

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini kafe sangatlah menjamur di kota Bandung. Setiap kafe memiliki konsep yang beragam, tentu hal ini untuk menarik minat para pengunjung, seperti desain *interior* yang digunakan, menu yang ditawarkan, dan juga fasilitas lainnya seperti jaringan nirkabel dan iringan musik. Maka tak heran jika kafe sering digunakan sebagai tempat menghabiskan waktu. Pengunjung kafe saat ini didominasi oleh para pekerja maupun kalangan muda mudi seperti mahasiswa. Aktivitas yang dilakukan biasanya yaitu sekedar nongkrong dan *meeting*, tetapi banyak juga mahasiswa yang menjadikan kafe sebagai tempat mengerjakan tugas baik individu maupun berkelompok. Dalam hal ini kenyamanan merupakan salah satu faktor penunjang pengunjung betah untuk berlama-lama, tentu hal ini juga sangat dipengaruhi oleh *interior* desain dan furnitur yang digunakan salah satunya adalah kursi. Desain kursi kafe yang banyak digunakan pada saat ini memiliki desain yang cukup monoton dan kurang memperhatikan kenyamanan pengguna. Desain yang digunakan biasanya lebih menekankan nilai estetika dan kurang memperhatikan aspek fungsi. *Interior* kafe yang banyak ditemui pada saat ini sebagian besar menganut *style* desain industrial dengan penggunaan material yang khas seperti besi dan kayu pada beberapa furniture yang digunakan.

Berbeda dengan *interior* desain kafe pada umumnya yang lebih memilih menggunakan *style* desain industrial. Di Bandung terdapat kafe dengan nama Level Six Café & Bar yang terbilang memiliki konsep *interior* yang cukup unik karena menggunakan konsep feminin dengan penggunaan warna-warna lembut seperti merah muda yang mendominasi, putih, biru cerah, abu dan juga warna hijau pastel. Terdapat beberapa area duduk yang memiliki jenis atau konsep yang sedikit berbeda. Secara keseluruhan Level Six Café & Bar memiliki area *indoor* dan *outdoor*. Pada bagian

outdoor terdapat dua area terpisah dengan bentuk meja yang serupa yaitu meja dengan sistem *built in* berbentuk persegi panjang menghadap pemandangan kota Bandung. Yang membedakan kedua area *outdoor* ini terdapat pada bagian sistem kursi yaitu penggunaan kursi ayunan dengan sistem *built in* dan *armchair* dengan sistem *loose furniture*. Sedangkan pada area *indoor* terdapat beberapa area yang dibagi lagi berdasarkan jenis furnitur yang digunakan. Terdapat area duduk yang menggunakan jenis kursi *armchair* berwarna hijau dengan bahan polyester, enam sofa *built in* berwarna merah muda, dan *side chair* dengan bahan material rotan. Kafe ini juga memiliki area bar yang sangat ikonik yang sering digunakan sebagai spot photo favorit pengunjung dikarenakan bentuk dan warnanya yang sangat menarik. Pada area ini meja bar hingga *bar stool* yang digunakan memiliki warna yang senada yaitu penggunaan warna merah muda. Area bar sendiri memiliki luas area yang lebih kecil dibanding area lainnya dengan penggunaan empat hingga lima *bar stool* saja.

Area bar sendiri menjadi pilihan yang digemari oleh pengunjung kafe terutama pada bagian furnitur alas duduk yang digunakan yaitu *bar stool*. Desain yang digunakan pada *bar stool* menekankan nilai estetika dan bentuk minimalis terbuka. Sehingga area bar tersebut cukup menarik para pengunjung ketika pertama kali melihatnya. Namun desain minimalis dan terbuka pada *bar stool* terbilang monoton dan kurang memperhatikan kenyamanan duduk. Desain *bar stool* yang terbuka cukup mempersulit pengunjung untuk meletakkan barang bawaannya di kursi. Sehingga tak jarang para pengunjung yang membawa ransel, tas kecil maupun paper bag terpaksa meletakkannya dibawah meja ataupun diatas meja, selain mengganggu tentu saja hal tersebut akan sangat memakan tempat terutama ketika pengunjung membutuhkan beberapa *space* untuk meletakkan laptop, buku catatan maupun modul dan sebagainya.

Dari permasalahan ini penulis mencoba membuat konsep perancangan ulang pada desain *bar stool* Level Six Café & Bar Bandung sebagai fasilitas duduk yang nyaman dan juga sebagai fasilitas penunjang bagi pengunjung yang kesulitan meletakkan barang bawaannya.

Untuk mengakomodir kebutuhan pengguna *bar stool* yang cenderung membutuhkan ruang penyimpanan dan kebutuhan lainnya, dibutuhkan pengembangan dari desain kursi yang sudah ada pada saat ini. Untuk melakukan pengembangan desain tersebut dilakukan analisa dari berbagai aspek. Aspek utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah aspek fungsi, analisa aspek ini untuk menentukan fungsi apa saja yang harus diakomodir. Aspek berikutnya adalah aspek pendukung yaitu, aspek rupa dan analisa aspek material yang bertujuan untuk menentukan desain seperti apa yang akan dibuat dengan berpatokan pada aspek fungsi dan turut memperhatikan penggunaan material sebagai ketahanan *bar stool*. Maka dari itu penulis mengangkat judul “PERANCANGAN ULANG *BAR STOOL* MULTIFUNGSI DI *LEVEL SIX CAFE & BAR*”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kenyamanan pada desain kursi sebelumnya jika digunakan terlalu lama.
2. Sulit meletakkan barang bawaan pada desain kursi sebelumnya.
3. Model kursi yang terlalu monoton.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana merancang ulang *bar stool* di Level Six Café & Bar ?

1.4. Batasan Masalah

1. Produk yang dirancang hanya berdasarkan aspek fungsi, rupa dan material.
2. Hanya merancang ulang *bar stool* yang ada di Level Six Café & Bar.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memahami isi laporan, maka perlu adanya penyusunan pada setiap bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai dasar – dasar dari permasalahan penelitian.

- Latar belakang membahas tentang permasalahan yang sedang terjadi, dan memberikan solusi serta peluang – peluang yang dapat dijadikan inovasi baru.
- Identifikasi masalah membahas tentang permasalahan yang ada pada studi kasus.
- Rumusan masalah menunjukkan masalah inti yang hendak diteliti dalam kalimat pertanyaan.
- Batasan masalah sangat berkaitan dengan pemilihan masalah dan batasan dalam kajian menjadi lebih spesifik dari kemungkinan yang ada serta argumentasi.
- Sistematika penulisan memberikan penjelasan tentang urutan – urutan yang akan dibahas pada laporan.

BAB II KAJIAN UMUM

Bab ini membahas dan menjelaskan teori teori yang akan di gunakan para perancangan produk

- Landasan Teori membahas mengenai teori - teori yang berkaitan dengan topik bahasan penelitian.
- Landaran Empirik merupakan data – data lapangan, yang merupakan titik permasalahan penelitian yang sedang terjadi.
- Gagasan Awal perancangan merupakan peluang – peluang yang menjadi jawaban atau solusi dari permasalah penelitian.

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan mengenai tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

- Tujuan dibuatnya penelitian, dibagi menjadi tujuan umum dan juga tujuan khusus.
- Manfaat penelitian ditujukan kepada penulis, pihak terkait dan kepada masyarakat

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan bab ini mengenai langkah sistematis yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dari topik bahasan.

- Pendekatan penelitian dilakukan secara kualitatif dan deskriptif untuk mendapatkan data – data yang valid. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu observasi serta menyebarkan kuesioner kepada pengguna.
- Pendekatan perancangan menggunakan pendekatan aspek fungsi dan aspek rupa. Teknik analisis data dimulai dengan metode penelitian hingga mendapatkan keputusan - keputusan untuk perancangan produk.

BAB V PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab ini membahas mengenai analisa perancangan dengan pertimbangan beberapa aspek desain yaitu, aspek fungsi, aspek material dan aspek rupa. Dari hasil analisa yang dilakukan maka dituangkan kedalam hipotesa seperti 5W+1H, analisa S.W.O.T dan TOR.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Pada bab ini membahas mengenai konsep perancangan, proses perancangan dan juga visualisasi karya yang telah didapat dari hasil data lapangan. Setelah permasalahan didapat kemudian melakukan beberapa pertimbangan desain. Serta mendeskripsikan *target user* dan kebutuhan produk dengan mengaitkan aspek aspek yang terkait hingga pada proses desain akhir berupa desain akhir dalam bentuk 3D, gambar kerja, prototype dan standar operasional pada produk.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil perancangan sebagai jawaban dari penelitian yang telah dilakukan. Dan uraian – uraian pembahasan ditulis secara singkat, padat dan jelas dalam bentuk pernyataan yang mengacu masalah perancangan sebagai upaya pencapaian tujuan pada perancangan yang dibuat.

BAB VIII RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Bab ini berisi rancangan perhitungan biaya produksi produk.