

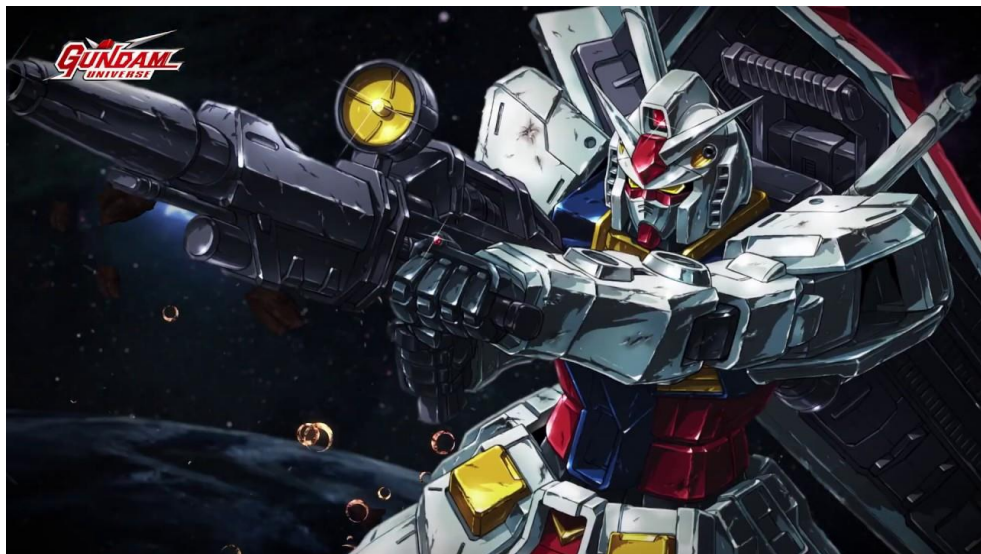
BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR PUSAT KOMUNITAS GUNDAM BANDUNG

2.1 Pengertian & Jenis Pengembangan Gundam

A. Pengertian Gundam

Gundam adalah salah satu film anime bergenre *mecha* yang menceritakan 2 kubu manusia yang saling berperang menggunakan robot. Robot yang diciptakan dan digunakan inilah yang disebut dengan gundam seperti yang terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Gundam

Sumber : www.tamashiinations.com (2019)

Film animasi ini pertama disutradarai oleh Yushiyuki Tomino dan Hajime Yataka dengan judul “Mobile Suit Gundam” yang diproduksi oleh salah satu studio ternama di Jepang yaitu Sunrise Inc. Serial animasi Gundam pertama kali ditayangkan tv jepang pada tanggal 7

April 1979 sampai 26 Januari 1980 yang secara keseluruhan memiliki 49 episode dengan masing-masing memiliki durasi 23 menit pada setiap episodenya.

Animasi gundam juga merupakan pelopor serial anime bergenre mecha pertama dan terus berevolusi sejak tahun 1979 hingga saat ini serta memiliki kepopuleran di dunia animasi.

B. Jenis Pengembangan Karakter Gundam

1. Anime Gundam

Anime adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Asal katanya dari *animation* dalam bahasa Jepangnya *animeshot* yang disingkat menjadi anime dan sampai saat ini istilah anime sendiri dipakai untuk membedakan film kartun dari Jepang dengan yang lainnya.



Gambar 2.2 Anime “mobile suit gundam : kidou senshi gundam 00”

Sumber : <https://nefariousreviews.com> (2019)

Anime gundam sendiri memiliki sejarah panjang dan berevolusi selama 30 tahun dari kemunculan film pertamanya seperti yang terdapat pada gambar 2.2 yang berjudul Mobile Suit Gundam pada tahun 1979. Terdapat beberapa kategori dalam produksi pengembangan anime gundam, diantaranya :

- Movies

Pada umumnya, jenis anime movie gundam ini dapat dijumpai pada teater yang kualitas grafiknya cenderung lebih tinggi dari serial tv dan memiliki durasi lebih dari 60 menit.



Gambar 2.3 Cover movies gundam

Sumber : <https://id.wikipedia.org> (2019)

Gambar 2.3 merupakan 2 contoh dari movies/film gundam yang berjudul “Mobile Suit Gundam : Char’s Counterattack” memiliki durasi waktu 2 jam 5 menit yang diterbitkan pada tanggal 12 Maret 1988 dan merupakan film pertama dari gundam. Sedangkan “Mobile Suit Gundam Narrative” memiliki durasi waktu 1 jam 30 menit yang diterbitkan pada tanggal 30

November 2018 dan merupakan movie kesepuluh dari gundam.

- OVA

OVA atau biasa disebut Original Video Animation merupakan serial mini yang hanya memiliki 2-20 episode yang memiliki kualitas grafik lebih baik daripada serial tv nya dengan durasi 23 menit.



Gambar 2.4 Cover OVA gundam

Sumber : <https://id.wikipedia.org> (2019)

Gambar 2.4 merupakan 2 contoh OVA gundam yang berjudul “Mobile Suit Gundam Wing : Endless Waltz” yang mulai ditayangkan pada tanggal 25 Januari 1997 sampai 25 Juli 1997, memiliki 3 episode dengan durasi waktu 25 menit pada masing-masing episodanya. Sedangkan “Mobile Suit Gundam The Origin” mulai ditayangkan pada tanggal 28 Februari 2015 sampai 19 November 2016, memiliki 5 episode

dengan durasi waktu 60 menit pada masing-masing episodenya.

- Tv Seri

Jenis anime ini ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas tv serial ini lebih rendah dari OVA dan movien namun jika dibandingkan dengan jenis anime yang lain, tv seri ini cenderung lebih banyak mengeluarkan episode dengan rata-rata berdurasi 23 menit.



Gambar 2.5 Cover TV series gundam

Sumber : <https://id.wikipedia.org> (2019)

Gambar 2.5 merupakan contoh dari tv seri gundam yang berjudul “Mobile Suit Gundam : The 08th MS Team” pertama kali ditayangkan pada tanggal 25 Januari 1996 sampai 25 Juli 1999, memiliki 12 episode dengan durasi waktu 25 menit pada masing-masing episodenya. Sedangkan “Mobile Suit Gundam Wing” yang pertama kali ditayangkan pada tanggal

7 April 1995 sampai 29 Maret 1996, memiliki 49 episode dengan durasi waktu 24 menit masing-masing episodenya.

2. Gundam Plastic (GUNPLA)

Gunpla adalah plastik model kit yang pembuatannya diadaptasi dari serial anime yang memiliki lisensi eksekutif dibidang manufaktur dan pemasaran di seluruh dunia. Model kit sendiri adalah istilah yang diberikan untuk rangkaian model. Rangkaian tersebut memiliki partikel-partikel atau part dari yang besar sampai yang kecil tergantung dari tingkat kesulitan dan reallistisnya model kit tersebut. Gunpla terdiri dari cetakan model plastik sprues dengan plastik jenis polystyrene yang kemudian harus dipotong sebelum perakitan kebanyakan model sudah memiliki bagian snap-fit dan sudah tidak lagi menggunakan perekat. Model kit gunpla memiliki macam-macam bentuk sesuai dengan serinya seperti yang terdapat pada gambar 2.6 dan 2.7. Gambar 2.6 merupakan model kit seri RX 78-2 revive yang merupakan model kit pertama yang diciptakan. Model kit seri tersebut cocok untuk pemula karena tidak memiliki banyak parts seperti model kit lainnya. Sedangkan gambar 2.7 merupakan model kit seri gundam wing zero custom. Dibandingkan dengan model kit lainnya, model kit tersebut lebih banyak dikenal masyarakat indonesia karena serial gundam wing merupakan serial gundam yang pertama kali masuk ke Indonesia.



Gambar 2.6 Gundam RX 78-2 revive

Sumber : www.amazon.com (2019)



Gambar 2.7 Gundam wing zero custom

Sumber : www.amazon.com (2019)

Model kit gundam diproduksi oleh BANDAI dengan beberapa tingkatan (grade) seperti yang terdapat pada gambar 2.8 yang berbanding dengan tingkat kesulitan dalam perakitannya, diantaranya :



Gambar 2.8 Skala gunpla

Sumber : <https://joypixel.id>

- High Grade (HG)
Berskala 1/144. Gunpla ini memiliki tingkat kesulitan yang tergolong mudah dan tidak banyak menghabiskan waktu saat merakit, karena komponen-komponen yang harus dirakit tidak terlalu kecil, serta detail dan artikulasinya yang sederhana. Gunpla dengan jenis ini memiliki tinggi 13-15 cm.
- Master Grade (MG)
Berskala 1/100. Memiliki inner frame dan memiliki detail lebih dari versi HG, banyak terdapat parts kecil karena pemisahan bagian armor atau frame, dapat dipose karena inner frame yang membuat kokoh. Gunpla dengan jenis ini memiliki tinggi 17-19 cm.
- Real Grade (RG)
Berskala 1/144. Memiliki teknologi inner frame yang disebut Advanced MS Joint yang sangat tinggi tingkat artikulasinya, dapat dikatakan PG dalam ukuran 1/144, memiliki banyak parts yang sangat kecil karena tingkat detail armor yang sangat tinggi, terdapat color separation 2-3 warna berbeda (warna putih 3 jenis, merah 2 jenis, dsb), sangat fleksibel dan poseable, artikulasi tertinggi, tidak diperlukan pengecatan sama sekali, sepaket dengan real decal yang detail dan mudah dipasang, gundam ini sebenarnya hampir sama dengan mg karena memiliki innerframe namun yang beda rg

dan mg adalah dari segi skala. Gunpla dengan jenis ini memiliki tinggi 13-15 cm.

- Perfect Grade (PG)

Berskala 1/60. Gunpla dengan level tertinggi ini Memiliki parts kecil yang sangat banyak, Artikulasi sangat baik sehingga memungkinkan dipose sesuai di series animenya, kokoh karena terdapat desain rangka yang baik.

Tingkat detail, rangka dan armor sangat tinggi, terdapat bagian armor yang dapat dibuka/ditransformasi, tidak memerlukan pengecatan karena tidak terdapat missing color, sepaket dengan satu set decal sticker. Gunpla dengan jenis ini memiliki tinggi 30cm.

- Super Deformed (SD)

Grade ini tidak berskala mengikuti dimensi robot asli, melainkan memiliki skala perbandingan kepala:tubuh 1:1 (oleh karena itu disebut Super Deformed). Kit dengan grade ini hanya memiliki beberapa runner dan dibuat sangat mudah. Akan tetapi detail yang ada sangat minim. Cocok untuk anak berusia di bawah 8 tahun yang belum pernah merakit model kit sebelumnya, atau kolektor yang memang menyukai bentuk SD ini. Gunpla dengan jenis ini memiliki tinggi 8-10 cm.

3. Game Gundam

Game merupakan sebuah aktivitas dengan serangkaian peraturan dimana peraturan tersebut menjadi sebuah pembatas bagi satu atau lebih pemain yang tergabung didalamnya sehingga pemain dapat menyelesaikan permasalahan dengan akhir dan hasil yang jelas dan dapat dihitung. Sedangkan definisi game menurut beberapa ahli sebagai berikut :

- Samuel Hendry (2001 : 199)

Game adalah aktivitas yang erat hubungannya dengan anak-anak. Sedangkan bagi para orangtua, game merupakan sesuatu yang dapat memberikan dampak negative bagi anak seperti, turunnya nilai, ketidakmampuan anak untuk bersosialisasi, dan tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak.

- M.Fahrul (2010 : 2)

Game merupakan sesuatu yang dimainkan dengan serangkaian aturan tertentu dengan hasil akhir menang atau kalah yang sebagian besar bertujuan sebagai hiburan.

- John C. Beck (2001 : 89)

Game merupakan sarana pelatihan yang baik untuk bekerja sama di dunia nyata karena game menuntut pemecahan masalah dengan saling kerja sama satu sama lainnya (kolaborasi).

Game gundam terbagi menjadi 2 jenis yaitu *game online* dan *game offline*. Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet yang dibantu oleh teknologi seperti modem dan koneksi kabel. Sedangkan *game offline* merupakan jenis permainan yang tidak membutuhkan jaringan internet dalam memainkannya. Salah satu game gundam yang dapat dimainkan secara online maupun offline yaitu game yang berjudul *Gundam Versus* diproduksi oleh Bandai Namco. Gundam versus merupakan game dengan *genre fighting 3D* yang menampilkan deretan robot gundam dari serial animasinya. Gundam Versus mengusung konsep 2 lawan 2 serta 3 lawan 3 yang dapat dimainkan dalam mode online maupun offline.

2.2 Tinjauan Komunitas Gundam Di Bandung

A. Tinjauan Komunitas

Secara definisi, komunitas merupakan suatu masyarakat yang membentuk sebuah kelompok yang anggotanya memiliki ciri khas yang didapat dari kesamaan kriteria sosial seperti kesamaan profesi, kesamaan minat, kesamaan agama, kesamaan budaya, dan lain-lainnya. Komunitas tersebut terbentuk karena adanya kesepakatan bersama dari keinginan para anggotanya guna mencapai tujuan tertentu. Selain itu, dalam komunitas, para sesama anggotanya dapat saling memberikan bantuan sehingga dapat berkembang bersama.

1. Definisi Komunitas Menurut Para Ahli

- Kertajaya Hermawan (2008)

Komunitas merupakan sekelompok orang yang satu sama lainnya saling peduli melebihi dari seharusnya, dalam komunitas terbentuk relasi yang erat secara pribadi antar sesama anggota komunitas tersebut yang disebabkan oleh adanya nilai, kesamaan, dan ketertarikan akan sesuatu.

- Etienne Wenger (2002 : 4)

Komunitas merupakan beberapa organisme dari sekelompok sosial yang saling berbagi lingkungan dan memiliki habitat juga ketertarikan yang sama pada ruang lingkup kepercayaan dan lainnya .

- Hendro Puspito

Komunitas yaitu kumpulan nyata atau suatu kelompok sosial, tetap dan teratur yang melaksanakan peran antar masing-masing individu untuk mencapai tujuan bersama secara berkaitan.

- Fairi,et al (1980 : 52)

Komunitas yaitu beberapa organisme yang membentuk sebuah kelompok dan berbagi lingkungan yang memiliki ketertarikan yang sama pada sesuatu. Dalam suatu komunitas manusia, terdapat maksud, sumber daya, kepercayaan, kebutuhan, preferensi, risiko dan lain-lain yang dimiliki individu-individu di dalamnya. Komunitas

merupakan bagian dari suatu kelompok sosial dalam lingkup yang lebih kecil dan terkait oleh teritorial atau tempat.

2. Komponen Komunitas

Secara umum, komunitas dibagi menjadi 3 komponen yaitu :

- Berdasarkan lokasi atau wilayah
- Terbentuk karena adanya kesamaan tempat secara geografis atau lokasi sehingga tercipta suatu interaksi yang diperoleh dari keinginan untuk saling mengenal satu sama lain yang dapat membantu perkembangan lingkungannya.
- Berdasarkan minat
- Terbentuk karena adanya kesamaan ketertarikan dan minat para anggotanya. Komunitas berdasarkan minat ini biasanya memiliki jumlah yang lebih banyak karena dalam komunitas ini para anggotanya dapat saling mendukung dan berinteraksi untuk mengembangkan hobinya.
- Contoh dari komunitas ini yaitu komunitas pecinta alam, komunitas seni, komunitas musik, dan lain-lain.
- Berdasarkan komuni
- Terbentuk karena adanya kepentingan dan keinginan berdasarkan ide-ide yang dijadikan sebagai landasan komunitas tersebut.

- Contoh dari komunitas ini yaitu sebuah partai politik, perguruan bela diri, dan lain-lain.

3. Manfaat Komunitas

- Sebagai tempat untuk menyalurkan minat, bakat, dan hobi yang dimiliki.
- Sebagai tempat untuk membuka diri akan teknologi dan tempat mempelajari hal-hal baru.
- Sarana informasi
- Dalam suatu komunitas, informasi tentang apapun yang berhubungan dengan komunitas dan kegiatan yang dilakukan dalam komunitas tersebut dapat menyebar dengan cepat .
- Menjalinkan hubungan/interaksi
- Saling mendukung
- Karena adanya ketertarikan dan minat pada suatu bidang, maka para anggota komunitas dapat saling mendukung satu sama lain dalam mengembangkan minat, bakat maupun hobi yang dimiliki.

B. Komunitas Gundam Di Bandung

Komunitas gundam merupakan suatu wadah bagi sekumpulan orang-orang yang saling memiliki ketertarikan terhadap gundam. Komunitas ini menjadi jembatan untuk berdiskusi, berkumpul, berbagi pengalaman antara individu mengenai apa saja tentang gundam, diantaranya menonton film, merakit dan memodifikasi sebuah mainan, membaca novel dan bermain video game. Di Bandung sendiri terdapat beberapa komunitas gundam yang masih aktif dan terus berkembang, salah satunya yaitu Gundam Bandung Advance (GBA).



Gambar 2.9 Logo Gundam Bandung Advance

Sumber : <https://twitter.com> (2019)

Menurut hasil pengamatan sebuah video wawancara yang dilakukan oleh salah satu anggota komunitas GBA yang dapat di akses di <https://www.youtube.com/watch?v=QRrBdeEWsO0&t=57s>.

Gundam Bandung Advance pertama kali didirikan pada tahun 2013.

Awal terbentuk komunitas ini karena banyaknya pencinta gundam di Bandung yang membutuhkan wadah untuk berbagi informasi terkait gundam. Gundam Bandung Advance merupakan komunitas gundam terbesar di Bandung dengan anggota yang berjumlah lebih dari 3000 orang dengan mayoritas berasal dari Bandung. Terdapat beberapa acara rutin dan terjadwal yang diselenggarakan oleh Gundam Bandung Advance salah satunya adalah mengadakan perlombaan merakit dan memodifikasi mainan model kit gundam, acara tersebut digelar setiap dua bulan sekali dan terbuka untuk orang-orang yang bukan merupakan anggota dari komunitas Gundam Bandung Advance sendiri. Untuk melakukan kegiatannya Gundam Bandung Advance memiliki workshop yang terletak Bandung. Di workshop inilah para perakit yang sudah ahli berbagi informasi dengan anggota komunitas lainya mulai dari merakit mainan gundam, merubah warna mainan gundam dan memodifikasi mainan gundam.

2.3 Futuristik

Desain bangunan futuristik merupakan desain yang mencirikan bangunan tersebut dapat mengikuti perkembangan zaman dan berorientasi pada masa depan. Desain futuristik selalu mengutamakan tempat atau ruang yang dinamis dan bermobilitas serta mengutamakan simplisitas dalam seluruh aspek kegiatan yang diciptakan melalui ekspresi bangunan (Suharso, 2008 : 11). Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980) bangunan dengan tema

futuristik memiliki kriteria bangunan yang dapat menampung dan mengikuti tuntutan kegiatan yang terus berkembang, bangunan dapat melayani perubahan wadah kegiatan yang perlu memikirkan kelengkapan penunjang proses berlangsungnya kegiatan dan memungkinkan adanya perubahan atau penambahan pada bangunan tanpa mengganggu bangunan lainnya dengan berbagai proses perencanaan perancangan yang matang. Berdasarkan buku "Futurism : An Anthology" tahun 210 oleh Lawrence Rainey dkk, futuristik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

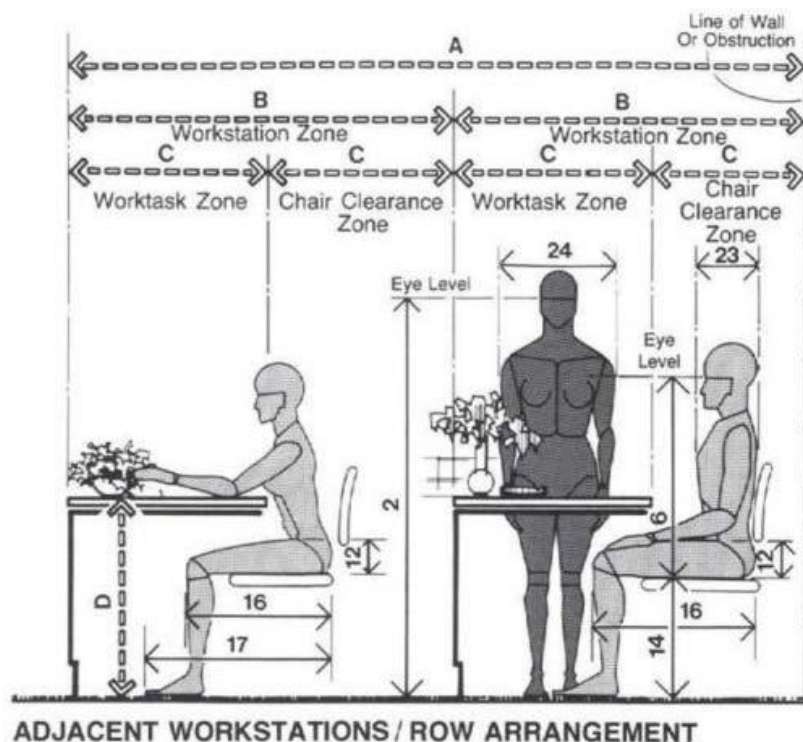
- Bersifat dinamis dan ringan
- Memperhatikan ekspresi pada tampilannya serta kepraktisan kegunaannya
- Banyak memanfaatkan tipe elips untuk bentuk dinamis dan tipe garis-garis miring
- Penggunaan material kaca, serta fiber untuk menggantikan kayu, besi concrete, batu bata dan batu
- Tidak menggunakan ornament sebagai pengekspresian suatu bentuk
- Terinspirasi oleh proyeksi sesuatu dari pikiran manusia atau unsur-unsur alami

2.4 Studi Antropometri

Salah satu hal yang harus diperhatikan dan dibutuhkan dalam membuat perancangan interior pusat komunitas gundam di Bandung adalah studi antropometri. Antropometri merupakan studi yang berhubungan dengan pengukuran dimensi manusia (Wignjosoebroto, 2008). Antropometri dibutuhkan agar terciptanya kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung serta memaksimalkan fungsi dari fasilitas yang disediakan.

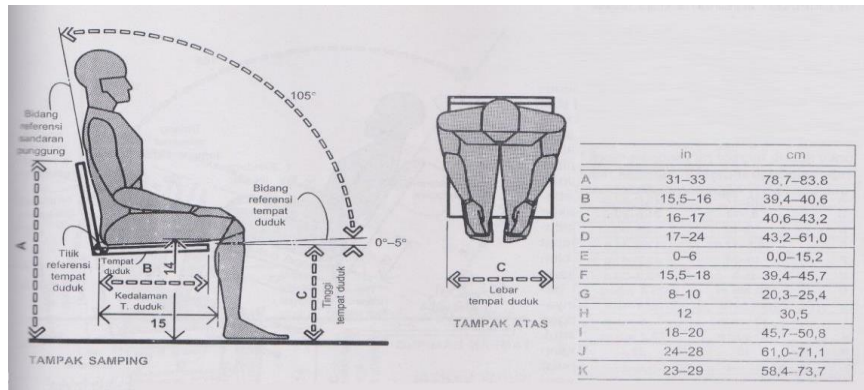
Dalam perancangan interior “Pusat Komunitas Gundam Di Bandung” ada beberapa studi antropometri yang dibutuhkan untuk menunjang segala kegiatan didalamnya, diantaranya :

1. Aktivitas merakit Gunpla



Gambar 2.10 Antropometri meja kerja berbaris.

Sumber : Panero, 2003.



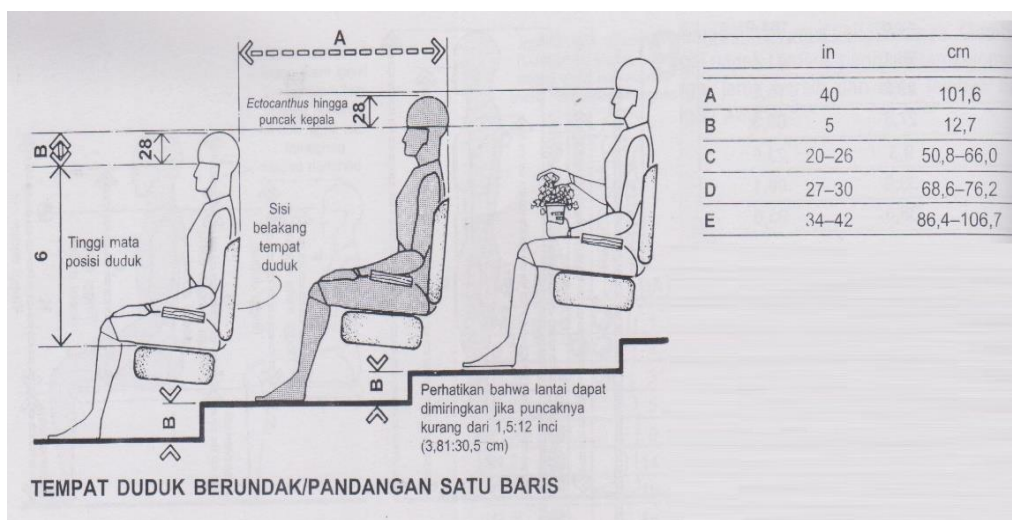
Gambar 2.11 Antropometri posisi duduk.

Sumber : Panero, 2003.

Pada area/ruang workstation perakitan gundam, fasilitas yang disediakan yaitu meja kerja dan kursi kerja dengan kebutuhan antropometri seperti pada gambar 2.9 dan 2.10.

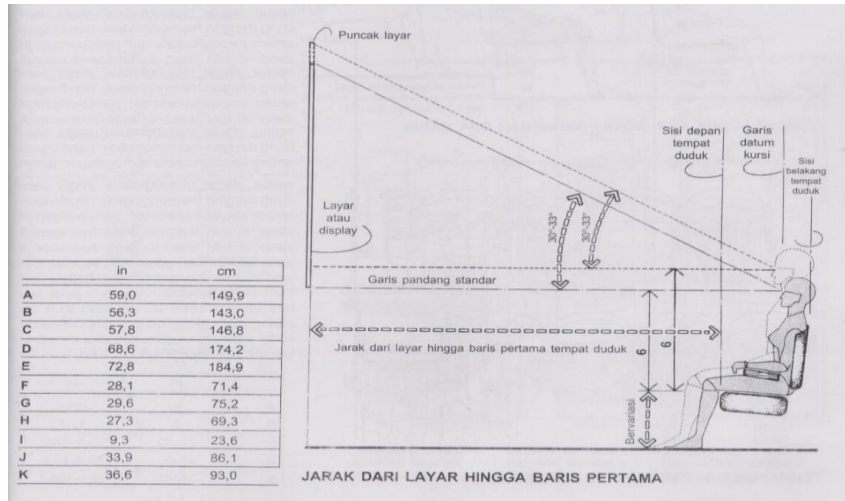
2. Aktivitas menonton

Pada ruang menonton, fasilitas yang disediakan untuk menonton yaitu tempat duduk berundak/pandangan satu baris dengan antropometri seperti pada gambar 2.12. Fasilitas tersebut dipilih karena disesuaikan dengan kondisi eksisting bangunannya.



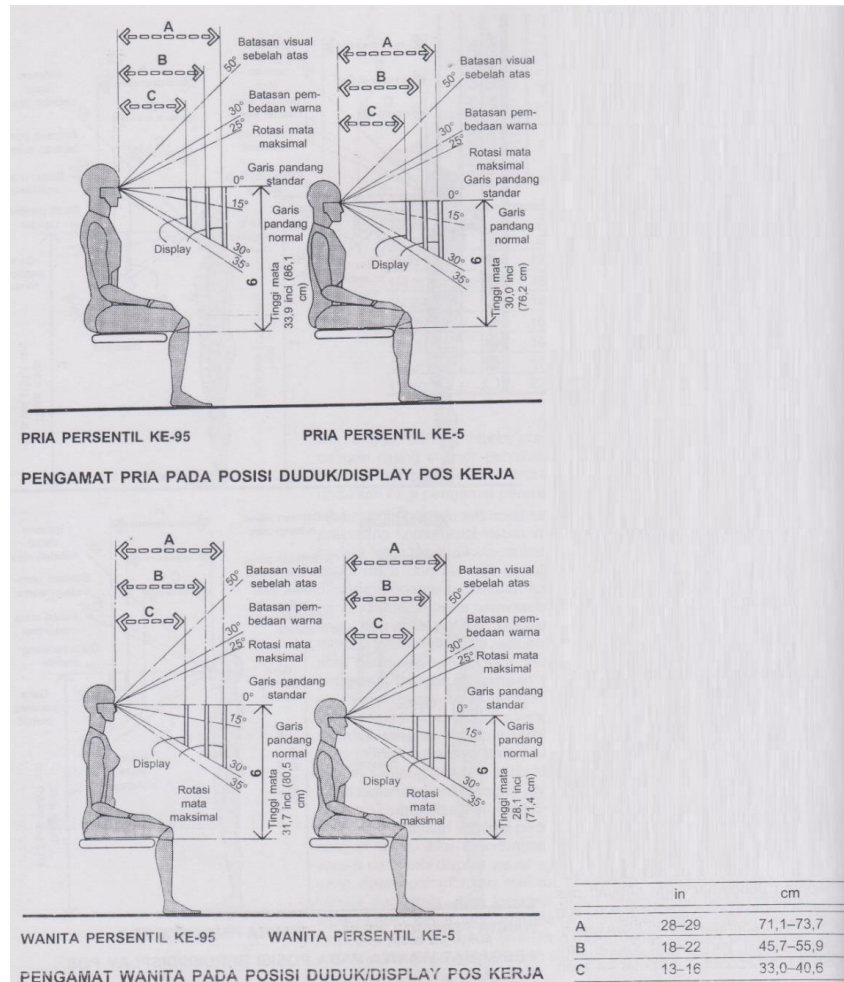
Gambar 2.12 Antropometri Tempat Duduk Penonton Berundak.

Sumber : Panero, 2003.



Gambar 2.13 Antropometri jarak menonton baris pertama.

Sumber : Panero, 2003.



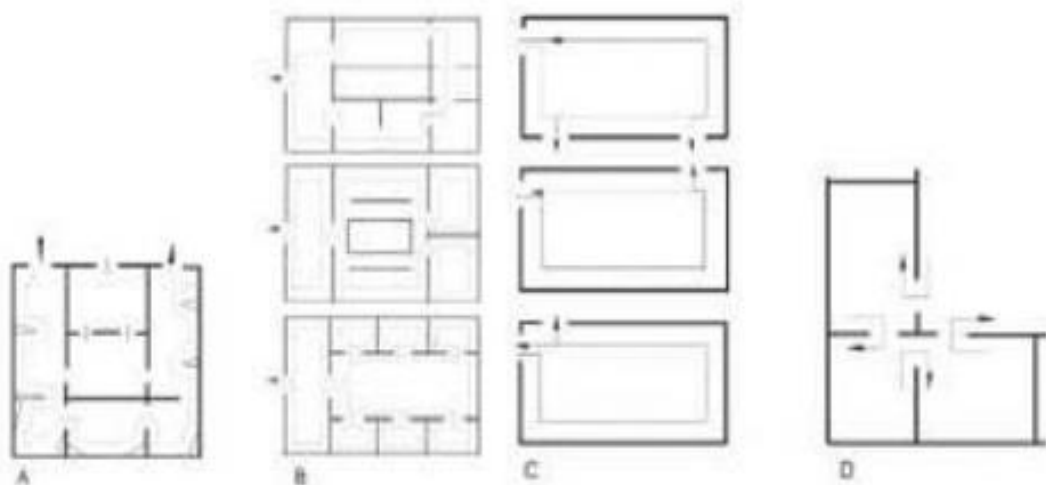
Gambar 2.14 Antropometri Sudut Pandangan Menonton Posisi Duduk.

Sumber : Panero, 2003.

Pada gambar 2.13 dan 2.14 menjelaskan antropometri jangkauan penglihatan user ketika sedang menonton. Seperti pada gambar 12 , studi antropologi ini juga digunakan dalam merancang area/ruang menonton.

3. Pengaturan jalur sirkulasi ruang pameran dan aktivitas melihat pajangan

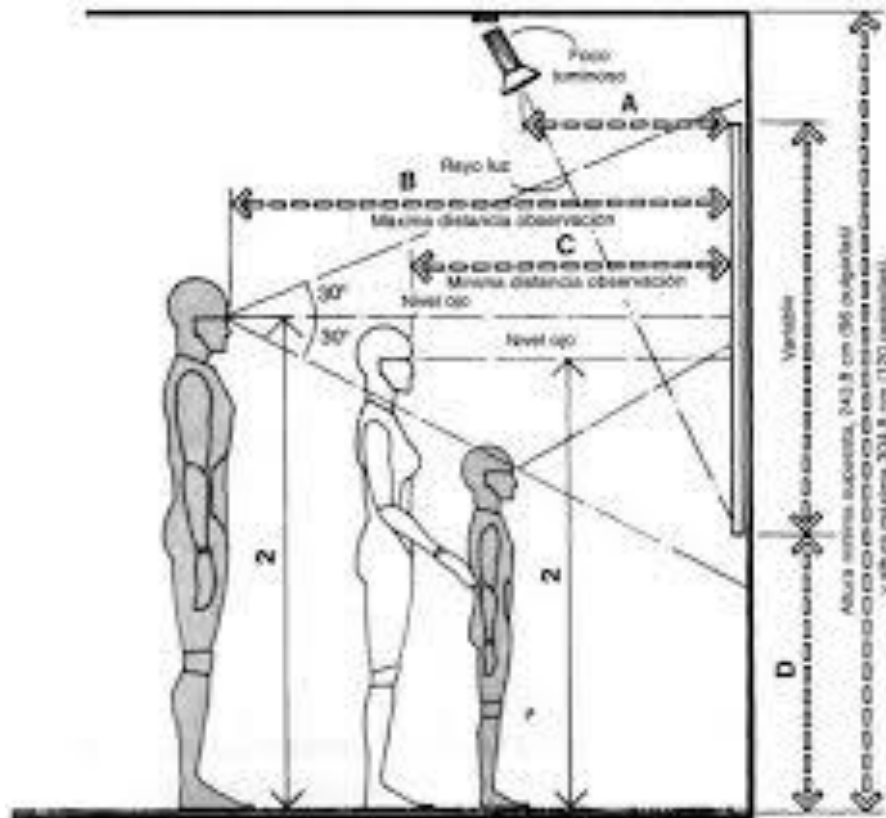
Dalam merancang museum diperlukan sirkulasi yang tepat agar pengunjung dapat menikmati barang yang di pajang. Gambar 2.15, memberikan macam-macam jalur sirkulasi yang dapat diterapkan.



Gambar 2.15 Jalur Sirkulasi di Ruang Pamer.

Sumber : Nufert, *Data Arsitek Jilid 1*, 1996.

Sedangkan pada gambar 2.16 merupakan ergonomi jarak pandang yang dibutuhkan pengunjung dengan barang yang di pajang.



Gambar 2.16 Ergonomi dan Jarak Pandang Manusia

Sumber : Panero, 2003.

2.5 Studi Banding Fasilitas Sejenis

Objek yang penulis pilih untuk melakukan studi banding yaitu Loop Station yang berlokasi di Jl. Diponegoro, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115.

Loop Station merupakan sebuah fasilitas umum untuk melakukan beberapa kegiatan yang bersangkutan dengan hobi dan komunitas seperti halnya bermain game, berkumpul, dan mengadakan sebuah acara dan lain-lain. Loop Station memiliki bangunan 2 lantai dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung para penggiat hobi khususnya finger skate, game, dan skate board.

Loop Station digunakan sebagai objek studi banding oleh penulis karena memiliki beberapa kemiripan dengan Perancangan Interior Pusat Komunitas Gundam Di Bandung dari segi aktivitas yang dilakukan, sehingga cocok dengan tema perancangan ini yang bertujuan untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas.

Berikut merupakan tabel hasil analisa yang dilakukan oleh penulis terhadap Loop Station

Tabel 2.1 Tabel studi banding sejenis

Sumber : Fabiyan, T (2019)

No	Aspek	Data Studi Banding	Potensi	Kendala
1	Lokasi	Jl. Diponegoro, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115	Letak yang berdekatan dengan lokasi wisata lainnya yang sering dikunjungi wisatawan membuat menjadi sebuah potensi untuk kedatangan para wisatawan ke lokasi	Lokasi berdekatan dengan lokasi wisata lainnya memungkinkan sering terjadinya kemacetan pada area lokasi.
2	Fungsi Bangunan	Fungsi bangunan adalah sebagai tempat bermain dan berkumpul beberapa komunitas seperti finger skate dan skate board, dan tempat untuk mengadakan sebuah acara yang dilakukan oleh		

		komunita-komunitas tertentu		
3	Kondisi Geografis	Secara geografis loop station berada pada kordinat 107°37'16"BT 06°54'04.5"LS dan sekitar gedung banyak berdiri gedung wisata lainnya untuk mencapainya relatif mudah melalui jalan raya dengan kondisi yang baik, menggunakan kendaraan pribadi roda 4 atau 2 ataupun menaiki kendaraan umum (bis/angkot) yang melewati kawasan ini relatif banyak.		
4	Arah Mata Angin	Bagian fasade bangunan menghadap ke utara sehingga	Fasade bangunan menghadap ke jalan raya	

		mendapatkan cukup sinar matahari sepanjang hari. Dan bangunan menghadap ke jalur utama yang merupakan Jl. Diponegoro	sehingga akses untuk memasuki gedung cenderung lebih mudah	
5	Akses Masuk Gedung	Terdapat satu pintu masuk dan pintu keluar yang sama	Alur untuk masuk lebih terfokuskan karena hanya terdapat satu pintu masuk dan terletak di depan gedung.	Memungkinkan terjadinya kepadatan pada area masuk, karena pintu masuk dan keluar menggunakan pintu yang sama
6	Vegetasi	Memungkinkan terjadinya kepadatan pada area masuk, karena pintu masuk dan keluar menggunakan pintu yang sama	Dengan adanya taman yang dapat dinikmati berpotensi untuk menciptakan kenyamanan	Dengan area taman kecil dan tumbuhan pada area depan gedung maka terdapat kendala dalam segi perawatan taman yang

			pada area luar gedung	memungkinkan harus melakukan maintenance secara teratur untuk tetap menjaga keindahan taman.
7	Fasilitas Luar Bangunan	Terdapat area parkir dan mini skate park pada bagian luar gedung	Dengan adanya mini skate park pada area luar bangunan, maka berpotensi mendatangkan pengunjung dari berbagai komunitas (tidak hanya komunitas-komunitas game) Dengan area parkir yang cukup luas maka menjadi	Tidak ada penghalang dari area parkir dengan skate park, sehingga memungkinkan terjadinya kecelakaan yang dapat merugikan pengunjung

			potensi untuk dapat banyak menampung pengunjung yang memakai kendaraan.	
8	Fasilitas Dalam Bangunan	   	<p>Terdapat beberapa area pada lantai 1 seperti :</p> <p>Loop café, area untuk mengadakan event, area bermain game digital, area untuk berkumpul, komunitas-komunitas tertentu.</p> <p>Terdapat beberapa area pada lantai 2 seperti :</p> <p>Grapari, area</p>	

			permainan non digital, area untuk berkumpul	
--	--	--	---	--


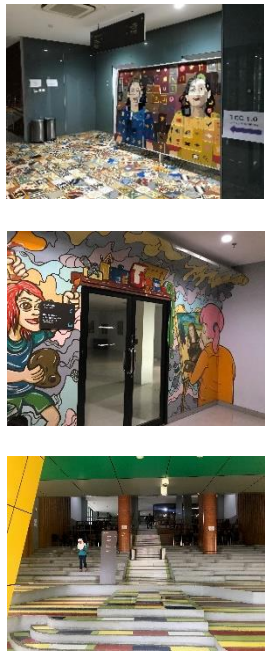
2.6 Studi Site Lapangan Yang Dipilih

Studi lapangan yang dipilih oleh penulis adalah Bandung Creative Hub yang berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung – Jawa Barat 4027.


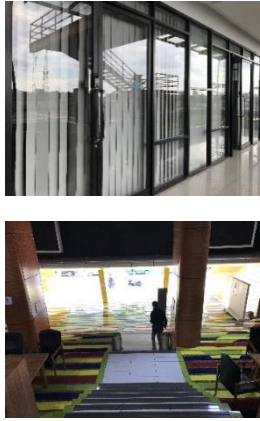
Bandung Creative Hub digunakan oleh penulis sebagai objek studi lapangan karena terletak dilokasi yang strategis dan mudah diakses menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Sehingga cocok dengan perancangan yang merupakan fasilitas untuk pecinta gundam yang berlokasi di Bandung.

Tabel 2.2 Tabel studi site Bandung Creative Hub


Sumber : Fabiyan, T (2019)

No.	Aspek	Dokumentasi	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan		Bentuk bangunan persegi panjang memudahkan dalam penyusunan layout dan membuat gubahan ruang.	
2	Interior Lantai		selain tahan lama dan cenderung mudah dalam perawatan kramik juga memiliki beragam bentuk, ukuran, warna, pola, dan tekstur, yang dapat mendukung konsep pada perancangan.	kramik termasuk material keras dan licin sehingga kurang nyaman diinjak, apabila basah dan menciptakan kesan dingin.

3	Dinding		<p>penggunaan partisi dapat berpotensi memaksimalkan luas ruang serta, jika ada pembongkaran ruang tidak mempengaruhi struktur bangunan gedung.</p>	<p>Partisi lebih membutuhkan perawatan ekstra di bandingkan dinding permanen, terutama banyak menggunakan ornament pada dinding.</p>
4	Langit-langit		<p>Penggunaan gypsum board pada langit-langit memiliki potensi untuk membuat bentuk langit-langit yang diinginkan sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik.</p>	<p>Gypsum board memiliki kelemahan yaitu tidak tahan air dan mudah rusak jika terkena benturan.</p>

5	<p>Fasilitas sirkulasi vertikal</p>		<p>Terdapat tangga yang menghubungkan dari lobi lantai satu ke lantai dua. Terdapat satu tangga utama dan dua lift yang menghubungkan dari lantai basement sampai lantai lima. Memudahkan pengunjung biasa atau penyandang disabilitas untuk mengakses seluruh fasilitas yang ada di dalam gedung.</p>	<p>Tidak terdapat fasilitas sirkulasi vertikal untuk barang, sehingga dapat menyulitkan proses pengangkutan barang dengan skala yang besar.</p>
6	<p>Sistem Penghawa-an</p>		<p>Terdapat beberapa jendela fentilasi udara pada bagian gedung yang menghadap ke arah barat daya. Terdapat bukaan yang besar pada area lobi lantai satu yang langsung</p>	<p>Sebagian besar hanya bagian gedung yang menghadap ke arah Barat Daya yang mendapatkan sirkulasi udara alami, sehingga tetap harus</p>

			terhubung ke lantai dua sehingga mampu membuat ruangan tetap sejuk dengan udara alami	menggunakan penggawaan buatan pada bagian gedung tertentu.
7	Sistem Pencahayaan	  	Penerapan pencahayaan alami pada gedung ini cukup besar sehingga dapat berpotensi untuk menghemat penggunaan daya listrik.	banyak menggunakan kaca, sedangkan kaca cenderung mudah kotor sehingga memerlukan perawatan yang rutin, terutama pada daerah dengan intensitas debu yang tinggi.
8	Sistem Keamanan	 	Terdapat satu tangga darurat yang terhubung dengan semua lantai pada gedung ini. Terdapat sprinkler dan pemadam api ringan pada bagian gedung tertentu	Tangga darurat yang terdapat pada luar bagian gedung dapat membahayakan jika saat sedang proses evakuasi dan dalam keadaan panik

			<p>untuk menghindari terjadinya kebakaran</p> <p>Terdapat taman kecil pada area balkon lantai 3 dan lantai 4, sehingga area berbahaya tidak mudah dijangkau oleh pengunjung</p>	
--	--	---	---	--