

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teddy bear yang menjadi ikon untuk tanda kasih sayang dan persahabatan mempunyai sejarah yang menarik. Konon pada zaman dulu ada seorang Presiden Amerika Serikat ke-26 yang bernama Theodore Roosevelt, yang nama panggilannya adalah "*Teddy*" dan ia senang berburu beruang. Suatu hari di Hotel Colorado di Glenwood Springs, Colorado, Roosevelt kembali dari perburuan yang tidak berhasil kemudian seorang pegawai hotel memberinya sebuah boneka beruang. Ketika Roosevelt memberikan boneka itu kepada anaknya, Alice, ia memberinya nama Teddy. Setelah itu apa yang dilakukan Roosevelt digambarkan dalam kartun politik di the Washington post oleh Clifford Berryman pada 16 November, 1902.

Kemudian Morris Michtom melihat gambar pada Koran tersebut dan terinspirasi untuk membuat sebuah mainan. Dia membuat sebuah boneka, menaruhnya di depan tokonya dengan menempelkan tanda "Teddy's bear," beruang milik Teddy (Roosevelt), hal itu dilakukan setelah menerima ijin dari Roosevelt. Michtom akhirnya membuat pabrik Ideal Novelty and Toy Co, yang masih berdiri hingga sekarang.

Tahun 1906 permintaan akan *Teddy bears* meledak, para wanita membawa bonekanya kemanapun, anak-anak berfoto dengan *Teddy bears*, dan Roosevelt memakai *Teddy bears* ini

Dari sejarah tersebut penulis mengetahui bahwa *teddy bear* memiliki makna yang indah dan banyak peminatnya. Peminat *teddy bear* tidak hanya anak – anak bahkan juga orang dewasa. Saat ini sudah ada sebuah toko yang khusus menjual boneka teddy bear dan aksesorisnya. Toko ini adalah *Teddy House*. *Teddy House* ini sudah mempunyai counter yang tersebar luas di berbagai negara, termasuk Indonesia. Namun belum semua kawasan di Indonesia yang dijangkau oleh *Teddy House*, misalnya saja di Bandung sampai saat ini belum ada counter *Teddy House*.

Tetapi seperti *Teddy House* yang berada di Jakarta toko *Teddy House* ini tidak begitu besar karena *Teddy House* ini hanya merupakan sebuah *counter* yang terdapat di mall, hal ini juga mungkin disebabkan oleh kondisi mall yang telah penuh oleh *counter* lainnya. Namun karena toko yang tidak begitu besar maka display aksesoris *teddy bear* seperti baju – baju teddy dan sepatunya terlihat kurang menarik dan mempersulit konsumen pada saat memilih aksesoris tersebut. Kenyamanan pengunjung juga berkurang ketika toko ini mulai ramai pengunjung, hal ini disebabkan oleh sirkulasi ruang *Teddy House* ini yang kurang baik.

Ditinjau dari perkembangan dan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya suatu perancangan sarana khusus yang dapat memenuhi kebutuhan akan sebuah toko yang menjual boneka *teddy bear* yang memberikan kenyamanan dengan berbagai fasilitas penunjang, serta adanya wadah yang menampung komunitas *teddy bear* dimana saat ini minat masyarakat terhadap *teddy bear* terus meningkat. Beberapa fasilitas yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah *gallery* dan *Teddy Salon*. *Gallery* ini berfungsi untuk menyimpan dan memamerkan boneka *teddy bear* yang telah dibuat dan ada juga boneka *teddy bear* yang dibuat secara khusus (*limited edition*) yang sengaja tidak dijual namun hanya untuk dipamerkan. Sedangkan untuk *teddy salon* ini merupakan sebuah *service* yang diberikan untuk konsumen, misalnya boneka teddy yang telah dibeli mengalami kerusakan maka dalam teddy salon ini dilakukan perbaikan boneka tersebut, atau ketika boneka teddy mulai kotor teddy salon ini juga memberikan jasa *laundry* untuk boneka teddy. Hal ini memunculkan ide

dan gagasan akan perlunya suatu sarana sebagai tempat penjualan boneka *teddy bear* yang dapat mewadahi dan memenuhi segala kebutuhan para pecinta *teddy bear* khususnya di kota Bandung dengan perancangan desain berjudul '*Teddy World*'.

'*Teddy World*' ini akan berlokasi di salah satu pertokoan di jalan IR. H. Juanda, Bandung. Jalan IR. H. Juanda ini merupakan kawasan wisata belanja yang ramai oleh pengunjung luar kota, karena sepanjang jalannya banyak terdapat *factory outlet*. Di samping itu belum adanya toko yang secara khusus menjual boneka *teddy bear* dan aksesorisnya di kota Bandung juga akan menciptakan peluang bisnis yang besar bagi '*Teddy World*' ini.

1.2 Ide / Gagasan

Perancangan desain interior '*Teddy World*' ini menawarkan konsep yang bertujuan memberikan sebuah toko boneka *teddy bear* yang berbeda kepada konsumen. Dimana tujuannya adalah konsumen akan merasakan kepuasan tersendiri ketika bisa menentukan sendiri boneka *teddy bear* yang akan dibeli dan juga akan menikmati berbagai macam diorama *teddy bear* serta ruang koleksi *teddy bear* yang telah dibuat oleh *Teddy World*. Selain itu juga *Teddy World* ini akan mewadahi komunitas pecinta *teddy bear*, dengan mengadakan even – even tertentu misalnya lomba foto, *fashion show*, dll.

Tema yang akan diaplikasikan ke dalam konsep akan menggunakan tema hutan dengan konsep habitat beruang, dengan pemakaian bentukan visual maupun *atmosphere* ruang yang diaplikasikan ke dalam elemen – elemen desain interior pada *Teddy World* ini.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, maka rumusan masalah perancangan desain interior ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah menciptakan suatu desain *workshop* dan *gallery teddy bear* yang memiliki suasana hutan sehingga pengunjung merasakan seolah – olah masuk ke dalam hutan?
2. Bagaimanakah perancangan interior sebuah *gallery teddy bear* yang memiliki *storyline* yang jelas dan mudah dimengerti oleh pengunjung?

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari perancangan desain interior ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan suatu desain *workshop* dan *gallery teddy bear* yang memiliki suasana hutan sehingga pengunjung merasakan seolah – olah masuk ke dalam hutan.
2. Merancang interior sebuah *gallery teddy bear* yang memiliki *storyline* yang dan mudah dimengerti oleh pengunjung.

1.5 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 DESKRIPSI OBJEK STUDI, mendeskripsikan data-data tentang objek studi perancangan desain 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 *WORKSHOP* DAN *GALLERY “TEDDY WOLRD”*, menjelaskan hasil perancangan gambar, yang menjelaskan aplikasi konsep dan tema pada perancangan interior.

BAB V KESIMPULAN, merupakan kesimpulan hasil dari laporan yang penulis lakukan yang berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang telah dibuat.