



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dunia yang semakin maju pada saat-saat ini mengakibatkan beberapa orang memiliki sikap ekstrim dalam memeluk pandangan tertentu. Pandangan tersebut mengakibatkan sulitnya merubah kebiasaan atau pandangan terhadap sesuatu yang lain, yang dianggap tidak perlu dianut secara ekstrim. Sikap yang seperti ini dinamakan dengan

fanatisme. J.P.Chaplin (2009) mengatakan bahwa sikap fanatisme itu merupakan sikap yang penuh semangat secara berlebihan terhadap suatu pandangan atau sebab lainnya yang bersifat tidak rasional. Pikiran fanatik orang biasanya bermula dari perasaan bahwa orang tidak menyukai dirinya bahkan mengancam eksistensinya yang pada akhirnya timbul perasaan frustrasi.

Sikap fanatisme tersebut perlu perhatian yang khusus salah satu caranya ialah menampung orang-orang yang memiliki kegemaran dan hobi yang serupa atau bahkan memiliki faham yang sama untuk saling bertukar pendapat dan membantu mereka untuk bersosialisai. Khususnya Orang yang mengidolakan sesuatu, salah satunya kegemaran manusia akan karakter kartun Hello Kitty.

Banyaknya penggemar Hello Kitty dapat dilihat dari banyaknya pedagang online maupun retail yang khusus memperjualbelikan produk Hello Kitty yang berasal dari Jepang ini. Pembeli dan peminatnya pun tergolong sangat banyak, bahkan di Indonesia sendiri sudah berdiri Komunitas Hello Kitty Indonesia (KHKI) dengan pendirinya seorang pria bernama Richard Susilo. Beberapa retail dan online shop Hello Kitty terletak di kota besar seperti Bandung dan Jakarta. Tempat khusus untuk menampung para penggemar Hello Kitty dengan fasilitas tempat berkumpul, café, dan hall yang digabung menjadi satu belum ada di Bandung, Jakarta maupun di kota-kota besar di Indonesia, maka dari itu akan dibangun Hello Kitty House dengan konsep “EXPLORING HELLO KITTY JOURNEY” yang berfungsi sebagai tempat berkumpulnya para

penggemar Hello Kitty di seluruh Indonesia dan juga dapat menikmati semua fasilitas yang disediakan.



Gambar 1.1 : Komunitas Hello Kitty Indonesia
Sumber : dokumentasi pribadi, 2015



Gambar 1.2 Kegiatan Komunitas Hello Kitty Indonesia
Sumber : dokumentasi pribadi, 2015

Pembangunan Hello Kitty House saat ini memiliki prospek yang cukup baik bila dibangun di Jakarta Barat. Hal tersebut dikarenakan banyaknya penggemar yang memerlukan wadah untuk berkumpul bagi komunitas Hello Kitty Indonesia sudah beberapa kali mengadakan acara yang seringkali dilakukan di mal-mal. Adapun alasan penempatan proyek

tersebut di Jakarta Barat karena dekat dengan jalan bebas hambatan (tol) dan bandara sehingga anggota dan penggemar yang berasal dari luar kota dapat dengan mudah menemukan letak gedung ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan pada beberapa narasumber yang tertarik dengan karakter Hello Kitty, maka diperoleh beberapa masalah seperti berikut :

1. Tidak adanya fasilitas yang dapat mewadahi aktivitas para penggemar karakter Hello Kitty.
2. Tidak memiliki wadah untuk mengakomodasi segala kegiatan yang dilakukan KHKI.

1.3 Gagasan Perancangan

Di dalam Hello Kitty House ini akan disediakan beberapa fasilitas utama untuk mendukung tiap kegiatan yang diadakan, seperti :

1. **Entrance**, memaparkan mascot kepada seluruh pengunjung melalui photo booth.
2. **Shop**, tempat utama di gedung ini yang menjual berbagai macam produk keluaran Sanrio.
3. **Café**, tempat berkumpulnya para pengunjung.
4. **Cooking class**, tempat diadakannya kelas memasak untuk menunjang fasilitas.

Hall, tempat diadakannya pesta dengan pengunjung dalam jumlah besar.

1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan perancangan desain interior di Hello kitty House ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Merancang Hello Kitty House yang dapat mewadahi berbagai aktivitas.
2. Merancang desain interior Hello Kitty House yang informative bagi para pengunjungnya.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Hello Kitty House yang dapat mewadahi berbagai aktivitas dengan menerapkan konsep “EXPLORING HELLO KITTY JOURNEY”.
2. Bagaimana merancang desain interior Hello Kitty house dengan konsep “EXPLORING HELLO KITTY JOURNEY” yang informatif bagi para pengunjungnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan Hello Kitty House ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu wadah yang dapat menampung seluruh kegiatan yang sering dilakukan oleh komunitas Hello Kitty Indonesia.
2. Sebagai wadah untuk para pecinta Hello Kitty untuk bertukar informasi dan barang.
3. Sebagai salah satu pusat perdagangan produk Hello Kitty yang dikirim langsung dari Jepang.

1.7 Batasan Perancangan

Perancangan proyek ini akan dibatasi dengan melampirkan lembar kerja yang berisi :

5. **Entrance**, tempat yang memaparkan mascot kepada seluruh pengunjung melalui photo booth.
6. **Shop**, tempat yang utama di gedung ini yang menjual berbagai macam produk keluaran Sanrio mulai dari aksesoris, make up, baju anak, mainan anak, hingga alat tulis. Tempat ini menjadi bagian utama karena karakter Hello Kitty dan karakter Sanrio lainnya mulai mendunia karena berangkat dari produk yang dipasarkan sehingga dengan begitu orang-orang mengenali Hello Kitty dari produk yang dipasarkan.
7. **Café**, merupakan tempat berkumpulnya para pengunjung dengan menikmati santapan yang dibuat sebagian besar dengan bentuk hello kitty.

8. **Cooking class**, tempat diadakannya kelas memasak yang dijadwalkan tiga kali seminggu yaitu kelas *baking, cooking dan bento*. Pesertanya mulai dari anak-anak usia 7-12 tahun, remaja usia 13-17 tahun dan dewasa muda 17-30 tahun. Biaya yang dipasarkan kisaran 50.000 sampai 150.000 setiap pertemuan. Ruangan ini juga mampu menampung sekitar 40 orang. Semua peralatan disediakan di *cooking class* ini sehingga memudahkan para peserta.

Hall, tempat diadakannya pesta besar seperti pernikahan, gathering dan acara ulang tahun. Tempat ini dapat menampung kurang lebih 500 orang.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun susunan dalam sistematika penulisan untuk perencanaan perancangan desain interior Hello Kitty House ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, gagasan perancangan, tujuan perancangan, rumusan masalah, manfaat perancangan, batas perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II HELLO KITTY HOUSE

Berisikan studi-studi literatur yang menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah bangunan

yang berfungsi sebagai wadah orang fanatik juga berisikan fungsi ruang yang dijadikan fokus dari proyek ini dan dikaitkan dalam pembahasan di bidang desain.

BAB III EXPLORING HELLO KITTY JOURNEY

Berisikan tentang informasi yang dapat diketahui dari lapangan. Hal tersebut mencakup menganalisa *site*, kebutuhan ruang, identifikasi user dengan aktivitasnya di dalam ruang, alur kerja, dan juga *zoning* serta *blocking*. Semua informasi akan dikaitkan ke dalam konsep yang akan diterap dalam perancangan bangunan ini.

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR HELLO KITTY HOUSE

Pada bab ini menjelaskan mengenai konsep perancangan dan penerapannya pada bangunan Hello Kitty House.

BAB V PERANCANGAN INTERIOR HELLO KITTY HOUSE

Pada bab ini berisikan jawaban penerapan konsep ke dalam bangunan serta berisikan saran – saran bagi pihak terkait.