

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Tidak hanya digemari oleh anak-anak, kini serial film animasi telah menjadi sebuah hobi yang digemari juga oleh kalangan orang dewasa. Diantaranya adalah Gundam. Gundam adalah film animasi yang menampilkan robot raksasa yang disebut *mobile suite* atau lebih dikenal sebutan gundam, film animasi gundam ini memiliki karakter yang cenderung berorientasi ke masa depan dengan teknologi yang canggih, karena didalam film animasi tersebut menceritakan 2 kubu manusia yang bertolak belakang dan bertempur menggunakan robot yang disebut *mobile suit*. Film animasi ini memfokuskan cerita tentang terjadinya konflik yang menimbulkan peperangan panjang antara pihak *The Principality of Zeon (ZEON)* dan *Earth Federation Space Force (EFSF)* yang disebabkan oleh pendeklarasian kemerdekaan dan penyerangan *ZEON* terhadap sebuah markas *EFSF* yang terletak di luar angkasa.

Film animasi gundam pertama kali dirilis di Jepang pada tanggal 7 April 1979 diciptakan oleh Yoshiyuki Tomino dengan judul serial *Mobile Suit Gundam*. Setelah serial pertama, Gundam masih terus muncul dengan serial-serial barunya hingga saat ini. Gundam juga berhasil melakukan pengembangan ke dalam beberapa bentuk produk seperti OVA

(Original Video Animation), komik, novel, dan video game. Selain itu, gundam menyebabkan terciptanya salah satu industri mainan yaitu *gundam plastic* (gunpla) yang menjadi salah satu hobi menarik yang banyak digemari oleh masyarakat. Gunpla merupakan sebuah mainan yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas pemainnya karena mainan ini berbentuk model kit, yang artinya kita harus merakit terlebih dahulu gunpla tersebut sebelum memajangnya.

Gunpla sendiri memiliki beberapa tingkat kesulitan perakitannya antara lain : *Super Deformed* (sangat mudah), *High Grade* (mudah), *Master Grade* (cukup sulit), *Real Grade* (sulit), *Perfect Grade* (sangat sulit). Seseorang yang merakit gunpla membutuhkan ketelitian yang tinggi karena gunpla terdiri dari komponen-komponen yang kecil yang dapat memberikan resiko mudah hilang jika proses pengerjaannya dilakukan di dalam ruang dengan fasilitas yang kurang mendukung. Setelah selesai dirakit, gunpla tersebut bisa dirubah posenya dan dipajang sebagai koleksi dan juga dapat dikompertisikan dengan skala yang beragam.

Sedangkan dalam pengembangan video game, gundam memiliki beberapa genre permainan, diantaranya genre FPS (*first person shooter*), RTS (*real time strategy*) dan action yang dapat dimainkan secara *online* maupun *offline*. Game dengan genre FPS dan RTS pada umumnya merupakan permainan yang bersifat dua dimensi yang dapat dimainkan melalui perangkat komputer atau game konsol seperti *playstation* atau *xbox*.

Semakin meningkatnya popularitas gundam di kalangan masyarakat, maka semakin banyak bermunculannya komunitas-komunitas gundam di Indonesia salah satunya adalah GCI (Gundam Community Indonesia). GCI sendiri merupakan komunitas bagi para pecinta gundam di Indonesia. GCI terbentuk pada tahun 2014 setelah awalnya lebih dulu dibentuk chapter-chapter daerah seperti Depok, Surabaya, Bandung, Jakarta dan lain-lain.

Komunitas ini sendiri menjadi wadah untuk berdiskusi mengenai hal apapun tentang gundam dan bukan hanya tentang mainan model-kit saja. GCI merupakan komunitas terbuka yang beranggotakan dari berbagai macam latar belakang, mulai dari pelajar sekolah, mahasiswa, sampai orang-orang yang sudah bekerja.

Adapun komunitas-komunitas gundam chapter daerah yang berada di kota Bandung seperti Gundam Advance Bandung dan Gundam Front Pasundan yang beranggotakan mulai dari kalangan remaja hingga orang tua yang bertujuan untuk dapat berdiskusi, saling bertukar pengalaman dan lain-lain.

Salah satu kegiatan rutin yang sering dilakukan komunitas pecinta gundam adalah *gathering*. Di acara *gathering* ini selain menjadi ajang berkumpul, juga menjadi ajang diskusi antar sesama anggota komunitas. Komunitas ini juga sering mengadakan beragam acara. Biasanya mereka menggelar pameran untuk menampilkan koleksi-koleksi robot Gundam milik para anggota komunitas. Selain itu, ada juga kompetisi yang digelar secara rutin setiap tahun, misalnya,

Gundam Built World Championship (GBWC) yang panitianya langsung dari Jepang. Setiap Negara diminta untuk mengirimkan perwakilannya untuk kemudian dinilai robot-robot yang memenuhi kriteria sebagai pemenang. Aspek yang akan dinilai tergantung dari kelasnya. Untuk standar itu dilihat kerapihannya. Jika tingkat rakitan dan custom itu dilihat dari penambahan detail sampai rakitan gundam terlihat seperti robot aslinya. Melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas gundam, turut membantu merubah persepsi masyarakat tentang gundam yang masih mengidentikan gundam sebagai mainan anak-anak dan juga dapat menarik minat masyarakat untuk ikut merakit mengoleksi gundam.

Merakit sebuah mainan model kit dengan tingkat kesulitan dan ukuran yang beragam tentu tidak dapat dilakukan disembarang tempat, karena para perakit gunpla memerlukan sebuah fasilitas seperti mebel yang dapat menyesuaikan dengan banyaknya jenis mainan gunpla yang akan dirakit, serta membutuhkan ruangan dengan suasana yang dapat meningkatkan fokus para perakit gunpla. Proses perakitan ini merupakan proses yang dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi perakitnya. Dalam melakukan proses perakitan, memerlukan fasilitas ruang khusus yang lebih memperhitungkan aspek ergonomi dan antropometri untuk menjaga keamanan para pengguna perakitnya. Fasilitas-fasilitas ruang tersebut harus disesuaikan dan dicocokkan dengan pengguna maupun mainan yang akan dirakit, sedangkan

antropometri harus diperhitungkan ukuran fisik gerakan yang akan dilakukan terhadap objek yang ada disekelilingnya agar tidak terjadi kecelakaan saat perakit sedang melakukan aktifitas merakit gunpla dengan jangka waktu yang panjang.

Bagi beberapa penggiat yang baru memulai kegiatan perakitan, tidak jarang mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan seperti mematahkan salah satu komponen mainan atau salah memotong komponen mainan dalam proses perakitan sehingga dapat menyebabkan adanya permasalahan ketika perakit yang baru melakukan hobi ini ingin tahu lebih banyak tentang merakit namun memiliki keterbatasan untuk mendapatkan informasi yang terpercaya dan mudah dipahami.

1.2 Fokus Masalah

1. Komunitas gundam memiliki kegiatan beragam aktifitas yang memerlukan fasilitas ruang yang memadai diantaranya kegiatan merakit mainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, memamerkan hasil rakitan, bermain game, menonton film animasi, berbagi informasi dan berdiskusi.
2. Film animasi gundam memiliki karakter yang kuat seperti penggunaan teknologi yang canggih dan menampilkan suasana luar angkasa pada film animasinya, sehingga memicu ketertarikan orang untuk menekuni aktivitas yang bersangkutan dengan gundam.

1.3 Masalah Perancangan

1. Bagaimana menghadirkan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi komunitas-komunitas pecinta gundam yang cenderung memiliki aktivitas yang beragam diantaranya :
 - a. Bagaimana merancang sebuah fasilitas merakit mainan yang membuat perakit merasa nyaman dan aman saat melakukan aktivitas merakit berdasarkan tingkat kesulitannya?
 - b. Bagaimana menghadirkan sebuah fasilitas bermain game yang dapat memenuhi kebutuhan bermain agar aman dan nyaman ?
 - c. Bagaimana merancang dan menghadirkan sebuah fasilitas ruang pameran yang dapat dinikmati baik oleh kalangan anak-anak maupun dewasa?
 - d. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan berdiskusi dan berbagi informasi antar anggota komunitas gundam?
 - e. Bagaimana merancang sebuah fasilitas menonton yang dapat memberikan suasana dan pengalaman yang menarik bagi para pecinta gundam ?
2. Bagaimana merancang sebuah fasilitas dan ruang yang dapat merepresentasikan karakter gundam yang cenderung menampilkan perkembangan teknologi sehingga memunculkan ketertarikan para pecinta gundam ?

1.4 Ide/ Gagasan Perancangan

Merancang sebuah tempat rekreasi yang merupakan fasilitas untuk mewadahi komunitas-komunitas gundam di Bandung yang dapat mengakomodasi segala kegiatan yang dilakukan oleh komunitas-komunitas pecinta gundam dengan kelengkapan peralatan pendukung untuk menunjang kegiatan tersebut. Sehingga dapat memberikan kenyamanan untuk memperdalam dan mengekspresikan hobi yang sedang mereka tekuni melalui ruang yang disesuaikan dengan berbagai kategori aktivitas yang dilakukan oleh user dengan fasilitas interior mulai dari furniture, material, dan warna yang diterapkan pada perancangan ini sehingga dapat memberikan pengalaman dan kesan yang melekat terhadap pengunjung.

Selanjutnya, pada perancangan ini terdapat kegiatan rutin yang dilakukan secara terjadwal yang diadakan oleh para penggiat komunitas gundam yaitu menggelar sebuah acara kompetisi merakit dan memodifikasi gunpla. Sehingga akan ada fasilitas yang dikhususkan untuk melakukan kegiatan tersebut berupa arena kompetisi merakit dan memodifikasi gunpla dan aktifitas kompetisi tersebut dapat dipertontonkan kepada pengunjung lain tanpa mengganggu aktifitas peserta kompetisinya. Dalam perancangan interior ini akan menampilkan ruang dan suasana ruang yang mengacu terhadap perkembangan teknologi berupa markas yang terletak di luar angkasa yang merupakan tempat yang diciptakan oleh salah satu kelompok yaitu *Earth Federation Space Force* seperti cerita dalam film animasi

gundam. Untuk menciptakan suasana ruang tersebut maka penulis akan menerapkan peng gayaan futuristik. Peng gayaan ini memiliki sifat desain yang dapat mengikuti perkembangan zaman dan berorientasi kemasa depan dan berteknologi. Sedangkan untuk memunculkan suasana yang mengacu kemasa depan dan berteknologi seperti dalam film animasi gundam, peng gayaan futuristik ini akan diperkuat dengan tema luar angkasa karena tema ini diadopsi dari film animasi gundam dimana robot-robot gundam sering melakukan pertempuran diluar angkasa dan menunjukkan kemajuan teknologi yang canggih. Pada perancangan ini terdapat fasilitas utama dan fasilitas pendukung yang dapat menunjang kegiatan komunitas dan pengunjung, diantaranya :

1. Fasilitas utama

- Workshop,
- Lobby,
- Ruang rapat komunitas, dan
- Galeri gundam.

2. Fasilitas pendukung

- Kafe,
- Studio game,
- Studio film,
- Perpustakaan komik, dan
- Area kompetisi.

1.5 Maksud & Tujuan

1.5.1 Maksud Perancangan

Maksud dari Perancangan Interior Pusat Komunitas Gundam Bandung ini adalah menjawab permasalahan tentang diperlukannya fasilitas untuk mewadahi dan mengakomodasi aktivitas para komunitas-komunitas pecinta gundam di Bandung yang terus berkembang. Maka dengan tercapainya Perancangan Interior Pusat Komunitas Gundam Bandung ini dapat membantu memotivasi komunitas-komunitas atau pecinta gundam untuk melakukan hal yang lebih positif dalam menekuni hobi mereka.

1.5.2 Tujuan Perancangan

1. Merancang fasilitas interior yang menarik bagi komunitas-komunitas pecinta gundam.
2. Merancang fasilitas hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap gundam.

