

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jenis sepatu sangatlah beragam, mulai dari sepatu formal, sepatu olahraga, sepatu tari dan masih banyak lainnya. Dari berbagai macam jenis sepatu yang ada, tidak semua orang membutuhkannya. Contohnya seperti sepatu tari, hanya orang-orang dengan pekerjaan atau hobi tari yang memakai sepatu khusus untuk menari. Lain dengan sepatu olahraga atau yang sekarang banyak orang menyebutkannya sebagai *sneakers*. Sepatu olahraga ini memang awalnya dimaksudkan untuk berolahraga, tetapi seiring dengan berjalannya waktu sepatu ini menjadi gaya hidup, budaya, dan kebiasaan manusia, mulai dari muda, tua pria maupun wanita. Tidak lagi orang menggunakan sepatu olahraga hanya untuk berolahraga, tetapi juga untuk jalan-jalan, pemakaian sehari-hari, dan bahkan ada yang memakai sepatu olahraga di acara pernikahannya sendiri.

Berangkat dari olahraga, sepatu *skateboarding*, sepatu basket, sepatu lari, sudah menjadi sepatu yang dipakai sebagai gaya hidup, menjadi gaya hidup. Hal ini dimulai dari artis-artis dan musisi, seperti James Dean pada tahun 1950an di filmnya yang berjudul "*Rebel Without Cause*", yang memakai sepatu olahraga tersebut sebagai gaya hidup. Dari gaya hidup itu terbentuklah suatu komunitas yang mencintai budaya sepatu olahraga, mulai dari kolektor, pedagang, atau yang biasanya disebut sebagai *reseller*, *hypebeast* -yang membeli sepatu tergantung dari tren, tanpa peduli kualitas- dan lain-lain.

Komunitas sepatu olahraga yang terbentuk di Indonesia sudah sangat besar dan berkembang, yang mereka belum miliki adalah tempat untuk mereka berkumpul, saling berbagi atau menyalurkan hobi mereka. Di Indonesia ini sudah cukup banyak acara-acara yang di buat untuk para pencinta sepatu olahraga, seperti *urbansneakersociety*, *Jakarta sneakers day*, *sole vacation*, *sole swap* dan masih banyak lainnya. Tetapi semua acara ini diadakan hanya dalam jangka periode tertentu dan tidak tetap.

Untuk itu dibutuhkan suatu tempat dimana komunitas tersebut dapat berkumpul atau memenuhi kebutuhan hobi mereka. Banyak dari komunitas sepatu olahraga tersebut tidak hanya menyukai, tapi mereka juga hidup dari sepatu olahraga, sehingga area ini tidak hanya dirancang untuk memenuhi hobi atau hanya sebagai hiburan saja, tetapi area ini dapat membantu mereka yang hidup dari sepatu olahraga

1.2 Rumusan Masalah Perancangan Interior

1. Bagaimana merancang wadah bagi komunitas sepatu olahraga yang dapat menjadi tempat mereka menyalurkan hobi dan kebutuhan mereka yang membutuhkan fasilitas dan lingkungan yang spesifik?
2. Bagaimana merancang suatu wadah di mana komunitas sepatu olahraga yang membutuhkan berbagai macam fasilitas, dapat berkumpul secara berkala?
3. Bagaimana merancang wadah bagi komunitas sepatu olahraga yang dapat bertahan seiring berjalannya waktu?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

1. Merancang wadah yang memudahkan komunitas untuk menyalurkan hobi dan kebutuhan mereka yang membutuhkan fasilitas dan lingkungan yang spesifik.
2. Menghadirkan wadah di mana komunitas pencinta sepatu olahraga yang membutuhkan berbagai macam fasilitas dapat berkumpul secara berkala.
3. Merancang area komunitas sepatu olahraga yang dapat bertahan seiring dengan berjalannya waktu.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis
 - a. Memberikan sarana bagi komunitas pencinta sepatu olahraga di Indonesia untuk berkumpul, menyalurkan hobi mereka dengan lebih mudah.

- b. Memberikan informasi dan ide tentang pusat komunitas terhadap pusat komunitas lain yang dapat memberikan pengaruh positif dalam perkembangan pusat komunitas di Indonesia.
- c. Memberikan sarana bagi orang Indonesia untuk mengetahui dan menambah informasi tentang perkembangan sepatu olahraga di Indonesia.

2. Kontribusi Teoretis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi bagi mahasiswa Universitas Pelita Harapan dalam merancang pusat komunitas pada umumnya

1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan perancangan interior adalah ruangan-ruangan untuk komunitas beraktivitas dan memnuhi kebutuhan mereka, bila ada tempat seperti *retail* atau *food & beverages* tidak akan di desain secara spesifik.

Tempat ini didesain secara spesifik untuk pencinta sepatu olahraga, sehingga tidak mempertimbangkan pengguna-pengguna umum. Hal ini dilakukan agar desain menjadi fokus terhadap 1 hal tertentu dan tidak terlalu luas kemungkinannya.

Narasumber yang menjadi batasan adalah komunitas sepatu olahraga, antara lain kolektor, pemakai sehari-hari, pedagang, *influencer*, *customizer* sepatu olahraga dan pembuat sepatu olahraga.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selain itu wawancara juga di pakai untuk memperoleh kesan langsung dari responden, memancing jawaban responden,

menilai kebenaran jawaban yang diberikan dan bilamana perlu memberikan penjelasan tentang pertanyaan yang diajukan (Sandjaja & Heriyanto: 2006, 141)

Dalam wawancara penulis sudah menulis pertanyaan secara terstruktur, sehingga penulis telah mengetahui dengan pasti informasi yang dibutuhkan dalam perancangan interior ini. Penulis dapat memakai media seperti alat perekam, kamera untuk membantu dalam melakukan wawancara dengan narasumber.

Beberapa narasumber yang dapat menjadi potensi dalam membantu penelitian perancangan interior komunitas sepatu olahraga adalah kolektor, pedagang, pemakai sehari-hari.

2. Observasi

Menurut Notoatmodjo (2010, p.37-38), observasi adalah perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan. Rangsangan tadi setelah mengenai indra menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan. Keaktifan dibutuhkan untuk meresapi, mencermati, memaknai dan akhirnya mencatat. Penulis melakukan pengamatan secara langsung pusat komunitas-komunitas yang ada di Indonesia. Dengan preseden tersebut didapatkan informasi umum yang krusial dalam merancang pusat komunitas. Observasi dapat dilakukan juga dengan cara mengikuti kegiatan dan acara yang dilakukan oleh komunitas pencinta sepatu olahraga sehingga penulis mengerti kebutuhan dan keinginan dari komunitas.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan perancangan interior, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batas perancangan interior, teknik pengumpulan data, sistematika penulisan, alur perancangan interior dan alur berpikir.

Bab II merupakan tinjauan literatur/teori, berisi teori yang berhubungan dengan perancangan pusat komunitas dalam perancangan interior.

Bab III merupakan data klien dan studi preseden berisi foto, transkrip wawancara terhadap komunitas sepatu olahraga, catatan hasil observasi, dan studi preseden berupa observasi dari acara-acara sepatu olahraga, proses pengolahan data yang telah didapat melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di komunitas, konsep perancangan interior dan implementasi desain ke dalam pusat komunitas, juga bagaimana konsep desain diterapkan dalam lingkup interior untuk memecahkan rumusan perancangan interior dan menjawab tujuan perancangan interior.

Bab IV merupakan analisis dalam menjawab rumusan masalah dari bab I dan analisis *feedback* dari implementasi desain.

Bab V merupakan kesimpulan dan saran, yang berisi hasil dari desain dan kesimpulan dari desain yang telah diterapkan. Bab kesimpulan akan menyatakan apabila implementasi desain berhasil dalam menjawab rumusan masalah interior.

1.8 Kerangka perancangan

