

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa-masa yang menyenangkan, dimana untuk menghabiskan waktu, hal yang perlu dilakukan hanyalah bersenang-senang dan bermain. Masa kanak-kanak biasanya banyak dinikmati dan merupakan masa yang indah untuk dikenang. Cara bermain dan pergaulan anak-anak pun cenderung berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dewasa ini, di kota-kota besar terjadi fenomena pendewasaan dini, yakni anak-anak yang bertumbuh dan berpikir lebih dewasa dari umur sebenarnya. Banyak anak kecil yang ingin cepat beranjak dewasa. Seperti anak SD yang ingin cepat merasakan duduk di bangku SMP, anak yang sedang duduk di bangku SMP ingin cepat merasakan bangku SMA, dan anak yang sedang duduk di bangku SMA ingin cepat merasakan bangku perguruan tinggi. Begitu seterusnya. Tak jarang dijumpai anak SD yang sedang berjalan bersama teman-temannya di Mall dengan membawa *gadget* canggih tanpa didampingi oleh orangtua mereka. Begitu pula sering juga dijumpai gerombolan anak SMP yang sedang bersama di Mall untuk menonton film di bioskop bersama dengan teman-temannya. Mereka pun dapat memesan makanan kesukaan mereka pada *Café-Café* favorit mereka tanpa perlu merasa kesulitan. Fenomena pendewasaan dini ini disebabkan karena faktor lingkungan dan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan ikut mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat.

Sebaliknya, banyak juga terjadi fenomena orang-orang dewasa yang ingin kembali ke masa kecil mereka, menikmati kehidupan masa kecil mereka dengan tidak perlu berpikir mengenai hari esok. Fenomena ini banyak terjadi dikarenakan tekanan hidup yang mereka rasakan di jaman ini. Banyak hal yang harus mereka pikirkan dan cenderung menekan kehidupan mereka, seperti lingkungan pekerjaan

mereka, kehidupan sosial mereka, keluarga dan rumah tangga mereka, dan juga gaya hidup yang semakin kesini semakin mahal dan tingginya biaya hidup yang seringkali menekan kehidupan mereka. Mereka menjadi seringkali mengkhawatirkan mengenai masa depan mereka. Tekanan yang banyak ini seringkali membuat mereka stress, depresi dan banyak dari mereka yang berpikir dan berkeinginan untuk kembali menjadi anak kecil yang tidak perlu memikirkan hal-hal yang demikian.

Di sisi lain, jaman sekarang banyak orang yang dalam menjalani kehidupan sehari-harinya menjadi terlalu bergantung kepada *gadget* atau alat elektronik yang memang perkembangannya menjadi begitu pesat akhir-akhir ini. Banyak perusahaan-perusahaan elektronik khususnya *gadget* yang berlomba-lomba merebut hati pembelinya. Seiring berkembangnya gadget ini, berkembang pula aplikasi yang dapat diunduh dan dipasang pada alat elektronik tersebut, mulai dari aplikasi yang dapat mempermudah kehidupan manusia sehari-hari, aplikasi *messenger* atau *chatting* untuk membuat mereka dapat terhubung dengan orang lain walaupun terpisah dengan jarak yang jauh, maupun juga aplikasi *games* yang merupakan salah satu fitur terfavorit yang biasa paling sering dicari orang dalam sebuah *gadget*. Tak hanya orang dewasa, anak-anak pun sudah pandai memainkan fitur *games* ini bahkan terkadang menjadi lebih lihai dibanding orang tua mereka. Perkembangan gadget ini membuat orang semakin ketergantungan dan dapat diam duduk lama menatap layar elektronik tersebut. Hal ini dipandang kurang baik karena untuk mendukung perkembangan anak khususnya, mereka seharusnya banyak melakukan aktivitas-aktivitas aktif yang membuat mereka banyak bergerak dan bukan hanya diam berpaku pada layar kecil tersebut.

Beberapa dekade yang lalu, saat perkembangan teknologi belum seperti jaman sekarang, anak-anak dan orang tua sering memainkan mainan-mainan klasik, seperti *board game* atau permainan klasik yang menggunakan papan permainan sebagai salah satu aspek pentingnya. Permainan klasik ini banyak berkembang baik di dalam negeri maupun di mancanegara, karenanya *board game* ini terdapat dalam berbagai macam bentuk dengan masing-masing aturannya yang tentu berbeda satu dengan yang lain. Macam-macam *board game* yang pernah terkenal di jamanjannya antara lain catur, monopoli, scrabble, chutes and ladders atau di Indonesia biasa

disebut ular tangga, othello, Mancala atau congklak, connect 4 dan uno. Berbagai macam jenis permainan ini mengharuskan pemainnya untuk menggerakkan anggota tubuh mereka walaupun dengan gerakan sekecil apapun, misalnya hanya dengan melempar dadu atau menggerakkan pion milik mereka ke kotak selanjutnya. Selain gerakan-gerakan kecil yang turut membantu perkembangan anak, aturan permainan atau rules yang harus dituruti dalam permainan tersebut setidaknya menuntut anak atau pemainnya untuk menggunakan kemampuan berpikir mereka baik logika maupun pengaturan strategi agar mereka dapat memenangkan permainan tersebut.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut maka tercetuslah sebuah ide untuk membuat sebuah *Café* yang dapat memfasilitasi, baik anak maupun orang dewasa untuk datang ke *Café* ini dan merasakan suasana yang berbeda dan menyenangkan. Di dalam *Café* ini akan terdapat dua buah area, yaitu area untuk orang dewasa dan juga area kafe untuk area anak yang terpisah dengan suasana yang dibuat berbeda. Fasilitas lain yang dapat dinikmati oleh pengunjung, sembari menikmati santapan atau makanan kesukaan mereka, mereka juga dapat memainkan berbagai macam permainan *board game* yang disediakan untuk mengisi waktu luang mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa hal, sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat perancangan interior dan fasilitas sebuah *Café* yang menyenangkan dan sesuai dengan imajinasi anak terhadap kehidupan orang dewasa?
2. Bagaimana membuat perancangan interior dan fasilitas sebuah *Café* yang menyenangkan dan dapat sesuai dengan imajinasi orang dewasa terhadap kehidupan anak-anak?
3. Bagaimana menerapkan konsep 'Explore and Experience' terhadap *Café* tersebut?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Membuat perancangan interior dan fasilitas *board game* dari sebuah Café yang menyenangkan dengan menerapkan gaya neo-klasik dan dapat menyesuaikan dengan imajinasi anak terhadap kehidupan orang dewasa.
2. Membuat perancangan interior dan fasilitas *board game* dari sebuah Café yang menyenangkan dengan mengadopsi suasana dari tempat bermain anak dan dapat menyesuaikan dengan imajinasi orang dewasa terhadap kehidupan anak-anak.
3. Menerapkan konsep 'Explore and Experience' dalam *layout* bangunan, penataan interior dan elemen-elemen desain.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang : mengetahui cara menerapkan dua jenis gaya dalam satu tempat yang sama, dan bagaimana memfasilitasi dua jenis *user* yang berbeda dalam satu tempat dan menyesuaikan dengan konsep yang diambil.
2. Bagi pembaca : mengetahui hasil pengaplikasian dua gaya yg berbeda dalam suatu tempat yang sama dan cara memfasilitasi dua jenis tipe *user* yang berbeda.

1.5 Ide Perancangan

Pada Café ini akan dirancang sebuah tempat rekreasi yang dapat menampung dan memfasilitasi dua rentang usia yang berbeda, yaitu anak-anak dan dewasa, dengan memperhatikan fenomena dimana banyak anak-anak yang sudah berpikir jauh mengenai kehidupan mereka sebagai orang dewasa dan juga fenomena yakni banyak orang dewasa yang menginginkan atau merindukan untuk kembali menjadi anak kecil. Penataan interior Café ini akan dibagi menjadi dua area yang berbeda, yakni area untuk anak-anak dan area untuk orang dewasa. Pada area kafe orang dewasa, pengunjung dewasa akan merasakan kembali seperti anak-anak, mereka dapat kembali berimajinasi dan memperoleh suatu suasana Café yang berbeda, serta

dapat menghilangkan rasa jenuh dan mengistirahatkan sejenak pikiran mereka. Terdapat juga area untuk anak-anak yakni dimana melalui penataan interior dan suasananya anak-anak akan dibawa untuk merasakan kehidupan orang dewasa dengan berbagai macam profesi yang dapat mereka jalani di masa depan dan dapat merasakan dunia dengan skala yang sesuai dengan kehidupan mereka. Pada kedua area kafe ini, disediakan juga fasilitas yang dapat digunakan oleh kedua tipe pengunjung, yakni permainan klasik berupa *board game* yang diharapkan dapat dimainkan oleh pengunjung dan dapat menunjang perkembangan pengunjung anak, maupun membuat pengunjung dewasa dapat mengingat kembali masa kecil mereka. Terdapat juga berbagai fasilitas penunjang yang ada di dalam Café ini, yakni perpustakaan atau tempat membaca buku, area kreativitas dimana pengunjung dapat membuat sendiri karya sesuai keinginan mereka, area studio foto dimana pengunjung dapat meminjam kostum dan berfoto sesuai keinginan mereka dan juga sebuah *mini-theatre* yang dapat digunakan untuk panggung pementasan maupun untuk menonton film.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

1. *Café* area anak-anak

Area ini disediakan khusus untuk anak-anak yang ingin duduk-duduk mengobrol dengan teman mereka sambil dapat menikmati makanan dan minuman kesukaan mereka. Pada area ini disediakan juga *board game* untuk pengunjung dapat memainkan permainan tersebut.

2. *Café* area orang dewasa

Area ini disediakan untuk orang dewasa yang ingin menikmati waktu mereka untuk mengobrol bersama rekan-rekannya sembari dapat memesan makanan dan minuman. Pada area ini disediakan juga *board game* yang dapat dimainkan oleh pengunjung.

3. Perpustakaan

Area perpustakaan ini dirancang untuk anak-anak dan orang dewasa yang ingin menambah ilmu pengetahuan mereka ataupun sekedar rekreasi dengan membaca buku.

4. Studio Foto

Area ini disediakan untuk pengunjung dapat berfoto bersama dengan menggunakan kostum yang sudah disediakan dan dapat dipinjam. Area *display* dari kostum dan aksesoris dibuat menyerupai *walk-in-closet* sehingga baik pengunjung dewasa maupun anak dapat dengan nyaman dan leluasa memilih yang ingin mereka pakai.

5. Area Kreativitas (*Craft*)

Terdapat juga sebuah area yang dapat diakses oleh kedua tipe pengunjung untuk mereka dapat bersama-sama membuat sesuatu barang kerajinan tangan sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing untuk kemudian dapat dibawa pulang.

6. *Mini-theatre*

Disediakan juga sebuah *mini-theatre*, yakni sebuah teater untuk mereka yang ingin menonton film kartun atau tokoh favorit mereka sewaktu mereka masih kanak-kanak.

7. Dapur

Area dapur ini terbagi menjadi dua buah area, yakni dapur kotor dan area *pantry*.

8. Gudang

Terdapat dua buah gudang, yakni gudang untuk penyimpanan bahan makanan dan juga gudang untuk tempat penyimpanan alat-alat kebersihan.

9. Ruang istirahat pegawai

Ruangan ini merupakan fasilitas pegawai untuk beristirahat dari pekerjaan mereka.

10. Toilet

Terdapat tiga jenis toilet, yakni toilet untuk pengunjung anak-anak, untuk pengunjung orang dewasa dan juga untuk *staff* dan karyawan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN : membahas mengenai latar belakang dibuatnya Café ini, yaitu untuk memfasilitasi kedua fase usia manusia dengan suasana yang berkebalikan satu dengan yang lain dan memfasilitasi pengunjung dengan *board game*.

BAB II STUDI LITERATUR : membahas mengenai definisi kafe, psikologis anak dan penggunaan *gadget*, standar ergonomi, proporsi tubuh tempat duduk dan fasilitas penunjang, ukuran dan standar fasilitas untuk manusia dewasa dan untuk usia anak.

BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI : menganalisa lingkungan di sekitar bangunan, menganalisa bangunan tersebut, target *user*, kebutuhan ruang yang akan diterapkan pada bangunan dan juga ide atau konsep yang akan diterapkan di dalam bangunan tersebut.

BAB IV HASIL PERANCANGAN : menjabarkan hasil desain yang diterapkan pada bangunan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan *user*, pembagian area dan *layout* bangunan, juga penerapan konsep yang diaplikasikan pada bangunan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN : menjelaskan simpulan dari proyek yang telah dirancang beserta saran untuk pengembangan.