

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lawangwangi Bandung Creative Space and Café merupakan salah satu kawasan wisata di Bandung Utara tepatnya kawasan wisata Dago atas. Salah satu tempat wisata terbaik ditengah kawasan alam Bandung, bagi pecinta kuliner sekaligus pecinta karya seni. Dengan model bangunan modern, minimalis dan futuristic yang dikelilingi area perbukitan dan lembah khas Dago. Ada 3 fasilitas yang bisa dikunjungi yaitu, Art Gallery Lawangwangi Bandung, Design Space Lawangwangi, dan Café Lawangwangi. Pada fasilitas Art Gallery pengunjung bisa melihat karya lukisan dimana jika masuk lebih dalam akan menemukan 2 ruangan yang di fungsikan sebagai Art Gallery dan ruangan lainnya di fungsikan sebagai ruangan khusus menyediakan lukisan-lukisan besar di dinding. Untuk Design Space dan Café Lawangwangi yang bergaya artistic retro dengan menambahkan benda atau karya seni dimana pengunjung bisa mencoba, bahkan membeli karya tersebut. Yang unik adalah café dan ruangan Design Spacanya menyatu dalam satu ruangan besar, sebagai bagian dari ruang pameran Design Space.

Salah satu fasilitas yang tidak pernah dilewatkan adalah Café Lawangwangi. Selain sebagai tempat makan yang romantis, café ini memiliki live music sehingga pengunjung tidak bosan. Pada café ini terdapat tempat foto dengan pemandangan perbukitan dan lembah yang indah. Ruangan café terbagi menjadi 2 ada yang di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*). Café ini memiliki variasi kursi dan meja yang berbeda-beda baik dari segi warna, bentuk dan material. Café ini selalu ramai dengan pengunjung terutama hari libur (*weekend*), terkadang ada pengunjung yang tidak mendapatkan tempat duduk. Padahal café tersebut bisa di bilang memiliki ruangan yang besar yang seharusnya bisa menampung pengunjung lebih banyak lagi.

Berdasarkan pengamatan fasilitas ruang tunggu di café-café yang ada masih kurang efektif. Karena pada umumnya fasilitas yang diberikan tidak mencukupi, seperti kursi. Jika café tersebut ramai maka bisa dipastikan akan banyak pengunjung yang datang, sehingga ada kemungkinan pengunjung yang mengantri banyak. Jadi ada beberapa pengunjung yang mungkin tidak mendapatkan tempat duduk dan diharuskan mengantri sambil berdiri. Maka dari itu faktor kursi ini sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu solusi dari masalah ini adalah dengan fasilitas ruang tunggu. Ruang tunggu di fungsikan sebagai tempat untuk pengunjung yang mengantri. Dengan adanya ruang tunggu, para pengunjung bisa bersantai sambil menunggu antrian gilirannya datang. Ruang tunggu biasanya menyediakan kursi sebagai fasilitas pertama dan meja ditambah makanan ringan (*snack*). Fasilitas yang umumnya diberikan café atau restorannya adalah kursi, ada juga yang menyediakan *snack* sambil sembari menunggu. Dari semua hal dari ruang tunggu dapat di simpulkan bahwa fasilitas yang paling penting adalah kursi sebagai fasilitas untuk tempat duduk.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Tidak ada ruang tunggu untuk pengunjung cafe yang ingin mengantri
- b. Kurangnya petunjuk fasilitas yang ada, sehingga kurang informative
- c. Banyak space kosong di Art Gallery
- d. Karya seni atau lukisan yang di pajang tidak banyak
- e. Karya yang di jual tersembunyi, sehingga banyak pengunjung yang tidak tahu
- f. Tidak ada tempat teduh untuk pengunjung cafe di luar ruangan (*outdoor*)
- g. Sedikitnya penerangan di area jembatan
- h. Pelayanan yang cukup lama, dikarenakan keterbatasan pelayan membawa makanan
- i. Tidak ada persediaan payung untuk pengunjung jika hujan
- j. Sulitnya memanggil pelayan dikarenakan ruangan café yang besar

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kursi dan meja untuk pengunjung Cafe Lawangwangi Creative Space ?

1.4 Batasan Masalah

Produk fokus pada kursi dan meja yang ditempatkan di dalam ruangan (*indoor*). Dengan mengutamakan ergonomi sebagai aspek primernya, material sebagai aspek sekundernya, dan visual sebagai aspek tersiernya. Material yang digunakan berupa kayu dan besi untuk kursi dan meja. Kayu yang digunakan adalah kayu dengan jenis Mahoni dan tripleks dengan tambahan material besi.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan dari fasilitas kursi dan meja ini adalah sebagai berikut,

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari perancangan kali ini adalah untuk memberikan fasilitas kepada para pengunjung café Lawangwangi Creative Space yang sedang berkunjung.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada perancangan kali ini adalah sebagai penyelesaian tugas laporan tugas akhir Fakultas Industri Kreatif jurusan Desain Produk.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan tempat duduk tersebut adalah dapat memenuhi kebutuhan pengunjung yang datang dan menyelesaikan masalah di Café Lawangwangi, baik dari pengunjung dan pihak kafe sehingga bisa mendapatkan keuntungan dari kedua pihak. Pihak pengunjung bisa mendapatkan tempat duduk yang diinginkan dan pihak kafe tidak kehilangan pengunjung karena ketersediaanya tempat.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode observasi yaitu mencari dan mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung kenyataan yang ada di lapangan yang kemudian diolah dalam bentuk laporan. Metode pengumpulan yang digunakan menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data merupakan faktor penting dari keberhasilan perancangan dan terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat langsung dari lapangan, dikumpulkan dan diolah oleh peneliti berupa teks hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan informan. Di bawah ini beberapa metode yang digunakan :

- 1) Metode Observasi : mencari dan mengumpulkan data seputar Lawangwangi Creative Space dengan cara mengamati secara langsung di tempatnya yang ada di lapangan yang kemudian diolah dalam bentuk laporan agar mengetahui kekurangan dan kelebihan produk, pengetahuan tentang Lawangwangi Creative Space.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh secara tidak langsung. Data dapat diperoleh dengan membaca, melihat atau mendengarkan. Dalam perancangan ini data sekunder diperoleh melalui metode literature. Mencari dan mengumpulkan data dengan cara mengambil dari buku, brosur, internet, jurnal atau karya ilmiah yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

Data yang dimaksud adalah berupa data yang berkaitan dengan Lawangwangi Creative Space. Data yang didapatkan juga bisa berupa apa saja seperti langsung ke lokasi, pencarian lewat internet atau dari buku yang sudah ada. Pencarian data juga bisa dilakukan dari beberapa dokumen atau jurnal yang

sudah ada. Dan informasi dari beberapa orang yang pernah langsung ke Lawangwangi Creative Space.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1) Bab I Pendahuluan

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

2) Bab II Tinjauan Umum

Memuat data teoritik, data empirik, dan ide awal yang dituangkan ke dalam beberapa sub bab. Data teoritik menjelaskan apa yang dirancang dan hubungannya dengan aspek desain. Data empirik berisi mengenai data studi kasus yang menjadi awal mulanya perancangan ini. Ide awal menjelaskan bagaimana asal munculnya sebuah ide untuk produk tersebut.

3) Bab III Analisis Aspek Desain

Menjelaskan tentang analisis perancangan desain dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari analisis komparasi visual dari berbagai aspek desain. Hasil analisis kemudian akan disajikan dalam tabel-tabel sehingga menghasilkan kesimpulan desain. Dilengkapi dengan *term of reference* sebagai referensi dari produk yang akan dirancang.

4) Bab IV Konsep Perancangan dan Visualisasi Karya

Berisi data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek aspek desain yang terkait dengan perancangan sampai ke desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, foto *study model*, dan standar operasional produk.

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan atau permasalahan penelitian. Menguraikan hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga konsep perancangan dan visualisasi karya dalam bentuk pernyataan singkat yang mengacu atau menjawab masalah perancangan (identifikasi dan perumusan masalah) sebagai upaya pencapaian tujuan perancangan.