

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia jumlah penduduk semakin hari bertambah terutama di kota-kota besar. Para pekerja setiap pagi harus bangun dari tidurnya untuk bekerja untuk menghidupi diri sendiri dan bahkan jika sudah berkeluarga. Dari tabel statistik diperkirakan pertumbuhan penduduk tingkat kelahiran lebih tinggi dibandingkan tingkat kematian pada setiap harinya. Total pertumbuhan penduduk diperkirakan pada tahun 2009 di kota Bogor yaitu 949.066¹. Total pekerja atau pebisnis tahun 2009 di kota Bogor yaitu 884.112².

1

<http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=4&ved=0CC4QFjAD&url=http%3A%2F%2Fwww.poskota.co.id%2Fberita-terkini%2F2010%2F08%2F17%2Fpenduduk-kota-bogor-949-066-jiwa&rct=j&q=jumlah%20penduduk%20di%20kota%20bogor&ei=PvncTbyYDonZrQeL5JzpDg&usg=AFQjCNGO1ughQNAB0OVlad3bEjRywZTUUQ&cad=rja>

² <http://bogorkab.bps.go.id/artikel/79-analisis-pekerja-sektor-informal-di-kabupaten-bogor.html>

Jumlah penduduk yang banyak dengan lapangan pekerjaan yang sedikit, membuat orang semakin bersaing dalam hal bekerja. Di mulai dari persaingan bisnis yang harus banyak mengeluarkan ide cemerlang, kemampuan berpikir yang cepat dan tepat, bersaing dengan perusahaan lain, membuat para pekerja yang membutuhkan pemikiran yang cukup menguras energi. Belum lagi jika terjadi kemacetan lalu lintas dikarenakan banyaknya kendaraan pribadi yang setiap mobil berisi satu orang. Kemacetan sangat mengganggu seluruh aktifitas dan pekerjaan mereka, waktu yang mereka luangkan untuk bersantai dan perlahan untuk pergi bekerja, malah sebaliknya, mereka menghabiskan waktu nya hanya untuk di jalan. Kejenuhan inilah yang menyebabkan pikiran mereka terhambat. Oleh karena itu, penulis ingin menciptakan sebuah media berupa *lounge*, dan *bar* untuk para pekerja atau pebisnis.

Mengapa untuk para pekerja atau pebisnis? Hal ini penulis lakukan mengingat banyak dari mereka yang bekerja dan melakukan aktifitas dan bekerja untuk mencari uang demi kehidupan mereka dan akibat rutinitas pekerjaan mereka yang banyak, oleh karena itu penulis ingin membuat tempat untuk bersantai dan hiburan, sehingga sarana pengapresiasian diri agar mereka bisa sedikit merasa terhibur.

Mengapa *lounge* dan *bar*? Fungsi ini dipilih mengingat banyak nya orang yang bekerja hingga terlampaui lama yang mengalami kepenatan dalam bekerja. Banyak orang yang benar-benar harus menemukan cara untuk beristirahat setelah atau bahkan selama, satu hari kerja. Ditambah lagi jika sudah waktunya pulang kerja dan ingin cepat sampai dirumah, mereka masih mengalami kemacetan di dalam perjalanan. Hal ini dapat menimbulkan *stress* dalam diri mereka. Oleh karena itu penulis ingin menciptakan tempat yang *relax* dan santai dari kepenatan masalah kerjaan ataupun kehidupan mereka.

Mengapa *dance club*? Fungsi ini dipilih karena pebisnis ingin mendapatkan hiburan dan berinteraksi. Pada area *lounge* dan *bar* penulis ingin memberikan ketenangan dan privasi untuk mereka yang ingin bersantai sementara pada area *dance club* ini penulis ingin menciptakan area bersenang-senang, berekspresi dan berinteraksi.

1.2 Ide / Gagasan Konsep

Pada proyek ini penulis akan membuat suatu bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya para pekerja atau pebisnis akan tempat bersantai dan hiburan. *Lounge* dan *bar* yang akan dirancang tidak hanya memberikan suatu *public space* yang memiliki fasilitas-fasilitas yang umum dimiliki *lounge* dan *bar* lainnya, tetapi juga memberi fasilitas-fasilitas khusus untuk para pekerja atau pebisnis untuk berkumpul dan berbincang-bincang untuk meluapkan segala kepenatan dalam bekerja, mengeluarkan semua yang mereka rasakan baik masalah pekerjaan sampai dengan masalah *privacy* yang merupakan target utama *lounge* dan *bar* ini.

Perancangan ini menggunakan tema “*Glam*” atau *glamour* (mewah) yang dimaksudkan untuk mencapai suasana eksklusif agar sesuai dengan target pasar yaitu kalangan atas.

Perancangan ini menggunakan konsep *transfiguration* yang tercermin dari bentuk geometri yang kaku menjadi geometri yang dinamis sehingga menjadi perubahan bentuk. *transfiguration* → transformasi (perubahan) dan konfigurasi (bentuk).

Penulis memilih konsep ini karena mereka ingin menyesuaikan karakteristik pebisnis yang ingin mendapatkan hiburan agar kepenatan mereka dalam bekerja dapat menciptakan suasana yang relax dan nyaman.

Sesuai dengan kebutuhan pebisnis yang menginginkan privasi maka penulis merancang *public space* yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung mereka untuk lebih *private* dibandingkan pada *public space* serupa lainnya, seperti menyediakan *VVIP room*, *VIP room* yang di dalamnya terdapat karaoke dan juga *dance club* untuk *user*. Selain itu penulis juga merancang *bar* yang difungsikan sebagai tempat berelasi dan bertukar pikiran dengan pebisnis lain dengan cara yang tidak formal.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang akan diidentifikasi dalam projek ini adalah :

1. Bagaimana ruang hiburan yang kreatif dan eksklusif dapat dirasakan oleh user?
2. Fasilitas apa saja yang dapat memenuhi kebutuhan user?
3. Bagaimana suasana *lounge*, *bar*, dan *dance club* ini yang dapat selalu di ingat oleh user?

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memaparkan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan interior *Lounge*, *Bar*, dan *Dance Club*, antara lain:

1. Membagi tiga area berbeda yaitu lounge (*vvip/vip room*), bar, dan dance club
2. Memberikan fasilitas yang berisi ruang-ruang bersifat private dan public yang terbagi-bagi sesuai dengan kebutuhan user
3. Memberikan desain ruang unik dengan material-material yang berbeda, pencahayaan dengan lampu yang berwarna-warni, bentuk ruang-ruang yang dinamis

1.5 Ruang Lingkup Kajian

Untuk dapat membahas dan menjelaskan permasalahan yang ada, maka penulis berlandaskan pada teori-teori untuk memperkuat argumen, seperti :

- a. User membutuhkan tempat hiburan yang *relax* yang dapat memberikan suasana nyaman antara berada di perkantoran dan tempat hiburan ini.
- b. *Lounge, Bar, dan Dance Club* merupakan tempat bersantai bagi user baik untuk bisnis maupun hiburan
- c. Bangunan ini merupakan bangunan bergaya futuristic (modern) yang sangat cocok dengan *lounge*.
- d. Konsep desain yang digunakan untuk *Lounge, Bar, dan Dance Club* adalah *transfiguration* (perubahan bentuk yang dinamis)

Penulis memilih teori-teori ini sebagai landasan dan acuan dalam berpikir arena dengan teori-teori ini dapat memperkuat argument dan pendapat dari penulis. Teori ini dipilih dan digunakan karena berdasarkan pendapat dari pakar sehingga argument dapat menjadi kuat dan tentunya teori ini mempunyai keunggulan masing-masing dalam setiap argumen.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah :

1. Bagi Penulis

Dapat dijadikan tolak ukur dalam perancangan *Lounge, Bar, dan Dance Club* yang sedang dalam proses perencanaan

2. Bagi Pihak Lain

Dapat mengetahui perancangan konsep yang sedang di desain.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. Bab ini berisi penulis latar belakang, ide / gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup kajian, manfaat perancangan, sistematika penulisan, dan metodologi pengumpulan data.

BAB II. Bab ini berisi kajian penulis literatur yang berhubungan dengan para pekerja atau pebisnis, *lounge, bar, dance club, lighting*, dan proyek serupa yang telah ada.

BAB III. Bab ini berisi deskripsi objek bangunan, analisis tempat dan konsep umum desain.

BAB IV. Bab ini berisi paparan hasil perencanaan dalam bentuk gambar, aplikasi konsep dan keputusan-keputusan desain yang diambil.

BAB V. Bab ini berisi kesimpulan, saran yang merupakan hasil dari laporan yang penulis lakukan.

1.8 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode *deskriptif* dengan pendekatan *survey*. Menurut Masri Singarimbun (1995;3) Penelitian *survey* merupakan penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Penelitian Lapangan (*field research*)

Data yang dikumpulkan merupakan data primer, yaitu data yang langsung diperoleh dari responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Pengamatan (observasi) yaitu mengamati secara langsung objek yang diteliti, penulis mencari data dengan melakukan observasi langsung pada calon bangunan *lounge, bar dan dance club* yang terletak di Bogor Nirwana Residence, mewawancarai nara sumber yang kompeten di bidangnya yakni, Bapak Fajar, selaku arsitek dari bangunan tersebut.

2. Pengumpulan data melalui situs internet

Data yang dikumpulkan merupakan data yang diperoleh dari situs internet.

(gambar dapat dilihat di lampiran)