

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. Latar Belakang Masalah**

Kota Bandung adalah ibu kota dari provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota Bandung juga merupakan kota terpadat di Jawa Barat, dimana penduduknya didominasi oleh etnis Sunda. Pertambahan penduduk kota Bandung awalnya berkaitan erat dengan ada sarana transportasi kereta api yang dibangun sekitar tahun 1880 yang menghubungkan kota ini dengan Jakarta. Pada tahun 1941 tercatat sebanyak 226.877 jiwa jumlah setelah peristiwa yang dikenal dengan *Long March Siliwangi*. Penduduk kota bertambah dimana pada tahun 1950 tercatat jumlah penduduknya sebanyak 644.475 jiwa.

Pada awalnya kota Bandung merupakan kawasan pertanian, tetapi seiring dengan kemajuan urbanisasi, lahan pertanian tersebut dijadikan kawasan perumahan, kemudian berkembang menjadi kawasan industri dan bisnis, sesuai dengan transformasi ekonomi kota

umumnya. Sektor perdagangan dan jasa saat ini memainkan peranan penting akan pertumbuhan ekonomi kota ini disamping terus berkembangnya sektor industri.

Berikut ini pembagian angkatan kerja di kota Bandung menurut Survei Sosial Ekonomi Daerah (Suseda) 2006:

- Sektor perdagangan : 35.92 %
- Sektor jasa: 28.16 %
- Sektor industri :15.92 %
- Sektor pertanian 0.82 %
- Sektor angkutan, bangunan, dll : 19.18 %

[<http://www.jabarprov.go.id/index.php/subMenu/815>, 13 – 10- 2010]

Berdasarkan fakta tersebut maka tidak dapat dipungkiri bahwa faktor perekonomian kota Bandung sangat dipengaruhi oleh sektor perdagangan dan jasa.

Dikarenakan sektor perdagangan, jasa, dan industri yang terus meningkat, maka semakin banyak dibangun gedung-gedung perkantoran di kota Bandung. Salah satu area perkantoran yang terkenal adalah Jl. Asia Afrika. Di sepanjang Jl. Asia Afrika terdapat berbagai gedung perkantoran, diantaranya BRI Tower, Kantor HU. Pikiran Rakyat, Kantor PLN, Kantor POS Besar Bandung, Bank Artha Graha, Kantor TELKOM, Bank Panin, Bank NISP, Bank Mandiri, dan Bank BNI. Dengan banyaknya perkantoran di daerah itu tentu daerah itu menjadi daerah yang padat.



**Gambar 1.1** Kemacetan di Jl.Asia Afrika  
**Sumber:**<http://www.klikgalamedia.com/indexnews.php?>

Para *executive* dan pegawai kantor tersebut sering kali mencari hiburan sepulang kerja guna melepas *stress* yang mereka alami. Karena hal tersebut penulis ingin membuat sebuah sarana hiburan yang bersifat *one stop shop* sehingga mereka dapat mendapatkan berbagai hiburan hanya dengan datang ke satu tempat. Hal ini tentunya yang diutamakan bagi para *businessman* tersebut yang letaknya berada di Jl. Asia Afrika sehingga para *businessman* dan pegawai kantor tidak perlu jauh-jauh mencari sarana hiburan.

## **II. Gagasan Proyek**

Melihat banyaknya perkantoran di Jl. Asia Afrika tentunya membuat area itu sangat ramai oleh para *executive* dan pegawai kantor. Sering kali setelah bekerja seharian mereka ingin mencari hiburan guna melepas lelah dan *stress*.

Di sekitar Jl. Asia Afrika terdapat banyak tempat hiburan. Sarana hiburan yang berada di sekitar Jl. Asia Afrika kurang lebih berjumlah 14 tempat. 14 tempat itu dapat dibagi menurut jenis hiburannya, yaitu:

- 3 buah tempat Karaoke
- 1 buah tempat Spa
- 5 buah tempat makan (Café, Lounge, dan Bar)
- 2 buah tempat Billiard
- 3 buah Night club

Walaupun banyak, tetapi letak tempat-tempat hiburan tersebut terpisah-pisah dan kadang jaraknya berjauhan. Hal ini menyebabkan para *executive* tersebut jika ingin berpindah dari satu hiburan ke hiburan lain mereka harus menempuh perjalanan lagi. Hal ini cukup menyita waktu dan tenaga mereka, mengingat daerah tersebut adalah daerah macet.

Dengan alasan tersebut maka penulis berencana membuat sebuah *one stop shop* yang menjual jasa hiburan. *One stop shop* adalah suatu tempat dimana beberapa macam sarana hiburan berada di dalam satu gedung. Hal ini tentu akan memudahkan para *executive* untuk mendapatkan berbagai macam hiburan dengan datang ke satu tempat saja.

Sarana hiburan yang akan disediakan di tempat ini antara lain *café lounge, karaoke, dan spa*.

Konsep dari proyek ini adalah *Anemone*. Seperti halnya *anemone* yang memiliki bentuk organik dan cenderung dinamis maka bentuk yang akan diaplikasikan pada proyek ini juga bentuk yang organik dan dinamis. Warna yang diaplikasikan pada ruangan menggunakan warna dasar *monochrome*. Sedangkan warna lain digunakan sebagai aksen. Material yang dipilih adalah material yang mampu menampilkan kesan *modern* dan *smooth* seperti *stainless steel, veneer, kaca, cermin, fiberglass, akrilik* dan *gypsum*.

### **III. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut beberapa identifikasi masalah yang ditemukan :

1. Bagaimanakah perancangan desain interior yang baik untuk sebuah pusat hiburan di tengah kota, seperti di kota Bandung?
2. Bagaimanakah cara menciptakan kesan ruang yang sesuai dengan konsep *anemone* pada setiap area hiburan yang ada (*karaoke, café lounge, spa*)?
3. Hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah *Entertainment Center* untuk kalangan *executive*?

#### **IV. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

- 1) Mengetahui perancangan desain yang baik untuk sebuah pusat hiburan yang terletak di tengah kota.
- 2) Menciptakan kesan ruang yang sesuai dengan konsep desain pada setiap area hiburan yang ada (*karaoke, lounge, spa*).
- 3) Mendesain Entertainment Center yang diperuntukan bagi kalangan *executive*.

#### **V. Sistematika Penulisan**

Bab I merupakan Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, gagasan proyek mengenai desain serta konsep yang akan diterapkan pada desain, identifikasi masalah, tujuan perancangan sebagai jawaban dari identifikasi masalah, dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Bab II berisi teori-teori yang relevan berhubungan dengan *café lounge, karaoke*, , standard bangunan, standard fungsi, dan standard ergonomi.

Bab III merupakan penjabaran proyek yang berisi identifikasi objek tentang fasilitas, fungsi, serta user. Selain itu juga berisi uraian tema dan konsep desain dari *Entertainment Center* yang akan dijelaskan secara terperinci, juga terdapat site dan building analisis serta survey fungsi sejenis.

Dalam Bab IV merupakan Perancangan Desain Interior yang berisi tentang aplikasi konsep pada desain perancangan, pertimbangan dan keputusan desain guna menjawab identifikasi masalah, gambar kerja, serta gambar presentasi.

Bab V merupakan simpulan yang berisi tentang kesimpulan terhadap proses perancangan yang telah dilakukan.