

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Studio Ghibli adalah sebuah studio animasi Jepang yang sukses menampung dan melahirkan berbagai film animasi yang luar biasa, salah satunya adalah film animasi *My Neighbor Totoro* yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki tahun 1988 silam. Film *My Neighbor Totoro* sendiri adalah film animasi yang menceritakan tentang sebuah keluarga kecil yang hidup di pedesaan dengan suasana jalan setapak, persawahan, dan hutan rimbun yang khas. *My Neighbor Totoro* juga merupakan film yang mengajak penonton untuk dapat mengimajinasikan fantasi yang ditawarkan melalui Totoro yang menjadi pemeran utama yang tidak biasa.

Totoro sendiri tidak memiliki *store* resmi di Indonesia. Banyak *fans* Totoro kesulitan untuk membeli *merchandise* Totoro. Sampai saat ini produk seputar Totoro hanya bisa didapat melalui *online shop* yang mayoritas berada di luar negeri, sehingga diperlukan fasilitas atau *store* fisik untuk memenuhi keinginan *fans* Totoro di Indonesia. Disambung juga maraknya *cafe-cafe* baru bermunculan di kota Bandung yang menjadi fenomena baru yang menjadi konsumsi masyarakat saat ini. *Cafe-cafe* yang bermunculan akhir-akhir ini di Kota Bandung tidak hanya menjual keunikan atau kelezatan makanannya, tetapi dari segi desain interior ruangnyapun memiliki desain tematik khas, sehingga memiliki nilai keunikan tersendiri dari setiap *cafe* tersebut. Untuk dapat membuat perancangan untuk memfasilitasi *fans* Totoro ini diperlukan *site* dengan suasana alam dan kawasan wisata yang banyak dicari orang. Kota Bandung adalah salah satu rekomendasi yang tepat untuk membuat perancangan ini.

Perancangan yang akan dibuat adalah sebuah *family café* dirasa tepat untuk memenuhi rasa keingintahuan akan Totoro ini dan dapat menyalurkan dan membangun keakraban antar keluarga, saudara, maupun antar teman.

Universitas Kristen Maranatha

Dengan menawarkan suasana alam di dalam ruangan yang membuat pengunjung merasakan suasana alam pedesaan seperti di dalam film *My Neighbor Totoro* ini, yang juga dikolaborasikan dengan suasana Kota Bandung yang sejuk, tidak terlalu padat dan nyaman untuk dijadikan tempat rekreasi santai bersama keluarga maupun bersama rekan – rekan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam perancangan *family café* yang bertemakan Totoro ini teridentifikasi sebuah permasalahan. Banyak pertokoan di *mall* mulai menjual produk Totoro namun tidak memadai untuk para *fans* Totoro, pembagian wilayah Totoro dalam suatu pertokoan di *mall* hanya menyediakan sebagian kecil dari pernak – pernik Totoro, sehingga perancangan *family café* ini akan memenuhi kebutuhan para *fans* Totoro dengan desain ruang yang mengacu pada karakter dan kisah Totoro ini.

1.3 GAGASAN PERANCANGAN

Berdasarkan permasalahan di atas, akan dibuat suatu perancangan *family café* yang boleh didatangi oleh *fans* khususnya untuk masyarakat Kota Bandung yang memiliki ketertarikan atau menggemari karakter Totoro ini. *Family café* yang dibuat ini akan mengacu pada pengulasan kembali apa saja yang berada dalam kisah film Totoro yang dikemas dalam bentuk fasilitas utamanya, yaitu *café*, *movie tunnel* dan *retail*. Untuk memfasilitasi pengunjung yang tidak menggemari Totoro, akan terdapat pengulangan film yang ditayangkan dalam *movie tunnel* dimana pengunjung dapat menyaksikan pemutaran film Totoro secara praktis sebagai pengetahuan awal tentang Totoro, sedangkan untuk *fans* Totoro tentu saja akan dimanjakan dari segi fantasi dalam film totoro yang ditawarkan melalui desain-desain fasilitas ruangnya, juga dimanjakan dengan *retail* Totoro yang memudahkan *fans* Totoro untuk menambah koleksi mereka.

Konsep perancangan ini diberi nama sesuai dengan judul filmnya, yaitu *My Neighbor Totoro*. Konsep ini diambil karena sangat mewakili Totoro dan lingkungannya. Dengan melibatkan suasana pedesaan seperti dalam film, perancangan ini akan sedikit banyak berbau hal – hal yang berkaitan dengan suasana hutan, jalan setapak, dan kebun.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang terangkum dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain yang dapat memfasilitasi *fans* Totoro dengan melibatkan sensasi fantasi film *My Neighbor Totoro* ?
2. Apa pendekatan desain dalam interior sehingga interpretasi film *My Neighbor Totoro* tersampaikan dengan baik ?

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah:

1. Menciptakan desain ruang *café*, *movie tunnel*, dan *retail* dimana *fans* Totoro dapat berkumpul dan berinteraksi satu sama lain dengan keterlibatan elemen interior yang berhubungan dengan dan pemeran utamanya, yaitu Totoro.
2. Bentuk, warna, dan fantasi dalam film *My Neighbor Totoro* diimplementasikan dalam desain setiap fasilitas ruang, sehingga baik *fans* atau bukan dapat merasakan suasana film *My Neighbor Totoro*.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat perancangan *Totoro café* Totoro ini adalah :

1. Penggemar

Memberikan fasilitas untuk para penggemar Totoro dengan menghadirkan “Totoro” dalam *café* dan ruang lainnya yang dirancang, sehingga dapat menyalurkan kegemasan dan kesukaan terhadap Totoro dengan suasana ruang yang ditawarkan.

2. Pengunjung

a. Memberikan fasilitas untuk sekedar menghabiskan waktu bersama keluarga atau rekan dengan menikmati fasilitas *café* dengan berduduk santai menikmati suasana ruang yang memiliki sensasi film *My Neighbor Totoro*.

b. Memberi pengetahuan akan karakter Totoro ini *melalui movie tunnel* yang menayangkan film Totoro ini ataupun dapat membeli barang-barang yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti: bantal, selimut, alat tulis, dan lain-lain, yang memiliki karakter Totoro di setiap barangnya.

1.7 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Dalam perancangan *family café* untuk penggemar Totoro ini terdapat fasilitas yang menjadi ruang lingkup perancangan, yaitu:

a. *Café*

Café ini menjadi ruang lingkup utama untuk para penggemar Totoro, karena dalam *café* ini akan difokuskan pada suasana alam semi terbuka dengan versi *indoor* dengan Totoro di setiap detailnya.

b. *Movie Tunnel*

Movie Tunnel ini akan mendukung dan membantu pengunjung yang belum mengetahui apa itu Totoro dan kisahnya,

sehingga akan disediakan fasilitas untuk memutar film Totoro secara berulang.

c. *Retail*

Dalam *retail* akan disediakan berbagai kebutuhan yang terdapat Totoro di setiap bagiannya. Juga akan disediakan boneka-boneka Totoro beserta karakter lainnya yang berada dalam film *My Neighbor Totoro* dalam berbagai skala dan kegunaan.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

- Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang perancangan *Totoro café* untuk penggemar Totoro beserta fenomena dan data lainnya yang digambarkan dan dijelaskan dalam identifikasi masalah yang ada dari rangkuman latar belakang. Penjabaran gagasan, ide perancangan yang akan dirancang dengan beberapa rumusan masalah yang harus terjawab dalam tujuan perancanganpun dilampirkan, sehingga perancangan ini dapat dimengerti dan bermanfaat bagi pembaca. Batasan ruang lingkup yang diperjelas sesuai target perancangan juga dijabarkan.

- Bab II Landasan Teori

Berisi tentang literatur-literatur yang dibutuhkan untuk mendukung perancangan *Totoro café*.

- Bab III Deskripsi dan Program Perancangan *Totoro Cafe*

Penjabaran deskripsi perancangan melalui analisa fisik dan fungsi. Dengan susunan *programming* dari perancangan yang menjelaskan bagaimana pengaruh dari konsep perancangan yang dibuat dengan elemen-elemen desain yang berpengaruh dalam perancangan.

- Bab IV Penerapan dan Pembahasan Konsep dalam Desain

Penerapan dan pembahasan konsep dalam desain dijelaskan sesuai aktivitas dan fungsi ruangnya masing-masing, juga dijelaskan kejelasan bentuk dan maksud dari furnitur-furnitur yang dirancang.

- Bab V Penutup

Penutup dalam Bab V ini berisi kesimpulan dari keseluruhan kesan pesan perancangan yang dibuat dari sisi penulis, tertulis juga beberapa saran dari berbagai sumber yang mendukung penulis dalam merancang perancangan *Totoro Cafe* ini.

