

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, seni jalanan seperti menyemprotkan cat hingga menghasilkan lukisan di bus, sudut jalanan, maupun dinding di ruang publik sudah bukan lagi hal yang mengundang kontroversi melainkan pada akhirnya dijadikan sebuah koleksi oleh para kolektor maupun komunitas. Seniman pelopor seperti Haring, Banksy, KAWS dalam beberapa tahun terakhir ini mendapatkan popularitas dari adanya personifikasi gerakan, kebebasan dan spontanitas Glynda, A. (2020, Agustus 27). *Banksy, KAWS & More: 5 Things To Know About Collecting Street Art*.



Gambar 1.1 Contoh mainan kontemporer  
Sumber: <https://www.linkedin.com/company/trampt>

Popularitas desainer mainan yang bergerak di dunia seni mainan selalu didasarkan pada kredibilitas budaya jalanan, contohnya seniman seperti KAWS yang membuat karakter ciri khasnya dari hasil ide modifikasi Mickey Mouse untuk menarik minat para kolektor milenial. Selain itu melalui kemampuan memproduksi mainan secara massal membuat kebingungan antara keterkaitan antara seni dengan mainan. Saat ini dunia mainan seni terdiri dari komunitas kecil yang ketat yang terdiri dari seniman dunia dan kolektor. Melalui keberhasilan KAWS telah meningkatkan permintaan seni mainan serta memimpin para kolektor dari komunitas *hypebeast* untuk melacak dunia mengenai seni mainan yang serupa.

Dengan memanfaatkan komunitas kolektor yang mapan, seperti kolektor Sanrio sebagai cara yang pasti untuk menjual mainan seseorang karena para seniman biasanya tidak memiliki akses ke lisensi franchise sehingga sulit untuk menghasilkan uang pada tren seni pop. Akan tetapi biasanya para seniman akan dipekerjakan oleh perusahaan mainan desainer seperti Medicom untuk berkolaborasi pada lisensi yang mereka peroleh Shanti, M. (2021, Januari 27). *Beyond Kaws: The Authentic World of Indie Art Toys*.

Museum of Toys merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan, mempromosikan, serta membantu para seniman lokal menghasilkan karya-karya yang baru dari adanya kolaborasi. Memiliki kurang lebih 5.000 koleksi mainan dari para seniman lokal maupun luar negeri, *brand* yang memiliki ciri khas, dan sudah cukup dikenal oleh masyarakat, serta Museum of Toys juga memiliki komunitas mainan yang cukup luas khususnya bagi seniman lokal. Sejalan dengan visi misi dari Museum of Toys yang ingin memperkenalkan karya-karya dari para seniman

mainan lokal ke ajang pentas dunia, maka pemilihan Museum of Toys sebagai studi kasus didasarkan pada ciri khas dari *brand* yang dimiliki, berkaitan dengan hobi dari penulis, dan ketertarikan penulis pada perancangan museum.

Definisi dari arti kata komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti kesamaan, maka komunitas dapat diartikan sebagai kelompok sosial yang memiliki hobi dan kebiasaan yang sama (Wikipedia, 2023), antar individu di dalamnya dapat saling mendukung untuk memiliki maksud, kepercayaan, preferensi, kebutuhan, kegemaran, dan kondisi lain yang serupa. Menurut Chavis, D. M., Hogge, J. H., McMillan, D. W., & Wandersman, A. (1986). *Sense of community through Brunswik's lens: A first look* komunitas merupakan sebuah kumpulan orang-orang yang memiliki rasa saling memiliki, terikat, dan mempercayai akan terpenuhinya kebutuhan dari masing-masing individu dari adanya komitmen bersama-sama. Terbentuknya komunitas dipengaruhi dari adanya empat faktor yaitu komunikasi untuk sarana berbagi informasi, media yang disepakati untuk bertemu, dan ritual maupun kebiasaan (Vanina Delobelle, 2008). Terbentuknya komunitas yang berbasis art memiliki kesamaan dalam hal tujuan, karya yang dihasilkan, serta ciri khas dan kultur yang ditampilkan walaupun berbeda dari setiap masing-masing individu senimannya. Salah satu contoh komunitas kreatif yang menjadi tempat berkumpulnya para pelaku seniman lokal dari Indonesia yaitu *Museum of Toys*, walaupun pada awal berdirinya karena adanya kesamaan tujuan dari ketiga orang pendiri untuk saling mengumpulkan kurang lebih 5.000 hasil koleksi mainan ataupun lukisan yang mereka punya sehingga terbentuk sebuah komunitas di dalamnya. Oleh karena itu dengan peminat

mengenai seni mainan yang semakin berkembang dan banyak maka keberadaan Museum of Toys sudah diperlukan sebagai ruang atau wadah yang mempertemukan karya seniman mainan kontemporer, dan juga yang berasal dari Indonesia, serta penggiat seni mainan dan kolektor, dan juga sebagai ajang promosi untuk memperkenalkan seni mainan kontemporer di Indonesia, terutama Jakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah Interior**

1. Bagaimana menciptakan desain suasana novelty/kebaruan di dalam area museum yang dapat menggugah persepsi pengunjung?
2. Bagaimana mengkorelasikan hubungan antara fungsi komunitas seniman mainan kontemporer dengan *brand* Museum of Toys yang berpengaruh terhadap konsep desain areanya?

### **1.3 Tujuan Perancangan Interior**

1. Menciptakan korelasi antara visi-misi perusahaan dengan lukisan maupun mainan yang dipajang di museum dengan adanya urutan (*sequence*) di area pameran serta perpaduan antara artwork dan konsep desain areanya.
2. Merancang desain museum yang dapat mendukung dan memperkenalkan komunitas seniman kontemporer melalui identitas perusahaan Museum of Toys.

## 1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan interior yang dilakukan oleh penulis mengenai perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys) diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada:

### 1. Kontribusi praktis

Hasil perancangan akan dikembalikan kepada pihak komunitas untuk menjadi referensi atau sumber informasi yang berguna bagi perkembangan komunitas.

### 2. Kontribusi teori

#### a. Masyarakat

Membantu memperkenalkan dan memberi informasi kepada masyarakat luas bahwa perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys) berperan penting bagi pertumbuhan komunitas dan masyarakat.

#### b. Desain Interior

Membantu memberikan pembelajaran dan masukan melalui pengalaman desainer dalam melakukan perancangan hingga memperoleh hasil perancangan kepada desainer interior lainnya, terutama mengenai perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys).

#### c. Pihak Akademis (Kampus)

Menyumbangkan ilmu melalui pembelajaran dan informasi yang diperoleh penulis selaku desainer selama proses perancangan yang

dapat membantu mahasiswa kampus baik dari sesama jurusan interior maupun jurusan lain, terutama untuk menambah wawasan mengenai perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys).

### 1.5 Batasan Perancangan Interior

Perancangan interior harus melibatkan batasan-batasan yang ditetapkan untuk mempermudah proses perancangan agar hasil perancangan lebih spesifik dan maksimal. Batasan-batasan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

#### 1. Lokasi eksisting

Lokasi eksisting Museum of Toys di Rukan Fresh Market, Jalan Green Lake City New Castale Blk A No.15, Kota Tangerang, Banten

#### 2. Pendekatan

Museum of Toys memiliki tujuan dan visi-misi bersama untuk memperkenalkan koleksi mainan berkualitas serta para pelaku kreatif seniman dari dalam dan luar negeri, melalui perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys) dengan pendekatan *'narrative'*. Pendekatan *'narrative'* dipilih untuk mengkorelasikan antara visi-misi perusahaan terhadap komunitas seniman kreatif di bidang mainan dan lukisan dengan menciptakan suasana di dalam ruang yang membuat pengalaman pengunjungnya memiliki kesan novelty.

### 3. Pengunjung

Museum of Toys memiliki target pengunjung terutama kepada komunitas seniman kreatif di bidang mainan untuk saling bertukar ide dan berkolaborasi antara satu dengan yang lainnya, kolektor yang menyukai koleksi mainan maupun lukisan yang memiliki usia sekitar 30-45 tahun, serta anak-anak muda berusia 18-25 tahun. Untuk membantu mempopulerkan para seniman lokal melalui sosial media maupun brand dari Museum of Toys itu sendiri.

### 4. Lokasi Perancangan Museum

Lokasi perancangan Museum of Toys berada di kawasan Sudirman *central business district* Jakarta Selatan, tepatnya di Jalan Widya Chandra x No.7. Kawasan widya chandra menjadi salah satu area yang strategis untuk target pengunjung yang dituju dan cocok untuk dijadikan tempat museum karena memiliki lahan parkir sendiri yang berkapasitas 25-30 mobil, akses transportasi yang mudah, serta jalur pedestrian yang aman bagi pejalan kaki. Area SCBD dikelilingi dengan gedung-gedung tinggi sebagai pusat perkantoran, perbelanjaan, seni, dan konvensi sehingga menambah nilai tambah bagi museum untuk menarik pengunjung yang memiliki latar belakang kolektor, turis, maupun anak-anak muda yang menyukai seni.

## 1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan sebagai sumber informasi untuk perencanaan. Pengumpulan data dapat diperoleh dengan melakukan beberapa cara sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan melibatkan dua individu yaitu antara penulis dengan perwakilan dari salah satu pendiri Museum of Toys yang saling bertatap muka untuk melakukan sesi tanya-jawab. Sasaran wawancara yang melibatkan salah satu pendiri dari Museum of Toys untuk memudahkan penulis mendapatkan sumber data yang diperlukan, menambah data perancangan, serta preferensi.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai salah satu proses pengumpulan data yang berupa gambar, dokumen, atau karya dari seseorang. Sumber dokumentasi dapat membantu penulis untuk mengumpulkan dan memperoleh data mengenai sejarah Museum of Toys beserta para pelaku seniman lokal maupun dari luar negeri. Sejarah perjalanan dari para pelaku seniman kreatif memiliki latar belakang yang membantu penulis mengetahui perkembangan di dunia industri kreatif terutama di bidang mainan maupun lukisan.

### 3. Literatur

Proses pengumpulan data yang didapatkan melalui teori menurut para ahli dalam bentuk *ebook*, buku, maupun jurnal. Data-data dari literatur dapat mendukung penulis mengenai perancangan desain interior karena



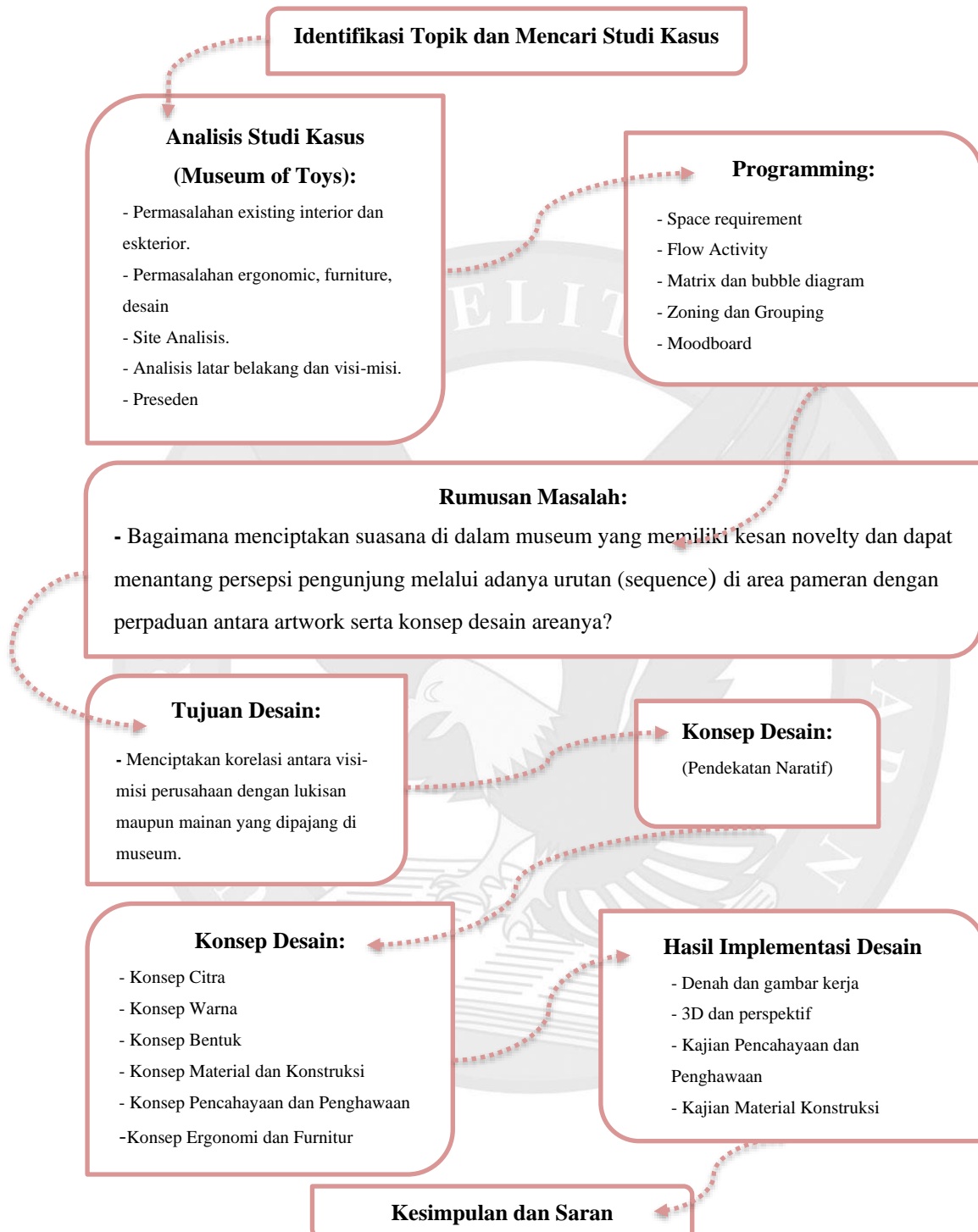
didasarkan dari sumber-sumber terpercaya yang dikemukakan oleh para ahli.

### **1.7 Pendekatan**

Pendekatan yang digunakan dalam perencanaan interior *creative space* berbasis komunitas & art (studi kasus: Museum of Toys) adalah ‘pendekatan naratif’. Memilih pendekatan naratif dikarenakan Museum of Toys memiliki koleksi mainan yang memiliki latar belakang terbentuknya karakteristik, budaya yang diangkat, serta ciri khas masing-masing dari mainan tersebut. Semua hal tersebut dapat dijadikan sebuah rangkaian urutan (*sequence*) cerita yang menarik jika dipadukan dengan konsep desain interiornya.

Desain interior pada setiap ruangnya harus dapat menciptakan suasana yang memiliki kesan novelty bagi para pengunjungnya. Alur denah yang dirancang dimulai dari area temporer untuk memperkenalkan karya-karya dari para seniman baru atau kolaborasi antara seniman satu dengan yang lainnya, kemudian pengunjung diajak melakukan kegiatan aktivitas untuk memperkenalkan karya-karya para seniman lokal maupun dari luar negeri serta pengunjung juga diajak untuk membuat karya dari hasil kreatifitas mereka masing-masing, dan urutan ruang selanjutnya lebih memperkenalkan secara detail karya-karya dan serta latar belakang dari seniman lokal dan luar negeri.

## 1.8 Alur Perancangan Interior



**Diagram 1.1** Alur perancangan interior  
Sumber : BernarthDino Edgar Sulaeman

## 1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan hasil perencanaan ini terdiri dari lima bab yang masing - masing bab menjelaskan proses penelitian atas hasil perencanaan melalui metode dan pendekatan yang telah disebut sebelumnya secara bertahap.

- **Bab I** merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang perencanaan dan masalah interior, rumusan masalah interior, tujuan perencanaan interior, kontribusi perencanaan interior, batasan perencanaan interior, metode pengumpulan data untuk merumuskan masalah desain yang spesifik, pendekatan desain naratif, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan.

- **Bab II** merupakan landasan teori yang digunakan dalam perencanaan, yaitu teori mengenai seni kontemporer, komunitas kreatif, *creative space*, museum, standarisasi museum, dan pendekatan naratif. Data-data teori tersebut diperoleh dari para ahli melalui studi literatur pada buku dan jurnal.

- **Bab III** merupakan studi kasus untuk membahas perencanaan yang bertujuan membahas implementasi konsep pada perencanaan. Bab ini terdiri dari tinjauan data lapangan yang berisi sejarah, data lokasi, data eksisting bangunan, analisis pola aktivitas pengguna, dan wawancara. Selain itu, terdapat analisis site, arsitektur, dan bangunan eksisting, Analisis ini digunakan untuk mendapatkan masalah desain yang spesifik, termasuk kajian masalah pada material konstruksi, ergonomi, dan furnitur.

- **Bab IV** membahas mengenai analisis sebagai seorang desainer interior untuk memberikan implementasi desain terhadap rumusan masalah di bab 1.
- **Bab V** merupakan bab yang berisikan kesimpulan dan saran dari penulis berdasarkan hasil perancangan dan desain untuk topik yang dipilih.

