

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Latar belakang perancangan Apple Store ini karena belum adanya sebuah Apple Store di Indonesia yang dapat menampung aktivitas para pengguna Apple. Di Indonesia sendiri baru terdapat *reseller* resmi Apple seperti iBox, eStore, Infinity dan lain-lain. Sedangkan pangsa pasar Apple di Indonesia terbilang cukup besar, di buktikan dengan adanya investasi Apple sebesar 545 miliar rupiah untuk membuka Apple Inovation Center di BSD tahun 2018 yang merupakan ke tiga di dunia setelah Italia dan Brasil. Berdasarkan hasil survey dari *Global Web Index* terhadap pengguna internet tentang pertimbangan pembelian produk Iphone, Indonesia menduduki peringkat pertama dunia dengan tingkat 41%.

Apple Store ini bertempat di Bandung di karenakan Apple Store ini diutamakan bagi orang di usia produktif mulai dari pelajar hingga para pebisnis, hal ini di dukung berdasarkan hasil survey dari www.research-metodology.net tentang target pasar dari Apple. Berdasarkan hasil survey rata-rata target pasar Apple dari umur 18-45 tahun, yaitu mayoritas dari usia produktif, dan Bandung merupakan salah satu kota dengan presentase masyarakat produktif yang cukup banyak.

Dari hasil survey yang di dapat dari Bandungkota.bps.go.id tentang jumlah penduduk menurut kelompok umur di kota Bandung bahwa masyarakat kota Bandung dari umur 15 hingga 34 tahun memiliki jumlah paling banyak dibandingkan dengan umur-umur lainnya. Dengan adanya Apple Store di kota Bandung ini dapat menjadi tempat berkumpul bagi komunitas-komunitas, acara – acara kreatif, tempat berbelanja yang lengkap, tempat belajar tentang

software dan aplikasi-aplikasi Apple dan tempat untuk *hang out* bersama teman-teman.

Apple merupakan perusahaan berbasis teknologi salah satu terbesar di dunia, oleh karena itu Apple Store ini akan memanfaatkan teknologi-teknologi terbaru yang berpengaruh pada perancangan interior desain dan memberikan *user experience* tersendiri. Secara umum fungsi dari Apple Store ini dibagi menjadi tiga yaitu Retail, *Café & Community Area*, dan *Training Area*. Apple Store ini akan dikemas dalam desain *khas* Apple yang memanfaatkan teknologi melalui gadget dalam merancang elemen interior.

1.2. Identifikasi Masalah

Pokok utama yang dikaji dalam perancangan Apple Store ini ialah bagaimana memberikan dan mendesain sebuah tempat yang dapat memenuhi kebutuhan para pengguna Apple baik dari sisi kebutuhan, pengetahuan, dan hiburan. Beberapa butir utama yang menjadi pokok yaitu :

- Belum ada tempat yang memfasilitasi pengguna produk Apple baik komunitas atau individu untuk berkumpul dan belajar.
- Belum banyaknya tempat yang memanfaatkan teknologi dalam merancang interior.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang interior Apple Store yang memanfaatkan teknologi melalui gadget dalam merancang interior ?
- Bagaimana merancang interior Apple Store yang mempengaruhi interaksi user dengan ruang melalui teknologi?
- *Bagaimana* merancang Apple Store yang sesuai dengan konsep *Future in Space* ?

1.4. Tujuan Perancangan

- Menyediakan fasilitas yang lengkap untuk berkumpul, belajar, dan berbelanja bagi masyarakat Bandung di Apple Store
- Merancang interior Apple Store yang memanfaatkan teknologi melalui gadget
- Menerapkan konsep “*Future in Space*” terhadap desain interior di Apple Store

1.5. Gagasan Perancangan

Pembuatan Apple Store ini menawarkan konsep yang bertujuan memberikan pengunjung tempat yang nyaman untuk berbelanja, berkumpul, dan belajar semua tentang Apple, Apple Store ini ingin memanfaatkan teknologi ke dalam perancangan desain interior Apple Store memberikan *user experience* baru bagi para pengunjung.

1.6. Manfaat Perancangan

- Bagi perancang, dapat memahami dan merancang dengan baik desain interior dari Apple Store
- Bagi Fakultas Seni Rupa dan Desain, agar dapat menjadi salah satu acuan dalam mendesain perancangan yang sama di masa yang akan datang

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

- *Show Case Area*, memajang produk-produk Apple dari masa ke masa
- Retail, tempat menjual produk-produk keluaran terbaru dari Apple seperti iPhone, MacBook, iPod, iPad, iMac dan lain-lain.
- Community Area Area, area yang dilengkapi dengan layar LED besar digunakan sebagai tempat acara-acara kreatif.
- Café, tempat beristirahat dan bercengkrama di Apple Store

- Training Area, area pengetahuan tentang aplikasi-aplikasi dan pembelajaran tentang software Apple.
- Interaktif Area, area hiburan dan edukasi seputar Apple,

1.8.Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam perancangan desain ini terbagi menjadi beberapa bab serta beberapa sub bab, dimana setiap bab menyajikan pembahasan yang berkaitan dengan obyek rancangan yang nantinya akan ditransformasikan dalam tugas akhir. Sistematika pembahasan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang obyek, gagasan / ide, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang dipakai serta sistematika pembahasannya.

BAB II KAJIAN TEORI, merupakan penjelasan dari data – data literatur yang diperoleh untuk dijadikan kajian teori dalam perancangan desain.

BAB III OBJEK STUDI, mendeskripsikan data – data tentang objek studi perancangan desain Apple Store yang berupa fungsi dan implementasi konsep desain perancangan serta analisa *existing site* yang diperoleh berdasarkan survei lapangan yang berhubungan dengan perancangan dan beberapa hal yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan pada proses perancangan.

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR *Apple Store*, menjelaskan hasil perancangan gambar, yang menjelaskan aplikasi konsep dan tema pada perancangan interior.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN,

merupakan simpulan hasil dari laporan yang penulis lakukan yang berisi simpulan dan saran dari perancangan yang telah dibuat.

