BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dunia mainan berkembang sangat pesat dan tentunya dengan kualitas yang semakin baik dan variatif seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan minat terhadap mainan di Indonesia juga mulai bisa dirasakan semua kalangan, bukan saja kalangan anak-anak tetapi remaja dan orang dewasa pun ikut menggemari mainan.

Awalnya mainan hanya digemari oleh kalangan anak-anak karena anak-anak membutuhkan alat yang bisa digunakan untuk berimajinasi dan bermain, sehingga tercipta alat yang disebut dengan mainan. Pada awalnya mainan berjenis mainan tradisional dibuat dengan tangan (*hand made*) seperti gasing, layang-layang, mobil dari kulit jeruk, dan lain sebagainya. Dengan seiring perkembangan jaman mainan berkembang menjadi mainan modern yang diproduksi masal seperti robot-robotan, mobil *remote control*, boneka *barbie*, dan lain-lain. Hingga muncul mainan bejenis mainan digital yang awalnya dari Tamagochi, hingga *console game* seperti Nintendo, Sega, Sony PSP, X-box, dan lain-lain.

Minat berbagai kalangan dalam dunia mainan juga cukup tinggi, bahkan orang dewasa banyak yang menggemari mainan ini untuk sekedar menyalurkan hobi maupun untuk koleksi pribadi. Pada umumnya orang dewasa tertarik terhadap mainan koleksi dan mainan digital, seperti contohnya mengumpulkan dan mengoleksi mainan rakitan seperti *tamiya* dan *lego* serta memainkan permainan berbentuk digital.

Dari kebutuhan tersebut diharapkan dengan adanya beberapa fasilitas yang dapat menampung para pecinta mainan baik dari kalangan masyarakat Bandung maupun luar kota Bandung.

1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

1.2.1 MAKSUD

Adapun maksud dari pengambilan judul ini adalah:

- Memberikan gagasan desain toko mainan yang baik, nyaman dan bersifat komersil.
- Memberikan tempat bagi para pecinta mainan dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang gemar mengoleksi mainan.

1.2.2 TUJUAN

Tujuan dari pengambilan judul ini adalah:

- Menyediakan tempat untuk serangkaian koleksi mainan dan juga dilengkapi dengan fasilitas bermain yang nyaman dan menyenangkan.
- Sebagai sarana untuk menyalurkan hobi terhadap mainan.
- Sebagai tempat khusus yang menyediakan semua jenis mainan yang belum ada di kota Bandung.

1.3 MASALAH PERANCANGAN

Dari proyek ini terdapat beberapa masalah yang didapat, diantaranya:

- Bagaimana mewujudkan bangunan yang ceria dan berwarna dalam merancang bangunan yang unik agar menarik untuk dikunjungi oleh semua kalangan.
- Bagaimana menciptakan suasana nyaman dan atraktif pada kawasan Bandung Toys Centre.
- Bagaimana menciptakan keselarasan fasade dengan lingkungan sekitar dengan membuat sesuatu yang berbeda tetapi tidak mengabaikan konteks lingkungan.

1.4 PENDEKATAN

Metoda Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan Bandung Toys Centre ini menggunakan beberapa macam, diantaranya:

1.4.1 *DESCRIPTIVE AND DOCUMENTATIVE METHOD*

Yaitu dengan mengamati dan merekam konteks lingkungan, bangunan sekitar tapak serta kebutuhan masyarakat Bandung sesuai dengan karakter secara arsitektural.

1.4.2 *CASE STUDY RESEARCH*

Yaitu survey lapangan untuk mendapatkan data primer mengenai topik yang dibahas.

1.4.3 *LITERATUR STUDY*

Dilakukan untuk mendapatkan kajian teoritis dan data sekunder, studi literatur berupa kepustakaan yang berkaitan erat dengan fasilitas-fasilitas yang ada di dalam Bandung Toys Center dan kondisi lingkungan, standar ruang serta pengumpulan data informasi dan peta dari instansi terkait.

Untuk kajian secara teoritis Bandung Toys Centre mengacu pada beberapa teori, diantaranya:

a. Teori Perencanaan Tapak
   - Penerapan Zona Publik (Utama), Zona Privat (Penunjang) dan Zona Pendukung berdasarkan sirkulasi tapak yang direncanakan.
   - Penciptaan ruang-ruang publik terbuka pada tapak sebagai penghubung utama pedestrian sehingga tercipta keterkaitan antar bangunan.

b. Teori Bentuk, Ruang dan Tatanan
   - Organisasi bentuk bangunan, penataan ruang, dan tata letak massa bangunan.
   - Teori hirarki ruang.

c. Tinjauan Bandung Toys Centre
   - Bandung : Ibu Kota daerah Jawa Barat.
   - *Toys* : Mainan; alat untuk bermain; barang yang dipermainkan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
   - *Centre* : Pusat; tempat yang letaknya di bagian tengah. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

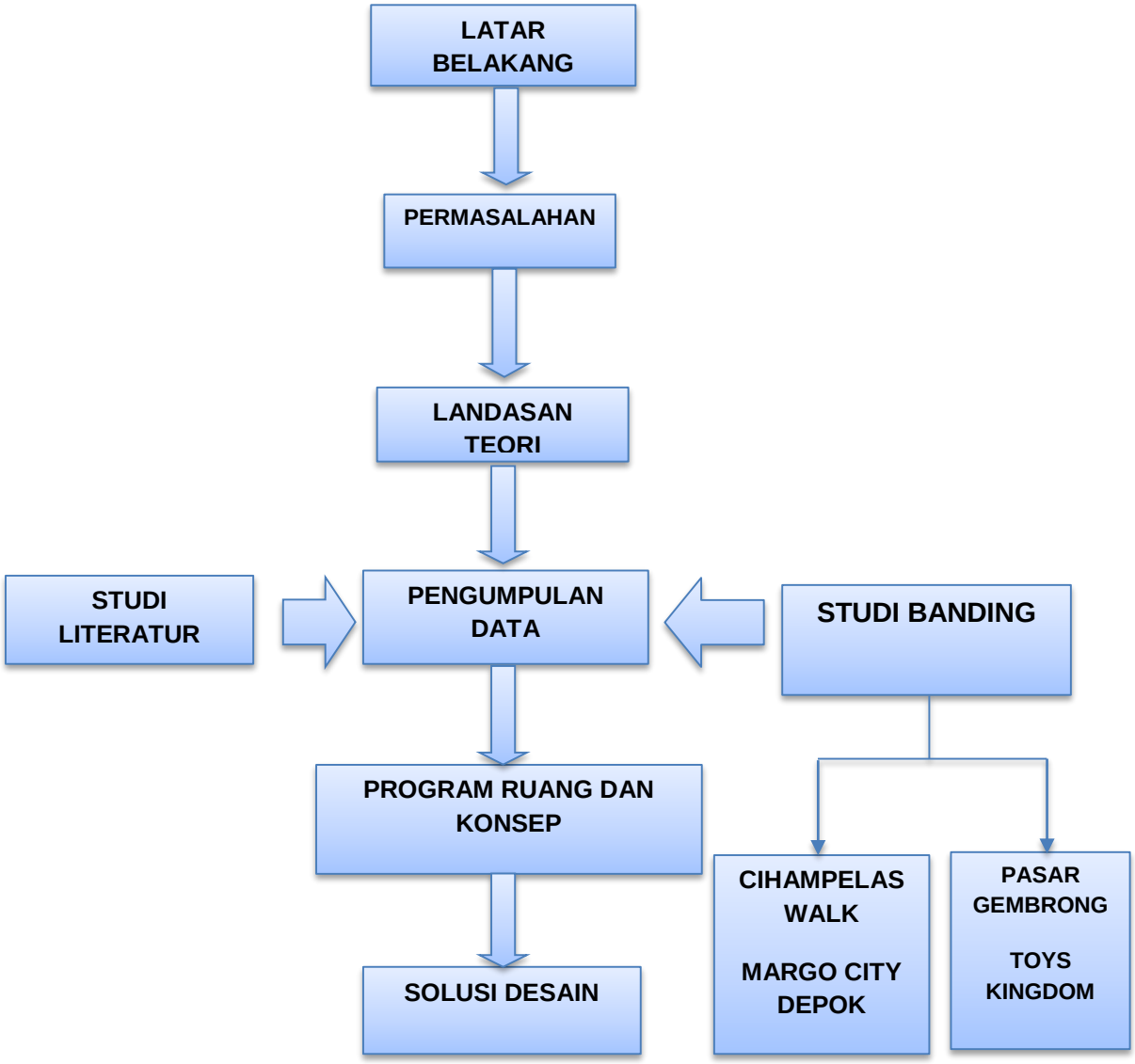
Bandung Toys Centre memiliki pengertian tempat yang diperuntukan bagi pertokoan (khususnya mainan) yang mudah dikunjungi pembeli dari berbagai lapisan masyarakat di kota Bandung.

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan Bandung Toys Centre ini yaitu merencanakan dan merancang bangunan komersil sebagai pusat perdagangan barang dan jasa mainan di Bandung berdasarkan konsep-konsep perancangan yang menitik beratkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu Arsitektur.

Adapun sasaran kegiatan dari proyek Bandung Toys Centre ini adalah seluruh lapisan masyarakat disemua umur, mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Pola Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Laporan

Adapun sistematika penulisan laporan pada tulisan ini berupa:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, pendekatan, lingkup pembahasan, kerangka berpikir dan sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Bab ini berisi pengertian pusat perbelanjaan, deskripsi umum proyek, program kegiatan, kebutuhan ruang dan studi banding proyek sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab ini berisi tentang kajian teori tema, interpretasi sebagai solusi dari permasalahan dan hubungan tematik terhadap konsep rancangan dan studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisi mengenai Analisi Fungsional, Analisis Kondisi Lingkungan dan Kesimpulan hasil dari analisis.

BAB V KONSEP RANCANGAN

Bab ini berisi mengenai pendekatan perencanaan yang merupakan awal dari analisis mengenai kapasitas, kegiatan, ruang, aspek-aspek perancangan (fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, kinerja), persyaratan teknis bangunan, serta penentu lokasi dan tapak.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Lampiran-lampiran berisikan data-data ataupun dokumen Tugas Akhir yang terlampir guna menunjang mutu laporan Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA