

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

I.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Hobi merupakan salah satu hal yang dimiliki hampir oleh setiap orang . Jenis hobi bermacam-macam, mulai dari menjahit, berkebun, berolahraga, dan sebagainya. Hobi merupakan sesuatu yang dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi pemiliknya, sehingga sering dilakukan untuk mengobati kepenatan dan menyegarkan kembali pikiran setelah sibuk bekerja, belajar dan sebagainya. Hobi dapat menjadi salah satu mata pencaharian jika dijalankan dengan serius .

Seiring dengan perkembangan yang terjadi di luar dan didalam kota, khususnya mengenai hobi yang berkembang di masyarakat, mulai bermunculan penggemar beberapa jenis hobi yang bisa dikatakan masih kurang familiar di masyarakat, tidak terkecuali di Yogyakarta seperti: *airsoft gun*, radio kontrol dan *model kit*. Hobi-hobi ini merupakan replika dari benda asli yang ada, memiliki skala dan tingkat detail yang berbeda. Hobi replika ini mulai berkembang di Yogyakarta, menarik peminat dari berbagai usia, terutama untuk masyarakat golongan menengah ke atas. Masuknya hobi-hobi ini juga memunculkan toko-toko hobi terkait di Yogyakarta.

Selain itu dengan semakin banyaknya peminat hobi-hobi tersebut yang antusias, secara tidak langsung memicu munculnya komunitas-komunitas terkait dengan hobi yang mereka minati yaitu klub-klub hobi. Bahkan ,klub-klub hobi yang ada mulai berkembang ke dunia maya dengan cara menciptakan forum atau blog, dan menarik lebih banyak anggota. Munculnya komunitas memicu para penggemar untuk mengadakan kegiatan yang dapat mengembangkan hobi mereka, baik sekedar berkumpul (*gathering*), sampai mengadakan pameran dan kompetisi.

Melalui komunitas tersebut, para penggemar hobi merasa menemukan dunia mereka. Muncul perasaan nyaman dan lebih lepas dalam melaksanakan

hobi yang mereka minati, karena secara antusias mendapatkan teman yang memiliki minat hobi yang sama. Keberadaan klub-klub hobi tersebut mendukung eksistensi toko-toko hobi yang sudah ada sekarang. Toko-toko tersebut sering menjadi tempat berkumpul, sekaligus memfasilitasi para pelanggannya.

Terdapat kecenderungan bahwa pemilik toko biasanya juga orang yang menggemari hobi terkait, sehingga tak heran jika ditemui toko yang memiliki klub hobi sendiri. Ketika toko baru dibuka, pelanggannya sedikit, tetapi lama kelamaan menjadi banyak dan mayoritas berasal dari klub-klub hobi yang sering berkunjung. Dalam melaksanakan kegiatan klub-klub tersebut biasanya memiliki agenda rutin. Sedangkan tempat untuk melaksanakan kegiatan tersebut berpindah-pindah karena tidak ada tempat khusus untuk melaksanakan kegiatan tersebut, baik *gathering* maupun kegiatan lainnya.

Tabel 1.1 Jumlah Klub dan Toko Hobi di Yogyakarta

No	Toko Hobi		Jumlah Klub yang berlangganan
	Jenis hobi	jumlah	
1	Airsoft gun	1	2
2	Radio Kontrol	4	7
3	Model Kit	6	9
1.	Airsoft gun		14
2.	Radio Kontrol		3
3.	Model Kit		-

Sumber : survei penulis & data internet (<http://yogyakarta.indonetwork.or.id>)

Melihat fenomena tersebut, perlu diadakannya suatu sarana yang menyediakan berbagai kebutuhan dan dapat memfasilitasi para penggemar hobi replika, selain menyediakan segala kebutuhan terkait hobi yang ada, sekaligus dapat untuk menjalankan kegiatan hobi para penggemarnya, serta untuk mewadahi kegiatan klub – klub hobi untuk berbagai kepentingan seperti telah disebutkan di atas.

Masyarakat Yogyakarta, terutama yang tinggal di perkotaan dinilai cenderung konsumtif. Tingkat konsumsi rerata masyarakat sangat tinggi. Yakni 1,09 kali lebih banyak dari rata-rata pendapatan total masyarakat. Artinya, anggaran belanja yang mereka keluarkan lebih besar dari penghasilannya, sehingga hampir seluruh pendapatan mereka habis untuk dikonsumsi. Priyonggo Suseno MSc, Ketua Tim Peneliti PPS-LP UII, dalam penelitiannya berjudul Pola Konsumsi Masyarakat Yogyakarta: Faktor yang Mempengaruhinya dan Kaitannya dengan Inflasi (Kompas, 24/11/2005) memaparkan temuannya. Rata-rata pendapatan total responden yang berumur antara 20-60 tahun, dengan lama tinggal berkisar 1-20 tahun lebih, adalah Rp 1,39 juta per bulan, yang diperoleh dari pendapatan tetap berkisar Rp 1,1 juta, dan pendapatan tidak tetap Rp 0,29 juta. Dari data itu diperoleh informasi, profesional tercatat memiliki tingkat konsumsi rerata paling tinggi. Diikuti pensiunan, mahasiswa, dan pegawai. Di sisi lain, buruh, manajer, dan wiraswastawan memiliki tingkat konsumsi lebih rendah. (Sumbo Tinarbuko/ Drs.A. Setia Wardhani, <http://sumbo.wordpress.com>)

Dengan kecenderungan masyarakat yang lebih mementingkan pemenuhan terhadap apa yang diinginkan atau *felt need* (Sumbo Tinarbuko/ Drs.A. Setia Wardhani, <http://sumbo.wordpress.com>), bukan yang dibutuhkan serta melihat perkembangan minat akan hobi-hobi tersebut, nantinya akan menjadi aset yang berprospek bagi penyedia sarana terkait. Selain itu pusat hobi replika dapat menjadi sesuatu yang baru dan unik, menarik bagi banyak pihak termasuk masyarakat awam untuk mengenal dan mencoba, memunculkan potensi untuk ikut menggemari hobi-hobi tersebut.

Ditinjau dari segi ekonomi dan komersial, adanya sarana untuk melaksanakan kegiatan klub-klub hobi bisa didukung adanya toko-toko hobi sebagai penyedia barang kebutuhan hobi replika. Sehingga dengan menyediakan sarana tersebut, dapat dijadikan aset yang memiliki prospek ekonomi melalui toko-toko hobi yang ada. Pelanggan bisa berasal dari mana saja, tidak harus dari klub-klub hobi yang ada. Bagi anggota klub dan

pengguna sarana tersebut, adanya toko-toko hobi semakin memberikan kemudahan untuk mendapatkan barang-barang kebutuhan terkait hobi replika.

I.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Hobi replika merupakan sebuah hobi yang kegiatannya bisa dikatakan spesifik seperti: merakit, mengecat, memodifikasi, dan sebagainya. Pelaksanaanya secara langsung memerlukan proses dan terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui. Pelaksanaanya itu sendiri secara khusus akan memunculkan sensasi tertentu yang bisa menghasilkan kepuasan tersendiri bagi pengguna, selain sebagai media refreshing.

Dengan banyaknya peminat hobi replika di kota ini, sarana dan fasilitas yang tersedia masih belum cukup untuk mewadahi kebutuhan terkait dengan hobi tersebut. Selain terbatasnya barang dan perlengkapan yang bisa didapatkan secara langsung, Sarana untuk melaksanakan kegiatan terkait hobi yang ada juga masih belum memadai. Seperti telah disebutkan bahwa pelaksanaanya cenderung spesifik, hobi – hobi tersebut merupakan hobi yang memerlukan peralatan khusus dan pelaksanaan yang memerlukan tempat khusus pula. Hal ini juga terkait dengan pelaksanaan kegiatan yang berlangsung di klub-klub hobi, yang tentunya dilaksanakan secara komunal, bukan secara pribadi saja.

Penyediaan sarana untuk memenuhi kebutuhan dan sekaligus tempat untuk melaksanakan berbagai kegiatan yang terkait dengan hobi replika harus didukung dengan penataan fisiknya, agar dapat mengakomodasi kebutuhan akan refreshing bagi para penggemar hobi tersebut. Suasana tempat dan ruang yang disediakan mempengaruhi kenyamanan dalam berkegiatan, sebagaimana kegiatan yang ada , seperti telah disebutkan di atas merupakan kegiatan yang spesifik dan harus melalui berbagai tahapan. Lebih jauh lagi, agar proses berhobi dan refreshing dapat berhasil dengan baik.

Terkait dengan penyediaan sarana tersebut, lebih spesifik lagi perlu diperhatikan suasana ruang yang ada. Suasana ruang merupakan atribut dari lingkungan spasial terbatas. Suasana ruang adalah suasana yang dipancarkan

oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya.

Sarana untuk memenuhi kebutuhan dan mengakomodasi kegiatan yang terkait dengan hobi replika perlu didukung dengan penataan ruang secara khusus untuk dapat membuat pengguna dapat berkegiatan bukan hanya dengan nyaman, tetapi bisa memfokuskan dirinya untuk melaksanakan hobi sehingga fungsi refreshing bisa berhasil dengan baik. Namun, tidak hanya sekedar dapat mengakomodasi kegiatan saja, dengan banyaknya peminat hobi yang ada serta klub – klub yang terkait dengan hobi tersebut, akan memberikan nilai lebih dalam berkegiatan, jika dapat menstimulasi dan mewadahi munculnya komunikasi dan interaksi antar pengguna.

Terjadinya interaksi bisa disebabkan masing-masing individu (dalam hal ini pengguna) saling menghargai, mengikuti norma yang berlaku, tidak menunjukkan egois yang berlebihan, persamaan pemikiran, kesamaan kepentingan, tujuan atau merasakan adanya perasaan senasib (Koentjaraningrat, 1988) Dalam hal ini yang paling mendasar adalah adanya kesamaan hobi masing-masing individu.

Dengan adanya interaksi yang sangat mungkin meluas menjadi terbentuknya klub – klub hobi, maka pengguna dapat saling bertukar pengetahuan, memberikan masukan, mengadakan kegiatan – kegiatan tertentu yang menunjang bagi mereka. Oleh karena itu, selain mewadahi kegiatan bangunan juga harus dapat menstimulasi dan mewadahi interaksi yang terjadi. Sehingga harus diperhatikan proses interaksi antar pengguna yang terjadi di dalam setiap ruang yang digunakan.

I.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud Pusat Hobi Replika di Yogyakarta yang interaktif sehingga mampu menstimulasi pengguna untuk saling berinteraksi dengan baik selama berkegiatan, melalui rancangan ruang dalam dan luar dengan pendekatan proses interaksi manusia dalam ruang ?

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah menghasilkan konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta yang tidak hanya dapat mewadahi kegiatan tiap hobi saja, tetapi dapat menstimulasi pengguna untuk merasa bebas dalam berinteraksi dengan pengguna lainnya, baik bertukar pengetahuan selama proses berkegiatan, maupun dalam klub hobinya.

I.3.2. Sasaran

Sasaran dalam penulisan ini adalah :

1. Menciptakan ruang yang mampu mewadahi kegiatan terkait masing – masing hobi, dan menyediakan berbagai sarana untuk menyediakan keperluan , peralatan dan perlengkapan khusus yang dibutuhkan.
2. Menciptakan kualitas tata ruang dalam yang dapat menimbulkan stimulasi kepada pengguna untuk merasa nyaman dalam berkegiatan, baik secara individual , dalam proses melaksanakan kegiatan terkait hobi masing – masing, maupun saat berinteraksi secara komunal.
3. Rancangan tata ruang dalam dan tata ruang luar sebagai pelingkup kegiatan yang bisa mewadahi semua kegiatan dan menimbulkan stimulasi yang dimaksudkan.

I.4. Lingkup Studi

I.4.1. Lingkup Substansial

Dilihat dari rumusan masalah yang ada, Pusat Hobi Replika di Yogyakarta menggunakan pendekatan yang tidak hanya dapat mewadahi kegiatan secara individual, namun dapat menstimulasi pengguna (penggemar hobi) agar merasa bebas dalam berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui tatanan ruang dalam dan ruang luar.

I.4.2. Lingkup Spatial

Penataan ruang yang dapat memunculkan stimulus bagi pengguna ruangan untuk berinteraksi satu sama lain dengan optimal, sesuai dengan jenis kegiatan terkait hobi masing-masing pengguna.

I.4.3. Lingkup Temporal

Rancangan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta diharapkan mampu menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 15 tahun.

I.5. Metode Studi

I.5.1. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara, yaitu :

a) Pengumpulan data primer

Metode yang digunakan untuk memperoleh data primer adalah :

Observasi/pengamatan ,bertujuan untuk mengenal secara visual kondisi kegiatan, sifat kegiatan, jenis barang dan perlengkapan yang dipakai, peralatan khusus yang ada pada masing – masing jenis hobi.

Wawancara langsung kepada pemilik dan pengguna sarana – sarana yang sudah ada di Yogyakarta, untuk mencari tahu apa saja yang dibutuhkan, dan apa saja yang masih kurang dan harus dikembangkan.

b) Pengumpulan data sekunder

Melalui literatur yang didapat dari sumber internet serta buku – buku terkait.

I.5.2. Pengolahan data

Data yang sudah didapat kemudian diolah. Pengolahan data dilakukan melalui studi literatur, dan melakukan analisis sesuai dengan rumusan permasalahan yang sudah dijabarkan.

1.6. Tata Langkah

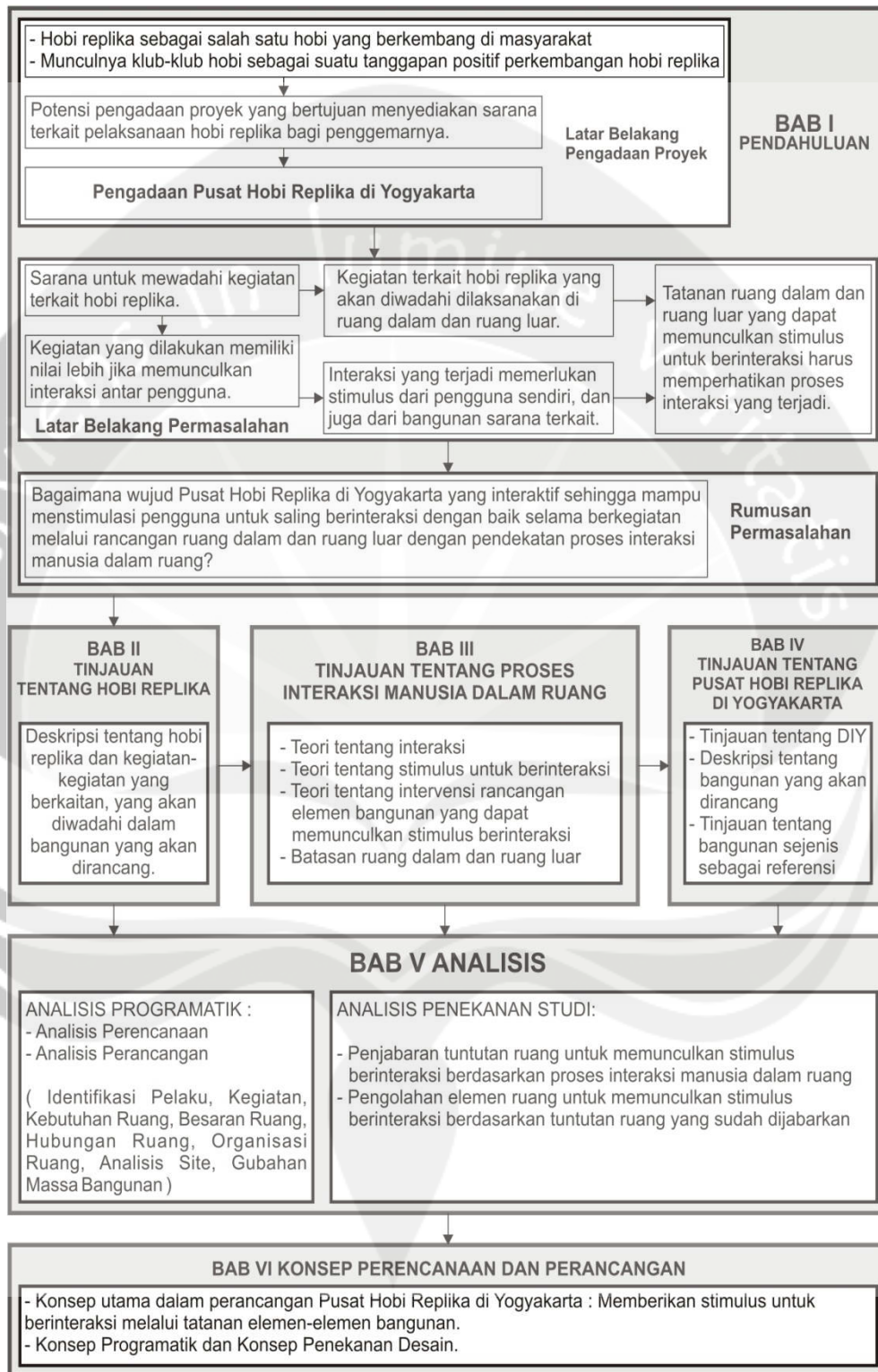


Diagram 1.1 Tata Langkah Penulisan Skripsi
(Sumber: analisis penulis)

I.7. Sistematika Pembahasan

Bab I: Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang pemilihan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran yang akan dicapai, lingkup pembahasan, metode yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan, dan sistematika pembahasan.

Bab II: Tinjauan Tentang Hobi Replika

Berisi tentang tinjauan yang menjelaskan tentang hobi replika, dalam hal ini khususnya Airsoft Gun, Radio Control, dan Model Kit

Bab III: Tinjauan Tentang Proses Interaksi Manusia dalam Ruang

Berisi tentang tinjauan yang menjelaskan tentang interaksi, dan teori-teori terkait yang mendukung dalam proses perancangan, terkait dengan proses interaksi manusia dalam ruang.

Bab IV: Tinjauan tentang *Pusat Hobi Replika di Yogyakarta*

Berisi tentang studi kasus perancangan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta yang terdiri dari berbagai macam jenis hobi, dengan melihat sarana- sarana yang ada di Yogyakarta terkait dengan hobi – hobi tersebut, serta menjelaskan pengertian, batasan, tujuan, sasaran, subyek pelaku, kapasitas, lingkup kegiatan, struktur organisasi proyek, serta tinjauan terhadap lokasi proyek disertai dengan kriteria dan alasan pemilihan lokasi.

Bab V: Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang analisis terhadap bangunan dan berbagai hal yang berhubungan dengan proyek, Selain itu juga berisi tentang kebutuhan ruang, jumlah dan besaran ruang, hubungan ruang, analisis site serta analisis permasalahan arsitektural yang menyangkut interaksi pengguna dalam bangunan.

Bab VI: Konsep Perencanaan dan Perancangan *Pusat Hobi Replika di Yogyakarta*

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan, bangunan Pusat Hobi Replika di Yogyakarta.