

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Kerajinan merupakan salah satu bagian dari seni rupa yang sudah ada sejak lama. Kita diperkenalkan dengan kerajinan dan seni rupa sejak kita memulai pendidikan. Kerajinan sendiri diminati oleh semua kalangan dan tidak dibatasi oleh usia dan jenis kelamin. Saat ini kerajinan sudah sangat berkembang dan mengakibatkan munculnya kerajinan moderen. Ada dua macam kerajinan yang kita kenal saat ini, kerajinan tradisional dan kerajinan moderen. Kerajinan tradisional yang terdapat di Indonesia adalah seperti kerajinan batik, anyaman bambu, anyaman rotan, dan lain sebagainya. Sedangkan kerajinan moderen adalah seperti scrapbook, clay, aksesoris, kotak hadiah, boneka flannel, dan lain sebagainya.

Kerajinan tangan moderen banyak diminati oleh sebagian masyarakat Indonesia. Hal tersebut menyebabkan tumbuhnya toko–toko penyedia bahan dan alat-alat kerajinan. Toko-toko tersebut tidak hanya menyediakan alat dan bahan kerajinan saja, tetapi juga menyediakan jasa kursus kerajinan. Kerajinan tangan moderen ini cukup menarik perhatian masyarakat Indonesia mulai dari anak kecil,

remaja, hingga dewasa. Banyak diantaranya yang menjadikan kerajinan tangan moderen ini sebagai *hobby* / kegemaran. Selain itu, kerajinan tangan ini juga dapat dijadikan sebagai bisnis usaha yang cukup potensial. Jasa kursus kerajinan moderen yang ada saat ini memiliki kapasitas peserta yang terbatas.

Dengan meningkatnya permintaan dan kebutuhan masyarakat dan penggemar kerajinan tangan saat ini maka dibutuhkan fasilitas atau sarana yang dapat memenuhi permintaan dan kebutuhan tersebut. Tempat kursus kerajinan tangan yang nyaman harus memiliki desain yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan pada ruangan kursus tersebut dan juga disesuaikan dengan jumlah orang yang beraktivitas di dalam ruangan tersebut. Selain itu untuk mengapresiasi hasil karya kerajinan yang dibuat oleh peserta kursus perlu disediakan sarana untuk memamerkan hasil karya tersebut, dan sarana tersebut dapat berupa ruang pameran.

Kebanyakan dari peserta kursus tidak tahu bagaimana mereka dapat menjual hasil karyanya, maka dari itu diperlukan sarana retail atau toko yang dapat menampung dan menjual hasil karya para peserta kursus. Kemudian alat dan bahan kerajinan yang lengkap pun harus disediakan untuk keperluan dan kebutuhan workshop. Selain untuk kebutuhan workshop, alat dan kebutuhan kerajinan pun dibutuhkan oleh masyarakat sekitar seperti anak sekolah, mahasiswa, dan lain sebagainya. Maka dari itu diperlukan sarana toko yang menyediakan dan menjual alat dan bahan kerajinan.

Barang atau bahan kerajinan umumnya berbentuk kecil dan halus, maka rancangan toko kerajinan perlu menyesuaikan dengan bentuk dan karakteristik dari barang yang dijual agar tidak merusak barang yang dijual, contohnya seperti wadah benang tidak boleh yang memiliki tekstur kasar karena dapat membuat serat benang tersangkut. Faktor kebersihan dan kerapihan dalam menata pun menjadi pertimbangan penting dalam merancang sebuah toko kerajinan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah membuat perancangan interior yang sesuai dengan konsep *Infinity* ?
- 2) Bagaimanakah menerapkan fungsi dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh sebuah Pusat Kerajinan Kriya ?
- 3) Bagaimana merancang interior sebuah pusat kerajinan kriya yang dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan informasi kepada usernya ?

### 1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Penulis mempunyai ide gagasan untuk merancang sebuah fasilitas pusat kerajinan moderen yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan penggemar kerajinan tangan tersebut.

Tema yang diusung penulis dalam merancang craft center ini adalah *Creative*. Dengan konsep perancangannya adalah *infinity* yang artinya adalah tidak terbatas. Tema dan konsep tersebut sangat berkaitan dengan kerajinan tangan. *User /* penggemar kerajinan tangan tidak dapat dibatasi dari segi umur ataupun jenis kelamin, kemudian ide, kreativitas, dan ekspresi karya juga tidak dapat dibatasi.

Dalam interior *infinity* merupakan sesuatu yang *fresh*, bentuk yang mengekspresikan kehidupan kontemporer saat ini, memberikan suasana dan inovasi baru pada sebuah ruang. Selain itu, *infinity* dalam aplikasi design interior dapat berupa kesan ruangan yang luas, bukaan yang besar, bentuk yang berlanjut atau *continue*, dan lain sebagainya. Suasana dan warna yang digunakan haruslah memberi energi positif kepada manusianya.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan pada rumusan masalah di atas, maka penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Merancang desain interior Pusat Kerajinan Kriya yang sesuai dengan konsep *Infinity*.
- 2) Menerapkan fungsi dan kebutuhan ruang yang sesuai dengan standar ruang dan manusianya.
- 3) Merancang interior pusat kerajinan kriya dengan pertimbangan hubungan ruang, kedekatan ruang yang baik, informasi ruang yang mudah dikenali, sirkulasi dan penataan yang sesuai agar dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi user.

## 1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan Craft Center ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada

### 1. Manfaat bagi Perancang

- Memberikan pengetahuan mengenai *craft* atau kerajinan tangan dan *treatment* yang diperlukan oleh sebuah *craft center*.
- Memberikan tambahan pengetahuan mengenai teknik dalam perancangan *Craft Center*.
- Memberikan tantangan dalam menciptakan perancangan desain interior *Craft Center* yang menampilkan ciri khas *Infinity*.

### 2. Manfaat bagi Masyarakat Luas

- Memiliki alternatif pusat kerajinan tangan yang memiliki fasilitas yang lengkap dan nyaman.
- Memiliki kesempatan untuk mengenal dan mempelajari *craft*.
- Dapat mencari tahu tentang *craft*, mempelajari *craft*, dapat membeli ataupun memamerkan *craft* dalam satu buah lokasi.

### 3. Manfaat bagi Pemilik Craft Center

- Pemilik memiliki alternatif desain *Craft Center* yang dapat menarik lebih banyak pengunjung untuk datang berkunjung.
- Pemilik dapat menjadikan *Craft Center* sebagai potensi usaha yang baik di lokasi ini dikarenakan masih jarang ditemukan pusat kerajinan di Bandung.

## 1.6 Batasan Perancangan

Perancangan craft center ini menghadirkan fasilitas kursus atau workshop, kemudian ruang pameran, ruang galeri, toko, dan perpustakaan.

Kegiatan workshop terbagi menjadi 4 klasifikasi kelas sesuai dengan jenis kerajinan tangannya. Klasifikasi tersebut adalah kelas *miniature clay*, *fabrics craft*, *paper craft*, *pottery*. Kemudian setiap kelas terbagi kembali berdasarkan usia peserta.

Peserta workshop dimulai dari remaja hingga dewasa. Dan workshop ini akan dibuka untuk umum pada akhir minggu dan hari libur. Sedangkan untuk anak-anak disediakan sebuah ruangan khusus *workshop* anak. Dimana sistem dari workshop ini adalah anak tersebut dapat memilih kerajinan apa yang ingin mereka buat, dan sebagian besar alat dan bahan telah disediakan di dalamnya. Dan untuk workshop khusus anak ini, anak perlu didampingi orangtua atau petugas yang berjaga agar menghindari hal yang tidak diinginkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam Bab I Pendahuluan, penulis memaparkan latar belakang perancangan, identifikasi masalah, ide/gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

Dalam Bab II pembahasan tentang pengertian kerajinan tangan, jenis kerajinan tangan di Indonesia, syarat kerajinan tangan, fungsi dan tujuan kerajinan tangan, kerajinan tangan moderen di Indonesia, fasilitas pusat kerajinan tangan, psikologi warna, dan efek warna pencahayaan buatan.

Dalam Bab III yaitu tentang deskripsi proyek, makna;fungsi;tujuan proyek, deskripsi site, tinjauan user, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, zoning-blocking, problem statement, keyword, study banding, ide dan gagasan perancangan, dan study image.

Dalam Bab IV yaitu tentang penerapan konsep pada perancangan craft center.

Dalam Bab V yaitu tentang simpulan dan saran craft center.