



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode tahun 1990an merupakan era akhir abad 20 sebelum menyambut era baru abad 21 atau dikenal juga dengan sebutan milenium. Pada masa itu banyak hal-hal indah dan unik yang memberikan kesan cukup mendalam, baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa.

Nostalgia adalah hal yang pasti disenangi/kenangan semua orang, khususnya mereka kaum muda atau dewasa biasanya mengenang masa lalu, masa kecilnya serta masa muda kejayaannya. Nostalgia yang menurut kamus

besar bahasa Indonesia adalah kerinduan (kadang-kadang berlebihan) pada sesuatu yang sangat jauh letaknya atau yang sudah tidak ada sekarang; kenangan manis pada masa yang telah lama silam; bernostalgia dapat berarti melepaskan rindu setelah lama tidak bertemu disertai mengingat peristiwa-peristiwa manis yang pernah dialami pada masa lalu.

Setelah memasuki era abad 21 hingga saat ini, generasi tahun 1990an mulai merasakan adanya suatu kebutuhan untuk mengenang berbagai peristiwa dalam segala bidang yang terjadi pada periode tahun 1990an, sehingga kita dapat melihat munculnya berbagai sarana untuk merealisasikan kebutuhan dimaksud. Hingga saat ini kita dapat melihat menjamurnya pertumbuhan *café*, atau tempat-tempat berkumpulnya kaum muda maupaun dewasa sambil menikmati hidangan atau makanan dan minuman. Sasaran dari *Café* ini yaitu kalangan kaum muda dan dewasa yang mengalami berbagai peristiwa pada tahun 1990an.

Berkembangnya teknologi komputer dan selular di tanah air pada tahun 1990an membawa pengaruh yang cukup signifikan perilaku, gaya hidup dan pergaulan kaum muda pada masa itu. Dampak dari perkembangan teknologi dimaksud, salah satunya secara perlahan telah menggeser permainan tradisional ke permainan yang telah didisain dan diprogram pada perangkat komputer maupun perangkat selular yang mulai populer pada dekade 1990an. Permainan seperti itu lebih dikenal dengan sebutan *game*.

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Pada awalnya, game identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan

yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat menyenangkan hati mereka, namun dalam perkembangannya *game* juga diminati orang-orang dari tingkat remaja hingga dewasa. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

Para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di computer sangat cepat. Sehingga *games* bukan hanya sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya. Biasanya *game* dimainkan pada sebuah gadget atau seperangkat alat tertentu, baik secara *offline* maupun *online* alias terkoneksi internet. Remaja maupun dewasa angkatan 90an pasti tidak asing *game-game* yang ada dan mulai berkembang tahun 1990an umumnya di kota-kota besar di Indonesia. *Game* tersebut dapat dimainkan di perangkat yang disebut nintendo ataupun sega (termasuk pada perangkat computer). Zaman sekarang perangkat *game* telah ada pada berbagai *smartphone* dan berbagai bentuk gamenya. *Game* komputer dengan teknologi terbaru, xbox dan berbagai macam lainnya. Sebelum munculnya perangkat playstation, para remaja maupun dewasa angkatan 90an lebih cenderung suka bermain pada perangkat nintendo atau sega disamping itu juga pada perangkat komputer. Beberapa kalangan juga menyebutnya dengan istilah *video game*.

Tahun 1990-an adalah salah satu masa paling indah dan menyenangkan di dunia video game. Kita disuguhi dengan berbagai game dari berbagai platform yang unik dan menyenangkan. Berbagai game dari tahun 90-an yang membuat kita bernostalgia antara lain *Pac Man*, *Tetris*, *Super Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Sonic The Hedgehog*, *Battle City*, *Nintendo Tennis*, *Nintendo World Cup*, *Duck Hunt*.

Café and Restaurant merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya kaum muda maupun dewasa untuk bernostalgia atau reuni yang menginginkan suasana tahun 1990an. Rencana lokasi yang saya pilih yaitu kota Bandung. Alasan pemilihan lokasi di kota Bandung karena Bandung merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang cukup banyak diminati oleh wisatawan, baik wisatawan domestik maupun manca negara. Hal ini terbukti dari semakin banyaknya pertumbuhan hotel maupun penginapan-penginapan bagi wisatawan beberapa tahun terakhir ini. Disamping itu kota Bandung juga dikenal dengan aneka jajanan yang sangat bervariasi dan menarik bagi para wisatawan, terbukti semakin banyaknya pertumbuhan café, resto, maupun tempat-tempat menjual jajanan lainnya. Kota Bandung yang mendapat julukan sebagai kota kembang dan *paris van java*, hingga saat ini dirasakan oleh para wisatawan sebagai kota yang sangat sejuk, nyaman dan menyenangkan untuk bernostalgia. Bernostalgia mengenang masa-masa indah di waktu lalu.

1.2 Identifikasi

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dirumuskan permasalahan berikut ini :

Pengamatan berbagai *café* dan *restaurant* yang ada di Bandung Area, hingga saat ini belum ada sarana atau tempat untuk santai dan atau berkumpul dengan nuansa yang difokuskan pada tema permainan virtual yang populer di tahun 90an dengan konsep salah satu *Games* yang populer pada dekade 1990an di Indonesia. Selanjutnya, bagaimana *café and restaurant* dengan konsep *Games* yang populer di Indonesia pada dekade 1990an itu dapat diwujudkan di kota Bandung.

1.3 Ide Gagasan

Café and restaurant akan dirancang dengan konsep *game Pac Man*. *Pac Man* merupakan salah satu game yang sangat populer pada tahun 1990an dan

hingga saat inipun masih populer dikalangan para remaja maupun dewasa. Tujuan utama dari itu proyek ini memberikan sentuhan nuansa *game* yang didominasi game *Pac Man* sehingga memunculkan kenangan dekade 1990an di masa sekarang ini yang akan dapat menarik bagi para pengunjungnya. Di dalamnya direncanakan terdapat fasilitas area permainan console game seperti *ding dong*, *gimbot*, *nintendo* dan sebagainya. Fasilitas lain yang dapat dinikmati pengunjung *Café and Restaurant* tersebut adalah berbagai bacaan kartun dan tayangan video kartun yang populer di Indonesia pada tahun 1990an, seperti *Bart Simpson*, *X-Men*, dan sebagainya.

1.4 Manfaat Perancangan

Perancangan *Café and Restaurant* ini dapat menjadi salah satu sarana pilihan bagi setiap orang yang hendak melakukan reuni serta bernostalgia dengan sentuhan nuansa *games* yang populer pada dekade 1990an. Disamping itu, perancangan dimaksud juga menambah keragaman dan keunikan *cafe* maupun *restaurant* yang ada di kota Bandung.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Batasan atau lingkup dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan desain *café and restaurant* dengan konsep *games* yang didominasi game *Pac Man* untuk dapat memenuhi harapan para pengunjung dalam bernostalgia/mengenang kembali berbagai peristiwa pada tahun 1990an;
2. Perancangan desain tersebut dilengkapi dengan fasilitas area *console game* yang populer pada dekade 1990an dan area menikmati bacaan kartun dan tayangan video kartun yang populer pada tahun 1990an.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bahasan dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, ide atau gagasan perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan karya tulis.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan menjelaskan landasan perancangan *Café and Restaurant* dari berbagai kajian literatur, pengertian, dan ketentuan terhadap perancangan desain interior dan standar ergonomi untuk *Café and Restaurant*.

Bab III Deskripsi Obyek Studi

Dalam bab ini akan diuraikan tentang deskripsi site yang akan digunakan dan foto-foto hasil *survey site* tersebut, analisa fungsional yang terdiri dari indentifikasi user, struktur organisasi, *job description*, *flow activity*, *table* kebutuhan ruang, *zoning* dan *blocking*, *bubble diagram*, ide implementasi konsep, dan sketsa ide.

Bab IV Perancangan *Cafe and Restaurant*

Dalam bab ini akan dibahas mengenai konsep desain yaitu konsep ruang, konsep bentuk, konsep warna, konsep material, dan konsep keamanan serta dilengkapi pula dengan denah dan perspektif.

Bab V Kesimpulan dan Saran