

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung dihuni sekitar 60 % kalangan muda berusia di bawah 40 tahun dan tempat berkembangnya banyak perguruan tinggi, maka dari itu industri kreatif di Kota Bandung bertumbuh pesat. Melihat potensi industri kreatif di Kota Bandung yang menjanjikan, *British Council* menunjuk Kota Bandung sebagai salah satu kota kreatif yang terletak di wilayah Asia Pasifik. Terpilihnya Kota Bandung sebagai kota kreatif bukanlah tanpa suatu alasan, melainkan dalam 10 tahun terakhir, industri kreatif di Bandung menunjukkan perkembangan yang signifikan dan memengaruhi tren anak muda di berbagai kota. Menurut Ridwan Kamil, selaku aktivis Bandung *Creative City*, dalam rangka memperkenalkan industri kreatif Bandung di dunia

internasional, Pemerintah Kota Bandung bekerjasama dengan *British Council*, Bandung *Creative City* Forum, serta Forum *Event* Bandung di sepanjang bulan Agustus akan menyelenggarakan Helar Festival, Bandung *Creative Month* yang terdiri dari 25 acara kreatif bertaraf internasional. Dalam acara tersebut, berbagai acara kreatif akan diselenggarakan, antara lain pameran karya seni rupa, *open house* galeri, pameran distro, opera di hutan, serta pameran galeri barang bekas di bawah jembatan.[<http://regional.infogoue.com>]

Industri kreatif di Bandung memiliki kondisi yang berbeda dengan negara maju lainnya, seperti di Eropa dan Amerika. Di Eropa, industri kreatif muncul karena industri manufakturnya sudah mengalami penurunan sehingga mereka mencari alternatif industri yang baru. Di Indonesia, berbeda karena potensinya sudah ada. Banyak komunitas kreatif di masyarakat yang belum di angkat menjadi industri dan mendorong perekonomian. Banyak potensi ekonomi rakyat yang belum di berdayakan atau belum di beri kesempatan.

Bandung merupakan salah satu kota kosmopolitan yang memiliki beberapa modal dasar yang menjadi potensi bagi pengembangan kota kreatif bertaraf internasional. Selain keberadaan sejumlah perguruan tinggi, talenta muda yang berlimpah, kemudahan untuk mengakses teknologi, karakter masyarakat kota Bandung yang terbuka setidaknya memungkinkan kota ini untuk terus mengadaptasi perubahan dan melakukan inovasi. Hal ini tentu saja dapat lebih berkembang apabila aktifitas warga kota dapat didukung melalui pengembangan kebijakan dan penciptaan lingkungan kota yang dapat menjawab kebutuhan warganya.

1.2 Gagasan Proyek

“*Café Library Design and Architect*”. *Café*, dilihat dari kebiasaan anak-anak muda jaman sekarang lebih cenderung banyak menghabiskan waktu dengan nongkrong–nongkrong di *café* dan *hang out* bersama teman-temannya. *Café Library*, di Bandung terdapat sebuah *café* dengan menggunakan konsep *library*. Namun sayangnya sebagian besar buku yang terpajang hanyalah buku pajangan yang tidak

dapat dimanfaatkan atau dibaca oleh pengunjung. Memang tidak semua buku hanya pajangan saja, ada beberapa buku yang dapat digunakan, namun hanya sedikit sekali jumlahnya. Maka dari itu penulis mencoba menggabungkan *café* dengan *library* dengan konsep yang lebih baik lagi dan dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Café Library menjadi pilihan penulis untuk memudahkan para pelaku *art*, *design* dan *architecture* untuk mencari dan mengakses segala jenis informasi tentang *art*, *design* dan *architecture*. Selain itu, *café library* juga dapat memberikan sarana untuk membantu dan mendorong para penggemar ilmu pengetahuan yang tidak memiliki kemampuan untuk selalu membeli koleksi bacaan yang bermutu dan menyalurkan keinginannya, dan dapat juga dijadikan sarana pertemuan bagi mereka yang membutuhkan tempat untuk berbagi pengalaman maupun hanya sekedar bersenang-senang mencari hiburan melalui bacaan.

Proyek tugas akhir “*Café Library Art, Design & Architecture*” ini menggunakan bangunan Equinox Wellnes Centre yang terletak di Jalan setiabudi 29 G-H, Bandung. Lokasi ini cukup strategis karena terletak di pusat kota, dekat dengan kampus-kampus yang terdapat jurusan *art*, *design* dan *architecture*, seperti Maranatha, UNPAR, ITB, ITHB, STDI, dan selain itu juga cukup ramai dilalui para wisatawan yang berkunjung ke daerah ini, dan juga orang – orang yang sengaja mencari referensi dan ilmu tentang desain dan arsitek.

1.3 Identifikasi Masalah

- 1.3.1 Bagaimana merancang desain yang menunjang perpustakaan dan *café* sebagai sarana sosial dan informasi?
- 1.3.2 Sejauh mana fasilitas yang tersedia dapat mewadahi para pelaku *art, design* dan *architecture* dalam melakukan kegiatan mencari informasi dan bersosialisasi?

1.4 Tinjauan Perancangan

- 1.4.1 Merancang desain yang menunjang perpustakaan, *café* dan fasilitas – fasilitas yang tersedia sebagai sarana sosial dan informasi.
- 1.4.2 Mengetahui fasilitas yang dapat mewadahi para pelaku *art, design* dan *architecture* dalam melakukan kegiatan mencari informasi dan bersosialisasi

1.5 Sistematika Penulisan

Pada Bab I berisi tentang latar belakang, gagasan proyek, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

Pada Bab II berisi tentang teori atau ilmu yang relevan, standar bangunan, fungsi dan ergonomi.

Pada Bab III berisi tentang deskripsi proyek (deskripsi *site*, fungsi, dan identifikasi fungsi), tema dan konsep, *site* dan *building* analisis dan studi banding.

Pada BAB IV berisi tentang perancangan yang di terapkan pada “*Café Library Art, Design & Architecture*” mengenai keputusan *design* yang mengacu pada objek studi dan pengambilan keputusan design.

Pada BAB V berisi tentang simpulan dan saran.