

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karaoke adalah bentuk hiburan interaktif atau *video game* dimana penyanyi amatir bernyanyi bersama dengan rekaman musik (*a music video*) dengan menggunakan mikrofon dan *sound* sistem publik. Musik karaoke biasanya lagu *minus lead vocal*. *Lyrics* biasanya ditampilkan pada layar *video*, bersama dengan simbol bergerak, berubah warna, atau gambar *video* musik, untuk membimbing penyanyi.

Pada tren masa kini, karaoke semakin digemari oleh masyarakat luas, tidak hanya anak muda, orang tua bahkan anak-anak senang berkaraoke, untuk sekedar melepas penat ataupun sebagai ajang bersenang-senang dengan kolega, teman, ataupun keluarga karena karaoke dianggap sebagai hiburan yang mudah untuk didapatkan dan dapat dilakukan bersama. Pada saat ini, untuk mendatangkan banyak pengunjung, tempat karaoke berlomba-lomba untuk memperlengkap fasilitas yang ada di tempat karaokenya.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat tempat hiburan karaoke yang nyaman dan menyenangkan, yang dapat dilakukan/ dinikmati oleh berbagai kalangan/ masyarakat umum. Namun, setelah penulis melakukan survey mengenai tanggapan masyarakat umum tentang tempat karaoke, ternyata masih banyak kekurangan yang ada di tempat hiburan tersebut, hal tersebut antara lain desain *interior* tempat karaoke yang tidak terlalu diperhatikan, minim pencahayaan dan terkesan tidak ramah terhadap semua golongan pengunjung, dan juga sistem akustik yang kurang baik. Karena hal itulah, penulis ingin membuat suatu desain yang berbeda dari desain tempat karaoke yang lainnya, dengan cara memperbaiki kekurangan-kekurangan yang sudah disebutkan pada kalimat sebelumnya. Untuk lokasinya sendiri, tempat karaoke ini nantinya akan berada di tempat strategis dan mudah di akses, serta berada di pusat keramaian. Perubahan penerapan konsep desain *interior* untuk tempat karaoke juga sangatlah penting. Dengan masalah tersebut penulis akan menerapkan desain pada *interior* tempat karaoke dengan pendekatan unsur-unsur yang sedang *happening* pada masa kini dan dapat

membuat setiap pengunjung yang berkaraoke merasakan pengalaman berkaraoke yang menyenangkan.

Manfaat untuk tempat karaoke itu sendiri adalah untuk menyajikan sebuah hiburan interaktif bagi para pengunjung, menyajikan sebuah hiburan menyenangkan yang dapat menghilangkan stress atau penat setelah beraktivitas seharian. Tempat karaoke bisa juga dijadikan sebagai wadah bagi para pengunjung yang hobi bernyanyi tapi tidak memiliki fasilitas untuk menyalurkan hobinya tersebut. Kasus ini layak dijadikan sebuah proyek perancangan interior mengingat terdapat banyaknya unsur-unsur interior yang dianggap penulis tidak sesuai dengan *standard* desain.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang harus di indentifikasi pada kasus perancangan tersebut adalah:

- a) Sirkulasi ukuran luasan tempat karaoke yang tidak sesuai dengan aktivitas pengguna
- b) Bentuk *layout* ruangan yang tidak sesuai dengan hirarki ruang
- c) Pencahayaan yang kurang di tempat karaoke
- d) Sistem akustik yang tidak berfungsi dengan baik

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji oleh penulis adalah:

1. Bagaimana caranya mendesain tempat karaoke yang nyaman, menyenangkan, dan sesuai dengan aktivitas pengguna bersamaan dengan perancangan tema dan konsepnya?

1.4 Tujuan & Sasaran Perancangan

Adapun tujuan dan sasaran pada perancangan ini, adalah sebagai berikut:

- a) Diharapkan dapat menghasilkan desain yang sesuai dan dapat menutupi permasalahan yang ada.
- b) Dapat memberikan pengalaman berkaraoke yang berbeda dan lebih menyenangkan bagi para pengunjung.

- c) Merancang interior *family karaoke* dengan menerapkan penggabungan unsur modern, menyenangkan, dan cocok untuk semua kalangan pada konsep perancangan interior *family karaoke* yang diaplikasikan pada elemen-elemen interior yang ada, seperti:
- 1) Pemilihan bentuk dan desain *furniture* yang sesuai dengan studi ergonomi
 - 2) Penggunaan sistem akustik pada tiap ruang karaoke yang baik
 - 3) Pemilihan pencahayaan yang sesuai (tidak menggunakan cahaya yang temaram/minim)
 - 4) Pemilihan warna yang sesuai dengan tema dan konsepnya
 - 5) Membuat sebuah desain yang memiliki pengalaman yang berbeda yang dikaitkan dengan tren masa kini
 - 6) Sistem keamanan yang baik, dari peletakan *cctv*, *hydrant box*, dan juga *fire/smoke detector*

1.5 Batasan Perancangan

Agar proses mendesain lebih terfokus, maka perancangan interior *Family Karaoke* ini dibatasi beberapa hal, antara lain:

1. Family karaoke diperuntukan mulai dari umur 16-50 tahun.
2. Jenis tempat karaoke yang di rancang bersifat non formal, dimana fungsi utamanya adalah sebagai tempat hiburan/berkaraoke bersama teman, kerabat, dan keluarga.
3. Penerapan tema dan konsep pada elemen-elemen interior yang ada, serta perancangan yang sesuai berdasarkan *programming* yang telah dibuat, seperti *zoning*, *blocking*, program kebutuhan ruang, sirkulasi, dan utilitas pada bangunan.
4. Lokasi perancangan berada di Bandung, dengan luas bangunan kurang lebih 2100 m². Ruang/ fasilitas karaoke yang akan dirancang antara lain:
 - a) *Lobby*: Bagian resepsionis
 - b) *Lounge*
 - c) *Snack Corner*
 - d) Ruang karaoke *size small, medium, large*, dan *VIP*
 - e) Ruang kantor pegawai dan manager

- f) Dapur
 - g) Toilet
 - h) Musholla
5. Alasan pemilihan *Family Karaoke* sebagai kasus perancangan kali ini adalah karena *Family Karaoke* merupakan *public space* yang rata-rata memiliki cakupan luasan yang besar dan memiliki/ membutuhkan banyak ruang pada *layout*-nya.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Menentukan Judul Perancangan

Menentukan judul perancangan yang sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Judul dibuat dengan menggunakan makna yang sebenarnya dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data perancangan, digunakan metode sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Studi Literatur adalah menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya untuk dijadikan referensi yang nantinya dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan tema dan konsep perancangan yang ingin di capai. Biasanya studi literatur bisa di dapatkan dari buku, majalah, maupun internet.

b) Studi Lapangan

Studi lapangan adalah proses mengumpulkan data dengan cara meninjau atau melihat langsung aktivitas yang ada di tempat karaoke. Studi lapangan dapat dilakukan dengan beberapa teknik, antara lain:

1) Observasi

Observasi dijalani dengan melakukan pengamatan langsung terhadap beberapa tempat karaoke berbeda untuk mengetahui kesamaan ataupun perbedaan yang ada di tempat karaoke yang telah di observasi. Observasi biasanya meliputi kelengkapan fasilitas, pola aktivitas pengguna (dari pengunjung maupun karyawan), dan kesesuaian penerapan tema konsep pada tempat karaoke.

Observasi sudah dilakukan pada tiga tempat Family Karaoke yang berbeda, antara lain:

- Inul Vizta Family Karaoke yang berlokasi di Supermall Karawaci, Kota Tangerang
- Masterpiece Signature Family Karaoke yang berlokasi di Duta Pertiwi Mall, Kota Semarang
- Princess Syahrini Family Karaoke yang berlokasi di Paskal Hypersquare, Kota Bandung

2) Pengukuran

Proses pengukuran dilakukan secara langsung pada saat melakukan peninjauan ke lapangan. Pengukuran biasanya dilakukan pada ruangan ataupun *furniture*.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar di lokasi yang telah diobservasi untuk mengabadikan fakta dan suasana yang ada di lapangan.

1.6.3 Metode Analisa Data

Analisa adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail sesuatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunnya untuk di kaji lebih lanjut.

a) Analisa Segmen

Analisa segmen merupakan proses analisa tentang faktor pengguna/*user*. Dalam proses perancangan ini, analisa faktor pengguna dilakukan oleh pengunjung dan juga karyawan yang berada di lingkungan tempat karaoke. Analisa dapat meliputi, gaya hidup, aktivitas, usia, pekerjaan, pendidikan dan strata sosialnya.

b) Analisa Aktivitas

Merupakan sebuah proses analisa yang dilakukan berdasarkan aktivitas *user/* pengguna yang ada di tempat karaoke.

c) Analisa Lokasi

Menentukan lokasi yang cocok yang dapat digunakan sebagai lokasi *family karaoke*.

d) Analisa Elemen Interior

Menganalisa seluruh elemen interior yang ada di ruang karaoke, seperti:

- Dinding
- Lantai
- *Ceiling*
- Dan lainnya

1.6.4 Sintesis *Programming*

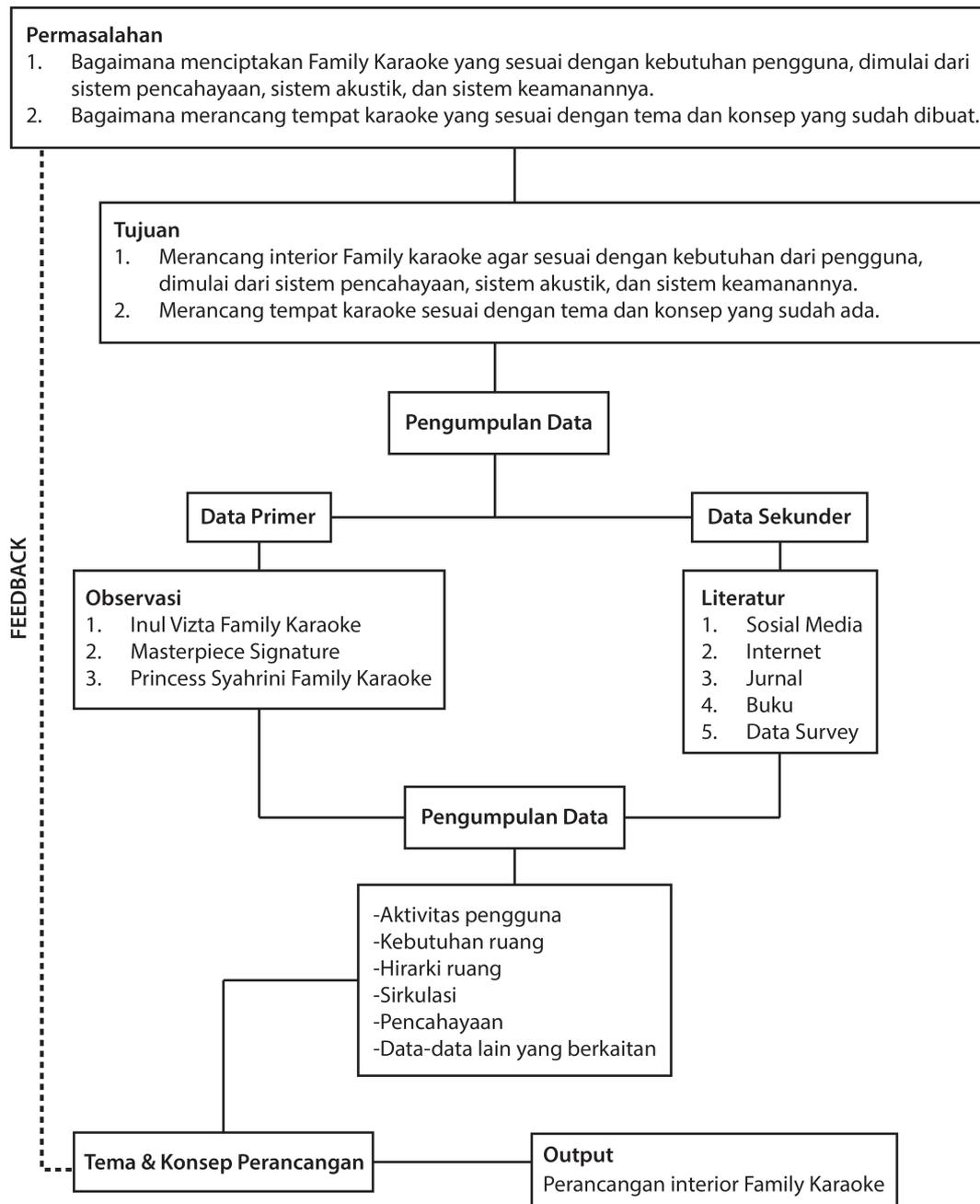
Sintesis *programming* dibuat berdasarkan tema dan konsep dari *family karaoke* yang telah dirancang, serta didapat dari identifikasi masalah dan pendekatan terhadap perilaku *user/pengguna*. Setelah menemukan tema yang sesuai, akan di susul dengan konsep-konsep sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan Ruang
- 2) Kedekatan Ruang
- 3) *Zoning & Blocking*
- 4) Konsep Bentuk
- 5) Konsep Material
- 6) Konsep Warna
- 7) Konsep *Furniture*
- 8) Konsep Pencahayaan
- 9) Konsep Penghawaan
- 10) Konsep Keamanan

1.6.7 Hasil Akhir Desain

Hasil akhir desain *Family Karaoke* berupa gambar kerja, *programming* (kebutuhan ruang, *zoning & blocking*, besaran ruang, konsep, dan tema), serta maket dalam bentuk 1:100.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan perancangan ini terdiri dari lima Bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan
Mendeskripsikan tentang latar belakang perancangan, identifikasi masalah pada perancangan, rumusan masalah, tujuan, dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.
- BAB II: Kajian Literatur dan Data Perancangan
Mendeskripsikan dan menganalisa data lebih mendalam mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan objek perancangan.
- BAB III: Tema dan Konsep Perancangan
Mendeskripsikan tentang data proyek secara umum, seperti tema dan konsep perancangan, *zoning* dan *blocking*, sirkulasi, organisasi ruang, konsep bentuk, konsep warna, konsep *furniture*, konsep material, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, dan konsep keamanan.
- BAB IV: Konsep Perancangan Visual Denah Khusus
Menjelaskan mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang, dan juga detail-detail yang berhubungan dengan penyelesaian elemen *interior* seperti lantai, dinding, *ceiling*, dan *furniture*.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran
Ini adalah Bab terakhir dari laporan yang telah dibuat, dimana pada Bab ini berisi kesimpulan dari proyek perancangan yang telah dilakukan dan juga berisikan saran yang bermanfaat bagi pembaca.