

# BAB I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar yang ada di Indonesia. Secara historis, Kota Bandung termasuk salah satu kota yang mempunyai sejarah panjang dengan warisan-warisan yang berasal dari peninggalan sejarah atau kejadian di masa lampau. Hal ini menyebabkan banyaknya bangunan atau warisan dari zaman terdahulu dan membuat perkembangan Kota Bandung semakin pesat (Maryani & Logayah, 2014).

Banyaknya monumen atau bangunan bersejarah di Kota Bandung menjadi daya tarik tersendiri bagi setiap orang yang berkunjung. Sampai sekarang, warisan budaya tersebut masih terpelihara dengan baik, bahkan telah dicanangkan sebagai salah satu tujuan wisata (destinasi) warisan budaya (*culture heritage*) secara nasional (Maryani & Logayah, 2014). Dalam Badan Kebudayaan dan Pariwisata Bandung tercatat beberapa destinasi bersejarah yang termasuk dalam sektor pariwisata seperti bangunan tua dan museum (Dalimunthe dan Nurunnisha, 2017). Gedung Sate, Monumen Perjuangan Rakyat dan Museum Konferensi Asia-Afrika menjadi beberapa contoh dari bangunan bersejarah yang dimiliki oleh Kota Bandung.

Masyarakat lokal Bandung tertarik dan membuat komunitas-komunitas mengenai *Heritage/Warisan*, contohnya Komunitas Aleut. Komunitas Aleut menawarkan kegiatan *heritage* yang digemari oleh masyarakat luas, seperti mendatangi tempat bersejarah atau situs yang dianggap memiliki nilai sejarah yang kuat dan kegiatan ini disebut dengan *Ngaleut* (Rani, 2020). Selama komunitas ini berdiri, sudah banyak monumen atau bangunan bersejarah yang dijangkau oleh komunitas ini. Terdapat sekitar 200-500 orang pengikut dan partisipan dari komunitas Aleut (Rani, 2020). Akan tetapi, kegiatan *Ngaleut* hanya dapat menjangkau monumen/bangunan sekitaran pusat Kota Bandung saja. Hal ini membuat komunitas ini membuat terobosan baru dengan melakukan kegiatan *Momotoran*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Komunitas Aleut, *Momotoran* adalah kegiatan *touring* yang dilakukan menggunakan motor dengan

mengunjungi tempat-tempat bersejarah. Kegiatan ini sekarang sangat digemari dan menjadi opsi wisata dengan mengunjungi bangunan/monumen sejarah yang tidak dapat dijangkau dengan berjalan kaki yang berada di sekitaran daerah pusat Kota Bandung. Rute *Momotoran* yang telah dijangkau oleh Komunitas Aleut adalah Jejak Kereta Api Bandung-Tanjungsari-Citali dengan jarak 32km, Gunung Hejo Tenggang dengan jarak 60km, dan rute yang paling sering dijangkau ialah Jejak Pangalengan dengan jarak 51km. Tidak sedikit dari masyarakat Bandung yang melakukan kegiatan serupa terutama wanita.

Tren *Momotoran* juga diperkuat dengan maraknya komunitas motor di Kota Bandung yang melakukan kegiatan serupa. Komunitas motor tersebut tidak hanya melakukan *touring / momotoran* di dalam kota ataupun tempat wisata alam tetapi juga mendatangi tempat-tempat atau situs bersejarah. Komunitas-komunitas tersebut dibedakan dengan identitas dari komunitas tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan, dibutuhkan produk penunjang untuk menunjang kegiatan *Momotoran* ataupun kegiatan serupa. Diketahui bahwa banyak *brand* lokal menawarkan produk *activewear* untuk menunjang kegiatan berkendara dengan motor tetapi tidak secara khusus menawarkan produk untuk wanita. Penulis ingin merancang produk *activewear* untuk masyarakat yang menyukai kegiatan *Momotoran* ataupun kegiatan serupa khususnya wanita dengan kisaran usia 20-30 tahun.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan berikut ini;

1. Adanya fenomena ketertarikan masyarakat terhadap komunitas *heritage* khususnya di Kota Bandung, salah satu contohnya ialah Komunitas Aleut.
2. Masih belum adanya kriteria pakaian *activewear* wanita yang dapat menunjang kegiatan *Momotoran* atau kegiatan serupa di Kota Bandung. Khususnya wanita dengan kisaran umur 20-30 tahun.
3. Adanya peluang pengembangan varian desain produk *activewear* wanita untuk menunjang kegiatan *Momotoran* atau kegiatan serupa di Kota Bandung.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana fenomena perkembangan kegiatan *Momotoran* yang marak di lakukan oleh Komunitas Aleut dan komunitas motor di Kota Bandung?
2. Sejauh mana kriteria pakaian *activewear* wanita khususnya kisaran umur 20-30 tahun yang dapat menunjang kegiatan *Momotoran* atau kegiatan serupa di Kota Bandung?
3. Bagaimana peluang pengembangan desain produk *activewear* wanita khususnya kisaran umur 20-30 tahun untuk menunjang kegiatan *Momotoran* atau kegiatan serupa di Kota Bandung?

### **I.4 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pokok penelitian agar tidak menyimpang dari perumusan masalah, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut;

1. Ruang lingkup penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh penulis secara langsung dan tidak langsung. Penelitian secara langsung di Bandung dengan mencakup komunitas yang mengusung konsep *heritage walk* yaitu Komunitas Aleut dengan mengikuti kegiatan komunitas tersebut dan melakukan observasi secara langsung. Penelitian tidak langsung dilakukan dengan melakukan wawancara tambahan dan observasi menggunakan media sosial.

### **I.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Mempelajari mengenai fenomena adanya ketertarikan Komunitas Aleut dan masyarakat Bandung terhadap kegiatan *Momotoran*.
2. Mempelajari Kriteria pakaian *Activewear* yang sedang marak di Kota Bandung.

3. Merancang varian desain *activewear* agar menjadi pilihan bagi para anggota Komunitas Aleut ataupun yang melakukan kegiatan serupa, khususnya wanita dengan kisaran umur 20-30 tahun.

## **I.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah;

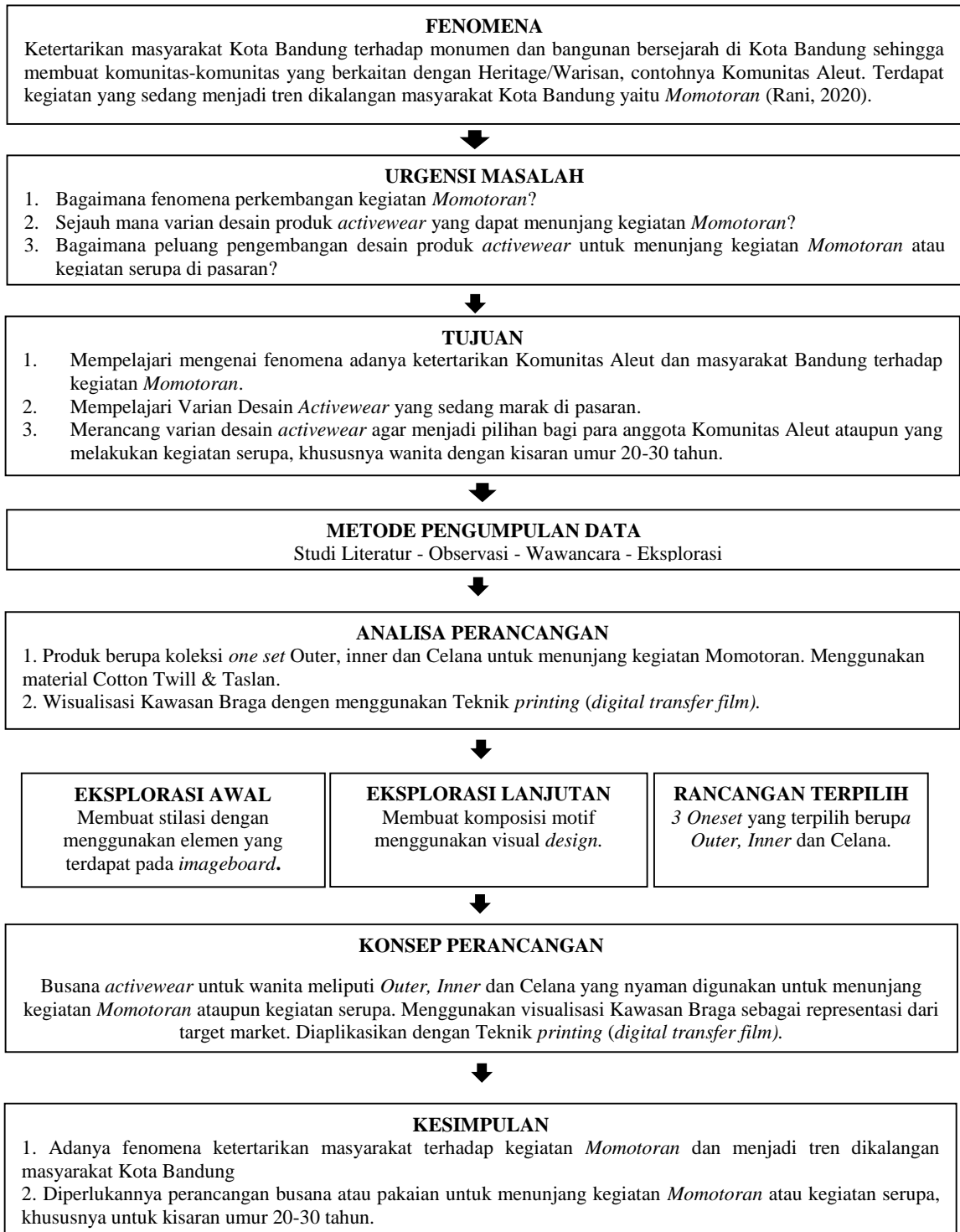
1. Memberikan informasi mengenai fenomena ketertarikan Komunitas Aleut dan masyarakat Bandung terhadap kegiatan *Momotoran*.
2. Memberikan kriteria pakaian *Activewear* yang sedang marak di Kota Bandung.
3. Memberikan alternatif desain pakaian *activewear* yang dapat digunakan para anggota Komunitas Aleut ataupun yang melakukan kegiatan serupa, khususnya wanita dengan kisaran umur 20-30 tahun.

## **I.7 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu;

1. Studi Literatur adalah metode pengumpulan data yaitu mencari serta membaca referensi kepustakaan yang bersumber dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, internet yang memiliki kaitan dengan penelitian penulis dan dapat dijadikan acuan, seperti jurnal mengenai komunitas di Kota Bandung, jurnal mengenai *heritage*.
2. Observasi adalah metode pengumpulan data berupa pengamatan yang dilakukan langsung terhadap objek penelitian seperti mengikuti kegiatan rutinnnya yaitu Komunitas Aleut.
3. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada anggota Komunitas Aleut sehingga didapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat.
4. Eksplorasi adalah metode eksplorasi yang dikerjakan untuk mendapatkan referensi desain pakaian *ready to wear* khususnya *activewear* yang cocok digunakan saat mengikuti kegiatan *momotoran* ataupun kegiatan serupa serta teknik *surface textile design (digital transfer film)*.

## I.8 Kerangka Penelitian



Bagan I.1 Kerangka Penelitian

## **I.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan hasil penelitian tersusun kedalam empat bagian utama, yang meliputi:

### **Bab I Pendahuluan**

Meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan hasil penelitian.

### **Bab II Studi Literatur**

Dasar teori yang relevan untuk mendukung pengamatan dari potensi fenomena kegiatan *heritage walk* yaitu *Momotoran* yang sedang berkembang di Kota Bandung khususnya Komunitas Aleut yang akan menjadi inspirasi dari rancangan produk *activewear* yang akan dibuat.

### **Bab III Data & Analisa Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan data penelitian termasuk data primer, data sekunder, dan analisa perancangan.

### **Bab IV Konsep & Hasil Perancangan**

Bab ini menjelaskan konsep dalam proses produksi karya serta pemaparan proses perancangan dan hasil perancangan yang telah dilakukan berdasarkan data analisa perancangan sebelumnya.

### **Bab V Kesimpulan & Saran**

Pada bab terakhir ini berisikan tentang pemaparan hasil eksplorasi yang telah dilakukan di Bab III, serta saran dan rekomendasi penulis terhadap proses penelitian.