# BAB I
# PENDAHULUAN

## I.1. Latar Belakang

*Fashion* adalah suatu kata dari bahasa asing yang pengertiannya banyak dikaitkannya dengan busana dan sudah menjadi bagian penting dari sebuah penampilan keseharian bagi setiap manusia. Sedikit bergesernya dari fungsi utamanya sebagai pelindung badan, *fashion* sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. *Fashion* adalah benda-benda yang dikenakan oleh manusia untuk mengidentifikasi dirinya secara khusus dan kelompok sosialnya sebagai salah satu kebutuhan dirinya atau pencitra dari pribadi itu sendiri ataupun yang sifatnya komunal.

*"fashion is not something that exist in dresses only. Fashion is in the sky, in the street, fashion has to do with ideas, the way we live, what is happening."*

Kutipan yang diberikan oleh Coco Chanel seorang desainer ternama yang berasal dari Prancis dan salah seorang perintis adi busana (*haute couture*) ini bisa langsung memberikan pengertian bahwa *fashion* bukan lagi sekedar pakaian atau gaya busana saja tapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat bagi semua kalangan tanpa memandang umur, jenis kelamin, maupun strata seseorang. Pada perkembangannya, kemajuan peradaban membawa perkembangan yang besar dalam pola pikir manusia di segala bidang. Dewasa ini pakaian tidak lagi dipandang secara fungsional saja namun mulai diarahkan pada salah satu pola pikir sebagai alat untuk mengekspresikan diri. Pengaruh unsur kebudayaan, religi dan teknologi, memberikan pengaruh yang besar pada manusia dalam menciptakan sebuah *fashion* untuk dirinya sendiri. Kebudayaan memberikan pengaruh pada corak dan nilai pakaian, religi memberikan pandangan mengenai bagaimana yang sepantasnya untuk

menutup aurat, dan teknologi menyumbangkan ide dan produk bahan maupun aksesoris yang dapat digunakan. Karena adanya perbedaan dalam cara pandang yang disebutkan diatas lahirlah tantangan bagi manusia untuk menghasilkan aneka ragam busana dengan nilai keindahannya. hasil pemikiran manusia yang berbeda-beda tersebut dalam menciptakan pakaian itulah yang disebut *fashion*.

Semakin banyak orang yang tertarik dan peduli akan dunia *fashion* menyebabkan perkembangan *fashion* di Indonesia semakin meningkat. Bermunculan banyak yang kemudian memilih bekerja dalam industri *fashion*. Tidak hanya sebagai *fashion designer*, baik pakaian, aksesoris pelengkap, seperti sepatu, tas, tetapi juga penata gaya, fotografer, make up, dan masih banyak lagi yang mengkhususnkan diri untuk terjun ke dunia *fashion*. Dengan hadirnya desainer – desainer muda, menunjukan dibutuhkannya tempat yang mendukung perkembangan *fashion* saat ini. Karena itu diharapkan perkembangan *fashion* yang dapat dipelajari oleh setiap orang yang ingin menggeluti bidang ini dan dapat menginformasikan *fashion* kepada setiap orang yang ingin mengetahui lebih dalam dunia tersebut. Lembaga pendidikan *fashion* ini dapat mengembangkan bakat dan minat serta dapat menambah pengetahuan dan mendapatkan informasi mengenai dunia *fashion*. Dengan adanya lembaga pendidikan tersebut dapat menambah peluang bagi para desainer untuk menunjukan kemampuannya di bidang *fashion*. Serta dapat mengangkat nama bangsa Indonesia pada dunia khususnya di bidang *fashion.* Saat ini belum ada wadah yang dapat mendukung dan memfasilitasi segala jenis kegiatan yang bergerak dalam bidang *fashion*. Mulai dari bidang pendidikan, hiburan dan keuntungan ekonomi dibidang *fashion,* contohnya kegiatan yang mendukung perkembangan pada dunia *fashion*. Tempat khusus untuk melaksanakan pagelaran busana hingga sarana yang dapat memfasilitasi komunitas di bidang *fashion* untuk dapat saling bersosialisasi dan saling bertukar informasi dalam sebuah lingkup lingkungan bentukan arsitektur dan interior yang terpusat. Belum adanya sebuah tempat yang menjadi pusat dari kegiatan yang berhubungan dengan

dunia *fashion* yang berperan sebagai jembatan penghubung antara pelaku industri *fashion*, perancang, pendidikan dunia *fashion*, jalur distribusi dan konsumen. Oleh karena itu diperlukan sebuah wadah sebagai tempat untuk mempelajari, memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat. tempat khusus yang difasilitasi untuk mendukung dan melaksanakan segala aktivitas yang bergerak di dunia *fashion,* dapat memfasilitasi komunitas ini untuk dapat saling bersosialisasi dan saling bertukar informasi dalam sebuah lingkup lingkungan bentukan arsitektur dan interior yang terpusat.

*Fashion Center* merupakan fasilitas yang mewadahi fungsi sebagai pendidikan, hiburan, dan keuntungan ekonomi. Menjadikan *Fashion Center* menjadi sentra dari kegiatan kreatif di bidang *fashion*, sarana pendidikan, sarana apresiasi, dan pemasaran *fashion* di kota Bandung. Serta untuk menciptakan dan menumbuh kembangkan suasana yang mendukung tumbuhnya kreativitas dan apresiasi terhadap karya *fashion* dengan lebih maksimal sehingga dapat menjadi sentra dan perantara yang baik antara praktisi, *fashion designer* lokal dengan masyarakat. Keberadaan *Fashion Center* di kota Bandung bertujuan untuk dapat menjadi tempat berkumpulnya para desainer sehingga dapat memenuhi kebutuhan akan hiburan, pendidikan, serta menciptakan sebuah wadah untuk bersosialisasi serta berinteraksi dengan sesama penggiat dunia *fashion*, berbagai informasi, serta di harapkan segala fasilitas yang ada dapat mendukung segala aktifitas yg terjadi didalammnya.

## I.2. Fokus Permasalahan

Beberapa pokok permasalahan yang timbul dan yang dialami oleh masyarakat adalah tidak adanya tempat yang mampu menampung kegiatan pada dunia *fashion*, mulai dari proses pendidikannya , produk barang yang dihasilkannya, adanya permasalahan yang timbul karena kesulitan dalam mendapatkan tempat untuk mempromosikan produk para desainer ataupun para calon desainer, dan kesulitan untuk menjalin kerjasama dengan sesama pihak yang berhubungan dengan dunia *fashion*, yaitu desainer,

fotografi, model agency, para konsumen, para penggiat *fashion* dan lain – lain.

Dengan adanya kesulitan – kesulitan seperti yang telah diuraikan di atas, maka timbullah suatu pemikiran untuk menciptakan suatu alternatif pemecahan masalah yang baru dalam dunia *fashion*, khususnya di kota Bandung ini. Dengan diadakannya fasilitas *fashion center* di kota Bandung ini diharapkan dapat menjadi fasilitas yang berperan sebagai jembatan penghubung antara pelaku industri *fashion*, perancang, pendidikan dunia *fashion*, jalur distribusi dan konsumen.

## I.3. Permasalahan Perancangan

*Fashion center* pada perancanganya memiliki beberapa poin – poin permasalahan yaitu :

1. Bagaimana aplikasi tema desain sesuai dengan zoning yang telah ditetapkan sebelumnya?
2. Bagaimana desain ruang yang mendukung aktivitas yang terjadi di *fashion center* ini dan dapat merepresentasikan fasilitas *one stop service* dari *fashion center* ini?
3. Bagaimana melengkapi fasilitas kegiatan belajar mengajar yang sesuai dan memberikan sarana untuk dapat memberikan informasi mengenai dunia *fashion* sehingga menjadi sebuah tempat untuk dapat mendapatkan informasi tentang *fashion* yang lengkap?
4. Sistem keamanan dan keselamatan yang seperti apakah yang akan diterapkan pada *fashion center* ini?
5. Bagaimana menerapkan kesesuaian antara kebutuhan dengan perancangannya dari segi kebutuhan pemakai, sirkulasi, zoning, besaran ruang, elemen pembentuk ruang, sistem interior, warna dan peletakan mebelnya?

## I.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

1.4.1. Perancangan proyek *fashion center* ini dimaksudkan untuk :

1. Merancang sebuah fasilitas sebagai wadah bagi pihak yang menyukai atau tertarik akan dunia *fashion* itu sendiri agar dapat melakukan interaksi, berbagi informasi dan bersosialisasi dengan pengunjung lainnya.
2. Menyediakan sebuah fasilitas yang mendukung segala aktivitas dibidang *fashion.*
3. Merancang sebuah fasilitas publik yang berfungsi sebagai pusat informasi di bidang *fashion*. baik informasi mengenai pendidikan, hiburan dan keuntungan di bidang *fashion*.
4. Sebagai tempat untuk memperkenalkan hasil karya rancangan kepada masyarakat yang dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti memamerkan hasil karya pada butik dan mengadakan kegiatan kegiatan tertentu seperti acara *fashion show* dan pameran temporer.
5. Menata ruangan yang di butuhkan sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna sehingga semua aktivitas dapat berjalan dengan lancar.
6. Menjadikan *fashion center* sebagai tempat informasi akan perkembangan dunia *fashion* di Indonesia bagi para pelaku *fashion* maupun masyarakat secara umum.

1.4.2. Agar maksud perancangan di atas dapat terlaksana, maka ada beberapa tujuan perancangan yang perlu di capai, yaitu :

1. Untuk merancang, mendesain, dan menggubah ruangan dalam (interior) dari sebuah *fashion center* dengan konsep dan tema yang telah di tentukan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh pengunjung *fashion center.*

2. Menyediakan dan merancang sebuah wadah dan fasilitas yang tepat untuk mendidik para calon *fashion* desainer untuk menjadi seorang *fashion* desainer yang profesional dan mampu mewadahi karya – karya desainer untuk dapat diperkenalkan kepada masyarakat.
3. Merancang sebuah interior *Fashion Center* yang dapat memfasilitasi pengunjung, memenuhi kebutuhan masyarakat akan *fashion* dan memperluas wawasan masyarakat mengenai dunia *fashion*.
4. Memberikan sarana dan fasilitas yang lengkap untuk mendidik, mewadahi, meningkatkan kualitas para *fashion* desainer dan merancang pusat *fashion* yang mewadahi kegiatan dibidang *fashion* untuk dapat menghadirkan dan memenuhi kebutuhan *fashion* di kota Bandung.