

Penerapan Teknik *Computer Embroidery* dengan Inspirasi Eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann untuk Produk Aksesoris Fesyen

Kamilia Annisah¹, Widia Nur Utami B¹.

¹Telkom University, Kriya Tekstil dan Mode, Bandung, Indonesia.

aishakamilia02@gmail.com (Kamilia Annisah¹), widianur@telkomuniversity.ac.id (Widia Nur Utami Bastaman¹)

Abstract *The development of the fashion world, especially in fashion products in Indonesia is very rapidly developing, one of the factors being supported by the emergence of local designers who adapted the elements of the building. Using computer embroidery techniques as the application of visual forms of buildings that are applied to products in the form of bags for women. This study uses qualitative methods in the form of literature studies, observations, interviews, and experiment. The result of this research is an application of computer embroidery techniques on fashion accessories products with inspiration from the exterior of the Savoy Homann Hotel.*

Keywords: *Fashion, Savoy Homann Hotel, Computer embroidery.*

1. Pendahuluan

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^[1]. 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^[2], Raya Soraya Karim pada *event Muslim Fashion Festival 2017* dengan tema ‘The Lovely Taj Mahal’ yang terinspirasi dari keindahan Taj Mahal^[3], lalu Barli Asmara berkolaborasi dengan Didiet Maulana pada *event Jakarta Fashion Week 2018* dengan tema ‘Press Play’ yang terinspirasi dari Pagoda Bali^[4].

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 Homan 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^[5]. 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^[5].

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.

2. Bahan dan Metode

2.1 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode penulisan ini dilakukan melalui pendekatan yang meliputi, (1) **Studi literatur** yaitu dengan 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** yaitu dengan melakukan observasi melalui *online* dan mengunjungi Hotel Savoy Homann. (3) **Wawancara** yaitu dengan melakukan wawancara dengan Revina Tova Nugraha sebagai *public relation* di Hotel Savoy Homann dan wawancara kepada Pak Dindin yang memiliki konveksi komputer bordir. (4) **Eksperimen** yaitu melakukan eksplorasi berupa teknik rekalar (*surface*) yaitu *computer embroidery* yang akan diaplikasikan pada produk fesyen berupa tas untuk wanita.

2.2 Hasil dan Pembahasan

Hotel Savoy Homann memiliki ciri khas secara visual dan unsurnya yaitu memiliki detail-detail pada eksterior bangunan, garis tegas horizontal *streamline art deco* pada eksterior bangunan, menara yang berdiri sebagai *icon* bangunan, serta warna dari Bangunan Hotel Savoy Homann yang belum pernah dirubah sejak awal^[6]. Bentuk bangunan Hotel Savoy Homann ini tidak bisa diubah kedalam bentuk bangunan gaya arsitektur lain karena telah terdaftar menjadi bangunan yang dilindungi cagar budaya sehingga harus dilestarikan dan dipertahankan sebagaimana mestinya^[7]. Dengan demikian eksperimen berupa eksplorasi gambar dibuat dengan disesuaikan dari bentuk yang ada tanpa mengubah bentuk ciri khas serta menggunakan warna yang masih menjadi turunan warna yang terdapat pada Bangunan Hotel Savoy Homann. Pengolahan potensi visual eksterior Hotel Savoy Homann berawal dari pengambilan foto setelah

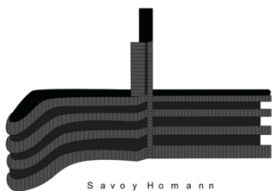
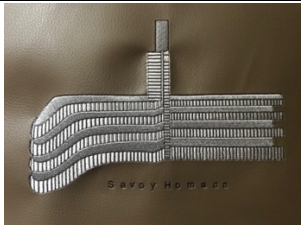
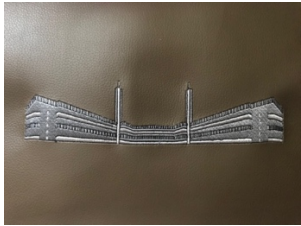
itu direalisasikan dengan *software* CorelDRAW, namun tetap mempertahankan unsur-unsur berupa warna, bentuk lengkungan ombak laut, dan garis horizontal yang berulang (*streamline art deco*). Setelah mendapatkan hasil desain *digital* yang baik, lalu diterapkan pada bordir komputer. Penulis memilih teknik *computer embroidery* karena dilihat dari kelebihanannya yang memberikan garis yang tegas, presisi, dan keakuratan yang efektif serta optimal untuk mempertegas dan memberikan tekstur timbul pada bagian garis horizontal maupun vertikal berulang bentuk bangunan Hotel Savoy Homann.

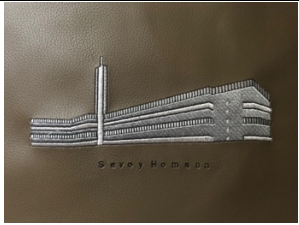
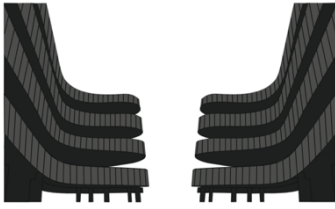
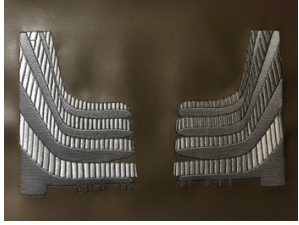
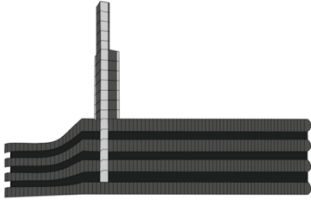
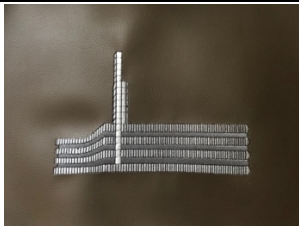
Setelah mendapatkan eksplorasi terbaik/terpilih bordir komputer, penulis melakukan eksplorasi terhadap material berupa kulit sintetis. Hasil dari eksplorasi tersebut bisa disimpulkan bahwa semakin tebal bahan semakin mengurangi kerutan pada bahan tersebut. Dengan demikian memutuskan menggunakan bahan kulit yang cukup tebal dengan warna yang mengadopsi dari warna Bangunan Hotel Savoy Homann. Setelah itu masuk kedalam proses bordir komputer. Untuk penempatan hasil bordir komputer pada tas wanita (*handbag*). Dengan demikian penulisan ini dibuat agar dapat mengenalkan Hotel Savoy Homann kepada masyarakat Kota Bandung dimana tempat berdirinya serta Kota Jakarta yang terletak pada pertemuan poros jalan raya yang memudahkan hubungan dengan Kota Bandung.

A. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi penulis membuat eksplorasi gambar berupa stilasi Hotel Savoy Homann dengan memberikan ciri khas perancangan karya dari penulis yaitu diberikannya garis vertikal yang bersusun horizontal dengan aplikasi CorelDRAW. Setelah eksplorasi gambar yang telah dibuat dengan CorelDRAW kemudian mencoba eksplorasi gambar dengan teknik *computer embroidery*. Untuk mengetahui hasil dari eksplorasi akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Eksplorasi

No	Visual Eksterior Hotel Savoy Homann	Eksplorasi Gambar	Hasil Eksplorasi
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			

Berdasarkan hasil eksplorasi lanjutan pada tabel diatas didapatkan dari bentuk-bentuk pengembangan ciri khas bangunan Hotel Savoy Homann dengan mengadaptasi unsur dan prinsip desain. Warna yang terdapat pada ekplorasi gambar digital cenderung gelap namun tidak akan merubah hasil dari computer embroidery dikarenakan *computer embroidery* bisa menyesuaikan warna benang dengan

pemilihan secara manual. Hasil eksplorasi lanjutan pada tabel diatas dapat disimpulkan perlu ada pengembangan dari warna kulit sintetis. Dengan demikian, perlunya melakukan pengembangan kulit sintetis dengan warna yang berbeda-beda namun tetap berasal dari turunan warna bangunan Hotel Savoy Homann.

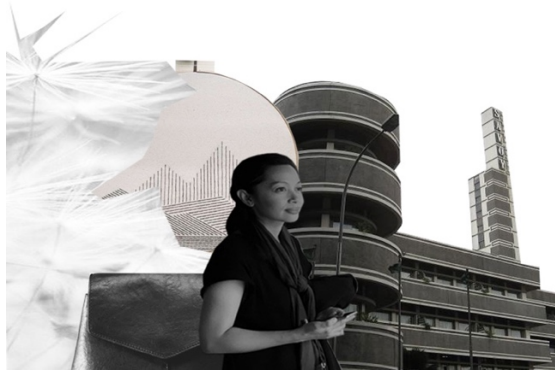
B. Konsep Perancangan

Perancangan produk tugas akhir bertema “*Glorious of Savoy*”, yang diartikan sebagai kemegahan bangunan Hotel Savoy Homann. Dari tema tersebut penulis ingin menonjolkan visualisasi kemegahan bangunan eksterior hotel tersebut melalui produk tas wanita.

Penulis mempresentasikan nilai dan kesan yang ada pada Hotel Savoy Homann kedalam produk fesyen, dipadukan dengan tas *handbag*. Diwujudkan dalam lima produk fesyen berupa tas wanita dengan teknik rekalarat berupa *computer embroidery* yang menggambarkan bangunan Hotel Savoy Homann. *computer embroidery* ini dipilih untuk mempresentasikan bangunan Hotel Savoy Homann dengan garis *streamline Modern Fungsional Geometric* kedalam produk fesyen. Dalam produk desain fesyen ini, penulis merancang produk fesyen berupa tas untuk wanita, untuk wanita berumur 21-35 tahun. Menurut hasil analisa *Oxford University* tahun 2010, bahwa usia tersebut dominan masih memikirkan dalam peng gayaan dalam fesyen. Menurut hasil

research bahwa pendidikan yang ditempuh sebagai arsitek menyukai akan arsitektur bangunan. Hal tersebut diperkuat dari benang merah yang ada yaitu arsitek mempelajari ilmu yang berhubungan dengan perencanaan, desain dan konstruksi bangunan dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti fungsi struktur bangunan, lingkungan dan estetika^[8].

Dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa dari benang merah pendidikan memungkinkan untuk menarik perhatian arsitek kepada produk tas yang terinspirasi dari eksterior bangunan Hotel Savoy Homann. Penulis mengambil garis besar seorang arsitek wanita, Wendy Djuhora sebagai *costumer profile*. Dilihat dari hasil analisa media sosial bahwa Wendy memiliki kepribadian yang sederhana dalam berpakaian. Hal tersebut mempengaruhi karya produk yang penulis buat yaitu cenderung sederhana dengan warna dan motif Bangunan Hotel Savoy Homann. Contoh konsep perancangan seperti pada gambar berikut.

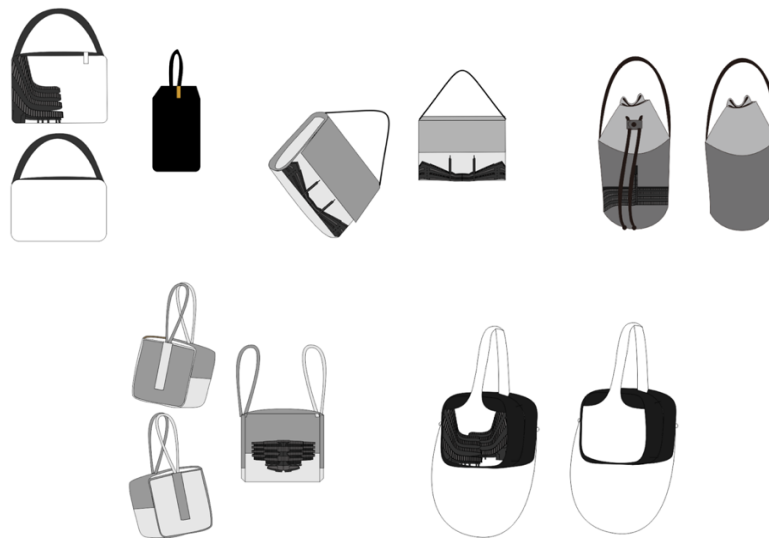


Gambar 1. Imageboard

C. Desain Produk

Berdasarkan eksplorasi gambar diambil dari unsur-unsur Bangunan Hotel Savoy Homann seperti detail garis *streamline* dan lengkungan yang menyerupai ombak laut. Penulis membuat sketsa desain produk aksesoris fesyen yaitu tas wanita dengan jenis *handbag* yang memudahkan untuk memperlihatkan gambar desain yang telah dibordir di atas permukaan tas yang digenggam ditangan melainkan penulis memberikan opsi lain (*slingbag*) yaitu aksesoris berupa tali selempang.

Berdasarkan hasil dari eksplorasi terpilih, perlu adanya pengembangan jenis kulit sintetis dan warnanya. Pada tahap produksi produk tas ini, penulis melakukan pengembangan pada kulit sintetis yang cenderung tebal agar mengurangi kerutan pada kulit dan mengembangkan warna yang terdiri dari warna putih yang berdasarkan dari warna putih tulang dari garis *streamline* dan warna hitam dari *shade* eksterior bangunan Hotel Savoy Homann. Untuk warna abu-abu muda dan tua berdasarkan warna beton bangunan hotel tersebut



Gambar 2. Desain Sketsa Produk

2.3 Diskusi

Setelah melakukan proses pengerjaan produk dan laporan terdapat saran serta masukan yang diberikan oleh para penguji. Saran yang diberikan oleh Pak Aldi Hendrawan, S.Ds., M.Ds selaku penguji, jika penggunaan material menggunakan kulit asli akan terlihat lebih *exclusive*, namun kendala dalam mesin *computer embroidery* belum memadai dengan menggunakan kulit asli. Dengan demikian

saran yang diberikan oleh Pak Aldi Hendrawan bisa menggunakan kulit asli pada bagian yang tidak dibordir. Saran dari Bu Citra Puspitasari, S.Ds., M.Ds selaku penguji, bahwa perlunya eksplorasi lebih dalam pada teknik *computer embroidery* dengan ketebalan benangnya agar lebih bervariasi.

D. Visualisasi Produk

Visualisasi produk ini dapat dilihat dari hasil karya yang merupakan hasil akhir dari penulisan tugas akhir.



Gambar 3. Hasil Visualisasi Produk

Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai “Penerapan teknik *computer embroidery* dengan Inspirasi Eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann untuk Produk Aksesori Fesyen”, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Untuk menerapkan potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann pada produk aksesori fesyen, dimulai dengan menganalisa literatur yang berkaitan dengan Hotel Savoy Homann, bordir komputer, dan produk tas. Lalu, penulis melakukan observasi dengan mengunjungi Hotel Savoy Homann, dan mengambil foto bangunan Hotel Savoy Homann untuk pendukung eksplorasi awal. Setelah melakukan tahap tersebut penulis melakukan wawancara kepada Ibu Revina Tova Nugraha selaku *public relation* di Hotel Savoy Homann mengenai sejarahnya dan Pak Dindin Fachrudin selaku pemilik konveksi *computer embroidery* mengenai cara kerja dan alat pendukung bordir komputer. Setelah melakukan pengumpulan data berupa literatur, observasi, dan wawancara, lalu masuk ketahap eksplorasi motif Hotel Savoy Homann yang diambil dari dokumentasi berupa foto dengan menggunakan *software* berupa

CorelDRAW. 2. Penulis melakukan pengolahan potensi visual eksterior Bangunan Hotel Savoy Homann dengan stilasi desain hasil foto bangunan dengan *software* CorelDRAW, namun tetap mempertahankan unsur-unsur Hotel Savoy Homann berupa warna bangunan, bentuk lengkungan ombak laut, dan garis horizontal yang berulang (*streamline art deco*). Setelah mendapatkan hasil desain *digital* yang baik, lalu diterapkan pada bordir komputer.

3. Setelah mendapatkan eksplorasi terbaik/terpilih bordir komputer, penulis melakukan eksplorasi terhadap material berupa kulit sitetis. Hasil dari eksplorasi tersebut bisa disimpulkan bahwa semakin tebal bahan semakin mengurangi kerutan pada bahan tersebut. Lalu penulis memutuskan menggunakan bahan kulit yang cukup tebal dengan warna yang mengadopsi dari warna Bangunan Hotel Savoy Homann. Setelah itu masuk kedalam proses bordir komputer. Untuk penempatan hasil bordir komputer pada tas wanita penulis mempertimbangkan prinsip desain dengan keseimbangan, kesatuan, dan proporsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Dian, Pola perilaku pembelian berbelanja konsumen terhadap produk fesyen, Indonesia: Universitas Indonesia, 2008.
- [2] A. R. Wahida, Busana Terinspirasi dari Bangunan Kawasan Kayutangan Malang, Indonesia: jatimtimes, 2017.
- [3] M. Andi, Karya Soraya Karim Terinspirasi dari Keindahan Taj Mahal, Indonesia: majalahkartini, 2017.
- [4] W. Fitri, Koleksi '*Press Play*' di JFW 2018, Rancangan Barli Asmara dan Didiet Maulana Mulai Rp 400 Ribuan, Indonesia: Tribunlifestyle, 2017.
- [5] K.Haryoto, Persinggahan Orang-Orang Penting. Indonesia: Bandung, PT Panghegar Group Bandung- Indonesia, hal. 1-50.
- [6] R. Sri, R. Christianto, dan A. S. Mila, Konservasi Bangunan Bergaya Art Deco di Kota Bandung (studi kasus: Hotel Preanger dan Hotel Savoy Homann). Indonesia: Universitas Bina Nusantara, 2017.
- [7] H. A. Zaky, Saksi Bisu Sejarah di Savoy Homann. Indonesia: REPUBLIKA, 2013.
- [8] I. Dian, 5 yang Harus Kamu Persiapkan Sebelum Masuk Jurusan Arsitektur. Indonesia: youthmanual, 2016.