



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apa yang dimaksud dengan desain? Desain dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengggagas dan mengembangkan suatu rencana untuk sebuah produk, struktur, sistem atau komponen. Dalam pengertian yang paling luas, desain dapat diterapkan pada berbagai bidang seperti fashion, arsitektur dan tehnik. Lebih tepatnya, kita dapat membuat desain untuk setiap kegiatan manusia yang mencakup usaha kreatif.

Melalui Desain, manusia berupaya untuk membuat peralatan, perlengkapan dan instrumen pendukung sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan bernalar guna menciptakan kehidupan yang lebih nyaman. Desain terdiri dari atas empat hal pokok, yaitu: bahan, fungsi, serta nilai ekonomis, dan estetika.

Suatu desain yang memenuhi keempat hal pokok, yaitu: bahan, fungsi, serta nilai ekonomis, dan estetika. Suatu desain yang memenuhi keempat hal pokok tersebut menentukan kualitas suatu produk dan daya saing dengan produk serupa di pasar. Desain biasanya memerlukan seorang desainer untuk mempertimbangkan aspek-aspek estetika, fungsional dan aspek-aspek lainnya dari suatu objek atau suatu

proses, yang biasanya memerlukan riset, pemikiran, pembuatan model, penyesuaian interaktif dan perancangan ulang.

Dari latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan bahwa desain memiliki banyak aspek penting yang harus dipenuhi, dengan adanya pusat belajar desain (*Design Experience Center*) yang menawarkan cara belajar tentang desain khususnya desain interior secara mudah dimengerti, dapat memberikan edukasi tentang desain secara sederhana dan menarik untuk di simak dan dipahami.

1.2 Identifikasi Masalah

Tingginya minat dan bakat yang terpendam yang dimiliki oleh beberapa anak muda di Indonesia akan desain, khususnya desain interior kurang terekspose, karena minimnya fasilitas desain yang ada di Indonesia saat ini. Dengan adanya masalah tersebut, maka sangat penting membuat sebuah sarana belajar desain khususnya untuk anak muda yang memiliki bakat seni terpendam agar dapat mengembangkan kemampuannya mendesain dengan beberapa cara belajar yang sederhana, menarik dan sangat mudah dimengerti.

Dengan adanya sarana tersebut, maka diyakini dapat menambah minat para anak muda Indonesia yang memiliki bakat kreatif untuk menambah wawasannya tentang cara mendesain dan perkembangan desain dari masa ke masa tanpa perlu kesulitan mencari informasi dari luar.

Dari identifikasi masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa, para anak muda khususnya di Indonesia perlu memiliki fasilitas belajar desain dengan konsep atau cara belajar yang lebih menarik dan mudah dimengerti, sehingga dapat memacu berkembangnya kreativitas anak muda khususnya di dalam negeri.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah ini seperti:

1. Apa yang sebaiknya menjadi pondasi belajar di setiap ruang dan fasilitas *Interior Design Experience Center*?
2. Desain ruang yang seperti apa yang dapat menimbulkan ketertarikan *user* agar dapat berpartisipasi dalam belajar serta menggunakan fasilitas yang disediakan?

3. Fasilitas pendukung apa yang dibutuhkan bagi anak muda kreatif agar dapat belajar tentang desain secara menarik dan mudah dimengerti?

1.4 Tujuan Prancangan

Adapun tujuan perancangan IDEC (*Indonesia Design Experience Center*) adalah untuk:

1. Menyediakan ruangan serta fasilitas pendukung bagi para anak muda kreatif agar dapat belajar dan mencari informasi tentang dasar-dasar mendesain, khususnya desain interior dengan mudah serta menarik untuk dikunjungi.
2. Menyediakan fasilitas dengan desain yang sangat menarik untuk dikunjungi serta membantu pengguna dalam belajar tentang dasar-dasar desain itu sendiri maupun mencari informasi tentang perkembangan desain, sehingga para anak muda kreatif dapat memperluas ide-ide kreatifnya.
3. Sebagai lahan pencarian ide-ide kreatif serta informasi terbaru tentang desain, seperti desain ruang, dasar mendesain, serta pengalaman menarik bagi anak muda kreatif yang berkunjung.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan IDEC (*Indonesia Design Experience Center*) memiliki manfaat sebagai berikut:

Memberikan tempat serta fasilitas yang lengkap dan mudah diakses oleh semua kalangan, khususnya anak muda kreatif untuk mengembangkan bakat, serta pengetahuannya tentang desain, sehingga dapat memperluas pengetahuan serta referensi tentang desain. Selain itu, anak muda kreatif juga dapat merasakan hasil ide-ide kreatifnya secara langsung melalui fasilitas yang disediakan, dengan begitu maka anak muda kreatif dapat lebih mengolah idenya dengan lebih baik dan mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun susunan sistematika dalam perencanaan, perancangan IDLC (*Indonesia Design Learning Center*) adalah :

Tahap I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistematika penulisan.

Tahap II TEORI TENTANG *DESIGN CENTER*

Berisikan mengenai studi-studi literatur yang menjelaskan hal-hal apa saja yang patut diperhatikan dalam perancangan dan pendesainan sebuah *design center* secara teoritis dan lebih terperinci, dan mengenai fungsi-fungsi ruang yang akan dijadikan fokus dari proyek tersebut dan dikaitkan dalam pembahasan bidang desain interior.

Tahap III DESKRIPSI IDEC

Mendeskripsikan mengenai informasi-informasi yang didapatkan di lapangan, mencakup analisis *site*, menganalisa fungsi ruang yang dibutuhkan, mengidentifikasi user beserta aktivitasnya, *flow activity*, *zoning* serta *blocking* dan hal-hal tersebut dikaitkan pada konsep yang akan diterapkan dalam perancangan *Design Center* tersebut

Tahap IV APLIKASI KONSEP WAVE DALAM PERANCANGAN IDLC

Berisikan tentang analisa data perencanaan, perancangan dan pendesainan *Design Center* yang menceritakan bahwa desain dalam prosesnya tidak selalu beraturan, bebas namun memiliki kesatuan dengan setiap aspek dasar desain.

Tahap V SIMPULAN

Memberikan rangkuman atas hasil analisa data, serta pembahasan secara garis besar mengenai konsep perancangan yang diterapkan dan keputusan-keputusan desain yang menjadi solusi desain dari setiap *problem statement* yang muncul