

BAB I

1.1 LATAR BELAKANG

Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Di zaman modern seperti ini banyak produk yang digunakan oleh manusia bermula dari desain dalam proses pembuatannya. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Menurut Rand (dalam Armstrong dan Indrajaya, 2009, hlm. 67), “Desain adalah aktivitas personal dan tumbuh dari dorongan kreatif seorang individu”. Desain memiliki cabang desain, yaitu Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Produk dan Desain Tekstil.

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia, berkembang menjadi kota dengan masyarakat yang memiliki kreatifitas yang tinggi. Dan pada masa kini, perkembangan di bidang kreatif dan desain semakin pesat. Sejalan dengan berkembangnya dunia global yang semakin pesat membentuk kreativitas dan desain menjadi suatu kebudayaan dan kebutuhan baru di masyarakat.

Bandung telah menjadi kota industri kreatif bertaraf Internasional. Di kota ini kreatifitas berkembang pesat, sehingga diharapkan terjadinya keselarasan antara kreatifitas tradisional dengan kreatifitas modern. Bahan-bahan dan material yang beragam sebagai penunjang pelaku kreatif agar lebih mudah menciptakan karya hasil pemikiran kreatifnya.

Hal ini mendorong banyak muncul nya komunitas kreatif di Bandung. Namun seringkali, dari banyak komunitas tersebut, hampir seluruhnya tidak menempati wilayah atau area yang terkadang kurang memadai. Kebanyakan komunitas kreatif bersifat independent atau berdiri sendiri tanpa dukungan dari Pemerintah Daerah yang dirasa kurang untuk kreatif ini. Oleh karena itu perlu disediakan pusat komunitas desain untuk menunjang para pelaku desain di Bandung. Faktor lain yang mendukung lainnya yaitu karena banyaknya sekolah desain di Bandung.

Dari beberapa preseden yang telah dikunjungi, beberapa dari preseden kurang menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan dalam dunia desain baik berupa elemen pendukung interior maupun elemen pengisi interior.

Oleh karena itu menyediakan wadah fasilitas, Informasi serta Edukasi Kreatifitas yaitu “Pusat Kegiatan Desain” banyak hal yang perlu diperhatikan, beberapa hal tersebut diantaranya tingkat kenyamanan dari setiap fungsi. Fasilitas-fasilitas dikhususkan sebagai sarana untuk memperkenalkan generasi muda dengan dunia kreatif yang terus berkembang. Dengan ini diharapkan agar pelaku desain dapat terus ber-inovasi memadukan tradisi desain tradisional dan modern.

Dengan melihat latar belakang dan masalah yang ada pada masyarakat timbulah beberapa gagasan mengenai perlu adanya pusat kegiatan desain yang dapat menaungi beberapa komunitas desain di Bandung. Dengan fasilitas yang lebih menunjang sebagai sarana pertukaran informasi yang memberikan persepsi atau pandangan pada masyarakat tentang dunia kreatifitas dan desain.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang yang telah ditulis, saya memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya wadah bagi pelaku desain untuk melakukan kegiatan pameran.
2. Belum adanya wadah komunikasi antar pelaku desain dibandung.
3. Belum adanya gedung yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan desain dibandung.
4. Sirkulasi yang kurang baik.
5. Organisasi ruang yang kurang baik.
6. Belum adanya ruangan interior yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa desain.
7. Kurangnya penyediaan furniture untuk menunjang kebutuhan pelaku desain.
8. Ruang tidak diolah secara maksimal sehingga tidak sesuai dengan karakter pengguna.
9. Kurangnya penempatan titik lampu yang sesuai menyebabkan ruangan menjadi kurang cahaya.
10. Material yang kurang cocok menyebabkan lantai menjadi licin.

1.3. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana merancang ruang interior pusat kegiatan desain dibandung sesuai dengan kebutuhan kegiatan desain dibandung?
2. Bagaimana memberikan desain interior yang menarik bagi pengguna?
3. Bagaimana syarat-syarat ruang pameran, perpustakaan, dan ruang kelas yang baik untuk mendukung berkembangnya kreatifitas, baik segi kenyamanan, estetika, dan keamanan?
4. Bagaimana merancang ruang interior pusat kegiatan desain dibandung yang nyaman untuk para pengguna dan pengunjung?
5. Bagaimana merancang penempatan program ruang dalam pusat kegiatan desain dibandung?
6. Bagaimana merancang interior dengan menggunakan furniture yang sesuai standar ergonomi dengan fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan desain?

1.4. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan:

1. Merancang ruang interior pusat kegiatan mahasiswa desain dengan sirkulasi yang baik dan tepat antara pengunjung dengan pengunjung dengan furniture sehingga tidak terjadi penyempitan sirkulasi.
2. Merancang ruangan interior dengan penempatan sesuai dengan pembagian jenis program ruang aktivitas dan koleksi, serta informative sehingga memudahkan pengunjung untuk menemukan area yang dicari.
3. Merancang suatu pusat kegiatan desain untuk masyarakat dengan menyediakan wadah untuk kegiatan yang berkaitan dengan dunia kreatif dan desain.
4. Merancang pusat kegiatan desain yang diperuntukan untuk dapat meningkatkan dan mempererat hubungannya antar alumni desain.
5. Merancang sebuah pusat apresiasi, informasi serta edukasi kreatifitas dan desain yang sesuai.
6. Merancang sarana edukasi yang sesuai dengan syarat-syarat yang ada.

Sasaran :

1. Merancang interior kantor dengan pendekatan budaya sunda sebagai identitas desain setempat.
2. Dapat mewadahi seluruh pelaku desain dibanding.
3. Pusat kegiatan desain yang dapat menaungi beberapa komunitas desain dibanding.

1.5. BATASAN

Adapun batasan masalah dari perancangan interior ini adalah tentang perancangan interior Pusat Kegiatan Desain di Bandung. Perancangan akan di fokuskan pada perancangan fasilitas apresiasi-edukasi berupa ruang pameran, aula dan ruang serbaguna, fasilitas edukasi berupa ruang-ruang kelas, dan perpustakaan, serta fasilitas komersil berupa café.

Jenis lingkup desain dibatasi untuk mahasiswa desain yang meliputi :

- Mahasiswa Desain:
 - Desain Komunikasi Visual
 - Desain Produk
 - Desain Interior
 - Desain Tekstil
- Pelaku desain muda di Bandung.

1.6. METODE PERANCANGAN

- A. Pengumpulan dan Pengolahan Data
- B. Analisis Masalah dan Problem Solving
- C. Programming
- D. Konsep dan Skematik Desain
- E. Pengembangan Desain

1.7. SISTEMATIKA

BAB I

Tahap Pendahuluan yang terdiri dari :

- Latar Belakang
- Identifikasi Masalah
- Rumusan Masalah
- Tujuan dan Sasaran Perancangan
- Batasan
- Sistematika
- Kerangka Berpikir

BAB II

Tahap kajian pustaka adalah uraian tentang landasan teori yang akan dijadikan dasar untuk mencapai tujuan perancangan.

BAB III

Tahap Konsep Perancangan merupakan uraian tentang ide atau gagasan yang melatarbelakangi karya tugas akhir.

BAB IV

Tahap Konsep Perancangan Denah Khusus Menjelaskan tentang konsep denah khusus yang dirancang.

BAB V

Penutup meliputi Kesimpulan dan Saran.

1.8. KERANGKA BERPIKIR

