

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia *entertainment* dan *trend fashion* masa kini, Korea sedang menuai prestasi yang sangat gemilang. Artis dan model Korea semakin bertambah banyak dan mulai mendunia. Tidak heran di negara – negara lain mulai bermunculan artis – artis di negara lain yang mulai meniru atau mengaplikasikan gaya – gaya Korea.

Koreagraphy merupakan sebuah kelompok *dance* ternama di Korea yang semakin berkembang yang terdiri dari sekitar 30 anggota. *Koreagraphy* biasa tampil sebagai *backup dancer* para artis – artis Korea ternama seperti SNSD, f(x), Super Junior, Tae Yang, dan lainnya. Kelompok *dance* ini berlokasi di Korea Selatan dan memiliki *studio dance* pribadi. Artis – artis Korea Selatan sedang sangat populer saat ini. Tidak hanya remaja Korea saja yang mengagumi artis asal negara ginseng ini, bahkan remaja – remaja di Indonesia sangat mengagumi mereka.

Koreagraphy memiliki program khusus seperti KoMa Week (Korea Master Week) yang merupakan program untuk mendatangkan pelatih dari luar untuk mengajar dan berbagi ilmu, sehingga mereka dapat mengembangkan

kemampuan dan wawasan mereka. Program ini berlangsung selama satu minggu penuh.

Masyarakat Indonesia memiliki peluang yang cukup besar dalam dunia *entertainment*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya audisi kontes – kontes yang selalu tidak kekurangan peserta dan talenta para peserta yang sangat bagus. Namun, kekurangan dari negara Indonesia yaitu tidak memiliki tenaga pendidik yang tepat dalam bidang seni tari (*dance*) seperti artis Korea. Hal ini sangat disayangkan, karena dengan tenaga pendidik yang tepat maka kualitas artis Indonesia akan berkembang dan lebih dipandang oleh masyarakat Indonesia sendiri bahkan luar negeri.

Dengan adanya tenaga pendidik yang tepat, maka tidak akan terjadinya peniruan terhadap artis – artis luar negeri, seperti contohnya *girlband* Indonesia yang meniru grup SNSD. Hal ini tentunya tidak mendapat respon yang baik bagi para seniman muda ini dan menimbulkan rasa tidak suka karena dipandang sebagai plagiatisme. Dengan adanya polemik ini, dibutuhkan evolusioner dalam dunia *entertainment* di Indonesia, terutama tempat dan tenaga pendidik yang mewadahi masyarakat Indonesia yang berminat untuk belajar dan berkreasi di bidang seni tari atau *dance*.

Nama *Koreagraphy* digunakan dalam perancangan ini karena *Koreagraphy* telah memiliki *branding image* yang cukup baik di Korea, serta telah memiliki pengalaman dan penggemar yang banyak. Dengan digunakannya *branding image* ini, diharapkan dapat menambah animo dan kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan *Koreagraphy Dance Class & Community Centre*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dance di Indonesia kurang berkualitas karena banyaknya yang meniru artis – artis Korea. Selain itu karena fasilitas yang ada kurang memadai. Masyarakat Indonesia akan lebih berkembang dan terasah bakatnya jika diperhatikan dan mendapatkan tenaga pendidik yang menunjang. Hal ini dapat

dilihat dari banyaknya *dancer* dan *girlband* atau *boyband* yang bermunculan, namun memiliki citra yang kurang baik karena mereka cenderung meniru artis Korea.

Maka akan dibuat *Koreagraphy Dance Class & Community Centre* yang dilengkapi dengan pelatih dari Korea, ruangan kelas, area kompetisi, dan area *dormitory* untuk pelatih atau *dancer* dari luar negeri, sehingga masyarakat Indonesia pecinta *dance* Korea memiliki fasilitas yang memadai. Selain itu akan diadakan nya program KoMa Week di setiap tahun ajarannya. Dengan harapan dapat melahirkan *dancer – dancer* berbakat dan menghilangkan *image* buruk *girlband* atau *boyband* Indonesia di masyarakat.

Koreagraphy Dance Class & Community Centre ini dibuat dengan target *user* remaja dan dewasa dengan usia dari 8 – 35 tahun. Selain itu juga tempat pembelajaran ini mencakup *user* dari semua kalangan. Sehingga siapapun yang ingin belajar dan berpotensi dapat belajar dan berlatih di tempat ini.

1.3 Ide Perancangan *Koreagraphy Dance Class & Community Centre*

Perancang akan membuat proyek “*Koreagraphy Dance Class & Community Centre*” dengan *user* dari kalangan atas dan sebagai tempat yang memfasilitasi kebutuhan belajar, berkumpul, berlatih, dan bertanding para *dancer*. *Dance class & community centre* merupakan tempat yang memberikan pengetahuan lebih mendalam mengenai *dance*. Berdasarkan pengamatan penulis, dalam sebuah *dance* mengandung dua hal yaitu gerakan dan tempo. Di dalam *dance* gerakan merupakan daya tarik utama, sedangkan tempo merupakan bagian di dalamnya yang memberikan efek emosional dari setiap *dance*. Oleh karena itu, perancangan ini bertemakan *Speed and Movement* dengan konsep *Making it Move*. Tema dan konsep ini akan menjadi dasar perancangan *Koreagraphy Dance Class & Community Centre*. Ruang-ruang akan dibuat memiliki kesan bergerak dengan desain asimetris dan dikombinasikan dengan suasana yang natural. Desain asimetris dipilih untuk memunculkan kesan modern, karena *dance* yang diajarkan di tempat ini

adalah *modern dance* dan memberikan kesan eksklusif pada perancangan. Suasana natural juga ditampilkan dalam perancangan ini, karena warna atau suasana natural secara psikologis dapat membantu para *dancer* untuk merefreshkan otak setelah lelah berlatih.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut ini akan diidentifikasi masalah yang muncul dari fenomena atau cuplikan data di lapangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana menerapkan tema “*Speed and Movement*” dan konsep “*Making it Move*” pada interior *dance class* dan *community centre*?
2. Bagaimana merancang *interior* yang membuat *user* merasa nyaman dan bersemangat?
3. Bagaimana merancang pola sirkulasi sesuai dengan fungsi dan kebutuhan?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok – pokok persoalan yang telah dikemukakan dan dirumuskan di atas, berikut ini akan dipaparkan garis – garis besar hasil yang ingin dicapai setelah dipecahkan dan dijawab, yaitu sebagai berikut :

1. Merancang desain yang menarik dan memberikan efek bergerak dengan berbagai kecepatan.
2. Membuat *interior* yang nyaman dengan pilihan warna yang memacu semangat manusia.
3. Membuat pola sirkulasi yang membantu *user* mencapai ruang yang dituju dengan mudah.

1.6 Manfaat Penulisan Perancangan

Dengan adanya perancangan “*Koreagraphy Dance Class & Community Centre*” ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang banyak bagi masyarakat sekitar. Manfaat- manfaat tersebut antara lain adalah masyarakat Indonesia pecinta *dance* dan Korea memiliki fasilitas bermain, berkumpul dan sarana untuk memperlihatkan aksinya kepada orang lain. Selain itu juga, diharapkan masyarakat atau generasi muda menjadi lebih berkembang dan bakatnya dalam bidang *dance* lebih terasah.

1.7 Ruang lingkup Perancangan

Batasan perancangan yang ada dalam merancang proyek ini adalah :

- a. Area kelas
- b. Area *dormitory*
- c. Area kompetisi

1.8 Sistematika Penulisan

- Bab I yaitu bab pendahuluan dipaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan perancangan, dan sistematika penulisan.
- Bab II yaitu tinjauan pustaka mengenai profil *Koreagraphy*, standar ergonomi, dan literatur lainnya.
- Bab III yaitu deskripsi objek studi yang mencakup deskripsi proyek, site, analisa fungsi dan site, identifikasi user, flow activity, kebutuhan ruang, *zoning blocking*, implementasi konsep dan tema, dll.
- Bab IV yaitu berisikan aplikasi konsep dan desain pada perancangan *Koreagraphy Dance Class and Community Centre*, dipaparkan gambar kerja.

- **BAB IV Kesimpulan dan Saran**

Berisikan tentang mengenai kesimpulan bagi perancangan yang telah dibuat serta saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak yang akan melakukan perancangan dengan topik serupa. Penerapan tema konsep ke dalam desain ruangan.