



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling digemari oleh masyarakat. Baik di dalam dan luar Negeri, berbagai klub sepak bola selalu memiliki *fans* setia yang mengikuti perkembangan klub sepak bola kegemarannya. Salah satu klub sepak bola yang memiliki penggemar setia adalah Liverpool Football Club (LFC). Berdasarkan respons para penggemar melalui situs web (website) resmi Liverpool yang berbasis di Inggris, ternyata penggemar The Reds, julukan untuk Liverpool, paling banyak berasal dari Indonesia. Hal itu diungkapkan *Head of Content Digital Media* Liverpool Paul Rogers. Menurut Rogers semenjak Januari tahun ini (2014), penggemar Liverpool yang berasal di Indonesia merupakan yang terbanyak di dunia. Padahal hingga Desember lalu, rekor itu masih dipegang oleh warga Inggris sendiri.

Dengan banyaknya penggemar Liverpool di Indonesia, maka tingkat konsumsi *official merchandise* Liverpool semakin meningkat. Namun sampai dengan saat ini di Indonesia belum terdapat *Official Store* resmi Liverpool, sehingga hal ini menyulitkan para penggemar Liverpool di Tanah Air untuk mengoleksi *official merchandise* Liverpool. Mereka harus berbelanja *online* untuk mendapatkan *merchandise* resmi dari Liverpool.

Selain itu sampai dengan saat ini, para penggemar Liverpool di Indonesia belum mempunyai tempat sendiri untuk mengadakan kegiatan “nonton bareng”. Setiap tahunnya selalu berpindah-pindah dari *café* ke *café*, oleh karena itu perancang ingin memfasilitasi para penggemar Liverpool dengan merancang Liverpool Merchandise Center. Sehingga para penggemar Liverpool dapat mengadakan kegiatan “nonton bareng” tanpa harus berpindah-pindah dari *café* ke *café*.

1.2 Ide / Gagasan

Penulis mencoba merancang sebuah *Official Store* yang khusus menjual *official merchandise* dari klub sepak bola Liverpool. Selain menjual *official merchandise*, Liverpool Merchandise Center juga menyediakan fasilitas lain seperti *history hall*, *bar and lounge*, serta area “nonton bareng” pertandingan – pertandingan Liverpool FC

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang di paparkan di atas, muncul beberapa permasalahan mengenai:

1. Bagaimana upaya perancangan Liverpool Merchandise Center dapat memfasilitasi komunitas pecinta Liverpool serta menarik minat para pecinta Liverpool ?
2. Bagaimana penerapan konsep dalam perancangan sehingga merefleksikan karakter Liverpool Football Club ?

1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan Liverpool Merchandise Center ini adalah:

- Dapat memfasilitasi komunitas pecinta Liverpool serta menarik minat para pecinta Liverpool melalui perancangan Liverpool Merchandise Center.
- Dapat merefleksikan karakter Liverpool FC pada konsep perancangan Liverpool Merchandise Center yaitu *Kick n' Rush*.

1.5 Manfaat Perancangan

- Bagi pecinta Liverpool
 1. Dapat memfasilitasi komunitas pecinta Liverpool.
 2. Dapat menjadi sarana hiburan.
 3. Dapat memenuhi kebutuhan penggemar Liverpool.
 4. Dapat memicu kreatifitas dan menambah wawasan para penggemar Liverpool.
- Bagi masyarakat
 1. Dapat membentuk *positive attitude* terhadap perkembangan Liverpool FC.
 2. Sebagai inspirasi desain.
 3. Menambah wawasan seputar dunia sepakbola khususnya mengenai Liverpool FC

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup perancangan terbagi menjadi beberapa kategori (fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan area *service*).

Yang termasuk dalam kategori fasilitas utama adalah:

- *Bar & Lounge*

Merupakan tempat untuk para pengunjung Liverpool Merchandise Center berkumpul sambil bersantai, “nonton bareng”, juga sebagai

penunjang kebutuhan rekreatif lain dari para pengunjung Liverpool Merchandise Center.

- *Retail Area*

Area tempat menjual berbagai macam barang yang berhubungan tentang Liverpool FC.

Ruang yang termasuk dalam kategori fasilitas pendukung adalah:

- *Information Center*

Sebuah ruangan untuk menyimpan meja resepsionis dan difungsikan sebagai ruang untuk pengunjung Liverpool Merchandise Center mencari informasi mengenai Liverpool Merchandise Center.

- *History hall*

Berupa area pameran kecil yang ditempatkan dekat dengan *lobby* untuk memajang berbagai sejarah Liverpool FC beserta dengan informasi tentang perkembangan Liverpool FC.

Sedangkan yang termasuk dalam kategori area servis adalah:

- *Maintenance and Service Area*

Tempat penyimpanan stok barang, juga tempat untuk menyimpan keperluan *maintanance* dari Liverpool Merchandise Center.

- Ruang Manajer

Ruangan untuk menejer dan pemilik Liverpool Merchandise Center.

- Ruang staf administrasi

Ruangan untuk staf administrasi Liverpool Merchandise Center.

- Ruang Manajer

Ruangan untuk menejer dan pemilik Liverpool Merchandise Center.

- *Lavatory*

Toilet dan kamar mandi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, ide/gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian Liverpool Merchandise Center serta pembahasan tentang fasilitas apa saja yang akan pada Liverpool Merchandise Center. Juga membahas tentang konsep dan gaya desain yang akan dipakai dan diterapkan pada perancangan.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini berisi tentang analisa tapak, fungsi objek studi, kebutuhan ruang, implementasi konsep, *zoning blocking*, serta ide implementasi pada perancangan.

BAB IV PERANCANGAN LIVERPOOL MERCHANDISE CENTER

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan interior Liverpool Merchandise Center melalui penerapan konsep desain pada ruang interior baik perancangan secara umum maupun secara khusus. Perancangan tersebut mencakup elemen lantai, dinding, *ceiling*, warna, material, bentuk, pencahayaan, penghawaan, tekstur, pola, *furnitutre*, dan sirkulasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang simpulan hasil perancangan yang telah dilakukan yang menjawab rumusan masalah dan saran mengenai perancangan untuk fungsi fasilitas sejenis.