

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, banyak orang bersaing untuk mendapatkan kehidupan yang semakin layak. Mereka bekerja banting tulang untuk memenuhi keinginan yang tidak ada batasnya. Aktivitas-aktivitas tersebut yang akhirnya kita sebut dengan gaya hidup. Gaya hidup masyarakat perkotaan terutama di kota-kota besar pada kalangan menengah ke atas dan kalangan atas cenderung konsumtif. Kesibukan yang padat dan mobilitas yang tinggi bisa menjadi alasan sehingga dewasa ini masyarakat perkotaan membutuhkan suatu tempat untuk melepas ketegangan dan kepenatan setelah melakukan aktivitas kerja sehari-hari.

Salah satu aktivitas yang sering dilakukan masyarakat perkotaan adalah mengunjungi mal-mal sekaligus untuk membeli kebutuhan-kebutuhan apapun yang mereka butuhkan. Dengan semakin berkembangnya jaman, masyarakat perkotaan terutama di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, Surabaya telah mengalami perubahan cara pandang. Dulunya, masyarakat masih menganggap bahwa mal itu hanya untuk kalangan tertentu . Tetapi jaman sekarang hampir semua kalangan pernah mengunjungi mal maupun plaza.

Masyarakat perkotaan belakangan ini memang sangat menyukai mal maupun plaza sebagai tempat *refreshing* dan *hang out* seiring dengan pertumbuhan mal yang begitu pesat dengan macam-macam konsep yang ditawarkan. Saat ini mal-mal yang tersedia di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, dsbnya sudah cukup lengkap. Tersedia berbagai fasilitas mulai dari retail, supermarket, cafe, bioskop, restaurant, dsb. Semua itu menjadikan mal maupun plaza sebagai tempat yang sangat dibutuhkan.

Saat ini plaza yang ada di Bandung, seperti Istana Plaza sangat digemari oleh segala kalangan. Karena lokasi Istana Plaza sangat strategis, yaitu terletak di perempatan Jl. Pasirkaliki dan Jl. Pajajaran. Plaza ini banyak dikunjungi anak muda karena letaknya yang strategis yaitu dekat sekolah BPK Penabur. Mereka dapat melakukan berbagai kegiatan di sana, mulai dari jalan-jalan dengan teman-teman, makan siang bersama, dan mengunjungi berbagai macam fasilitas yang terdapat di Istana Plaza. Beberapa fasilitas yang ditawarkan antara lain : 1. retail atau toko-toko 2. cafe 3. tempat bermain anak 5. *food court* 6. dan lain-lain. Anak muda senang berjalan-jalan sambil melihat-lihat, mengunjungi toko-toko, menonton pertunjukan, dan berbagai kegiatan lainnya. Mereka senang menghabiskan waktu seharian di sana.

Anak muda jaman sekarang berbeda dengan anak muda jaman dulu. Berbeda di sini bukan dilihat dari segi fisik melainkan gaya hidup dan pergaulannya. Gaya hidup anak muda

sekarang pada kalangan menengah ke atas maupun kalangan atas juga cenderung konsumtif karena pergaulan mereka mengarah ke situ. Di samping belajar dan bekerja, anak muda juga menjalankan hobi seperti halnya orang dewasa. Melakukan hobi yang mereka senangi merupakan salah satu aktivitas keseharian mereka. Hobi bermacam-macam salah satu hobi anak muda yang positif adalah berolahraga. Karena anak muda penuh dengan semangat sehingga olahraga dapat membantu menyalurkan semangat mereka.

Olahraga adalah suatu kegiatan yang universal, diminati dan menjadi kebutuhan bagi manusia dari segala lapisan dan golongan. Dengan demikian olahraga menjadi kegiatan yang memiliki fungsi social, kesehatan, rekreasi, politis, bahkan bisnis. Sejak dahulu olahraga menjadi sarana untuk persahabatan, kesehatan, menghilangkan stress, menunjukkan kekuasaan, sumber penghasilan dan investasi. Oleh karena itu perlu adanya sarana olahraga yang memenuhi syarat untuk kegiatan-kegiatan di atas demi terciptanya suatu tantangan kehidupan masyarakat yang lebih baik.

Banyak hal yang dapat dilakukan dalam aktivitas olahraga, seperti basket, fitness, maupun olahraga yang santai seperti billiard. Bahkan masih banyak lagi hal lain yang bisa dikategorikan ke dalam cabang olahraga. Sejauh ini yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, banyak orang yang tidak sadar pentingnya berolahraga. Terkadang banyak orang malas untuk pergi berolahraga, karena lokasi yang tidak strategis, ataupun biaya yang dikeluarkan terlalu mahal.

Oleh karena itu baik mal maupun plaza menyediakan fasilitas yang berbeda-beda sehingga tidak lagi sebagai tempat untuk bersantai melepas lelah, tempat bersosialisasi, mencari hiburan, mencari teman baru dan berbelanja macam-macam kebutuhan tetapi juga bisa dijadikan sebagai tempat sarana olahraga. Hal ini sangat sesuai karena banyak pengunjung

yang menghabiskan waktu sampai seharian di sana sehingga sarana olahraga mempunyai daya tarik tersendiri bagi pengunjung.

Salah satunya adalah olahraga basket, yaitu olahraga yang sangat diminati oleh anak mudamapun orang dewasa. Pertandingan olahraga yang membutuhkan aksi yang cukup banyak, seperti basket sangatlah menarik terutama bagi anak muda maupun orang dewasa. Apalagi apabila kita menonton langsung pertandingan itu.

Olahraga yang menghibur dapat mempengaruhi masyarakat untuk berpartisipasi dalam berolahraga. Hal yang menjadi pertanyaan adalah, bagaimanakah fasilitas *sport* dan *entertainment* dapat diintegrasikan dalam sebuah plaza, bagaimana menciptakan salah satu fasilitas olahraga yang menghibur, bagaimanakah tema *sport* dan *entertainment* dapat diimplementasikan dalam elemen-elemen interior sebuah plaza, dan bagaimana merancang daerah sekitar fasilitas olahraga indoor agar dapat melakukan berbagai aktivitas selain menonton pertandingan.

Untuk memenuhi tugas akhir ini, maka mahasiswa diwajibkan membuat laporan dengan pokok bahasan tersebut di atas untuk dianalisa dan diolah sehingga dapat menjadi pelajaran yang berguna baik bagi penulis maupun pembaca. Pada karya tugas akhir ini penulis mengambil pokok bahasan tentang perancangan Lt.3 Istana Plaza dengan fasilitas *sport* dan *entertainment* dengan konsep fun.

Objek yang dijadikan sumber penelitian, yaitu Lt.3 Istana Plaza. Dipilihnya objek tersebut karena letaknya yang strategis, yaitu terletak di tengah-tengah Kota Bandung, bangunannya memadai untuk dijadikan sarana olahraga dan *entertainment*.

1.2 Ide Gagasan

Plaza merupakan salah satu fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat perkotaan saat ini. Karena persaingan semakin sulit sehingga orang harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhannya. Namun tanpa disadari kebutuhan psikologisnya menjadi kurang. Oleh karena itu plaza hadir dengan berbagai fasilitas yang ada sehingga mampu memenuhi kebutuhan psikologis yang hilang.

Plaza digemari masyarakat karena terdapat kegiatan rekreasi di dalamnya. Seperti fasilitas berolahraga, membaca buku, dsb. Namun keberadaan kegiatan rekreasi ini seringkali diabaikan. Sehingga ketertarikan pengunjung terhadap plaza menjadi berkurang.

Sehingga perancangan Lt.3 Istana Plaza dengan fasilitas *sport* dan *entertainment* dengan konsep fun akan sangat menarik karena dengan memadukan sarana sport sebagai sarana entertainment merupakan terobosan yang baru terutama pada plaza-plaza di kota Bandung.

1.3. Rumusan Masalah

Pembahasan dan penganalisaan yang dikemukakan di dalam penulisan “Perancangan Lt.3 Istana Plaza dengan Fasilitas *Sport* dan *Entertainment* dengan Konsep Fun” dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- ♦ Bagaimanakah fasilitas *sport* dan *entertainment* dapat diintegrasikan dalam sebuah plaza?
- ♦ Bagaimana menciptakan salah satu fasilitas olahraga yang menghibur?
- ♦ Bagaimanakah tema *sport* dan *entertainment* dapat diimplementasikan dalam elemen-elemen interior sebuah plaza?

- ✦ Bagaimana merancang daerah sekitar fasilitas olahraga indoor agar dapat melakukan berbagai aktivitas selain menonton pertandingan?

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penulisan “Perancangan Lt.3 Istana Plaza dengan Fasilitas *Sport* dan *Entertainment* dengan Konsep Fun” adalah sebagai berikut:

- ✦ Untuk mengetahui bagaimanakah fasilitas *sport* dan *entertainment* dapat diintegrasikan dalam sebuah plaza.
- ✦ Untuk mengetahui bagaimana menciptakan salah satu fasilitas olahraga yang menghibur.
- ✦ Untuk mengetahui bagaimanakah tema *sport* dan *entertainment* dapat diimplementasikan dalam elemen-elemen interior sebuah plaza.
- ✦ Untuk mengetahui bagaimana merancang daerah sekitar fasilitas olahraga indoor agar dapat melakukan berbagai aktivitas selain menonton pertandingan.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan penulisan makalah ini antara lain :

- ✦ Memahami bagaimanakah fasilitas *sport* dan *entertainment* dapat diintegrasikan dalam sebuah plaza.
- ✦ Memahami bagaimana menciptakan salah satu fasilitas olahraga yang menghibur.
- ✦ Memahami bagaimanakah tema *sport* dan *entertainment* dapat diimplementasikan dalam elemen-elemen interior sebuah plaza.
- ✦ Memahami bagaimana merancang daerah sekitar fasilitas olahraga indoor agar dapat melakukan berbagai aktivitas selain menonton pertandingan.

1.6. Sistematika Perancangan

Makalah ini terbagi dalam enam bab yang terdiri dari:

- BAB 1 : Berupa pendahuluan yang mengemukakan hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang masalah, pertanyaan penulisan, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.
- BAB 2 : Merupakan landasan yang digunakan oleh penulis untuk menyusun makalah ini, terdiri atas pengertian plaza, fasilitas plaza, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, ergonomi berbagai jenis ruang yang terdapat di dalam plaza, dan study banding
- BAB 3 : Merupakan pembahasan tentang objek yang digunakan.
- BAB 4 : Merupakan pembahasan mengenai ide, tema, dan konsep.
- BAB 5 : Merupakan bagian akhir dari makalah ini yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari penulisan serta saran-saran dari penulis.