

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Makanan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat dibutuhkan oleh manusia guna untuk kelangsungan hidup. Makanan laut merupakan makanan yang banyak digemari oleh masyarakat kota Bandung. Restoran yang menyajikan makanan laut tidaklah terlalu banyak di Bandung sehingga masih terdapat peluang untuk membuka sebuah restoran ini. Desain pada restoran – restoran tersebut sangatlah biasa dan tidak di desain. Penyajian yang dilakukan biasa saja dan masih meninggalkan bau ditempat. Sebuah tempat makan yang menyajikan makanan seafood dengan penyajian *a la carte* atau penyajian yang disajikan dengan ketel atau “pan” dengan meminimalisirkan bau amis dan juga sisa – sisa makanan masih jarang ditemui di Bandung.

Dengan lokasi yang strategis dan berada di pusat perbelanjaan, serta penggunaan tempat yang tidak biasa seperti makan di dalam sebuah kontainer membuat kesan tersendiri terhadap konsumen yang akan menikmati desain yang diaplikasikan didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengajukan proposal yang berjudul: “*Seafood Restaurant*”.

1.2. Ide/Gagasan

Penulis merancang proyek ini dengan target pasar adalah kaum anak muda dan juga keluarga agar dapat menikmati makanan laut dengan suasana terasa di pinggir pantai. Dengan penyajian yang berbeda dari restoran *seafood* lainnya sehingga memberikan keunikan tersendiri bagi restoran ini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, pada perancangan ini yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana pengaplikasian sistem rubik kedalam interior di sebuah fastfood restoran seafood?

1.4. Tujuan Perancangan

Dengan uraian diatas maka tujuan dari perancangan proyek ini adalah :

1. Menggunakan kontainer sebagai tempat makan yang tidak biasa dan masih jarang ditemui

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat Bagi Desainer

Bagi desainer, dapat mendesain dengan ruang terbatas dan memberikan inspirasi kepada desainer lain dengan desain yang unik dan menarik.

Manfaat Bagi Masyarakat Umum

Bagi masyarakat umum, mendapat tempat untuk menghabiskan waktu dengan para rekan sesama, maupun keluarga dengan suasana yang tidak biasa dan menarik.

Manfaat Aplikasi

Bagi desainer, memberikan suasana yang berbeda dengan tempat - tempat restoran yang lain dan penggunaan tempat yang berbeda sebagai sarana tempat makan.

1.6. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, batasan – batasan yang menjadi ruang lingkup perancangan yang digunakan dapat memperhatikan kualitas dan sarana pada interior.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : Berisi latar belakang masalah mengenai bisnis kuliner saat ini dan peminat akan makanan laut. Dengan latar belakang tersebut muncul ide atau gagasan dan dilakukan perumusan masalah, batasan masalah, dan kerangka pemikiran.

BAB II : Berisi teori – teori yang digunakan sebagai landasan penelitian yang berisi tentang standar ergonomi, studi banding, Kebutuhan Ruang Dapur, dan Jenis Ruang yang digunakan.

BAB III : Berisi tentang deskripsi site dan bangunan, Analisis Fungsional, Analisis Pengunjung dan Analisis Bangunan.

BAB IV : Berisi tentang konsep Rubic Cube's, Konsep Warna, Konsep Pencahayaan, Konsep Material, Konsep Bentuk, Konsep Penghawaan, Konsep Utilitas, Penjabaran dan Penerapan Desain.

BAB V : Berisi tentang kesi mpulan dan saran.