

ABSTRAK

PERANCANGAN TOKUSATSU CENTER DENGAN TEMA URBAN

Oleh :

I Putu Gede Sanchia Janitra (1263081)

Abstrak - Tokusatsu merupakan genre film live action superhero yang di buat di Negara Jepang, namun pada tahun 90'an Tokusatsu mulai masuk ke Negara Indonesia dan disambut hangat oleh anak-anak pada era tersebut, hingga sekarang Tokusatsu memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan hingga terbentuknya komunitas Tokusatsu yang lebih dikenal dengan KOMUTOKU. Namun walaupun Komutoku adalah salah satu komunitas yang cukup besar di Indonesia khususnya di Bandung, komunitas tersebut masih belum memiliki wadah agar komunitas tokusatsu dapat berkarya dan dapat dikenal oleh kalangan umum.

Berangkat dari cerita komunitas tokusatsu, tulisan ini mengangkat perancangan Tokusatsu Center yang bertemakan Urban dengan memadukan industrial dengan ciri khas dari Tokusatsu ke dalam bangunan Tokusatsu Center. Penulis mencoba bagaimana cara memadupadankan hal tersebut dengan bagaimana cara membuat suatu pusat komunitas dengan menggabungkan ciri khas tersebut.

Kata kunci : Industrial, Menegangkan, Rusak, Tokusatsu Center, Urban

ABSTRACT

DESIGNING TOKUSATSU CENTER WITH URBAN THEME

By:

I Putu Gede Sanchia Janitra (1263081)

Abstract - Tokusatsu is a genre of live action superhero film made in Japan, but in the 90's Tokusatsu began to enter the country of Indonesia and was warmly welcomed by the children of that era, until now Tokusatsu has many fans from various circles until the formation Tokusatsu community better known as KOMUTOKU. However, although Komutoku is one of the big enough community in Indonesia especially in bandung, the community still does not have a container so that the tokusatsu community can work and can be known by the general public.

Starting from the tokusatsu community story, this article elevates the design of the Urban-themed Tokusatsu by combining the industry with the characteristic of Tokusatsu into the Tokusatsu Center building. The author tries how to mix and match it with how to create a community center by combining the characteristic.

Keywords: Damaged, Industrial, Tense, Tokusatsu Center, Urban

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1</u> gozilla	12
<u>Gambar 2.2</u> super sentai	13
<u>Gambar 2.3</u> megazord	14
<u>Gambar 2.4</u> metal hero	14
<u>Gambar 2.5</u> ultraman	16
<u>Gambar 2.6</u> kamen rider	19
<u>Gambar 2.7</u> kamen rider dx	19
<u>Gambar 2.8</u> komunitas komutoku	20
<u>Gambar 2.9</u> galeri	26
<u>Gambar 2.10</u> wokshop	32
<u>Gambar 2.11</u> cafe industrial	34
<u>Gambar 2.12</u> sirkulasi linier	42
<u>Gambar 2.13</u> ruang sirkulasi linier	42
<u>Gambar 2.14</u> sirkulasi radial	43
<u>Gambar 2.15</u> ruang sirkulasi radial	43
<u>Gambar 2.16</u> sirkulasi spiral	44
<u>Gambar 2.17</u> ruang sirkulasi spiral	44
<u>Gambar 2.18</u> ergonomi jarak pandang	49
<u>Gambar 2.19</u> stan winston studio	51
<u>Gambar 2.20</u> stan winston workshop	52
<u>Gambar 2.21</u> area workshop	53
<u>Gambar 2.22</u> tokusatsu museum	54
<u>Gambar 2.23</u> area cafe	55
<u>Gambar 2.24</u> area pajangan	55
<u>Gambar 3.1</u> lokasi selasar sunaryo	57
<u>Gambar 3.2</u> peta lokasi selasar sunaryo	59
<u>Gambar 3.3</u> tampak depan	59
<u>Gambar 3.4</u> lantai 1	61
<u>Gambar 3.5</u> lantai 2	61
<u>Gambar 3.6</u> tampak fasade	62

<u>Gambar 3.7 zoning blocking lantai 1</u>	71
<u>Gambar 3.8 zoning blocking lantai 2</u>	72
<u>Gambar 3.9 cuplikan film</u>	73
<u>Gambar 3.10 skema material</u>	74
<u>Gambar 3.11 skema warna</u>	75
<u>Gambar 3.12 skema dekorasi</u>	76
<u>Gambar 4.1 area galeri karakter</u>	81
<u>Gambar 4.2 layout area galeri karakter</u>	81
<u>Gambar 4.3 potongan area galeri karakter</u>	82
<u>Gambar 4.4 area galeri action figure</u>	83
<u>Gambar 4.5 layout galeri action figure</u>	83
<u>Gambar 4.6 potongan galeri action figure</u>	84
<u>Gambar 4.7 layout area gallery outdoor</u>	85
<u>Gambar 4.8 potongan galeri outdoor</u>	85
<u>Gambar 4.9 detail furniture display galeri</u>	86
<u>Gambar 4.10 baja wf</u>	87
<u>Gambar 4.11 plat steel</u>	87
<u>Gambar 4.12 stainless steel</u>	87
<u>Gambar 4.13 area workshop</u>	89
<u>Gambar 4.14 layout area workshop</u>	89
<u>Gambar 4.15 potongan area workshop</u>	89
<u>Gambar 4.16 pipa stainless</u>	90
<u>Gambar 4.17 multipleks wood</u>	91
<u>Gambar 4.18 kaca bening</u>	91
<u>Gambar 4.19 layout area cafe</u>	93
<u>Gambar 4.20 stainless steel</u>	93
<u>Gambar 4.21 kayu multipleks</u>	94
<u>Gambar 4.22 detail furniture cafe</u>	95
<u>Gambar 4.23 baja wf 1</u>	95
<u>Gambar 4.24 besi siku lubang</u>	96
<u>Gambar 4.25 kaca bening 2</u>	96

DAFTAR ISI	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ide Perancangan	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II FASILITAS UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN KOMUNITAS TOKUSATSU DI BANDUNG

2.1 Sejarah perfilman Jepang.....	7
2.2 Sejarah Tokusatsu	9
2.2.1 jenis-jenis genre tokusatsu.....	11
2.2.1.1 Kaiju	11
2.2.1.2 Super Sentai (Power Ranger).....	12
2.2.1.3 Metal Hero	14
2.2.1.4 Ultraman	15
2.2.1.5 Kamen Rider	16
2.3 Sejarah Komunitas Tokusatsu	20
2.4 Komunitas.....	24
2.5 fasilitas	25
2.6 GALERI	26
2.6.1 FUNGSI GALERI	27
2.6.2 JENIS-JENIS GALERI	28
2.6.3 JENIS KEGIATAN	29
2.6.4 AKTIFITAS GALERI	31

2.6.5 FASILITAS GALERI	32
2.7 WORKSHOP	32
2.8 CAFE	34
2.8.1 PENGERTIAN CAFE	34
2.8.2 KEGIATAN CAFE	35
2.8.3 AKTIFITAS CAFE	35
2.9 PENCAHAYAAN	36
2.10 PENGHAWAAN	38
2.10.1 PENGHAWAAN ALAMI	39
2.10.2 PENGHAWAAN BUATAN	40
2.11 SIRKULASI.....	41
2.12 DISPLAY	45
2.12.1 TUJUAN DISPLAY	46
2.13 ERGONOMI	49
2.14 STUDI BANDING	51
BAB III TOKUSATSU CENTER	
3.1 DESKRIPSI PROYEK	57
3.2 DESKRIPSI SITE	57
3.3 ANALISIS SITE	58
3.3.1 ANALISIS UMUM	58
3.3.2 ANALISIS DETAIL	59
3.4 ANALISIS BANGUNAN	61
3.5 ANALISIS FUNGSI	63
3.5.1 IDENTIFIKASI USER	63
3.5.2 STRUKTUR ORGANISASI	65
3.5.3 JOB DESKRIPSI	65
3.5.4 FLOW ACTIVITY	69
3.6 PROGRAMMING	69

3.6.1 TABEL KEBUTUHAN RUANG	69
3.6.2 BUBBLE DIAGRAM	71
3.6.3 ZONING BLOCKING	71
3.7 IDE IMPLEMENTASI PADA OBJEK STUDI	72

BAB IV APLIKASI TEMA URBAN DENGAN KONSEP INDUSTRIAL PADA PERANCANGAN DESAIN INTERIOR TOKUSATSU STUDIO

4.1 IDE IMPLENTASI KONSEP PADA OBJEK STUDI	80
4.1.1 TEMA PERANCANGAN	80
4.1.2 KONSEP PERANCANGAN	81
4.2 PERANCANGAN DESAIN	81
4.2.1 PERANCANGAN GENERAL	81
4.2.2 PERANCANGAN DENAH KHUSUS	82

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN	99
5.2 SARAN	99

Daftar Tabel

<u>tabel</u> 3.1 tabel struktur organisasi _	65
<u>tabel</u> 3.2 tabel flow activity _	69
<u>tabel</u> 3.3 tabel kebutuhan ruang _	69
<u>tabel</u> 3.4 tabel bubble diagram _	70

