

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Perkembangan industri fesyen di Indonesia semakin meningkat, sehingga adanya hal tersebut mempengaruhi perkembangan dalam penciptaan rancangan dan pengolahan pada produk fesyen yang terinspirasi dari berbagai hal. Bangunan merupakan salah satu inspirasi yang kerap digunakan dalam tema perancangan pada industri fesyen. Beberapa desainer lokal yang mengadaptasi unsur-unsur bangunan dalam tema karyanya yaitu Koleksi Didiet Maulana dengan tema “*Press Play*” pada *event* Jakarta Fashion Week 2018 yang terinspirasi oleh Pagoda Bali (Fitrisari, 2017), Raya by Soraya Karim dengan tema “*The Lovely Taj Mahal*” pada *event* Muslim Fashion Festival 2017 yang terinspirasi dari Bangunan Taj Mahal (Natashi, 2017) dan Dini Pratiwi Irawati dengan tema “*Siwargha*” pada *event* Jakarta Fashion Week 2015 yang terinspirasi dari Candi Prambanan (Titi, 2014)

Dengan adanya fenomena tersebut karena adanya kebutuhan pasar serta peluang di industri fesyen, penulis bermaksud untuk mengangkat potensi bangunan bersejarah yang ada di kota Bandung. Salah satu bangunan bersejarah di kota Bandung yang masih berfungsi hingga saat ini adalah Hotel Savoy Homann. Hotel Savoy berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung No. 19 Tahun 2010 terdaftar dalam 100 bangunan cagar budaya. Hotel ini mengadopsi gaya arsitektur *Streamline Modern* Fungsional *Art Deco Geometric* karya arsitek asal *Netherland* Albert Frederik Aalbers dengan juru gambarnya R. de Waal (Kunto, 1989), selain itu Hotel Savoy Homann memiliki peranan penting pada peristiwa Konferensi Asia Afrika tahun 1955 dan 2015 sebagai tempat persinggahan para delegasi negara (Noormansyah, 2015)

Berdasarkan paparan di atas penulis menjadikan bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi. Dalam perancangan karya yang akan dibuat dilatarbelakangi karena adanya potensi untuk mengembangkan Hotel Savoy Homann menjadi inspirasi suatu produk, khususnya pada produk fesyen. Oleh karena itu untuk merepresentasikan bangunan Hotel Savoy Homann penulis memilih dua macam

teknik rekalatar yaitu *digital printing* dan bordir. *Digital printing* dipilih karena teknik mudah direpetisi, dapat mengejar warna tertentu, kemudian proses produksi tergolong cepat serta kapasitas produksi bisa dalam jumlah banyak. Sedangkan bordir digunakan untuk mempertegas dan memberi tekstur timbul menggambarkan bagian garis horizontal maupun vertikal pada eksterior Hotel Savoy Homann. Dengan memahami hal tersebut diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi alternatif pilihan variasi produk fesyen terhadap gaya hidup masyarakat saat ini, serta dapat mengenalkan Hotel Savoy Homann kepada masyarakat kota Bandung.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang tersebut, maka untuk perencanaan desain busana beberapa hal yang akan ditinjau adalah :

1. Adanya peluang untuk mengangkat potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi untuk produk fesyen berupa busana wanita.
2. Adanya peluang untuk mengolah potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann dengan menggunakan teknik *digital printing* dan bordir.
3. Adanya peluang untuk menerapkan hasil eksplorasi *digital printing* dan bordir melalui pengolahan potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann untuk produk fesyen berupa busana wanita.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian tugas akhir adalah :

1. Bagaimana cara merepresentasikan visual bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi pada sebuah produk fesyen berupa busana wanita ?
2. Bagaimana cara mengolah visual dari bangunan Hotel Savoy Homann menggunakan teknik *digital printing* dan bordir ?

3. Bagaimana cara menerapkan hasil dari eksplorasi *digital printing* dan bordir melalui pengolahan potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann pada produk fesyen berupa busana wanita ?

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

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Inspirasi utama yang diambil berupa eksterior bangunan Hotel Savoy Homann.
2. Teknik yang diterapkan adalah teknik rekalarat yaitu *digital printing* dan bordir.
3. Produk fesyen berupa busana wanita.

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

Tujuan perancangan pada tugas akhir ini adalah :

1. Merepresentasikan bentuk visual bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi pada sebuah produk fesyen berupa busana wanita.
2. Mengolah potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann dengan mengaplikasikan teknik *digital printing* dan bordir.
3. Menerapkan hasil dari eksplorasi *digital printing* dan bordir melalui pengolahan potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann pada produk fesyen berupa busana wanita.

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

Manfaat Penelitian pada tugas akhir ini meliputi :

1. Memberikan pengetahuan mengenai representasi potensi visual bentuk bangunan Hotel Savoy Homann sebagai inspirasi pada produk fesyen berupa busana wanita.
2. Memberikan wawasan mengenai pengolahan visual Hotel Savoy Homann menggunakan teknik *digital printing* dan bordir.

3. Memberikan variasi produk fesyen berupa busana wanita yang menerapkan hasil eksplorasi *digital printing* dan bordir melalui pengolahan potensi visual bangunan Hotel Savoy Homann.

## **I.7 Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif . Berikut ini beberapa metode penelitian yang dilakukan meliputi :

1. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan referensi kepustakaan dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, dan internet untuk memperkuat argumen pada penelitian, maka penulis mengutip beberapa studi literatur yang terkait dengan penelitian.

2. Observasi

Mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung di Hotel Savoy Homann Bandung.

3. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung melalui *public relation* yang telah disediakan pihak Hotel Savoy Homann.

4. Eksperimen

Melakukan eksplorasi dalam proses desain visual bentuk bangunan eksterior Hotel Savoy Homann menggunakan aplikasi pengolah grafis, serta penerapannya menggunakan teknik *digital printing* dan bordir.

## **I.8 Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

### **2. BAB II STUDI LITERATUR**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan berisi tentang pengertian, klasifikasi dan perkembangan untuk digunakan sebagai acuan dalam merancang.

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

Menjelaskan paparan konsep dalam menciptakan karya serta paparan mengenai tahapan – tahapan kerja meliputi teknik, eksplorasi, dan material yang digunakan.

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

Menjelaskan uraian memberikan garis besar mengenai kesimpulan dan saran.