

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Chambre de la Vain merupakan sebuah *brand* lokal yang berasal dari Kota Bandung sejak tahun 2020. Chambre de la Vain atau yang lebih biasa dipanggil “Chambre” oleh banyak kalangan merupakan *brand* yang dibuat oleh Ardy Rachman Fauzi (Ardy) sebagai owner sekaligus juga *brand* directornya dan Maria Aparesina Marcelin (Marcel) sebagai creative director sekaligus juga head designer *brand* itu sendiri. Chambre sendiri berarti hari yang sia-sia akan tetapi ditambah campaign “Day Without Vain” yang berarti hari tanpa sia-sia. Chambre sendiri seringkali menyampaikan bentuk pesan didalam beberapa desainnya agar dapat memberikan kesan yang unik untuk setiap pembelinya dan juga usernya.

Chambre sendiri mulai meledak penjualannya pada tahun 2022 dengan hoodie/jaket yang bertemakan Y2K dengan identik khas tulisan “CHMB” di bagian depan hoodie/jaketnya. Chambre sendiri merupakan *brand* yang bisa dibilang terus mengikuti alur perkembangan tren. Chambre telah melakukan beberapa ekspansi ranah tema desain dari awal yang bertemakan Y2K menjadi gorpcore dan juga blokecore. Chambre sendiri selalu update tentang tren dunia *fashion* bahkan seringkali memprediksi tren *fashion* kedepannya apa yang akan meledak. Dengan kemampuan Ardy sebagai *brand* directornya yang selalu *update* dengan tren, seringkali membuat *brand* Chambre de la Vain ini meledak tiap pengeluaran *apparel*nya yang penjualannya hanya memiliki stok sedikit. Penjualannya seringkali *soldout* dalam sehari bahkan sampai banyak sekali reseller yang ikut untuk menjual kembali *apparel* Chambre dengan harga yang lebih mahal. Chambre de la Vain sendiri selain menjual hoodie dan jaket, mereka juga menjual beberapa *apparel* lain seperti kaos, celana, kemeja, kaos kaki, topi, tas, hingga aksesoris-aksesoris lainnya.

Tren, yang berasal dari kata serapan "*Trend*," merujuk pada hal-hal yang

sedang menjadi perbincangan atau digunakan oleh banyak orang. Definisi lainnya adalah arah kecenderungan atau gaya yang berkembang di masyarakat. Dalam dunia *fashion*, tren selalu berubah dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk ekonomi, sosial, dan perkembangan zaman.

Chambre sekarang ingin melanjutkan perjalanannya dalam bidang *fashion* yang bertemakan tren blokecore. Blokecore sendiri memang bertemakan dengan penggunaan jersey sepakbola dan juga celana yang juga bermodel baggy/gombrong. Tren Blokecore ini merupakan salah satu contoh dari tren *Athleisure* yang berfokus pada *fashion* yang berpadu dengan tema sporty. Dalam tema ini, Chambre sudah mengeluarkan beberapa artikel yaitu, jersey sepakbola dan juga *tracksuit*. Chambre ingin mengeluarkan *tracksuit* yaitu sepasang *tracktop* dan juga *trackpants*, walaupun penjualan mereka pada *tracksuit* sebelumnya cukup berhasil tetapi penjualannya tidak secepat dengan *apparel* Chambre de la Vain yang lainnya, terkhususnya katalog jaketnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada pada latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Perancangan produk ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan katalog baru dari *brand* Chambre de la Vain yang dimana *brand* membutuhkan desain baru untuk produk *tracksuit*nya.
2. Penjualan *tracksuit* Chambre de la Vain sebelumnya tidak sebaik penjualan katalog Chambre de la Vain lainnya.
3. Perancangan produk *Tracksuit* yang merupakan produk *apparel* olahraga harus dijadikan produk *fashion* dengan mengikuti identitas *brand* Chambre de la Vain.

1.3. Rumusan Masalah (Problem Statement)

Rumusan masalah yang terdapat pada latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Brand membutuhkan desain baru untuk *tracksuit*-nya.
2. Penjualan *tracksuit* Chambre de la Vain tidak sebaik penjualan katalog lainnya.
3. Chambre de la Vain masih ingin mengikuti tren *blokecore*.

1.4. Pertanyaan Penelitian (Research Question/s)

1. Apa penyebab penjualan *tracksuit* Chambre de la Vain yang pertama tidak selancar penjualan *apparel* Chambre de la Vain lainnya?
2. Bagaimana merancang sebuah produk *tracksuit* yang sporty menjadi produk *fashion*?

1.5. Tujuan Penelitian (Research Objectives)

Merancang desain *tracksuit* Chambre de la Vain baru agar dapat bersaing juga penjualannya dengan produk Chambre de la Vain lainnya.

1.6. Batasan Masalah (Delimitation/s)

Batasan masalah yang ada dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan produk ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan *brand* Chambre de la Vain, sehingga ada ketentuan dan batasan tertentu dari pihak *brand*.
2. Perancangan produk tidak terpaku pada kegiatan khusus hanya untuk sekedar memenuhi kebutuhan *fashion* saja.
3. Perancangan produk hanya seputar pemilihan bahan, pengerjaan desain *tracksuit* (*tracktop*, dan juga *trackpants*), dan juga grafis dari *tracksuit* tersebut.

4. Ukuran pada perancangan produk dikhususkan untuk kalangan remaja-dewasa dan untuk pengukurannya sudah ditentukan oleh pihak *brand*.

1.7. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (Limitation)

Selama penelitian, penulis memiliki keterbatasan tertentu, dikarenakan penulis tidak memiliki banyak waktu untuk terjun ke lapangan, maka survey hanya akan dilakukan secara online. Penulis juga tidak dapat melakukan desain yang terlalu idealis, dikarenakan brand memiliki ketentuannya sehingga penelitian ini tidak bisa terlalu bebas.

1.8. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat dijadikan suatu studi pembuatan desain terhadap suatu tren dan juga dapat dijadikan studi perancangan dan pengembangan desain produk terhadap penjualan.
2. Hasil dari penelitian dapat dijadikan suatu pilihan untuk memenuhi kebutuhan fashion.
3. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikannya referensi untuk pembuatan tracksuit

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusuan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan perancangan, Batasan masalah, ruang lingkup perancangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Berisikan kajian pustaka yang memuat konflik dari hasil penelitian

yang telah ada serta kajian lapangan yang memuat kondisi lapangan dari fenomena penelitian secara faktual dan aktual yang kemudian dirangkum dalam beberapa poin kesimpulan.

3. BAB III METODE

Berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek perancangan, metode penggalan data, metode proses perancangan, dan metode validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan mengenai tahapan perancangan sesuai dengan pertanyaan penelitian serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan kumpulan daftar sumber informasi dari data-data yang digunakan dalam penulisan seperti judul buku, nama pengarang, penerbit, dan juga sebagainya.