

# **Bab I Pendahuluan**

## **I.1 Latar Belakang**

Perkembangan dunia fesyen terutama pada produk fesyen di Indonesia berkembang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Hal ini didukung dari salah satunya desainer lokal yang semakin berkembang (Yanuar,2012). Bangunan merupakan salah satu inspirasi yang kerap digunakan dalam tema perancangan pada produk fesyen. Beberapa desainer lokal mengadaptasi dari unsur-unsur bangunan dalam tema karyanya seperti Elma Faricha pada *event Muslim Fashion Festival 2017* dengan tema '*Arch*' yang terinspirasi dari Bangunan Kawasan Kayutangan Malang (Arifah,2017), Raya Soraya Karim pada *event Muslim Fashion Festival 2017* dengan tema '*The Lovely Taj Mahal*' yang terinspirasi dari keindahan Taj Mahal (Mardana,2017), lalu Barli Asmara berkolaborasi dengan Didiet Maulana pada *event Jakarta Fashion Week 2018* dengan tema '*Press Play*' yang terinspirasi dari Pagonda Bali (Wulandari,2017).

Berdasarkan karya para desainer tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat potensi pada bangunan untuk diangkat menjadi sebuah produk fesyen, oleh karena itu penulis mengangkat Bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi produk fesyen. Hotel Savoy Homann merupakan bangunan yang telah dilindungi oleh Cagar Budaya pada tahun 2010 dan merupakan bangunan saksi peristiwa penting Konferensi Asia Afrika pada tahun 1955 dan 2015 (Kunto, 1989). Selain itu Hotel Savoy Homann yang memiliki bentuk ciri khas dengan garis horizontal yang berulang yang disebut dengan garis *Streamline Modern Fungsional Art Deco Geometric*, memiliki bentuk arsitektur bergaya *International Style Art Deco*, dan memiliki nilai dalam sejarahnya yaitu bangunan peninggalan kolonialisme sejak tahun 1700.

Berdasarkan penjabaran diatas, penulis menjadikan Bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi dalam perancangan karya yang akan dibuat. Penulis memilih teknik *computer embroidery* yang memiliki kelebihan dalam memberikan garis yang tegas, presisi dan keakurasian. Hal tersebut mempresentasikan

Bangunan Hotel Savoy Homann yang memiliki ciri khas dengan garis *streamline*-nya. *Computer embroidery* juga memiliki karakteristik yang tebal dan kaku, sehingga sangat mendukung untuk diterapkan pada produk tas.

Agar penelitian ini tetap terstruktur, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa, studi literatur, observasi, wawancara, dan eksperimen berupa eksplorasi teknik *computer embroidery*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi kalangan desainer dan produsen fesyen dalam perancangan karya.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini meliputi:

1. Adanya Peluang dalam penerapan potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann pada teknik *computer embroidery*.
2. Adanya potensi dalam mengolah potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann kedalam eksplorasi teknik *computer embroidery* dengan *software digital CorelDRAW 2019*.
3. Menerapkan hasil eksplorasi teknik *computer embroidery* terpilih pada produk tas wanita

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann pada eksplorasi teknik *computer embroidery*?
2. Bagaimana mengolah potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann kedalam eksplorasi teknik *computer embroidery* dengan *software digital CorelDRAW 2019*?
3. Bagaimana cara menerapkan eksplorasi teknik *computer embroidery* terpilih pada produk tas wanita?

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

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka penelitian ini dibatasi dengan hanya melingkupi:

1. Hanya mengadopsi unsur desain yaitu warna bangunan, bentuk lengkungan ombak laut, dan garis *streamline art deco* yang terdapat pada eksterior bangunan Hotel Savoy Homann.
2. Menggunakan teknik rekalatar yaitu *computer embroidery* yang akan diaplikasikan untuk produk aksesoris fesyen yaitu tas wanita dengan jenis *handbag*.
3. Menggunakan *software digital* yaitu CorelDRAW 2019 dalam pembuatan modul eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann.
4. Produk yang dihasilkan hanya 5 jenis produk tas dengan desain yang berbeda.

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

Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan potensi visual eksterior bangunan Hotel Savoy Homann pada eksplorasi teknik *computer embroidery*.
2. Mengolah potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann kedalam eksplorasi teknik *computer embroidery* dengan *software digital* CorelDRAW 2019.
3. Menerapkan hasil eksplorasi teknik *computer embroidery* terpilih kedalam produk aksesoris fesyen berupa tas wanita.

#### **I.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan variasi produk dengan menggunakan teknik rekalatar yaitu *computer embroidery*.
2. Memberikan inovasi baru terhadap unsur desain yang dikembangkan dengan inspirasi eksterior Hotel Savoy Homann.
3. Sebagai referensi bagi kalangan desainer dan produsen fesyen dalam perancangan karya.

## I.7 Metodologi Penelitian

Metode dari penelitian ini adalah:

1. Studi literatur

Penulis melakukan studi literatur untuk mencari data pendukung serta referensi dari buku dan jurnal yang mempunyai informasi terkait dengan perancangan produk fesyen, eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann, dan teknik *computer embroidery*.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi tidak langsung melalui *online* terkait yaitu perancangan produk fesyen, eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann, dan teknik *computer embroidery*. Penulis juga melakukan observasi langsung non partisipan dengan mengunjungi langsung Hotel Savoy Homann.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Revina Tova Nugraha sebagai *public relation* di Hotel Savoy Homann mengenai sejarah dan arsitektur Hotel Savoy Homann, juga melakukan wawancara kepada Pak Dindin yang memiliki konveksi komputer bordir sebagai penambah informasi seputar komputer bordir, dan pelaku yang telah meneliti bangunan Hotel Savoy Homann sebagai penambah informasi mengenai arsitektur bangunan tersebut.

4. Eksperimen

Metode ini dilakukan melalui eksplorasi berupa teknik rekalatar (*surface*) yaitu *computer embroidery* yang akan diaplikasikan pada produk fesyen berupa tas untuk wanita.

## **I.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan tentang teori-teori, observasi, studi literatur, serta wawancara untuk digunakan sebagai subjek penelitian yang bersangkutan dengan produk aksesoris fesyen, Hotel Savoy Homan, dan *computer embroidery*.

### **BAB III. PROSES PERANCANGAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang konsep perancangan, pengambilan konsep yang akan diambil meliputi *moodboard*, *color scheme*, *lifestyle*, eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan dan perancangan karya.

### **BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisikan tentang kesimpulan, saran, dan seluruh penelitian yang telah dilakukan dan dapat menjawab dari permasalahan yang telah dituliskan dalam bab satu.