

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia desain atau *commercial art* seperti *graphic and communication design, photography, interior design, fashion design, product design*, dan lain-lain, sedang mengalami perkembangan yang pesat, termasuk di kota Bandung. Hal ini diindikasikan dengan dibukanya fakultas seni rupa dan desain di beberapa perguruan tinggi serta tingginya pertumbuhan biro desain di kota Bandung. Perkembangan ini menunjukkan animo masyarakat yang tinggi terhadap dunia desain dan juga menjawab kebutuhan masyarakat yang semakin *aware* terhadap desain. Dahulu hanya sedikit masyarakat yang berani menggunakan jasa desainer karena dianggap menghabiskan biaya. Namun sekarang tanpa disadari, hampir semua aspek kehidupan menggunakan jasa desain, mulai dari peralatan rumah tangga hingga kendaraan, dari buku-buku hingga gedung pencakar langit. Desain dapat menambah *value* dan menaikkan *image* dari suatu produk dan juga prestis dari pengguna jasa desain, dan para pengguna jasa desain menyadari akan hal ini sehingga mereka berani mengeluarkan biaya ekstra untuk jasa desain, *they are willing to pay more*. Kita

dapat melihat perbedaan yang jelas antara suatu produk yang menggunakan jasa desain dengan yang tidak. Desain telah menjadi sebuah kebutuhan yang semakin diminati dan juga semakin berkembang.

Seperti yang kita ketahui, perkembangan dunia desain tidak lepas dari trend yang terus berubah setiap 3 bulan sekali. Masyarakat pun semakin *aware* dan jeli dengan dunia desain. Hal ini berarti desainer dituntut untuk selalu menyajikan yang terbaru dan juga *up to date*. Desainer mutlak untuk selalu kreatif dan juga imajinatif agar dapat bertahan di dunia desain yang berkembang sangat pesat.

Proses berpikir kreatif dan berimajinasi sangat dipengaruhi oleh kinerja otak. Pada otak manusia, otak sebelah kananlah yang menunjang aktivitas yang berkaitan dengan *image* (gambar, bentuk dan warna), musik, seni, imajinasi, dan dimensi ruang. Namun tidak banyak yang mengetahui bahwa untuk menjadi seseorang yang benar-benar kreatif, imajinasi otak kanan harus bekerja sama dengan otak kiri yang menunjang aktivitas yang berkaitan dengan logika, bahasa, eksak dan analisis<sup>1</sup>. Kemampuan logika dengan didukung daya imajinasi yang kuat, akan menghasilkan kreativitas. Selain daya imajinasi yang kuat, kreativitas harus didukung dengan kemampuan menangkap setiap detail yang dilihat dan dirasakan untuk diolah dan dikembangkan menjadi sesuatu yang *fresh*, orisinal dan benar-benar baru. Semua hal ini melibatkan otak kiri dan otak kanan. Namun dengan rutinitas yang ada, seringkali membuat seorang desainer kesulitan memunculkan ide-ide baru.

Kreatifitas merupakan sebuah keterampilan atau *skill* yang dapat dilatih atau dimunculkan. Setiap orang memiliki potensi untuk kreatif dan dapat diasah melalui suatu pembiasaan. Bila ingin menjadi seseorang yang kreatif, maka pengetahuan merupakan modal seseorang untuk berpikir kreatif. Pengetahuan baru merupakan sumber untuk memunculkan ide baru. Sumber pengetahuan yang paling umum adalah buku. Namun dengan berkembangnya teknologi internet, keberadaan buku pun mulai ditinggalkan. Desainer lebih

---

<sup>1</sup> Sebastian, Yoris. *Oh My Goodness: Buku Pintar Seorang Creative Junkies*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2010.

memilih mencari data melalui situs-situs internet, padahal tidak semua literatur yang ada di internet valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Dengan kemajuan teknologi media elektronik yang kian pesat serta berkurangnya animo masyarakat terhadap buku, perpustakaan pun makin kurang diminati. Konsep interior perpustakaan yang ada di Bandung pun kurang bahkan tidak dikelola dengan menarik dan inovatif sehingga kurang diminati oleh masyarakat. Kebanyakan perpustakaan yang ada hanya men-*display* buku di rak-rak tinggi dan besar yang monoton, dengan layout yang monoton dan juga ruangan yang terkesan kaku. Padahal faktor interior juga memegang peranan penting dalam menciptakan suasana dan juga memfasilitasi kegiatan pengunjung. Rainathami (2002:60) melakukan survey mengenai hubungan antara kondisi fisik gedung dan desain interior ruang perpustakaan dengan minat menggunakan jasa layanan perpustakaan. Hasilnya adalah:

- a. Kondisi fisik gedung perpustakaan seperti pembagian ruangan, warna bagian luar gedung, kebersihan, dan kelengkapan fasilitas gedung seperti toilet tidak terlalu mempengaruhi minat menggunakan jasa layanan perpustakaan dibanding dengan kondisi ruang perpustakaan.
- b. Kondisi ruang perpustakaan berkorelatif positif dengan minat menggunakan perpustakaan. Semakin baik kondisi ruang perpustakaan, semakin tinggi minat menggunakan jasa layanan perpustakaan. Semakin buruk kondisi ruang perpustakaan semakin rendah minat memakai jasa layanan perpustakaan.
- c. Pemilihan warna dan cahaya paling mempengaruhi minat. Semakin gelap dan suram warna ruangan, semakin enggan pemakai menggunakan jasa layanan perpustakaan. Dan warna putih adalah warna yang paling diinginkan oleh pemakai.

Pemilihan furnitur dan penataan ruangan, termasuk rak buku, ternyata juga mempengaruhi pemakai dalam menggunakan jasa layanan perpustakaan. Beberapa pemakai merasa punya kesan kaku dari penataan rak buku dan kursi serta meja baca yang kaku di ruang perpustakaan. Mereka merasa tertekan dan tidak betah untuk berlama-lama dalam ruangan perpustakaan dalam kondisi

penataan furnitur yang kaku. Keberadaan perpustakaan sebagai penyedia jasa layanan pustaka pun semakin ditinggalkan.

Perpustakaan harus mengakomodasi pengunjung yang merupakan orang-orang yang datang dari berbagai usia dan *background*, baik untuk keperluan studi/penelitian ataupun hanya ingin bersantai dengan teman. Semua orang harus dapat mengakses semua produk dan layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan dengan mudah. Area kerja untuk staf harus ergonomis dan fungsional. Sebuah aspek penting dari desain interior perpustakaan, yaitu mengenai pemilihan furniture. Furniture harus tahan lama dan nyaman. Desainer interior harus menggunakan pengetahuan mereka tentang konstruksi dan desain bersama dengan keterampilan untuk merancang sebuah perpustakaan yang dapat mengakomodasi segala usia dan bersaing dengan toko buku modern. Dari permasalahan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa di kota Bandung tidak terdapat perpustakaan untuk yang dikelola dengan konsep perancangan yang baik. Minat, kebiasaan dan budaya baca seseorang, dapat terbentuk paling tidak dengan melalui 3 tahapan penting. Pertama, ada kegemaran karena tertarik akan informasi yang dikemas dengan menarik (desain, gambar dan tampilan), hingga seseorang menjadi tertarik dan mau untuk membaca. Kedua, karena informasi tentang kegemaran dan ketertarikan akan sesuatu hal telah tersedia dan dengan mudah didapatkan, otomatis seseorang akan lebih sering membaca hingga kebiasaan membaca muncul dan terwujud. Ketiga, kebiasaan membaca yang terus dipupuk dan dipelihara mengakibatkan kegiatan membaca adalah sesuatu hal yang menjadi kebutuhan seseorang yang harus dipenuhi. Selain itu tidak terdapat fasilitas untuk desainer dalam mencari ide dan mengembangkan kreativitas sekaligus mendapatkan sumber data yang akurat dan valid.

Dalam sejarah perkembangan informasi, perpustakaan memiliki peran yang cukup besar. Perpustakaan yang ada saat ini dan akan terus berkembang pada masa yang akan datang, telah dipergunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa, serta memberikan berbagai layanan jasa yang lain. Perpustakaan sebagai tempat “pelestarian” hasil budaya dan catatan (*record*) perjalanan sejarah manusia, telah mampu melebur dan memasyarakat kedalam

kehidupan masyarakat. Segala sesuatu yang sedang terjadi saat ini, direkam dan dibukukan untuk disimpan dan dilestarikan di perpustakaan, dan dimanfaatkan secara bersama-sama bagi kehidupan seluruh umat manusia.

Dengan demikian, pada kesempatan tugas perancangan desain interior ini penulis tertarik untuk membuat fasilitas perpustakaan untuk desainer yang mampu memfasilitasi desainer dalam mencari ide, dengan menstimulasi otak kiri dan kanan secara unik dengan konsep desain yang akan diterapkan. Dengan dibuatnya konsep perpustakaan dan desain interior terintegrasi yang unik dan menarik maka desainer akan dapat terdorong untuk mengembangkan ide dan memacu kreativitasnya.

## 1.2 Ide Gagasan

Pada proyek Tugas Akhir ini, perpustakaan desainer akan direalisasikan dalam bentuk *Designer's Idea Centre* di mana desainer secara tidak sadar dilatih untuk mengembangkan idenya dengan melatih otak kirinya untuk ikut berperan. Fasilitas utama yang harus ada pada *Designer's Idea Centre* adalah perpustakaan buku, perpustakaan audio-visual, perpustakaan material interior, *function room* sebagai sarana pendukung. Materi di perpustakaan ini (buku dan materi audio-visual) yang disediakan sebatas *fine arts&commercial arts (graphic design, photography, character design, interior design, dan fashion design)*.

Site denah yang dipakai adalah Bandung *Spa & Health Club* yang bertempat di jalan Cigadung, Dago. Penulis melihat bahwa daerah Dago adalah daerah wisata yang menyedot atensi wisatawan lokal maupun asing karena suasana yang masih asri dan pemandangannya yang indah baik siang maupun malam hari. Selain itu juga daerah ini memiliki suasana tenang yang mendukung desainer dalam berkarya dan mencari ide.

*Designer's Idea Centre* memiliki konsep "*Visual Thinking*" karena desainer dikondisikan untuk memperhatikan fakta dan detail yang disajikan secara visual, menganalisis objek yang disajikan melalui desain interior perpustakaan kemudian mengembangkan ide dan kreativitasnya.

Konsep ini direalisasikan dengan gaya modern kontemporer yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal.

Bentuk-bentuk yang akan dimunculkan pada proyek ini adalah bentuk-bentuk yang condong ke bentuk trapezium tidak beraturan dan asimetris namun dinamis. Untuk menyeimbangkan bentuk yang beragam maka nuansa warna yang dipakai adalah warna-warna natural seperti warna putih, coklat (kayu/tanah) dengan aksen warna yang secara psikologis memberi efek tenang (ungu) dan juga warna yang membantu menstimulasi otak kita untuk kreatif (chartreuse green) yang juga menonjolkan kesan inovatif. Pemilihan adanya aksen warna karena sesuai dengan prinsip desainer yang ditantang untuk berani keluar dari pakem/aturan untuk selalu berinovasi.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Designer's Idea Centre* ini berdasarkan aspek fisik dan fungsionalnya yaitu.

- 1) Bagaimana perancangan perpustakaan yang mampu menarik minat masyarakat khususnya desainer untuk menggunakan fasilitas perpustakaan?
- 2) Bagaimanakah menerapkan konsep *visual thinking* pada perancangan perpustakaan ini?

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan sebagai berikut :

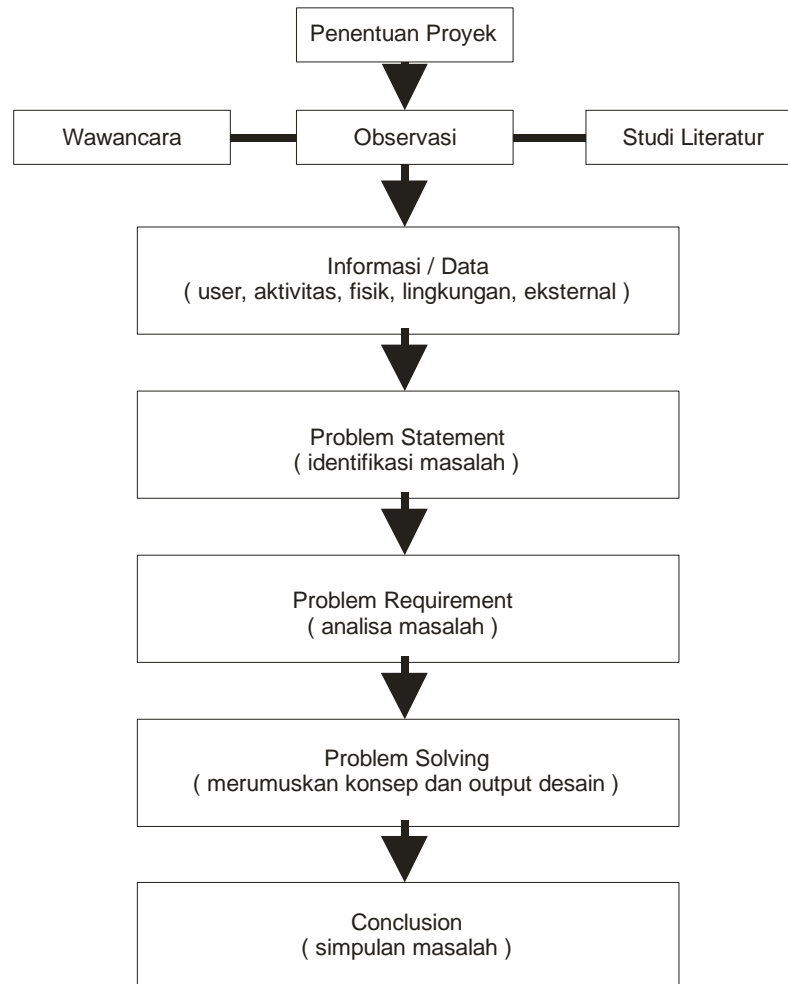
- 1) Merancang perpustakaan yang mampu menarik minat desainer untuk menggunakan fasilitas perpustakaan.
- 2) Menerapkan konsep *visual thinking* pada perancangan perpustakaan ini.

### **1.5 Sumber Data**

Sumber data yang didapat dibagi menjadi dua yaitu data primer dan sekunder. Data primer didapat dengan observasi langsung ke beberapa perpustakaan. Sedangkan data sekunder didapat dari literatur-literatur yang didapat dari buku maupun internet.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam pelaksanaan proyek perancangan *Designer's Idea Centre* adalah sebagai berikut :



Skema 1.1 Metodologi Penelitian

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :

Bab I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, ide gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, sumber data, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori yang berisi tentang hasil studi literatur dan studi banding.

Bab III Deskripsi Objek Studi yang berisi tentang data proyek, konsep dan hasil analisa site.