

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pernikahan adalah impian kebanyakan wanita dan hanya terjadi sekali seumur hidup dan juga bukan sekedar hanya mengucapkan janji pernikahan, membuat komitmen bersama, serta menandatangani surat nikah tetapi juga adalah suatu kesempatan untuk mengadakan syukuran di hari yang berbahagia tersebut. Dalam mempersiapkannya, biasanya pihak wanitalah yang paling banyak persiapannya untuk *the wedding day*. Maka dari itu, pengantin wanita pasti akan sangat berhati-hati ketika memilih gaun pengantin dan *make up-hair do*, bahkan mereka meminta desain khusus kepada desainer gaun pengantin agar dapat disesuaikan dengan bentuk tubuh mereka – sama halnya dengan *make up-hair do*.

Dalam persaingan dunia bridal masa kini pun terdapat desainer-desainer muda yang naik daun, memiliki tempat yang lebih mengikuti trend sehingga dalam memilih desainer gaun pun, pengantin wanita akan memilih desainer yang memiliki jam terbang lebih banyak dan yang memiliki tempat yang lebih up to date (kepercayaan, kualitas). Lantas cara agar pengantin semakin percaya kepada desainer adalah dengan membuat desain *Bridal Gallery* tersebut lebih menarik. Semakin tinggi jam terbang desainer, maka semakin banyak karya yang dihasilkan. Karena itu desainer gaun yang memiliki jam terbang tinggi akan membutuhkan sebuah tempat yang dapat menampung semua kebutuhan dalam proses pembuatan karya sehingga menjadi sebuah karya.

Banyak *Bridal Gallery* yang menggunakan perancangan dengan tempat yang tinggi, bergaya klasik, bernuansa feminim dan terkesan berkelas. Ada juga yang membuka gallery di mall, namun lebih banyak orang yang menyukai gallery yang bersifat 'rumahan' dikarenakan bersifat lebih private, baik itu private dari segi pengunjung, dan juga private dari segi persaingan antar desainer (tidak bersaing secara langsung). Umumnya, display-display gaun yang dipajang menggunakan mannequin sehingga dapat terlihat perbandingan proporsi manusia dengan ukuran gaunnya. Selain itu, kebanyakan display masa kini dipasang di atas panggung ataupun lemari dan disinari oleh lampu sehingga pernik-pernik yang disematkan di gaun tersebut tersorot (display area) agar menarik perhatian klien.

Penulis tertarik untuk mengangkat salah satu nama desainer gaun yang bernama Syenny Bridal. Syenny Bridal senang mengemas desain mulai dari pengantin wanita hingga ke keluarga pengantin itu sendiri sehingga menghasilkan desain gaun keluarga dan pengantin yang senada walaupun berbeda dari segi warna dan model. Selain itu, Desainer Syenny juga memiliki ciri khas bunga yang memiliki kelopak yang banyak dan bertumpuk serta detail dalam pengerjaan gaunnya. Syenny sendiri mengakui bahwa hasil-hasil karyanya ini terinspirasi dari *European Wedding*, sehingga Syenny mengusulkan tema *Fairytale* dalam perancangan ini. Semakin tinggi nilai karya yang Syenny buat, maka kebutuhan akan tempat persiapan gaun pengantin yang dibuat Desainer Syenny akan terus berkembang.

Desainer Syenny sendiri telah memiliki *working studio* sendiri. Namun *working studio* yang dimiliki dirasa masih kurang memadai dari segi kenyamanan

user, kebutuhan ruang, dan juga penjualan secara visual terhadap calon-calon pengantin yang ingin memakai jasanya. Kondisi *working studio* Syenny saat ini membuat karyanya kurang tersorot oleh para calon pengantin. Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang sebuah tempat di mana tempat tersebut tidak hanya menjadi *Bridal Gallery* yang dapat menyorot hasil karyanya, tetapi juga menjadi tempat yang efektif untuk Syenny memproses pembuatan karyanya.

1.2. Identifikasi Masalah

Syenny telah memiliki *working studio* sendiri, namun Syenny merasa tempat yang dimiliki masih kurang memadai sehingga dalam proses pengerjaan hingga fitting gaun pun menjadi terhambat seperti ruang fitting yang terlalu sempit dan tergabung dengan gown storage, tidak memiliki bridal display, area kerja yang dapat disebut sebagai dapur dari bridal itu sendiri yang tergabung dengan meeting area (tidak private), dan juga penghawaan yang kurang memadai dikarenakan AC hanya terdapat di fitting room.

Melihat masalah yang terjadi di *Bridal Workshop* milik Desainer Syenny, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah *Bridal Gallery* yang menjadi sebuah tempat yang efektif untuk aktivitas Syenny beserta user lainnya yang berada di House of Syenny. Penulis berencana menambahkan ruangan-ruangan seperti *Receptionist*, *Waiting Room*, *Bridal Gallery*, *Gown Gallery*, *Drafting Room*, dan *Designer Room*. Pada area *Bridal Gallery* dan *Gown Gallery*, penulis berencana memberikan display area yang dapat mengimbangi trend display masa kini agar hasil karya Syenny pun tersorot oleh para calon pengantin.

1.3. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengatur alur ruangan yang dapat mempermudah desainer, klien maupun staff yang berada dalam *Bridal Gallery* tersebut?
- b. Bagaimana menjadikan House of Syenny sebuah bridal yang memfasilitasi kebutuhan perancangan desainer Syenny?
- c. Bagaimana mewujudkan display yang elegant dan menarik sesuai dengan tema Fairytale?

1.4. Gagasan Perancangan

Adapun perancangan House of Syenny ini dimaksudkan untuk memberikan ruang yang cukup bagi Syenny beserta user lainnya yang beraktivitas di dalam House of Syenny dengan cara memisahkan berdasarkan fungsi ruangan dan alur dari user sendiri. Fasilitas utama yang ada dalam perancangan House of Syenny ini adalah *Bridal Gallery*. Area lain yang menjadi fasilitas pendukung pada perancangan tersebut adalah *receptionist, waiting room, gown gallery, drafting area, dan designer office*.

Penulis juga berencana untuk menyediakan area display pada Bridal Gallery serta menampilkan display dengan memperbanyak mannequin sehingga ruang untuk Syenny memamerkan hasil karyanya semakin banyak. Selain itu, display area tersebut juga akan disinari dengan pencahayaan buatan yang dapat menyorot pernak-pernik maupun tekstur dan detail yang terdapat pada gaun hasil karyanya.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai adalah menjawab rumusan masalah yang berada di atas :

- a. Membuat zoning-blocking ruangan dengan memperhatikan detail aktivitas keseharian desainer, klien maupun staff yang berada dalam *Bridal Gallery* tersebut
- b. Menyediakan ruang yang memfasilitasi kebutuhan desainer dengan menambahkan ruang-ruang yang diutamakan seperti *receptionist, waiting room, bridal gallery, gown gallery, working area, dan designer office.*
- c. Mewujudkan display elegan dengan menggabungkan tema *Fairytale* dengan ciri khas dari desainer Syenny ke dalam konsep *Eternally Blooming.*

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah :

- a. Memfasilitasi sebuah tempat yang mewadahi karya-karya Desainer Syenny,
- b. Menyediakan perancangan yang sesuai dengan alur serta tata letak yang baik untuk aktivitas yang ada di *House of Syenny* dengan konsep dan tema yang menjadi ciri khas dari Syenny Bridal,
- c. Menjadi makalah yang dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi acuan dalam bidang *Bridal Gallery* bagi pemerintah, ataupun insan yang akan membuat bangunan serupa.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Target Pasar	: Menengah ke atas
Fasilitas Utama	: Bridal Gallery, Gown Gallery, Receptionist, Waiting Room, Drafting Room, dan Designer Office

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pengolahan, penganalisaan serta pemecahan masalah dengan lebih teratur, maka penulisan laporan ini disusun menurut sistematika sebagai berikut :

BAB 1 – PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, ide perancangan, permasalahan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, serta penyusunan sistematika penulisan

BAB 2 – LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pengertian dari Bridal Gallery, definisi pernikahan dan macam-macam pernikahan, gaun dan aksesoris pengantin, standar perancangan ruang galeri dan ergonomi galeri, pengenalan brand yang diambil, studi banding dari site yang telah dikunjungi, dan literatur konsep dan tema yang diambil.

BAB 3 – DESKRIPSI DAN PERENCANAAN

Bab ini membahas deskripsi objek, analisis site, analisis user, flow activity, programming, ruang lingkup perancangan, dan implementasi konsep melalui studi image.

BAB 4 – PERANCANGAN HOUSE OF SYENNY

Bab ini membahas perancangan general dan perancangan denah yang dikhususkan sesuai dengan konsep, tema, dan gaya desain yang digunakan.

BAB 5 – PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang penulis dapatkan selama menyusun perancangan ini.

