

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cosplay adalah suatu kegiatan memakai kostum karakter yang para pecinta anime untuk ditampilkan, sehingga membuat para penggemar anime mengetahui karakter apa yang orang tersebut gunakan. Kegiatan cosplay ini berasal dari Negara Jepang, dikarenakan beragamnya cosplay maka terbagi menjadi macam – macam seperti gothic, harajuku, Lolita , dan lain – lain.

Banyak orang berpikir *cosplay* adalah kegiatan orang yang hanya memakai kostum (*cosplayer*) dan tampil sebagai unjuk kebolehan di kompetisi, contohnya seperti pada *event Anime Festival Asia (AFA)*. *Event AFA* diadakan setiap setahun sekali dan umumnya diadakan di beberapa negara di Asia seperti, Singapura, Malaysia, dan Indonesia. Alasan *AFA* hanya diadakan setahun sekali yaitu tema *anime* yang selalu berubah tiap tahunnya, oleh karena itu para pencinta *cosplay* harus tampil *up to date* sesuai dengan tema *Anime* yang sedang digemari saat itu.

Acara lain yang ada pada *event AFA* selain *cosplay*, yaitu perlombaan *cover* lagu-lagu *Anime*, *Maid Café*, serta tersedia juga toko-toko yang menjual *action figure* dan kostum – kostumnya. Selain itu, untuk informasi tambahan, ada juga beberapa orang yang melakukan *Cosplay* dengan tema selain *Anime* seperti pada saat perayaan Natal, *Halloween*, *White Eve*, *Valentine*, dan lain sebagainya.

Banyaknya komunitas *Cosplayer* di Bandung (khususnya Kota Bandung) saat ini tidak sebanding dengan sarana yang ada maka, untuk memudahkan mereka untuk bisa berkumpul dan berbagi pikiran serta pendapat, dibutuhkan suatu sarana baru yang dapat mengatasi hal tersebut. Pada *event-event* seperti *AFA* para *Cosplayer* sepertinya memiliki keterbatasan waktu dan tempat untuk dapat berkumpul dan berbagi pendapat , karena *event* hanya berlangsung 3-5 hari. Bila disediakan suatu sarana khusus seperti *Cosplay Club* maka permasalahan tersebut dapat diatasi. Pada *Cosplay Club* akan disediakan segala kebutuhan para pencinta *Anime* dan *Cosplayer* seperti kostum, aksesoris, *action figure*, *show area*, *taylor shop*, sarana untuk berkreaitivitas, *photobooth*, dan area makan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka ada beberapa identifikasi masalah sebagai berikut,

1. Disediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan para cosplayer dan para pecinta anime.
2. Menggabungkan 4 musim jepang dan cosplay club berdasarkan character masing – masing, dan digunakan ke dalam bentuk element.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Cosplay Club adalah tempat untuk berkumpulnya para pencinta *cosplay*, di tempat ini tidak hanya tempat untuk *Cosplay* terdapat pula fasilitas lain seperti area untuk makan atau pun minum di *dining area*, area untuk membeli barang – barang kebutuhan *cosplay* di *cosplay shop*, terdapat pula area untuk mereka yang ingin membuat pakaian di *taylor shop* atau area untuk memperbaiki kostum mereka di *blacksmith area*, dan area untuk menampilkan *cosplay* mereka di *show area*. Saya memilih tema ini untuk mereka yang menyukai *cosplay* dan *anime* dapat berkumpul, bersosialisasi, dan berbagi pengetahuan tentang *cosplay*.

Konsep *Cosplay Club* ini mengadopsi musim-musim yang ada di Jepang. Jepang memiliki 4 musim yang berbeda dan memiliki ikon dan sifat tersendiri. Masing-masing musim akan mengikuti fungsi tertentu. Selain itu untuk suasana *Cosplay Club* ini mengambil beberapa genre *Anime* yang juga mewakili fungsi area tertentu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan ide perancangan, maka ada beberapa rumusan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana cara menarik para penggemar anime dan cosplay untuk datang ke cosplay club ?
2. Bagaimana cara menerapkan 4 musim jepang ke dalam desain di cosplay club?

2.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas yang mendukung aktivitas para *cosplayer*.
2. Menyediakan kebutuhan bahan mentah ataupun jadi di tempat ini, untuk memudahkan *cosplayer* menemukan yang mereka inginkan.
3. Menyatukan para pecinta *anime* atau *cosplayer* dan yang ingin mengetahui apa itu *cosplay*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat untuk *Cosplayer* :

1. Memberikan suasana seperti berada di Jepang dengan adanya permainan atau perbedaan musim.
2. Memberikan kebebasan untuk penggemar dan *Cosplayer* yang ingin berkreaitivitas.
3. Memudahkan para *cosplayer* untuk memenuhi kebutuhan *cosplay*nya
4. Sebagai sarana para *Cosplayer* dan pecinta *anime* untuk berkumpul dan berbagi ide.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Cosplay Club ini di rancang untuk tempat berkumpul, bersantai dan untuk membeli alat-alat untuk *Cosplayer*. Adapun fasilitas-fasilitas tambahan seperti berikut:

1. *Dining Area* untuk orang – orang yang datang untuk makan dan minum, tersedia pula ruangan untuk mereka yang ingin rapat.
2. *Cosplay Shop* untuk mereka yang ingin membeli kepentingan untuk *Cosplay*, seperti Aksesoris *Cosplay* atau pun Figura, dan sebagainya.
3. *Taylor Shop* yang menjual bahan dan bisa membuat pakaian atau keperluan *Cosplay* yang mereka inginkan.
4. *Photo Booth* disediakan pula untuk mereka yang ingin photo.
5. *Show Area* untuk mereka yang ingin menampilkan *Cosplay*.

6. *Blacksmith Area* untuk memperbaiki pakaian atau kostum apabila ada sedikit yang rusak.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

- 1 BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.
- 2 BAB II Studi Literatur mengenai perancangan desain interior di Jepang, penataan ruang Jepang, dan standar desain interior.
- 3 BAB III Deskripsi obyek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, kedekatan ruang, besaran ruang, serta *zoning* dan *blocking*.
- 4 BAB IV Aplikasi desain interior pada *Cosplay Club*, meliputi denah, denah khusus, denah pola lantai, denah *ceiling*, potongan *general*, potongan khusus, detail *furniture*, detail interior, dan gambar perspektif.
- 5 BAB V Simpulan dan saran dari laporan yang penulis lakukan.