

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak dapat dipungkiri Dago merupakan salah satu *icon* kota Bandung, sepanjang sejarah Dago merupakan bagian yang menarik dari keberadaan Bandung, dimulai dari jalan setapak yang digunakan petani sebagai jalan dari Lembang ke pasar di kawasan pusat kota pada abad 18an, para petani yang hendak menjual hasil pertanian dan perkebunan selalu pergi bersama-sama,

karena alasan keamanan, konon pada masa itu jalan menuju pasar di kota Bandung masih dikuasai para penyamun atau perampok, sehingga para petani tersebut sering “silih dagoan” (bahasa sunda : saling menunggu) di suatu tempat di kawasan Dago saat itu.

Perkembangan selanjutnya kawasan Dago berubah jadi kawasan villa, yang penataan ruangnya nyaris sempurna, arsitek bangunannya pun banyak dirancang oleh arsitek terkenal pada masanya. Karya kelompok arsitek Hindia Belanda NIAK (Nederland Indie Architecture Krink) antara lain, Mclaine Pont, Schoemaker bersaudara, Gheijssels, Albers, lalu kita mengenal Art Deco, Straightline Deco, Nautical Deco, Art Nouveau, dan jadilah kawasan Dago sebagai kawasan villa yang nyaman dan elite di Bandung pada saat itu. Perubahan demi perubahan terus terjadi di kawasan Dago, setiap dekade selalu membawa cerita yang menarik.

Dago dapat diidentifikasi dengan pusat anak muda mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya baik secara perorangan ataupun komunitas (kelompok).

Setiap malam minggu pada saat ini kawasan Dago masih menjadi destinasi anak muda selain untuk menunjukkan eksistensinya, juga menghadirkan kegiatan-kegiatan kreatif yang meramaikan kawasan Dago menjadi sebuah bagian gaya hidup anak muda Bandung, seperti pertunjukkan musik yang meriah di beberapa titik kawasan Dago. Komunitas-komunitas motor (klub motor) memarkir motornya dengan rapi sehingga nampak estetik, komunitas *underground* dengan aksesorisnya yang unik tampak berkumpul di

sekitar taman Fleksi dan sudut-sudut toko Circle K, terlepas dari pandangan negatif dari sebagian warga kota terhadap mereka. Bahwa mereka juga adalah warga Bandung dan mempunyai hak untuk mengisi ruang-ruang di kawasan Dago.

Daya tarik kawasan Dago memang tidak pernah luntur, hal ini dibuktikan dengan diadakannya tiga tahun berturut-turut Festival Dago yang menjadi lautan manusia, dan kawasan Dago diusulkan menjadi titik kreatifitas kaum muda Bandung.

Kawasan Dago yang selama ini dibanggakan sebagai *icon* Bandung yang cantik dan nyaman berubah menjadi kawasan Dago yang dimata anak-anak muda tetap menjadi tempat yang tepat untuk berekreasi, beraktifitas, dan mengaktualisasikan diri.

(sumber : <http://jongarsitek.com/2009/12/08/weg-sekilas-tentang-kawasan-dago/160210>.)

1.2 Ide /gagasan Konsep

Konsep yang akan dipergunakan dalam perancangan mini teater ini adalah Mars. Konsep ini diambil karena sebagian karakter dari planet ini

(sumber : Hidayat, Bambang (1997), “Kosmos”, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia) dapat disangkut pautkan dengan karakteristik anak muda itu sendiri yang menjadi segmen utama pengguna mini teater di *One Stop Entertainment Dago Plaza* ini.

Sedangkan tema yang diambil yaitu “New Life in the Future”. Tema ini diambil karena adanya beberapa penelitian yang beranggapan bahwa Mars adalah planet terdekat yang permukaannya dapat kita lihat. Ada tudung-tudung es di kutub, tiupan awan putih, badai debu yang hebat, pola-pola yang berubah menurut musim pada permukaan yang merah, bahkan hari yang dua puluh empat jam. Adalah hal yang menarik memikirkannya sebagai alam yang berpenghuni. Mars telah menjadi sejenis arena mitos kemana kita memproyeksikan harapan dan ketakutan kita yang fana. Sehingga menimbulkan suatu argumen yang bisa saja ketika bumi kita hancur, manusia akan beralih ke Mars untuk melanjutkan kehidupan kita di masa yang akan datang.

1.3 Pertanyaan Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis akan merumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana cara menerapkan konsep desain Mars pada sebuah mini teater?
- 1.3.2 Bagaimana mendesain sebuah mini teater agar interiornya dapat diminati anak muda?
- 1.3.3 Faktor apa saja yang perlu diperhatikan agar pengguna mini teater ini merasa *privacy* mereka tetap terjaga?

1.3.4 Material apa saja yang dapat diterapkan pada mini teater yang mempunyai konsep Mars?

1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penulis akan memaparkan secara garis besar hal-hal pokok yang hendak dicapai, yaitu :

1.4.1 Dapat mengetahui cara menerapkan konsep Mars pada perancangan interior ruang mini teater di *One Stop Entertainment* Dago Plaza.

1.4.2 Mengetahui cara mendesain sebuah mini teater agar interiornya dapat diminati oleh anak muda.

1.4.3 Mengetahui faktor apa saja yang perlu diperhatikan agar pengguna mini teater merasa *privacy* mereka tetap terjaga.

1.4.4 Mengetahui material yang dapat diterapkan pada mini teater yang mempunyai konsep Mars.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan memaparkan latar belakang masalah, ide/gagasan konsep, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori mengenai perancangan gedung mini teater, film, karakteristik Mars dan karakteristik anak muda.

BAB III Objek Studi memaparkan deskripsi objek studi, studi image, analisis tapak, analisis kebutuhan ruang, programming, kedekatan ruang, besaran ruang, serta zoning blocking.

BAB IV Perancangan Desain yang memaparkan ide implementasi konsep, konsep desain, dan hasil desain.

BAB V Simpulan dan Saran.