

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena anak muda di Kota Bandung untuk selalu berkumpul dan bersosialisasi di tempat-tempat tertentu adalah hal yang menjadi kebiasaan dan gaya hidup kalangan remaja. Kegiatan anak muda ini biasa disebut dengan "nongkrong", kegiatan ini biasa dilakukan di kafe yang menjadi salah satu alternatif tempat para anak muda untuk berkumpul dan mengisi waktu luang. Berdasarkan fenomena ini, pertumbuhan kafe dan rumah makan sekarang ini di Indonesia khususnya di kota-Bandung semakin berkembang dengan pesat. Banyak kafe-kafe bermunculan dengan berbagai macam konsep atau ide-ide yang ditawarkan untuk menarik konsumen baik dari kalangan menengah bawah hingga menengah atas. Hal ini yang menyebabkan semakin sengitnya persaingan yang ada pada industry *Food & Beverage* untuk memenuhi permintaan masyarakat akan jasa tersebut.

Lereng Anteng Panoramik Place Bandung adalah salah satu tempat makan atau wisata kuliner di Bandung. Menempati luas areal yang cukup luas, tempat ini bisa dikatakan sebagai salah satu tempat makan dengan konsep yang unik di Bandung. Sementara asal usul nama Lereng Anteng itu sendiri, kata Lereng adalah berarti tempat yang berada di pinggir tebing atau dataran tinggi, sementara kata anteng yang merupakan bahasa Sunda dapat diartikan sebagai tempat yang akan memberikan suasana yang nyaman dan betah berlama-lama ketika menikmati nuansa Punclut. Fasilitas yang disajikan rumah makan ini, terdiri dari fasilitas makan *indoor* dan fasilitas *outdoor* yang menggunakan gaya duduk lesehan. Lereng Anteng Panoramik Place mengalami penurunan penggunaan fasilitas makan *outdoor*, yang dimana Lereng Anteng membutuhkan re *branding* konsep agar dapat mengoptimalkan penjualan dan menarik pengunjung untuk datang ke Lereng Anteng Panoramik Place. Untuk melakukan rebranding, management melakukan rebranding konsep fasilitas makan *outdoor* dengan cara meredesign fasilitas makan *outdoor* dan menambahkan ide baru yang menyerasikan konsep dengan alam

sekitar Lereng Anteng, dengan itu Lereng Anteng Panoramik Place dapat memenuhi fasilitas makan *outdoor* yang berbeda dari kompetitornya.

Berdasarkan tingkat persaingan bisnis di bidang *Food & Beverage* yang semakin tinggi, keadaan tersebut menyebabkan perusahaan pada umumnya berusaha untuk mempertahankan kelangsungan hidup. Syarat yang harus dipenuhi suatu perusahaan agar sukses dalam persaingan adalah berusaha mencapai tujuan untuk menciptakan dan mempertahankan pelanggan (Tjiptono, 1997). Signifikansi loyalitas pelanggan sangat terkait dengan kelangsungan perusahaan terhadap kuatnya pertumbuhan perusahaan di masa depan. Oleh karena itu, mempertahankan pelanggan yang ada saat ini lebih penting dibanding strategi seperti memperluas ukuran pasar dengan menarik konsumen potensial (Lupiyoadi dan Hamdani . 2006)

Namun setelah ditinjau ulang, untuk memberi kepuasan dan menarik pengunjung untuk datang ke Lereng Anteng Panoramik Place dibutuhkan *rebranding* dengan cara merancang ulang fasilitas makan *outdoor* yang sudah ada yang dimana cara ini akan memberi ide baru kepada Lereng Anteng untuk dapat memberikan fasilitas yang berbeda dari kompetitornya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka identifikasi masalah yang di dapat adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas makan *outdoor* sekarang belum memadai dalam menikmati pemandangan yang ditawarkan.
2. Fasilitas makan *outdoor* sekarang belum sesuai dengan konsep *rebranding* Lereng Anteng.
3. Meningkatkan *unignes* kepada Lereng Anteng untuk dapat memenuhi fasilitas yang berbeda dari kompetitornya.

1.3 Perumusan Masalah

Setelah melakukan identifikasi masalah maka terumuskan rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana merancang fasilitas makan *outdoor* yang dapat memberi kepuasan kepada pengunjung dalam menikmati pemandangan yang ditawarkan?
2. Bagaimana merancang fasilitas makan *outdoor* yang sesuai dengan rebranding konsep Lereng Anteng?
3. Bagaimana meningkatkan *unignes* kepada Lereng Anteng untuk dapat memenuhi fasilitas yang berbeda dari kompetitornya.

1.4 Pembatasan Masalah

Dalam suatu kajian permasalahan kita harus mengacu pada fokus masalah yang kita akan bahas, agar pembahasan laporan ini fokus dan tidak melebar dari tujuan maka dilakukan pembatasan masalah diantaranya:

1. Aplikasi konsep *rebranding* Lereng Anteng pada perancangan fasilitas makan *outdoor*.
2. Aspek utama yang dibahas dalam perancangan ini adalah aspek rupa.

1.5 Tujuan Perancangan

Mengarah pada rumusuan masalah pada perancangan, maka tujuan dan manfaat perancangan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Merancang ulang fasilitas makan *outdoor* yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung sehingga mendapatkan solusi desain yang optimal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Merancang fasilitas makan *outdoor* yang dapat mengexpose keindahan panorama alam yang di miliki Lereng Anteng Panoramik Place.

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan fasilitas makan *outdoor* yang akan memberi kepuasan tersendiri kepada pengunjung.
2. Dapat dijadikan referensi atau acuan untuk merancang fasilitas makan *outdoor* Lereng Anteng Panoramik Place yang ditinjau dari aspek rupa.

1.7 Metode Perancangan

Untuk menerapkan suatu teori terhadap suatu permasalahan, maka diperlukan metode yang relevan dan dalam memecahkan permasalahan. Metode penelitian adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan cara-cara penelitian (yaitu meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah (Wirartha, 2006, p. 68).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan sebuah data, akan tetapi deskripsi tersebut merupakan hasil dari pengumpulan sebuah data yang telah dilakukan baik melalui wawancara mendalam, observasi ataupun dokumentasi. Pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan (Sugiyono, 2013, p. 223).

Metode kualitatif dipilih dalam perancangan ini karena berkaitan dengan perancangan fasilitas makan *outdoor* Lereng Anteng Bandung dan mengetahui permasalahan apa saja yang harus diselesaikan serta merancang fasilitas makan *outdoor* sehingga dapat memberi kepuasan pengunjung terhadap penggunaan fasilitas makan *outdoor* Lereng Anteng Panoramik Place Bandung.

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan analisis fasilitas makan berdasarkan aspek rupa menurut Bram Palgunadi.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung proses perancangan dibutuhkan data-data empiris dan literature. Data empiris merupakan data yang didapatkan dengan cara melakukan riset lapangan. Hal yang dilakukan dapat berupa wawancara,

observasi lapangan, dokumentasi. Sedangkan data literature diperoleh dengan cara mengumpulkan kajian pustaka dari berbagai sumber.

1. Wawancara

Dalam melakukan pengumpulan data, perancang melakukan wawancara kepada pengunjung yang menggunakan fasilitas tenda makan dan pengelola rumah makan di Lereng Anteng Panoramik Place. Wawancara dilakukan pada bulan oktober 2018, guna mendapatkan informasi lingkungan rumah makan.

2. Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang apa saja yang terjadi di rumah makan Lereng Anteng, masalah apa saja yang terjadi, bagaimana solusinya, dan potensi apa saja yang ada dan dapat dikembangkan di rumah makan Puncak Ciumbeleit.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang valid untuk proses penelitian yang dilakukan perancang. Dokumentasi dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber.

4. Studi Literatur

Studi literatur akan dilakukan perancang untuk memenuhi kelengkapan data seperti penggunaan buku Desain Produk, Ilmu struktur bangunan, perancangan produk, maupun jurnal tentang rupa terhadap topik yang diangkat dalam penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang gambaran umum yang membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, dan metode yang digunakan dalam penelitian. Latar belakang penelitian berisikan seluruh

penjelasan mengapa penelitian ini dilakukan. Sedangkan pada bagian identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, agar dalam proses penelitian peneliti memiliki acuan dan tidak keluar jalur ketika melakukan proses penelitian. Tujuan dan manfaat penelitian berisikan tentang hal apa saja yang menjadi tujuan peneliti dalam melakukan proses penelitian, serta manfaat apa saja yang akan didapat dari hasil penelitian. Metode penelitian berisi tentang bagaimana cara yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian dengan acuan yang tepat.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab tinjauan umum berisikan tentang data teoritik dan data empirik, yang berupa landasan teori yang digunakan di dalam penelitian. Sumber yang digunakan dalam penulisan teori didapatkan dari berbagai macam buku, makalah, tesis, jurnal, dan sebagainya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang di bahas oleh penulis. Pengumpulan data tidak hanya didapat melalui buku, tetapi didapat juga dari jurnal, makalah, maupun Tugas Akhir mahasiswa lain yang telah melakukan eksperimen terlebih dahulu untuk menambah referensi, dan pada data empirik akan berisikan data-data yang berasal dari artikel, literature, ataupun website yang terkait untuk menjadi data penunjang bagi peneliti dalam proses penelitian.

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Bab analisis aspek desain akan membahas tentang aspek yang digunakan oleh peneliti. Aspek yang menjadi pertimbangan utama peneliti dalam proses perancangan fasilitas makan yaitu, aspek rupa. Analisis aspek juga akan dijelaskan dan dijabarkan secara terinci dan T.O.R.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Bab ke-empat berisikan tentang pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan perancangan yang dilakukan oleh peneliti dari proses awal hingga akhir perancangan. Pada konsep perancangan dan visualisasi

karya akan dijelaskan secara mendetail tentang konsep perancangan, yang meliputi pembahasan berupa konsep perancangan fasilitas makan sederhana, mind mapping, produk kompetitor, sketsa alternatif, sketsa terpilih, blocking sistem, gambar teknik, studi model, dan proses pembuatan prototype. Hal ini bertujuan sebagai penjelasan dari hasil akhir penelitian maupun perancangan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup memberikan penjelasan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama masa penelitian berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisi tentang rangkuman singkat, pada bagian kesimpulan berisi kelebihan dan kekurangan yang dialami peneliti selama masa penelitian. Pada bagian saran akan lebih mengarah kepada masukan untuk menghindari kesalahan maupun kekurangan yang telah dialami oleh peneliti, sehingga jika terdapat topik sejenis yang akan diangkat kembali, maka akan memberikan hasil yang baik.