

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kota Bandung adalah kota yang berada di wilayah Jawa Barat dan merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat. Kota Bandung dikenal sebagai pusat kuliner menurut ahli pariwisata Andar Danova Goeltom, M.Sc. Bandung sudah dikenal sebagai pusat kuliner Nusantara sejak tahun 1941. Kuliner adalah subsektor ekonomi kreatif yang paling tinggi dari subsektor lainnya. Dimana kontribusi kuliner menyumbang 41,40 persen terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2016 (Triawan, 2018). Makanan juga dapat dikatakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Bangsawan, 2018:6).

Tidak jarang makanan ikut mempengaruhi fesyen, yang dimana menjadi salah satu hal penting yang dapat memberikan gambaran sekilas tentang budaya dan gaya hidup. Saat ini makanan jauh melampaui sekedar apa yang ada di piring karena didorong oleh adanya tren, musim dan sensasi *hype* (Lam, 2017). Pada tahun 1937, desainer Elsa Schiaparelli dari Italia menjadi salah satu pelopor dalam fesyen yang terinspirasi dari makanan atau bisa disebut tren *food fashion*. Elsa Schiaparelli berkolaborasi dengan seniman yang melukis lobster merah yaitu, Salvadore Dali dan mereka menciptakan "*Lobster Dress*" yang lalu menjadi ikon pada saat itu (Farra, 2017). Selain Elsa Schiaparelli ada juga desainer lainnya yang terinspirasi dari makanan. Gaun daging Lady Gaga adalah karya yang paling terkenal tahun 2010 yang dirancang oleh desainer asal Argentina yaitu, Franc Fernandez. Selain itu ada Rommy Debommy yang membuat tas dan aksesoris dari *clay* dan sangat mirip dengan makanan aslinya. Koleksi *ready to wear* 2014 milik Moschino pun terinspirasi dari *fast food* dan bekerja sama dengan perusahaan *fast food* McDonalds. Selain itu dari Indonesia pun ada desainer Diana Rikasari dimana mengeluarkan salah satu koleksi Schmileymo yang terinspirasi dari kesukaannya terhadap *breakfast (Acai Bowl)*.

Bandung sebagai kota kuliner memiliki keanekaragaman mulai dari jajanan, makanan basah, kering hingga minumannya. Di Kota Bandung sangat mudah menemukan jajanan tradisional Bandung dan sudah banyak dikenal luas. Berdasarkan buku Kuliner Indonesia yang diterbitkan oleh UGM pada tahun 2017 beberapa jajanan tradisional Bandung adalah awug dan surabi. Peneliti pun memperluas lagi dengan melakukan observasi yang hasilnya pun lebih banyak meminati surabi dan kue balok. Surabi dan kue balok pun adalah salah satu makanan tradisional favorit yang paling bertahan hingga saat ini dan paling banyak berkembang dari segi varian rasanya, *topping* atau *food fusion* dan kemasannya. (Cahya, 2018).

Maka dari itu melihat perkembang tren *food fesyen* saat ini yang lebih banyak terinspirasi dari *fast food*, dan membuat penulis melihat adanya potensi untuk mengembangkan *ready to wear deluxe* dengan inspirasi visual dari jajanan tradisional Bandung yang terkenal dengan pusat kulinernya. Pengkombinasian teknik rekalatar tekstil diharapkan dapat menciptakan detail aplikasi dan tekstur yang terinspirasi dari jajanan tradisional Bandung pada permukaan kain. Dimana teknik yang akan diambil dalam eksplorasi adalah material sulam, *digital printing* dan aplikasi imbu. Metode penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu studi literatur, observasi, wawancara dan eksplorasi.

I.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan yaitu sebagai berikut :

1. Adanya potensi untuk menjadikan Bandung kota kuliner sebagai inspirasi produk fesyen *ready to wear deluxe*.
2. Adanya peluang untuk mengolah inspirasi Bandung kota kuliner yang mengangkat visual dari jajanan menggunakan teknik rekalatar tekstil.
3. Adanya urgensi untuk menerapkan hasil eksplorasi dengan teknik rekalatar tekstil menjadi produk fesyen *ready to wear deluxe*.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan atau pemanfaatan potensi Kota Bandung sebagai kota kuliner?
2. Bagaimana mengoptimalkan pengolahan teknik rekalatar tekstil yang bisa menampilkan visual dari jajanan tradisional Bandung?
3. Bagaimana membuat produk fesyen *ready to wear deluxe* yang terinspirasi dari jajanan tradisional Bandung?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari lingkup penelitian yang di lakukan ataupun dari objek penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Dalam hasil survey yang sudah dilakukan, jajanan tradisional Bandung yang banyak diminati anak muda adalah surabi dan kue balok.
2. Surabi dan kue balok akan dijadikan sebagai inspirasi, yaitu tekstur, warna dan bentuk.
3. Menggunakan teknik sulam, digital *printing* dan aplikasi imbuh untuk memperlihatkan potensi visual dari jajanan tradisional Bandung yaitu surabi dan kue balok.

I.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan dari latar belakang yang diharapkan penulis sebagai berikut :

1. Menjadikan potensi dari tekstur, warna dan bentuk objek surabi dan kue balok sebagai inspirasi eksplorasi.
2. Dapat mengaplikasikan eksplorasi teknik sulam, *digital printing* dan aplikasi imbuh dengan inspirasi surabi dan kue balok.
3. Merancang produk fesyen *ready to wear deluxe* yang tepat menggunakan hasil eksplorasi.

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui potensi dari tekstur, warna dan bentuk objek dari surabi dan kue balok bisa menjadi inspirasi eksplorasi.
2. Mengetahui cara teknik sulam, digital *printing* dan aplikasi imbuhan yang bisa mengejar detail dari objek surabi dan kue balok.
3. Meningkatkan minat masyarakat terhadap inspirasi surabi dan kue balok dengan cara mempopulerkan dengan produk fesyen *ready to wear deluxe*.

I.7 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

a. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur dengan buku Bangsawan, Irwan P. Ratu, (2018), *Direktori Kuliner Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*, Kuliner Indonesia, Gajah Mada University, (2017), Budiyo, dkk, (2008), *Kriya Tekstil*, Wilson, Jacquie, (2001), *Handbook of textile design*, Steele, Valerie, (2005), *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body, and Culture*, Sumathi, G.J, (2004), *Elements of Fashion and Apparel Design*, Poespo, Gowt, (2009), *A to Z istilah Fashion*, Mbonu, Ezinma, (2014), *Fashion Design Research*, Pangestu, dll, (2015), *Rencana Pengembangan Industri Mode Nasional 2015-2019*, Steele, V, (2005), *Encyclopedia of Clothing and Fashion*, Udale, Jenny, (2008), *Basic Fashion Design: Textile and Fashion*, Kennedy, Alicia, (2013), *Fashion Design Referenced A Visual Guide to the History, Language, & Practice of Fashion*, Cadigan, Erin, (2014), *Sourcing and Selecting Textiles for Fashion*, Profil Struktur, Bumbu dan Bahan dalam Kuliner Indonesia kuliner khas Sunda, Willyanto, dkk, (2011), *Ensiklopedia Jawa Barat 3*, jurnal dan *website* yang bersangkutan.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati beberapa pembuat jajanan tradisional Bandung yang masih ada sampai sekarang. Dimana beberapa tempat yaitu Waroeng Setiabudhi dan Kue Balok Kang Didin.

c. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan mengajukan langsung beberapa pertanyaan pada pihak yang terkait dalam kancah kota Bandung bersama Pak Mamat Sasmita di Rumah Baca Buku Sunda dan produsen jajanan tradisional Bandung seperti tempat oleh-oleh, rumah makan maupun tempat olahannya langsung.

d. Eksplorasi

Penulis melakukan percobaan terhadap teknik rekalar tekstil. Lalu mencari eksplorasi yang tepat dengan menemukan cara yang paling optimal, untuk diaplikasikan pada objek jajanan tradisional Bandung kedalam produk fesyen.

I.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi empat bab. Secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan isi laporan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Bab ini berisi paparan mengenai latar belakang konsep dalam menciptakan karya meliputi tema, imageboard, lifestyle board, desain dan dasar-dasar pembangun karya. Serta paparan mengenai tahapan-tahapan proses kerja meliputi teknik, eksplorasi dan material yang digunakan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi pernyataan singkat mengenai kesimpulan dan saran.