

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Merchandise kini tidak hanya terbatas pada sektor ritel atau hiburan, tetapi juga merambah institusi budaya seperti museum. Museum menggunakan *merchandise* seperti buku, *souvenir*, dan replika untuk meningkatkan pendapatan, mempererat hubungan dengan pengunjung, serta mendukung pelestarian budaya dan edukasi (Larkin dkk., 2024). Museum Prabu Geusan Ulun adalah sebuah museum yang terletak di Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia dan merupakan satu-satunya museum yang sudah beroperasi di Sumedang sejak tahun 1950. Museum Prabu Geusan Ulun berfungsi sebagai wadah pelestarian peninggalan Kerajaan Sumedang Larang sehingga memiliki potensi sebagai tujuan wisata pusaka (Laksmi dkk., 2023) Saat ini Museum Prabu Geusan Ulun tengah berupaya untuk meningkatkan perannya melalui berbagai bidang, salah satunya pengembangan *merchandise*.

Pengembangan *merchandise* pada Museum Prabu Geusan Ulun dibahas pada penelitian Attorik & Rosandini (2024), dijelaskan bahwa adanya berbagai macam kebutuhan dalam pengembangan produk desain berupa *merchandising*. Sebelumnya museum sudah pernah membuat produk *merchandise* seperti kaos, gantungan kunci, dan stiker. Namun pihak museum masih membutuhkan pengembangan alternatif produk desain lainnya. Lalu pada penelitian Fadilla dkk. (2024), pengembangan produk *merchandise* Museum Prabu Geusan Ulun menghasilkan produk – produk aksesoris *fashion*, berupa *totebag*, topi, dan selendang dengan elemen dekoratif berupa pengembangan beberapa motif Kasumedangan, yaitu ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake dan Motif Tjikeroeh. Menurut Bapak Ahmad Iqbal Mendayun selaku pengelola Museum Prabu Geusan Ulun, juga dikatakan bahwa respons pengunjung pada produk *merchandise* yang telah dibuat pada penelitian - penelitian terdahulu memiliki respons positif terutama pada toko *online* di *website* museum. Sehingga potensi pengembangan produk *merchandise* akan difokuskan pada toko *online merchandise* pada *website* museum dengan produk yang akan dikembangkan adalah produk *fashion*. Hal tersebut karena adanya permintaan mengenai produk pakaian dengan motif khas Museum. Motif khas museum yang akan dikembangkan

adalah ragam hias pada senjata tradisional, yaitu ragam hias kalajengking, Tjikeroeh, dan Tritangtu Buana, masih didasari dengan hasil dari penelitian Fadilla & Rosandini (2024) yang mengatakan masih adanya potensi dalam mengembangkan ragam hias motif pada koleksi-koleksi museum terutama ragam hias Tjikeroeh. Ragam Hias Tjikeroeh dijelaskan memiliki banyak aset yang dapat dikembangkan menjadi beberapa motif dan berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Iqbal Medayun ragam hias Tjikeroeh juga memiliki potensi sebagai motif khas karena motif tersebut dikatakan hanya terdapat di koleksi peninggalan Museum di Sumedang.

Pengembangan produk *merchandise* di museum merupakan cara yang efektif dalam mempromosikan museum. Menurut Wang (2024), saat ini strategi pengembangan *merchandising* bagi museum merupakan salah satu hal penting dalam mempromosikan dan pemasaran warisan budaya pada koleksi museum. *Merchandise* bukan sekadar alat pemasaran tambahan, tetapi juga strategi integral untuk edukasi masyarakat, promosi budaya, dan peningkatan pendapatan. Pada wawancara dengan pihak museum disebutkan bahwa belum adanya pengembangan produk *merchandise* pakaian untuk laki-laki. Pengembangan produk pakaian, khususnya untuk laki-laki, menjadi peluang yang belum dimanfaatkan oleh museum. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kemeja pria dapat menjadi pilihan strategis karena memiliki daya tarik universal dan sering digunakan dalam berbagai kesempatan. Produk ini dapat dirancang dengan elemen khas museum, seperti motif dari koleksi seni atau simbol budaya yang unik, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai pakaian tetapi juga media promosi. Dengan menciptakan kemeja yang menarik dan berkualitas, museum dapat menjangkau pasar yang lebih luas, meningkatkan visibilitas, dan memperkenalkan koleksinya secara efektif. Kemeja pria juga memiliki *durabilitas* tinggi, memberikan eksposur jangka panjang, serta berpotensi menarik pengunjung baru yang tertarik pada nilai budaya yang ditampilkan.

Penjelasan di atas telah menguatkan tujuan penelitian ini, yaitu untuk merancang pengembangan produk *fashion* sebagai alternatif produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun. Adapun jenis produk yang akan dikembangkan, yaitu produk kemeja yang memanfaatkan visualisasi ragam hias senjata tradisional pada koleksi

museum, yaitu ragam hias kalajengking, Tjikeroeh, dan Tritangtu Buana sebagai elemen dekoratifnya. Dengan adanya alternatif produk ini, diharapkan dapat memberikan daya tarik baru bagi para pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan ragam hias senjata tradisional sebagai elemen dekoratif.
2. Adanya potensi mengembangkan produk kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun.
3. Adanya potensi penerapan ragam hias senjata tradisional yang telah diolah menggunakan teknik *digital printing* pada kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan ragam hias senjata tradisional sebagai elemen dekoratif?
2. Bagaimana cara mengembangkan produk kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun?
3. Bagaimana menerapkan ragam hias senjata tradisional yang telah diolah dengan teknik *digital printing* pada kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan dan mengomposisikan ragam hias senjata tradisional menjadi sebuah elemen dekoratif.
2. Pengaplikasian teknik *digital printing* sebagai teknik *surface textile* untuk mengolah dan mengembangkan ragam hias senjata tradisional.

3. Produk akhir yang dihasilkan berupa produk *merchandise* pakaian, yakni kemeja.
4. Mitra dalam penelitian ini dibatasi pada pengelola Museum Prabu Geusan Ulun.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan ragam hias senjata tradisional sebagai elemen dekoratif.
2. Mengembangkan produk kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun.
3. Menerapkan komposisi ragam hias senjata tradisional yang telah diolah menggunakan teknik *digital printing* pada kemeja sebagai produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun.

1.6 Manfaat Penelitian

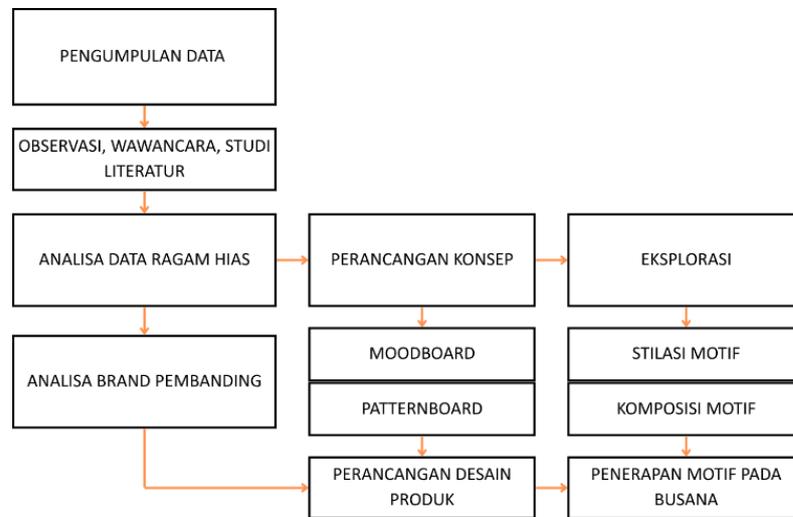
Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Membantu mengenalkan ragam hias yang terdapat pada koleksi museum kepada masyarakat melalui produk *merchandise*.
2. Menambah alternatif motif tradisional pada produk *merchandise* di Museum Prabu Geusan Ulun.
3. Menyediakan pilihan produk sebagai alternatif produk *fashion* dengan motif tradisional namun teknik lebih modern untuk pengunjung Museum Prabu Geusan Ulun.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif eksploratif. Pendekatan eksploratif dipilih guna untuk memperoleh wawasan awal, merumuskan hipotesis atau kerangka konsep baru, serta memahami secara lebih luas aspek-aspek dasar dari suatu fenomena. Menurut Ritchie dkk. (2014) eksplorasi dalam penelitian kualitatif menuntut keterbukaan terhadap temuan-temuan baru yang mungkin muncul di lapangan tanpa terikat oleh kerangka teori yang kaku, seperti memahami preferensi konsumen terhadap suatu produk atau desain, atau untuk

mengidentifikasi isu-isu utama dalam suatu bidang. Tahapan Proses Penelitian adalah sebagai berikut;



Gambar 1. 1 Alur Metode Penelitian
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

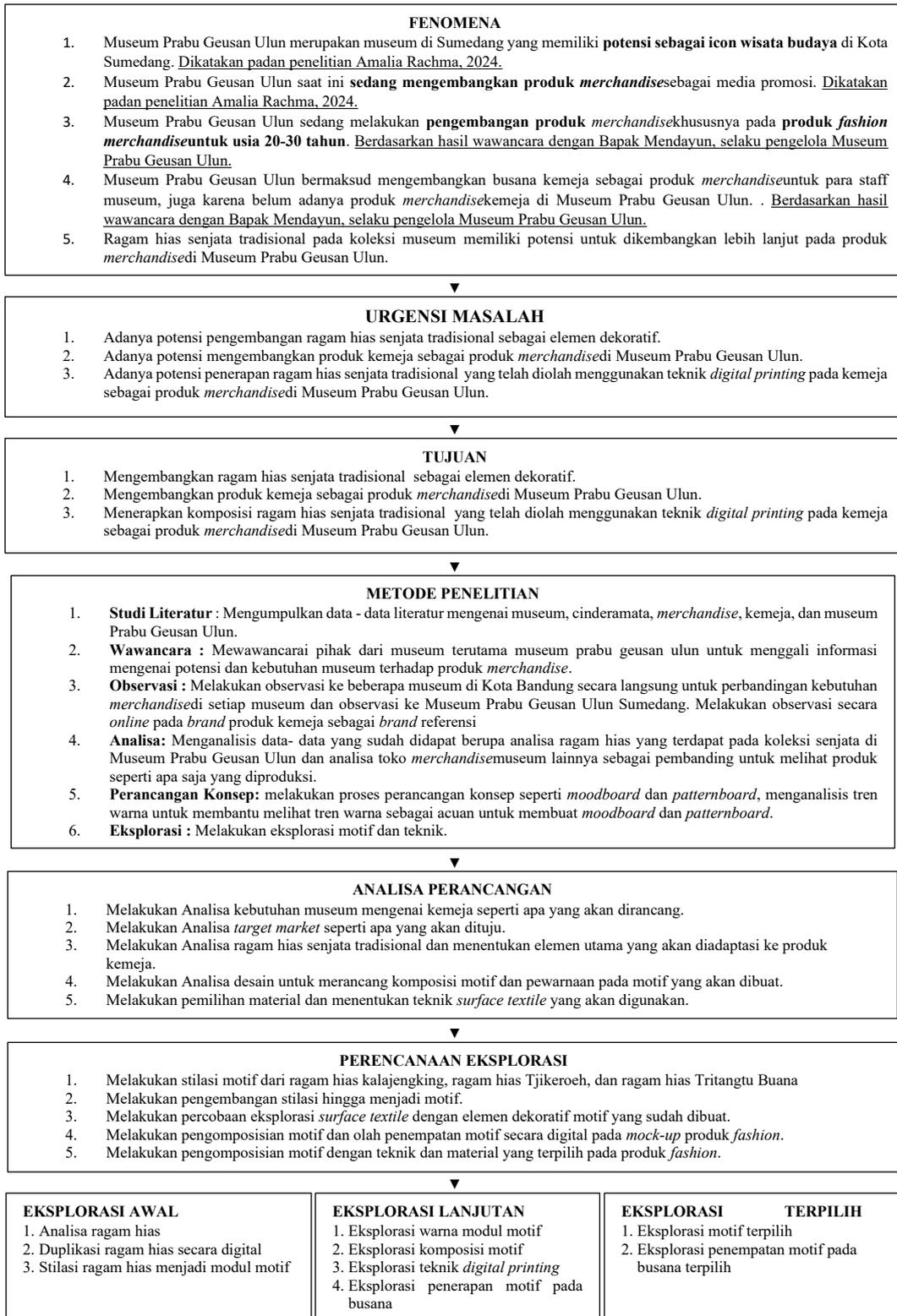
1. Pengumpulan Data: seperti data observasi, wawancara, studi literatur dan sumber lainnya seperti internet yang berhubungan dengan ragam hias senjata tradisional dan *merchandising* untuk Museum Prabu Geusan Ulun.
2. Observasi: melakukan observasi secara langsung ke Museum Prabu Geusan Ulun dan museum – museum di Bandung dan observasi tidak langsung melalui *website* toko – toko *merchandise* museum di dunia sebagai pembandingan.
3. Wawancara: melakukan wawancara kepada pihak pengelola Museum Prabu Geusan Ulun dan juga wawancara pada *staff* dan penjaga museum – museum di Bandung.
4. Studi Literatur: Mencari data jurnal dan literatur mengenai *merchandising* di Museum Prabu Geusan Ulun, serta mengenai ragam hias senjata tradisional.
5. Analisa: Menganalisis data- data yang sudah didapat berupa analisa ragam hias yang terdapat pada koleksi senjata di Museum Prabu Geusan Ulun dan analisa toko *merchandise* museum lainnya sebagai pembandingan untuk melihat produk seperti apa saja yang diproduksi.

6. Perancangan Konsep: melakukan proses perancangan konsep seperti *moodboard* dan *patternboard*, menganalisis tren warna untuk membantu melihat tren warna sebagai acuan untuk membuat *moodboard* dan *patternboard*.
7. Eksplorasi: melakukan eksplorasi motif ragam hias senjata tradisional, seperti melakukan eksplorasi stilasi, komposisi warna, komposisi motif, dan eksplorasi penempatan motif di busana.

1.8 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian disusun untuk memberikan gambaran sistematis mengenai alur dan tahapan yang dilakukan selama proses penelitian. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan penelitian agar tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam bagian ini dijelaskan secara visual maupun naratif mengenai hubungan antara fenomena, rumusan masalah, tujuan, metode yang digunakan, analisa perancangan, hingga perencanaan eksplorasi dan tahapan eksplorasi yang sudah dilakukan. Dengan adanya kerangka penelitian, diharapkan proses penelitian dapat dilakukan secara runtut, logis, dan terukur.

Penelitian ini menggunakan kerangka penelitian sebagai berikut:



1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistem penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah hingga mendapat sebuah rumusan masalah. Selain itu terdapat perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan kerangka penelitian yang sudah dilakukan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori serta literatur yang berkaitan dengan penelitian. Teori penelitian yang dimulai dari teori perkembangan *merchandising* museum di Indonesia, kebutuhan produk *merchandise* Museum Prabu Geusan Ulun, produk alternatif apa saja yang sudah ada di museum. Teori tersebut digunakan untuk menganalisis alternatif produk yang belum terdapat di Museum Prabu Geusan Ulun. Beberapa penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan penarikan asumsi awal penelitian sebagai acuan arahan penelitian.

BAB 3 METODE PENELITIAN DAN DATA LAPANGAN

Bab ini menjabarkan data yang diperoleh, meliputi data primer dan sekunder yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian, melalui observasi dan wawancara. Serta memaparkan hasil eksplorasi dan analisa data.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab hasil penelitian merupakan pemaparan proses penelitian. Dimulai menganalisis perancangan konsep, analisa toko *merchandise* pembanding, *brand* referensi, eksplorasi teknik reka struktur, pembuatan konsep, proses pembuatan produk akhir, hingga hasil akhir produk.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran ini didapat dari hasil pemaparan bab III berupa hasil yang dirumuskan untuk mencapai tujuan penelitian. Saran diajukan berdasarkan hasil akhir penelitian.