengolahan dan eksplorasi pewarna alam untuk mendapatkan sebuah warna dan corak tertentu.
3. Produk
Produk yang dihasilkan pada penelitian ini dibatasi pada produk busana *leisurewear*.
4. Perencanaan Bisnis
Perencanaan bisnis yang dapat dikembangkan adalah pengembangan busana *leisurewear* yang berkonsep *minimalist* dan juga *timeless* yang ditujukan untuk wanita dengan gaya hidup sehat.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang produk *basic leisurewear* pada *capsule wardrobe* untuk memenuhi kebutuhan wanita dengan gaya hidup sehat
2. Membuat perencanaan bisnis untuk mengembangkan produk *leisurewear* untuk konsumen wanita dewasa dengan gaya hidup sehat.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat merancang produk *leisurewear* dengan konsep *sustainable fashion* untuk wanita yang mengadaptasi gaya hidup sehat
2. Menambah pengetahuan tentang konsep *sustainable fashion* terhadap busana *leisurewear* yang dirancang untuk wanita dengan gaya hidup sehat

3. Para wanita dengan gaya hidup sehat terpenuhi untuk memiliki busana *leisurewear* dengan konsep *sustainable fashion*.

I.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode kualitatif. Metode pengumpulan data yang dipraktikkan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Penulis akan melakukan observasi langsung dan tidak langsung (*online*) pada *brand-brand* yang memiliki konsep serupa dengan *brand* yang akan penulis buat, pengamatan akan berfokus pada material, teknik, dan *design*.

2. Studi Literatur

Penulis akan melakukan studi literatur melalui buku, jurnal, tesis yang memiliki keterkaitan terhadap objek yang dikaji seperti busana *leisurewear*, trend gaya hidup sehat dan teknik kriya yang akan digunakan.

3. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara terhadap narasumber yang berkaitan dengan teknik tekstil pewarna alam.

4. Eksplorasi

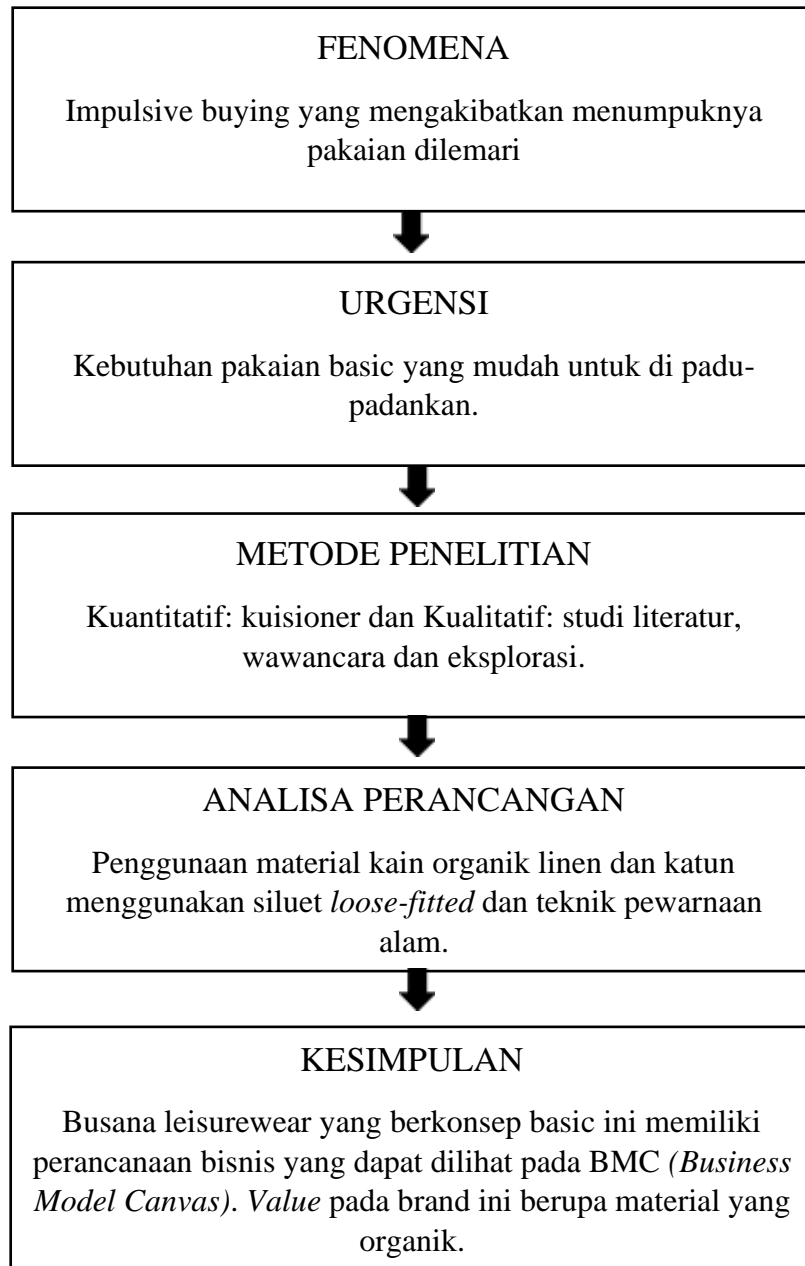
Penulis akan melakukan pengumpulan data uji coba dengan percobaan objek secara langsung pada material yang akan digunakan dengan teknik tekstil pewarna alam.

5. Kuisisioner

Menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang sesuai dengan target yang dituju, Kuisisioner disebar untuk mengetahui kebutuhan berpakaian seperti apa yang dibutuhkan.

I.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah sebagai berikut:



Bagan I. 1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

I.9 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

Pendahuluan mencakup latar belakang masalah yang menjelaskan alasan utama untuk melakukan penelitian ini. Kemudian pendahuluan terdiri dari identifikasi masalah, rumusan masalah terkait penelitian ini. Selain itu termuat batasan masalah yang menjelaskan batasan-batasan topik penelitian agar penelitian ini tidak terlalu luas. Berikutnya tujuan dan manfaat penelitian yang berisikan tujuan utama penelitian ini serta efek positif penelitian ini. Pada pendahuluan terdapat metodologi penelitian yang menjelaskan metode apa yang dipakai dalam penelitian ini.

BAB II STUDI LITERATUR

Menjabarkan secara detail berdasarkan data yang telah diperoleh menggunakan berbagai metode penelitian terkait topik permasalahan yang diambil.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Menjabarkan hasil yang diperoleh dari data primer seperti observasi dan wawancara, serta data sekunder yang diperoleh dari data-data yang telah ada untuk mendukung data primer. Selanjutnya memaparkan hasil dari eksplorasi dan analisa dari proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN RANCANGAN PELUANG USAHANYA

Menjelaskan secara jelas konsep dari perancangan, analisa terhadap brand pembanding, desain dari produk yang dirancang dan visualisasi akhir dari produk.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan rangkuman terkait penelitian yang telah dilakukan, sedangkan saran ialah rekomendasi dari penulis untuk peneliti selanjutnya.