

Implementasi K-pop Star Pada Perancangan Interior Korean Wave Exhibition Center di Surabaya

Rebecca Chandra, dan S.P Honggowidjaja
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: rerechoi@gmail.com; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— *Korean wave* adalah sebuah fenomena musik yang sedang populer di Korea dan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia sendiri. Banyak dari masyarakat Indonesia yang mengalami “demam” K-pop, mereka terdiri dari sebagian besar remaja putri. Di Surabaya sendiri, sudah banyak di dirikannya fansclub untuk masing-masing idola mereka, seperti *E.L.F* Surabaya, *Sone* Surabaya, *Beauty*, dan sebagainya. Tak hanya dari segi *music*, tapi drama tv, kebudayaan, *style* pakaian, makanan, sampai baju tradisional pun mereka selalu ingin ketahui dan pelajari. Tapi masalahnya adalah mereka tidak mempunyai tempat untuk berkumpul dan memfasilitasi kegiatan mereka, oleh karena itulah di perlukan sebuah fasilitas yang dapat menginformasikan secara terbuka informasi yang ingin mereka ketahui, koleksi-koleksi, sejarah, dan fasilitas lainnya yang mereka butuhkan mengenai *korean wave*

Kata Kunci— *perancangan, exhibition, interior, korean wave.*

Abstrac— *Korean wave* is a music phenomenon become popular in Korea and throughout the world, including in Indonesia itself. Many of the people of Indonesia who have "fever" K-pop, they are made up of mostly young women. In Surabaya alone, many in dirikannya fanclub for their respective idols, like *ELF* Surabaya, Surabaya *Sone*, *Beauty*, and so on. Not only in terms of music, but drama tv, culture, style clothing, food, traditional clothing until they had always wanted to know and learn. But the problem is they do not have a place to gather and facilitate their activities, because that is in need of a facility that can inform openly information they want to know, collections, history, and other facilities that they need about *korean wave*

Keyword— *designing, exhibition, interior, korean wave.*

I. PENDAHULUAN

KOREA Selatan adalah salah satu negara dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini. Selain otomotif dan barang elektroniknya, Korea Selatan yang ber-ibu kotakan Seoul ini telah menjadi negara yang berpengaruh didunia karena budaya K-pop, dan drama Tv nya.

Kegemaran akan budaya K-pop di mulai di negara Republik Rakyat China dan Asia Tenggara mulai akhir 1990-an. Korean Wave atau Hallyu diadopsi oleh media China setelah album musik pop Korea H.O.T, dirilis di China. Setelah itu mulailah serial drama tv Korea mulai diputar di China dan menyebar ke negara-negara lain seperti Hongkong, Vietnam, Thailand, Indonesia, Filipina, Jepang, Amerika Serikat, Amerika Latin, Timur Tengah, dan Eropa [2].

Pada saat ini, Korean Wave diikuti dengan banyaknya perhatian akan produk-produk dari Korea Selatan, seperti; masakan tradisional, barang elektronik, musik, film. Fenomena ini turut mempromosikan budaya Korea ke berbagai negara. Dan hai ini berlangsung hingga sekarang.

Korean wave di Indonesia sudah mulai menyebar ke berbagai kota, seperti; Jakarta, Surabaya, Bandung, Bogor, Yogyakarta, dan lain-lain. Sejak itu, mulailah fansclub dari Korean Wave terbentuk dari musik pop Korea atau K-pop. Di Surabaya sendiri sudah banyak fansclub dengan anggota yang tidak sedikit, namun di Surabaya belum ada suatu wadah untuk mereka saling berkomunikasi dan berkumpul.

Memperhatikan permasalahan tersebut, perancang ingin membuat suatu wadah Exhibition yang khusus mengenalkan dan menginformasikan tentang Korean Wave yang diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan dan berguna untuk para pecinta Korean Wave dan masyarakat umum.

II. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengambilan Data

Berdasarkan sumber datanya, jenis data yang digunakan adalah:

1. Data Lapangan
 - Data Lapangan Non-Fisik
 - Data Lapangan Fisik
 - Lokasi objek perencanaan, meliputi batas-batas objek.
2. Data Tipologi
 - Data perbandingan dari beberapa *exhibition dan Gallery* mengenai informasi dan fasilitas didalamnya di dapatkan melalui *survey* di lapangan dan di *internet*
3. Data Literatur
 - Data mengenai standarisasi perancangan sebuah *exhibition*.
 - Data antropometri untuk pengguna *exhibition*.
 - Sistem penghawaan yang diperlukan untuk fasilitas *exhibition*
4. Analisis Data
 - Setelah memperoleh data eksplorasi, data-data tersebut disortir kembali dan menganalisis hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah *exhibition*. Dari hasil analisis diperoleh masalah-masalah dalam perancangan sebuah *exhibition*.
5. Konsep Desain
 - Setelah mendapatkan masalah paada lapangan, diperlukan sebuah konsp yang dapat menjawab dan memberikan solusi dalam masalah-masalah yang terdapat

di lapangan. Solusi-solusi ini akan menjadi sebuah konsep dalam sebuah perancangan.

B. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data dilakukan dengan mengumpulkan permasalahan apa saja yang ada dari hasil observasi dan mengumpulkan hal-hal apa saja yang harus ada di *exhibition* agar menjadi ruangan yang nyaman dan sesuai kebutuhan. Data-data ini nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Metode pengolahan data yang digunakan adalah melalui programming, skematic design dan pengembangan desain.

C. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan cara menyusun programming, menganalisis data lapangan, data tipologi, pola aktivitas pengunjung dan pengelola lalu melakukan studi banding antar tapak, yaitu membandingkan data yang ada dengan literatur terkait. Hal-hal yang dianalisa meliputi tapak luar dan tapak dalam *exhibition* yang akan dirancang. Analisa tapak luar meliputi lokasi dan arah hadap bangunan yang digunakan sedangkan analisa tapak dalam meliputi elemen interior dan sistem interior yang digunakan dalam *exhibition* yang dijadikan objek survei. Apabila ada hal-hal yang tidak sesuai dengan literatur, maka mahasiswa memberi cara untuk menyelesaikan masalah tersebut yang sesuai dengan literatur dan dapat menjadi pertimbangan di dalam merancang *exhibition* yang akan dirancang oleh mahasiswa.

III. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di Jl. Raya Darmo Permai II, Surabaya dimana lokasi ini berbatasan dengan:

B. Luas Lokasi Perancangan

Luas lokasi perancangan yang akan digunakan adalah $\pm 1.657 \text{ m}^2$ dengan tinggi plafon 4,5 m.

C. Objek perancangan

Objek perancangan merupakan fasilitas yang akan disediakan untuk penunjang pelayanan terhadap pengunjung, diantara lain:

- *Welcome Stage*

Welcome Stage merupakan area dimana para pengunjung seakan disambut oleh para artis idola mereka. Area ini akan menampilkan stage yang memiliki background artis-artis Korea, dimana para pengunjung dapat berfoto disana.

- *Area Stand*

Dalam *Stand*, aktivitas yang terpenting adalah melihat. Makna yang ada dapat dipahami dengan cara melihat. (Phile 93)

- *Gift Shop*

Toko adalah tempat bertemunya antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual-beli barang (Edward 241).

- *Photo Corner*

Di area *Photo Corner* ini digunakan sebagai area foto untuk para pengunjung *exhibition* yang ingin mengabadikan *momen* bersama dengan para artis.

- *Theater*

Teater adalah tempat untuk menyaksikan pertunjukan, dimana memiliki karakter dengan adanya bentuk tempat duduk di lantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menaik/naik). (Neufert 137)

IV. KONSEP, STYLE DAN TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Desain

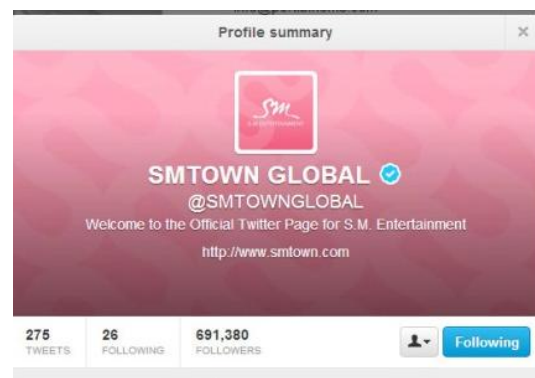
Korean Wave adalah sebuah peristiwa dimana budaya Korea menjadi sangat di gemari oleh banyak orang, khususnya oleh remaja putri. Korean wave terdiri dari budaya music Pop Korea yang biasa di sebut dengan *K-pop*. [2]

K-pop sudah mulai menyebar ke seluruh dunia bahkan sampai ke Indonesia. *K-pop* merupakan perpaduan antara *vocal* dan *dance* yang menyatu dan menjadi harmonisasi yang bagus, disamping *vocal* dan *dance* daya tarik lain dari *K-pop* adalah dari interior *MV* (*Music Video*) mereka yang unik dan tidak biasa.

MV (*Music Video*) para artis *K-pop* hampir selalu menggunakan ruang interior yang terkesan unik, menggunakan kecanggihan teknologi, *effect lighting* yang bagus yang membuat para *fans* terus menunggu apa lagi yang akan di tampilkan di *MV* berikutnya.

Dari pemikiran diatas konsep yang akan digunakan adalah “*K-Pop Star*” yang berarti bintang idola K-pop yang berpengaruh dan bersinar. bentuk-bentuk yang terdiri dari bentuk organik dari bintang dan dari gerakan *dance*, geometris dari sisi modern dan bentuk bias dari bintang.

Akses sirkulasi pada *exhibition* ini adalah perpaduan antara curva-linier, yang memiliki makna seperti pola rotasi bintang yang bergelombang. Pusat dari *exhibition* ini adalah terletak di area teater dan tiga booth terbesar yang menjadi perwakilan dari tiga agensi hiburan Korea.





Gambar 4.1 Jumlah *Follower* Agensi Hiburan K-pop di Twitter
 Sumber : www.twitter.com

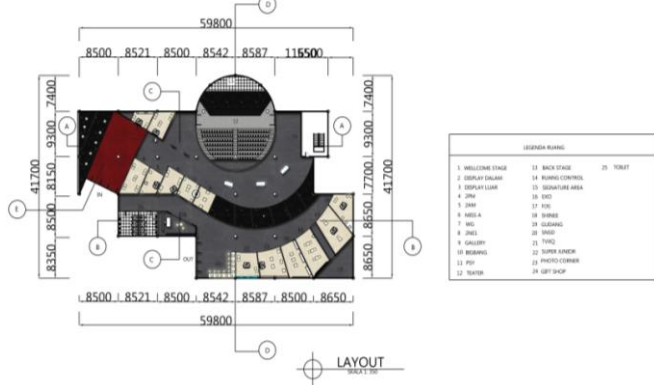
B. Style

Style perancangan pada *Korean Wave Exhibition* ini adalah *Futuristik*. [7]Dimana *Futuristik* adalah suatu penggabungan antara kemajuan teknologi dan komunikasi yang dikemas dalam suatu hiburan dimana didalamnya banyak terdapat berbagai hiburan yang baru.

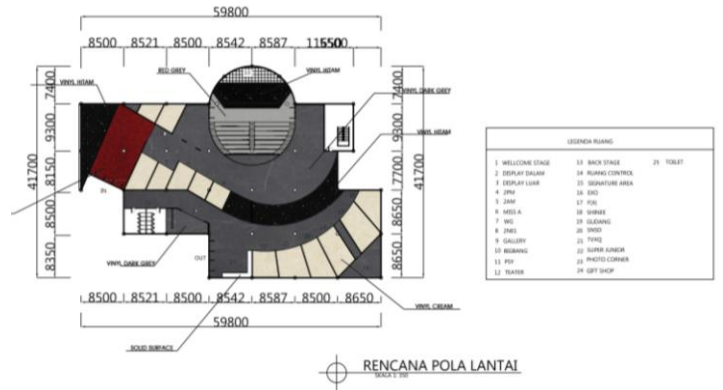
Sejalan dengan pemikiran Konsep, *Futuristik* memiliki ciri-ciri modern unik, *hi-tech*, dan menggunakan *effect lighting*. Yang dapat menjelaskan bahwa *k-pop star* adalah bintang idola yang sedang bersinar, berpengaruh bagi dunia.

Dengan dasar inilah *Korean Wave Exhibition* mencoba membawa sebuah kecanggihan teknologi ke dalam interior dengan menciptakan citra atau *image* yang *Hi-tech* dan *entertainment* sesuai dengan image dari k-pop itu sendiri.

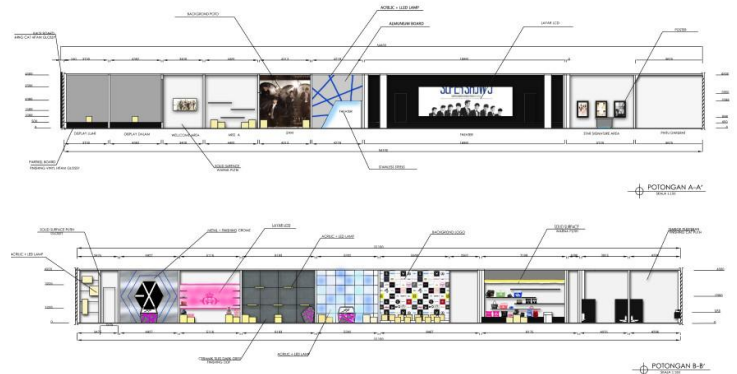
C. Transformasi Desain



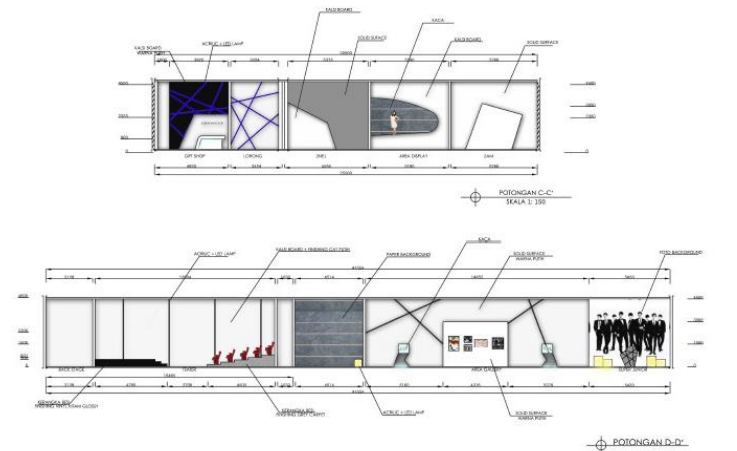
Gambar 4.2 *Layout*



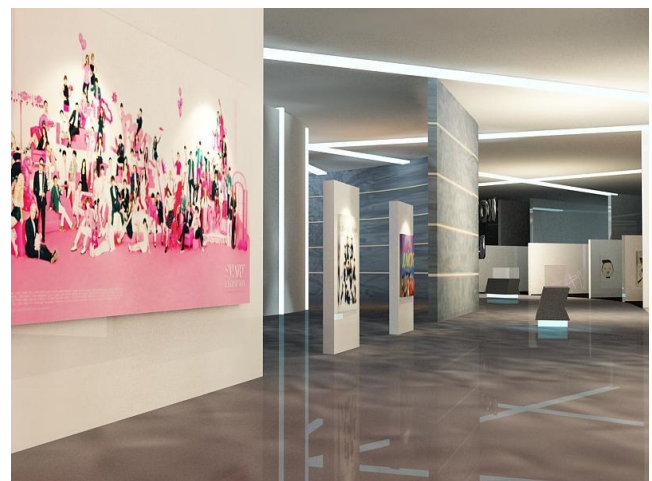
Gambar 4.3 Rencana pola lantai



Gambar 4.4 Tampak potongan AA'-BB'



Gambar 4.5 Tampak potongan CC'-DD'



Gambar 4.6 Area galeri



Gambar 4.7 Area galeri



Gambar 4.10 Area teater



Gambar 4.8 Area galeri



Gambar 4.9 Area stand

V. KESIMPULAN

. Perancangan Interior *Korean Wave Exhibition Center* di Surabaya ini dilatarbelakangi oleh maraknya pecinta k-pop di dunia, khususnya di Indonesia. K-pop merupakan aliran musik yang mengkombinasikan antara musik dan tarian, k-pop muncul pertama kali pada tahun 2000 dengan lahirnya *boyband* k-pop pertama H.O.T yang bernaung dalam SM Entertainment. Seiring berjalannya waktu kini mulai mermunculan *boyband* dan *girlband* pendatang baru, nama Korea semakin terdengar sampai ke seluruh dunia berkat TVXQ dan super junior.

Kini tidak hanya musiknya saja yang digemari, tetapi juga kebudayaan, makanan dan fashion ala Korea. Di Indonesia fans K-pop sudah tak terhitung jumlahnya, namun pada saat ini belum ada tempat bagi mereka untuk saling *sharing* maupun sekedar bertemu. Mengingat Surabaya adalah kota metropolitan dan sekaligus ibu kota Jawa timr, maka di perlukan suatu wadah untuk para fans dari luar kota atau daerah dapat memuaskan kecintaan mereka pada K-pop.

Perancangan Interior *Korean Wave Exhibition* ini mengambil konsep "*K-pop Star*" yang diharapkan exhibition ini menjadi pusat perhatian para pencinta k-pop di seluruh dunia, sehingga Indonesia, khususnya kota Surabaya juga mulai dikenal di seluruh dunia, menjadi sebuah wadah yang bermanfaat bagi para pencinta k-pop.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji kepada Tuhan Yesus, karena rahmat dan kemurahan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan juga tak lupa Penulis juga ingin berterima kasih kepada para pembimbing, yang sudah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir. Dan juga tak lupa kepada keluarga yang senantiasa mendukung secara moril maupun meteril.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Definisi Korean Wave Wikipedia. 2012. 7 Oktober 2012. <<http://id.wikipedia.org/wiki/Hallyu>>
- [2] Flux. *Arsitektur flux*. 2007. Eggy. 20 Oktober 2012. Interior flux. *Arsitektur dan flux*. 2007. Sutanto, Yakob. 11 Oktober 2012. <<http://portal.cbn.net.id/cbprt/common/stofriend>>
- [3] S.M.A.R.T Exhibition facebook SM town 2012. 28 Agustus 2012 <<http://www.facebook.com/smtown>>
- [4] SM Global. Twitter. 2 Maret 2013 <<http://twitter.com>>
- [5] Star Avenue Lotte World. english visit korea 2012. 28 Agustus 2012. <http://english.visitkorea.or.kr/enu/SI/SI_EN_3_1_1_1.jsp?cid=762058>
- [6] Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [7] Dewi, Kumala Chintia, *Perancangan Interior Pusat Hiburan Ctbertainment Di Surabaya*. 2003.
- [8] Fred, Lawson. *Restaurant Planning and Desain*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1964.
- [9] Friedmann, Arnold., Pile, Wilson, *Interior Design*, New York: Elseiver North Holland, Inc., 1979.
- [10] Halse, Albert O. *The Use of Color in Interiors*. Bloomfield, N.J.: Johns-Manville Copany, 1977.
- [11] Indrani, Hedy C. *Fisika Bangunan*, 2003.
- [12] Joseph, Chiara De and Calender, John Hancock. *Time Saver Standar for Building Types*, 2nd ed. New York: Mc Graw Hill Book Company, 1990
- [13] Locker, Pam. *Basics Interior Design, Exhibition Design*. (ed. 2.
- [14] Karlen, Mark, *Space Planning Basic*, New York: Van Nostrand Reinhold, 1993.
- [15] Lawson, Fred, *Restaurant, Clubs and Bars Planning Design and Investment*. London: Architectural Press, 1987
- [16] Miles, R.S. *The Design of Education Exhibits*. 1998
- [17] Mun, David. *Shops, a Manual of Planning and Design*. London: The Architectural Press Ltd, 1979.
- [18] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, 1996
- [19] Neufert, Ernest. (2002) *Data Arsitek. Jilid 2*. (ed.33). Trans. Ing Sunarto Tjahjadi dan Ferryanto Chaidir. Jakarta: Erlangga.
- [20] Panero, Julius dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [21] Pile, John F. *Interior Design 3rd ed*. New Jersey: Pretince hall.inc, 2003.
- [22] Poerwadinata, W.J.S. Interior. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976
- [23] Reznikoff, S.C. *Interior Graphic and Design Standarts*. New York: Whitney Library of Design, 1986.
- [24] Setiawan, Christian & Puspakusuma, Lestari. *Teknik Pencahayaan & Tata Letak lampu*. Jakarta. 1991.
- [25] Suptandar, S. Pamudji. *Desain Interior*.