

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang menempati posisi keempat dalam daftar negara dengan populasi paling banyak di dunia. Dilansir dari laman resmi Badan Pusat Statistik, populasi penduduk Indonesia mencapai 270.203.900 jiwa pada akhir tahun 2020 dan sekitar 24,5% dari jumlah tersebut diantaranya golongan muda (0-14 tahun). Berarti sebanyak 66.362.800 jiwa anak membutuhkan pemenuhan kebutuhan terutama pada kebutuhan primer. Salah satu kebutuhan primer adalah kebutuhan sandang terutama untuk pemakaian sehari-hari. Dengan adanya kebutuhan tersebut, maka tak heran pada dewasa ini banyak *fashion brand* yang bermunculan terutama pada *local kidswear brand*.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan Caprina (2021), menyatakan bahwa walaupun *local kidswear brand* banyak bermunculan, namun sayangnya banyak juga *local kidswear brand* yang tidak bertahan lama. Disampaikan juga bahwa kemungkinan akan kegagalan *fashion brand* tersebut adalah kurangnya dalam memberikan karakteristik atau diferensiasi pada *brand* sehingga terkesan sama dengan *brand* lainnya dan tidak memberikan pengembangan variasi lain dari busana tersebut. Kemudian, dibuktikan dengan melakukan observasi langsung pada 5 lokasi *kidswear offline store* di Bandung dan observasi tidak langsung pada 103 *local/import kidswear brand/store* disalah satu media sosial, yang disimpulkan bahwa produk *kidswear* yang beredar pada masyarakat dewasa ini rata-rata menggunakan teknik *printing* dengan potongan busana *basic* serta variasi berupa *ruffles* dan *pleats* pada busana anak perempuan.

Melihat dari banyaknya penggunaan desain tekstil seperti teknik *printing* dan variasi *ruffles* atau *pleats* menunjukkan bahwa desain teknik yang digunakan bukan suatu hal yang menjadi karakteristik atau diferensiasi dari produk tersebut. Karakteristik atau diferensiasi produk sebenarnya dapat ditampilkan dalam beberapa cara dan salah satunya adalah bentuk *value* atau nilai yang akan disampaikan pada *customer*. Contoh dari bentuk *value*/nilai tersebut seperti nilai seni baik dilihat dari segi nilai intrinsik, ekstrinsik, maupun instrumental. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai seni ini dapat dijumpai pada berbagai karya seperti seni

rupa. Lukisan anak merupakan salah satu karya seni rupa anak yang memiliki nilai yang menggambarkan karakteristik dari seniman anak tersebut. Hal ini juga disampaikan pula oleh Sobandi (2010), bahwa “apa yang digambarkan anak mencerminkan pribadinya, mengungkapkan apa yang diketahuinya dan tidak menggambar sesuai dengan kenyataan”. Setyaningrum (2017) juga menyampaikan hal yang serupa yakni bahwa anak usia dini memiliki keterikatan pada lingkungan, imajinasi terhadap benda-benda dan peristiwa di lingkungan disekitar, serta mempercayai bahwa segala sesuatu yang berada disekitarnya memiliki jiwa seperti dirinya sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, lukisan anak memiliki potensi yang dapat menampilkan karakteristik anak dan tentunya memiliki nilai seni.

Berdasarkan pemaparan data dan informasi diatas, terlihat adanya permasalahan pada kurangnya pengembangan produk *kidswear* yang memiliki karakter atau diferensiasi dengan memanfaatkan pengaplikasian teknik *printing* dan variasi *ruffles/pleats*. Peneliti juga melihat adanya potensi pada lukisan anak yang dapat diaplikasikan sebagai inspirasi dan pengayaan pembuatan motif. Dari permasalahan dan potensi yang ada, memunculkan potensi peluang bisnis pada produk *kidswear* yang memiliki karakter. Produk akan diaplikasikan teknik *surface textile (printing)* untuk pembuatan motif. Pembuatan motif dengan inspirasi dan pengayaan dari lukisan anak, diharapkan dapat memberikan produk yang menunjukkan karakteristik anak-anak. Kemudian, penelitian dilakukan guna memaksimalkan potensi *kidswear* dengan menghadirkan produk yang memiliki karakter serta sesuai dengan minat dan kebutuhan masyarakat Indonesia. Selain itu, dapat memberikan produk *kidswear* yang mengutamakan kualitas dan kenyamanan dengan menerapkan strategi *marketing* yang sesuai dengan saat ini.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pembuatan motif dengan inspirasi dan pengayaan dari lukisan karya anak pada produk *kidswear* dengan pengaplikasian teknik *surface textile (printing)*.

2. Adanya peluang bisnis pada produk *kidswear* yang memiliki karakter untuk memenuhi kebutuhan busana anak sehari-hari.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan desain pada produk *kidswear* dengan pengaplikasian lukisan karya anak dan teknik *surface textile (printing)*?
2. Bagaimana rencana pengembangan peluang bisnis pada produk *kidswear* yang memiliki karakter untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari?

### **I.4. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Material  
Kain yang digunakan untuk memproduksi *kidswear* adalah kain hasil cetak *digital* yang dikombinasi dengan kain polos lain (kain katun ima).
2. Teknik  
Pengembangan teknik eksplorasi yakni teknik *surface textile (printing)* untuk mendapatkan motif yang menggambarkan karakteristik anak.
3. Produk  
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dibatasi pada produk *kidswear*.
4. *Target Market*  
Produk ditujukan untuk anak dengan rentang usia 4-9 tahun. *Target market* produk yakni wanita atau pria dengan rentang usia 20-40 tahun, memiliki atau tinggal dengan anak berusia 4-9 tahun, dan menerapkan gaya hidup *modern*.

### **I.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini, antara lain :

1. Menghasilkan pengembangan desain pada *kidswear* berupa pembuatan motif dengan inspirasi dan pengayaan dari lukisan anak dengan teknik *surface textile (printing)* sehingga menampilkan karakteristik anak-anak.

2. Merencanakan potensi peluang bisnis pada produk *kidswear* yang memiliki karakter untuk kebutuhan sandang sehari-hari.

### **I.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni sebagai berikut :

1. Menambah wawasan berupa ilmu pengetahuan dan teknik dalam pengembangan produk *kidswear*.
2. Dapat menghadirkan produk *kidswear* yang memiliki karakter untuk kebutuhan sandang sehari-hari serta sesuai dengan minat dan kebutuhan masyarakat.
3. Mampu mengembangkan desain produk *kidswear* dengan aplikasi teknik *surface textile (printing)*.
4. Mampu memberikan produk *kidswear* yang memiliki karakter dengan menampilkan karakteristik anak-anak dan kearifan lokal Indonesia.
5. Menemukan strategi bisnis produk *kidswear* yang sesuai dengan kondisi saat ini.

### **I.7. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dalam mengumpulkan data dan informasi. Namun, dalam pengumpulan data mengenai minat dan kebutuhan *kidswear* pada *target market*, penulis menggunakan metode kuisioner. Berikut adalah metode pengumpulan data yang akan dan telah dilakukan oleh penulis yakni :

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur sebagai metode penelitian kualitatif untuk melengkapi data dan informasi mengenai topik penelitian. Pengumpulan data melalui metode studi literatur dari berbagai sumber seperti *e-book*, buku, jurnal, artikel, dan berbagai sumber lain yang berkaitan dengan penelitian seperti *digital printing*, *kidswear*, dan lain-lain,

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara sebagai metode penelitian kualitatif kepada beberapa narasumber yang berkaitan dengan topik penelitian seperti

narasumber yang sedang menjalankan bisnis atau narasumber yang berpotensi menjadi *target market*, dan beberapa *target* lainnya. Proses wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun memanfaatkan aplikasi media temu *online*.

3. Observasi

Penulis melakukan beberapa observasi sebagai metode penelitian kualitatif baik secara langsung dan tidak langsung. Observasi langsung dilakukan pada beberapa tempat yang berkaitan dengan topik penelitian seperti kunjungan pada pabrik dan gudang dari sebuah *local kidswear brand* Bandung, lima lokasi *kidswear offline store* di Bandung. Sedangkan observasi tidak langsung dilakukan dengan memanfaatkan salah satu media sosial untuk mengamati *kidswear online store/brand* yang ada.

4. Eksplorasi

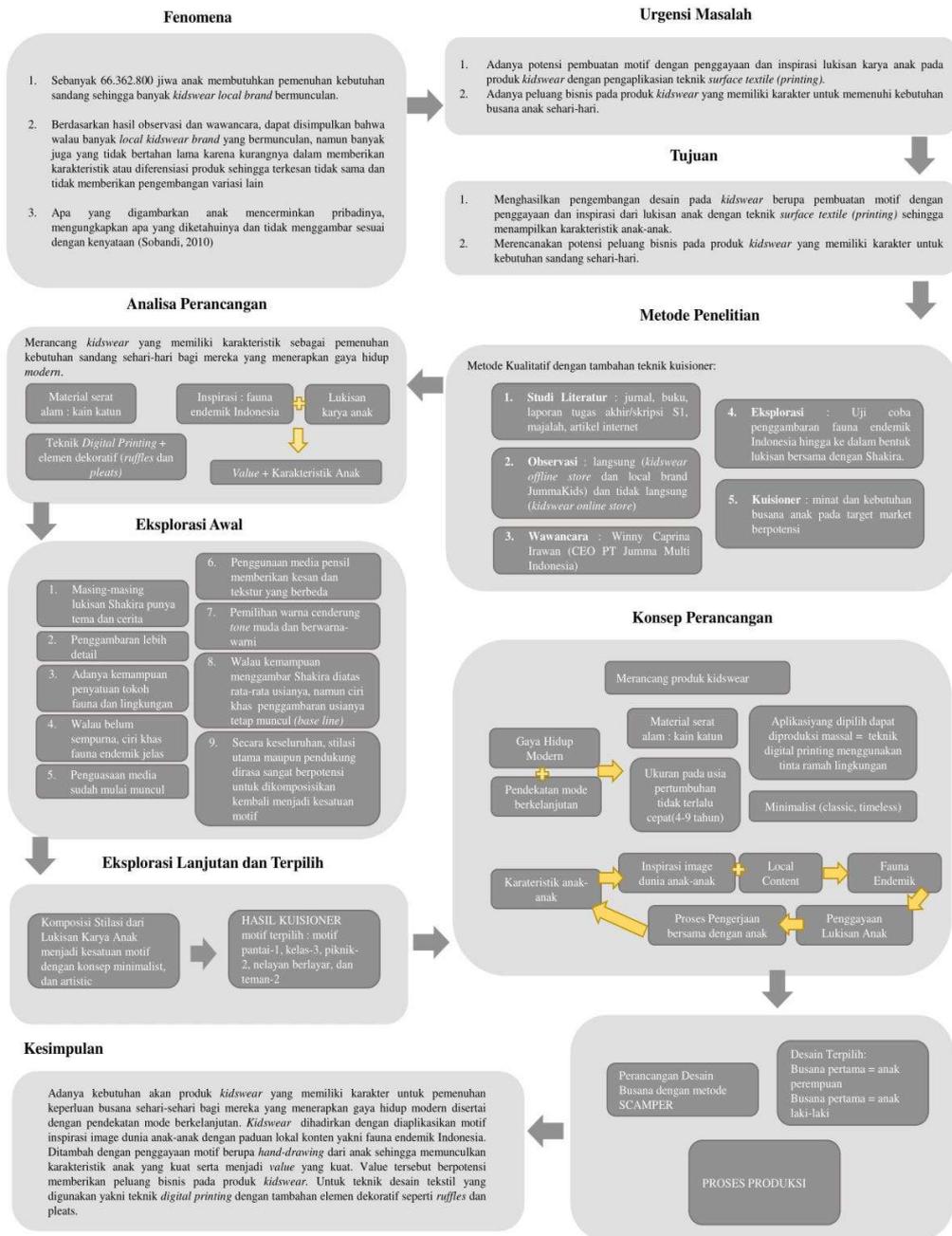
Penulis melakukan uji coba atau eksplorasi sebagai metode penelitian kualitatif pada objek secara langsung dengan mengaplikasikan teknik *surface textile* seperti *block printing* dan *digital printing* agar mendapat gambaran secara jelas dalam perancangan motif dan desain busana.

5. Kuisisioner

Penulis melakukan kuisisioner sebagai tambahan metode pengumpulan data untuk mendapatkan data dan informasi mengenai minat dan kebutuhan sehari-hari produk *kidswear* pada *target market* yang berpotensi.

## I.8. Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian yang digunakan:



Gambar I. 1 Bagan Kerangka Penelitian

Sumber: Data Pribadi (2022)

## **I.9 Sistematika Penelitian**

Dalam penyusunan laporan, sistematika penulisan terangkum dalam empat bab yang terdiri dari :

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Menguraikan dan memaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, kerangka penelitian serta sistematika penulisan penelitian

### **BAB II       STUDI LITERATUR**

Menguraikan dan memaparkan dasar pemikiran dari teori-teori yang berkaitan penelitian dan digunakan sebagai salah satu pedoman untuk proses perancangan produk.

### **BAB III      DATA DAN ANALISA PERANCANGAN**

Menguraikan dan memaparkan analisa perancangan yang didapat dari data primer yang merupakan hasil observasi, wawancara dan kuisioner serta data sekunder yang merupakan data dan informasi dari sumber-sumber lain yang mendukung dalam analisa perancangan. Data dilengkapi juga dengan hasil eksplorasi awal.

### **BAB IV      KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Memaparkan dan menguraikan paparan konsep dalam menciptakan produk meliputi tema, *image*, dasar-dasar perancangan produk, serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja yang meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

### **BAB V       KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bab akhir dalam laporan tugas akhir yang berisi kesimpulan, saran, dan rekomendasi.