



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di lingkungan sekitar kita, tentu sudah tidak asing dengan yang namanya *Vaporizer*, *Vaporizer* sering juga di sebut sebagai rokok elektrik. Akan tetapi, *vaporizer* dapat di katakan sebagai generasi baru dari rokok elektrik. *Vaporizer* merupakan suatu alat (*device*) yang berguna untuk memanaskan cairan untuk dirubah menjadi uap atau asap.

*Vaporizer* ini terbagi menjadi beberapa bagian yang memiliki fungsi masing-masing, di antaranya terdapat *Mod* yang berfungsi sebagai alat untuk pengatur daya pada *vaporizer* dan tempat baterai untuk tenaga dari *vaporizer* ini sendiri. *Mod* ini terbagi menjadi 2 macam yaitu *Electrical Mod* dan *Mechanical Mod*.

*Electrical Mod* sebagian besar memiliki bentuk menyerupai bentuk balok dan berukuran lebih besar di banding dengan *Mechanical Mod*, karena di dalamnya terdapat berbagai macam komponen dan *microchip*. Berbahan metal, bertekstur halus, serta memiliki berbagai macam warna. Sedangkan *Mechanical Mod* sebagian besar memiliki bentuk menyerupai tabung, memiliki berat yang ringan karena komponen yang digunakan tidak banyak serta tidak terdapat

*microchip* seperti *Electrical mod*. Berbahan metal, bertekstur halus, serta memiliki berbagai macam warna.

*E-liquid* merupakan cairan yang digunakan pada *Vaporizer* yang berfungsi sebagai media air yang di rubah menjadi uap dan pemberi rasa pada *Vaporizer* itu sendiri. Kandungan umum dalam *e-liquid* adalah *Vegetable Glycerin (VG)*, *Propylene Glycol (PG)*, *Essence* dan *Nicotine* cair yang bersifat optional. *E-liquid* berbentuk cairan sehingga memiliki sifat menyebar kesegala arah dan menempati ruang, memiliki sedikit kekentalan, terbagi menjadi 2 kategori rasa *creamy* dan *fruity*.

Uap atau asap pada *vaporizer* di hasilkan dari pemanasan *e-liquid* pada kumparan atau lilitan kawat (koil) sehingga cairan *e-liquid* ini dapat berubah menjadi uap atau asap. Uap atau asap memiliki sifat menyebar ke segala arah, memiliki warna putih, pekat tetapi semakin lama semakin memudar, dapat di bentuk untuk melakukan trik, terbuat dari proses pemanasan *e-liquid*.

Perancangan *Cafe and Vaporizer Store* dipilih untuk menyediakan wadah sebagai tempat berkumpul bagi masyarakat kota Bandung, dan sebagai menjadi daya tarik untuk masyarakat yang ingin mengetahui dan lebih mendalami tentang *Vaporizer*.

## 1.2 Ide/Gagasan Perancangan

*Cafe and Vaporizer Store* adalah jenis proyek komersial untuk sebagai tempat berkumpul dan membeli item-item *vaporizer*. Tema *Futuristic* di pilih untuk menggambarkan perkembangan dan gaya hidup yang semakin berkembang mengikuti perkembangan jaman, seperti halnya semakin banyaknya kalangan yang menggunakan *Vaporizer*. Sedangkan Konsep asap (*smoke*) dipilih untuk melambangkan uap atau asap yang dihasilkan dari penggunaan *Vaporizer*. *Cafe and Vaporizer store* memiliki fasilitas-fasilitas seperti *atomizer shop*, *clearomizer shop*, *body shop*, *liquid shop*, *coffee shop*, *i-darts*.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang muncul mengenai:

1. Bagaimana cara mengaplikasikan tema *Futuristic* dalam perancangan interior?
2. Bagaimana merancang sirkulasi yang ergonomis dalam perancangan *Cafe and Vaporizer Store*?
3. Bagaimana merancang penghawaan yang baik untuk perancangan *Cafe and Vaporizer Store*?
4. Bagaimana penempatan *furniture* agar *customer* dapat berkumpul satu dengan yang lainnya?
5. Hal apa saja yang mendukung perancangan *Cafe and Vaporizer store* efektif dan efisien?

### 1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan tema *Futuristic* di interior bangunannya.
2. Sirkulasinya di buat lebih besar agar pengunjung lebih nyaman berada di dalamnya dan terlihat lebih *elegant*. Penempatan *furniture* yang di gunakan juga di perhatikan sirkulasinya agar ketika *costumer* berkumpul tidak mengganggu *costumer* yang lainnya.
3. Penghawaannya lebih banyak menggunakan *exhaust*, ac dan bukaan pada ruangan.
4. Penempatan *furniture* di buat seperti menyambung satu dengan yang lainnya agar *costumer* dapat bersosialisai dan berkumpul satu dengan yang lainnya.
5. Diadakan kompetisi yang mendapatkan hadiah agar *costumer* tertarik untuk menggunakan *vaporizer* dan juga di tambahkan permainan-permainan seperti permainan *i-darts*, *biliard* ataupun *bowling* agar *costumer* nyaman berlama-lama di *Cafe and Vaporizer Store*.

## 1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat bagi perancang:

1. Memberi pengetahuan pengaplikasian tema dan konsep agar sesuai dengan hasil rancangan.
2. Memberi pengalaman merancang *Cafe and Vaporizer Store* yang masih belum dikenal masyarakat Indonesia dan pertamakalinya di kota Bandung.

Manfaat bagi Masyarakat:

1. Memberi pengetahuan tentang *vaporizer*.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk tempat berkumpul dan bercengkrama.

## 1.6 Ruang Lingkup Perancangan

*Cafe and Vaporizer Store* di rancang untuk tempat berkumpul, bersantai dan untuk membeli alat-alat untuk *vaporizer*. Adapun fasilitas-fasilitas tambahan seperti berikut:

1. Fasilitas *coffee shop* untuk orang-orang berkumpul dan bercengkrama agar lebih santai.
2. Fasilitas *area competition* untuk orang-orang berkompetisi agar dapat menunjukkan asap yang tebal serta berguna menampilkan trik-trik bermain asap.
3. Fasilitas belajar melilit *coil* agar orang-orang dapat belajar dan mengerti cara membuat *coil*.
4. Permainan yang mendukung untuk *costumer* berlama-lama dan nyaman berkumpul.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Literatur mengenai perancangan sebuah bangunan komersil, sejarah dan prinsip desain, ergonomis ruang, dan pencahayaan.

BAB III Deskripsi obyek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, kedekatan ruang, besaran ruang, serta *zoning* dan *blocking*.

BAB IV Aplikasi desain interior pada *Cafe and Vaporizer Store*, meliputi denah, denah khusus, denah pola lantai, denah *ceiling*, potongan *general*, potongan khusus, detail *furniture*, detail interior, dan gambar perspektif.

BAB V Simpulan dan saran dari laporan yang penulis lakukan.