

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini kota – kota besar di Indonesia sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, sosial, budaya dan pariwisata. Bisnis pariwisata sudah menjadi suatu trend, kebutuhan, serta sumber pemasukan yang besar bagi para pengusaha dan negara. Sehingga pekerjaan menjadi hal yang mendominasi di kalangan kehidupan masyarakat perkotaan saat ini. Hal tersebut mencakup rutinitas yang sangat padat yang dilakukan setiap harinya. Dengan rutinitas yang ada manusia menjadi jenuh dan membutuhkan hiburan yang dapat membuat pikiran menjadi jernih kembali.

Tempat hiburan di perkotaan yang sesuai dengan masyarakat sedang berkembang pesat di Indonesia. Usaha tersebut menyediakan hiburan yang merupakan lifestyle kota besar yang menjadi trend bagi kalangan masyarakat sekarang, seperti bar and lounge, restaurant dan juga cafe. Tempat hiburan tersebut saat ini merupakan kebutuhan sekunder bagi masyarakat perkotaan.

Seperti yang kita ketahui, tempat hiburan bukanlah tempat yang hanya sekedar untuk bersantap saja, namun juga memiliki berbagai sarana untuk *shopping, refreshing, meeting*, reuni, dan bahkan menjadi tempat untuk bekerja. Hal ini sudah menjadi trend, terutama bagi masyarakat pada sekarang ini, tempat hiburan merupakan tempat hangout yang paling digemari sepulang kerja, yang kemudian menjadi tempat coworking dan menjadi gaya hidup baru bagi para masyarakat perkotaan.

Orang-orang di perkotaan memiliki waktu sangat terbatas untuk dapat beristirahat dan melaksanakan aktivitasnya kembali. Oleh karena itu masyarakat perkotaan memerlukan suatu tempat dimana mereka dapat beristirahat sejenak dari segala aktivitas untuk dapat menjernihkan kembali pikiran sehingga dapat bekerja kembali dengan efektif dan maksimal.

Selain itu Saat ini dunia sedang mengalami perkembangan teknologi sangat pesat di era digital ini, secara tidak langsung penggunaan teknologi merubah gaya hidup masyarakat terutama dalam hal berkerja. Maka dari itu tempat-tempat hiburan pada masa sekarang ini tidak terlepas dari teknologi.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka adanya ketertarikan untuk mendesain suatu fasilitas agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat perkotaan saat ini. Work and Recreation Facilities with Dualism Concept yang akan didesain merupakan suatu tempat berkumpulnya masyarakat perkotaan untuk beristirahat melepas lelah dari berbagai aktivitas mereka dan juga berlibur.

Work and Recreation Facilities with Dualism Concept merupakan tempat hiburan yang bersifat multifungsi sehingga publik dapat menikmati berbagai macam bentuk coworking dan hiburan dalam satu lokasi. Work and Recreation Facilities with Dualism Concept yang dimaksud merupakan suatu tempat coworking dan hiburan yang dikategorikan untuk masyarakat menengah ke atas, dimana di dalamnya terdapat berbagai macam kegiatan bekerja dan hiburan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Gaya hidup bekerja yang sudah berubah memiliki mobilitas tinggi sehingga bekerja bisa kapan dan dimana saja.
2. Karena tingkat mobilitas tinggi dan fleksibel maka perlu fasilitas rekreasi yang mendukung pada malam hari.
3. Karena kebanyakan masyarakat didominasi oleh kaum millenial yang menyukai tempat menarik untuk berfoto maka perlu tempat yang memiliki ciri instagramable.

1.3 Ide Gagasan

Work and Recreation Facilities with Dualism Concept merupakan sebuah tempat yang bersifat multifungsi sehingga masyarakat dapat menikmati berbagai macam

bentuk hiburan dan coworking dalam satu lokasi dengan 2 suasana yang kontras. Work and Recreation Facilities with Dualism Concept yang dimaksud merupakan suatu tempat hiburan yang dikategorikan untuk masyarakat menengah ke atas, dimana di dalamnya terdapat berbagai macam kegiatan hiburan dan bekerja (coworking). Perancangan interior Work and Recreation Facilities with Dualism Concept sadar akan pentingnya tempat-tempat hiburan untuk melepaskan jenuh dan penat saat bekerja dan sehabis bekerja. Diharapkan dengan adanya Work and Recreation Facilities with Dualism Concept dapat mendukung produktivitas. Fasilitas yang disediakan mencakup, Factory Outlet, Cafe, Park, dan fasilitas pendukung lainnya. Serta memberikan fasilitas seperti Virtual Space dan LED Fountain Show sehingga memberikan pengalaman baru. Selain fasilitas *Coworking Space*.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat tempat bekerja sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas?
2. Bagaimana membuat tempat hiburan pada malam hari sehingga dapat menarik orang yang lelah beraktivitas pada siang hari?
3. Apa yang membuat tempat menjadi menarik sehingga menjadi daya Tarik masyarakat?

1.5 Tujuan Perancangan

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

1. Menyediakan tempat pada siang hari yang memberikan kenyamanan sehingga mendukung produktivitas.
2. Memanfaatkan teknologi virtual screen dan permainan cahaya sehingga membuat suasana rekreasi di malam hari setelah jam bekerja.

3. Menyediakan tempat tempat yang instagramable sehingga dapat menarik masyarakat untuk datang.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ‘Work and Recreation Facilities with Dualism Concept’ ini adalah:

1. Bagi pengunjung
Pengunjung dapat menikmati semua fasilitas yang disediakan mencakup Coworking, Factory outlet, Bistro, Retail, Entertainment, dan fasilitas pendukung lainnya.
2. Bagi Investor
Rancangan ini akan sangat menguntungkan terlebih tempat hiburan merupakan kebutuhan sekunder terutama di kota-kota besar.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun beberapa batasan masalah dalam ruang lingkup perancangan yang dipakai untuk membatasi desain dalam perancangan ini adalah:

1. Perancangan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat serta memberikan pengalaman baru.
2. Perancangan ini dibuat dengan penerapan beberapa gaya dan penerapan material.

Lingkup perancangan ini sebatas pendesain interior, furniture, serta sistem fasilitas yang akan dibuat dalam perancangan desain interior ini. Perancangan interior mencakup beberapa ruang, sebagai berikut:

1. *Entertainment area*, dimana masyarakat dapat menghilangkan rasa jenuh karena aktivitas yang padat.
2. *Coworking Space*, dimana masyarakat dapat bekerja sekaligus beraktivitas.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Ide Gagasan, Rumusan Masalah, Tujuan Perencanaan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 STUDI LITERATUR TENTANG WORK AND RECREATION FACILITIES WITH DUALISM CONCEPT. Bab ini berisikan informasi yang diambil dari kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB 3 DESKRIPSI PROYEK DAN PERANCANGAN WORK AND RECREATION FACILITIES WITH DUALISM CONCEPT

Bab ini menjelaskan segala hal yang berkaitan dengan Work and Recreation Facilities with Dualism Concept. Hal terkait yang di jelaskan adalah pemilihan material, pemilihan bentuk, dll.

BAB 4 APLIKASI KONSEP TERHADAP PERANCANGAN WORK AND RECREATION FACILITIES WITH DUALISM CONCEPT.

Bab ini berisikan aplikasi konsep terhadap desain yang akan diterapkan pada interior bangunan Work and Recreation Facilities with Dualism Concept.

BAB 5 KESIMPULAN

Bab ini kesimpulan dari hasil perancangan interior bangunan Work and Recreation Facilities with Dualism Concept.