

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya *brand* lokal disebabkan oleh masyarakat Indonesia yang mulai menghargai produk lokal (Hendradi, 2020). Munculnya penggunaan *hashtag* #LocalPride menjadi sebuah fenomena kebangkitan produk lokal di bidang fashion, khususnya di Indonesia (Harfiansyah dan Djuwita, 2021). *Hashtag Local Pride* Indonesia merupakan media informasi yang memiliki gerakan untuk mendukung *brand* lokal melalui platform media sosial, yaitu Instagram (Harfiansyah dan Djuwita, 2021). Gerakan tersebut dilakukan dengan cara mengunggah foto dan video sebagai bentuk dorongan dari para pelaku industri lokal kepada masyarakat Indonesia. Para pelaku industri lokal menyajikan pilihan produk fashion dengan kualitas yang baik, seperti dari segi visual dan desain yang unik sehingga masyarakat memiliki ketertarikan untuk membeli dan memakai produk lokal. Diantara banyaknya *brand* lokal yang sedang berkembang, Sugacoat Studios menjadi salah satu *brand* yang ikut merasakan fenomena kebangkitan produk lokal tersebut.

Sugacoat Studios merupakan sebuah *brand* lokal yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Berdiri sejak tahun 2021 yang fokus memproduksi tas khusus untuk anak-anak dengan kategori usia, mulai dari usia taman kanak-kanak hingga remaja. Produk fashion yang telah diproduksi oleh *brand* Sugacoat Studios diantaranya adalah tas, topi, dan mini *wallet*. Sugacoat Studios merupakan *brand* lokal yang mengusung konsep aktivitas di luar rumah dengan karakter yang *cheerful*, *colorful*, *fun*, dan *playful*. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* dari *brand* Sugacoat Studios, didapatkan kebutuhan pengembangan varian desain produk baru berupa *outerwear* dengan jenis jaket untuk anak-anak. Pengembangan tersebut dibutuhkan sebagai pelengkap dalam berpenampilan untuk anak-anak ketika beraktivitas di luar rumah.

Seperti yang dilansir oleh *Hypeabis* (2022) jenis *outerwear* yang umum digunakan di Indonesia adalah jaket *anorak* dengan ragam material seperti denim,

kulit, bulu sintetis, wol, dan *quilt*. Hal ini karena jaket *anorak* memiliki karakter desain mirip seperti parka namun lebih *simple* dan *casual*. Jaket *anorak* adalah jaket *pullover* yang dilengkapi *hoodie* dengan bukaan depan berupa *zipper* atau *snap button* (Koester dan Bryant 1991:31). Jaket *anorak* memiliki ciri khas dalam desain, yaitu berupa pengaplikasian *color block*. Sederhananya, *color block* merupakan permainan warna, tetapi dapat didefinisikan dengan memilih dua warna atau lebih pada satu *look* dengan cara yang tertata, seperti yang dilansir oleh Popbela.com (2023) dalam artikel tampil *stand out* dengan busana *color block*.

Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil observasi yang telah dilakukan pada *brand* anak lainnya seperti *Maison Elmesa* dan *Little Puca*, salah satu koleksi mereka yaitu jaket *anorak* memiliki *style casual* dengan penerapan tema *color block*. Berdasarkan hal tersebut juga, jaket *anorak* memiliki potensi untuk dilakukan pengembangan varian desain produk baru dengan penerapan tema *color block* untuk *brand* Sugacoat Studios. Oleh karena itu, ditemukan adanya peluang untuk dilakukan pengembangan varian desain *outerwear anorak* untuk anak-anak yang sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan pengembangan varian desain produk baru berupa *apparel*.
2. Adanya kebutuhan pengembangan varian desain *outerwear anorak* anak untuk *brand* Sugacoat Studios.
3. Adanya potensi untuk menerapkan tema *color block* pada produk *outerwear anorak* anak untuk *brand* Sugacoat Studios dengan metode *SCAMPER*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan variasi bentuk produk yang dirancang untuk *brand* sugacoat studios?

2. Bagaimana pengembangan varian desain *outerwear anorak* anak yang sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios?
3. Bagaimana pengembangan dan penerapan tema *color block* pada produk *outerwear anorak* anak untuk *brand* Sugacoat Studios dengan metode *SCAMPER*?

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Subjek penelitian ini yaitu *brand* Sugacoat Studios yang berlokasi di Bandung. Dengan fokus melakukan pengembangan varian desain produk baru.
2. Membuat *outerwear* berupa jaket *anorak* untuk anak-anak.
3. Menerapkan tema *color block* sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios dengan metode *SCAMPER*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi kebutuhan *brand* Sugacoat Studios dengan melakukan pengembangan varian desain produk baru.
2. Memenuhi kebutuhan *brand* Sugacoat Studios dengan melakukan pengembangan desain *outerwear anorak* untuk anak-anak.
3. Menciptakan *outerwear anorak* untuk anak-anak dengan menerapkan tema *color block* sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios dengan metode *SCAMPER*.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Terpenuhi kebutuhan pengembangan varian desain produk baru untuk *brand* Sugacoat Studios.
2. Terpenuhi kebutuhan pengembangan desain *outerwear anorak* untuk anak-anak.

3. Terciptanya *outerwear anorak* untuk anak-anak dengan desain *color block* sesuai dengan karakter *brand* Sugacoat Studios dengan metode *SCAMPER*.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif, metode ini digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait topik penelitian, *local brand*, tumbuh kembang dan busana anak, dan *color block* melalui berbagai sumber referensi baik melalui buku, jurnal, laporan tugas akhir sebelumnya, dan artikel populer secara *online*.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data melalui wawancara dilakukan ke beberapa narasumber, antara lain:

- a. *Owner* dari *brand* Sugacoat Studios, dilakukan secara *online* untuk mendapatkan data terkait latar belakang dan kebutuhan dari *brand* Sugacoat Studios.
- b. *Owner* dari *brand* anak, dilakukan secara *online* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana merancang busana anak dari sudut pandang pemilik dari *brand* anak.
- c. Perancang pakaian anak, melakukan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam proses merancang busana anak dari sudut pandang perancang pakaian anak.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan produk dan tren jaket yang sedang terjadi. Observasi dilakukan dengan 2 metode, antara lain:

- a. Observasi Lapangan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, seperti produk hasil *thrifting*, mengunjungi *brand* *Mothercare*, *Gingersnaps*, H&M, Zara, Uniqlo, dan *Happy Go Lucky*.

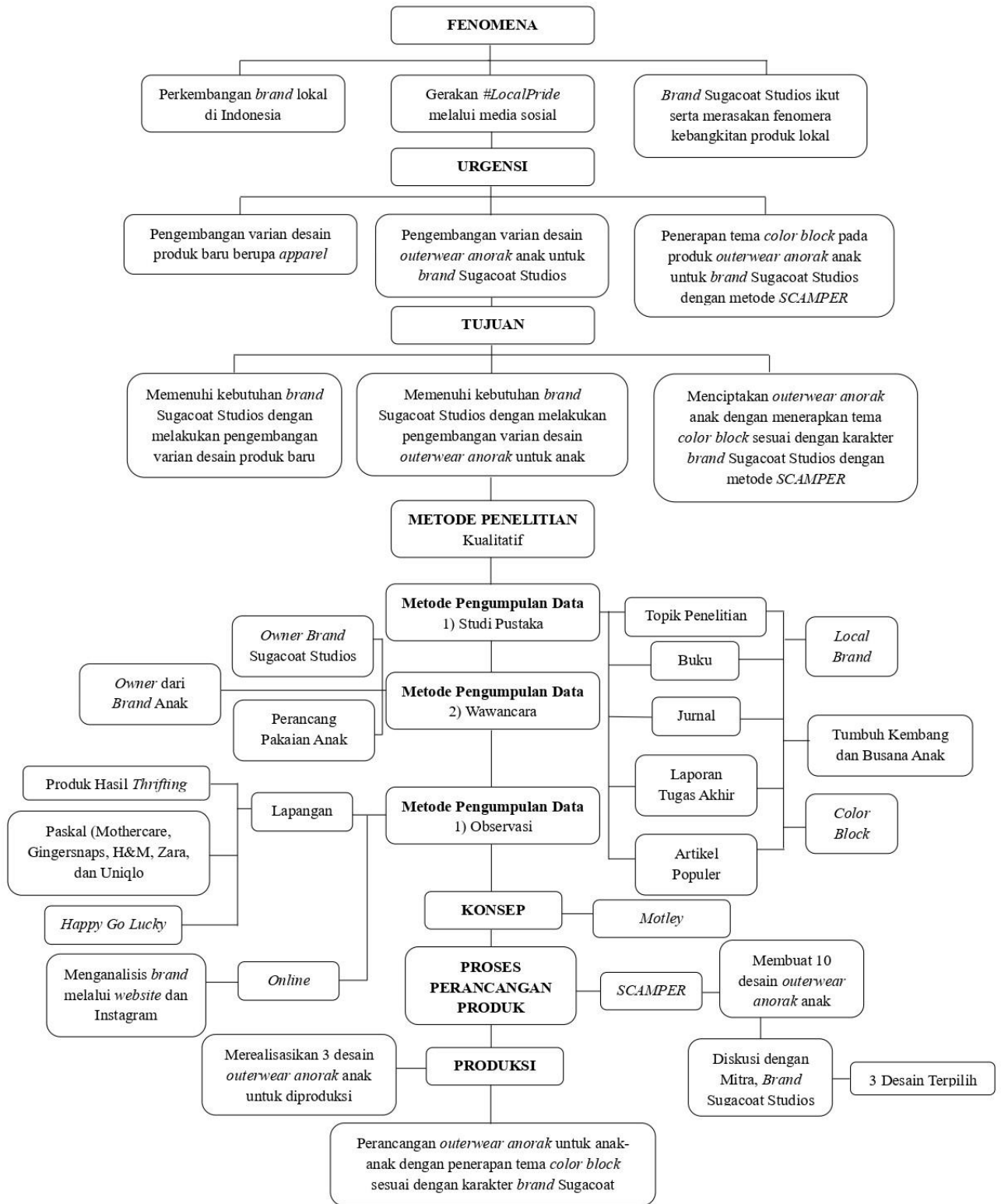
b. Observasi Online

Metode pengumpulan data dilakukan secara *online* dengan cara mengamati dan menganalisis *brand* melalui *website* dan Instagram.

4. Proses Perancangan

Proses perancangan dilakukan dengan beberapa tahap seperti membuat *moodboard* sebagai inspirasi, melakukan *test print* warna pada vendor *printing* kain, dan menggunakan metode *SCAMPER* dalam proses pembuatan desain *outerwear anorak* anak.

1.8. Kerangka Penelitian



Gambar I.1 Kerangka Penelitian
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

1.9. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari 5 bab yang terangkum, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II STUDI LITERATUR

Terdiri dari teori-teori dasar atau pendapat para ahli yang digunakan sebagai dasar penelitian dari sumber tertentu.

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Menjelaskan hasil pengamatan mengenai rangkaian proses yang dilakukan dari tahap pengumpulan data primer dan sekunder seperti wawancara, observasi, dan artikel yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Memaparkan konsep karya yang akan dibuat melalui tahapan proses pengerjaan karya.

BAB V KESIMPULAN

Terdiri dari kesimpulan, saran, dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan.