

ABSTRAK

Sejak dahulu Gundam sudah banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia khususnya di kota Bandung mulai dari kalangan anak kecil sampai orang dewasa. Bukan hanya sebatas kesenangan biasa tetapi *Action figure* Gundam juga sudah menjadi gaya hidup bagi orang yang senang mengkolleksinya. Pada perancangan ini akan dibuat sebuah Gundam Center yang secara khusus diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan yang dibutuhkan oleh komunitas Gundam yang ada di Bandung. Secara umum juga dapat memberikan sarana hiburan yang berbeda dari sarana hiburan lainnya yang ada di Bandung.

Gundam Center ini mengambil tema *futuristic* dengan konsep *War of Gundam*. Pemilihan tema dan konsep ini bertujuan agar pengunjung dapat merasakan suasana yang ada pada alur cerita Gundam. Oleh sebab sangatlah penting untuk membuat desain Gundam Center yang inspiratif dan imajinatif. Selain itu harus juga memperhatikan fasilitas dan ruang – ruang yang dapat menunjang kebutuhan baik bagi komunitas Gundam maupun non komunitas.

Aplikasi tema dan konsep perancangan pada Gundam Center ini diaplikasikan pada setiap suasana ruangan berbeda yang ada didalamnya, selain itu material – material yang digunakan dalam perancangan ini diambil sesuai dengan konsep dan alur cerita pada dunia Gundam yang dipenuhi dengan material yang bersifat kuat dan *futuristic*, diantaranya adalah besi, aluminium, dan baja.

Key Words : Gundam, Inspiratif, Imajinatif, futuristic

ABSTRACT

Gundam is and has been the favorites of the Indonesians, particularly the children and teens in Bandung, action figures of gundam is not merely a hobby but also a lifestyle for those who collect them. The purpose of this design is to allow gundam fans and communities to have gundam center and facilitate activities related to gundam. This will allow different kinds of entertainment centre ever existing in bandung.

Gundam center uses futuristic theme with war of gundam concept. This selection of the theme is to allow the visitors to enjoy the essence of gundam and its story plots. That is why it is essential for the design to be inspiring and imaginative. There is also the need to have room that can cater the needs of the gundam communities and the non ones.

The theme and concept of this design is applied differently in each if the rooms. The materials used accord with the concept and plots of gundam with strong and futuristic materials like iron, steel and aluminum.

Keywords: gundam, inspiring, imaginative, futuristic

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ide / Gasagan Perancangan	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8 Sistematika Penulisan	5

BAB II GUNDAM DAN MUSEUM

2.1 Sejarah Gundam.....	6
2.1.1 Sejarah <i>Action Figure</i> Gundam.....	7
2.1.2 Klasifikasi <i>Action Figure</i> Gundam.....	9
2.2 Definisi Museum.....	13
2.2.1 Penggolongan Museum	14

2.2.2 Standar Kebutuhan Bangunan Museum	15
2.2.2.1 Standar Kebutuhan Site.....	15
2.2.3 Standar Organisasi Ruang Museum	16
2.2.4 Standar Kebutuhan Ruang Museum	17
2.2.5 Standar Luas Ruang Pamer.....	18
2.2.6 Standar Visual Museum.....	19
2.2.7 Standar Pencahayaan Museum	20
2.2.8 Teknik Penyajian Museum	21
2.2.9 Temperatur / Kelembaban Museum	23
2.2.10 Penghawaan Museum	23
2.2.11 Standar Keamanan Museum.....	24
2.2.12 Kenyamanan Museum	24
2.3 Definisi Toko / <i>Retail</i>	25
2.3.1 Display Toko / <i>Retail</i>	26
2.3.2 Ergonomi Retail.....	27

BAB III ANALISA DATA PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Proyek	30
3.2 Deskripsi Site	31
3.2.1 Analisa Site.....	32
3.2.2 Analisa Bangunan.....	35
3.2.2.1 Tampak Bangunan.....	35

3.2.2.2 Denah Bangunan.....	36
3.2.2.3 Denah Perancangan.....	39
3.3 Identifikasi User	40
3.4 <i>Flow Activity</i>	41
3.4.1 <i>Flow Activity</i> Pengunjung.....	41
3.4.2 <i>Flow Activity</i> Pengelola.....	42
3.5 Kebutuhan Ruang	49
3.6 Hubungan Antar Ruang	52
3.7 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i>	53
3.8 Analisis Bandai Museum	54
3.9 Analisis Gundam <i>Front</i> Tokyo	57

BAB IV PERANCANGAN GUNDAM CENTER

4.1 Penjelasan Tema dan Konsep Objek Studi	62
4.1.1 Penjelasan Tema.....	62
4.1.2 Penjelasan Konsep.....	63
4.2 Implementasi Tema dan Konsep.....	64
4.2.1 Konsep Bentuk	64
4.2.2 Konsep Pola	64
4.2.3 Konsep Warna	65
4.2.4 Konsep Tekstur	67
4.2.5 Konsep Material	67

4.2.6 Konsep Sirkulasi	68
4.2.7 Konsep Pencahayaan	68
4.2.8 Konsep Penghawaan	70
4.2.2 Konsep Keamanan	70
4.3 Implementasi Tema dan Konsep Pada Gundam Center.....	71
4.3.1 Implementasi Tema dan Konsep Pada <i>Layout General</i>	71
4.3.2 Implementasi Tema dan Konsep Pada Denah Khusus	74
4.3.3 Implementasi Tema dan Konsep Pada Detail Interior.....	92
4.3.4 Implementasi Tema dan Konsep Pada Detail Furnitur.....	98
4.3.5 Perspektif	98

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	109
5.1 Saran	110

DAFTAR PUSTAKA	111
----------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 <i>First Gundam</i>	7
Gambar 2.2 Logo Bandai Co.Ltd	8
Gambar 2.3 SD Gundam	9
Gambar 2.4 <i>High Grade Gunpla</i>	10
Gambar 2.5 <i>Master Grade Gunpla</i>	11
Gambar 2.6 <i>Perfect Grade Gunpla</i>	11
Gambar 2.7 <i>Mega Size Gunpla</i>	12
Gambar 2.8 <i>Gundam Base</i>	12
Gambar 2.9 <i>Gundam Base</i>	12
Gambar 2.10 <i>Gundam Marker</i>	14
Gambar 2.11 Diagram Organisasi Ruang Museum	17
Gambar 2.12 Peletakan Panel Koleksi	19
Gambar 2.13 Luas dan Jarak Sudut Pandang	19
Gambar 2.14 Pencahayaan Dari Atas	20
Gambar 2.15 <i>Open plan Circulation</i>	21
Gambar 2.16 <i>Liniear Circulation</i>	21
Gambar 2.17 <i>Loop Circulation</i>	22

Gambar 2.18 <i>Complex Circulation</i>	22
Gambar 2.19 <i>Complex Circulation</i>	23
Gambar 2.20 Standar Visual Display Retail	28
Gambar 2.21 Standar Peletakan Merchandise	28
Gambar 2.22 Standar Peletakan Merchandise	29

BAB III

Gambar 3.1 Peta Lokasi Istana Plaza	33
Gambar 3.2 Tampak Timur Istana Plaza.....	35
Gambar 3.3 Tampak Selatan Istana Plaza.....	35
Gambar 3.4 Denah Basement Istana Plaza	36
Gambar 3.5 Denah Lower Ground Istana Plaza	36
Gambar 3.6 Denah Ground Floor Istana Plaza	37
Gambar 3.7 Denah 1st Floor Istana Plaza	37
Gambar 3.8 Denah 2nd Floor Istana Plaza	38
Gambar 3.9 Denah 3rd Floor Istana Plaza	38
Gambar 3.10 Denah Perancangan Lt.1	39
Gambar 3.11 Denah Perancangan Lt.2	40
Gambar 3.12 Zoning Blocking Lt.1	53
Gambar 3.13 Zoning Blocking Lt.2	53
Gambar 3.14 Tampak Depan Bandai Museum Mibu,Jepang	54

Gambar 3.15 Denah Bandai Museum Mibu, Jepang	54
Gambar 3.16 Lobby Bandai Museum Mibu, Jepang.	55
Gambar 3.17 <i>Display</i> Gundam Bandai Museum Mibu, Jepang	55
Gambar 3.18 Diorama Gundam Bandai Museum Mibu, Jepang.	56
Gambar 3.19 Tampak depan Gundam Front Tokyo, Jepang	57
Gambar 3.20 Entrance Gundam Front Tokyo, Jepang.....	58
Gambar 3.21 Information Gundam Front Tokyo, Jepang.....	58
Gambar 3.22 Display Museum Gundam Front Tokyo, Jepang	59
Gambar 3.23 Museum Gundam Front Tokyo, Jepang.....	60
Gambar 3.24 Gunpla Store Gundam Front Tokyo, Jepang.....	60
Gambar 3.25 Display Gunpla Gundam Front Tokyo, Jepang.....	60

BAB IV

Gambar 4.1 <i>Futuristic Image</i>	63
Gambar 4.2 <i>Futuristic Image</i>	63
Gambar 4.3 <i>Mind Mapping Concept</i>	63
Gambar 4.4 <i>Futuristic Form</i>	64
Gambar 4.5 Pola Tidak Teratur.....	65
Gambar 4.6 Warna Putih.....	65
Gambar 4.7 Warna Hitam	66
Gambar 4.8 Warna Chrome	66
Gambar 4.9 Warna Abu- abu	66

Gambar 4.10 Tekstur Glossy.....	67
Gambar 4.11 Besi baja	67
Gambar 4.12 Stainless Steel.....	67
Gambar 4.13 Alumunium Composite	68
Gambar 4.14 Kaca.....	68
Gambar 4.15 Studi Image Pencahayaan.....	69
Gambar 4.16 Sistem Keamanan	70
Gambar 4.17 General Site Plan 1st Floor.....	71
Gambar 4.18 1st Floor Zoning Concept.....	72
Gambar 4.19 General Site Plan 2nd Floor	73
Gambar 4.20 2nd Floor Zoning Concept	73
Gambar 4.21 <i>Universal and Future Century Area</i>	74
Gambar 4.22 <i>Universal and Future Century Area Floor Plan</i>	75
Gambar 4.23 <i>Universal and Future Century Ceiling Plan</i>	76
Gambar 4.24 Tampak Potongan Universal and Future Century Area	77
Gambar 4.25 Tampak Potongan Universal and Future Century Area	77
Gambar 4.26 <i>After War and After Colony Area</i>	78
Gambar 4.27 <i>After War and After Colony Floor Plan</i>	79
Gambar 4.28 <i>After War and After Colony Ceiling Plan</i>	80
Gambar 4.29 <i>After War and After Colony Section</i>	80
Gambar 4.30 <i>Space Room Plan</i>	81

Gambar 4.31 <i>Space Room Floor Plan</i>	82
Gambar 4.32 <i>Space Room Ceiling Plan</i>	83
Gambar 4.33 <i>Space Room Section A-A'</i>	84
Gambar 4.34 <i>Space Room Section B-B'</i>	84
Gambar 4.35 <i>Hologram Area Plan</i>	85
Gambar 4.36 <i>Hologram Area Floor Plan</i>	86
Gambar 4.37 <i>Hologram Area Ceiling Plan</i>	87
Gambar 4.38 <i>Hologram Area Section</i>	87
Gambar 4.39 <i>Simulation Area plan Part 1</i>	88
Gambar 4.40 <i>Simulation Area plan Part 2</i>	88
Gambar 4.41 <i>Simulation Area Floor plan</i>	89
Gambar 4.42 <i>Simulation Area Ceiling Plan</i>	90
Gambar 4.43 <i>Simulation Area Section Part 1</i>	91
Gambar 4.44 <i>Simulation Area Section Part 2</i>	91
Gambar 4.45 <i>Museum Entrance Gate</i>	92
Gambar 4.46 <i>Museum Ceiling</i>	93
Gambar 4.47 <i>Museum Ceiling</i>	93
Gambar 4.48 <i>Museum Partition</i>	94
Gambar 4.49 <i>Gundam Stage</i>	95
Gambar 4.50 <i>Expo Wall</i>	96
Gambar 4.51 <i>Expo Coloum</i>	97
Gambar 4.52 <i>Hollogram Display</i>	98

Gambar 4.53 <i>Close Display Action Figure</i>	99
Gambar 4.54 <i>Information Panel</i>	100
Gambar 4.55 <i>Waiting Chair</i>	101
Gambar 4.56 <i>Universal Century Perspective</i>	102
Gambar 4.57 <i>Universal Century Perspective</i>	102
Gambar 4.58 <i>Future Century Period Perspective</i>	103
Gambar 4.59 <i>After War Period Perspective</i>	104
Gambar 4.60 <i>After Colony Period Perspective</i>	105
Gambar 4.61 <i>Sapce Room Perspective</i>	106
Gambar 4.62 <i>Hologram Area Perspective</i>	107
Gambar 4.63 <i>Simulation Area Perspective</i>	108

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Standar Kebutuhan Ruang Museum	17
Tabel 2.3 Standar Luas Objek Pamer.....	18
Tabel 2.3 Standar Luas Objek Pamer.....	18

BAB III

Tabel 3.1 Analisis Site Istana Plaza	33
Tabel 3.2 Tabel Kegiatan Pengunjung Anak - Anak	41
Tabel 3.3 Tabel Kegiatan Pengunjung Remaja.....	41
Tabel 3.4 Tabel Kegiatan Pengunjung Dewasa	42
Tabel 3.5 Tabel Kegiatan Direksi	43
Tabel 3.6 Tabel Kegiatan manager	43
Tabel 3.7 Tabel Kegiatan Administrasi	44
Tabel 3.8 Tabel Kegiatan Accounting	45
Tabel 3.9 Tabel Kegiatan Reception.....	45
Tabel 3.10 Tabel Kegiatan Pengelola Koleksi.....	46
Tabel 3.11 Tabel Kegiatan Tenaga Konservasi	47
Tabel 3.12 Tabel Kegiatan Tenaga Preparasi	47
Tabel 3.13 Tabel Kegiatan Staff Toko.....	48
Tabel 3.14 Tabel Kegiatan Security.....	49

Tabel 3.15	Kebutuhan Ruang Pamer	60
Tabel 3.16	Kebutuhan Ruang Kantor.....	60
Tabel 3.17	Kebutuhan Ruang Penunjang.....	62