

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Permasalahan**

Pada saat ini *action figure* sudah banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia khusus nya di kota Bandung mulai dari kalangan anak kecil sampai orang dewasa. Bukan hanya sebatas kesenangan biasa tetapi *Action figure* juga sudah menjadi gaya hidup bagi orang yang senang mengkolleksinya. Selain itu Action figure Gundam memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah mengharuskan untuk merakit beberapa partisi yang ada untuk membuat *action figure* Gundam secara utuh. Hal ini membuat *action figure* Gundam bukan hanya sekedar *action figure* biasa karena dapat memberikan pembelajaran secara sensorik dan motorik.

Di Bandung sendiri terdapat beberapa komunitas pencinta *action figure* khususnya Gundam, diantaranya adalah GBA(Gundam Bandung Advance),

GGI(Gundam Generation Indonesia), Razgriz Gundam, KAFI (Komunitas Action Figure Indonesia). Banyaknya komunitas Gundam yang ada di Bandung tidak sebanding dengan tempat yang biasa digunakan oleh komunitas di Bandung dalam melakukan aktifitas dan berbagi informasi tentang Gundam kepada anggota komunitas lainnya. Selain itu dikarenakan tidak adanya tempat khusus untuk mengenalkan Gundam kepada masyarakat yang ingin mengetahui informasi tentang Gundam berakibat pada kurang berkembangnya Gundam di masyarakat pada saat ini.

Oleh sebab itu dalam 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 karena perancangan Gundam Center bukan hanya sekedar tempat untuk berkumpulnya komunitas dan menjual *action figure* semata, namun Gundam Center bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas, pembelajaran, sarana wisata sekaligus memperkenalkan Gundam kepada masyarakat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Tidak adanya tempat penjualan khusus untuk Gundam di Bandung yang menjadi tempat bagi komunitas untuk berkumpul dan berbagi informasi dengan anggota lainnya serta tempat untuk melakukan kegiatan – kegiatan yang sering diadakan dikomunitas Gundam. Selain itu kurangnya sarana untuk memperkenalkan Gundam keada masyarakat luas khususnya yang ada di Bandung bahwa Gundam memiliki banyak nilai positif.

## **1.3 Ide / Gagasan Perancangan**

Alur cerita Gundam identik dengan peperangan dan suasana yang *futuristic*. Hal ini memberikan ide untuk merancang Gundam Center dengan interior yang bernuansa *futuristic* Sesuai dengan alur cerita Gundam, sehingga untuk anggota

komunitas Gundam dan masyarakat luas dapat ikut terbawa suasana seperti pada alur cerita Gundam.

Dikarenakan tidak adanya tempat khusus untuk menjual barang yang berhubungan dengan Gundam maka Gundam Center akan menyediakan *retail* yang didalamnya menyediakan semua hal yang berhubungan dengan Gundam, diantaranya dvd film, *action figure*, aksesoris, dan kebutuhan lainnya yang dapat memenuhi kebutuhan anggota komunitas Gundam maupun non komunitas.

Untuk memfasilitasi anggota komunitas Gundam dalam melakukan kegiatannya, maka akan disediakan sebuah Gundam cafe dengan suasana yang tidak lepas dari dunia Gundam yang *futuristic*, sehingga diharapkan dapat membangkitkan imajinasi untuk meningkatkan kreatifitas anggota komunitas Gundam.

Untuk lebih mengenalkan Gundam kepada masyarakat luas maka akan dibuat museum dengan yang di dalamnya dapat menceritakan alur dari film gundam yang menyangkut tokoh - tokoh, serta berbagai macam jenis robot yang ada dalam cerita Gundam. Museum sendiri akan dibuat menjadi interaktif sehingga masyarakat tertarik untuk datang dan mengenal Gundam lebih jauh lagi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang interior Gundam Center dengan suasana tema *Futuristic* dan konsep *War of Gundam* yang inspiratif dan imajinatif sehingga pengunjung merasa berada di dalam alur cerita Gundam?
2. Bagaimana merancang Gundam Center yang dapat menunjang setiap kegiatan anggota komunitas Gundam dan non komunitas sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya?

## 1.5 Tujuan Perancangan

Membuat desain Gundam Center yang bertema *futuristic* dengan konsep *War Of Gundam* dengan suatu kesatuan yang baik. Selain itu perancangan ini bertujuan untuk membuat Gundam Center menjadi tempat yang inspiratif dan imajinatif yang sesuai dengan alur cerita yang ada di dalam dunia Gundam untuk anggota komunitas Gundam maupun non komunitas. Membuat interior Gundam Center yang dapat menampung dan memfasilitasi semua kebutuhan pengunjungnya.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan Gundam Center ini adalah :

1. Kemudahan bagi anggota komunitas Gundam dalam melakukan aktifitas dan kegiatan yang diadakan oleh komunitas Gundam yang berhubungan dengan peningkatan kreatifitas.
2. Fasilitas museum dapat menjadi sarana edukasi bagi pengunjung dan juga sekaligus sebagai sarana wisata yang berbeda dari tempat lainnya sehingga dapat menarik pengunjung dari berbagai kalangan untuk mengetahui Gundam lebih jauh lagi.
3. Perancangan interior Gundam Center yang bertema *futuristic* dengan mengagkat konsep *War of Gundam* dapat menambah nilai jual dari Gundam.

## 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan pada Gundam Center hanya meliputi, toko yang akan menjual *action figure* dan cendramata Gundam, Cafe yang dapat menjadi sarana berkumpulnya komunitas Gundam, museum untuk memperkenalkan Gundam melalui alur ceritanya, area simulasi dimana pengunjung dapat merasakan

bagaimana rasanya mengendalikan Gundam, Expo area yang dapat digunakan sebagai area pameran temporer dan juga ruang perakitan yang dapat digunakan oleh anggota komunitas dan non komunitas untuk merakit dan melakukan kreatifitas yang berhubungan dengan *action figure* Gundam dan juga kantor yang digunakan untuk staff untuk menunjang segala aktifitas yang ada di dalam Gundam Center.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

BAB I, Membahas tentang latar belakang pemilihan perancangan Gundam Center, Identifikasi masalah, Ide/gagasan Perancangan Gundam Center, Rumusan masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat perancangan, dan ruang lingkup perancangan pada Gundam Center.

BAB II, Membahas tentang sejarah Gundam, pengertian museum, display pada museum, standar kebutuhan ruang pada museum, standar visual pada museum, pengertian retail, standar ergonomi museum.

BAB III, Terdiri dari penjelasan deskripsi proyek, deskripsi site beserta penjelasan tentang analisa bangunan, berbagai hasil analisis, kebutuhan ruang, pendekatan ruang beserta programingnya, studi banding.

BAB IV, Membahas tentang tema dan konsep perancangan, implementasi tema dan konsep perancangan pada desain Gundam Center.

BAB V, Penjelasan tentang simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA