

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas berkelanjutan merupakan lingkungan tempat berbagai kebutuhan manusia yang beragam diakomodasi, dengan fokus kuat pada keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan saat ini dan pemenuhan kebutuhan di masa depan. Komunitas berkelanjutan K-Popers merupakan fenomena yang muncul sebagai hasil dari penggemar musik dan budaya Korea yang memiliki komitmen jangka panjang terhadap industri hiburan Korea Selatan. Menurut penelitian oleh Hilaliyah (2020) komunitas berkelanjutan K-Popers dapat didefinisikan sebagai kelompok individu yang secara aktif terlibat dalam mendukung artis dan grup musik K-Pop tidak hanya sebagai penggemar biasa, tetapi juga sebagai bagian dari gerakan sosial yang berfokus pada keberlanjutan. Saat merancang produk untuk komunitas K-Popers pendekatan berkelanjutan sangatlah relevan, artinya produk dirancang dengan mempertimbangkan beberapa hal, seperti proses produksi yang efisien dan penggunaan produk yang berkelanjutan. Selain itu, produk yang tahan lama juga dapat memenuhi kebutuhan jangka panjang komunitas K-Popers (Nursyafitri, 2021).

Korean Pop merupakan singkatan yang biasa dikenal dengan K-Pop yaitu jenis musik populer yang identik dibawakan oleh *boyband* ataupun *girlband* yang berasal dari Negeri Ginseng, Korea Selatan. K-Pop telah menjadi fenomena budaya global yang meraih popularitas tak tertandingi dalam beberapa dekade terakhir. Di Indonesia K-Pop telah memperoleh popularitas yang besar, menjadi tren yang signifikan dalam budaya hiburan. K-pop telah berkembang menjadi industri budaya yang sangat besar berasal dari efek globalisasi, yang berkaitan dengan banyak aspek kehidupan sehari-hari yang dinikmati oleh para penggemar, dari musik, *superstar* hingga *fashion* (Soraya, 2013). Storey (2006) mengatakan bahwa budaya populer yang dikonsumsi akan menimbulkan adanya sebuah kelompok penggemar, yang dimana penggemar tersebut merupakan bagian yang paling tampak dari suatu khalayak teks dan praktik sebuah budaya pop.

Menurut artikel Prambors (2023) Indonesia telah menjadi Negara

pertama di Dunia yang memiliki penggemar K-Popers terbanyak pada tahun 2023, lalu disusul oleh Filipina, Korea Selatan, Thailand dan Amerika Serikat. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh *Katadata Insight Center* (KIC) dan *Zigi.id* pada Juni 2022, sekitar 22,7% dari responden Indonesia mengklaim diri sebagai penggemar K-Popers. Jumlah ini setara dengan sekitar 59,2 juta orang di Indonesia yang tertarik dengan budaya dan musik K-Pop. Survei ini melibatkan responden dari berbagai wilayah di Indonesia, namun sebagian besar responden terpusat di Pulau Jawa (Ahdiat, 2022). (Hidayati & Indriana, 2021) menyatakan bahwa *Korean Culture and Information Service* (KOCIS) telah melakukan penelitian yang memperoleh hasil 66% penggemar K-popers berusia 20 tahunan, 18% berusia 30 tahunan, 8% berusia 40 tahunan, 6% berusia 50 tahunan dan 2% berusia 60 tahunan. Grup-grup K-Pop, seperti BTS, BLACKPINK, NCT, dll. telah mendapatkan penggemar setia di seluruh dunia, yang dikenal sebagai K- Popers.

Komunitas penggemar K-popers tersebut disebut dengan istilah Fandom (*Fans Kingdom*), yang memiliki tujuan sebagai tempat untuk para penggemar mewakili partisipasi budaya untuk mendukung idola favorit mereka dan dengan adanya fandom ini beberapa aktivitas para penggemar juga dapat terwujud (Cartwrite, 2010). Pengaruh K- Pop tidak terbatas pada musik, tetapi juga mempengaruhi gaya hidup dan budaya populer di berbagai negara. Penggemar K-Popers tidak hanya mendengarkan musik tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas seperti menonton konser, mendukung idolanya dan mengikuti berbagai aktivitas komunitas. Grup-grup K-Pop telah membangun basis penggemar yang sangat kuat di berbagai negara dan konser-konser mereka menjadi puncak pengalaman sebagai penggemar. Dengan pesatnya pertumbuhan komunitas K-Popers di Indonesia, terdapat banyak potensi untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Hilaliyah, 2020).

Komunitas K-Popers sangat aktif dan beragam dalam aktivitasnya. Mereka sering menghadiri konser, menonton film bersama, mengadakan acara *noraebang* dan mengerjakan proyek penggemar. Berdasarkan data yang diperoleh dari artikel IDN Times (2024) menyatakan bahwa dibawah ini merupakan jadwal lengkap konser, *fansign*, *fancon* hingga *fan meeting* K-Pop yang diadakan oleh idol maupun aktor/aktris K-Pop pada tahun 2024 di

Indonesia.



Gambar 1.1 Jadwal Konser K-Pop di Indonesia 2024

Sumber : Data Pribadi (2024)

K-Popers adalah kelompok yang sangat berdedikasi dan mereka cenderung membawa banyak barang saat menghadiri konser untuk merasakan pengalaman yang lebih lengkap. Namun, hal tersebut sering terlupakan. K-Popers biasanya membawa barang-barang favorit mereka, seperti *lightstick* resmi dari grup idol kesayangan, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. Saat ini, kendala utama yang dihadapi oleh komunitas K-Popers adalah kurangnya tas yang memadai untuk membawa barang-barang kebutuhan mereka. Banyak dari tas-tas yang dijual di pasaran tidak memiliki slot tambahan untuk *lightstick* atau sistem yang dapat mengakomodasi kebutuhan spesifik mereka, sehingga dapat mengganggu pengalaman konser

maupun kegiatan lain dari komunitas tersebut. Adapun aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh penyelenggara konser K-Pop tentang ketentuan tas bawaan yang diperbolehkan saat berada di dalam area konser. Aturan tersebut antara lain, diwajibkan untuk memakai tas berbahan PVC atau tas transparan dan dilarang untuk membawa tas berukuran besar (*oversized*). Fenomena ini menciptakan kebutuhan yang belum sepenuhnya terpenuhi di pasar. Tas yang dirancang dengan perhatian pada kebutuhan ini memiliki potensi untuk menjadi solusi yang signifikan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi komunitas K-Popers.



Gambar 1.2 Contoh Tas PVC Saat Menghadiri Konser K-Pop

Sumber : www.detik.com, (2022)

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi pada komunitas K-Popers, maka penelitian ini akan berfokus pada perancangan tas yang sesuai dengan kebutuhan komunitas K-Popers, seperti *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. yang dapat mengakomodasi, menyimpan, dan mengorganisir barang-barang bawaan tersebut. Desain tas ini akan didesain untuk memiliki slot *lightstick*, memiliki kompartemen untuk barang-barang pendukung lain dan diintegrasikan dengan *strap 3-in-1* yang dapat digunakan sebagai *sling bag*, *shoulder bag* atau *backpack*. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi aktivitas untuk memperoleh data informasi secara langsung pada komunitas K-Popers saat menonton konser dan menghadiri kegiatan komunitas lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus masalah dalam konteks penelitian ini, yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tas yang ada di pasaran belum dapat memenuhi dan mengakomodasi kebutuhan perlengkapan komunitas K-Popers saat menonton konser K-Pop.
2. Masalah muncul ketika kebutuhan praktis seperti membawa *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. tidak terpenuhi oleh tas yang ada. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan perancangan tas yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga selaras dengan prinsip-prinsip keberlanjutan. Tas tersebut mampu menampung banyak barang dan nyaman digunakan.

1.3 Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Masalah yang akan diselesaikan adalah kebutuhan tas yang memadai dan sesuai dengan kegiatan komunitas K-Popers, terutama untuk mengakomodasi kebutuhan perlengkapan konser yang meliputi *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. Kebutuhan akan tas yang dapat menyimpan dengan aman dan terorganisir seluruh perlengkapan konser tersebut saat ini belum sepenuhnya terpenuhi oleh produk yang ada di pasaran.

1.4 Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

1. Bagaimana merancang tas yang dapat secara efektif dan praktis untuk mengakomodasi kebutuhan perlengkapan konser K-Pop dan dapat berkontribusi pada upaya keberlanjutan komunitas?

1.5 Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

1. Merancang sebuah tas yang memadai agar dapat mengakomodasi kebutuhan perlengkapan saat menonton konser K-Pop. Dengan demikian, tujuan ini adalah menciptakan sebuah tas yang memenuhi kebutuhan komunitas K-Popers saat menonton konser K-Pop.
2. Meningkatkan aksesibilitas barang-barang bawaan dalam tas dengan merancang tas yang memiliki fitur slot-slot *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. yang dapat mengorganisir dan menyimpan barang-barang bawaan tersebut. Dengan demikian, tujuan ini adalah mengatasi kendala yang seringkali dihadapi oleh

penggemar K-Popers saat menonton konser K-Pop.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. *What* (Apa): Tas yang dapat mengakomodasi kebutuhan perlengkapan konser K-Pop agar dapat menyimpan dan mengorganisir barang-barang bawaan saat menghadiri konser tersebut.
2. *Why* (Mengapa): Karena tas-tas yang ada di pasaran tidak dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan penyimpanan perlengkapan konser K-pop. Hal ini mengganggu pengalaman penggemar saat menghadiri konser K-Pop.
3. *Who* (Siapa): Komunitas K-Popers, terutama para penggemar yang aktif mengikuti konser dan kegiatan komunitas K-Popers, serta pihak yang terlibat dalam proses pemeriksaan tas di acara konser K-Pop.
4. *Where* (Dimana): Permasalahan ini terjadi terutama dalam kegiatan konser K-Pop yang diselenggarakan di berbagai tempat di Indonesia.
5. *When* (Kapan): Dalam setiap konser K-Pop, permasalahan penggunaan tas yang kurang sesuai untuk kebutuhan penyimpanan perlengkapan konser ini menjadi relevan.
6. *How* (Bagaimana): Bagaimana merancang tas yang dapat mengakomodasi kebutuhan perlengkapan konser K-Popers dengan menggunakan pendekatan studi aktivitas?

1.7 Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (*Scops*)

1. Berfokus pada penerapan prinsip-prinsip komunitas berkelanjutan dalam perancangan produk tas yang dapat meningkatkan keberlanjutan komunitas K-Popers, sehingga diharapkan komunitas K-Popers dapat terus berkembang dan merasakan pengalaman konser K-Pop yang lebih baik.
2. Berfokus pada perancangan tas yang sesuai untuk kegiatan konser K-Pop, dengan slot yang disesuaikan untuk setiap kebutuhan perlengkapan konser seperti *lightstick*, slogan atau *handbanner*, *photocard*, kipas angin *mini*, dll. terutama untuk mengakomodasi dan mengorganisir seluruh kebutuhan perlengkapan konser tersebut.

1.8 Manfaat Penelitian

1. Dalam merancang tas yang dapat mengakomodasi kebutuhan komunitas K-Popers, perhatian khusus diberikan pada prinsip-prinsip komunitas berkelanjutan. Produk ini tidak hanya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan praktis anggota komunitas, tetapi juga menjadi elemen yang mendukung kontribusi positif terhadap keberlanjutan.
2. Komunitas K-Popers dan penggemar konser K-Pop akan mendapatkan manfaat langsung dari penelitian ini. Mereka akan mendapatkan akses ke tas yang sesuai dengan kebutuhan mereka saat menghadiri konser, meningkatkan pengalaman mereka dan memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Penelitian ini juga berpotensi memberikan inspirasi kepada pengguna di luar komunitas K-Popers untuk merancang produk sesuai dengan minat khusus mereka.
3. Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam perkembangan ilmu desain produk dan pengetahuan seputar perancangan produk yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara spesifik. Ini akan membuka wawasan baru dalam perancangan produk yang dapat mengakomodasi kebutuhan komunitas dengan minat khusus, seperti komunitas K-Popers.

1.9 Sistematika Penulisan Laporan

Berikut adalah susunan penulisan laporan penelitian dengan perincian per-bab:

Bab 1: Pendahuluan

- Latar Belakang
- Identifikasi Masalah
- Rumusan Masalah (*Problem Statement*)
- Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)
- Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)
- Batasan Masalah (*Delimitation/s*)
- Ruang Lingkup Penelitian (*Scops*)
- Manfaat Penelitian
- Sistematika Penulisan Laporan

Bab 2: Kajian

- Kajian Pustaka

- Penelitian Terdahulu
- Kajian Lapangan
- Studi Eksisting
- *Summary* (Hipotesa)

Bab 3: Metode

- Rancangan Penelitian/Desain Penelitian (*Research Design*)
- Metode Penggalan Data
- Metode Pengolahan Data/Proses Perancangan
- Validasi

Bab 4: Pembahasan

- Proses Perancangan
- Aspek Desain
- Analisa Aspek Desain
- Analisa Material
- Hasil Pengolahan Data
- TOR (*Term of Reference*)
- Hasil Validasi

Bab 5: Kesimpulan

- Kesimpulan
- Saran/Rekomendasi

Daftar Pustaka

Lampiran