

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung adalah kota metropolitan peringkat kedua setelah Jakarta. Berbagai bisnis dan fasilitas komersial yang ada menjadikan Bandung kota metropolitan. Khususnya dalam bisnis makanan, banyak ditemui café-café baik di dalam mall ataupun bangunan yang berdiri sendiri di setiap titik kota. Masyarakat Bandung memiliki berbagai kesibukan yang menimbulkan penat sehingga dibutuhkan rekreasi dengan berbagai media khususnya café. Café sendiri adalah tempat untuk bersantai atau berkumpul satu orang atau lebih dengan produk utama yang ditawarkan berupa minuman dan makanan ringan tanpa unsur alkohol.

Café adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua pelanggannya untuk makan maupun minum.

Banyak orang di kota Bandung akhir-akhir ini menggemari hewan-hewan peliharaan khususnya kucing, kucing merupakan hewan yang mudah di pelihara oleh orang-orang di kota Bandung. Kecenderungan keinginan untuk memelihara kucing membuat para pencinta kucing seringkali mengadakan acara-acara khusus yang akan mempertemukan kucing mereka dengan para pencinta kucing lainnya. Acara-acara tersebut membutuhkan sebuah ruang khusus yang dapat memfasilitasi aktivitas bermain kucing dan aktivitas sosialisasi antar pecinta kucing. Cafe dapat menjadi tempat unik dan sesuai untuk jenis kegiatan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut latar belakang dari permasalahan tersebut, identifikasi masalah yang muncul seperti berikut :

1. Trend cafe dan fasilitas nongkrong tematik untuk pecinta kucing menghabiskan waktu bersama namun dapat menjadi suatu kesatuan yang unik

dan tidak terlepas dari fungsi utamanya dalam pengembangan strategi bisnis makanan.

2. Kurangnya sarana untuk bisa bermain bersama kucing dan juga dapat membeli kebutuhan para pecinta kucing di satu tempat.
3. Interior yang ergonomis, higienis, rekreatif, dan iconic dalam satu sarana Cafe Cats.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Di kota Bandung banyak sekali cafe yang mengusung tematik dalam perancangannya. Namun, cafe tersebut tidak menghadirkan langsung hewan yang menjadi topik dari temanya itu. Maka dari itu, perancangan Cafe *Cats* ini menggunakan konsep tematik dimana pengunjung dapat menghabiskan waktu bersama hewan peliharaan yaitu kucing. Hal tersebut dilakukan untuk menarik pengunjung dari segi rekreasi dan juga memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya.

Fasilitas yang memungkinkan dibuat dalam Cafe Cats tersebut adalah cafe, galeri *petshop*, area *indoor*, dan area *outdoor*. Area cafe tersebut didesain alami menggunakan konsep interior *Harmony of Friendship*. Fasilitas galeri dan *pet shop* di tempat ini menyediakan perlengkapan seperti aksesoris hewan, makanan, peralatan mandi hewan, dan perawatan hewan sehingga pemilik hewan bisa membeli perlengkapan hewan tanpa membuang waktu.

Kemudian Cafe Cats juga menyediakan beberapa taman kecil yang berfungsi sebagai tempat bermain bersama kucing atau tempat membuang kotoran untuk kucing dan area bermain indoor untuk rekreasi hewan. Pada area tersebut terdapat *track play cat* dengan suasana yang berbeda sehingga menciptakan kesan ruang seperti hutan.

Cafe Cats ini bertujuan untuk mengajak pecinta kucing untuk bersantai bersama kucing sambil dapat memesan beberapa *dessert* dengan nuansa alami dari beberapa ruangan di dalam rumah agar hewan tetap nyaman dan aktif bermain bersama dengan hewan lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan perancangan Cafe Cats untuk kucing yaitu :

1. Bagaimana merancang interior café cats menjadi sarana dan fasilitas tematik untuk pecinta kucing yang dapat menjadi suatu kesatuan yang unik dan tidak terlepas dari fungsi utamanya?
2. Bagaimana merancang interior café cats yang rekreatif, edukatif, dan juga dapat memenuhi kebutuhan para pecinta kucing di satu tempat?
3. Bagaimana merancang interior café yang ergonomis, higienis, dan *iconic* dalam satu sarana Cafe Cats?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Merancang interior café cats menjadi sarana dan fasilitas tematik untuk pecinta kucing yang dapat menjadi suatu kesatuan yang unik dan tidak terlepas dari fungsi utamanya.
2. Merancang interior café cats yang rekreatif, edukatif, dan juga dapat memenuhi kebutuhan para pecinta kucing di satu tempat.
3. Merancang interior café yang ergonomis, higienis, dan *iconic* dalam satu sarana Cafe Cats.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulisan laporan ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- Pecinta Hewan
Memperkenalkan ide dan motivasi untuk fasilitas yang dapat digunakan untuk umum sebagai tempat bermain dengan hewan kesayangan atau bersantai.
- Masyarakat
Memberikan tempat berekreasi, bersantai, dan menambah edukasi tentang hewan peliharaan.
- Pengusaha

- Memperkenalkan ide dan motivasi yang terdapat dalam perancangan ini agar bisa menjadi inspirasi ide dalam berbisnis.
- Menyediakan fasilitas yang nyaman dan santai untuk memberikan nuansa yang berbeda kepada konsumen.
- Dan juga sebagai rekomendasi para pecinta kucing dalam meningkatkan daya tarik konsumen terhadap fasilitas dan produk yang dijual. Baik dari pihak konsumen, karyawan, maupun pemilik cafe merasa nyaman ketika beraktivitas di dalam ruangan tersebut.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan interior Cafe Cats ini terdapat beberapa fasilitas yang menjadi ruang lingkup perancangan.

- Cafe
- Kantor
- Galeri & Pet Shop
- Area Perawatan Kucing
- Gudang

1.8 Sistematika Penulisan

Bab 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Ide Gagasan, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan dan Sistematika Penulisan.

Bab 2. STUDI LITERATUR *CAT CAFÉ AND GALERRY*

Bab ini berisikan informasi yang diambil dari kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

Bab 3. DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN *CAT CAFÉ AND GALERRY*

Bab ini menjelaskan segala hal yang berkaitan dengan *Cat Café*. Hal terkait yang di jelaskan adalah pemilihan material, pemilihan bentuk, dll

