

PERANCANGAN BUSANA *LEISURE WEAR* DENGAN PENGAPLIKASIAN KAIN ENDEK BALI DAN PERENCANAAN BISNISNYA

Zahra Deffi Alfandy¹, Rima Febriani² dan Morinta Rosandini³

^{1,2,3} Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
zahradeffia@student.telkomuniversity.ac.id, rimafebriani@telkomuniversity.ac.id,
morintarosandini@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Wastra kini semakin populer di dunia mode dan sering digunakan dalam desain busana modern yang mengintegrasikan elemen tradisional dengan tren kontemporer. Generasi muda menunjukkan kreativitas tinggi dalam membuat kreasi padu padan wastra, menciptakan gaya busana sehari-hari yang unik dan menarik. Beberapa *brand* lokal mendukung gaya berpakaian santai di waktu luang (*leisure*) dengan sentuhan wastra atau muatan lokal. Namun, penggunaan wastra nusantara asli dalam busana masih belum optimal, sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi desain, seperti menggunakan teknik *mix-material*. Dalam perancangan ini, material Kain Endek Bali (ATBM) dipilih karena karakter materialnya yang mudah diatur dan memiliki potensi bisnis yang menguntungkan karena eksistensinya yang semakin meningkat. Terdapat potensi besar untuk menciptakan busana *leisure wear* dengan sentuhan kain Endek Bali yang dapat diintegrasikan dalam gaya berpakaian modern generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode *purposive sampling* dari target pasar potensial. Hasil akhir dari penelitian ini adalah merancang busana *leisure wear* dengan pengaplikasian kain Endek Bali yang lebih ekspresif dan modern. Perencanaan bisnis dari produk yang dihasilkan disusun menggunakan *Business Model Canvas* (BMC) yang sesuai dengan nilai *brand* dan kebutuhan target *market*.

Kata kunci : Endek Bali, generasi muda, *leisure wear*, perancangan busana, perencanaan bisnis, wastra.

Abstract: Wastra is becoming increasingly popular in the fashion world and is often used in modern clothing designs that integrate traditional elements with contemporary trends. The younger generation demonstrates high creativity in creating wastra combinations, producing unique and appealing everyday fashion styles. Several local brands support casual (*leisure*) wear styles with a touch of wastra or local elements. However, the use of authentic Nusantara wastra in fashion is still not optimal, necessitating further development and design innovation, such as using *mix-material* techniques. In this design, Endek Bali fabric (ATBM) is chosen for its

easily manageable characteristics and its growing business potential. There is significant potential to create leisure wear with a touch of Endek Bali fabric that can be integrated into the modern fashion style of the younger generation. This research employs a qualitative method using purposive sampling from the potential target market. The final outcome of this research is the design of leisure wear applying Endek Bali fabric in a more expressive and modern way. The business plan for the resulting product is structured using the Business Model Canvas (BMC) to align with the brand values and needs of the target market.

Keywords: Balinese Endek, young generation, leisure wear, designing cloths, business planning, wastra.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, pengaruh globalisasi semakin meningkat, dan hal ini dapat menyebabkan penurunan minat terhadap wastra dikalangan generasi muda dan kemungkinan besar kain-kain wastra Indonesia akan hilang (Halim, 2020). Kampanye #BerkainGembira memperkenalkan budaya berkain sebagai warisan Indonesia dalam busana sehari-hari, memadukan gaya khas anak muda dengan kain tradisional. Generasi muda dikenal kreatif dalam mengkombinasikan wastra dengan gaya modern (Narwastu, L. A., 2023). Selain itu, apresiasi dan pelestarian kain tradisional dilakukan dengan mengolahnya menjadi busana modern (Halim, 2020).

Beberapa *brand* lokal, seperti Pithecanthropus Bali dan Doremi, mendukung gaya berpakaian dengan sentuhan wastra atau muatan lokal. Pithecanthropus menggabungkan elemen budaya dengan desain modern untuk busana santai yang nyaman. Doremi menggunakan kain tradisional untuk koleksi busana santai minimalis. Observasi mendalam menunjukkan bahwa penggunaan wastra nusantara dalam busana masih belum optimal, sehingga ada potensi pengembangan busana santai yang memanfaatkan warisan budaya dengan desain inovatif dan sesuai tren yang disukai generasi muda, seperti busana *leisure wear* yang simpel, modern, dan praktis (Karyasa dkk., 2023). Menurut Yuswohady (2014), tren *leisure* memberikan peluang

besar untuk inovasi di industri mode. Observasi *brand* referensi menunjukkan bahwa fokusnya bukan pada jenis wastra tertentu, tetapi pada pengembangan budaya lokal yang potensial yang memiliki eksistensi tinggi. Contohnya, rumah mode Dior menggunakan kain endek yang diproduksi dengan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) untuk koleksinya (Ariyanti N. S., 2022). Sejak itu, kain Endek Bali semakin dikenal secara internasional, meningkatkan permintaan kain tersebut (Jarta, I. W., 2021). Menurut Ariani (2019), kain endek telah dimodifikasi dari penggunaan tradisionalnya untuk menciptakan busana modern yang bervariasi dan sesuai tren saat ini, dengan eksperimen bahan, teknik, dan desain yang nyaman dan unik (Paramita N. P. D. P., 2022). Kain Endek terbuat dari berbagai bahan seperti katun, rayon, dan sutra. Endek yang dibuat dengan ATBM memiliki kelebihan seperti kain yang terasa dingin dan mudah diatur (Hartati, A., 2020), sehingga cocok dengan prinsip *leisure wear* yang mengutamakan kenyamanan.

Berdasarkan fenomena dan masalah yang terjadi, terdapat potensi perkembangan produk *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali yang berpotensi menjadi peluang bisnis dengan merancang produk *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek dengan inovasi pengayaan desain yang lebih ekspresif dan eksklusif. Perancangan busana dari penelitian ini juga memperhatikan perkembangan tren yang sedang berkembang yang bertujuan agar dapat menghasilkan pakaian *leisure wear* yang menarik dan bermakna dengan kombinasi material yang memberikan kenyamanan saat dipakai dan tetap mempertahankan estetika dari warisan budaya yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif, yang berfokus pada pengumpulan data dan informasi yang komprehensif melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuisioner. Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan data melalui jurnal, artikel, dan buku sebagai data utama mengenai fenomena dan masalah yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan dengan menganalisis *brand* referensi secara langsung di pusat perbelanjaan dan observasi tidak langsung melalui *website* dan media sosial untuk mengetahui perkembangan produk *leisure wear* dengan padupadan wastra nusantara pada *brand* lokal. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan target pasar potensial, yaitu *fashion influencer* dan *lifestyle content creator*, untuk memahami kebutuhan dan preferensi target *market* terhadap busana *leisure wear* yang dipadukan dengan wastra. Kuisioner dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* dengan mempertimbangkan sampel yang memiliki aspek-aspek tertentu, sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih representatif dan relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai preferensi terkait produk yang ditawarkan kepada target *market* potensial dengan melihat minat dan apresiasi terhadap penggunaan wastra dalam busana sehari-hari, serta mengetahui kebutuhan khusus terkait kenyamanan material, fungsi, dan estetika busana *leisure wear*.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil dari data penelitian melalui observasi langsung terhadap *brand* referensi di pusat perbelanjaan Jakarta, dengan fokus pada busana *leisure wear* yang menggunakan wastra, observasi juga dilakukan sembari *hand-feel* terhadap material yang sesuai dengan kriteria busana

leisure wear. Dapat disimpulkan, tidak banyak menemukan produk *leisure wear* dengan kombinasi wastra karena material didominasi oleh tenun asli dan material yang tebal. Produk yang sesuai dengan kriteria didominasi oleh kaos, *tanktop*, kemeja, dan *vest*. Penggunaan elemen dekoratif minimal, desain yang minimalis dengan siluet H dan lebih banyak menggunakan wastra batik dibandingkan tenun. Teknik yang digunakan kurang beragam, dan banyak *brand* memiliki produk yang serupa, sehingga tidak memiliki diferensiasi. Penggunaan warna juga kurang mengikuti tren. Harga produk berada di kisaran harga Rp 150.000 – Rp 290.000 untuk model yang sangat sederhana, untuk produk dengan material yang lebih tebal dan model yang lebih formal berada dikisaran lebih dari Rp 1.000.000.

Selain itu, hasil dari observasi tidak langsung terhadap *brand* referensi di *website* dan media sosial, jenis produk busana *leisure wear* didominasi oleh atasan seperti *tank top*, *crop top*, *blouse*, *dress*, kemeja, *vest*, dan *one-set*. Produk bawahan seperti rok dan celana masih jarang ditemukan. Wastra yang digunakan lebih banyak berupa batik dibandingkan tenun. Produk memiliki karakteristik unik tiap *brand*, umumnya menggunakan siluet H dengan desain sederhana, namun dengan elemen dekoratif dan kombinasi warna yang bervariasi untuk kesan ekspresif dan feminin. Teknik yang digunakan berupa *printing*, dan aplikasi wastra yang dominan, dengan detail seperti saku, kancing, dan *ruffles*. Harga produk berkisar antara Rp 129.000 hingga Rp 1.750.000.

Berdasarkan metode wawancara terhadap *fashion influencer* sekaligus target market potensial, Ryhan Aulia, dapat disimpulkan narasumber dalam hal pemilihan warna lebih menyukai warna yang *colorful* karena menurutnya dapat meningkatkan rasa percaya diri. Desain yang sederhana dengan aksen elemen detail yang dapat mempercantik busana seperti kerah rebah atau *ruffle*, sehingga tetap terlihat *feminine* dan dapat dipadu padankan. Bagi

narasumber sendiri tidak ada preferensi khusus mengenai seperti apa motif yang ingin digunakan, yang terpenting sesuai dengan produk apa yang akan dikombinasikan dengan motif tersebut dan siluetnya bisa mempercantik bentuk tubuh, serta tampilannya yang kekinian.

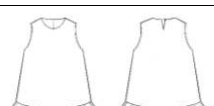
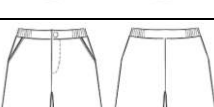
Wawancara juga dilakukan kepada *lifestyle content creator*, yaitu Nabiila Rizq. Dalam berbusana sehari-hari, narasumber mengatakan untuk tetap membawa identitas berkain itu kedalam pakaiannya. Untuk pemilihan jenis motif kain tradisional lebih menyukai motif yang padat, namun tetap disesuaikan dengan kombinasi warna yang dipakai agar tidak terlihat kuno. Untuk pemilihan warna busana, narasumber menyesuaikan dengan kegiatan tertentu. Jika kegiatan yang formal, narasumber lebih menyukai warna yang *colorful* sehingga terlihat *fresh* dan tidak monoton. Namun, jika untuk kegiatan santai lebih menyukai warna-warna yang *soft* dan netral. Selain itu, desain yang ekspresif dan detail elemen sebagai pemanis seperti tali pita, serta siluet yang sederhana juga menjadi pertimbangan narasumber dalam memilih busana.

Tahapan kuisioner juga dilakukan dalam penelitian ini yang disebarakan kepada 40 sampel potensial karena memenuhi kriteria sebagai target *market* penelitian, dengan faktor demografi yang relevan, yaitu perempuan berusia 18- 32 tahun yang berada pada tahap kehidupan aktif secara sosial, menyukai aktivitas santai di waktu luang (*leisure*), dan mengikuti tren mode. Responden potensial ini berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Bali. Berdasarkan data yang didapat, target market memiliki ketertarikan akan busana *leisure wear* yang sederhana, namun memiliki keunikan pada desainnya. Lebih lanjutnya, keunikan akan busana *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali masih jarang ditemukan dan dibutuhkan target *market* untuk tampil berbeda. Target *market* menginginkan busana *leisure wear* dengan kombinasi endek yang cocok dikenakan kapanpun, tidak terlalu

mencolok sehingga mudah dipadupadankan, dan harga dengan kualitas material yang sebanding sesuai dengan kondisi tertentu. Busana yang diharapkan yaitu busana yang memiliki *style* yang *chic* dan ekspresif dengan warna yang *colorful* cenderung *soft*, busana yang mudah dipadupadankan, model yang dapat mengkomplimen tubuh, dan mengaplikasikan elemen dekorasi seperti paduan saku, kerah rebah, *frills* dan tali pita sebagai pemanis dan menambah kesan modern, serta tetap mengikuti tren yang berkembang dengan membawa kebudayaan Indonesia di dalamnya.

Eksplorasi Awal berfokus pada siluet busana sesuai dengan dengan kaidah busana *leisure wear* dan hasil data dari kebutuhan target *market* potensial, serta hasil observasi dari *brand* referensi yang menjadi inspirasi dalam pembuatan desain dengan memperhatikan siluet H dengan potongan longgar yang nyaman dan fleksibel.

Tabel 1 Eksplorasi Awal

NO.	JENIS BUSANA	BENTUK BUSANA	KET.
1.	Kemeja		Bentuk busana dasar berupa kemeja dengan kerah dan bukaan kancing penuh.
2.	Blouse		Bentuk busana dasar berupa blouse dengan bukaan kancing sampai dada, dengan atau tanpa kerah, siluet H yang <i>loose</i> , dan lengan <i>puffy</i> .
3.	Vest		Bentuk busana dasar berupa rompi (<i>vest</i>) tanpa lengan, dengan atau tanpa kerah, dan bukaan berupa kancing.
4.	Dress		Bentuk busana dasar berupa <i>dress</i> , ukuran panjang beragam (<i>midi & maxi</i>), dengan atau tanpa lengan, tanpa kerah, dan siluet H yang longgar.
5.	Celana Pendek		Bentuk bawahan dasar berupa celana pendek, dengan ban pinggang berupa karet atau ban pinggan dengan bukaan kancing, terdapat saku, dan ukuran panjang celana diatas lutut atau sampai batas bagian lutut.

6.	Celana Panjang		Bentuk bawahan dasar berupa celana panjang, ukuran panjang sampai mata kaki atau lebih, dengan ban pinggang karet atau ban pinggang dengan bukaan kancing, serta terdapat saku.
7.	Rok		Bentuk bawahan dasar berupa rok, ukuran panjang beragam (<i>midi & maxi</i>), dengan siluet dan potongan yang longgar, dengan atau tanpa saku, dan ban pinggang karet. Beberapa rok juga memiliki ban pinggang dengan bukaan kancing.
8.	Kaos		Bentuk busana dasar berupa kaos, ukuran lengan bisa pendek atau panjang, memiliki detail <i>round-neck</i> , potongan lurus dan sederhana, dengan atau tanpa saku.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah membuat moodboard berjudul *EthnoPlay: Leisure Fusion*, yang menggabungkan kenyamanan pakaian santai dengan elemen gaya modern dan tradisional.



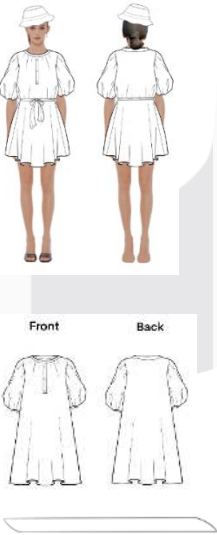
Gambar 1 *Moodboard*
Sumber: Dokumentasi Penulis

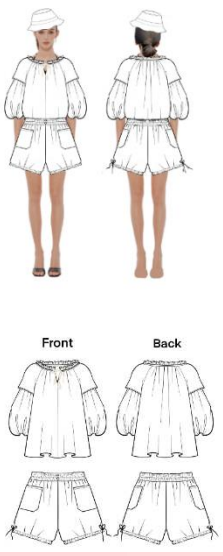
Moodboard mencakup siluet busana populer dari brand referensi sebagai inspirasi seperti celana panjang, pendek, *blouse*, *vest*, rok, dan *dress* dengan siluet H, cocok untuk berbagai bentuk tubuh. Desain dengan *style chic*, *feminine*, dengan warna-warna colorful dan soft, menggunakan pola longgar atau *semi-fitted* yang *flowy* untuk kenyamanan

Eksplorasi lanjutan berfokus dalam pengembangan perancangan busana *leisure wear*, yaitu membuat sketsa dari desain busana yang sudah direncanakan menggunakan metode *SCAMPER* berdasarkan perancangan

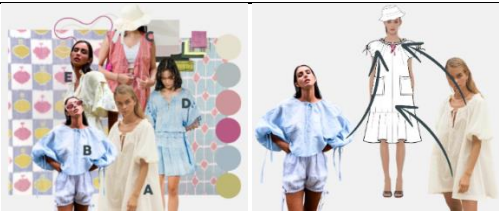
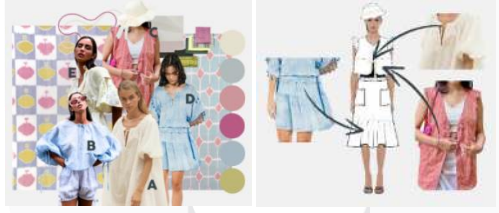
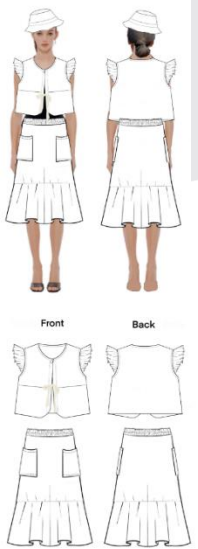
moodboard dan hasil data dari kebutuhan target *market* potensial, dengan memperhatikan siluet H yang simpel dan potongan yang longgar untuk memberikan kenyamanan maksimal, serta fleksibel saat dikenakan sesuai dengan kaidah busana *leisure wear*. Selain itu, tambahkan elemen dekoratif berupa *frills*, pita, saku, kerah rebah, kancing, dan tali pita yang dapat mempercantik busana tanpa mengurangi kenyamanan. Eksplorasi ini juga menerapkan kategori produk yang mudah di padupadankan dan diminati target *market* potensial, yaitu celana panjang & pendek, *blouse*, *vest*, rok, dan *dress*.

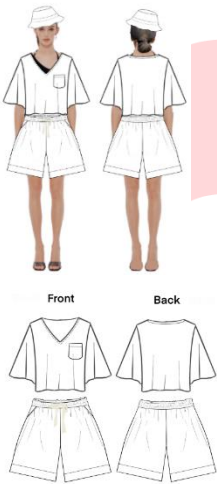
Tabel 2 Eksplorasi Lanjutan

NO	JENIS BUSANA	SKETSA DESAIN	SCAMPER
			
1	Dress		Scamper Desain 1 (DRESS) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi siluet <i>loose</i> pada busana A. b. Mengadaptasi model lengan pada busana A. <i>Modify :</i> a. Memodifikasi tali pinggang pada busana E dengan membuatnya lepas pasang, sehingga dapat menghasilkan 2 <i>look</i> yang berbeda. <i>Substitute :</i> a. Mengganti bukaan tali pita pada busana A menjadi jenis bukaan kancing. b. Mengganti jenis kerah pada busana A menjadi <i>Stand Neck</i>
			

2	1. Blouse 2. Celana Pendek		Scamper Desain 2 (BLOUSE) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi detail kerah <i>frills</i> dengan tali serut pada busana A. b. Mengadaptasi siluet <i>loose</i> pada busana A. <i>Modify :</i> a. Memodifikasi detail lengan atas pada busana E dan lengan bawah menjadi lebih panjang dan model <i>puffy sleeves</i>. Scamper Desain 2 (SHORT) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi model celana pada busana B. b. Mengadaptasi detail tali serut pada celana dalam busana B. <i>Modify :</i> a. Menambahkan saku pada jenis celana pada busana B. b. Menambahkan detail kancing mati sebagai dekorasi dalam celana pada busana B.
			
3	1. Vest 2. Celana Panjang		Scamper Desain 3 (VEST) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi bentuk pada model vest C. b. Mengadaptasi detail pita pada busana E. <i>Modify :</i> a. Menambahkan saku pada vest C dengan mengkombinasikan <i>frills</i> disekeliling saku. b. Memodifikasi lebar kerah <i>V-neck</i> pada vest C menjadi lebih sempit (<i>round-neck</i>). Scamper Desain 3 (PANTS) : <i>Modify :</i> a. Memodifikasi bentuk celana pada busana B menjadi potongan lurus yang jatuh (<i>cullotes</i>) b. Menambahkan saku pada jenis celana pada busana B.

			c. Memodifikasi model celana pada busana B menjadi lebih panjang. Put To Another Use : a. Menggunakan detail <i>frills</i> pada busana kerah di untuk menjadi detail di atas ban pinggang celana dengan memperbesar ukuran <i>frills</i>. b. Menggunakan detail tali pita pada busana A untuk dijadikan aksesoris tambahan untuk celana dalam busana
4	1. Blouse 2. Rok Pendek		Scamper Desain 4 (BLOUSE) : Adapt : a. Mengadaptasi siluet dan model lengan pada busana E. Modify : a. Memodifikasi bentuk lengan busana E menjadi lebih lebar dan <i>flowy</i>. b. Menambahkan detail peplum pada busana E. c. Memodifikasi jenis bukaan pada busana E menjadi bukaan kancing. Substitute : a. Mengubah detail kerah pada busana E menjadi model kerah rebah. Scamper Desain 4 (SKIRT) : Adapt : a. Mengadaptasi model rok dalam busana D. b. Mengadaptasi detail tali pita pada busana A. Modify : a. Menambahkan saku ke dalam rok pada busana D. b. Memodifikasi panjang rok dalam busana D dengan menambahkan ukuran panjangnya.

	
5	Dress  FrontBack Scamper Desain 5 (DRESS) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi siluet <i>loose</i> pada busana A. b. Mengadaptasi model lengan pada busana B dengan mengubah panjang lengan menjadi lebih pendek. c. Mengadaptasi detail kerah <i>frills</i> & tali pita pada busana A.. <i>Modify :</i> a. Menambahkan saku ke dalam busana A. b. Menambahkan model kerutan/<i>peplum</i> ke dalam busana A.
	
6	1. Vest 2. Rok Panjang  FrontBack Scamper Desain 6 (VEST) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi bentuk pada model vest C. b. Mengadaptasi detail pita pada busana A. c. Mengadaptasi bukaan kancing pada model vest C. <i>Modify :</i> a. Menambahkan <i>frills</i> pada bagian lengan atas ke dalam model vest C. Scamper Desain 6 (SKIRT) : <i>Adapt :</i> a. Mengadaptasi model rok pada busana D. <i>Modify :</i> a. Memodifikasi ukuran panjang rok pada busana D.

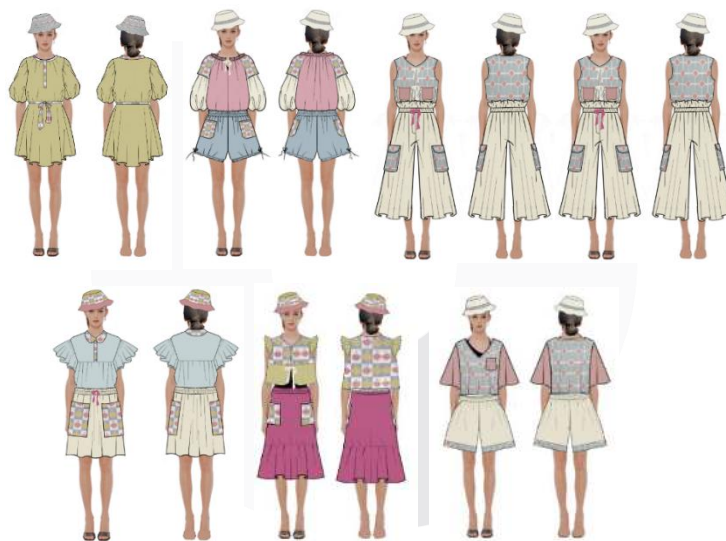
			b. Menambah saku pada model rok busana D. c. Menambah kerutan <i>peplum</i> pada rok dalam busana D.
			
7	1. Kaos 2. Celana Pendek		Scamper Desain 7 (<i>KAOS</i>) : Adapt : a. Mengadaptasi model busana D. b. Mengadaptasi bentuk lengan pada busana D. Modify : a. Memodifikasi bentuk kerah pada busana D. b. Menambahkan detail saku ke dalam model busana D. Scamper Desain 7 (<i>SHORT</i>) : Adapt : a. Mengadaptasi model celana pada busana B. Eliminate : a. Menghilangkan detail kerutan dalam celana pada busana B menjadi cuttingan lurus. Modify : a. Menambahkan detail tali pita kedalam model celana pada busana B.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahapan selanjutnya berfokus pada perancangan busana *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali, yaitu Gianyar sesuai dengan preferensi dari target *market* potensial mengenai jenis dan motif endek yang sederhana dan tidak mencolok. Perancangan ini juga menggunakan teknik *mix-material* berdasarkan sketsa desain dan konsep perancangan yang telah dibuat. Selain itu, eksplorasi ini juga menerapkan penggunaan warna yang *colorful* dan *soft*, sesuai preferensi dari target *market* mengenai penggunaan warna yang tidak

mencolok, tetapi tetap terlihat ekspresif dan *feminine*, serta menyesuaikan dengan warna dari kain Endek Bali yang digunakan.

Pertimbangan penempatan terhadap pengaplikasian kain Endek Bali didasari oleh hasil dari observasi *brand* referensi dan *brand* pembanding yang mengaplikasikan wastra secara dominan dan menjadi material utama. Oleh karena itu, sebagai diferensiasi dan inovasi terhadap produk, dilakukan *mix-material* antara kain Endek Bali dan material utama busana *leisure wear*. Pemilihan desain yang sesuai juga dipilih berdasarkan beberapa faktor, yaitu dari aspek bisnis, seperti penggunaan material yang tidak terlalu berlebihan demi menekan biaya produksi yang sesuai dengan daya beli target *market*. Selain itu, aspek dari kesesuaian desain, elemen dekoratif, dan pemilihan warna dalam setiap produknya.



Gambar 2 Sketsa Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah proses pembuatan sketsa desain, tahapan selanjutnya ialah pengumpulan data melalui kuisioner tahap kedua menggunakan *platform google form*, untuk memilih tiga *look* yang paling sesuai dengan minat target *market* terhadap busana *leisure wear* dengan kombinasi kain Endek Bali

dengan desain yang modern. Setelah data dari responden berhasil dikumpulkan, dilakukan analisis data untuk mengidentifikasi desain terpilih.



Gambar 3 Sketsa Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan hasil kuesioner tahap kedua, target market potensial memilih *look* terbanyak pertama jatuh pada desain ke-2 (40,4%), yaitu *blouse* dengan *puffy sleeves* dipadukan dengan bawahan celana pendek. Untuk pilihan kedua terbanyak, jatuh pada desain ke-4 (43,5%) yaitu *blouse* dengan padu padan bawahan rok. Sedangkan untuk pilihan terbanyak ketiga jatuh pada desain ke-5 (34,1%), yaitu *dress loose* simpel.

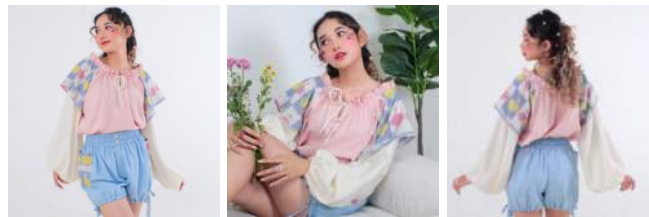
VISUALISASI PRODUK

EthnoPlay, Foto Group



Gambar 4 Foto Group
Sumber: Dokumentasi Penulis

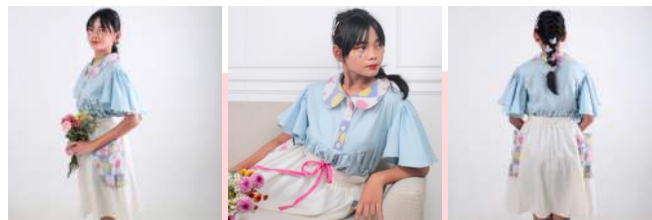
EthnoPlay, Look 1



Gambar 5 Look 1

Sumber: Dokumentasi Penulis

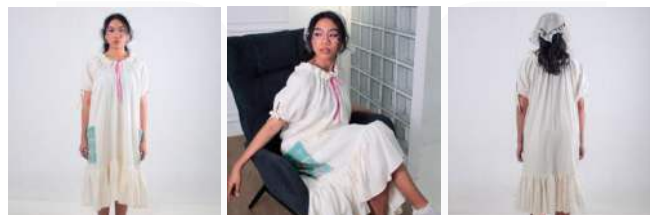
EthnoPlay, Look 2



Gambar 6 Look 2

Sumber: Dokumentasi Penulis

EthnoPlay, Look 3



Gambar 7 Look 3

Sumber: Dokumentasi Penulis

Merchandise Kit

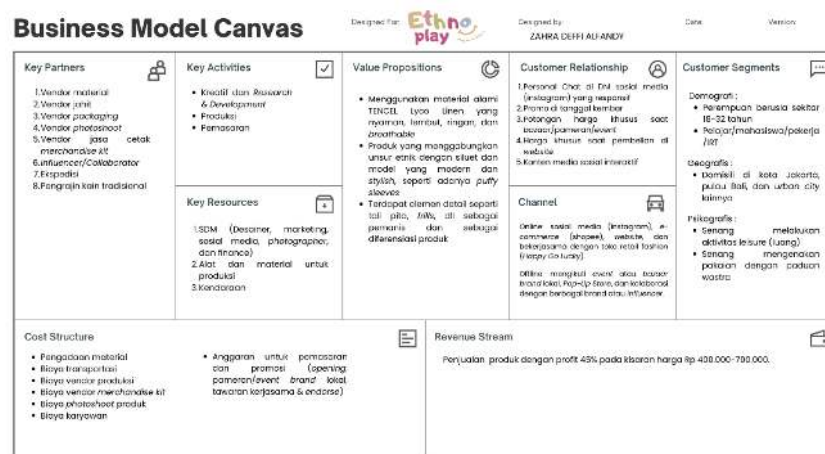


Gambar 8 Merch Kit

Sumber: Dokumentasi Penulis

Perencanaan pembuatan usaha bisnis yang dihasilkan melalui penelitian ini, disusun menggunakan teori BMC (*Business Model Canvas*) yang

bertujuan agar Ethnoplay dapat *berkelanjutan* sesuai dengan tujuan dan *value* yang dihasilkan sehingga dapat berjalan dengan baik kedepannya. Perancangan busana ini dijual dengan profit 45% pada kisaran harga Rp 400.000 – Rp 700.000.



Gambar 9 Business Model Canvas
sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Busana *Leisure Wear* dengan Pengaplikasian Kain Endek Bali dan Perencanaan Bisnisnya” dapat disimpulkan bahwa perancangan busana ini menggunakan teknik *mix-material*, dengan mengombinasikan dua jenis material, yaitu kain Endek Bali dengan motif sederhana dan tidak mencolok. Target *market* menginginkan busana *leisure wear* dengan kombinasi wastra potensial, seperti Endek yang cocok dikenakan kapanpun, tidak terlalu mencolok sehingga mudah dipadupadankan, dengan harga yang sebanding dengan kualitas material. Busana yang diharapkan memiliki gaya yang *chic* dan ekspresif dengan warna-warna yang *colorful* dan *soft*, serta menghadirkan variasi elemen detail seperti tali pita, *frills*, saku, kerah rebah, dan lengan *puffy* untuk menambah kesan busana yang ekspresif dan modern. Desain dibuat dengan siluet H yang jatuh,

memberikan tampilan yang longgar dan nyaman. Menggunakan material utama TENCEL Lyco Linen yang lembut, *breathable*, dan mudah dipakai. Hal ini memastikan tampilan yang nyaman dan fleksibel, cocok untuk berbagai kegiatan di waktu luang dan sesuai dengan kondisi cuaca di Indonesia.

Perancangan model bisnis yang efektif dimulai dari membuat *Business Model Canvas* (BMC) dengan tiga fokus utama, yaitu *customer segments* yang mencakup analisis target *market* untuk memahami preferensi dan kebutuhan mereka berdasarkan aspek demografis, psikografis, dan geografis. Dengan demikian, dapat diciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan target market dalam berpakaian di waktu luang (*leisure*). Analisis juga dilakukan terhadap *brand* pembanding untuk menciptakan produk yang memiliki *value* dan diferensiasi dari produk busana *leisure wear* lainnya, sehingga dapat membuka peluang baru akan busana *leisure wear* dengan inovasi desain yang lebih ekspresif, *chic*, dan modern.. Semua langkah tersebut dilakukan agar produk dan strategi pemasaran yang diterapkan sesuai dengan target *market* potensial. Selain itu, penentuan harga jual dan profit yang diharapkan juga disusun dalam BMC ini, serta saluran pemasaran baik *offline* (*bazaar/event/pop-up store/kolaborasi retail fashion*), maupun *online* (*Instagram, Shopee, Website*) yang akan digunakan sehingga tujuan pemasaran dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan kriteria target *market* potensial.

Dalam proses pengumpulan responden menggunakan metode *purposive sampling*, pengolahan data kuesioner dari target *market* sebaiknya dilakukan dengan langkah-langkah berikut. Pertama, sebar kuisisioner kepada beberapa responden potensial. Kemudian, kerucutkan data dengan memilih responden yang benar-benar sesuai dengan karakteristik target *market* produk, seperti rentang usia, wilayah, dan pekerjaan. Selanjutnya, lakukan reduksi data untuk menyesuaikan keseluruhan responden dengan target *market* yang dituju. Hasil dari proses reduksi data ini akan menjadi sampel representatif dari populasi yang diinginkan. Hal ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai

preferensi target *market*, termasuk elemen dekoratif yang mereka sukai pada busana *leisure wear* yang ekspresif, pilihan warna yang lebih disukai, motif wastra yang diinginkan, dan yang paling penting adalah daya beli target *market* yang paling tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Colleges, B. F. (2009). *Fundamentals of Garment Design*. Bereau: Bunka.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation* (T. Clark, Ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Riyanto, A. A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. *Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance*, 311-314.
- Suryahadi, A., Sensitif, M., dan Produktif JILID, A., & Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, S. (2008). *SENI RUPA: Vol. Jilid 1*.

Sumber Jurnal :

- Angger Narwastu, L., & Dody Purnomo, A. (2023). Padu Padan Wastra Indonesia Pada Kreativitas Gen Z. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 45–49. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.324>
- Ariani, N. M. (2019). Pengembangan kain endek sebagai produk penunjang pariwisata budaya di Bali. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 9(2), 146-159.
- Ariyanti, N. S., & Asri, D. P. B. (2022). PERLINDUNGAN HUKUM EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL TERHADAP PEMANFAATAN KEBUDAYAAN INDONESIA (STUDI KASUS PEMANFAATAN TENUN ENDEK BALI OLEH

- RUMAH MODE CHRISTIAN DIOR PARIS). *Kajian Hasil Penelitian Hukum*, 6(2), 45-68.
- Cahyani, N. P. R., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2023). KAIN TENUN ENDEK DOBBY DENGAN MENGGUNAKAN ATBM SISTEM DOBBY DI INDUSTRI PERTENUNAN PUTRI AYU GIANYAR. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2), 157-167.
- Christie, M., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2020). Perancangan Fotografi Ragam Hias Damar Kurung Khas Gresik dalam Fashion. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 38-45.
- Colleges, B. F. (2009). *Fundamentals of Garment Design*. Bereau: Bunka.
- Dewi, I. G. A. M., Ardika, I. W., & Sunarta, I. N. (2019). Kreasi Ikat Endek Sebagai Produk Penunjang Pariwisata Bali. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 391.
- Dharmayoga, A. G. D., Putra, W. G., & Priantono, E. I. M. (2013). *PEMANFAATAN ENDEK SEBAGAI SEPATU GUNA MENARIK MINAT GENERASI MUDA MELESTARIKAN BUDAYA BALI*.
- Fakhri, R. A. (2021). Pengaruh Keadilan Organisasi, Pengembangan Karir, dan Budaya Organisasi terhadap Kepuasan Kerja (Studi Kasus Pada PT. Pertamina Training and Consulting). *S1 Manajemen*, 1-18.
- Halim, F. (2020). *Prosiding SNADES 2020-Optimisme Desain Untuk Pembangunan Negeri MENGGALAKKAN APRESIASI WASTRA NUSANTARA MELALUI DESAIN BUSANA*.
- Heriyati, P., & Wisiani, N. K. (2023). Utilization of Digital Marketing to Improve Marketing of Endek Woven Fashion for Business Market. *E3S Web of Conferences*, 388. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804002>
- Heriyati, P., & Wisiani, N. K. (2023). Utilization of Digital Marketing to Improve Marketing of Endek Woven Fashion for Business Market. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 388, p. 04002). EDP Sciences.

- Hermawan, A., Rachel, D., & Pravitasari, J. (2013). *Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis)*. Akselerasi.id
- Karyasa, I. W., A Wijaya, I. M., P B Astawa, I. G., Kimia, J., Pendidikan Ganesha, U., Olah Raga dan Kesehatan, J., & Akuntansi, J. (2023). PENGEMBANGAN PAKET WISATA EDUKASI TENUN ENDEK DARI HULU HINGGA HILIR DI DESA SINABUN. Dalam *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 12, Nomor 1).
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Listiani, K. (2020). *EKSPLORASI DAN INTEGRASI PENGETAHUAN ETNOKIMIA PERAJIN TENUN DESA KALIANGET KE DALAM KURIKULUM KIMIA SMA*.
- Lucianto, B., Michelle Siswoyo, G., Sakura Gotama, P., MarieAnn Heinrich Phang, S., Angeline Davis, V., Somawiharja, Y., & Yunita Tanzil, M. (2021). *PENGEMBANGAN MOTIF TEKSTIL KAIN TENUN ENDEK DENGAN PENGARUH BUDAYA BALI* (Vol. 2).
- Made, N., Lindayani, A., Gusti, I., Ayu, A., & Kameswari, W. (2023). *Jurnal Fashionista | 22 DESKRIPSI RAGAM HIAS MOTIF PATRA SAMBLUNG DAN MOTIF ENCAK SAJI PADA KAIN ENDEK GIANYAR*. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/fashionista>
- Merta, I. K. M. (2023). Effect Brand Image Dan Social Media Marketing Terhadap Purchase Intention Umkm Kain Endek Gianyar Bali. *Jurnal Ilmiah Satyagraha*, 6(1), 100-124.
- Noor Esa, H., Utami, W. N., Ds, S., & Ds, M. (2020). *Perancangan Produk Ready to Wear Wanita Untuk Menunjang Kegiatan Heritage Walk*.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation* (T. Clark, Ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Paramita, N. P. D. P. (2022). Inovasi Busana Pesta Berbahan Tekstil Tradisional Bali. *Style: Journal of Fashion Design*, 1(2), 36-44.

- Pernanda, S. A., & Siagian, M. C. A. (2020). Pengolahan Mixed Material yang Berpotensi sebagai Embellishment 3D pada Busana. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Riyanto, A. A. (2003). Teori Busana. Bandung: Yapemdo
- Santiyuda, P. C., Luh, N., Purnawan, R., Ras, N. M., Gelgel, A., & Komunikasi, P. I. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain. Dalam *Jurnal Communio : Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Nomor 1).
- Sari, I. A. P. W. I. (2022a). Endek to be an International Clothes of G20 Summit. *Bali Tourism Journal*, 6(1), 9–12. <https://doi.org/10.36675/btj.v6i1.71>
- Serrat, O., & Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance, 311-314.
- Setiawardhani, S. D., & Bastaman, W. N. U. (2020). Kajian Busana Leisure Wear pada Pelaku Gaya Hidup Sehat di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Suryahadi, A., Sensitif, M., dan Produktif JILID, A., & Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, S. (2008). *SENI RUPA: Vol. Jilid 1*.
- Syariah, D., & Islam, D. E. (2017). Analisis SWOT dalam pengembangan BISNIS (Studi pada Sentra Jenang di Desa Wisata Kaliputu Kudus) Istiqomah dan Irsad Andriyanto. Dalam *BISNIS* (Vol. 5, Nomor 2).
- Utami, A. R., & Febriani, R. (2020). Perancangan Leisure Wear Untuk Memenuhi Kebutuhan Hijab Flashpacker. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Yusuf, K., & Jaelani, A. Q. (2022). *GERAKAN RASA WASTRA INDONESIA INDONESIAN WASTRA MOVEMENT*.

Sumber Website :

Antaranews. (2020, 11 Agustus). Selama COVID-19, eksistensi endek di Bali tetap digemari anak muda. Diakses pada 10 Mei 2024, dari <https://www.antaranews.com/berita/1660714/selama-covid-19-eksistensi-endek-di-bali-tetap-d>

Pebby Ade. (2022, 31 Oktober). Santai Namun Tetap Stylist, Intip Koleksi Leisure Wear Seutail Cocok Buat Liburan Akhir Tahun. Diakses pada 20 Januari 2024, dari <https://jakarta.tribunnews.com/2022/10/31/santai-namun-tetap-stylist-intip-koleksi-leisure-wear-seutail-cocok-buat-liburan-akhir-tahun>

Sampoernauniversity. (2022, 25 Mei). Teknik *Purposive Sampling*: Definisi, Tujuan, dan Syarat. Diakses pada 15 Juni 2024, dari <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/purposive-sampling-adalah/>

