



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN

Kota Bandung dikenal dengan tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga kegiatan yang menggunakan kreativitas semakin digemari dan diolah oleh masyarakat Kota Bandung. Salah satu contoh kegiatan tersebut adalah *crafting*. *Crafting* merupakan kegiatan yang memicu kreativitas untuk terus berkembang dan diasah.

Kegiatan *crafting* di Kota Bandung terus bertambah, dari jenis *crafting* tradisional hingga kontemporer. Dimulai dari pembangunan fasilitas *crafting* dalam pusat perbelanjaan maupun rumah tinggal yang dialihfungsikan menjadi toko *retail*. Selain itu, terdapat beberapa komunitas kerajinan tangan yang terus bertambah hingga terselenggara pameran *crafting* yang menjual produk-produk hasil kerajinan tangan komunitas atau *brand* tertentu.

Dalam perancangan *Craft Center* ini, proses pembuatan kerajinan tangan dikhususkan dalam kategori kerajinan tangan Jepang dan Sunda yang meliputi kerajinan tangan kayu, bambu, tanah liat, gerabah, dan *fiber craft* yang terdiri atas proses pembuatan kain Batik dan Origami. Tingkat kesulitan

yang dipilih adalah untuk pemula hingga menengah, dimana target pasar adalah orang awam yang belum memiliki pengetahuan yang dalam mengenai *craft* dan proses pembuatannya. Selain sebagai wadah bagi komunitas pecinta kerajinan tangan, *Craft Center* ini juga dirancang sebagai tempat edukasi mengenai *craft*, khususnya *Japanese and Sundanese crafts*.

Kerajinan tangan khas Jepang diambil sebagai produk kerajinan yang banyak digemari oleh masyarakat Kota Bandung. Kerajinan tangan Jepang berupa hiasan meja, *accessories*, dekorasi, hingga pakaian hasil rajut terus berkembang dengan berbagai model. Sementara itu, kerajinan tangan Sunda diambil sebagai aspek budaya yang ada dalam Kota Bandung yang perlu terus dilestarikan.

Berdasarkan aspek-aspek di atas, maka perancang ingin merancang sebuah fasilitas yang dapat memwadahi seluruh kebutuhan kegiatan *crafting*, terutama dari segi edukasi yang berfungsi untuk mengenalkan lebih jauh tentang *crafting* kepada masyarakat, khususnya Kota Bandung. Dalam makalah ini akan dibahas mengenai *Japanese and Sundanese Craft Centre* sebagai tempat edukasi kerajinan tangan budaya. Dalam pembahasannya, perancang akan mengemukakan beberapa hal seperti apa yang menarik dan dapat diasah dari kegiatan *crafting*, jenis-jenis *Japanese and Sundanese Crafts* dan beberapa hal lainnya.

## 1.2 IDE DAN GAGASAN PERANCANGAN

Perancang akan membuat sebuah *Japanese and Sundanese Craft Center* sebagai wadah untuk memfasilitasi para pecinta kerajinan tangan, baik masyarakat awam maupun komunitas-komunitas kerajinan tangan di Kota Bandung. *Japanese and Sundanese Craft Center* dirancang dengan beberapa fasilitas seperti tempat kursus (*workshop*) bagi masyarakat untuk mendapatkan edukasi, melakukan eksplorasi dan eksperimen berbagai jenis kerajinan tangan sesuai material yang disediakan, dimulai dari kelas pemula hingga menengah. Selain itu, ada pula *Craft Market* yang menjual berbagai macam alat dan bahan berbagai jenis *crafting*. *Food Market* yang merupakan area *hang-out* dan *meeting point* yang menyediakan berbagai makanan khas Bandung dan

Jepang, sebagai tempat berkumpul dan berdiskusi antarindividu atau komunitas pecinta kerajinan tangan. *Japanese and Sundanese Craft Center* ini dilengkapi dengan *Craft Garden and Gallery*, yaitu fasilitas edukasi bagi para pecinta kerajinan tangan dan masyarakat awam untuk mendapatkan pengetahuan lebih mengenai asal mula *craft*, jenis-jenis *craft*, cara pengolahan bahan, dan *display* karya-karya peserta kursus.

Perancang memilih bangunan strategis yang terletak di Jalan RE Martadinata yaitu *90Gourmet* sebagai tempat *Japanese and Sundanese Craft Center* karena tidak jauh dari pusat perbelanjaan, dekat dengan sekolah dan tempat kuliner yang banyak dikunjungi dan dijadikan tempat berkumpul masyarakat Kota Bandung khususnya para komunitas pecinta kerajinan tangan. Bentuk *site* yang linear sesuai dengan kebutuhan ruang kelas yang memiliki pembagian area privat dan publik serta membutuhkan ruang yang menjadi *vocal point Japanese and Sundanese Craft Center*. Ketinggian lantai yang beragam juga mendukung pengolahan area yang ingin diekspos. Jumlah bukaan yang banyak mendukung kegiatan *crafting* yang membutuhkan banyak pencahayaan untuk hal-hal detail. Plafon yang tinggi memungkinkan *workshop* untuk beberapa material yang membutuhkan sirkulasi panas yang baik. Selain itu, pada *Craft Garden*, pencahayaan dibutuhkan agar pengunjung dapat melihat dengan jelas karya-karya yang dipamerkan serta proses-proses pengolahan dalam *crafting*.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan tema “*Collaboration of Japanese and Sundanese*” dengan konsep “*The Adventure of Cultural Craftivity*” pada perancangan interior *Japanese and Sundanese Craft Center*?
2. Bagaimana merancang program ruang yang sesuai dengan konsep, flow yang efektif dan menyenangkan bagi *user Japanese and Sundanese Craft Center*?

#### 1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Dalam menyusun makalah ini, perancang bertujuan:

1. Merancang interior suatu pusat kerajinan tangan dengan menggunakan tema “*Collaboration of Japanese and Sundanese*” dengan konsep “*The Adventure of Cultural Craftivity*”.
2. Merancang tempat edukasi *craft* dan wadah bagi para pecinta kerajinan tangan yang bersifat menarik dan menyenangkan bagi *user Japanese and Sundanese Craft Center*.

#### 1.5 MANFAAT PERANCANGAN

Perancangan *Japanese and Sundanese Craft Center* ini bermanfaat sebagai titik perkembangan aplikasi perpaduan dua budaya dalam satu fasilitas kerajinan tangan yang lengkap, khususnya di Kota Bandung.

#### 1.6 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Ruang lingkup perancangan adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan untuk peserta dapat melakukan eksplorasi dan eksperimen mengenai berbagai jenis *crafting*.
2. Kebutuhan *Craft Garden and Gallery* sebagai tempat edukasi kreatif mengenai bahan baku, proses *crafting* hingga menjadi produk siap jual.
3. Kebutuhan tambahan untuk *hang-out* dan *meeting point* sebagai tempat berkumpul dan berdiskusi para pecinta kerajinan tangan, baik masyarakat umum maupun komunitas-komunitas kerajinan tangan Kota Bandung.

#### 1.7 SISTEMATIKA PENYAJIAN

##### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang pemilihan perancangan *Japanese and Sundanese Craft Center*, ide gagasan perancangan, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup, dan sistematika penyajian.

## **BAB II LANDASAN PERANCANGAN *CRAFT CENTER***

Pada bab ini akan dibahas mengenai landasan perancangan interior *Craft Center* yang meliputi jenis-jenis *craft* Jepang dan Sunda, karakteristik bentuk, warna, material, fungsi dan *ambiance* pada ruang serta berbagai sumber yang berpengaruh pada perancangan seperti studi banding tempat-tempat *craft* yang ada.

## **BAB III *JAPANESE AND SUNDANESE CRAFT CENTER SITE***

Bab ini membahas mengenai analisa *site and building*, analisa fungsi, *programming*, dan studi image. Perancangan *Japanese and Sundanese Craft Center* yang meliputi detail ruang, fungsi, *user* dan penerapan konsep *The Adventure of Craftivity* pada *Japanese and Sundanese Craft Center*.

## **BAB IV PERANCANGAN INTERIOR *JAPANESE AND SUNDANESE CRAFT CENTER***

Bab ini membahas mengenai perancangan ruang dalam *Japanese and Sundanese Craft Center* serta detail-detail interior dan furniturnya.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan keseluruhan perancangan dan saran.