

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PEMILIHAN PROJEK

Pertama-tama latar belakang pemilihan projek mall, yaitu karena mall merupakan suatu kawasan yang dewasa ini semakin diminati para konsumen, kawasan ini selain sebagai pusat perbelanjaan juga menjadi sarana hiburan. Banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan dalam sebuah mall, semakin membuat mall tersebut padat dikunjungi. Mall juga sering menjadi kawasan untuk menghabiskan waktu bagi beberapa orang, karenanya kawasan ini dirancang agar selalu nampak menarik dan nyaman dikunjungi.

Selanjutnya latar belakang pemilihan projek *edutainment* mall, yaitu berdasarkan analisis kebutuhan dan fasilitas lingkungan sekitar yang mayoritas adalah sekolah dan perumahan maka tipe mall yang sesuai adalah *edutainment* mall, yang memiliki konsep pendidikan yang

menyenangkan. Perancangan *edutainment* mall ini juga diharapkan dapat menghilangkan anggapan bahwa pendidikan itu selalu menjenuhkan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Tujuan pembahasan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan suasana *edutainment* yang menarik dalam interior sebuah mall ?
2. Bagaimana suasana *edutainment* dalam interior sebuah mall dapat membuat pengunjung berinteraksi dengan *education* ?

1.3 TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan *edutainment* mall ini ingin menampilkan suasana mall yang berbeda dengan suasana mall pada umumnya yang menitikberatkan pada kemewahan dan pusat hiburan semata, tujuan *edutainment* mall ini yaitu menitikberatkan pada pendidikan sebagai konsep awal yang dapat menjadikan mall tersebut lebih berkualitas, baik dalam perancangan konsep maupun perancangan interiornya.

Pendidikan seringkali diartikan sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik untuk dibahas. Karena itu perancangan ini akan menjadikan pendidikan sebagai suatu hal yang menarik dan berbeda dari pendidikan pada umumnya. Di kawasan ini selain sebagai pusat perbelanjaan yang berkualitas pendidikan, diharapkan mereka juga mendapatkan ilmu sesuai minat dan bakat.

1.4 RUANG KAJIAN

Seorang desain interior adalah seorang yang memiliki kualitas berdasarkan pendidikan, pengalaman dan keahlian yang dapat ditunjukkan dalam bukti nyata, yaitu :

1. Dapat merancang sebuah desain yang orisinil yang mampu diminati oleh orang yang melihatnya.
2. Dapat memahami standard-standard yang harus diperhatikan dalam merancang suatu desain.
3. Menemukan rumusan masalah.
4. Mengatasi masalah-masalah tersebut dengan menunjukkan hasil rancangan yang telah dipertimbangkan.
5. Peka terhadap rancangan interior yang kontekstual di dalam pemilihan warna bahan maupun perkembangan teknologi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan Kerja Praktik yang meliputi hal-hal berikut :

BAB I PENDAHULUAN, penulis memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan ruang lingkup kajian.

BAB II STUDI REFERENSI, penulis memaparkan tentang bahan-bahan yang menjadi referensi penulis merancang *edutainment* mall, pilar-

pilar pendidikan, dan perbandingan antara *edutainment mall* dan mall pada umumnya.

BAB III PEMBAHASAN, penulis memaparkan tentang *site analisis* data proyek, ide perancangan *edutainment mall*, pembagian kebutuhan ruang, tema dan konsep, dan perancangan desain denah khusus.

BAB IV KESIMPULAN, penulis memaparkan kesimpulan dari hasil tugas akhir merancang *edutainment mall*.