

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kota – kota besar di Indonesia, mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, sosial, budaya dan pariwisata. 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 memberikan pikiran menjadi rileks.

Tempat hiburan yang sesuai dengan masyarakat perkotaan sedang berkembang pesat di Indonesia. Usaha tersebut menyediakan hiburan yang merupakan *lifestyle* kota Jakarta yang menjadi trend bagi kalangan eksekutif muda, seperti *music lounge*, *karaoke*, *mini theater* dan juga

cafe. Tempat hiburan tersebut saat ini merupakan kebutuhan sekunder bagi masyarakat perkotaan.

Seperti yang kita ketahui, tempat hiburan bukanlah hanya tempat sekedar untuk bersantap saja, namun juga sebagai sarana untuk bersantai, pertemuan bisnis, reuni, arisan dan sebagainya. Hal ini sudah menjadi trend baru, terutama bagi para eksekutif muda, tempat hiburan merupakan tempat *hangout* yang paling di gemari sepulang kerja, yang kemudian menjadi gaya hidup baru bagi para masyarakat perkotaan.

Orang-orang yang datang ke tempat hiburan sebagian besar adalah orang menengah keatas dan para eksekutif muda. Dimana mereka telah memiliki penghasilan cukup dan membutuhkan sarana hiburan untuk melepaskan kejenuhan yang telah mereka alami selama bekerja dan tentunya berapa biaya yang harus dikeluarkan bukanlah masalah bagi mereka, asalkan mereka mendapatkan hiburan yang terbaik.

Masyarakat 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 untuk dapat *merefresh* kembali pikiran sehingga dapat bekerja kembali dengan maksimal.

Dengan berdasarkan pernyataan diatas yang telah diperoleh, maka adanya ketertarikan untuk mendesain suatu tempat *One Stop Entertainment* agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat perkotaan saat ini. *One stop Entertainment* yang akan didesain merupakan suatu tempat berkumpulnya masyarakat perkotaan untuk melepas lelah dan kepenatan dari berbagai aktifitas mereka dan juga merupakan tempat peristirahatan sejenak .

One stop entertainment merupakan tempat hiburan yang bersifat multi fungsi sehingga publik dapat menikmati berbagai macam bentuk hiburan dan *entertainment* dalam satu lokasi. *One Stop Entertainment* yang dimaksud merupakan suatu tempat hiburan yang dikategorikan untuk masyarakat menengah keatas, dimana di dalamnya terdapat berbagai macam kegiatan hiburan, permainan dan juga tempat beristirahat.

Perancangan dari *One Stop Entertaint for Urban Lifestyle* ini memiliki konsep *Hi tech* yang bertemakan suasana *homy*. Konsep *hi tech* memiliki pengertian teknologi tercanggih saat ini (teknologi kekinian) sedangkan *homy* sendiri berarti merasa seperti suasana rumah. Sehingga *One Stop Entertainment* ini mengedepankan suasana yang nyaman dan membuat pengunjungnya dapat bersantai dan *merefresh* diri.

Selain konsep *hi tech* juga mengedepankan *urban lifestyle*. *Lifestyle* adalah cara hidup seseorang berdasarkan tempat dan ia berkembang. *Urban lifestyle* yang diinginkan adalah dalam segi interiornya memiliki karakteristik warna dalam setiap finishing – finishing furniture. Dalam pengaturan tata ruang memiliki keterikatan antara ruangan yang satu dengan yang lainnya. Sehingga mempunyai kesatuan bentuk dan warna, sehingga pengunjung yang datang dapat merasakan emosi yang dapat berbaur dengan lingkungan sekitarnya. Dan juga dalam teknologi yang modern serta furniture yang multifungsi.

1.2 Gagasan

Masyarakat perkotaan saat ini memiliki banyak aktivitas dan kesibukan serta rutinitas sehari-hari yang membuat masyarakat menjadi jenuh. Oleh karena itu, masyarakat perkotaan memerlukan suatu tempat hiburan yang memiliki fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhannya saat ini. Tempat hiburan yang akan dirancang adalah *One Stop Entertainment* yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat kota Jakarta saat ini, dimana di dalamnya

terdapat berbagai macam hiburan dan permainan seperti: *music lounge*, *karaoke*, *mini theater*, *cafe* dan juga terdapat spot area peristirahatan.

Konsep yang akan di aplikasikan pada *One Stop Entertainment* adalah konsep *hi tech* yang bertemakan *homy*, konsep ini di ambil karena masyarakat kota Jakarta saat ini sangat jenuh akan kegiatan sehari – hari yang membuat stress sehingga membutuhkan sebuah tempat yang selain sebagai sarana hiburan juga sebagai tempat peristirahatan sementara yang dapat membuat tubuh menjadi rileks kembali.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis akan membatasi masalah pada penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan konsep interior *hi tech* yang bertemakan *homy* pada *One Stop Entertainment*?
2. Bagaimana pengaturan tata ruang agar memiliki keterikatan antara ruangan yang satu dengan yang lainnya?

1.4 Tujuan Pembahasan

Sebagaimana rumusan masalah yang telah dibatasi, maka tujuan dari rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep *hi tech* dengan tema *homy* pada area yang ada di dalam *One Stop Entertainment*
2. Pengaturan tata ruang agar adanya keterikatan antar ruangan yang satu dengan yang lainnya sehingga saling berkesinambungan.

1.5 Sumber Data

Sumber data diperoleh dengan cara studi kepustakaan atau literatur, mencari informasi dari majalah, dan juga mencari data dari internet. Serta melakukan observasi langsung ke lokasi.

1.6 Metode dan Teknik Penulisan

1.6.1 Metode Penulisan

Pembahasan masalah dalam penulisan ini menggunakan metode deskriptif dengan cara meneliti, menyelidiki, dan menelaah masalah berdasarkan gambaran umum yang diperoleh dari lapangan. Disertai metode eksplanasi untuk mencari jawaban atas rumusan masalah yang ada agar data-data yang diberikan dapat bersifat faktual dan akurat.

1.6.2 Teknik Penulisan

Pembahasan masalah dalam penulisan ini menggunakan teknik studi kepustakaan dengan menggunakan data dari buku panduan, artikel, studi lapangan dengan berupa survey dan studi literatur.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini sebagai berikut :

Dalam BAB I Pendahuluan, menguraikan latar belakang masalah, gagasan, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, metode dan teknik penulisan, serta sistematika penulisan.

Dalam BAB II Kajian Teori, memaparkan tentang konsep dasar, literatur – literatur yang mendukung dalam perancangan *One Stop Entertainment*, standar fungsi serta studi ergonomi.

Dalam BAB III Obyek Studi, membahas tentang data umum Mall Plaza Senayan beserta ruang lingkup kerjanya.

Dalam BAB IV Konsep Desain Interior, membahas mengenai pengaplikasian konsep desain *hi tech* pada desain interior.

Dalam BAB V Simpulan dan Saran, berupa rangkuman dan saran dari hasil pembahasan yang telah dilakukan serta berisi saran – saran yang dianggap perlu dilakukan.