

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Teknologi telah berkembang pesat pada saat ini dalam mengikuti dan mengungkapkan ide visual ke berbagai media. Salah satunya *plating art* dinikmati menjadi seni yang mendatangkan daya tarik bagi penikmat makanan. *Plating art* merupakan sebuah bentuk seni terhadap penyajian makanan di atas piring dengan memperhatikan posisi dan komposisi makanan agar menunjukkan nilai seni dan kualitas yang tinggi (Logan, John, 2015). *Plating art* sangat populer di abad 20 ini sebagai seni yang memuat citarasa dan keindahan terhadap makanan. Memiliki enam *finer point* seperti *emphasis, contrast, texture, balances, color* dan *simplicity* sehingga *plating art* harus memiliki tampilan estetis yang dapat menarik minat banyak orang dalam makanan.

Secara umum *plating art* dapat dilakukan terhadap semua menu makanan, seperti *appetizer, potage, poisson, entree, main course, salad, dessert* dan *demitasse* (Bartono, 2006). Dari ke delapan menu empat diantaranya termasuk jenis makanan yang senada dengan *main course*. Sehingga memiliki kemiripan terhadap estetika *plating art*. Namun pada setiap membuat *plating art* pada ke-delapan menu tersebut memiliki bentuk piring yang berbeda-beda disesuaikan dengan delapan menu tersebut. Menurut chef Yosi Warsa “*Creating delicious & beautiful meals, doesn't need culinary masters. All you need is the will to experiment & be creative*” (Logan, John 2015). Maka dalam menyajikan *plating art* yang bagus dapat dipelajari dari rumah.

Rumah merupakan suatu bangunan sebagai tempat tinggal penghuninya. Rumah selalu dibuat indah dan nyaman mungkin untuk ditinggali. (ahadi, 2017) Hal itu membuat rumah memerlukan produk *home living* sebagai keperluan gaya hidup untuk ditinggali. *Home living* adalah tindakan atau fakta tinggal di rumah atau lingkungan rumah tangga. (oxford.dictionary) Di setiap rumah pasti memiliki perabot dari produk *home living* atau *household* yang diperlukan pada kebutuhan sehari-hari. Saat ini *home living* sedang digemari dan *trending* di Indonesia. Khususnya terlihat dari toko *furniture* yang menawarkan konsep dan desain, majalah khusus *home living*, media sosial (SNS), dan program media masa saat ini yang menawarkan dekorasi ruangan kepada pemirsa atau masyarakat sesuai dengan desain yang diminati. Faktor dari *home living* yaitu terdapat adanya kepraktisan dan kreatifitas untuk penggunaannya. Produk gaya hidup *home living* khususnya pada interior dapur sangat berkaitan dengan makanan, menata dan memasak. Terutama dengan ruang lingkup bagi ibu rumah tangga usia 26 – 35 tahun.

Dari pemaparan diatas penulis tergerak untuk membuat produk *home living* yang terinspirasi dari desain *plating art* untuk aplikasi desain. Alasan penulis mengangkat topik tersebut karena keduanya memiliki potensi yaitu *plating art* memiliki tampilan estetis yang belum banyak diolah dan diaplikasikan pada sebuah produk sedangkan *home living* menjadi produk penting dalam kebutuhan sehari-hari yang sedang digemari saat ini

khususnya pada produk tekstil dapur. Tipe menu makanan yang diambil yaitu menu *appetizer* yang dieksplorasi dengan teknik rekalatar.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi masalah - masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Potensi estetika *plating art* yang belum banyak diaplikasikan pada produk.
2. Peluang pengembangan produk *homeliving* terkait tren gaya hidup saat ini.

## 1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana potensi estetika *plating art* yang belum banyak diaplikasikan terhadap produk khususnya dijadikan produk tekstil *home living* ?
2. Bagaimana peluang pengembangan produk *home living* terkait tren gaya hidup saat ini?

## 1.4. Batasan Masalah

- Menu *Plating Art : Appetizer*
- Teknik: Menggunakan teknik Rekalatar.  
Rekalatar atau *Surface design* merupakan teknik mereka-reka suatu permukaan diatas kain sebagai contoh menggunakan teknik *digital printing*, dan bordir.
- Segmentasi Pasar:
  - Ibu yang berumah tangga dan wanita karier dengan usia dewasa awal 26-35 tahun pada periode *establishment, childbearing, preschool, dan elementary.*
  - Perekonomian ±15 juta rupiah perbulan
  - Daerah Jakarta dan Bandung
- Produk Akhir :  
Produk akhir yang dirancang berupa produk *home living* pada bagian tekstil interior dan kegiatan di dapur dengan produk seperti *napkin*, alas meja (*table runner*), sarung tangan dan cempal, celemek serta *placemat*.

## 1.5. Tujuan Perancangan

1. Menggali potensi estetika *plating art*.
2. Merancang produk *home living* untuk ibu rumah tangga pada usia dewasa awal 26-35 tahun untuk kehidupan berumah tangga.

## 1.6. Manfaat Penelitian

1. Menambah referensi dan inspirasi dalam membuat suatu produk.
2. Menambah variasi produk di bidang desain tekstil.
3. Menambah variasi produk di bidang *home living*.

## 1.7. Metodologi Penelitian

1. Wawancara, dalam tahap ini penulis bertanya langsung terhadap narasumber yaitu ibu Arti selaku dosen di Sekolah Pariwisata Bandung
2. Observasi, penulis melakukan pengamatan berbasis internet pada media sosial di instagram *chef Eric Khm*.
3. Eksplorasi, tahap ini penulis dikaitkan dengan penggunaan teknik *digital painting* sebagai dasar eksplorasi atau mendesain dan teknik rekalatar yaitu teknik *digital print* dan bordir sebagai aplikasi pada kain sebagai produk.
4. Studi pustaka, melakukan pengumpulan data dengan referensi dari buku, jurnal, laporan tugas akhir dan website sebagai dasar melakukan penelitian dan penulisan laporan tugas akhir.

## 1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun melalui beberapa bab, sebagai berikut:

- |         |   |
|---------|---|
| BAB I   | Menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan. Manfaat Perancangan, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.  |
| BAB II  | Menjelaskan secara lebih detail data tentang <i>Plating Art</i> , Teori Warna, Unsur dan Prinsip Rupa, <i>Layout</i> , Gaya Hidup, <i>Home Living</i> , Tekstil Desain, <i>Digital Print</i> , dan Teknik Bordir sebagai landasan teori untuk penelitian dan laporan tugas akhir ini. |
| BAB III | Menjelaskan dan mengungkapkan Latar Belakang Perancangan, Konsep Perancangan, Segementasi Pasar dan <i>Lifestyle Board</i> , Tahap Eksplorasi, Produk Akhir, dan Ringkasan Perancangan sebagai hasil penelitian dan proses penelitian.  |
| BAB VI  | Memberikan Kesimpulan, Saran dan Rekomendasi sesuai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.   |