

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sepanjang sejarahnya selama ribuan tahun, eksistensi manusia selalu dibarengi dengan keberadaan berbagai alat bermain dan permainan. Bisakah dibayangkan suatu masa kanak-kanak tanpa permainan?, bahkan sebagai orang dewasa, kita akan mengalami gangguan jiwa tanpa permainan itu, atau setidaknya, kita akan jenuh dan kelelahan bekerja tanpa selingan. Penduduk Mesir kuno memiliki permainan sendiri, seorang Columbus suka bermain, dan manusia pada jaman modern semakin mengembangkan mainannya (Jan Horeik & Michal Ribka. h: 28, 2004).

Mainan dan permainan bukan menjadi hal yang baru bagi kehidupan manusia sekarang, namun sudah dikenal sejak era prasejarah. Pada masa 10 ribu tahun lalu, permainan tentu saja berbeda dan mainan dalam arti kata sebenarnya tidak ada. Manusia purba memakai batu, potongan kayu, dan sebagainya dalam permainan yang meniru aktivitas kaum dewasa. Sejumlah penemuan arkeologi membuktikan bahwa beberapa bentuk batu hasil olahan manusia dibuat sebagai mainan dan dikubur bersama anak yang memakainya. Walaupun bentuknya primitif, permainan dengan “benda tanpa identitas” memiliki arti penting – sepotong tulang pura-pura menjadi kuda dan sebuah batu adalah sosok pemburu – dimana imajinasi anak berkembang dan memacu evolusi manusia dari kehidupan yang menyerupai binatang ke arah peradaban yang lebih tinggi.

Itulah langkah pertama dalam proses menggantikan realita dengan simbol dan mengembangkan pemikiran abstrak yang menjadi dasar peradaban kita. Seruan bermuatan emosi yang menyatakan rasa senang, takut, dan sebagainya. Lama-kelamaan dikembangkan sebagai kode untuk menyampaikan informasi abstrak, atau bahasa. Proses yang dibutuhkan sejak kita lahir sampai mampu memahami kode informasi tersebut, adalah cukup panjang, rata-rata enam tahun. Jauh sebelum aksara diciptakan, umat manusia mempertahankan berbagai ritual dalam kehidupannya, yang menunjukkan bahwa kemampuan pemikiran simbolis dan imajinasi manusia berkembang berdasarkan permainan.

Mainan memang merupakan hal yang sangat menarik. Sejak kecil pun kita sudah sangat akrab dengan jenis benda yang satu ini. Seiring dengan berkembangnya waktu, jenis mainan pun semakin marak kita temukan di dunia ini. Bahkan tidak sedikit orang yang rela mengeluarkan uang yang cukup banyak demi mendapatkan jenis mainan yang disukai. Kepuasan akan segera di dapat jika seseorang berhasil mendapatkan jenis mainan yang diinginkannya. Macam-macam desain dari beberapa jenis mainan nampaknya mulai banyak menarik perhatian banyak orang. (www.freemagz.com).

Solo sebagai sebuah kota tidak luput dari adanya pengaruh globalisasi *game*. Banyak toko-toko mainan/ *game center* bermunculan sebagai akomodasi terhadap kebutuhan gaya hidup manusia yang baru tersebut, baik yang baru muncul maupun yang sudah ada, namun keberadaannya tidak/ pun kurang mendukung dalam memenuhi munculnya ruang publik. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah bagi masyarakat pecinta mainan di Solo yang dapat mengakomodasi perpindahan ruang publik dan juga dukungan terhadap

ruang-ruang komunal dan komersial, dalam rangka partisipasinya membantu memberikan ilmu pengetahuan melalui dunia mainan.

1.2 BATASAN PERANCANGAN

1. Pembahasan hanya meliputi disiplin ilmu Desain Interior, sedangkan disiplin ilmu lain (seperti ilmu Arsitekur dan Psikologi) sebagai pendukung untuk memperkuat teori.
2. Perencanaan Toko Mainan berlokasi di Solo Baru Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah.
3. Pembahasan lebih diberikan pada R. Penjualan, R. Promosi, & Foodcourt.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mewujudkan Toko Mainan yang mampu menjadi sebuah ruang publik bagi pecinta/ kolektor mainan khususnya dan masyarakat pada umumnya di kota Surakarta, dengan tampilan interior arsitektur yang komunikatif dan atraktif sehingga mampu menarik perhatian umum.

Setelah mengungkapkan permasalahan, maka muncul beberapa persoalan, yaitu:

1. Bagaimana mendapatkan lokasi dan site bangunan yang sesuai.
2. Bagaimana Mencerminkan ekspresi interior yang sesuai tema.
3. Bagaimana Mencerminkan ekspresi interior yang komunikatif dan atraktif yang salah satunya pada ruang pemasaran produk mainan.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Mewujudkan citra yang sesuai tema pada Perencanaan dan Perancangan Toko Mainan Sebagai Sarana Informasi, Promosi, Pemasaran Produk, dan Rekreasi Mainan.

2. Sasaran

a. Sasaran Pengunjung

- 1) Masyarakat pecinta mainan kalangan remaja/ dewasa.
- 2) Masyarakat yang kurang mengenal dunia mainan.

b. Sasaran Desain

- 1) Memperhatikan dan menyelesaikan fungsional sesuai dengan aktifitas di dalam Toko Mainan.
- 2) Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan fisik bangunan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan dari interior lobi dan retail mainan.
- 3) Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan estetis menyangkut konsep dan tema sehingga ungkapan citra dan karakter mampu tercipta dari bentuk desain interior Toko Mainan.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang tujuannya adalah menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan secara metodologis dengan menggunakan metode-metode yang bersifat ilmiah.

Metodologi adalah suatu cara atau jalan untuk memecahkan masalah yang adapada masa sekarang dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklarifikasi serta menginterpretasikan data-data.

Maka, pengertian metodologi penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk memecahkan suatu masalah yang ada dengan cara mengumpulkan, menyusun serta menginterpretasikan data guna menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan. Metode penelitian sangat menentukan dalam sebuah penelitian ilmiah karena mutu dan validitas dari hasil penelitian ilmiah sangat ditentukan oleh pemilihan metode secara tepat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan turun langsung ke lapangan

b. Studi Literature

Mencari informasi yang berkaitan dengan *Mainan, Café, Shop Store* melalui media cetak ataupun internet.

c. Interview

Melakukan wawancara dengan pihak terkait

Data adalah suatu fakta atau keterangan dan obyek yang diteliti. Data yang diperlukan merupakan data yang relevan dan menunjang untuk pernacangan dan perencanaan Toko Mainan, adapun jenis data yaitu :

a. Data Primer

Sejumlah keterangan yang diperoleh secara langsung dari lapangan penelitian, melalui pihak-pihak yang terkait secara langsung

b. Data Sekunder

Sejumlah data yang secara tidak langsung diperoleh dari lapangan penelitian, tetapi diperoleh melalui studi pustaka, majalah, internet.

2. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan masalah adalah metode pembahasan analisa interaktif, dimana ada 3 tahap pokok yang digunakan oleh peneliti, yaitu :

a. Data Reduction

Yaitu proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi data

b. Data Display

Merupakan suatu penyusunan informasi sebelum menyusun sebuah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan

c. Concluting Drawing

Dar awal penelitian data penelitian sudah harus memulai melakukan pencatatan peraturan, pola-pola pertanyaan, arahan sebab-akibat dan proporsi-proporsi.

(Sutopo HB, 1988, 23-24).

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari Latar belakang, Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan, Rumusan masalah, Tujuan & sasaran, Metodologi Pembahasan, Sistematika penulisan, Pola Pikir Perancangan.

BAB II TINJAUAN TEORI

Uraian tentang landasan teori yang dijadikan untuk mencapai tujuan perancangan.

BAB III TINJAUAN LAPANGAN DAN STUDI LITERATUR

Uraian tentang data-data dan informasi yang diperoleh dari hasil survey lapangan ditambah literatur yang dapat memperkuat konsep proyek Interior yang akan dikerjakan.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Merupakan uraian tentang ide atau gagasan yang akan melatar belakangi terciptanya sebuah karya desain.

BAB V PENUTUP

Simpulan dan saran.

Meliputi kesimpulan evaluasi konsep perancangan dan keputusan desain serta saran-saran penulis mengenai perancangan Interior Toko Mainan.

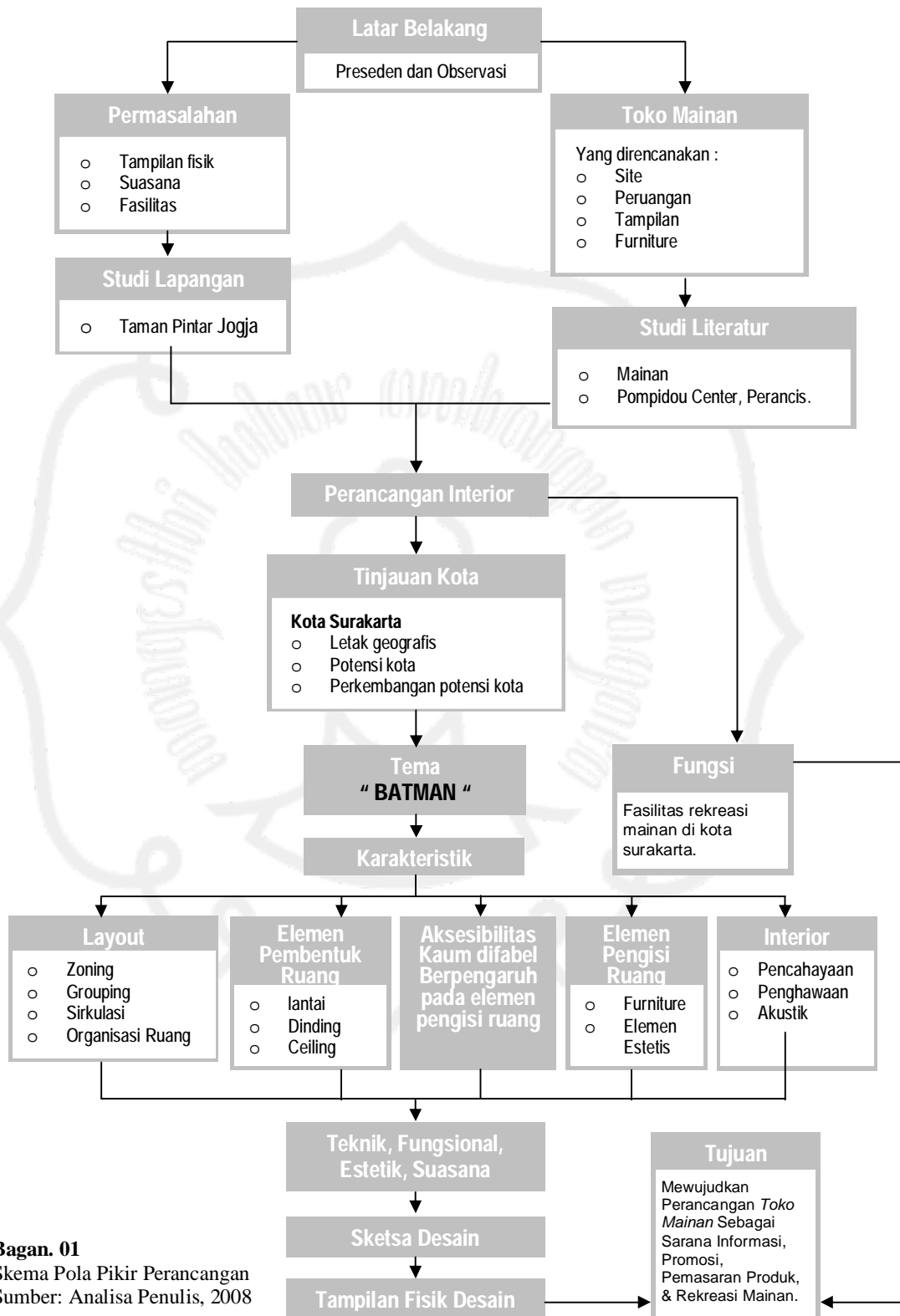
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1.7 TEMA

Sebagaimana mainan yang menjadi inspirasi dari tema yang diusung, mainan sangat banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari mainan anak kecil yang bertujuan sebagai sarana alternatif dalam pendidikan, sampai pada kolektor-kolektor mainan yang umurnya pun bisa dikatakan sudah uzur/ tidak jamannya lagi. Yang kelas mainan dan permainan digandrungi oleh semua, tak mengenal umur. Untuk tema yang diangkat di sini adalah salah satu mainan *action figure* yang sangat populer di dunia, yang dulu banyak terdapat di serial komik dan film yaitu *Batman*. *Action figure* super hero satu ini adalah hero yang terkenal paling rasional dan manusiawi. Dari sifat yang rasional dan manusiawi itulah yang ingin dijadikan tema dalam perancangan ini.

1.8 SKEMA POLA PIKIR PERANCANGAN



Bagan. 01
Skema Pola Pikir Perancangan
Sumber: Analisa Penulis, 2008