

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Perancangan *Production house***

Pada era krisis moneter ini, banyak perusahaan yang mengalami kebangkrutan, sehingga mengharuskan perusahaan tersebut melakukan PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) pada pekerjanya. Akibatnya pengangguran pun semakin bertambah banyak, kemiskinan terjadi dimana-mana hampir di seluruh Indonesia, banyak keluarga yang tidak memiliki tempat tinggal yang layak, rata-rata dari mereka tinggal ditempat yang seadanya saja, seperti di bawah jembatan atau di tempat-tempat kumuh yang jauh dari kebersihan dan kesehatan. Anak-anak yang orang tuanya tidak memiliki pekerjaan tetap atau pengangguran, sering dipekerjakan untuk menafkahi keluarganya. Begitu juga anak-anak yang tidak memiliki orang tua atau pun keluarga, sering dijadikan objek oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab, sebagai alat untuk mencari uang dengan cara mengemis atau mengamen, hal ini biasa disebut dengan eksploitasi anak.

Eksploitasi anak tersebut dapat menyebabkan anak-anak yang mengamen khususnya, tidak dapat menyalurkan bakat dan kreatifitas mereka dalam bermusik, yang mungkin jika bakat dan hobi mereka disalurkan pada tempat dan fasilitas yang benar, mereka dapat menghasilkan suatu karya yang baik. Hal positifnya mereka dapat memperoleh penghasilan yang layak untuk diri mereka masing-masing dan keluarganya. Anak-anak kecil hingga yang sudah dewasa, yang pekerjaannya adalah mengamen, banyak kita temui di kota-kota besar seperti ibu kota Jakarta. Kehidupan

kota besar yang penuh dengan inflik dan konflik, serta banyak kekerasan dapat kita temui di kota besar, yang menyebabkan mereka terpaksa harus bekerja sebagai pengamen, untuk tetap bisa mencari sesuap nasi. Dimana pekerjaan sebagai pengamen, sebenarnya bukanlah pekerjaan yang bisa dijadikan profesi seumur hidup. Salah satu faktor yang menyebabkan mereka terpaksa bekerja sebagai pengamen adalah kemampuan mereka dalam hal pendidikan, yang membatasi mereka untuk mencari pekerjaan yang lebih baik. Rata-rata dari mereka hanya bersekolah hingga tingkatan SMP atau SD, bahkan ada yang lebih bernasib buruk, mereka tidak dapat bersekolah sama sekali. Karena orang tuanya tidak sanggup membiayai sekolah anaknya, sehingga orang tuanya menyuruh anaknya untuk mengemis atau pun mengamen. Hal tersebut yang mengakibatkan peningkatan jumlah anak-anak yang mengemis dan mengamen di kota Jakarta bertambah dengan drastis. Setiap tahunnya mengalami peningkatan yang luar biasa dibanding tahun-tahun sebelumnya. Dengan adanya peningkatan jumlah anak-anak yang mengamen, maka pemerintah daerah pun membuat sebuah peraturan yang berlaku untuk para pengamen dan pengemis, yang tertulis pekerjaan seperti itu termasuk pelanggaran dalam undang-undang, dan haram hukumnya bagi masyarakat umum, memberi sedekah kepada mereka. Masyarakat yang memberi, dapat dikenakan pasal undang-undang dan dikenakan denda sebesar Rp.150.000 rupiah hingga Rp.300.000 rupiah, atau hukuman penjara. Dengan diberlakukannya perundangan tersebut, maka anak-anak pengamen dan pengemis tidak dapat lagi mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Peraturan ini belum diberlakukan secara paten untuk kota Bandung, sehingga para pengamen dan pengemis masih bertambah banyak dan tetap dapat mencari sesuap nasi dengan meminta-minta belas kasihan orang.

Karena keadaan yang demikian maka penulis ingin membuat sebuah fasilitas dan sarana untuk menampung semua kreatifitas dan bakat dari anak-anak jalanan yang sebagian besar bekerja sebagai pengamen di kota Bandung khususnya. Tujuan penulis membuat sarana ini adalah untuk membimbing dan mengarahkan anak-anak jalanan yang tidak dapat bersekolah dan tidak memiliki orang tua, yang memiliki bakat bermusik atau ingin dapat bermain musik, agar talenta mereka dapat tersalurkan dengan baik dan tidak dimanfaatkan oleh orang-orang yang tidak

bertanggung jawab. Di Bandung, sarana tersebut sudah tersedia, dapat kita ambil contohnya yaitu sanggar RMHR (Rumah Musik Harry Roesli). RMHR ini digagas oleh almarhum seniman dan seorang pemusik kondang yaitu Harry Roesli. RMHR didirikan pada tahun 1998, setelah Harry Roesli meninggal RMHR dilanjutkan oleh putra keduanya yaitu Layala Roesli. RMHR mempunyai sifat tersendiri yaitu satu komando dari almarhum Harry Roesli tanpa ada pemisahan antaran seni, tari dan musik, tetapi setelah Harry Roesli meninggal, setiap kegiatannya berbentuk sistem-sistem yang disekat dalam ruang lingkup masing-masing. RMHR sendiri mempunyai visi dan misi yang serupa dengan penulis, yaitu memberikan fasilitas untuk anak-anak jalanan yang ingin dan berbakat dalam musik. Hanya penulis ingin mengkhususkan pada perancangan sebuah *Production house*, dimana bukan hanya penulis menyediakan sarana dan fasilitas saja tempat mereka berlatih, tetapi penulis pula ingin memberikan suatu hasil positif bagi para anak jalanan, yakni pekerjaan dan pendapatan yang layak, agar mereka dapat memenuhi kebutuhannya dan keluarganya sehari-hari. Target utama *user* adalah anak-anak jalanan, tetapi anak-anak selain anak jalanan, yang orang tuanya ingin agar anaknya memiliki kemampuan bermusik atau yang sudah memiliki dasar bermusik pun dapat bergabung dengan *production house* yang penulis rancang. Karena pada dasarnya penulis ingin meningkatkan kualitas bermusik seluruh anak Indonesia tak terkecuali.

*Production house* adalah kantor yang merangkap studio tempat dibuatnya tayangan televisi dan periklanan. *Production house* bergerak di bidang *audio visual* dan bertindak sebagai sarana kerja sama bagi stasiun televisi untuk memperkenalkan semua tayangan televisi (video klip, iklan, film, sinetron, bahkan sampai *Event Organizer*) tersebut. Perkembangan *Production house* sendiri di Indonesia sudah sangat besar dan pesat sehingga menimbulkan persaingan yang ketat. Masing-masing *Production house* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, yang menjadikan mereka dikenal di mata masyarakat banyak. Salah satu *Production house* yang terkenal di Indonesia hingga mancanegara adalah CERAHATI. Cerahati adalah sebuah komunitas kreatif yang terdiri dari orang-orang dengan minat yang sama dalam dunia *audio visual*. Sejak tahun 2000, Cerahati mulai memproduksi video musik band indie dan utama serta *visual output audio* lainnya. Hingga saat ini, rumah

produksi Cerahati yang berbasis di Bandung telah merilis lebih dari 150 musik video. Tim inti Cerahati terdiri dari: Moro, Pumpung, Xonad, dan Edy khemod, yang merupakan lulusan dari *Fine Arts & Design*, Institut Teknologi Bandung, Indonesia. Anggota tim bekerja dalam struktur kolaboratif untuk menghasilkan berbagai *output* kreatif. Berikut adalah contoh-contoh karya CERAHATI : Peterpan (Hari Yang Cerah), Padi (Jangan Datang malam Ini), Samsons (Naluri Lelaki), Gigi (Perdamaian, Pintu Surga), Slank (Saat Kau Benci), Cokelat (Demi Masa), Jamrud (Shut-Up & Listen, Telepon), /rif (Joni Esmond, Soonya, Manis Getir), Mocca (Me & My Boyfriend), Seurieus (Baca Tulis), Five Minutes, Caffeine, Tompi, Utopia, Ten2Five, T-Five, Edane, dan banyak lagi.

Latar belakang penulis memilih lokasi *production house* di kota Bandung tepatnya di wilayah Cicadas, dikarenakan wilayah Cicadas merupakan wilayah terpadat keempat di dunia, sehingga memungkinkan *production house* yang penulis rancang, dikenal dan diketahui masyarakat sekitar dengan mudah. Selain itu, wilayah tersebut merupakan daerah yang banyak dikunjungi dan dilalui oleh banyak orang, baik dari masyarakat yang berdomisili di kota Bandung maupun dari luar Bandung. Faktor lainnya adalah karena penulis ingin mencari tanah yang tidak terlalu mahal, sehingga *budget* untuk mendirikan bangunan dapat difokuskan untuk penyediaan fasilitas-fasilitas *production house* nantinya.

Penulis menyediakan beberapa fasilitas di dalam *production house* yang dibagi dalam lima zona utama, antara lain:

- Zona Publik : lobi, kantin, area *merchandise*, *craft area*, *gallery* foto ruang adaptasi untuk anak jalanan, ruang kursus musik.
- Zona Office : ruang editing, ruang pertemuan, ruang pimpinan, ruang manager, ruang administrasi, ruang rapat, ruang kreatif
- Zona Practice : 1 studio untuk vokal, 3 studio untuk band, 1 ruang untuk kesenian tradisional, 1 ruang simulasi studio rekaman
- Zona Performance : *mini stage*, 2 studio untuk vokal, 2 studio untuk band, 2 studio *blue screen*

Zona Service : dapur, gudang, WC, ruang istirahat, ruang AHU, ruang panel.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah menerapkan konsep “BERSINAR” dalam perancangan interior *Production House RAINBOW* bagi remaja?
2. Bagaimanakah merancang organisasi ruang yang sesuai untuk *Production House RAINBOW*?
3. Bagaimanakah merancang konsep warna dan konsep material yang sesuai untuk *Production House RAINBOW*?
4. Bagaimanakah merancang konsep *furniture* yang terinspirasi dari semangat *pop art*?

## 1.3 Tujuan Perancangan

1. Memvisualisasikan interior yang mencerminkan identitas dan ciri khas *Production house* yang mayoritas anak-anak.
2. Merancang organisasi ruang *Production house RAINBOW* agar dapat memenuhi kebutuhan dan segala keperluan bagi pengguna bangunan.
3. Merancang konsep warna yang sesuai dengan *Production house RAINBOW*.
4. Merancang *furniture* yang terinspirasi dari semangat *pop art*.

## 1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini :

1. Memberikan informasi desain secara detail tentang organisasi ruang *production house RAINBOW* kepada masyarakat umum, terutama kalangan desainer interior khususnya.

2. Memberikan informasi tentang penerapan konsep “BERSINAR” dalam interior kepada desainer interior.
3. Menjadi referensi bagi penulis lain yang ingin meneliti lebih dalam lagi mengenai tema yang telah diangkat penulis sebelumnya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

BAB I, penulis membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II, penulis memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan *production house*, konsep akustik, aplikasi warna pada interior, ergonomi kantor dan pengertian *pop art*, karakter remaja dan pemuda, serta studi banding mengenai *production house* yang terdapat di Indonesia, dimana didalamnya terdapat hal-hal yang menjadi dasar dari proses perancangan.

BAB III, penulis mendeskripsikan secara singkat mengenai objek studi yang akan dirancang, yaitu mengenai organisasi ruang dan peletakan *furniture* dalam *production house*.

BAB IV, penulis menjelaskan secara detail mengenai konsep dan aplikasi dalam interior obyek studi yang akan dirancang.

BAB V, penulis menyimpulkan tentang jawaban dari permasalahan yang muncul dari obyek studi yang dirancang.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk menyusun perancangan ini adalah:

1. Studi pustaka, yaitu dengan melakukan studi pustaka untuk mendapatkan data sebagai landasan teori dengan membaca literatur buku dan media lain yang berhubungan dengan permasalahan desain.

2. Studi lapangan, yaitu mengadakan survei. Sejauh ini survei dan studi lapangan yang dilakukan dengan memakai metode sebagai berikut:

- Wawancara, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu anak jalanan dengan mendatannya sedetail mungkin untuk mendapatkan keterangan yang diperlukan dalam perancangan.
- Observasi, dengan melakukan pengamatan terhadap bangunan mall yang akan direnovasi menjadi sebuah *production house* untuk memperoleh data yang lebih detail yang nantinya akan menjadi patokan dalam merancang interior ruangan.

Selain itu metode pengumpulan data dilakukan melalui situs – situs di internet dan literatur yang lain guna melengkapi data – data yang diperlukan.