

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalan nya waktu, berbagai sarana umum dijadikan tempat yang menghadirkan daya tarik bagi masyarakat untuk dikunjungi, apalagi di jaman yang modern ini manusia tidak bisa lepas dari yang namanya *up to date* terhadap sesuatu yang sedang ramai diperbincangkan, baik itu mengenai politik, *life style*, sosial ekonomi, *trend fashion*, lokasi unik dan lain sebagainya.

Berdasarkan dari pada itu dewasa ini masyarakat berlomba-lomba menciptakan sesuatu hal baru atau yang diperbarui agar diminati oleh khalayak ramai. Seperti contoh dari tempat - tempat yang bisa dijadikan sarana hiburan atau berkumpul antar keluarga atau teman dibuat semenarik mungkin untuk menjadi daya tarik bagi orang lain, maka dari pada itu dibutuhkan tim khusus salah satu nya desainer interior untuk mengubah daya tarik dari lokasi tersebut, karna bukan hanya mengenai kualitas dari apa yang mereka jual atau jasa apa yang mereka beri, tapi juga tentang suasana fasilitas apa saja yang akan mereka berikan untuk para pengunjung.

Ada banyak trend gaya yang digemari oleh masyarakat luas, namun ada salah satu trend gaya yang tidak lepas di putus jaman yaitu gaya vintage. Sebagian masyarakat di Indonesia yang berusia antara remaja sampai dewasa memiliki selera baik itu dari sisi soal *fashion*, kolektor barang-barang vintage atau yang sering disebut barang antik, musik bahkan film. Gaya vintage ini akan selalu bermunculan dan disukai sebagian orang, karena memang ada sebagian dari mereka yang sudah menyukai gaya vintage tersebut yang bahkan menjadi *life style* mereka.

Dengan adanya pandemi Covid-19 yang sedang terjadi mengakibatkan bermacam perubahan mengenai segala proses dalam berkehidupan. Meski seperti itu dalam konteks proyek desain antar gaya dan perancangan harus tetap harmonis dengan mengikuti ketentuan protokol kesehatan yang berlaku agar meminimalisir

penyebaran virus dalam keadaan yang terjadi saat ini dan membantu meringankan masalah yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukan wadah atau suatu tempat yang bisa dikunjungi oleh masyarakat yang menyukai gaya vintage, tentunya dengan mengikuti protokol kesehatan yang berlaku. Bahkan bukan hanya mereka saja yang dapat menikmati fasilitas yang akan diberikan namun juga masyarakat luas dapat menikmatinya. Mulai dari gaya yang diberikan serta fasilitas yang disediakan, contohnya yaitu galeri berupa barang-barang antik, selain itu *microcinema* dengan kesan ruang dan suasana vintage yang lebih memberikan kenyamanan khusus bagi pengunjung yang datang karena lebih privasi dan memiliki ruang dengan kapasitas yang tidak sebanyak dengan bioskop konvensional, ada pula yang bisa diisi hanya beberapa orang dengan sebagian diisi oleh teman dan keluarga atau pasangan.

Penggunaan gaya vintage pada proyek perancangan ini mengangkat *vintage 80s style*, menyesuaikan dengan tema dan konsep perancangan dari *Vintage Style Gallery & Microcinema* yang mengambil tema *homey & warm*.

Vintage Style Gallery & Microcinema ini dapat menjadi daya tarik bagi para kolektor atau penyuka barang vintage, selain itu agar menjadikan tempat tersebut tidak monoton maka dihadirkannya *microcinema* yang memberikan desain ruang bernuansa vintage, mengesankan sesuatu yang *homey* dan nyaman untuk para pengunjung yang datang. Selain itu disediakan fasilitas butik bagi para pengunjung dan cafe agar mereka betah berlama-lama berada di tempat tersebut, lalu dapat menjadikan lokasi ini sebagai tempat instagramble sesuai dengan apa yang menjadi trend di masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalahnya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembangunan lokasi hiburan bergaya vintage yang menjadi sarana lokasi untuk masyarakat dan penggemar gaya vintage.
2. Penggemar gaya trend vintage seiring dengan berjalan nya waktu.
3. Galeri dan *microcinema* yang dibuat sebagai fasilitas yang disediakan dan menjadi daya tarik pengunjung.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Berdasarkan pemaparan di atas perancangan dari *Vintage Style Gallery & Microcinema* yang akan dibuat adalah salah satu lokasi hiburan untuk masyarakat umum, khusus nya untuk para penggemar gaya vintage. Fasilitas yang disediakan yaitu galeri, *microcinema*, butik dan cafe. Galeri sendiri merupakan salah satu daya tarik utama yang akan dirancang, sama seperti *microcinema*. Butik dan cafe kedua nya merupakan area tambahan yang dirancang, fungsi dari cafe sendiri merupakan salah satu tempat yang pasti akan dikunjungi selain dari *microcinema*, dengan kualitas dari fasilitas yang akan diberikan memberi kesan nyaman berada di cafe tersebut, sedangkan untuk butik sendiri area ini lebih berfungsi untuk menjual pakaian dan aksesoris bergaya vintage.

Alasan didirikan nya tempat ini adalah untuk menjadi lokasi hiburan bagi para masyarakat umum dan juga masyarakat yang memang menggemari sesuatu hal bergaya vintage. Selain itu juga kurang nya sarana khusus untuk para penggemar vintage menjadikan perancangan ini menjadi wadah bagi para penggemar vintage.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ide gagasan perancangan diatas dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan gaya vintage 80s pada fasilitas galeri, *microcinema*, dan fasilitas tambahannya yang sesuai dengan ide perancangan?
2. Bagaimana merancang fasilitas yang memiliki daya tarik untuk masyarakat agar mau datang ke *Vintage Style Gallery & Microcinema* tersebut?
3. Bagaimana mendesain furniture yang sesuai dengan gaya vintage agar terlihat unik?

1.5 Tujuan Perancangan

Dengan memenuhi tugas akhir dalam perancangan ini diharapkan:

1. Mengetahui area yang diberi penerapan dari gaya vintage 80s pada fasilitas galeri, *microcinema* serta area tambahannya.
2. Memberikan fasilitas yang menjadi daya tarik bagi masyarakat agar datang ke *Vintage Style Gallery & Microcinema* tersebut.
3. Memperlihatkan furniture yang bergaya vintage 80s serta unik dan berbeda dari *furniture basic* pada umumnya.

1.6 Manfaat Perancangan

- Untuk para masyarakat agar dapat merasakan suasana vintage yang diciptakan dalam ruang yang sudah dibangun, dan mengetahui apa itu gaya vintage.
- Untuk mewadahi aktifitas sesama kolektor barang vintage.
- Menjadi tempat untuk kumpul bersama teman atau keluarga.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Pada ruang lingkup perancangan ini terfokus pada fungsi dari setiap fasilitas yang dibangun dan dijadikan sarana untuk pengunjung agar menarik perhatian dan memberikan kesan betah berada di tempat tersebut. Adapun ruang dalam perancangan nya sebagai berikut:

1. Area galeri yang berfungsi sebagai tempat memperlihatkan barang barang yang antik untuk dipamerkan.
2. *Microcinema* dibuat lebih *private*, dikhkusus kan seperti untuk keluarga atau teman, dengan konsep ruang bergaya vintage sehingga menarik para pengunjung yang datang.
3. Pada area butik menjadi tempat untuk menjual fashion bergaya vintage.
4. Cafe dirancang untuk menarik pengunjung agar tidak jemu berada di galeri saja apabila tidak pergi ke area *microcinema* & butik. Sekaligus menjadi salah satu tempat yang instagramable.
5. Lobby yang dirancang sebagai jalur masuk – keluar nya pengunjung pada area yang berada pada proyek, lalu *lobby information* dan area duduk yang disediakan untuk membantu pengunjung apabila memiliki kendala atau hal yang perlu dipertanyakan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proposal TA ini terdiri dari lima bab yang masing masing memiliki penjabaran yang berbeda.

BAB I berisi tentang latar belakang perancangan yang akan dirancang mengikuti permasalahan yang ada di masyarakat, sehingga terciptalah sebuah ide gagasan yang akan dijadikan sebuah rancangan dengan mengatur unsur dari tujuan, manfaat dan ruang lingkup perancangan yang akan dibuat.

BAB II berisi kajian teori mengenai perancangan *Vintage Style Gallery* & *Microcinema* serta beberapa fasilitas lain nya seperti café dan butik.

BAB III berisi pemaparan dari deskripsi objek studi, analisis tapak, zoning blocking, kebutuhan ruang, programming, ide dan implementasi konsep, studi image dan sketsa ide desain.

BAB IV berisi penjabaran dari proyek yang dirancang serta hasil dari desain proyek perancangan yang dibuat.

BAB V berisi simpulan dan saran.

