

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan dan Masalah Interior

1.1.1 Latar Belakang Perancangan

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, sebab manusia memiliki kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh dirinya sendiri sehingga memerlukan interaksi dengan manusia lainnya maupun secara berkelompok agar dapat bertahan hidup. Kebutuhan manusia diiringi dengan perubahan zaman, menciptakan kultur populer yang berkaitan dengan orang – orang atau masyarakat. Kultur populer berkembang pesat karena disukai oleh banyak orang yang disesuaikan dengan masyarakat umum serta dengan mudah dipahami serta masuk ke dalam hati masyarakat. Hal ini dipengaruhi dengan perilaku konsumsi dan determinasi media massa kepada publik yang berperan sebagai konsumen¹. Media massa memiliki peranan besar yang dapat mempengaruhi kebutuhan dan kesukaan masyarakat.

Hiburan dalam bentuk komik dan film menjadi bagian dalam kultur populer yang menghibur dan dinikmati oleh banyak orang seperti cerita *superhero* yang awalnya dalam bentuk komik yang masuk ke dalam lingkungan masyarakat. Cerita *superhero* yang dikemas dalam bentuk komik dan film dari segi visual cerita, dan karakter yang berkembang membentuk dunianya sendiri. Sebuah kelompok untuk berbagi kegemaran tentang suatu topik membentuk tempat orang-orang berkumpul dengan melakukan kegiatan bersama menjadi komunitas ataupun pusat komunitas.

¹ Strinati. (2004). An Introduction to Theories of Popular Culture ,1

Melalui fiksi televisi, lagu-lagu pop, novel, film layar lebar, dll , menarik perhatian dari orang – orang serta membentuk identitas masing – masing yang dipengaruhi lingkungan sekitar². Terbentuknya suatu komunitas akan menciptakan kebutuhan yang disesuaikan dengan aktivitas serta dapat mengakomodasi hobi dari anggota.

Pembentukan komunitas didasari dengan individu – individu yang terlibat di dalamnya. Karakter dari anggota yang terbentuk menjadi ciri khas melalui kesamaan hobi dan tujuan yang sama menciptakan identitas dari komunitas yang ditujukan pada masyarakat melalui atribut yang dikenakan³. Komunitas Marvel dibentuk untuk menaungi para penggemar Marvel dari berbagai aspek seperti komik, film , figur *superhero*, *video games*, dan lainnya. Komunitas tentunya ingin lebih dikenal sehingga dapat menjangkau orang – orang yang memiliki kebutuhan yang sama untuk bergabung di dalamnya.

1.1.2 Latar Belakang Masalah Interior

Aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Marvel Indonesia atau yang disebut sebagai KMI tidak terlepas dalam terbentuknya perancangan ruang. Area – area yang dibentuk tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan ruang, namun aktivitas dan hobi dari para anggota dapat tersalurkan melalui ruang yang dibentuk dapat memberikan pengalaman ruang untuk mempererat hubungan antar anggota komunitas dan hobi. Perkumpulan orang – orang dalam satu wadah tentunya terdiri dari berbagai kalangan dengan karakter yang berbeda – beda namun

² Storey.(2009).Cultural Theory and Popular Culture, 162

³ Nurhidayah, R. (2022). Membangun Komunitas dalam Pengembangan Masyarakat. Samarinda,4

memiliki tujuan yang sama. Dalam mencapai tujuan terbentuknya area komunitas yang sesuai tidak hanya dari hobi yang dimiliki saja, tetapi umur dari para anggota Marvel yaitu 17 – 30 tahun. Menjangkau area yang disesuaikan dengan berbagai kalangan dengan jenis kelamin dan umur yang berbeda – beda di dalam komunitas. Tidak hanya sekedar hobi dan wadah untuk memberikan informasi, tetapi komunitas tentu ingin memperluas jangkauannya di lingkungan masyarakat agar lebih dikenal dan memperluas ruang lingkup dalam jaringan sosial dengan mengikuti atau membuat serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan Marvel.

1.2 Rumusan Permasalahan Interior

1. Bagaimana menciptakan desain yang mencerminkan Marvel sebagai bagian dari identitas komunitas ?
2. Bagaimana menciptakan dan memfasilitasi kebutuhan serta aktivitas anggota KMI melalui perancangan desain ruang dengan target *audiens* yang berbeda dan berbagai kalangan baik dari yang muda hingga tua ?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

1. Merancang interior yang dapat merepresentasikan identitas komunitas melalui karakter/cerita *superhero* Marvel dan memberi pengalaman ruang.
2. Menciptakan fasilitas yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan aktivitas anggota KMI dengan menciptakan area yang disesuaikan dengan target *audiens* dari muda hingga tua.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Hasil perancangan dapat digunakan sebagai referensi atau usulan kepada ketua KMI untuk digunakan di masa yang akan datang sebagai dukungan terhadap hobi dan aktivitas para anggota, serta memperluas keanggotaan maupun koneksi dari KMI.

2. Kontribusi Teori

Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan mengenai perancangan komunitas dengan kultur populer yang disesuaikan dengan identitas yang dimiliki serta menciptakan ruang yang sesuai dengan aktivitas dan kegiatan komunitas.

1.5 Batasan Ruang Lingkup Perancangan Interior

Dalam perancangan interior pada kasus ini, diberikan beberapa batasan yang diputuskan, hal ini bertujuan untuk memberikan perincian dalam perancangan yang dibuat. Batasan yang dibentuk yaitu:

1. Pencarian informasi didapatkan melalui wawancara terhadap admin berdasarkan domisili komunitas yang berada di Bandung. Wawancara dilakukan 3-4 kali melalui platform *zoom*. Pertanyaan yang dikemukakan seputar aktivitas, kebiasaan, dan hobi yang dilakukan oleh Komunitas Marvel Indonesia. Pengumpulan data yang dilakukan bersifat kualitatif dan sesuai dengan konteks yang diberikan oleh narasumber.
2. Lokasi perancangan berada di Kota Bandung yang terletak di jalan Ranggagading no. 2a. Perancangan terletak di daerah tengah kota, pada

kasus ini disesuaikan dengan kebutuhan para anggotanya untuk berkumpul dan beraktivitas, dengan perancangan interior area khusus yang dibutuhkan yaitu:

a. Area Lobi & Transisi

Area lobi menjadi area pertama untuk memberi informasi mengenai komunitas Marvel dan area transisi sebagai jembatan untuk representasi terhadap pengunjung dengan tema Marvel.

b. Area F&B

Area F&B sebagai area untuk bersosialisasi dan menikmati makanan oleh anggota dan bukan anggota dengan tema Marvel. Area F&B menjadi area pokok sebagai kebutuhan dari komunitas.

c. Area Perpustakaan

Area perpustakaan menjadi area yang dikhususkan bagi anggota komunitas untuk berdiskusi dan membaca komik Marvel. Kegiatan utama yang sering dilakukan yaitu berdiskusi dengan sesama anggota kelompok untuk membahas kegiatan atau acara mainan, film, dan komik yang berkaitan dengan Marvel.

d. Area *Workshop*

Area *workshop* bagian dari area hobi bagi para anggota untuk merakit figur aksi *superhero* yang digemari masing – masing anggota dan menyimpan figur aksi yang belum dirakit, selain itu untuk memajang figur aksi yang ingin ditunjukkan kepada orang lain.

3. Pada kasus perancangan interior pengolahan dari segi suasana, material, dan warna disesuaikan dengan umur para pengguna yang terdiri dari pria dan

wanita yang didominasi dengan kisaran umur 17 tahun ke atas. Dengan tetap menerapkan konsep Marvel yang menunjukkan identitas tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data untuk Merumuskan Masalah Desain yang Spesifik

1. Observasi

Penerapan observasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung, secara langsung dengan mendatangi salah satu kegiatan dari komunitas seperti acara nonton film bersama di bioskop. Penulis mengamati aktivitas yang dilakukan oleh para anggota dengan membuat catatan. Secara tidak langsung dilakukan dengan cara penelusuran melalui situs *website*, *Instagram*, dan *facebook* untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh komunitas melalui artikel dan foto.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara *online*, dengan beberapa pertanyaan pokok yang sudah disiapkan. Wawancara yang dilakukan kepada admin komunitas yaitu Bapak Lutfy selaku admin domisili Bandung. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan, kegiatan atau aktivitas, hobi, dan kriteria anggota yang dapat tergabung dalam komunitas serta permasalahan di KMI yang berada di Bandung.

3. Studi Literatur

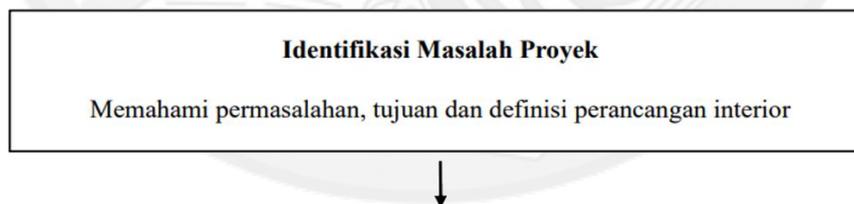
Studi literatur dilakukan melalui situs *website*, jurnal, dan buku untuk mencari data dan teori. Metode literatur ini digunakan untuk melengkapi informasi yang belum bisa didapatkan pada sesi wawancara maupun observasi.

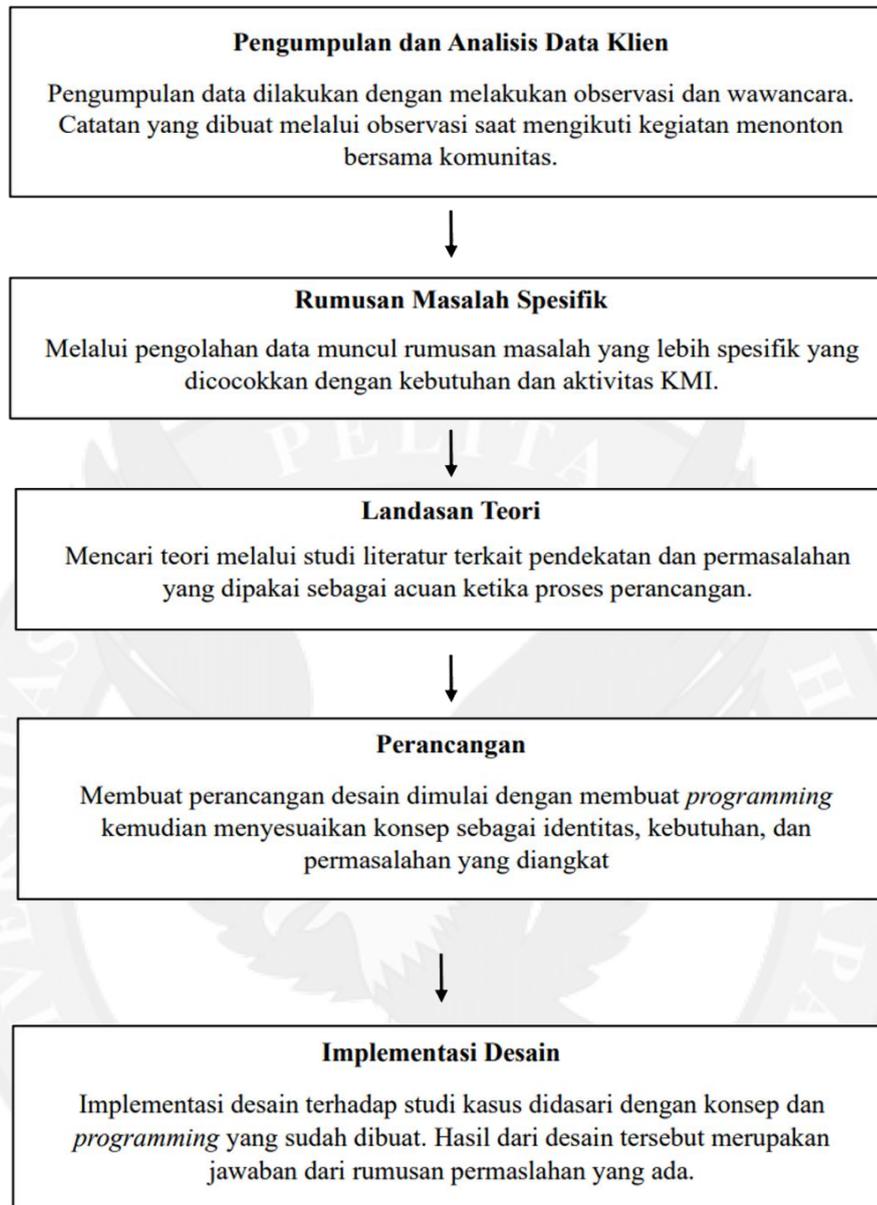
Data yang didapatkan kemudian diolah untuk membantu perancangan desain dan proses penelitian.

1.7 Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tematik yang meruangkan tema, karakter dan kisah dalam Marvel Universe ke dalam pengalaman ruang. Satu area dengan area lainnya akan memiliki hubungan dengan memasukkan kepingan – kepingan cerita yang saling berkaitan satu sama lainnya, dengan mengaplikasikan tema secara penuh ke dalam perancangan arsitektur. Melalui kepingan – kepingan cerita tersebut akan membangun memori dan pengalaman pada pengguna ruang. Cerita yang dibangun diolah dan disesuaikan dengan identitas dari Komunitas Marvel Indonesia. Dalam studi kasus ini suasana yang tercipta dari penggunaan warna dan pengolahan bentuk yang akan membuat pengunjung atau pengguna tertarik dan saling terkoneksi saat berada di dalam ruang.

1.8 Alur Perancangan Interior







Gambar 1. 1 Perancangan Interior

Sumber : Jessica Valentina (2024)

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan hasil perancangan dalam studi kasus ini terdiri dari lima bab dengan tiap – tiap bab menjelaskan proses penelitian dengan hasil perancangan melalui metode beserta pendekatan yang telah disebut sebelumnya.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi dari beberapa sub-bab. Bab ini membahas mengenai latar belakang perancangan, latar belakang masalah interior, rumusan masalah, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batasan perancangan interior, metode pengumpulan data, pendekatan naratif yang disesuaikan dengan permasalahan studi kasus yang diangkat, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan literatur dan teori – teori yang digunakan dalam pembentukan desain dalam studi kasus. Isi dalam bab ini adalah teori komunitas, komunitas subkultur, komunitas Marvel, fnb tematik, kajian ergonomi, dan teori tematik yang menghubungkan tema dengan kebutuhan komunitas.

Bab III berisi pembahasan dari implementasi terhadap *programming* dan konsep yang sudah dibentuk. Di dalam bab ini mencakup data lapangan mengenai sejarah, data lokasi, data eksisting bangunan, analisis pola aktivitas pengguna, analisis site, dan bangunan. Proses perancangan juga termasuk ke dalam bab ini seperti hubungan antar ruang, kebutuhan luas ruangan, dan konsep perancangan.

Bab IV berisi analisis untuk menilai implementasi perancangan studi kasus dengan kajian teori yang telah dicantumkan dalam bab II. Pada bab V berisi bagian penutup dan kesimpulan serta saran dari hasil perancangan studi kasus yang sudah dilakukan.

