

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jakarta merupakan ibukota metropolitan Indonesia dimana masyarakatnya selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan. Perkembangan ini mengacu pada harga-harga hunian yang semakin mahal dan kebutuhan masyarakat yang tidak pernah habis. Bahkan, menurut *Kompas* (2017), “harga property di Jakarta per meter persegi berkisar Rp 46 juta hingga Rp 50 juta”. Lahan yang semakin sempit ini juga mempengaruhi luas ruang yang digunakan dalam hunian. Fenomena perkembangan kota ini juga membuat tingkatan kesibukan kota Jakarta lebih tinggi dibandingkan dengan kota-kota lainnya sehingga masyarakat lebih mudah untuk merasa lelah dan jenuh. Ketika rasa lelah dan jenuh muncul, hal yang dapat dilakukan masyarakat adalah mencari hiburan dengan mengunjungi tempat wisata.

Wisata memiliki pengertian sebuah tujuan rekreasi sekelompok maupun beberapa orang yang memiliki daya tarik tertentu (Undang-undang no. 10 Tahun 2009). Setiap masyarakat selalu memerlukan rekreasi untuk menumpahkan rasa lelah, emosi pada pekerjaan maupun rasa stress pada saat-saat tertentu. Kata wisata di Indonesia tidak asing di kota-kota yang kaya akan budaya seperti Bali, Bandung, dan Yogyakarta karena masyarakat memiliki persepsi bahwa tujuan wisata selalu berkaitan erat dengan alam, padahal wisata memiliki tujuan utama rekreasi dimana masyarakat dapat merasa gembira.

Kegiatan rekreasi dapat membantu meningkatkan suasana hati seseorang dalam aktifitas sehari-hari. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hiburan sebagai pemenuhan sarana rekreasi seperti menonton, bersantai, berbelanja, makan, bernyanyi dan bermain. Menonton membantu kita menambah imajinasi dan lebih optimis, santai sejenak membuat otak beristirahat, makanan dapat menambah energi dan meningkatkan konsentrasi. Begitu juga bernyanyi dan bermain yang dapat menaikkan suasana hati seseorang. Dari setiap kegiatan rekreasi yang ada, user hanya dapat menikmati 1 atau 2 kegiatan dipengaruhi oleh waktu libur yang singkat.

Menikmati kegiatan hiburan dengan kemudahan adalah inovasi yang sedang berkembang saat ini. Sarana kemudahan ini dapat menjadi peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah tempat multifungsi baru yang terdiri dari 2 atau lebih aktifitas yang dapat dilakukan. Maka dari itu judul perancangan kali ini adalah "*Playroom Theater*" yaitu sebuah tempat multifungsi yang dapat digunakan untuk mendapatkan hiburan dari aktifitas sehari-hari. Ruang menonton yang memiliki berbagai fungsi dan dapat digunakan sebagai ruang hiburan bersama dengan teman-teman dengan suasana baru yang jarang ditemukan di rumah.

1.2 Identifikasi Masalah

Kehidupan ibukota yang dituntut membuat sebagian masyarakat kesulitan baik dalam segi harga hunian yang mahal maupun rasa lelah dan jenuh dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini mempengaruhi suasana hati yang buruk dalam aktifitas sehari-hari. Akibatnya semangat bekerja dan tingkat konsentrasi menjadi menurun. Ketika rasa lelah muncul solusi yang tepat adalah mengunjungi tempat wisata. Wisata sendiri memiliki tujuan rekreasi atau menghibur dimana dapat mengubah

suasana hati seseorang menjadi lebih baik. Tempat hiburan seperti bioskop, tempat karaoke, café, mall dan lainnya merupakan rekreasi yang sering ditemukan di kota metropolitan. Sayangnya saat ini fasilitas-fasilitas tersebut hanya dapat dinikmati 1 atau 2 tempat dalam sehari dan memiliki fungsi secara publik. Sedangkan di rumah sendiri, aktifitas tersebut sulit untuk dilakukan bersama teman atau kurangnya fasilitas yang memadai seperti di ruang publik. Saat ini perkembangan inovasi “kemudahan” saat ini tengah berkembang. Aktifitas “kemudahan” dapat dikembangkan menjadi sebuah fasilitas baru yaitu dengan adanya sebuah tempat multifungsi yang memberikan sarana hiburan dalam satu ruang khusus.

1.3 Ide/ Gagasan perancangan

Perancangan ini merupakan alternatif ruang rekreasi dimana kita dapat menikmati fasilitas hiburan dan bersantai dengan “kemudahan”. Ruang tersebut bersifat multifungsi, pengunjung yang datang dapat menggunakan setiap fasilitas yang ada pada ruang tersebut tanpa biaya tambahan. Fasilitas tersebut diantaranya adalah menonton, makan, menyanyi atau mendengarkan lagu dan bersantai bersama orang-orang terdekat. Penggunaan ruang dihitung berdasarkan jumlah jam yang diinginkan. Target utama adalah orang-orang yang mau menikmati hiburan di luar rumah, dengan *range* utama adalah remaja hingga dewasa. Fasilitas pendukung pada tempat ini adalah area resepsionis, kamar mandi, *open cinema* dan *cafe*. Area resepsionis berfungsi sebagai area penyewaan ruang, pengunjung dapat memilih kategori ruang yang diinginkan. Kategori ruang tersebut adalah *small*, *medium* dan *large*. Ruang *small* untuk 4-5 orang, *medium* untuk 6-10 orang dan *large* untuk 6-10 orang dengan fasilitas lebih. Terdapat sebuah area tunggu atau *lounge* di area

resepsionis. Fasilitas café dan *open cinema* ini dirancang semi-terbuka, untuk memberikan suasana udara segar.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang fasilitas rekreasi yang dapat menjadi sarana hiburan?
2. Bagaimana merancang fasilitas playroom theater dengan konsep *cheerful*?

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, yaitu:

1. Merancang sebuah tempat yang dapat mengakomodir beberapa aktivitas dengan menyediakan berbagai sarana hiburan dalam satu ruang multifungsi, yaitu fasilitas playroom theater dengan aktifitas menonton, karaoke, makan dan bermain.
2. Merancang fasilitas menggunakan implementasi desain yang menggambarkan suasana yang ceria dan tenang dalam sebuah ruang melalui implementasi pencahayaan, bentuk, warna, material, dan elemen interior lainnya.

1.6 Manfaat

Manfaat yang didapat dari perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat praktis
 - a. Mewadahi masyarakat Indonesia khususnya Jakarta yang memerlukan tempat atau ruang rekreasi.
 - b. Memberikan alternative fasilitas ruang yang berbeda dari yang lainnya.

- c. Ikut mengembangkan industri rekreasi di Indonesia.
2. Manfaat teoritis
- a. Menambah ilmu-ilmu seputar standar ergonomi dan desain ruang multifungsi beserta sistem akustik.
 - b. Memberikan referensi seputar desain yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan ini berlokasi di daerah ibukota Jakarta yang memiliki kepadatan penduduk tinggi. Target pasar untuk semua umur baik wanita maupun pria yang ingin menikmati wisata atau suasana rekreasi yang berbeda dari yang ada di rumah. Berusia sekitar 17-30 tahun dimana merupakan rentan remaja hingga dewasa. Kelas segmentasi menengah yang memiliki penghasilan standar (UMR). Fasilitas ini berfokus pada user yang memerlukan aktifitas hiburan. Perancangan utama pada fasilitas ini terdiri dari sebuah ruang multifungsi yang dapat memberikan fasilitas yang biasanya ada pada ruang keluarga yaitu menonton, makan, bersantai, karaoke, bermain game atau mendengarkan lagu. Pengunjung melakukan satu kali transaksi untuk menikmati setiap fasilitas yang ada dengan batas waktu jam, sesuai dengan permintaan. Memiliki tiga jenis ruangan yaitu *small* untuk sekitar 4-5 orang, *medium* untuk 6-10 orang dan *large* untuk jumlah 6-10 orang dengan fasilitas yang lebih baik. Area lain pada perancangan ini adalah area resepsionis, kamar mandi, toko souvenir dan cafe. Untuk ruang *large* dirancang dengan tambahan area bar di dalam ruang. *Open cinema* dan café merupakan fasilitas pendukung dari *Playroom Theater* ini. Café dibuat dengan semi-terbuka untuk memberikan suasana outdoor setelah berdiam di

ruang tertutup. Begitu juga open cinema yang memiliki fungsi semi-publik untuk menonton bersama-sama.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika yang disusun untuk mempermudah pembahasan dan penganalisaan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi latar belakang, identifikasi permasalahan, ide atau gagasan desain, rumusan-rumusan masalah yang ada, tujuan perancangan, manfaat dari perancangan yang akan dibuat dan ruang lingkup perancangan.

BAB II

Bab kedua membahas teori-teori yang akan digunakan pada perancangan *Playroom Theater* ini antara lain: penjelasan mengenai ruang keluarga, standar lingkup perancangan yang terdiri dari ruang menonton, ruang karaoke dan sistem akustik ruang, kemudian standar perancangan café terdiri dari pengertian café beserta standar ergonominya, dilanjutkan dengan pembahasan teori konsep yang berasal dari kata *cheerful*. Terakhir berisikan studi banding yang dilaksanakan di Subtitle di Jakarta Selatan dan Semi Café Bandung.

BAB III PROGRAM PERANCANGAN

Program perancangan berisikan Analisis site yang terdiri dari analisis tapak dan bangunan. Analisa user, segmentasi pengunjung, struktur organisasi, flow activity dan jam oprasional dari pengguna *Playroom Theater* ini. Berikutnya adalah programing ruang mengenai bubble diagram, matriks, zoning, blocking dan tabel kebutuhan ruang

yang membantu perancangan. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan konsep yang terdiri dari deskripsi konsep, penjelasan implementasi konsep yang terdiri dari elemen desain, warna, pencahayaan dan material yang akan digunakan , terakhir mengenai sketsa desain pada perancangan ini.

BAB IV HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjabarkan hasil perancangan mulai dari lembar kerja general hingga khusus. Dijabarkan juga konsep-konsep dalam ruang dan fasilitas apa saja yang ada di dalamnya.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dalam menjawab rumusan masalah yang ada dalam laporan ini.

