

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Haryanto Soedjatmiko dalam *Saya Berbelanja*, maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumeris (Jalasutra, 2008) masyarakat kota itu adalah masyarakat konsumen, mereka mengkonsumsi cara mengkonsumsi sesuatu. Motivasi seseorang untuk berbelanja tidak lagi guna memenuhi kebutuhan dasarnya yang ia perlukan sebagai manusia, melainkan terkait dengan hal lain, yakni identitas.

Tempat hiburan dapat berupa sarana untuk bersantai, pertemuan bisnis, reuni, arisan dan lain sebagainya. Tumbuhnya fasilitas tempat hiburan ini merupakan konsumeritas yang menciptakan kebutuhan baru di masyarakat, dimana mengkonsumsi barang bukan lantaran butuh secara fungsional, melainkan

karena tuntutan *prestige* (gengsi), status, maupun sekadar gaya hidup (*lifestyle*). *Lifestyle* adalah cara hidup seseorang berdasarkan tempat dan ia berkembang. Tempat yang akan didesain merupakan suatu aktivitas berkumpulnya masyarakat perkotaan untuk melepas lelah dan kepenatan dari berbagai aktivitas mereka dan juga merupakan tempat peristirahatan sejenak.

Dengan bertambahnya jumlah tempat hiburan di Bandung, maka perlu adanya pembedaan tema dalam perancangan *café*, *karaoke* dan *restaurant* yang menjadi suatu daya tarik sendiri. Masyarakat perkotaan adalah masyarakat yang dinamis, ingin berekspresi dan juga menyukai segala sesuatu yang praktis serta *modern*.

## **1.2 Ide / Gagasan Proyek**

Pada proyek tugas akhir ini akan dibuat rancangan *family karaoke*, *cafe* dan *restaurant* dengan konsep yang berbeda dari rancangan umumnya, dan juga ingin menghilangkan kesan buruk mengenai *karaoke* selama ini. Lokasi berada di Hotel D'Batoe Boutique Jalan Pasirkaliki nomor 78 yang merupakan tempat yang sangat strategis. Berdekatan dengan Stasiun Hall, Bandar Udara Husein Sastranegara, Hotel Cemerlang, Hotel Guci, *Mall Istana Plaza*, *Mall Paris Van Java*, dan sangat mudah untuk mencari fasilitas kendaraan umum.

Desain ini ditujukan untuk mampu menciptakan suasana baru dengan desain yang unik, pengolahan bentuk ruangan, permainan warna dan nuansa interiornya. Masyarakat konsumen sangat gemar mencari suasana baru dalam dunia hiburan, termasuk *café*, *karaoke* dan *restaurant*, untuk itu penulis ingin merancang desain dengan konsep *Coloured Wooden Pencils* yang belum ada di Bandung. *Coloured Wooden Pencils* adalah suatu media komunikasi, *popular*, beragam bentuk, warna dan lapisan pensil, dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa memandang ras, jenis kelamin dan usia, untuk itu sangat sesuai dengan fasilitas umum *café*, *karaoke* dan *restaurant* yang target *user*nya masyarakat konsumen. Dengan fasilitas dan desain *café*, *karaoke* dan *restaurant*

ini di harapkan dapat memberikan kesan yang baik dan mewujudkan keinginan masyarakat.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang diidentifikasi dalam projek ini adalah :

1. Bagaimana *Coloured Wooden Pencils* dapat menjadi tema perancangan yang sensasional?
2. Bagaimana menerapkan tema *Coloured Wooden Pencils* ke *café*, *karaoke* dan *restaurant*?

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memaparkan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *interior café*, *karaoke* dan *restaurant*, yaitu :

1. Mengeksplorasi aspek-aspek *Coloured Wooden Pencils* untuk menjadi tema rancangan *café*, *karaoke* dan *restaurant*.
2. Menerapkan tema *Coloured Wooden Pencils* ke *café*, *karaoke* dan *restaurant*.

### **1.5 Sumber Data**

Sumber data diperoleh dengan cara studi kepustakaan atau literatur, mencari informasi dari majalah, dan juga mencari data dari *internet*, serta melakukan observasi langsung ke lokasi.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I. Bab ini berisi latar belakang, ide / gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup kajian, manfaat perancangan, sistematika penulisan.

BAB II. Bab ini berisi kajian penulis literatur yang berhubungan dengan *karaoke*, *cafe*, *restaurant* dan proyek serupa yang telah ada.

BAB III. Bab ini berisi deskripsi objek bangunan, analisis tempat dan konsep umum desain.

BAB IV. Bab ini berisi paparan hasil perencanaan dalam bentuk gambar, aplikasi konsep dan keputusan-keputusan desain yang diambil.

BAB V. Bab ini berisi kesimpulan, saran yang merupakan hasil dari laporan yang penulis lakukan.

### **1.7 Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam rangka memenuhi tujuan perancangan data-data yang digunakan untuk merancang menggunakan teknik lapangan untuk mendapatkan data fisik seperti:

#### **1. Data Lapangan**

Data primer, yaitu foto-foto bangunan Hotel D'Batoe Bandung, wawancara dengan karyawan di Hotel D'Batoe Bandung mengenai suasana, penghawaan, pencahayaan dan sirkulasi pengunjung.

#### **2. Studi Kepustakaan**

Data sekunder, yaitu dengan cara membaca, mempelajari literatur-literatur yang ada kaitannya dengan *Coloured Wooden Pencils*, *café*, *karaoke*, *restaurant* dan *standard ergonomic*.