

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Barat merupakan provinsi yang sangat terkenal dengan banyaknya objek wisata yang dikunjungi oleh wisatawan, baik domestik ataupun mancanegara. Banyaknya objek wisata yang ada di Jawa Barat meliputi wisata alam, wisata buatan, dan wisata kuliner. Ibu kota Jawa Barat yaitu Bandung merupakan salah satu kota yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan karena kota Bandung merupakan kota yang banyak memiliki objek wisata. Objek wisata yang ada di kota Bandung sangat beragam sesuai dengan potensi yang ada di wilayahnya masing-masing, seperti wilayah Bandung Tengah yang terdapat banyak objek wisata edukasi dan sejarah, wisata belanja berupa distro, wisata kuliner berupa restoran dan cafe, wisata alam semisal kebun binatang. Wilayah Bandung Utara yang merupakan pusat wisata alam terbesar seperti Lembang dan Tangkuban Perahu. Wilayah Bandung Timur yang memiliki wisata belanja yang menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik wisatawan. Wisata pegunungan juga banyak dijumpai di Kabupaten Bandung. Hal ini diperkuat dengan adanya survei yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat pada tahun 2012 yang menyatakan bahwa Kabupaten Bandung merupakan kota yang mempunyai objek wisata alam terbanyak di Jawa Barat. Salah satu objek wisata yang ramai dikunjungi berada di Kawasan Bandung Selatan, tepatnya di daerah Ciwidey adalah Situ Patenggang. Situ Patenggang merupakan sebuah danau dimana di sekitarnya terdapat hamparan kebun teh yang menambahkan keasrian danau tersebut. Danau ini terletak di ketinggian 1600 meter di atas permukaan laut. Luas Situ Patenggang sekitar 45.000 hektar, dengan total luas cagar alamnya mencapai 123.077,15 hektar.

Salah satu ikon wisata yang ramai dikunjungi di area Situ Patenggang adalah sebuah restoran di tepi danau yang bernama "Pinisi Resto". Nama dari Pinisi sendiri adalah sebuah kapal layar tradisional khas asal Indonesia, yang berasal dari Suku Bugis dan Suku Makassar di Sulawesi Selatan tepatnya dari desa Bira kecamatan Bonto Bahari Kabupaten Bulukumba. Kapal ini di buat oleh tangan-

tangan ahli yang tinggal di daerah pesisir yaitu oleh suku bugis makassar tanpa menggunakan peralatan moderen. Seluruh bagian kapalnya terbuat dari kayu yang dirangkai tanpa menggunakan paku, kayu yang digunakan biasanya dari kayu jati atau kayu ulin. Walaupun terbuat dari kayu, kapal ini mampu bertahan dari terjangan ombak dan badai di lautan lepas. Fungsi kapal pinisi sebagai kapal pengangkut barang perdagangan. Kapal pinisi adalah satu-satunya kapal kayu besar dari sejarah lampau yang masih di produksi sampai sekarang.

Pinisi Resto sendiri tidak mengambil bentuk dari filosofi kapal pinisi yang berasal dari suku bugis, tapi lebih menggunakan bentuk kapal layar kayu. Resto ini mulai beroperasi pada pertengahan tahun 2016, tepatnya pada tanggal 7 Juli 2016. Pinisi Resto merupakan sebuah restoran yang dibangun dengan konsep kapal layar kayu, dimana pada setiap bagian kapal memiliki fungsi yang berbeda-beda. Bagian Lambung kapal sebagai ruang dapur, geladak utama dan bangunan atas sebagai tempat makan, dan atap kabin sebagai tempat foto karena bagian tersebut merupakan tempat terbaik untuk melihat seluruh pemandangan di sekitar Pinisi Resto. Pinisi Resto sendiri tidak hanya difungsikan sebagai tempat makan atau objek foto saja, “Pinisi Resto” juga bisa difungsikan untuk tempat mengadakan acara-acara tertentu dengan melakukan reservasi terlebih dahulu. Dengan banyaknya pengunjung reguler dan reservasi yang datang ke Pinisi Resto kebutuhan akan sarana makan menjadi hal utama bagi menunjang aktivitas pengunjung dalam melakukan kegiatan makan dan minum.

Meja dan kursi yang ada pada pinisi resto ini belum memiliki desain yang sesuai dengan Pinisi Resto sehingga kursi dan meja yang ada kurang menarik. Kursi dan meja yang ada pada Pinisi Resto memiliki bentuk yang tidak selaras dan tidak beraturan karena setiap meja dan kursi memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda di seluruh sisi dek kapal. Model meja dan kursi yang ada juga terlihat seperti meja dan kursi yang banyak di pakai di tempat-tempat umum lainnya.

Berdasarkan data observasi yang ada pada Pinisi Resto tersebut, penulis merancang sebuah produk meja dan kursi yang sesuai dengan konsep yang ada pada pinisi resto, dimana meja dan kursi yang akan dirancang memiliki bentuk dan ukuran yang selaras sehingga dapat terlihat lebih menarik untuk dilihat dan tertata

rapih . Pada perancangan produk agar terlihat lebih menarik ini hal yang akan ditonjolkan adalah dari segi aspek rupa. Aspek rupa umumnya berkaitan dengan persoalan penampilan rupa secara visual. Perancangan produk secara mutlak harus bisa melakukan proses pengolahan rupa atau proses pembentukan rupa. Oleh karena itu pada perancangan meja dan kursi ini dilakukan untuk memperbaiki beberapa aspek perancangan, terutama pada aspek rupa yang terdiri dari berbagai unsur seperti warna, tekstur, bentuk dan lain sebagainya. Desain yang dibuat sama dengan konsep pinisi resto ini akan membuat keselarasan antara meja, kursi dengan Pinisi resto tersebut . Sehingga nantinya meja dan kursi akan lebih efektif dalam menarik pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Bentuk visual meja dan kursi kurang menarik.

1.3 Perumusan Masalah

Berasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang meja dan kursi dengan visual yang menarik ?

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka perancangan dapat dibatasi pada:

- a. Studi kasus dan observasi dilakukan di Pinisi Resto yang berada di Situ Patenggang.
- b. Produk meja dan kursi yang dirancang memiliki visual yang menarik.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai antara lain:

1.5.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Merancang produk meja dan kursi dengan bentuk visual menarik.
- b. Menghasilkan dan mengembangkan desain yang inovatif di bidang *home appliance*.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Merancang produk yang lebih menarik.
- b. Merancang produk meja dan kursi dengan bentuk Visual yang menarik.

1.6 Manfaat perancangan

1.6.1 Keilmuan

Adapun manfaat perancangan ini terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1. Memanfaatkan ilmu Desain Produk yang telah didapat dengan menghasilkan rancangan produk inovatif baru.
2. Menciptakan produk baru yang menunjang perkembangan Desain Produk di Indonesia.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan diri tentang merancang suatu produk pakai di bidang *home appliance*.

1.6.2 Pihak Terkait

Adapun manfaat perancangan bagi pihak terkait terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang dan menata ulang meja dan kursi yang terdapat pada Pinisi Resto.
2. Merancang produk yang dapat memudahkan pengelola Pinisi Resto dalam pengoperasian.
3. Menjadikan meja dan kursi yang sesuai dengan pinisi resto sehingga menambah daya tarik.

1.6.3 Masyarakat Umum

Adapun manfaat perancangan bagi masyarakat umum terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Menciptakan fasilitas umum yang nyaman dan aman digunakan.
2. Meningkatkan kualitas Pinisi Resto

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pendekatan

Dalam Penulisan proposal Tugas Akhir ini digunakan pendekatan sebagai berikut:

1. Pendekatan Kualitatif

Yaitu pendekatan dengan cara mengamati dan meninjau secara langsung keadaan di lapangan, seperti melihat langsung keadaan di Pinisi Resto dan daerah sekitarnya untuk menyesuaikan lokasi dimana produk yang dirancang akan diletakkan.

2. Proses desain yang dilakukan yaitu dengan cara mencari informasi dan data-data lengkap mengenai spesifikasi produk yang diletakkan di dalam dek kapal pada Pinisi Resto. Kemudian merancang bentuk produk yang tepat untuk dapat memudahkan operator mengoperasikan dan merawat produk fasilitas umum tersebut.

3. Pendekatan Rupa

Dalam menciptakan produk yang memiliki nilai pakai (fungsional) haruslah dapat memudahkan pengelola dan menciptakan rasa aman dan nyaman bagi pemakai, juga tetap mempertimbangkan nilai estetik produk.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, digunakan pendekatan teori seni rupa oleh Dharsono Sony Kartika dalam bukunya yang berjudul Seni Rupa Modern. Penggunaan teori ini bertujuan untuk mengkaji unsur rupa yaitu bentuk visual produk.

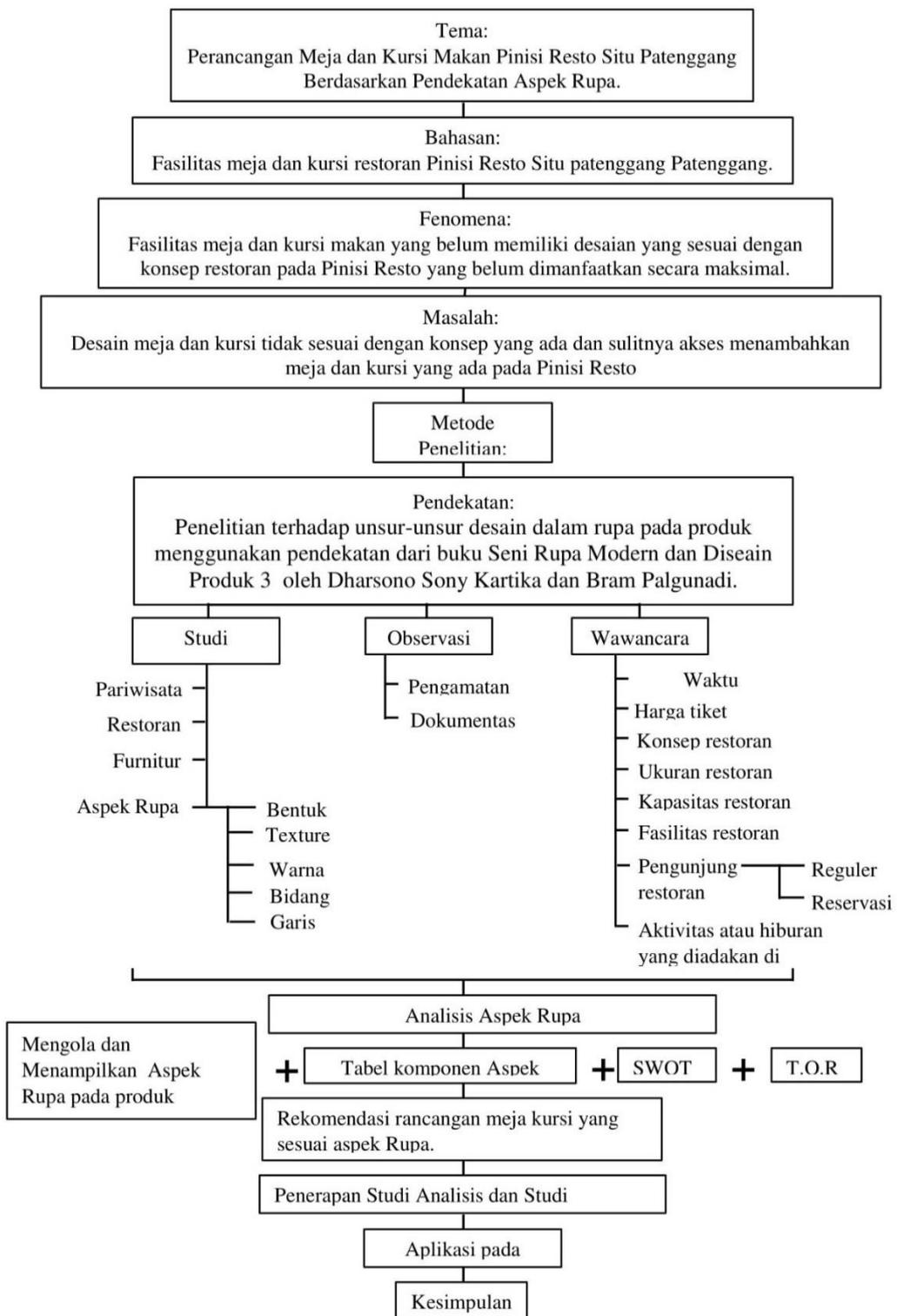
1.7.2 Teknik Pengumpulan data

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

- a. Studi kepustakaan, yaitu mencari teori yang berkaitan dengan objek perancangan.
- b. Observasi, yaitu melakukan pengamatan pada lokasi perancangan.
- c. Wawancara, kegiatan ini dilakukan untuk memverifikasi data hasil observasi dilapangan.

1.7.3 Teknik Analisis

Adapun Teknik Analisis yang digunakan pada perancangan ini dapat dilihat melalui table, yaitu sebagai berikut :



Bagan 2.1 Teknik Analisis
(Sumber: Data Penulis, 2018)

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penulisan dan pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. TINJAUAN UMUM

Bab tinjauan umum berisikan data teortik dan data empirik yang berupa landasan teori yang digunakan di dalam perancangan. Sumber dari teori yang digunakan didapatkan dari berbagai macam literatur seperti internet, buku, makalah, tesis, jurnal dan sumber literatur lainnya yang berkaitan dengan data-data yang diperlukan dalam merancang produk meja dan kursi untuk penisi resto. Pengumpulan data juga dapat dilengkapi dari data-data yang ada yang telah diteliti sebelumnya, dan bisa juga didapat dari Tugas Akhir mahasiswa lain yang telah lebih dulu melakukan perancangan.

BAB III. ANALISA ASPEK DESAIN

Bab ini membahas aspek desain yang dikaitkan dengan produk yang dirancang. Selain membahas analisis aspek desain, dalam bab tiga juga dibahas mengenai hipotesa desain yang berisi 5W+1H, SWOT, dan analisis TOR.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

Berisi data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Pada bab ini berisikan deskripsi mengenai keterangan produk, mulai dari nama produk, fungsi produk, target *user*, kebutuhan dalam proses pembuatan produk yang harus dipenuhi, sampai kepada desain akhir berupa gambar sketsa, rendering 3D, gambar kerja, foto *study model*, dan standar operasional produk.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitin sebagai jawaban akhir dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Kesimpulan ditulis dengan jelas, padat dan bukan berupa rangkuman. Bab ini menguraikan hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga konsep perancangan dan visualisasi hasil jadi produk yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan singkat dan padat yang mengacu dan sekaligus menjawab masalah perancangan (identifikasi dan perumusan masalah), sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan. Saran yang terdapat pada bab ini merupakan saran-saran yang membangun yang ditujukan untuk para pembaca.