

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring majunya teknologi dan berkembangnya kreatifitas membuat perfilman dunia berkembang pesat, salah satunya dunia perfilman di Negeri sakura yaitu Jepang. Jepang merupakan Negara yang memiliki teknologi yang canggih dan merupakan Negara maju yang berpengaruh di dunia, dan salah satu yang mempengaruhi dunia adalah dunia perfilman nya. Beberapa contoh film yang mempengaruhi dunia perfilman di dunia adalah Drama Jepang, Anime, Live action (film yang di angkat dari kisah komik atau anime di buat dalam bentuk real atau nyata dengan bantuan program CGI dan lainnya), dan Tokusatsu.

Salah satu industri perfilman yang menarik yaitu Tokusatsu, karena di dalamnya terdapat drama, action, futuristic, dan fantasi. Tokusatsu adalah istilah Bahasa Jepang (kependekan dari tokushu satsuei) yang diartikan sebagai “special photography”, trik kamera atau trik fotografi. Oleh karena itu, serial-serial Tokusatsu membutuhkan banyak ahli dalam hal-hal trik kamera seperti urusan special effect (Jepang: Tokushu Gijutsu atau Tokusatsu Kantoku). Di Negara

jepang Serial Tokusatsu sangat di gemari oleh kalangan anak-anak, namun seiring waktu Tokusatsu sempat di tinggalkan karena cerita yang disajikan terlalu kompleks dan sulit untuk di mengerti oleh anak-anak, selain itu Tokusatsu masih kalah dengan kepopuleran genre Anime yang cerita dan visualisasi lebih menarik dibandingkan Tokusatsu. Lalu perusahaan Tokusatsu menambah konsep yang awalnya lebih mengutamakan action kini ditambah dengan komedi dan efek yang lebih menarik dibandingkan dengan sebelumnya. Tokusatsu memiliki beberapa genre yang masing-masingnya memiliki ciri dan karakter yang berbeda yaitu kaiju(Godzilla), Sentai (Power Ranger), Metal Hero(Ghavan dan Sharivan), Ultraman, Kamen Rider.

Dengan berkembangnya industry film Tokusatsu, semakin terkenal juga di Negara-negara lain salah satunya Indonesia. Industri Tokusatsu baru masuk di Indonesia pada tahun 90-an, dan salah satu genre yang paling terkenal di Indonesia adalah genre kamen rider dan super sentai atau lebih dikenal power ranger, yang masing-masing genrenya memiliki banyak seri, dari tahun 90an sampai sekarang. Banyak masyarakat Indonesia yang menyukai industry tokusatsu dari anak-anak, remaja hingga dewasa sehingga pada tanggal 8 mei 2007 di bentuklah komunitas untuk penggemar Tokusatsu yang diberi nama Komutoku yaitu Komunitas Tokusatsu. Komutoku memiliki lebih dari 4 ribu orang dari berbagai wilayah di Indonesia dan beberapa ada yang dari luar Indonesia, seperti singapura, Malaysia, dan Thailand. Komutoku di Indonesia mulai aktif hingga sekarang dan mereka sering mengadakan pertemuan antar anggota, cosplay, dan sering mengadakan event untuk komunitas Tokusatsu agar tidak hanya menggemari tokusatsu namun

bisa berkumpul dan menciptakan suatu karya yang bisa membanggakan. Komutoku juga memiliki ide untuk membuat area kerja atau workshop yang mencakup semua kebutuhan dalam pembuatan karya mereka agar mereka dapat berkarya lebih bebas. Lalu komunitas tokusatsu pun ingin membuat masyarakat yang tidak mengenal tokusatsu dapat mengetahui apa itu tokusatsu.

Dari sering aktifnya komunitas tokusatsu maka digagaslah sebuah ide untuk membuat pusat kegiatan Tokusatsu dengan berbagai macam fasilitas yang dibutuhkan oleh komunitas untuk berkarya, dan berkumpul yaitu Tokusatsu Center agar komunitas tokusatsu memiliki suatu wadah yang bisa menampung hobi dan idenya, dan juga dapat bertukar pikiran dan menjadikan ide tersebut menjadi nyata.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar belakang yang dijabarkan di atas disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yaitu belum adanya fasilitas yang berfungsi untuk mewadahi komunitas tersebut dan belum ada tempat untuk komunitas agar dapat dengan bebas mengutarakan ide dan hobinya dan membuatnya menjadi sesuatu yang nyata. Lalu untuk masalah yang lebih luasnya adalah masyarakat masih tidak mengetahui apa itu tokusatsu, sehingga komunitas ingin memperkenalkan tokusatsu kepada masyarakat luas.

1.3 Ide Perancangan

Ide perancangan yang akan di ambil dengan tema Urban dengan konsep industrial, alasan memilih tema tersebut adalah agar pengunjung dapat merasakan suasana urban dalam perfilman Tokusatsu, dan jenis urban yang di ambil adalah

lebih berfokus pada industrial dengan alasan perfilman tokusatsu banyak menggunakan area industry pada pembuatan film tersebut, dan sudah menjadi ciri khas dari perfilman tokusatsu, dan industrial nya pun tidak murni industrial namun akan di kolaborasikan dengan hal-hal yang berbau tokusatsu seperti area pesawat tempur, dan markas dari beberapa genre tokusatsu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka terbentuklah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Fasilitas seperti apa yang di butuhkan untuk Komunitas Tokusatsu?
2. Bagaimana cara agar penerapan gaya desain dan konsep industrial versi tokusatsu bisa di rasakan oleh pengunjung?
3. Bagaimana suasana dramatis dan menegangkan dalam pertempuran tokusatsu dapat dirasakan pengunjung dengan penerapan konsep industrial?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan yang akan dicapai adalah:

1. Memfasilitasi komunitas tokusatsu agar penggemar tokusatsu bisa berkarya dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.
2. Memperkenalkan industri tokusatsu kepada masyarakat umum dengan cara menggabungkan konsep industrial yang di kolaborasikan dengan ciri khas tokusatsu.

3. Membuat pengunjung dapat merasakan suasana menegangkan sekaligus dramatis yang di rasakan saat pertempuran dan berada dalam markas tokusatsu.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Tokusatsu Studi adalah:

1. Terfasilitasinya komunitas dan dapat berkarya menciptakan hal yang bermanfaat dan membanggakan komunitas, dan bisa menggabungkan tokusatsu dengan Indonesia, agar menciptakan karya asli Indonesia.
2. Membuat tokusatsu lebih di kenal masyarakat, dan bisa di terima oleh masyarakat luas serta bertambahnya anggota penggemar tokusatsu
3. Sebagai sarana hiburan bagi pengunjung Tokusatsu Center

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika lisan.

BAB II FASILITAS UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN KOMUNITAS TOKUSATSU DI BANDUNG

Pada bab ini berisi tentang pengertian dan definisi tentang perancangan yang di pilih, yang di dapat dari berbagai sumber, seperti buku, internet dan literatur lainnya.

BAB III TOKUSATSU CENTER

Pada bab ini berisi tentang rancangan yang akan di buat yaitu tokusatsu center, yang di dalam nya akan menjelaskan tentang deskripsi objek yaitu menjelaskan tentang

perancangan Tokusatsu center, deskripsi site, analisis site, analisis detail, dan analisis bangunan yaitu menjelaskan tentang site bangunan yang akan di pakai untuk perancangan Tokusatsu Center, lalu analisis fungsi, struktur organisasi, job desk, dan flow activity yaitu menjelaskan tentang pengguna dari Tokusatsu Studio dari pemilik, karyawan, pengunjung, dan juga komunitas yang di tujukan yaitu komunitas Tokusatsu, lalu programming yang berisikan tentang table kebutuhan ruang, bubble diagram, zoning bloking, dan terakhir yaitu penjelasan tentang tema dan konsep.

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

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil perancangan Desain Interior Tokusatsu Center yang di kaitkan dengan rumusan masalah, tema, dan konsep dipilih dalam bentuk penjelasan beserta gambar desain yang diterapkan dalam layout ruang dan penempatan elemen-elemen desain.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan perancangan desain interior Tokusatsu Center berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya