

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini hobi sudah menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia, bahkan hobi ini menjadi mata pencaharian bagi beberapa masyarakat. Hobi olah raga telah menjadi rutinitas manusia dalam hal kesehatan, sedangkan hobi untuk kepuasan batin dapat berupa mengkoleksi suatu barang. *Games* juga dapat menjadikan suatu kegemaran bagi yang menikmatinya. Masih banyak hobi lain yang menjadi keseharian mereka. Untuk kesempatan kali ini hobi yang akan dibahas adalah hobi yang bersifat kepuasan batin seperti misalnya mengkoleksi sesuatu barang. Hal ini dimaksudkan karena kesenangan manusia akan hobi tersebut sehingga membuat manusia dengan berbagai cara ingin mendapatkan kesenangannya dan kepuasannya tersebut. Terkadang ketika mereka menginginkan suatu barang, barang yang

mereka harapkan tidak ada maka mereka akan mencari ke tempat lain yang menyediakan barang tersebut bahkan hingga ke luar negeri sehingga untuk mendapatkan barang tersebut.

Melihat dari hobi menjadi sesuatu yang sangat menarik dan menjadi kebutuhan manusia baik untuk hiburan maupun mata pencaharian. Maka dari itu dibutuhkan lah suatu komunitas untuk dapat memuaskan kebutuhan dari para kolektor tersebut. Komunitas yang dimaksudkan itu sendiri sebenarnya adalah tempat untuk masyarakat yang memiliki hobi yang sama, keinginan yang sama, dan kebutuhan yang sama untuk dapat bertukar pendapat ataupun berbisnis. Suatu komunitas pasti membutuhkan wadah juga fasilitas untuk dapat mendukung keinginan mereka tersebut untuk berkumpul. Solusi dari permasalahan itu adalah menciptakan suatu tempat untuk dapat memenuhi semua kebutuhan dan kepuasan dari para kolektor tersebut.

Setelah melihat dari banyaknya komunitas yang menyukai action figure tersebut, maka untuk kesempatan kali ini perancang lebih menspesifikasikan jenis dari komunitas tersebut. Komunitas yang menarik dan cukup baik untuk ajang berkumpul dan berkompetisi adalah komunitas Gundam. Komunitas gundam di Indonesia cukup berkembang, maka dari itu perancang ingin memfasilitasi hobi mereka tentang gundam tersebut. Sehingga mereka dapat berkumpul, mengadakan pameran, maupun menyediakan segala kebutuhan mereka. Kesulitannya adalah menyatukan berbagai fungsi ruangan untuk membuatnya menjadi suatu kesatuan ruangan yang utuh, sebagai wadah bagi para kolektor untuk berkumpul dengan membuat tempat yang menggambarkan keadaan dunia gundam. Suasana keadaan era gundam adalah suasana dimana manusia sudah menggunakan teknologi modern, dimana dunia robot dan teknologi dapat dirasakan keberadaannya sebagai gaya hidup komunitas tersebut.

1.2 Ide / Gagasan

Gundam adalah sesuatu yang berhubungan dengan teknologi dan mungkin sudah melebihi teknologi yang ada pada saat ini. Seperti yang sudah didahului oleh nenek moyang dari gundam tersebut yang diciptakan Negara barat yaitu *STARTREK*, gundam mengadopsi keadaan dimana kehidupan manusia sudah sangat modern sehingga untuk pencapaian ruang angkasa adalah hal yang mudah. Untuk setiap seri gundam, tokoh yang selalu dihubungkan dengan tokoh utama adalah gundam itu sendiri. Bagaimana keseharian gundam serta pilot yang mengemudikannya. Anggota dari sebuah komunitas pencinta Gundam pastilah mengharapkan keadaan dimana imajinasi mereka tentang gundam dapat dirasakan pada ruang interior suatu komunitas, sehingga ide dan kreatifitas mereka mengenai Gundam menjadi berkembang. Selain itu juga untuk para pemula ataupun masyarakat luas yang belum

mengenal Gundam akan tertarik untuk dapat merasakan atmosfer Gundam pada tempat berkumpulnya komunitas tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Ada beberapa masalah yang akan dibahas antara lain:

- 1) Bagaimana menciptakan sebuah alur cerita dalam Dunia Gundam agar dapat dirasakan oleh kolektor Gundam?
- 2) Bagaimana menciptakan tempat untuk memfasilitasi kebutuhan para kolektor Gundam?
- 3) Bagaimana mendesain ruangan agar pengunjung merasa berada dalam dunia Gundam?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah agar setiap kolektor Gundam dapat memiliki dan merasakan suatu tempat komunitas Gundam sesuai dengan Dunia Gundam. Atmosfer dari sebuah dunia Gundam dengan kondisi pada dunia animasi dapat terasa pada tempat komunitas ini. Para kolektor Gundam dapat merasakan sebuah alur cerita dalam kisah Gundam tersebut sehingga para kolektor dapat merasakan Dunia Gundam ada di depan mata. Selain itu komunitas ini bertujuan untuk menciptakan sebuah tempat agar para kolektor maupun anggota dalam komunitas ini dapat memenuhi kebutuhan para kolektor dalam merancang suatu desain Gundam baik yang berbentuk produk maupun gambar.

1.5 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan terbagi dalam 3 bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ide gagasan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tentang definisi, kriteria, jenis, kebutuhan, pengenalan tentang materi, dan studi banding.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Berisi tentang objek studi, implementasi konsep, analisa fisik baik site maupun bangunan, dan analisa fungsional.

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR (*GUNDAM COMMUNITY AND RETAIL CENTRE*)

Berisi tentang perancangan setiap fasilitas ruangan dalam *Gundam community and retail centre* serta beberapa detail ruangan beserta cerita dalam setiap ruangan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dari pembuatan laporan ini dan saran untuk desain yang lebih baik.