

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tren *fashion* selalu berubah dari tahun ke tahun dan variasi dari *fashion* tidak ada batasnya. Salah satu gaya *fashion* yang tidak mati dari dekade ke dekade adalah *fashion streetwear*. *Streetwear* merupakan jenis *fashion* yang secara spontan tercipta dari anak muda yang berkumpul di jalanan, dan terpengaruh oleh gaya *trendy* yang diciptakan oleh industri *fashion*. Akhir-akhir ini, gaya urban dan budaya *streetwear* secara spesifik, telah mengalami perkembangan eksponen dalam segi popularitas dan konsumsi, dengan generasi muda yang mendorong perkembangan tersebut (Beatty, 2019). Salah satu sektor yang dahulu ditandai sebagai pasar *niche*, industri *streetwear* sekarang mengundang nilai jual yang sangat besar, dengan merek *streetwear* seperti Supreme mencapai status miliarder tak lama lalu (Yassar et al., 2020).

Bisnis yang dibangun oleh penulis dan rekan-rekan bergerak di industri *fashion streetwear semi-athletic* dan pada periode magang ini, penulis dan rekan-rekan fokus kepada produksi celana pendek dengan gaya basket. Hal ini menjadi irisan yang berubah dari hanya sekedar trend sehingga menjadi karakteristik cara berpakaian modern. Perpaduan ini mencerminkan pergeseran budaya yang lebih luas dengan mengubah cara seseorang ingin bergaya, mencari pakaian yang multifungsi dan bisa digunakan di banyak kegiatan seperti olahraga, berkumpul bersama teman, dan aktivitas sehari-hari lainnya. Dengan bergabungnya dunia olahraga dengan *fashion streetwear*, terciptalah keinginan konsumen yang berfokus kepada kenyamanan, fleksibilitas, dan estetika dari produk yang dijual. Perubahan ini telah menciptakan lapangan untuk brand yang inovatif yang bisa secara efektif masuk ke pasar ini. \

Penulis mengambil keputusan untuk melakukan proses Magang MBKM Track 1 di Skystar Ventures karena magang di Skystar Ventures diwajibkan bagi setiap mahasiswa yang mengambil perminatan *entrepreneurship* dan mengikuti program

WMK 2024. Selain itu, penulis juga melihat bahwa Skystar Ventures merupakan inkubator *startup* yang memiliki alumni-alumni yang sudah berhasil dan berharap bahwa bisnis yang dibangun dan dikembangkan oleh penulis dan kelompok dapat menyusul para alumni yang sudah sukses di industri masing-masing. Penulis juga merasa bahwa Skystar Ventures dapat memberi bimbingan dan arahan melalui mentor-mentor yang ada agar bisnis yang dibangun dan dikembangkan bisa berjalan dengan lancar.

Pokok dari transformasi ini adalah bergabungnya pakaian semi-atletik dan *streetwear* sebagai kategori *fashion* yang memiliki pengaruh besar. Pakaian semi-atletik dikenal dengan kenyamanan dan adaptabilitasnya yang terinspirasi dari pakaian atletik atau olahraga, hadir sebagai jawaban untuk meningkatnya jumlah orang yang mulai berolahraga karena lebih fokus terhadap kesehatan tubuhnya (Macron, n.d). Jenis pakaian yang ditawarkan juga sangatlah luas, dari *leggings*, *jaket*, sampai sepatu dan celana pendek, dan semua jenis pakaian tersebut dirancang agar bisa digunakan untuk berolahraga dan digunakan sehari-hari. Gerakan ini tidak hanya mengubah *casual wear* atau pakaian santai, tetapi juga membuka jalan untuk *streetwear* untuk menerbitkan pakaian-pakaian yang lebih praktis dengan elemen olahraga. *Streetwear*, secara tradisional berasal dari sub-budaya *urban* seperti skateboard dan hip-hop, telah berubah secara drastis, sekarang lebih sering menerapkan pakaian semi-atletik untuk menemukan keseimbangan antara gaya dan praktis. Hubungan antara pakaian semi-atletik dan *streetwear* ini menonjolkan pertumbuhan permintaan konsumen untuk pakaian yang fashionable dan fungsional, mempersatu dunia olahraga dan pakaian *lifestyle*.

Dalam lingkungan *fashion* ini, celana pendek basket telah muncul sebagai kategori produk yang menarik, mengalami evolusi dari fungsi awal mereka sebagai pakaian olahraga, sampai sekarang memiliki status sebagai salah satu ikon di dunia *fashion streetwear*. Panjang dan ukuran dari celana ini berubah dari tahun ke tahun, dipengaruhi dengan figur-figur di basket dan gerakan budaya yang lebih

luas, yang paling berkesan adalah pengaruh budaya *hip-hop* dan mengadaptasi gaya yang lebih *gombong* atau lebih besar dari seharusnya.

Brand yang menurut penulis sangat memiliki pengaruh besar di dunia ini adalah Eric Emanuel. Eric Emanuel merupakan brand *streetwear* yang terkenal dengan perpaduan dari atletis dan fashion mewah, khususnya di segmen pakaian yang terinspirasi dari olahraga bola basket. Ditemukan oleh Eric Emanuel di New York, fokus utamanya adalah menciptakan pakaian olahraga yang menarik, berkualitas tinggi dengan gaya *retro* yang unik. Design yang dikeluarkan oleh Eric Emanuel terinspirasi dari budaya bola basket tahun 1980 an dan 1990 an, menggabungkan dengan estetika *streetwear* modern.



Gambar 1.1 Exposure Artis

sumber: SUPREME/MEGA



Gambar 1.2 EM Shorts

sumber: Eric Emanuel

Reputasi Eric Emanuel telah meningkat secara pesat dengan cara berkolaborasi dengan brand-brand besar seperti adidas, yang membantu memperkenalkan Eric Emanuel kepada audiens global. Kerjasama dan kolaborasi ini biasanya diikuti oleh pengeluaran koleksi terbatas atau *limited edition* yang meningkatkan status mereka di dunia *streetwear*. Selain itu, artis dan atlet, seperti LeBron James dan Justin Bieber pernah terlihat mengenakan produk Eric Emanuel, menetapkan tempat mereka di *pop culture* (Harmon, 2023).

Laporan magang ini berisi tentang perjalanan bisnis AndOne, yang bergerak di bidang pakaian semi-atletis dengan gaya *streetwear*, dengan tujuan utama membangun bisnis yang mencerminkan dinamika itu. Mengenal tren dan analisis pasar yang sudah dilakukan, produk pertama dari AndOne adalah celana pendek bergaya olahraga bola basket. Pemilihan strategis ini akan menghasilkan pendekatan terhadap perkembangan brand, menggunakan popularitas celana basket dan membuat gaya baru di kategori ini. Tujuan estetika dari brand akan mengutamakan perpaduan antara gaya *streetwear* dan fungsionalitas atletis, yang memiliki target audiens yang mementingkan performa dan penampilan yang menarik. Dengan berfokus kepada celana basket, tujuannya adalah untuk membangun identitas brand dan kemahiran dalam *niche* celana basket.

Tim AndOne, yang terdiri atas tiga orang, yaitu penulis sendiri, Samuel Matthew Irawan, Phillipe Edwardo, dan Thomas Daviniel Purba merupakan mantan anggota dari kelompok WPB atau Waroeng Passer Baroe yang melaksanakan program WMK pada tahun 2024. Penulis dan rekan-rekan melakukan pivot bisnis karena kendala yang dialami berhubungan dengan tanah dari lokasi operasional Waroeng Passer Baroe, sehingga secara terpaksa, penulis dan rekan-rekan harus melakukan pivot bisnis.

Laporan ini akan menjelaskan apa saja yang dilakukan oleh penulis selama jalannya proses MBKM Track 1 ini, memberikan ringkasan komprehensif tentang

pembangunan brand ini. Dikarenakan penulis mengambil peran sebagai CFO atau *Chief Financial Officer* dalam tim AndOne, laporan ini akan memiliki aspek-aspek keuangan dan arus kas tim AndOne selama proses magang ini. Laporan ini juga akan berisi bagian-bagian yang lebih mendalami analisa pasar, finansial, dan proses pengembangan brand, termasuk pembuatan konsep dan ide desain, pemilihan bahan, dan pembuatan strategi marketing yang dapat tepat.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Maksud dari penulis melakukan magang adalah untuk memenuhi kewajiban akademik, dimana penulis yang merupakan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk menempuh dan menyelesaikan proses magang sebagai salah satu syarat yudisium.

Penulis mengikuti program MBKM Track 1 yang terdiri dari mata kuliah wajib *Professional Business Ethics, Industry Experience, Industry Model Validation*, dan *Evaluation and Reporting* yang dikonversikan menjadi 20 SKS.

Kewajiban yang harus dipenuhi oleh penulis selama berlangsungnya MBKM Track 1 adalah menjalani magang selama 640 jam selama periode magang dan melaporkan aktivitas-aktivitas yang dilakukan selama itu di website *merdeka.umn.ac.id* dengan supervisor yang sudah ditunjuk. Penulis juga diwajibkan untuk melaporkan hasil bimbingan dengan dosen pembimbing atau *advisor* di website yang sama dan harus mengikuti kegiatan sebanyak 207 jam sebagai syarat. Penulis melakukan kegiatan magang ini agar dapat mempelajari dunia kerja dan mendapatkan pengalaman serta mempraktekkan apa yang sudah di pelajari di semester-semester sebelumnya ke dalam lapangan, serta membangun koneksi dengan orang-orang baru di dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti kegiatan magang memiliki berbagai tujuan, salah satunya adalah mendapatkan pengalaman secara langsung. Karena penulis memiliki posisi sebagai *Chief Financial Officer* di AndOne, yang merupakan startup yang berada di bawah naungan Skystar Ventures, penulis mendapatkan pengalaman secara nyata tentang bagaimana cara mengelola finansial suatu perusahaan dengan skala yang kecil. Selain tujuan magang yang itu, tujuan penulis untuk magang antara lain:

1. Memahami bagaimana cara membangun bisnis dari awal sampai menjadi bisnis yang dapat menghasilkan.
2. Mengetahui bagaimana dunia bisnis startup kecil di Indonesia dan apakah sustainable untuk membangun bisnis kecil pada zaman ini.
3. Belajar bekerja sama dengan rekan-rekan yang ada di tim agar bisa lebih memahami bagaimana cara bekerja di dunia professional.
4. Menciptakan koneksi baru dengan berbagai individu yang ada di dalam Skystar Ventures, maupun secara eksternal.
5. Membuat brand fashion yang dapat dibanggakan, membuat produk yang berkualitas dan dapat dikenakan oleh orang-orang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang ini mulai pada awal semester 6 dan berlangsung sampai awal bulan Juni. Banyak pengalaman didapatkan selama proses magang, yang memungkinkan untuk proyek AndOne berjalan dengan lancar. Pada awal program MBKM Track 1, tim AndOne dibentuk dan dirancang oleh tiga mahasiswa Universitas Multimedia jurusan Manajemen dengan perminatan *Entrepreneurship* atau Kewirausahaan.

Untuk Program MBKM Track 1, mahasiswa diwajibkan untuk melaporkan hari kerja sebanyak 80 hari atau 640 jam. Setiap anggota kelompok diwajibkan untuk melaporkan secara rutin untuk memastikan proses pembangunan bisnis AndOne berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang memenuhi standar.

Selama proses magang di Skystar Ventures, kelompok tidak ditentukan jadwal spesifik, melainkan diberikan tugas dengan waktu tenggat sesuai dengan tugasnya. Kelompok juga diwajibkan untuk mendatangi sesi mentoring dan melaporkan hasil dari mentoring tersebut kepada Ibu Michelle Greysianti, selaku supervisor penulis. Laporan-laporan ini dikumpulkan melalui platform merdeka.umn.ac.id, dan akan dinilai secara langsung oleh Ibu Michelle Greysianti.