



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Beberapa tahun terakhir penyebaran budaya Korea menghasilkan sebuah fenomena baru di Indonesia, fenomena tersebut biasa disebut dengan *Korean wave*. *Korean wave* atau *hallyu* dalam waktu singkat sudah berhasil mempengaruhi sebagian besar dari masyarakat di Indonesia mulai dari bahasa, musik, film, drama, *fashion*, dan *lifestyle*. *Korean pop*, yang biasa disebut dengan *K-Pop* ini merupakan salah satu produk *hallyu* yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia tak terkecuali orang tua, anak-anak muda. Istilah *K-Pop* secara luas digunakan untuk mendeskripsikan berbagai jenis aliran musik yaitu diantaranya pop, rock, R&B, hip-hop, trot atau gabungan-gabungan music dari berbagai *genre* yang ada. *K-Pop* selalu

identik dengan *boyband* atau *girlband*. Para idola ini terdiri dari sekelompok perempuan atau laki-laki yang berada dibawah naungan suatu manajemen. GOT7, INFINITE, Miss A, BigBang, 2PM, 2AM, TWICE, SUPER JUNIOR, APink adalah beberapa nama *boyband* dan *girlband* Korea Selatan yang terkenal di Mancanegara maupun Indonesia.

Di Korea pun *boyband* maupun *girlband* merupakan salah satu kekuatan dari *Hallyu*. Mereka memiliki penggemar tidak hanya di Korea, tapi juga di negara-negara Asia lainnya, bahkan merambah sampai Amerika. Namun tidak banyak yang tahu bahwa orang Korea sangat serius dengan menggarap *Boyband* mereka sebagai produk yang siap diekspor ke negara lain. Karakteristik yang kuat membuat *boyband* ataupun *girlband* Korea banyak disukai. Mereka dianggap memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan *boyband* lainnya di Asia, maupun Amerika. *Style* mereka bisa dibedakan dari gaya berpakaian yang modis, *trendy*, dan terkadang lebih nyentrik dengan eksperimen mode yang dilakukan. Secara konsep mereka memang berbeda jika dibandingkan dengan *boyband* lainnya didunia. Mereka tampak baru sehingga tidak pasaran dan mudah ditiru. Dan terdapat juga beberapa hal yang menonjol lainnya dari *boyband* ataupun *girlband* Korea. Dalam setiap penampilannya baik di panggung maupun video klip mereka tampil enerjik dengan menari diiringi musik yang nge-beat. Musik yang nge-beat membuat musik K-Pop ini menjadi mudah berkembang di dunia ataupun di Indonesia.

Semakin berkembangnya musik *K-Pop* di Indonesia mempengaruhi perkembangan penggemar itu sendiri. Penggemar musik tersebut mulai

mengelompokkan diri. Masyarakat Indonesia pun enggan kalah dengan masyarakat belahan dunia lainnya, para penggemar musik Korea di Indonesia pun mulai membentuk berbagai komunitas penggemar *K-Pop*. Mereka membentuk berbagai komunitas penggemar baik berdasarkan manajemen idola mereka maupun *K-Pop* secara keseluruhan. Jumlah penggemar *K-Pop* di Indonesia sangat banyak. Hal tersebut dapat dilihat dari kemunculan kelompok-kelompok atau komunitas-komunitas penggemar yang tumbuh, terutama di dunia maya seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, maupun sosial media lainnya.

Dari perkembangan tersebut digagaslah sebuah *K-Pop Center* sebagai pusat rekreasi informasi dan *entertainment* dengan fasilitas dan sarana yang kompleks meliputi area *display* musik dan pakaian, area spot foto, *photo booth*, area simulasi *star recording studio*, studio tari, ruang karaoke khusus lagu-lagu korea, *mini music café*, *mini theater* untuk mengadakan event-event *Kpop* tertentu, *souvenir store* bagi para penikmat musik *K-Pop* yang dibalut dengan nuansa interior aktifitas idol *K-Pop* dengan memunculkan *atmosfer music video* dan panggung dari konser *K-Pop* tersebut. Konsep tersebut dirancang untuk para penggemar *K-Pop* agar mereka dapat merasakan berada didekat idola mereka atau mereka dapat merasakan bagaimana aktifitas idola mereka.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang yang di atas, maka diperoleh masalah sebagai berikut :

1. Belum terdapat sebuah wadah komunitas pencinta musik K-pop, tetapi hanya terdapat berbagai tempat makan makanan Korea.

2. Terdapat banyak fasilitas wadah komunitas pencinta K-Pop namun tidak menghasilkan sirkulasi yang baik sehingga aktivitas terganggu.
3. Kurangnya fasilitas yang memiliki fungsi akustik yang baik, untuk wadah komunitas pencinta musik K-Pop melakukan kegiatan dari hobi mereka.
4. Keinginan untuk saling berkomunikasi dekat dengan antar penggemar, dan wadah yang belum terfasilitasi.

1.3 IDE PERANCANGAN

Ide perancangan yang akan diambil adalah mengusung tema *movement*. Pemilihan tema ini didasarkan karena perkembangan idol tersebut yang selalu bergerak maju, hal tersebut terlihat dari gerakan tarian idol K-Pop yang semakin berkembang dan membawa pengaruh bagi dunia. Membawa pengaruh bagi dunia tersebut yang memperlihatkan bahwa kehidupan menjadi seorang *idol K-Pop* tidaklah mudah, dan perancangan *Kpop center* ini secara tidak langsung akan mengenalkan kebudayaan Korea kepada penikmat musik *Kpop*. Konsep yang digunakan adalah *dramatic sparkling*. Konsep ini bertujuan untuk memperkenalkan kehidupan seorang idol *K-Pop* yang sangat dramatis, dan bercahaya kepada masyarakat melalui elemen desain interior di dalam perancangan *K-Pop Center*.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat disusun rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana merancang wadah bagi komunitas pencinta musik K-Pop untuk pusat aktivitas komunitas?

2. Bagaimana merancang pusat aktivitas komunitas K-Pop yang memiliki sirkulasi efektif dengan banyak fungsi ruang?
3. Bagaimana merancang pusat wadah komunitas K-pop yang memiliki akustik yang baik, sehingga aktivitas di ruang lainnya tidak terganggu?
4. Bagaimana merancang pusat wadah komunitas K-Pop yang akan mendekatkan sesama anggota komunitas?

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang sebuah wadah komunitas musik K-Pop yang memiliki banyak fasilitas seperti, studio tari, simulasi studio rekaman musik, mini musik kafe, ruang karaoke, galeri yang dirancang khusus dengan bertemakan *movement* dan konsep *dramatic sparkling* dari kegiatan seorang *idol K-Pop* dan akan diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia terutama masyarakat Bandung dengan kemasan *modern* kontemporer yang mudah diterima oleh masyarakat Indonesia khususnya para penggemar *K-Pop*.
2. Merancang sebuah wadah komunitas yang memiliki fasilitas yang banyak namun tetap memiliki sirkulasi yang baik sehingga kegiatan user didalamnya tidak terganggu.
3. Merancang sebuah wadah komunitas yang memiliki fasilitas dengan fungsi akustik yang baik, sehingga kegiatan yang berada didalam ruang tidak mengganggu ruang lainnya.

4. Melalui elemen-elemen desain interior yang terdapat pada bangunan *K-Pop Center* ini, diharapkan dapat membuat pengguna lebih tertarik untuk mengunjungi dan menikmati suasana dalam bangunan ini. Sehingga pengguna tersebut dapat merasakan aktivitas sebagai seorang idol.
5. Menyediakan sebuah wadah dengan berbagai fasilitas dari segi interior maupun furniture untuk para pengguna diharapkan para pengguna dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lain.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat perancangan *K-Pop Center* ini adalah:

1. Tersedianya segala fasilitas untuk komunitas pencinta musik kpop, dan diharapkan dapat mendekatkan sesama pengguna atau anggota komunitas.
2. Terancang sebuah gedung yang bernuansa kpop, dan hanya satu-satunya yang berada di Indonesia, sehingga dapat mampu menarik para pengunjung maupun komunitas kpop untuk berkunjung.
3. Bagi para pembaca mampu menambah ilmu teoritis mengenai studio tari, auditorium, galeri, kafe, toko, karaoke, studio rekaman musik, sehingga mampu menambah wawasan dalam perancangan interior.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang terperinci sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, ide gagasan atau ide perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 SEJARAH KOREA, MUSIK KPOP DAN STANDAR UMUM SEBUAH PUSAT GALERI KOMUNITAS

Bab ini akan menjelaskan mengenai uraian teori dan permasalahan yang diangkat dalam perancangan seperti sejarah Korea Selatan, sejarah perkembangan musik di Korea, dan penjelasan mengenai galeri serta standar-standar umum dalam sebuah galeri.

BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN *K-POP CENTER*

Bab ini akan menjelaskan mengenai deskripsi dan analisa proyek, dan juga site yang akan dipilih sebagai tempat perancangan. Dalam bab ini juga akan menjelaskan mengenai data *user*, *flow activity*, matriks kedekatan ruang, tabel kebutuhan ruang, *bubble diagram*, *zoning blocking*, dan penjelasan mengenai konsep proyek yang akan digunakan.

BAB 4 APLIKASI KONSEP *DRAMATIC SPARKLING* PADA PERANCANGAN *K-POP CENTER*

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil perancangan *K-Pop Center* yang dikaitkan dengan rumusan masalah, tema, dan konsep yang dipilih dalam bentuk penjelasan berserta gambar desain yang diterapkan dalam *layout* ruang dan penempatan elemen-elemen desain.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari perancangan tugas akhir mengenai *K-Pop Center* ini.

