

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan gaya mode pakaian sangat berpengaruh di seluruh dunia. Selalu ada gaya pakaian yang mencerminkan setiap era pada jamannya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mode pakaian yang sekarang tren adalah mode pakaian yang pernah tren di era-era sebelumnya. Banyak yang mengambil tren mode pakaian di era-era sebelumnya untuk diangkat lagi sebagai mode masa kini dengan tema “*vintage*”.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa apa yang kita pakai sekarang semuanya berasal dari ide-ide masa lampau. Dan munculah penyuka dunia mode dengan gaya bernama *vintage*, yaitu gaya pakaian masa lampau yang dipakai di era masa kini. Untuk penyuka gaya mode pakaian *vintage*, banyak retail yang menjual pakaian dengan gaya *vintage*, tetapi sulit menemukan tempat yang khusus menyediakan pakaian *vintage* di Indonesia terutama di kota Bandung. Dewasa ini tempat khusus yang menjual produk dengan konsep khusus banyak bermunculan di kota-kota besar Indonesia termasuk di Bandung. Disebut dengan istilah *concept store* yang menjual produk dengan konsep khusus dan dipadu dengan interior yang mendukung konsep tersebut.

Belum banyak tempat yang menyediakan ritel khusus pakaian *vintage* di Bandung, dan juga tempat yang memperlihatkan perkembangan mode pakaian dari era masa gaya pakaian *vintage*, sehingga penyuka gaya *vintage* tidak hanya mengenal gaya pakaian masa lampau dan tahun berapa model pakaian tersebut disukai di hampir seluruh dunia, tetapi juga lebih menghargai ide-ide masa lalu dikala jaman perkembangan gaya mode pakaian berlangsung.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat kita temukan beberapa masalah yang dialami oleh para penggemar pakaian *vintage* seperti dibutuhkannya tempat yang menyediakan ritel khusus pakaian *Vintage*, serta tempat yang memperlihatkan perkembangan mode pakaian dari era gaya mode *vintage*, dan sarana-sarana pendukung lainnya yang bisa memaksimalkan pelayanan untuk para penggemar mode *vintage*. Seperti sarana edukasi dan sarana untuk memperbaiki baju-baju *vintage* supaya dapat dipakai kembali.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Setelah melihat identifikasi masalah yang ada maka dalam merancang sebuah ritel khusus untuk penyuka mode *vintage* di Bandung, perlu diadakan fasilitas seperti *workshop* untuk memberikan sarana edukasi tentang *style & fashion*, fasilitas *Repairing Vintage Clothes* untuk merombak dan memperbaiki baju *vintage* yang sudah bertahun-tahun usianya. Serta tempat yang menyediakan sarana pendukung untuk pengunjung yang datang ke ritel *vintage* ini seperti *café* yang akan menarik minat konsumen khususnya masyarakat kota Bandung yang sangat menyukai *café-café* dengan desain interior yang menarik dan makanan-makanannya.

Melihat dari karakteristik gaya *vintage* yang identik dengan gaya tiap era-nya yang berbeda, dengan itu memberikan inspirasi tema perancangan yaitu gabungan interior dari beberapa dekade *vintage* seperti tahun, 1950-1980 dan beberapa dekade yang terkenal hingga saat ini. Maka interior yang mengambil inspirasi dari beberapa dekade *vintage* yang tak lekang oleh jaman dan banyak disukai oleh banyak orang akan mempengaruhi pengunjung yang datang dengan gaya interior dari masa ke masa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang diatas, maka dibuatlah sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan tema *vintage eclectic* pada interior *Vintage Concept Store*?

2. Bagaimana menciptakan ruang interior dengan kesan memperlihatkan beberapa dekade vintage dalam satu perancangan?
3. Bagaimana menerapkan program ruang beserta fasilitasnya dan sistem display yang baik sehingga sesuai dengan fungsi dan kebutuhan *Vintage Concept Store*?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *Vintage Concept Store* ini :

1. Menerapkan tema *eclectic* pada interior *Vintage Concept Store* menggunakan material, bentuk, pola yang sesuai.
2. Menciptakan suasana interior yang membuat pengunjung sedang masuk ke dalam cerita sejarah keemasan mode dunia dengan menerapkan suasana ruang yang memiliki hubungan erat dengan sejarahnya.
3. Menerapkan fasilitas ruang pada perancangan *Vintage Concept Store* dan mendesain *display* produk semenarik mungkin dan fungsional.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang bisa didapat dari perancangan *Vintage Concept Store* ini adalah :

1. Kemudahan bagi para penggemar *fashion vintage* untuk mendapatkan pakaian vintage yang lengkap.
2. Tersedianya fasilitas *workshop* dapat menjadi sarana edukasi tentang *fashion* dan *style* bagi pengunjung dan bisa menarik minat untuk membeli. Sarana pendukung seperti *café* juga akan menarik minat konsumen untuk datang mengunjungi *Vintage Concept Store* sambil mengajak rekannya untuk berkumpul.
3. Desain *display* ritel yang unik dan menarik dengan interior bergaya *eclectic* akan menambah nilai jual *Vintage Concept Store* sehingga

karakternya akan semakin kuat pada perancangan *Vintage Concept Store* ini.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan pada *Vintage Concept Store* meliputi area ritel, area *workshop*, *repairing vintage clothes*, *coffee shop* area, *storage room*, dan *office*. Area ritel merupakan tempat menjual semua pakaian dan aksesoris *vintage*. *Café and lounge* adalah tempat untuk pengunjung *Vintage Concept Store* untuk bersantai setelah berbelanja ataupun untuk berkumpul bersama kerabatnya. *Vintage Concept Store* mempunyai *storage* khusus sendiri. Untuk mendukung sistem dari *Vintage Concept Store* maka dibutuhkan *office* yang mendukung agar setiap pegawainya dapat bekerja dengan maksimal.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan ini, yaitu :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang perkembangan gaya *vintage* yang mempengaruhi gaya yang ada pada masa kini terutama pada gaya mode yang berpengaruh ke seluruh dunia, membuat penggemar gaya *vintage* tak lekang zaman, terutama bagi penggemar *fashion vintage* di kota Bandung. Sehingga perancang memilih membuat *Vintage Concept Store* yang menyediakan retail khusus pakaian dan aksesoris *vintage*, *workshop style*, serta *coffee shop*.

Bab II : Studi Literatur

Bab ini menjelaskan tentang pengertian *Vintage*, dunia mode pada era *vintage*, dan desain interior *vintage*, yang merupakan teori-teori yang mendukung perancangan tugas akhir. Teori-teori yang diambil, yaitu standar ergonomi yang dibutuhkan untuk area *retail* pakaian, *mini museum* dan *coffee shop*,

menjelaskan fasilitas-fasilitas pendukung pada *Vintage Concept Store*, dan beberapa literatur penjelasan konsep yang akan digunakan dalam perancangan. Teori-teori tersebut didapat dari berbagai sumber seperti beberapa buku, journal, dan internet.

Bab III : Deskripsi Objek

Bab ini menjelaskan alasan dan analisis pemilihan site yang tepat untuk perancangan *Vintage Concept Store*. Selain itu juga membahas tentang proyek yang akan dibuat, seperti beberapa penjelasan *site*, fungsi awal *site*, konsep dan seluruh kegiatan yang bersangkutan dengan *Vintage Concept Store*.

Bab IV : Perancangan *Vintage Concept Store*

Bab ini menjelaskan penerapan ide desain pada interior *Vintage Concept Store*. Selain itu juga membahas tentang konsep desain, tema, material, furnitur dan interior, beserta perspektif dan seluruh penjelasan yang bersangkutan dengan desain interior *Vintage Concept Store*.

Bab V : Simpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari perancangan *Vintage Concept Store* ini. Hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah *concept store*, dan hal apa saja yang didapat dari perancangan ini. selain itu juga berisi saran untuk mendesain sebuah ritel atau *concept store*.