

ABSTRAK

Komunitas pecinta animasi di Indonesia ternyata memiliki jumlah yang tidak sedikit. Banyak sekali dari mereka yang ternyata memiliki hobby hingga mata pencaharian dalam dunia animasi. Salah satu animasi yang memiliki banyak komunitas adalah Gundam. Gundam yang berlatar belakang pertarungan antar robot yang awalnya diperkenalkan di negeri matahari Jepang, ternyata sangat memiliki banyak penggemar. Tidak hanya di Jakarta saja yang merupakan sebuah kota besar, Komunitas Gundam juga menyebar ke seluruh pelosok Pulau Jawa. Mengambil tempat di Dago Plaza Bandung komunitas ini akan dirancang sebagai komunitas pecinta Gundam dengan fasilitas-fasilitas pendukungnya.

Berdasarkan study literatur perancangan komunitas Gundam akan mengacu kepada alur cerita dari dunia Gundam itu sendiri. Kondisi peperangan bernuansa Hi-Tech akan mewarnai setiap desain dari berbagai fasilitas yang tersedia. Untuk itu, pada setiap fasilitas ruangan akan terasa sebuah alur cerita Gundam yaitu kondisi sebelum perang, kondisi ketika perang, dan kondisi setelah perang. Setiap ruangan disesuaikan dengan tema dari setiap cerita tersebut. Kondisi inilah yang akan mengeratkan dunia Gundam dengan perasaan dari para pecinta Gundam. Konsep World of Gundam akan menjadi konsep besar yang diangkat dari pemikiran para pecinta Gundam yaitu "*Beyond The Imagination*".

Penerapan pada Interior nya pun beraneka ragam, tergantung dari alur cerita pada setiap fasilitas. Nuansa dingin dengan material dari alumunium akan memberikan kesan perang antar robot yang terkesan dingi, kondisi luar angkasa yang terkesan dingin, serta kondisi kapal ruang angkasa yang pada kenytaanya terbuat dari bahan baja yang dingin dan tahan panas. Setiap ruangan pun terdapat beberapa bentukan furniture yang tidak hanya disesuaikan dengan fungsinya saja, namun ada beberapa furniture baru yang menggunakan bentuk yang disesuaikan dengan bentuka Gundam. Threatment pada kolom dan dinding pun akan semakin melarutkan para pecinta Gundam pada dunia Gundam sendiri. Hal ini yang akan membuat pengunjung akan selalu ingat bagaimana Gundam itu muncul dan menjadi bagian dari hidup para pecinta Gundam. Tiap detail dari ruangan tersebut tidaklah terlepas dari seperti apa Gundam dirancang.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ide/gagasan.....	3
1.3 Rumusan masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Sistematika penulisan.....	3
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Sejarah Gundam.....	5
2.2 Pengenalan Tentang Karakter Gundam.....	8
2.3 Fasilitas Utama dan Fasilitas Pendukung	
2.3.1 Toko Mainan.....	17
2.3.2 Workshop.....	21
2.3.3 Galeri dan Ruang Kontes.....	25
2.3.4 Mini Theater.....	27
2.3.5 Cafe.....	33

2.4 Studi Banding.....	36
------------------------	----

BAB III GUNDAM COMUNITY CENTRE AND RETAIL

3.1 Fungsi Objek Studi.....	40
3.2 Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi	
3.2.1 Penjelasan Konsep.....	41
3.2.2 Implementasi Konsep.....	41
3.3 Analisa fisik	
3.3.1 Analisa Site.....	46
3.3.2 Analisa Bangunan.....	48
3.4 Analisa fungsional	
3.4.1 User.....	50
3.4.2 Kebutuhan Ruang.....	52
3.4.3 Flow activity user.....	53
3.4.4 Hubungan kedekatan ruang.....	54
3.4.5 Zoning dan Blocking.....	55

BAB IV PERANCANGAN GUNDAM COMMUNITY AND RETAIL CENTRE

4.1 Latar belakang pemilihan konsep desain.....	60
4.2 Konsep <i>World of Gundam</i>	61
4.3 Fasilitas-Fasilitas di Lantai 2	
4.3.1 Toko Mainan.....	65
4.3.2 Workshop.....	67
4.3.3 Ruang Galeri.....	70
4.4 Fasilitas-Fasilitas di Lantai 3	

4.4.1 Fasilitas Kantor.....	73
4.4.2 Fasilitas Cafe Gundam.....	75
4.4.3 Mini Theater.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
DATA PENULIS.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 : Gundam RX-78 ukuran 1:1 yang berlokasi di Jepang.....	6
Gambar 2.2.1 : Karakter-Karakter Dalam <i>GUNDAM SEED SERIES</i>	9
Gambar 2.2.2 : Archangle.....	10
Gambar 2.2.3 : Kira Yamato dan GUNDAM FREEDOM.....	13
Gambar 2.2.4 : Strike GUNDAM.....	13
Gambar 2.2.5 : Freedom GUNDAM.....	14
Gambar 2.2.6 : Strike Freedom GUNDAM.....	15
Gambar 2.2.7 : Adegan Pertempuran Freedom dengan Impulse.....	17
Gambar 2.2.8 : Kondisi di dalam Kapal Induk.....	17
Gambar 2.2.9 : Gundam strike Freedom dalam pertempuran.....	17
Gambar 2.3.1.1 : Toko Mainan di Jepang.....	19
Gambar 2.3.1.2 : Toko Mainan di Indonesia (Multi Games Istana Plaza Badnung).....	19
Gambar 2.3.1.3 : Standar sirkulasi Toko Mainan.....	20
Gambar 2.3.1.4 : Standar counter sudut pandang Toko Mainan.....	21
Gambar 2.3.1.5 : Standar sirkulasi counter Toko Mainan.....	22
Gambar 2.3.2.1 : Workshop Perakitan Gundam.....	25
Gambar 2.3.2.2 : Standar counter sudut pandang Workshop.....	25
Gambar 2.3.3.1 : Hongkong Gundam Expo 2007.....	27
Gambar 2.3.3.2 : Standar Ruang Galeri.....	28
Gambar 2.3.4.1 : Teater gateway di Jefferson Park, Chicago.....	29
Gambar 2.3.4.2 : Ruang Mini Theater.....	31

Gambar 2.3.3.2 : Standar Ruang Mini Theater.....	32
Gambar 2.3.3.2 : Akustik Mini Theater.....	33
Gambar 2.3.5.1 : Cafe Modern.....	34
Gambar 2.3.5.2 : Cafe Gundam di Jepang.....	34
Gambar 2.3.5.2 : Standar Cafe.....	35
Gambar 2.3.5.3 : Standar merja makan cafe.....	36
Gambar 2.4.1 : Multi Toys and Games Istana Plaza Bandung.....	37
Gambar 2.4.2 : Toko Mainan di Jepang.....	38
Gambar 2.4.3 : Workshop dalam rumah.....	38
Gambar 2.4.4 : Hongkong Expo 2007.....	39
Gambar 2.4.5 : Kidz Station Pameran Central Park Jakarta 2010.....	40
Gambar 3.2.2.1 : Bentuk Gundam Kaku dan Simetris.....	43
Gambar 3.2.2.2 : Warna pada Gundam Strike Freedom.....	44
Gambar 3.2.2.3 : Ketika Gundam Non-Aktif.....	44
Gambar 3.2.2.4 : Akatsuki Gundam.....	45
Gambar 3.2.2.5 : <i>Task Lighting</i> ketika Gundam <i>Take off</i>	46
Gambar 3.2.2.6 : Skala Gundam.....	46
Gambar 3.2.2.7 : Cahaya dari mata Gundam ketika On.....	47
Gambar 3.2.2.8 : Gundam Seed Destiny before war.....	47
Gambar 3.2.2.9 : Gundam in Space.....	48
Gambar 3.3.1.1 : Peta Lokasi.....	48
Gambar 3.3.1.2 : Denah Lantai 3 Dago Plaza.....	49

Gambar 3.2.2.2 : Denah Lantai 2 Dago Plaza.....	50
Gambar 3.3.3.4 : Site dago plaza.....	52
Gambar 3.4.3.1 : <i>User and Flow Actifity</i>	55
Gambar 3.4.4.1 : Hubungan kedekatan Ruang.....	56
Gambar 3.4.5.1 : Zoning berdasarkan kategori keanggotaan.....	57
Gambar 3.4.5.2 : Zoning berdasarkan waktu.....	58
Gambar 3.4.5.3 : Zoning berdasarkan jumlah anggota.....	59
Gambar 3.4.5.4 : Blocking lantai 2.....	60
Gambar 3.4.5.5 : Blocking lantai 3.....	61
Gambar 4.2.1.1 : Potongan Dago Plaza lantai 2 dan 3.....	65
Gambar 4.3.1.1 : Denah General lantai 2.....	66
Gambar 4.3.1.1 : Denah Toko Mainan.....	67
Gambar 4.3.1.2 : Perspektif Entrance toko Mainan.....	68
Gambar 4.3.1.3 : Perspektif toko Mainan.....	69
Gambar 4.3.1.4 : Perspektif toko cd dan majalah.....	69
Gambar 4.3.2.1 : Denah <i>Workshop</i>	70
Gambar 4.3.2.2 : Perspektif <i>Workshop</i>	70
Gambar 4.3.2.3 : <i>Worksop Desk</i>	71
Gambar 4.3.2.4 : <i>Workshop Storage</i>	72
Gambar 4.3.3.1 : Ruang Galeri.....	73
Gambar 4.4.1.1 : Denah Lantai 3.....	74
Gambar 4.4.1.2 : Perspektif Ruang Konsultasi.....	75
Gambar 4.4.1.3 : Perspektif Ruang Rapat.....	76

Gambar 4.4.2.1 : Perspektif Gundam Cafe.....	77
Gambar 4.4.2.1 : Perspektif Gundam Cafe Outdoor.....	78
Gambar 4.4.3.1 : Denah Mini Theater.....	79
Gambar 4.4.3.2 : Perspektif receptionist mini Theater.....	80
Gambar 4.4.3.3 : Perspektif coridor.....	80
Gambar 4.4.3.4 : Perspektif Mini Theater.....	81