

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Budaya Jepang di Indonesia cukup populer setiap tahunnya, salah satunya diadakan festival budaya di setiap kota yang biasa disebut *Matsuri*. Kepopuleran tersebut disebabkan munculnya demam Jepang di berbagai negara, salah satunya Indonesia, melalui kebudayaan pop seperti komik dan animasi pada awal tahun 2000-an (Nugraha, 2017). Dikemukakan oleh Sandy Fahmie (Ketua Panitia *Nihon no Matsuri* ke-12) *Nihon no Matsuri* (日本の祭り) merupakan festival kebudayaan Jepang terbesar di Bandung yang telah diadakan sejak tahun 2007 yang awalnya bernama *Japan Genki Community* dan sekarang berganti menjadi *Nippon Bunkabu*.

*Nihon no Matsuri* mempunyai beberapa program seperti *goes to school* (GTO), *charity*, *pre-event*, *omikoshi*, , dan juga *festival*. *Nihon no Matsuri* identik dengan lomba *Hime to Ouji*, maskot, dan tema yang berbeda-beda di setiap tahunnya. Dengan tujuan mengenalkan budaya Jepang mulai dari budaya tradisional hingga budaya pop. Pada tahun yang ke-12 ini, *Nihon no Matsuri* mengeluarkan 3 maskot utama dengan 12 maskot pendukung yang menggambarkan zodiak yang terinspirasi dari suku yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, event *Nihon no Matsuri* menyediakan beberapa produk *mechandise* seperti map, *notebook*, *squisy*, *keychain* maskot, *keychain* lambang NNM, *sticker*, dan produk tekstil berupa *t-shirt* dengan aplikasi teknik sablon bergambar logo *Nihon no Matsuri*. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa produk tekstil *t-shirt* yang paling diminati oleh pengunjung, tetapi produk tekstil selain *t-shirt* masih belum ada.

Melihat permasalahan dan potensi tersebut, penulis dapat menjadikannya sebagai objek penelitian yang bertujuan menawarkan solusi permasalahan dengan membuat alternatif produk *merchandise* berupa produk tekstil untuk event *Nihon*

*no Matsuri* berupa *exclusive merchandise* yang terinspirasi dari teknik *furoshiki* yaitu teknik mengikat kain menggunakan aplikasi motif yang terinspirasi dari visual pohon bambu yang selalu ada pada setiap acara *Nihon no Matsuri*. Penulis berharap kedepannya *mechandise* ini dapat menjadi peluang bisnis bagi *Nihon no Matsuri*, dengan demikian pada penelitian ini penulis menawarkan rekomendasi peluang bisnis bagi *Nihon no Matsuri*.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi *merchandise Nihon no Matsuri* dalam bidang tekstil.
2. Adanya kebutuhan produk tekstil *merchandise* sebagai *exclusive merchandise* di *Nihon no Matsuri*.
3. Adanya peluang bisnis dari variasi *merchandise Nihon no Matsuri* dalam bidang tekstil.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan potensi perancangan produk tekstil yang ada di *Nihon no Matsuri* dalam bidang tekstil?
2. Bagaimana upaya perancangan produk tekstil berupa *exclusive merchandise* bagi *Nihon no Matsuri*?
3. Bagaimana perencanaan peluang bisnis produk *merchandise* dalam bidang tekstil pada *Nihon no Matsuri*?

## **I.4 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan penelitian pada pokok rumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

#### 1. Ruang lingkup penelitian

Penelitian dilakukan pada *event* yang diselenggarakan oleh *Nihon no Matsuri* yang berada di kota Bandung. Kegiatan pertama yang penulis lakukan adalah melakukan wawancara kepada ketua *Nihon no Matsuri* ke-12 yaitu Sandy Fahmie dan melakukan observasi pada *Nihon no Matsuri* ke-11 untuk melihat langsung rangkaian acara dari *Nihon no Matsuri*.

#### 2. Objek penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi fokus utama yaitu pembuatan *exclusive merchandise* dengan unsur budaya Jepang bagi *Nihon no Matsuri*. Dengan tujuan menciptakan *merchandise* yang mencirikan dan menggambarkan *Nihon no Matsuri*.

#### 3. Rencana produk

Hasil penelitian ini yaitu menciptakan motif yang terinspirasi dari pohon *tanabata* yang selalu ada disetiap *pre-event* dan *festival Nihon no Matsuri*, yang kedepannya dapat dikembangkan menjadi peluang bisnis tekstil *merchandise* bagi *Nihon no Matsuri* untuk mengenalkan masyarakat mengenai budaya Jepang dan *Nihon no Matsuri*.

#### 4. Material dan teknik yang digunakan

Penggunaan material dibatasi pada material kain berbahan *polyester* dan teknik yang digunakan untuk pengaplikasian motif menggunakan *surface design* yang proses pengerjaannya memiliki waktu yang singkat dan dapat menghasilkan ketepatan desain yang diinginkan.

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

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan potensi tekstil *merchandise* pada *Nihon no Matsuri* dengan cara membuat alternatif pilihan pada produk tekstil berupa tas menggunakan teknik rekalarat *embroidery* dan *digital printing*.

2. Menciptakan alternatif bentuk tas dan motif yang terinspirasi dari visual pohon bambu yang selalu menjadi dekorasi di setiap acara *Nihon no Matsuri*.
3. Membuat alternatif produk *merchandise* yang mengenalkan *Nihon no Matsuri* yang juga dapat menjadi peluang bisnis *Nihon no Matsuri*.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan alternatif pilihan pada produk *tekstil merchandise* untuk *Nihon no Matsuri* kepada pengunjung acara *Nihon no Matsuri*.
2. Menghasilkan produk *merchandise* berupa *exclusive merchandise* yang menghasilkan referensi produk tekstil sebagai media penghubung antara pengunjung dan acara *Nihon no Matsuri*
3. Masyarakat mendapat informasi mengenai *Nihon no Matsuri* melalui produk *merchandise* yang menjadi peluang bisnis bagi *Nihon no Matsuri*

## **I.7 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif, yaitu :

### **a. Studi Literatur**

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mencari referensi seperti buku, jurnal, dan laporan tugas akhir yang berkaitan dan dapat menjadi acuan penelitian yang dilakukan penulis, seperti buku budaya Jepang, *tanabata*, *embroidery*, *digital printing*, *tekstil merchandise* hingga *business model canvas*.

### **b. Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada ketua *Nihon no Matsuri* ke-12 yaitu Sandy Fahmie dan Ketua NCO *Nihon no Matsuri* ke-12 yaitu Husna R untuk mendapatkan informasi yang sesuai dan akurat mengenai *Nihon no Matsuri*.

c. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti yaitu *merchandise* yang ada di *Nihon no Matsuri* dan melihat acara yang berlangsung di *pre-event* dan *festival Nihon no Matsuri* 10, 11, dan 12

d. Eksplorasi

Metode eksperimen yang dilakukan untuk menemukan bentuk tas dan teknik yang sesuai untuk produk *tekstil merchandise*, penulis mencoba melakukan eksplorasi pada bentuk tas menggunakan teknik *origami* dan *furoshiki*. Dan menambahkan teknik *surface design* seperti *digital printing*, bordir, dan sulam.

e. Kuesioner

Metode pengumpulan data secara kualitatif dengan membagikan pertanyaan berupa kuesioner kepada pengunjung dan panitia dari *Nihon no Matsuri* mengenai produk *merchandise* untuk mendapatkan data yang akurat mengenai ketertarikan terhadap produk *merchandise* bagi *Nihon no Matsuri*.

## **1.8 Sistematika Laporan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi empat bab, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan : Terdiri dari latar belakang yang membahas fenomena, data, fakta, rekomendasi, solusi dan harapan dari topik yang dibahas. Kemudian identifikasi masalah berupa poin masalah yang terdapat di latar belakang, lalu rumusan masalah yang membahas permasalahan yang akan diselesaikan. Pada batasan masalah yang terdiri dari ruang lingkup, objek penelitian, rencana produk, dan material yang digunakan. Lalu tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Metodologi penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data yang akurat, dan sistematika laporan.

Bab II Studi Literatur : Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

Bab III Proses Perancangan : Paparan konsep dalam menciptakan karya serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

Bab IV Kesimpulan dan Saran : Berisi kesimpulan, saran, dan rekomendasi terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis.