

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Judul Karya Desain

Judul perancangan Tugas Akhir adalah “Perancangan Ritel Baca Anak dan Remaja”. Adapun pengertian nya adalah :

- Perancangan :
 - Bukan sekedar menyatukan susunan dari benda – benda yang telah standart, melainkan merupakan kreasi baru dari bentuk – bentuk benda yang diciptakan dan dipadukan dengan fungsi, bentuk, ruang dan elemen – elemen dari ruang (Desain Interior, J.Pamudji Suptandar halaman 523)
 - Proses, cara, pembuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 927)
- Ritel :
 - Eceran (Kamus Inggris –Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily halaman 483)
- Baca :
 - Mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (Kamus Bahasa Indonesia Lengkap disertai Penggunaan EYD halaman 83)
- Anak :
 - Keturunan yg kedua, manusia yg masih kecil (Kamus Bahasa Indonesia Lengkap disertai Penggunaan EYD halaman 41)

- Remaja :

- Mulai dewasa ; sudah sampai umur untuk kawin ; muda (Kamus Besar Bahasa Indonesia halaman 944)

Kesimpulan :

Perancangan Ritel Baca Anak dan Remaja adalah menciptakan suatu ruang - ruang ataupun tatanan perabot untuk menghadirkan atmosfer baru guna meningkatkan keingintahuan kegiatan melihat serta memahami isi dari pada apa yang tertulis, sehingga anak – anak maupun anak yang beranjak dewasa akan lebih menyadari dan memiliki kemampuan berkreasi saat membaca buku atau berada di tempat yang menjual buku.

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Di kota Surabaya ini, fasilitas yang mengedukasi anak – anak usia dua sampai dua belas tahun dan anak remaja dua belas sampai delapan belas tahun untuk bermain, berdiskusi maupun belajar lewat buku belum tersedia. Adanya toko buku yang menjual buku lokal pun, belum menyediakan fasilitas seperti diatas. Padahal setiap anak remaja yang hobi membaca, pastilah punya kriteria khusus akan tempat duduk yang nyaman bahkan meja yang asyik hingga akhirnya menyukai zona baca favoritnya. Anak – anak yang pada dasarnya memang suka bermain, harus ditingkatkan minat bacanya sedari kecil.

Keinginan untuk meningkatkan minat baca melalui media bermain untuk anak – anak sangatlah besar. Terlebih pengamatan bahwa belum ada furnitur baca dibuat menarik untuk anak – anak sampai anak remaja, contohnya kursi / sofa

maupun rak buku jaman sekarang, pembatasnya tidak lagi berupa sekat – sekat yang membatasi bidang. Pembuatan 3F (*Function, Form* dan *Fun*). Umumnya benda dinamakan rak dengan cara menciptakan batasan, tidak harus lewat sekat mati. Sekat itu sendiri bisa saja *moveable*. Hal ini yang bisa menjadi jawaban dari keinginan dan kebutuhan anak sampai anak remaja jaman sekarang.

Tempat ataupun lokasi yang bisa memberikan inspirasi baik pada aksesoris interior maupun media permainannya juga belum tersedia di kota Surabaya ini. Sebagai contoh, acara mingguan *bookclub* milik salah satu koran terkenal di Surabaya, sering membutuhkan tempat untuk berkumpul dan berdiskusi. Namun saat melihat tempat yang dijadikan lokasi, sering sekali tempat tersebut kurang sesuai untuk meningkatkan minat baca maupun mengedukasi.

Permasalahan seperti diatas yang bermula dari target market sesuai dengan basis kompetensi desain interior di Universitas Ciputra yang *Entrepreneurial* yaitu *Market Sensitivity* dan *Creative Inovative*. Dimana dibutuhkan rasa peka akan situasi dan kondisi pasar sehingga mampu memanfaatkan setiap peluang yang muncul, bahkan menciptakan peluang. Oleh karena itu dibutuhkan rasa keingintahuan yang besar disertai daya imajinasi yang kuat untuk mampu memunculkan ide yang orisinil bahkan mampu untuk direalisasikan.

1.3. Rumusan Permasalahan

Maka dapat disimpulkan bahwa :

Sifat dasar anak berusia dua sampai lima tahun adalah bermain. Dan anak berusia lima sampai dua belas tahun sudah mulai suka membaca ataupun dibacakan cerita.

- 1) Bagaimana merancang ruangan yang mampu menjadi media bermain sekaligus belajar dan mampu meningkatkan daya kreatifitas mereka mereka.
- 2) Bagaimana membuat produk furnitur maupun elemen desain juga bisa dijadikan media untuk meningkatkan minat baca.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai adalah memberikan rasa nyaman, aman dan meningkatkan minat baca sedari kecil bagi anak – anak maupun remaja melalui ruangan, produk furnitur maupun aksesoris desain yang diharapkan bisa mendorong daya imajinasi, kreativitas maupun sisi *business to business* melalui ritel toko R.A.K buku penyedia buku – buku impor anak – anak sampai anak remaja. Ruang sebagai media berkreativitas sekaligus perancangan ritel baca menyokong faktor buku impor sebagai jendela akan suasana dunia yang harus diketahui oleh anak Indonesia. Hal ini untuk menanamkan paham keberagaman dan kondisi di luar negara Indonesia sekaligus menanamkan sisi modern dan pengetahuan berbahasa. Serta menjadi konseptor pertama akan Ritel Toko R.A.K Buku di Surabaya.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ritel baca anak dan remaja ini, antara lain ditujukan untuk :

- 1) Manfaat bagi anak dan remaja :

Sebagai media menuang kreativitas maupun mengeluarkan ide – ide dalam permainan maupun imajinasi. Mengasah saraf motorik maupun sensorik. Bahkan bisa menjadi tempat untuk berdiskusi maupun berkomunitas karena berkaitan dengan *event* yang direncanakan sebagai penunjang dalam Ritel Baca ini.

- 2) Manfaat bagi pertumbuhan *Entrepreneur* dalam bidang desain interior / arsitektur interior.

Manfaat bagi pertumbuhan Entrepreneur dalam bidang desain interior contohnya adalah pola pikir desain yang *ID-preneur* dan bisnis digabungkan menjadi satu saat mengolah *Start-up Business* dan *Final Project*.

- 3) Manfaat bagi perkembangan dunia desain interior / arsitektur interior.

Manfaat bagi perkembangan dunia desain interior khususnya kota Surabaya, karena belum memiliki pesaing di kota ini. Sehingga bisa menjadi pencetus pertama untuk tempat pembelajaran desain interior yang baru.

- 4) Manfaat bagi diri sendiri

Memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan dalam hal mempersiapkan kebutuhan merintis wirausaha berdasarkan pola pikir dan kompetensi desain interior / arsitektur interior yang *Entrepreneurial*.