

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan zaman yang semakin maju dan menjadikan segalanya lebih modern, perkembangan dapat berpengaruh dengan meningkatnya kemajuan akan ilmu pengetahuan yang membuat manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang modern. Pembangunan berbagai macam pusat hiburan sedang menjadi trend saat ini yang berkembang di kota-kota besar sebagai salah satu untuk memenuhi sarana dan prasarana tersebut. Bahkan banyak sekali keluarga yang menghabiskan waktu *weekend* bersama di tempat hiburan sebagai pilihan tepat untuk menghabiskan waktu bersama keluarga.

Pariwisata sebagai perjalanan yang dilakukan dengan berbagai tujuan, seperti mengenal, belajar, dan memperdalam potensi pariwisata yang berkembang di daerah tertentu. Dengan perkembangan zaman yang mempengaruhi juga pada perkembangan pariwisata menjadikan banyaknya wisatawan asing yang juga mau mengenal lebih jauh kepada pariwisata di Indonesia, yang membuat pihak-pihak penyedia pariwisata berusaha memenuhi harapan wisatawan.

Bandung adalah salah satu kota besar di Indonesia dan merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat yang banyak menyimpan berbagai sejarah serta memiliki kekayaan budaya yang beragam dan menarik didalamnya. Sebagai Ibukota Provinsi, Bandung menjadi tempat yang banyak dikunjungi oleh turis, baik turis lokal maupun asing. Perkembangan pariwisata di Kota Bandung berkembang sangat pesat yang menjadikan Bandung sebagai Kota Seni Budaya Pariwisata 2008. Objek yang menjadi daya tarik wisatawan di Bandung adalah objek wisata seni, wisata alam, wisata belanja, wisata belajar, wisata kuliner, dan wisata hiburan. Objek wisata hiburan, kuliner, dan belanja saat ini perkembangannya sangat pesat terutama pada Kota Bandung. Sebuah pengemasan yang baik, memiliki keunikan, ciri khas, berusaha diolah dan dikelola oleh pihak-pihak

penyedia pariwisata untuk menjadi daya tarik wisatawan asing maupun domestik. Sehingga pada saat ini berbagai panganan dapat diolah dan dimodifikasi, hal ini membuat banyaknya fasilitas hiburan semakin banyak di Kota Bandung. Dan pada saat ini wisatawan yang berkunjung ke segala tempat hiburan selalu mengabadikan momen tersebut dan membaginya di segala media sosial, sehingga dapat membuat tempat wisata lebih banyak dikenal dan dikunjungi oleh wisatawan. Bahkan banyak sekali para wisatawan yang berkunjung ke tempat perbelanjaan untuk membeli sebagai buah tangan pada keluarga dan teman-temannya, sehingga tempat perbelanjaan dalam tempat wisata hiburan sangat ramai dan banyak diminati.

Karena pesatnya perkembangan wisata hiburan, kuliner, dan perbelanjaan di Bandung, didirikannya *Explore of Chupa Chups* yang merupakan sebuah fasilitas wisatawan Bandung dengan menyajikan sebuah tempat bermain keluarga, kuliner, bahkan tempat perbelanjaan yang membawakan merek ternama lollipop *Chupa Chups*. Di tempat ini tidak hanya menjadi tempat untuk mencicipi suguhan dari berbagai macam permen *Chupa Chups* yang sangat dikenal dengan permen *lollipop*-nya, dan juga tidak hanya menjadi tempat rekreasi biasa tetapi di tempat *Explore of Chupa Chups* ini pengunjung dapat mengenal semua produk dari *Chupa Chups* yang telah berkembang hingga sampai saat ini *Chupa Chups* telah berdiri selama enam puluh (60) tahun dengan memperkenalkan produk-produk terbarunya seperti *make up*, minuman, permainan, peralatan mandi, es krim, *cookies*, aksesoris mobil, bahkan berkolaborasi dengan brand ternama lainnya seperti H&M, Uniqlo, dan FILA. Sehingga didirikannya *Explore of Chupa Chups* ini dapat memberikan kesenangan, kebahagiaan, pengalaman, bahkan kepuasan bagi para pengunjung wisatawan, dan didirikannya tempat ini bertujuan untuk memberikan wisata hiburan yang lebih menarik dan dapat mengembangkan kembali citra dari brand *Chupa Chups*.

Setelah menyebarkan kuesioner *online* dengan menggunakan Google Forms yang telah di bagikan ke seluruh *group messenger* selama delapan belas hari mulai dari tanggal 26 September

2018 dan ditutup pada tanggal 14 Oktober 2018 kuesioner tersebut telah ditanggapi oleh 141 orang. Dari 141 orang yang mengisi kuesioner tersebut 91,5% atau 129 orang mengetahui dan mengenal produk permen legendaris ChupaChups ini yang mendominasi pada kalangan usia 21-40 tahun. Tanggapan yang mendominasi selanjutnya tentang apa saja produk dari ChupaChups yang diketahui dalam persentasenya adalah 100% yang diketahui oleh pengisi kuesioner adalah produk dari permen-permen ChupaChups, dan adapula yang mengetahui produk ChupaChups yang lainnya seperti FILA X ChupaChups, IceCream, dan *soft drink*. Sehingga cukup banyak masyarakat khususnya Indonesia belum mengetahui adanya produk-produk lain yang masih banyak lagi dari ChupaChups. Hasil selanjutnya dari kuesioner ini dari tingkat ketertarikan *Explore of ChupaChups* yang akan menjadi tempat ritel dan juga tempat hiburan baru untuk keluarga di Kota Bandung adalah pada tingkat sangat tertarik memiliki 46,1% atau 65 orang, tingkat tertarik memiliki 51,1% atau 72 orang, dan tingkat ketidaktarikan memiliki 2,8% atau 4 orang. Dan yang terakhir hasil dari kuesioner tersebut yang menanyakan tentang apa yang menjadi alasan tertariknya kepada *Explore of ChupaChups* dengan tanggapan yang beragam namun ada beberapa yang banyak disebutkan adalah unik, lucu, menarik, sebelumnya belum pernah lihat ada toko yang membawa brand yang sudah sangat legendaris, dapat menjadi tempat yang *instagramable*, penasaran dengan produk-produk ChupaChups lainnya dan dapat bernostalgia dengan permen yang *legend*.

Di Kota Bandung sendiri belum ada tempat *retail* besar yang menjual berbagai macam permen, berbagai produk dengan brand *Chupa Chups* dan memiliki fasilitas *cafe* dan tempat bermain untuk keluarga. Bahkan di seluruh negara terkecuali negeri Korea Selatan belum ada yang memiliki toko *retail Chupa Chups*. Fasilitas yang memadai dan estetika ruang yang baik dapat menarik minat konsumen untuk berkunjung. Program perancangan yang tepat pun dapat menghasilkan fasilitas yang efisien dan efektif sesuai dengan fungsi ruang. Maka selanjutnya berdasarkan pemikiran latar belakang, dapat mendorong sebuah ide perancangan *Explore of Chupa Chups* yang memiliki fungsi ruang dengan nyaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa sebuah fasilitas *retail* harus memenuhi segala standar-standar yang fungsional dengan baik. Tuntutan fungsional mengarahkan untuk mewedahi segala aktifitas di dalamnya. Beberapa hal yang dikemukakan perihal sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya tempat Cafe, retail dan hiburan yang membawakan identitas dan karakter dari sebuah Brand khususnya ChupaChups.
2. Belum adanya tempat khusus Chupa Chups di Indonesia sehingga banyak orang-orang yang tidak mengenal produk Chupa Chups selain permen lolipop.

1.3 Rumusan Masalah

Tempat *retail* merupakan salah satu sarana publik yang harus ditunjang dari berbagai aspek, salah satunya adalah perancangan desain interior dengan baik. Aspek fungsional, estetika, dan kenyamanan harus berdampingan sehingga dapat menciptakan pengalaman ruang yang optimal. Sebuah konsep dan tema ruang yang sesuai dengan kebutuhan dapat semakin menunjang karakteristik dari fasilitas ruang. Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa rumusan masalah seperti :

1. Bagaimana merancang interior sebuah *retail* dan fasilitas lainnya dengan membawakan identitas dan karakter brand menjadi sebuah daya tarik pengunjung?
2. Bagaimana menerapkan tema *Bright, Cheerful, dan Unique* dengan *Explore of ChupaChups* pada perancangan cafe, *playground*, dan retail ChupaChups?
3. Bagaimana merancang sebuah desain interior *Explore of ChupaChups* dengan informatif?

1.4 Ide Gagasan Perancangan

Rumusan masalah yang telah diuraikan dapat mendorong munculnya sebuah ide gagasan perancangan untuk sebuah tempat *retail* yang ditunjang dengan fasilitas lain seperti *cafe*, dan tempat hiburan bermain. Sehingga hal ini dapat dikaitkan dengan optimalisasi fasilitas *retail* dengan interaktif dan inovatif. Perancangan *Explore of Chupa Chups* ini ditujukan bagi keluarga dengan semua umur. Dengan fasilitas lain yang mendukung tempat *retail* ini seperti *cafe* yang menyediakan berbagai produk makanan dan minuman yang dijual oleh *Chupa Chups*

, dan tempat hiburan bermain untuk anak-anak hingga remaja seperti area mandi bola, *video game*, *game machine*, *arcade game*. Adanya *retail* dengan fasilitas lainnya yang menunjang dapat membuat pengunjung mengingat dan merasakan *Chupa Chups* yang sudah sangat lama dikenal dengan permen lollipopnya hingga dapat mengenalkan produk-produk terbaru dari *Chupa Chups* serta dapat menikmati segala hiburan permainan disini. Ide gagasan lainnya dalam perancangan yang akan dibuat untuk *Explore of ChupaChups* ini adalah bergayakan desain *PopArt* simple yang lebih sederhana. Gaya *PopArt* yang diambil dikarenakan pada salah satu web site *ChupsChups* terdapat *Style Guides* yang digunakan adalah *colorfull pop art*.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu prasyarat kelulusan strata satu pada program studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maranatha Tahun Ajaran 2018/2019. Selanjutnya tujuan perancangan ini adalah menjadikan sebuah tantangan dari permasalahan khususnya pada fasilitas tempat *retail* yang meliputi :

1. Merancang tempat *retail* dan fasilitas lainnya dengan ide konsep tema diambil dari sebuah brand *Chupa Chups*.
2. Merancang desain dengan tema dan konsep yang telah diambil dari sebuah logo dan karakter *ChupaChups*

3. Merancang tempat *retail* dengan fasilitas lainnya yang secara optimalisasi ruang berdasarkan informatif dan edukatif.

1.6 Manfaat Perancangan

Penyusunan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi perancang

Bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, ilmu, yang berkaitan dengan ruang fasilitas tempat *retail*, *cafe*, dan tempat hiburan dengan mengoptimalkan elemen desain interior serta memenuhi segala standar sirkulasi. Baik secara teoritis, praktik, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama berlangsungnya perkuliahan. Selain itu manfaat lainnya adalah dapat mengembangkan dalam menyusun laporan perancangan yang lebih baik.

2. Bagi perancang sejenis

Bermanfaat untuk perancangan dengan bahasan topik yang serupa, sehingga dapat menjadi landasan teori yang saling berkaitan dan berkesinambungan. Dan hasil perancangan ini dapat dijadikan sebuah tolak ukur dan studi banding yang bermanfaat.

3. Pembaca

Bermanfaat untuk memberikan ilmu, pengetahuan, dan wawasan mengenai perancangan baik pada *retail*, *cafe*, ataupun tempat bermain. Sehingga masyarakat dapat merasakan kembali dengan adanya *Chupa Chups* yang dikemas dengan cara yang berbeda.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *Explore of Chupa Chups* mengusung konsep ini merupakan perancangan sebuah tempat *retail* yang menjual segala produk dari *Chupa Chups*

seperti permen, *parfume*, *makeu up*, *soft drink*, hingga kebutuhan lainnya. Perancangan ini ditunjang pula dengan fasilitas lainnya seperti *cafe* yang menyediakan beberapa produk makanan dan minuman dari *Chupa Chups* dan memberikan fasilitas tempat bermain untuk kalangan semua umur . Dari ketiga ruang dengan berbeda fungsi menjadikan sebuah tuntutan dan juga tantangan yang berbeda, sehingga diperlukan ketelitian untuk mendesain yang tepat. Di bawah ini akan diuraikan secara singkat mengenai definisi ruang lingkup perancangan yang akan dibuat, yaitu sebagai berikut :

1. *Retail*

Pada perancangan ini tempat *retail* merupakan tempat yang memiliki presentase yang paling besar dibandingkan dengan fasilitas tempat lainnya seperti *cafe* dan tempat bermain. Hal ini dikarenakan tempat *retail* ini adalah bagian ruang yang menjadi fasilitas utama dalam perancangan. Produk *retail* yang ditampilkan pada tempat ini adalah semua produk *Chupa Chups*, ditampilkan secara *display* yang menarik dengan mengelompokkan dari beberapa kategori seperti makanan, minuman, *makeup*, baju, aksesoris, sepatu, hingga perlengkapan *body care*. Dan pastinya untuk menunjang segala kebutuhan dalam retail disediakan gudang untuk penyimpanan barang, dan terdapat kasir sebagai transaksi.

2. *Cafe*

Perancangan pada *cafe* ini dibuat dengan satu konsep dengan *retail*, yang dimana fasilitas penunjang ini menjadi satu kesatuan dengan fasilitas utama. Pada *cafe* ini menyediakan berbagai macam makanan dan minuman yang di produksi oleh *Chupa Chups*, seperti pada minuman *soft drink sparkling* dan *milk*, pada makanannya yang disediakan seperti *donut*, *cake*, *cookies*, *ice cream*, dan lain-lain. Fasilitas lainnya yang menunjang disediakan *retail donut*, untuk dapat membuat para pengunjung melihat langsung dan dapat langsung memilih untuk dibawa pulang. Sistem kerja pada *cafe* ini yaitu pengunjung dapat langsung

memilih makanan dan minuman yang disediakan dengan langsung pesan ke kasir. Dan disediakan fasilitas duduk yang nyaman untuk dapat menikmati hidangan.

3. Area tempat rekreasi

Pada fasilitas selanjutnya yaitu merupakan tempat hiburan dan rekreasi bagi keluarga baik dalam kalangan balita hingga dewasa. Permainan yang akan disediakan pada tempat ini yaitu seperti mandi bola, *video game*, *game machine*, *arcade game* disediakan tempat spot foto, dan terdapat *photobooth* untuk mengabadikan sebuah momen tempat ini yang menarik bersama keluarga.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ide gagasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan dan sistematika penulisan. Secara keseluruhan uraian mencerminkan seluruh isi perancangan yang hendak dilakukan, sehingga dapat lebih mudah untuk dimengerti oleh pembaca.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang studi literatur pada perancangan desain yang dibuat. Studi literatur pada perancangan ini yaitu tentang ritel, cafe, play area. Studi literatur tidak hanya sekedar teori yang disampaikan, akan tetapi ada juga studi literatur standar ergonomi dan sirkulasi. Pada bab ini juga terdapat studi literatur tentang konsep perancangan dan juga studi banding.

BAB III PROGRAM PERANCANGAN DAN DESKRIPSI PROYEK

Bab ini berisikan tentang program perancangan pada sebuah proyek design. Program perancangan tersebut diantaranya adalah makeup, kasir, hair care, day care, hingga obatobatannya. Pada bab ini juga terdapat pembahasan ide konsep dan tema yang digunakan dalam perancangan. Membahas bagaimana penerapan konsep dan tema pada sebuah desain interior yang menarik.

