

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Graha Hobby Tamiya Serpong adalah sebuah tempat berkumpul untuk menyalurkan hobi yang mewadahi para penggemar Tamiya di Indonesia. Tamiya sendiri adalah salah satu jenis permainan mobil balap berasal dari negara Jepang yang masuk di negara Indonesia sejak tahun 1980. Graha Hobby Tamiya Serpong berdiri pada tahun 2016 yang terletak di jalan Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kota Tangerang, Provinsi Banten. Tempat ini buka setiap hari dan jam operasional tempat ini buka pada 09.30 sampai dengan 21.30. Umumnya pengunjung yang datang terdiri dari kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa.

Kegiatan rutinitas umum di Graha Hobby Tamiya Serpong ini meliputi kegiatan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan. Pada kegiatan harian pengunjung yang datang biasanya melakukan aktifitas melihat-lihat benda yang dipamerkan yang berisikan rangkuman sejarah perkembangan tamiya, kemudian ada juga yang melakukan aktifitas bertanya-tanya kepada karyawan/*staff* maupun para penggemar hobi tamiya untuk mendapatkan beberapa informasi mengenai tamiya, kemudian ada juga yang melakukan aktifitas jual beli produk-produk yang berhubungan dengan perakitan tamiya dan melakukan aktifitas merakit tamiya bagi orang yang baru bergabung dalam dunia hobi tamiya maupun yang sudah ahli serta meningkatkan performa kecepatan tamiya. Setelah merakit tamiya selesai, pengunjung melakukan *test drive* yang bertujuan untuk melihat performa kecepatan tamiya yang telah dirakit. Pada kegiatan mingguan pengunjung melakukan aktifitas diskusi dengan para penggemar hobi tamiya yang lebih professional agar mendapatkan pengetahuan dan *skill* terbaru tentang merakit tamiya dan strategi yang dipersiapkan dalam mengikuti kompetisi. Aktifitas turnamen diadakan dengan tujuan untuk saling menunjukkan ajang unjuk kebolehan performa tamiya yang

dimiliki dan mendapatkan penghargaan atas kemenangan dari tamiya yang telah dirakit oleh para pengunjung atau penggemar hobi tamiya yang mengikuti turnamen. Kegiatan bulanan biasanya melakukan aktifitas seminar tentang bagaimana mengulik tamiya bagi para pengunjung yang ingin mengetahui lebih lanjut lagi tentang bagaimana meningkatkan performa tamiya yang dimilikinya. Untuk kegiatan tahunan biasanya Graha Hobby Tamiya Serpong mengadakan *gathering* bagi pecinta tamiya dengan kegiatan temu penggemar hobi tamiya, *sharing seasion* (pameran, seminar, *workshop* baik pengetahuan tentang tamiya maupun promosi dan jual beli produk) turnamen nasional yang diikuti oleh seluruh penghobi atau penggemar yang ada di Indonesia untuk mengikuti kegiatan perlombaan Nasional dan pameran tamiya, baik yang standard pabrik maupun *custom*.

Aktifitas pengunjung yang datang terbagi berdasarkan tingkat usianya. Pengunjung anak-anak biasanya melakukan aktifitas membeli tamiya, bermain tamiya dan *workshop* tingkat dasar. Pengunjung remaja biasanya melakukan aktifitas membeli tamiya, merakit tamiya, melihat-lihat tamiya, mengetes kecepatan tamiya, bermain tamiya, mengikuti lomba, diskusi dengan para penghobi tamiya yang lebih professional, dan mengikuti seminar dan *workshop* tingkat lanjut. Pengunjung dewasa biasanya merakit tamiya untuk menambahkan performa tamiya, mengikuti lomba, melihat-lihat tamiya dan memberikan *sharing* pengalaman pada kegiatan seminar dan *workshop*.

Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi Graha Hobby Tamiya Serpong diantaranya belum semua kegiatan dapat terfasilitasi dengan baik mengakibatkan banyak pengunjung yang menumpuk didalam satu area ini sedangkan dengan kondisi eksisting yang masih banyak memiliki area ruang kosong sehingga diperlukan penataan kembali melalui desain ulang dengan menganalisa kembali kebutuhan dan besaran ruang yang dibutuhkan. Pada sistem pencahayaan banyak pengunjung karena di bagian koridor menuju area selanjutnya belum adanya cahaya yang masuk untuk menunjang aktivitas di malam hari yang sama dengan aktivitas siang hari, siang hari biasanya menggunakan pencahayaan buatan dan alami yang berasal dari jendela. Pada sistem penghawaan, pengunjung

masih merasakan kepanasan dikarenakan kondisi eksisting tertutup sehingga tidak ada sirkulasi udara masuk melalui jendela dikarenakan penggunaan jendela mati. Pada sistem sirkulasi orang berjalan belum terdesain dengan baik karena masih ada beberapa area yang akan dilewati terasa sempit sehingga perlu penghitungan ulang dan perbaikan pada sirkulasi pada layout. Dapat disimpulkan sementara diperlukan adanya strategi khusus dalam perencanaan tata pencahayaan, penghawaan, dan sirkulasi agar dapat menunjang segala aktivitas dan kebutuhan para pengunjung penggemar hobi. Area *tournament* yang masih menjadi satu dengan tempat diskusi menjadikan sirkulasi terasa sempit dan tidak dibagi sesuai dengan tingkatan usia para pengunjung atau penggemar hobi yang datang kesana. Area *workshop* yang memiliki permasalahan dalam hal pencahayaan yang belum tersedianya pencahayaan khusus bagi para pengunjung penggemar hobi tamiya yang ingin melakukan aktivitas merakit tamiya dan fasilitas duduk ketika ingin merakit hanya disediakannya kursi dan meja seperti untuk anak-anak yang juga digunakan untuk kalangan pengunjung remaja dan dewasa. Area *retail* juga memiliki permasalahan pada bagian sirkulasi ketika pengunjung ingin mengambil produk pada rak *display* mereka merasakan sempit dikarenakan jarak anatara rak satu dengan yang lain hanya berukuran 80cm yang dimana itu menyulitkan ketika dua orang ingin melewati tempat tersebut, kemudian pada sistem furniture area ini yang digunakan belum memenuhi standard ergonomi, dan pada tidak diberikan pencahayaan khusus untuk menunjukan barang yang ada pada rak *display* yang menjadikan kurang menarik pengunjung yang datang ketika dimalam hari.

Setelah melakukan wawancara dengan Ruslan (bertanggung jawab bagian teknis dan *maintenance*), pemilik menginginkan area-area yang sudah ada untuk didesain ulang dan penambahan area berupa fasilitas yang dapat mendukung kegiatan para pengunjung meliputi, area *mini museum* yang akan digunakan sebagai tempat edukasi bagi para pengunjung penggemar hobi tamiya yang ingin mengetahui perkembangan sejarah tamiya dari tahun ke tahun dan juga penambahan area *mini café* yang digunakan untuk diskusi dan berbagi informasi dengan semua kalangan usia para pengunjung penggemar hobi tamiya yang lainnya. Desain ulang beberapa area meliputi, area *retail* digunakan untuk transaksi jual beli. Area *workshop*

digunakan untuk merakit serta memodifikasi tamiya berdasarkan jenis kalangan tingkatan usia dari anak-anak, remaja, dan dewasa. Area *tournament* digunakan untuk setiap kegiatan perlombaan yang diadakan pada lomba biasa hingga lomba nasional. Dengan harapan dapat di desain dengan baik dan optimal yang sesuai dengan penggunaan program ruang, aktivitas, dan juga beberapa fasilitas yang dibutuhkan oleh Graha Hobby Tamiya Serpong.

Melihat permasalahan di Graha Hobby Tamiya Serpong seperti pengkondisian pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, desain furnitur, serta pembagian program ruang yang belum baik sesuai standard, hal ini perlu ditinjau melalui perancangan sistem ruang yang sesuai standar interior yang ada. Dengan melihat perkembangan para penggemar hobi tamiya pada perancangan interior, maka dari itu penulis menyimpulkan pada perancangan Redesain Hobby Center Tamiya di Indonesia menggunakan pendekatan aktivitas penggemar hobi tamiya agar dapat menunjang segala permasalahan yang ada dalam bangunan tersebut. Pendekatan aktivitas penggemar hobi tamiya merupakan pendekatan yang akan memadupadankan segala aktivitas kegiatan para penghobi tamiya kedalam interior, dengan tujuan agar segala kegiatan aktivitas yang berhubungan dengan para penghobi tamiya dapat diselesaikan dengan baik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di identifikasikan permasalahan apa saja yang berhubungan dengan perancangan Redesain Graha Hobby Tamiya Serpong, anantara lain:

1. Medesain ulang layout eksisting dan sirkulasi akses penggunaan didalam gedung yang belum memfasilitasi kebutuhan kegiatan pengunjung khususnya mengatasi menumpuknya para pengunjung pada satu titik dan masih banyak ruang kosong yang belum dimanfaatkan secara optimal.
2. Mendesain ulang sistem penghawaan dan pencahayaan dikarenakan pada kondisi eksisting yang kurang optimal untuk menunjang aktivitas pada area *retail* serta pada area *workshop* sesuai dengan standard.
3. Mendesain ulang layout sesuai kebutuhan ruang dan penataan kelengkapan interior area *retail*, area *workshop* dan area *tournament* yang

digunakan sesuai dengan klasifikasi tingkatan usia untuk merakit serta menambahkan area-area yang baru meliputi area *mini museum* dan area *mini café*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang disebutkan terciptalah rumusan masalah yang berkaitan dengan perancangan, antara lain:

1. Bagaimana mengoptimalkan alur sirkulasi penggunaan gedung yang belum memfasilitasi kebutuhan pengunjung khususnya mengatasi penumpukan pengunjung pada satu titik?
2. Bagaimana memanfaatkan ruang kosong agar dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan para pengunjung?
3. Bagaimana cara mengoptimalkan sistem pencahayaan buatan dan penghawaan buatan agar merasa nyaman ketika pengunjung sedang melakukan aktivitas dan kegiatan?
4. Bagaimana mendesain ulang penataan kelengkapan interior seperti furniture pada area *retail* serta berdasarkan klasifikasi usia pada area *workshop* dan area *tournament* sesuai standard ergonomi?
5. Bagaimana cara mendesain layout yang sesuai standard pada area-area tambahan yakni area *mini museum* dan area *mini café*?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

#### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan Graha Hobby Tamiya Serpong adalah menjadikan Hobby Center khususnya dibidang tamiya di Indonesia yang dapat mawadahi para penggemar hobi tamiya yang ada di Indonesia yang sesuai dengan standar perancangan sehingga bisa mempermudah aktifitas dan kebutuhan bagi para pengunjung yang datang.

#### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Sasaran dari perancangan interior Graha Hobby Tamiya Serpong adalah sebagai berikut:

1. Untuk memfasilitasi setiap pengunjung yang datang berkunjung ke Graha Tamiya Serpong.

2. Membuat penataan area atau ruang layout yang terorganisir dengan baik.
3. Merancang Graha Tamiya Serpong dengan menciptakan desain furnitur yang nyaman sesuai standar ergonomi dan antropometri.
4. Memenuhi keinginan pemilik yang menunjang aktivitas pengunjung.
5. Memberikan aksesibilitas yang baik dan nyaman pada setiap penggunaan ruang.

### **1.5 Batasan Perancangan**

Dalam proyek perancangan Graha Tamiya Serpong ini merupakan perancangan desain ulang yang difokuskan pada perancangan interior area *retail*, area *workshop*, area *tournament*, area *mini museum*, dan area *mini café*.

Judul Proyek : Perancangan Ulang Graha Tamiya Serpong Sebagai Hobby Center Tamiya 4WD di Indonesia

Eksisting : Terdiri dari 5 Lantai

Luas Lahan : 1250m<sup>2</sup>

Luas Bangunan : 1764m<sup>2</sup>

Batasan Lokasi

- Utara : Philip Mobil
- Barat : KPP Pratama Tigaraks
- Timur : SMP Islam Al Azhar 41 Sumarecon Serpong
- Selatan : Universitas Multimedia Nusantara

Perancangan ulang interior Graha Hobby Tamiya Serpong berlokasi di jalan Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ulang interior Graha Tamiya Serpong memiliki 3 poin, adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat/Komunitas
  - a. Memfasilitasi setiap anggota komunitas maupun orang awam yang baru pertama kali berkunjung untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan di bidang hobi Tamiya.

- b. Menjadikan Graha Tamiya Serpong tempat yang menarik tidak hanya untuk bagi para penggemar hobi tamiya melainkan juga bagi masyarakat awam yang ingin mengenal lebih dalam tentang hobi ini
  - c. Menyediakan mini museum serta *workshop* agar dapat menjadi edukasi bagi setiap para pengunjung yang datang.
2. Institusi penyelenggara Pendidikan  
Menjadi ilmu tambahan bagi kelancaran yang menunjang untuk program studi yang diajarkan di dalam kampus.
  3. Bidang keilmuan interior  
Menjadi wawasan tambahan mengenai perancangan ulang interior Graha Hobby Tamiya Serpong serta fasilitas dan program ruang yang dibutuhkan pada area tersebut.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Pada pengumpulan data penulis melakukan survei dengan dua tahapan, yakni sebagai berikut :

4. Survei tahap pertama
  - Pada tahapan ini penulis melakukan analisa mengenai *existing* dengan melihat apa yang menjadi permasalahan pada interior bangunan Graha Tamiya Serpong.
  - Mengambil beberapa gambar untuk dijadikan bahan dokumentasi.
  - Melakukan pengukuran pada bangunan.
  - Menggambar suasana dengan cara sketsa manual.
5. Survei tahap kedua
  - Pada tahapan ini penulis melakukan perizinan perihal wawancara kepada pemilik (*owner*), manajer, karyawan/*staff*, dan pengunjung.
  - Menganalisa segala aktivitas.
  - Melakukan observasi dengan membaca literatur yang sesuai standar dengan melihat permasalahan yang ada didalam tempat tersebut.

### 1.7.2 Sintesis

Pada sintesis terbagi dalam beberapa tahapan baik dari *programming*, konsep, dan gambar teknis.

#### 1. *Programming*

Setelah melakukan analisa data yang telah didapatkan dari hasil survei, berikutnya melakukan proses *programming*. *Programming* merupakan suatu proses untuk mendapatkan data-data seperti sirkulasi, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, serta hubungan antar ruang dan pengguna. Matriks dan *Bubble Diagram* adalah metode yang akan digunakan pada saat membuat *programming*.

#### 2. Konsep

Sebelum terciptanya suatu konsep diperlukan pembuatan sebuah *Mind Map*. *Mini Map* didapatkan dari pertimbangan seperti menganalisa aktivitas kegiatan dan permasalahan yang ada. Kemudian akan mendapatkan sebuah kata kunci yang akan menjuru ke arah proses terbentuknya suatu konsep.

- Gambar Teknis

Proses visualisasi tercipta karena didapatkan dari suatu konsep. Pengolahan konsep dapat berupa sistem perencanaan *layout*, *flooring*, *ceiling*, dan *furniture*.

### 1.7.3 Evaluasi

Setelah semua telah selesai dilakukan terciptalah hasil akhir (*output*) yang akan menjadi sebuah solusi dari berbagai permasalahan desain yang ada, kemudian membandingkan setiap masing-masing alternatif dengan tujuan akhir beserta kriteria-kriteria yang diharapkan.



## 1.8 Kerangka Berfikir

