

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Sepanjang proses desain, penulis mengumpulkan data dengan berbagai metode. Metode yang dilakukan antara lain:

A. Metode Kualitatif

Sebagai dasar dan dasar untuk menyelesaikan masalah yang diambil selama proses desain, diperlukan data yang akurat. Metode primer ialah metode kualitatif yang mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan guna dianalisa serta dilakukan pengolahan agar memperoleh sebuah simpulan akhir perihal permasalahan yang ingin dipecahkan.

B. Data Sekunder

Data ini penulis lakukan melalui beberapa sumber data secara tidak langsung, Penulis mencari data dari beberapa pengertian atau istilah yang terdapat pada media internet khususnya dari e-book dan e-journal lainnya yang tersedia di internet sehingga penulis mendapatkan referensi tambahan yang cukup.

C. Data Primer

Penulis mengumpulkan informasi tersebut dengan terjun langsung ke lapangan dan selanjutnya melakukan wawancara dan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait untuk analisis tambahan.

Sejumlah metode pengumpulan data secara akurat digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, diantaranya:

- a. Observasi Lapangan, yakni riset langsung berhubungan dengan obyek penelitian. Adapun cara yang dilakukan adalah: Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan melakukan Tanya jawab terhadap para pengguna tas sling bag, waistbag dan totebag. Wawancara ini akan dilakukan kepada orang yang berkunjung ke M Bloc Space.

- b. Angket dan Survey perihal ciri khas pelanggan serta strategi marketingnya.

3.2 Economic Order Quantity

Dalam sebuah proses produksi pembuatan tas dengan menggunakan bahan terpilih yang sesuai dengan tema, terdapat produk yang berbeda diantaranya yaitu waist bag, sling bag, tote bag dan *pouch*.

Tabel 3.1 Perhitungan Harga Pokok Produksi (Hpp) Waist Bag dan Sling Bag

Material	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
kain oxford sari warna	0.6	m2	30,000	18,000
Retsleting	3	bh	4,000	12,000
Bordir patch	1	bh	10,000	10,000
Buckle	2	bh	6,000	12,000
webbing	0.8	m	15,000	12,000
Ongkos Jahit	1	bh	40,000	40,000
Packaging (paper bag, card box, sticker, price tag, thank u card)	1	set	10,000	10,000
Operasional Transport	2	ltr	10,000	20,000
			HPP	134,000
Biaya lain2				26,800
			HPP Akhir	160,800
			Margin	220%
				353,760
			Pembulatan Harga Jual	350,000

Tabel 3.2 Perhitungan Harga Pokok Produksi (Hpp) Tote Bag

Material	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
Kain oxford sari warna	1.1	m2	30,000	33,000
Resleting	1	bh	4,000	4,000
Bordir Patch	1	bh	10,000	10,000
kancing magnet	1	bh	1,000	1,000
Webbing	0.5	m	15,000	7500
Ongkos Jahit	1	bh	65,000	65,000
Packaging (paper bag, card box, sticker, price tag, thank u card)	1	set	10,000	10,000
Operasional Transport	2	ltr	20,000	40,000
			HPP	170,500
				17,050
			HPP Akhir	187,550
			Margin	215%
				403,233
			Pembulatan Harga Jual	400,000

Perhitungan *economic order quantity*

$$EOQ = \sqrt{\frac{2 \cdot R \cdot S}{P \cdot I}}$$

Dimana:

R= Banyaknya bahan baku

S = Biaya pesan

P = Harga beli tiap produk

I = Biaya simpan

$$EOQ = \sqrt{\frac{2 \times 600.000 \times 36.000}{30.000 \times 25\%}} = \sqrt{\frac{43.200.000.000}{7.500}} = \sqrt{5.760.000} = \sqrt{2.400}$$

$$EOQ = 49$$

Diketahui bahwa kebutuhan untuk pemesanan 600.000:49 =12 Pesanan pertahun. Sehingga jika dalam satu tahun /365 hari, maka jangka waktu pemesanan adalah 365:49 = 7 hari sekali.

3.3 Analisa Trend

Terutama, manusia membutuhkan tempat tinggal, pakaian, dan makanan. Keperluan makan termasuk kedalam kategori kebutuhan primer, mencakup seperti baju, celana, jaket, dan lainnya. Seiring berjalannya waktu kebutuhan sandang ini dapat dijadikan sebagai ekspresi diri yang kemudian mendorong timbulnya suatu trend tertentu dalam berbusana.



Gambar 3.1 Retro Outfits
(Sumber : Pinterest.com)

Untuk pertama kalinya, sebutan "retro" diimplementasikan pada gaya musik, tren film, pakaian, serta mode yang terdapat di tahun 1990-an dan memiliki kesamaan karakteristik populer di masa lalu, dimulai dengan istilah "retrochic" pertaining to the fashionableness of the nostalgic revival of a style; also called retro-cool. Dengan dimaknai sebagai gaya berpakaian yang menimbulkan kesan nostalgia. Gaya retro diadaptasi dari era 1970-an hingga tahun 90-an, dimana menjadi suatu penanda dalam masyarakat yang terbebas dari Perang Dunia II. Oleh karena itu, gaya berbusana retro lebih menggambarkan kegembiraan dengan penerapan warna yang lebih berani pada setiap busana yang digunakan.

Retro dan hippie mendapatkan banyak popularitas di tahun 1970-an. Dengan memadukan warna, tekstur, dan bahan pakaian dengan motif pakaian sekaligus,

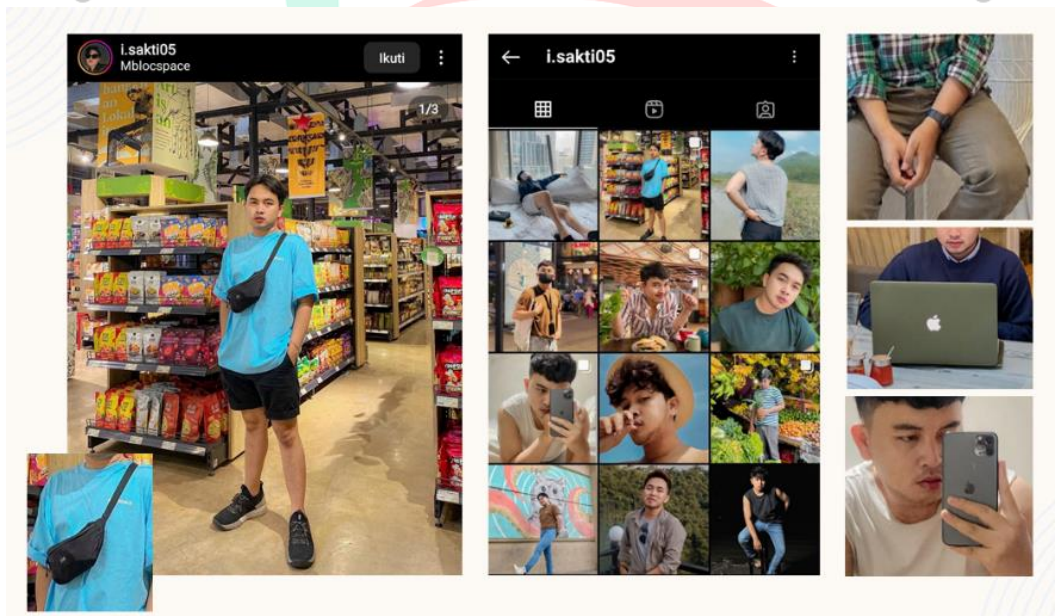
pakaian dapat diekspresikan dengan bebas. Tahun ini, motif kotak-kotak dan bergaris, celana baggy, rompi rajutan dan kardigan, serta kemeja warna-warni atau bermotif adalah beberapa item yang paling populer. selain gaya rambut mowhawk yang berwarna-warni.

Kesimpulan:

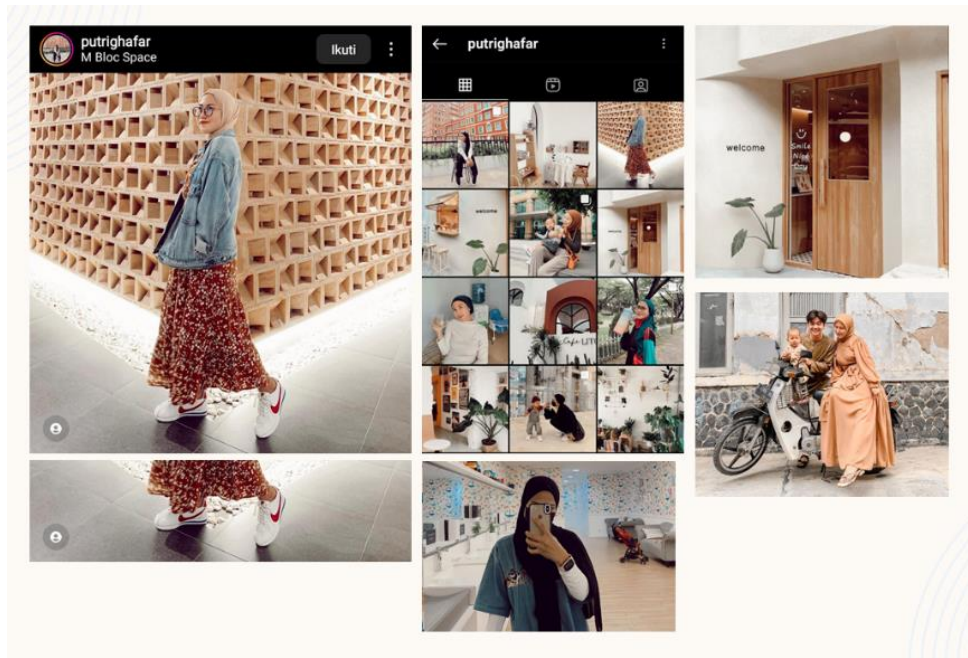
Dengan menganalisa trend retro di bidang fashion, terdapat kata kunci yang akan digunakan penulis dalam proses perancangan desain yaitu, busana yang membangkitkan kesan nostalgia.

3.4 Analisa Pasar

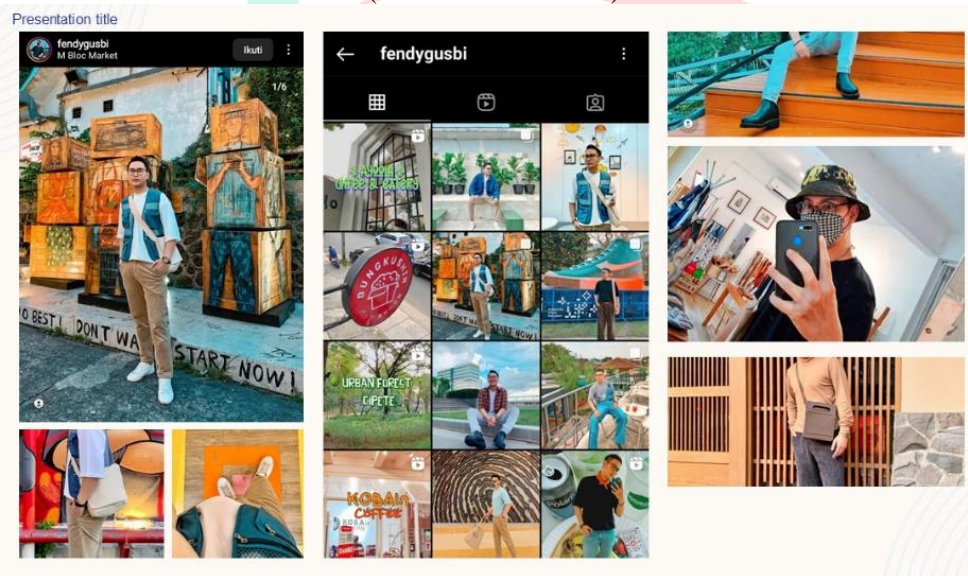
Pada perancangan tugas akhir ini, analisa pasar didapat dari hasil survey di M Bloc Space dan analisa trend. Dengan menggabungkan hasil tersebut, didapatkan 6 profile pengunjung M Bloc Space sebagai berikut:



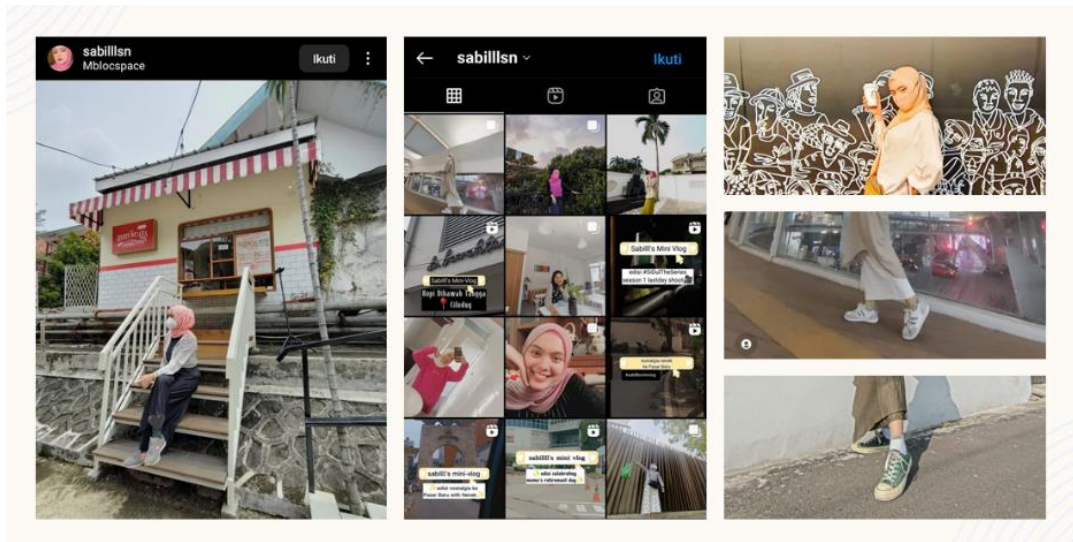
Gambar 3.2 Pengunjung M Bloc Space 1
(Sumber: Dok. Pribadi)



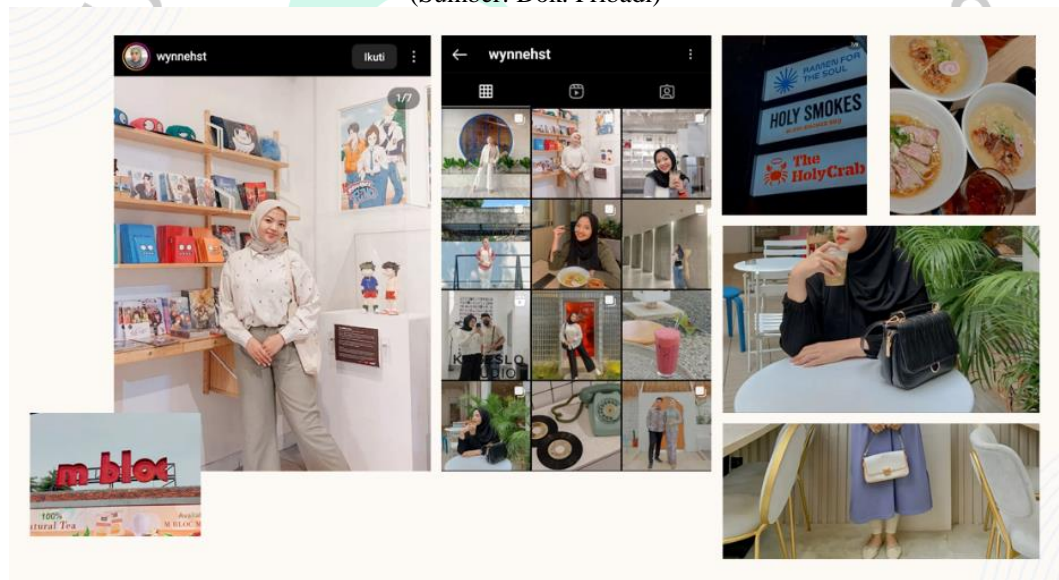
Gambar 3.3 Pengunjung M Bloc Space 2
(Sumber: Dok. Pribadi)



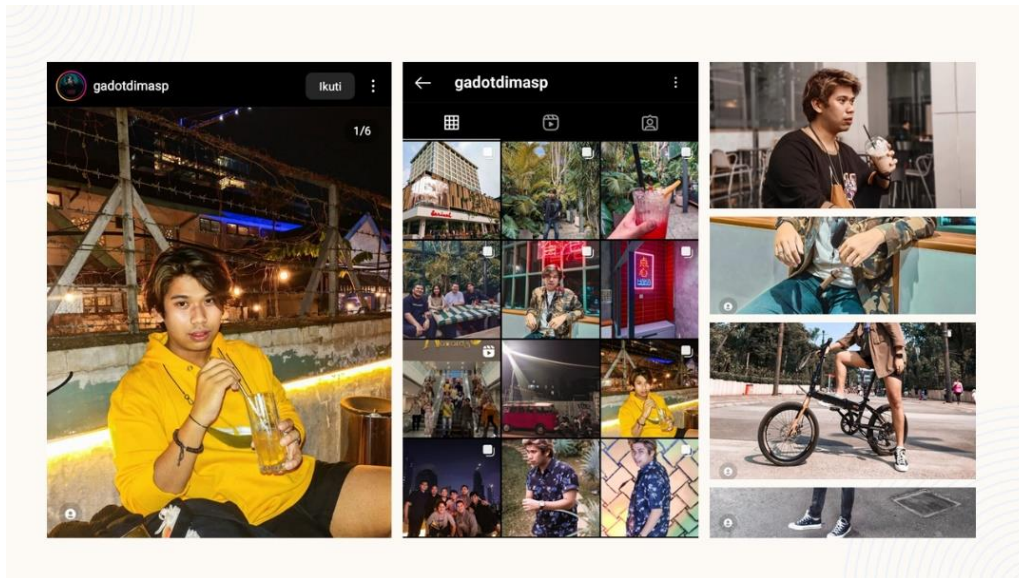
Gambar 3.4 Pengunjung M Blok Space 3
(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 3.5 Pengunjung M Blok Space 4
(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 3.6 Pengunjung M Blok Space 5
(Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 3.7 Pengunjung M Blok Space 6
(Sumber: Dok. Pribadi)

Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling adalah empat tahapan yang digunakan M Bloc Space untuk mengelola ruang kreatif atau ruang publik. Berkaitan dengan aktualisasi seni, maka arti penting penulis bagi kajian ini adalah bahwa M Bloc Space memiliki visi dan misi yang kuat untuk menjaga eksistensi seni, baik dari segi musik, seni rupa, maupun seni pertunjukan. Orang-orang yang akan berpartisipasi dalam pelaksanaannya akan berpakaian dengan gaya yang dimaknai sebagai gaya busana yang membuat mereka bernostalgia.