

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Harry Potter merupakan fenomena yang luar biasa. Harry Potter merupakan serangkaian 7 seri novel dengan *genre* fantasi yang dikarang oleh seorang penulis Inggris bernama J. K. Rowling. Ide tentang Harry Potter pertama kali tercetus dalam pikiran J. K. Rowling ketika menaiki kereta api dari Manchester ke London pada tahun 1990. J. K. Rowling yang pada saat itu merupakan seorang *single-parent* sempat mengalami kesulitan dalam hidup kemudian mengambil inisiatif untuk menjadikan Harry Potter sebagai inspirasi hidupnya. Novel Harry Potter pertama yang berjudul *Harry Potter and the Philosopher's Stone* terbit pada tahun 1995. Kemudian menyusul seri-seri berikutnya antara lain: *The Chamber of Secrets* (1998), *The Prisoner of Azkaban* (1999), *The Goblet of Fire* (2000), *The Order of the Phoenix* (2003), *The Half-Blood Prince* (2005), *The Deathly Hallows* (2007). Dalam artikel yang bertajuk Fenomena Buku Harry Potter, di seluruh dunia, seri Harry Potter sudah laku 200 juta eksemplar dalam 60 bahasa. Kemudian dibuatlah seri film Harry Potter dari 1 sampai 7 part 2 yang rilis selama 10 tahun dari tahun 2001 hingga 2011. Seri filmnya sendiri mendapat penghargaan dan menjadi salah satu film sekuel idola di seluruh dunia.

Di Indonesia sendiri, Harry Potter muncul pertama kali masuk dengan seri buku pertamanya pada 30 Juni 1997. Menyusul seri-seri berikutnya setelah itu beserta sekuel dan prekuelnnya. Setelah bukunya laris di pasar Indonesia, masuklah seri film Harry Potter ke Indonesia beserta prekuelnnya. Harry Potter di Indonesia disambut dengan baik. Antusiasme penggemar Harry Potter nampak tatkala setiap seri dari novel atau filmnya terbit di Indonesia.

Karena antusiasme yang tinggi di Indonesia, terciptalah banyak komunitas Harry Potter. Komunitas-komunitas Harry Potter yang berada di Indonesia pun cukup aktif dan banyak anggotanya. Sebut saja salah satu komunitas yang cukup aktif yaitu Indo Harry Potter, memiliki ribuan anggota yang tersebar di seluruh Indonesia. Berdiri sejak tahun 2001, sampai saat ini komunitas Indo Harry Potter tetap aktif. Walaupun seri dari buku maupun film Harry Potter sudah selesai namun euforia yang ada masih terasa sampai saat ini. Untuk member *onlinenya* saja, sejauh ini di Instagram ada 2.627 *follower*, di *Twitter* sekitar 20.700 *follower*, dan di grup *facebook* lebih terbatas karena keanggotaannya diseleksi lebih dulu (*approval*) oleh admin grupnya yaitu sebanyak 6.686 member. Untuk rentang usia member, sangat beragam mulai dari pelajar Sekolah Dasar hingga suami-istri yang sudah memiliki anak (sekitar usia kurang dari 10 tahun hingga hampir 40 tahun). Dan saat ini kelihatannya memang tengah terjadi pergantian generasi juga (generasi baru mulai muncul). Untuk member *offline* biasanya rutin melakukan *gathering*. Aktivitas / kegiatan dari komunitas Indo Harry Potter hingga saat ini cukup beragam, sejauh ini sudah mengadakan kegiatan nonton bareng, *cosplay* (*Costume and Play*), *games* (permainan-permainan motorik, atau pun kegiatan lainnya. Indo Harry Potter memiliki acara rutin seperti bedah buku, *Hogwarts Class* (presentasi mirip kelas perkuliahan), perayaan ulang tahun komunitas atau ulang tahun Harry Potter, dan booth di pameran. Jika menyelenggarakan acara besar seperti nonton bareng (nonbar) atau *events* yang didukung sponsor (toko buku dll), jumlah orang-orang yang ikut berpartisipasi sekitar ratusan orang (seluruh tiket kursi nonbar *Fantastic Beasts #MovieMagicIHP* di XXI Epicentrum habis terjual 502 orang). Itu pun pendaftarannya seringkali terpaksa ditutup karena kapasitas tempat acara sudah penuh/ tidak muat lagi, padahal masih banyak peserta yang ingin ikut berpartisipasi di setiap event Indo Harry Potter. Karena tidak adanya tempat khusus untuk kegiatan komunitas maka jumlah partisipan dalam beberapa kegiatan dibatasi.

IHP sendiri tersebar di 5 kota di Indonesia. Namun sampai saat ini, belum ada domisili yang benar-benar dapat dikatakan tetap. Pengurus pun jika berkumpul

(rapat dll) biasanya hanya janji di tempat-tempat umum yang mereka anggap kondusif untuk keperluan komunitas, seperti : taman kota, *foodcourt mall* & ruang publik lainnya, tempat/kediaman salah satu member/pengurus, dll.

Untuk menuangkan animo masyarakat terhadap Harry Potter, ada banyak tempat Harry Potter di seluruh dunia untuk dikunjungi. Namun di Indonesia sendiri, belum ada tempat bertemakan Harry Potter. Berdasarkan hal tersebut, akan dirancang *Wizard House of Harry Potter Indonesia* dengan fasilitas utama seperti toko buku dan mini library, retail (*gift shop*), *multifunction room*, dan *cafe*. Bangunan yang cukup besar dengan fasilitas yang mumpuni namun hal utama dalam perancangan ini disesuaikan dengan kebutuhan para wisatawan yang menggemari Harry Potter mulai dari berkumpul dan menuangkan kesenangan komunitas mengenai Harry Potter, berbelanja buku Harry Potter, meminjam buku untuk dibaca di tempat, berfoto *a la* penyihir, berbelanja *merchandise* Harry Potter, menonton film-film Harry Potter, hingga bersantap makan dan minum sesuai dengan menu yang ada di cerita Harry Potter inilah yang dimiliki oleh *Wizard House of Harry Potter*.

1.2. Identifikasi Masalah

Belum adanya tempat bertemakan Harry Potter di Indonesia. Selain itu, komunitas Harry Potter yang ada di Indonesia pun belum memiliki tempat untuk berkumpul secara langsung. Selain tempat untuk berkumpul, komunitas Harry Potter pun belum memiliki tempat untuk melaksanakan berbagai kegiatan. *Wizard House of Harry Potter* dirancang sebagai salah satu tempat berkumpulnya komunitas Harry Potter, tujuan wisata, sebuah tempat dengan desain tematik menarik, sebagai tempat untuk foto-foto, dan diikuti perpaduan fasilitas tempat untuk mewadahi kebutuhan dan kenyamanan para penggemar Harry Potter. Hal-hal yang ada dalam cerita Harry Potter dapat dinikmati langsung secara visual oleh penggemarnya.

1.3. Ide Gagasan

Merancang suatu tempat atau wadah untuk para penggemar Harry Potter dengan kreatifitas. Menjadi tempat untuk berkumpul sesama penggemar Harry Potter, melakukan kegiatan komunitas, membeli buku-buku Harry Potter, menyewakan di tempat, menyantap menu sesuai dengan yang ada di cerita Harry Potter, berkumpul, foto-foto, berbelanja, dan menonton kembali filmnya bersama-sama. Desain yang dibuat dilengkapi dengan teknologi yang canggih serta visual yang kuat. Sehingga akan dirancang suatu tempat bagi para penggemar Harry Potter dengan tema *Harry Potter* dengan konsep *A Touch Of Magic* yang akan mengaplikasikan nuansa Harry Potter yang kental.

Fasilitas meliputi *gallery* yang tersebar di seluruh bagian dalam gedung, toko buku dan perpustakaan mini, retail, *multifunction* room, dan *cafe* dengan menu sesuai yang ada di cerita Harry Potter. Sebagai tempat berkumpul, melakukan kegiatan komunitas, tempat untuk menonton film-film Harry Potter, membeli buku serta meminjam buku, memakai kostum dan berfoto seperti tokoh dalam Harry Potter, membeli pernak-pernik Harry Potter, serta bersantap ria dengan menu yang sesuai dengan makanan serta minuman yang muncul dalam film Harry Potter.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Apa saja fasilitas yang dibutuhkan oleh penggemar Harry Potter?
2. Bagaimana penerapan konsep *A Touch Of Magic* ke dalam perancangan *Wizard House of Harry Potter*?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Fasilitas yang memenuhi kebutuhan aktivitas para penggemar Harry Potter serta diiringi desain yang menarik antara lain: gallery, toko buku dan perpustakaan mini, retail, *multifunction* room, dan *cafe*.
2. Menciptakan sebuah wadah untuk penggemar Harry Potter dengan menyuguhkan nuansa Harry Potter yang kuat.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan “*A Touch Of Magic*” ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi pengunjung, penulisan ini bermanfaat sebagai masukan tentang fasilitas yang dibutuhkan pada suatu tempat tematik.
2. Bagi desainer interior, dapat dijadikan pengetahuan atau sebagai dasar untuk mendesain sesuatunya nanti ketika mendapatkan sebuah proyek yang sama serta agar desainer dapat mempertimbangkan banyak hal dalam merancang sehingga dapat meraih banyak aspek yang memenuhi standar baik dilihat dari kebutuhan, aktivitas sehari-hari dan sebagainya.
3. Bagi pihak yang terkait, penulisan ini bermanfaat sebagai masukan tentang fasilitas yang dibutuhkan pada wadah penggemar Harry Potter serta pentingnya penerapan konsep yang menarik dan menciptakan atmosfer yang sesuai untuk memaksimalkan interior ruangan.

1.7. Ruang Lingkup Perencanaan

Ada pula batasan rancangan yang akan dibuat dalam proyek ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Gallery

Area ini memamerkan beberapa koleksi mengenai Harry Potter dan tersebar di setiap area dalam bangunan.

b. Bookstore

Area ini digunakan untuk menjual berbagai macam buku yang berkaitan dengan novel fantasy, Harry Potter, serta sekuel dari Harry Potter itu sendiri.

c. *Mini Library*

Area ini merupakan area yang menyewakan berbagai macam buku yang berkaitan dengan novel fantasy, Harry Potter, serta sekuel dari Harry Potter itu sendiri.

d. *Retail*

Area dimana pengunjung dapat membeli berbagai macam merchandise tentang Harry Potter misalnya saja: seragam Hogwarts, *wands*, kaca mata Harry Potter, dll.

e. *Multifunction Room*

Ruang serba guna untuk dilakukan acara-acara seperti bazaar, bedah buku, ataupun presentasi bagi penggemar Harry Potter di mana pun berada.

f. *Café*

Area ini adalah area dimana pengunjung dapat bersantai maupun menikmati makanan serta minuman dengan menu dan suasana seperti di cerita Harry Potter.

1.8.Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup perancangan, hipotesis perancangan, dan sistematika penulisan karya tulis.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan diuraikan pengertian, ketentuan, dan standar ergonomi bed and breakfast, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, akustik ruang, keamanan, elemen desain, dan pengertian konsep.

BAB III Deskripsi Objek Studi

Dalam bab ini akan diuraikan tentang deskripsi site yang digunakan beserta foto-foto hasil penelitian, *zoning* dan *blocking*, sirkulasi user, dan sketsa-sketsa rancangan desain.

