BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Saat krisis ekonomi terjadi pada tahun 1998, hal tersebut menjadi masa sulit bagi pengusaha *clothing* dan distro di Bandung. Mereka tidak mampu lagi membeli barang-barang dari luar negeri karena nilai dolar terhadap rupiah melambung tinggi dan tidak terjangkau. Namun kondisi sulit tersebut justru melahirkan fase baru dalam perkembangan industri *clothing* dan distro di Bandung.

Urban Culture seperti *skate board, BMX,* dan musik menjadi inspirasi dari desain produk-produk *clothing* dan distro tersebut. Hobi dan semangat *kolektifisme* terasa sangat kuat mewarnai kemunculan *clothing label* dan *label store* pada masa itu. Anak muda di Bandung mudah menyerap desain "arsitektur" global dibanding dengan anak muda yang tinggal di kota lain. Apa yang terjadi di tingkat global, dapat diterjemahkan dan disiasati oleh mereka dan dijadikan komoditas gaya hidup baru dan menjadi tren. Mereka mendefinisikan kembali "*coolness"* yang sesuai dengan konteks mereka. Jika dicermati lebih jauh, apa yang terjadi di Bandung pada era 90an, memang tidak bisa lepas dari kecenderungan global pada saat itu. Musik dan gaya hidup sebagai dua hal yang tidak terpisahkan yang memberi pengaruh sangat besar dalam perkembangan *fashion* anak muda di Bandung.

Memasuki masa *boom clothing store* tahun 2003, terjadi berbagai benturan kepentingan yang mempertentangkan antara bisnis dan *idealisme* menyeruak sebagai sebuah konsekuensi yang harus dihadapi dan disiasati. Dari segi pengembangan desain, tidak banyak juga yang melakukan riset dan

pengembangan desain secara serius. Maka dari itu akibat dari *boom clothing store* di tahun 2003, banyak *follower* yang muncul di akhir-akhir menjadi plagiator desain-desain yang sudah ada dan akhirnya banyak produk *clothing* yang seragam.

Untuk menyiasati permasalahan tersebut, CV. PROCESS CREATIVE menawarkan sesuatu yang berbeda dalam desain dan pengemasan produk karena desain dan kemasan merupakan salah satu *frontline* yang memberikan nilai jual pada suatu produk. Desain tersebut diaplikasikan ke dalam produk DETAIL, berupa kaos dengan pengkategorian *full print illustration, typography,* dan *painting t-shirt* yang memiliki segmentasi menengah keatas.

Diharapkan produk tersebut memiliki nilai kompetitif aktif dalam perindustrian, terutama industri skala menengah. Dan pada perkembangannya kedepan diharapkan CV. PROCESS CREATIVE semakin konsisten dalam menjalani proses eksplorasi terus menerus untuk menemukan kematangan produk atau inovasi-inovasi baru.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu : 2 (dua) bulan dari bulan maret 2010 sampai dengan bulan juni 2010.

Tempat : CV. PROCESS CREATIVE.

Alamat : Jl. Hegarmanah, Setiabudi, Bandung.