

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Hampir setiap kalangan menyukai mainan. Mereka merasa senang dan bahagia ketika mereka memiliki mainan yang mereka sukai. Adapun jenis-jenis mainan dari yang harga murah hingga mahal banyak dijual di pasaran. Mainan yang murah biasanya memiliki kualitas menengah ke bawah, sedangkan yang mahal biasanya memiliki kualitas menengah ke atas. Mainan murah diciptakan untuk menarik pembeli agar mainan tersebut mudah laku. Namun, tidak bisa dipungkiri, mainan dengan harga yang mahalpun juga tidak kalah saing dari mainan yang murah. Banyak jenis mainan murah ataupun mahal yang dijual di pasaran yang membuat penggemar mainan baik anak-anak maupun dewasa ingin membeli bahkan mengoleksinya.

Gunpla (Gundam Plastic Model) yang lebih dikenal dengan mainan berbahan dasar plastik yang memiliki berbagai macam ukuran, dari beberapa tahun silam hingga saat ini memiliki banyak penggemar yang terus meningkat tiap tahunnya. *Gunpla* merupakan mainan yang tidak mengenal usia. Bagaimana tidak, penggemarnya pun banyak dari kalangan anak kecil hingga remaja dan juga orang dewasa pun juga banyak yang menyukai mainan tersebut. Mereka membeli tidak hanya ingin mengoleksinya, tetapi mereka juga ingin merasakan proses perakitan yang memiliki tingkat kesulitan masing-masing sesuai dengan jenisnya. Kebanyakan dari para penggemar *gunpla*, mereka menjadikan kegiatan merakit *gunpla* menjadi hobi mereka.

Indonesia memiliki banyak pecinta mainan *gunpla*. Mereka membentuk suatu komunitas pecinta *gunpla* di berbagai daerah. Komunitas yang mereka dirikan yaitu secara *online* dan *offline*. Dalam artian, *online* berarti mereka memiliki *account* komunitas di media sosial, sedangkan *offline* berarti mereka memiliki tempat untuk berkumpul para anggota dari komunitas tersebut. Adapun beberapa komunitas yang sudah terbentuk dan resmi yang ada di

Indonesia, yaitu AGS (Arek Gundam Surabaya), GBA (Gundam Bandung Advance), GUNS (Gunpla Semarang), dan GUNJO (Gundam Jogja). Selain berkomunikasi melalui media sosial atau bertatap muka, mereka tidak jarang mengadakan *gathering* di kota lain supaya tercipta komunikasi yang baik tidak hanya dengan para pecinta *gunpla* di kota sendiri, tetapi juga di kota-kota lain.

Multi Toys & Games Mengadakan Gunpla Expo di Mall of Indonesia

Penulis **Andi Joe** - Juli 23, 2018

829

Like 1



Gambar 1. 1 Gunpla Expo di Mall of Indonesia

Sumber : mediahavefun.com, 2018

Pada tanggal 20 Juli 2018 – 5 Agustus 2018, digelar acara *Gunpla Expo* yang diadakan di Mall of Indonesia, Jakarta. Acara ini diselenggarakan oleh *Multi Toys & Games* yang merupakan distributor resmi dari berbagai perusahaan mainan, salah satunya yaitu *Bandai* yang juga bekerjasama dengan *Multi Toys & Games* pada acara tersebut. Pada acara tersebut, terdapat banyak rak *display* yang memamerkan hasil rakitan berbagai macam karakter mainan *gunpla* dan ada juga patung *gundam* setinggi 3m dan setinggi manusia normal yang *photo-able* yang makin memeriahkan acara tersebut. Mereka juga

memiliki toko di beberapa kota, seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Alasan mereka mengadakan *Gunpla Expo 2018* yaitu dimulai dari peminat mainan *gunpla* di Indonesia semakin meningkat. Dengan diadakannya acara ini, mereka memiliki visi dan misi agar mainan *gunpla* semakin dikenal oleh masyarakat Indonesia dimana mainan tersebut sebagai mainan pengisi waktu luang yang punya manfaat positif.

300 Lebih Koleksi, Gunpla Expo 2018 Diserbu Pengunjung

Juli 22, 2018



Gambar 1. 2 Koleksi di Gunpla Expo Diserbu Pengunjung

Sumber : miramiut.com, 2018

Dari acara *Gunpla Expo 2018*, tercatat 300 lebih koleksi *gunpla* diserbu pengunjung. Para pengunjungpun sampai rela mengantri untuk membeli koleksi mainan *gunpla* tersebut. Terlebih lagi, selain rela mengantri, para pengunjungpun ada yang membeli mainan *gunpla* tersebut tidak hanya 1-2 kardus, tetapi ada yang membeli hingga bertumpuk-tumpuk.

Yogyakarta, salah satu kota yang menjadi destinasi bagi banyak orang dari seluruh dunia. Mulai dari sebagai kota pelajar, kota budaya, kota gudeg, kota batik, sampai kota wisata. Berbagai tujuan dari kedatangan para pendatang yaitu untuk mengecap pendidikan, mengenal budaya Jawa, mencoba

berbagai macam kuliner, sampai merasakan keindahan-keindahan alam, yang menjadikan Yogyakarta menjadi kota yang makin diminati dan dikenal banyak orang. Sebagai kota budaya menjadi salah satu alasan banyaknya jumlah pendatang yang mengunjungi Yogyakarta karena ingin mengenal lebih mengenai budaya Jawa. Maka dari itu, banyak penggemar seni, salah satunya penggemar mainan *gunpla* di Kota Yogyakarta yang tidak hanya berasal dari kota tersebut, tetapi juga penggemar dari kota lain. Makin banyak pengunjung, makin besar peluang budaya Jawa bisa dipertahankan dan dilestarikan.



Gambar 1. 3 Poster Event Gunpla Kagayaku

Sumber : hobbyku.net, 2018

Pada bulan September 2018, di Yogyakarta diadakan *event gundam* Jogja yang diadakan oleh *Kagayaku Hobby Shop*. Acara ini diselenggarakan di Lippo Plaza Yogyakarta dimana berlangsung dari tanggal 8 September 2018 – 11 September 2018. Acara ini mengutamakan kompetisi *gunpla* yang dimeriahkan oleh dewan juri Robert Liem Cun (RELIC) dan Raden Olka Ramalegawa (*Little Oz Workshop*). Meskipun mengutamakan kompetisi, acara ini tetap didukung dan dimeriahkan dengan kegiatan selain kompetisi seperti *toys fair*, *photoboot competition*, dan *workshop* mengenai mainan *gunpla*.



Gambar 1. 4 Poster Event Gunpla JTOKU

Sumber : blog.ciayo.com, 2019



Gambar 1. 5 Pengunjung Toys Frontier 2019

Sumber : blog.ciayo.com, 2019

Pada bulan Februari 2019, JTOKU Indonesia menggelar acara pameran dengan menggandeng *Multi Toys & Games* yang menjadikan acara ini berskala nasional. Acara ini berlangsung di Yogyakarta, tepatnya di atrium Jogja City Mall (JCM) selama 5 hari penuh dari tanggal 13 Februari – 17 Februari 2019. Acara ini diberi nama *Toys Frontier 2019*. Acara ini diselenggarakan dengan salah satu alasan untuk menyapa *toys collector* di Jogja. Di acara tersebut juga dimeriahkan dengan adanya etalase yang berisi *action figure*, salah satunya *gunpla*. Selain itu, ada juga *statue Avengers* dan *statue Gundam* setinggi 4m. Dimana jumlah pengunjung diluar ekpektasi untuk *event* perdana yang digelar

di Yogyakarta yang berjumlah lebih dari 80 ribu pengunjung datang untuk meramaikan *event* ini. Acara ini disebut pameran *pop culture* berskala nasional terbesar di Yogyakarta.

Di Yogyakarta juga memiliki 4 buah toko yang menjual mainan *gunpla* sampai dengan tahun 2018 yaitu Unicorn Toys Jogja, H&M Toys-Hobbies, HG Yogyakarta, dan Kidz Station yang hanya melakukan sebatas kegiatan komersial. Banyaknya pecinta *gunpla* di Yogyakarta membutuhkan fasilitas yang bisa mewadahi kegiatan mereka untuk menyalurkan hobi dan mengapresiasi kreatifitas mereka. Maka dari itu diperlukan adanya fasilitas berupa bangunan Galeri *Gunpla* dan *Café* untuk mempersatukan seluruh masyarakat baik penggemar maupun bukan penggemar mainan *gunpla* dari berbagai kalangan dan daerah.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Gallery Gunpla dan Café merupakan wadah bagi para penggemar dan pecinta mainan *gunpla*. Dimana fasilitas ini ditujukan untuk berbagai kalangan masyarakat. Tempat ini harus mampu menunjang kegiatan para pecinta *gunpla*. Berikut kegiatan yang sering dilakukan di galeri dan *café* :

- Berbincang-bincang
- Saling menunjukkan koleksinya
- Berbagi pengalaman
- Bertukar informasi
- Mengambil foto koleksi *gunpla*
- Berjualan
- Makan bersama

Untuk mewadahi berbagai aktivitas tersebut, maka dibutuhkan ruang-ruang yang harus berperan dengan baik, seperti tempat untuk berkumpul sekaligus berbincang-bincang dan tempat untuk makan dan minum. Demikian galeri dan *café* harus memberikan suasana yang nyaman.

Fungsi utama galeri sebagai tempat untuk memamerkan mainan *gunpla* pada masyarakat yang sudah mengenal bahkan masih awam tentang mainan tersebut. Selain itu, galeri juga sebagai tempat untuk berkumpulnya para pecinta *gunpla* sehingga mereka bisa berbincang-bincang sehingga pengunjung memiliki wawasan lebih mengenai *gunpla*. Berbagai kegiatan diatas membutuhkan ruangan *indoor* maupun *outdoor*.

Fungsi *café* sebagai fasilitas pendukung dari kegiatan utama di galeri. Kegiatan komersial seperti menjual makanan dan minuman, bisa juga digunakan untuk menjual mainan *gunpla* bagi mereka yang tertarik untuk mencoba merakit dan mengoleksi mainan tersebut. Suasana *café* sebagai tempat nongkrong yang berpotensi memberikan aura positif atau *moodbooster* untuk mendukung kegiatan merakit *gunpla*.

Antara fasilitas galeri dan *café* bisa saling mendukung, misalnya ada seseorang mulai menyukai tertarik untuk mencoba merakit *gunpla* setelah melihat-lihat berbagai jenis di galeri sehingga ada kemungkinan dia berencana untuk membeli mainan *gunpla* yang belum dirakit yang dijual di *café* dan bisa dirakit sekalian dengan didukung fasilitas dari *café*.

Pendekatan arsitektur neo-vernakular diambil karena dalam merancang sebuah desain terutama desain bangunan yang berada di Yogyakarta, harus memperhatikan kaidah, ketentuan, syarat, dan peraturan yang sudah disepakati oleh masyarakat Yogyakarta. Intinya, harus menghargai dan menjaga lokalitas dari bangunan-bangunan yang sudah ada dengan menunjukkan ciri khas dari masing-masing tempat di Yogyakarta dan menjaga budaya Jawa.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana menciptakan tata ruang dalam dan ruang luar yang edukatif dan rekreatif pada Galeri *Gunpla* dan *Café* di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Mewadahi para pecinta *gunpla* dan sebagai pusat kegiatan komunitas *gunpla* di Indonesia sebagai tempat berdiskusi dan bertukar informasi antara *builder* dengan masyarakat baik lokal maupun mancanegara. Selain itu untuk mempromosikan Yogyakarta sebagai daerah yang memiliki fasilitas hiburan bagi masyarakat maupun para pecinta *gunpla* di Indonesia.

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan Galeri *Gunpla* dan *Café* ini mencakup :

- Mewujudkan galeri dan *café* yang mampu memenuhi gaya hidup masa kini serta sebagai tempat berkumpulnya para pecinta *gunpla* melalui pengolahan fasad dan tata ruang.
- Mewujudkan identitas suatu kota melalui desain dengan melakukan pengolahan fasad dan tata ruang dalam dan luar agar mencerminkan desain yang menarik sehingga mampu menciptakan kenyamanan.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1 Materi Studi

1.4.1.1 Lingkup Substansial

Pada proyek perencanaan dan perancangan Galeri *Gunpla* dan *Café* menitikberatkan pada desain yang memperhatikan bentuk, tampilan fasad serta penataan pola tata ruang dalam dan luar, juga dengan penekanan studi arsitektur neo vernakular dengan desain yang tradisional menunjukkan ciri khas dari sebuah kota dicampur dengan unsur modern.

1.4.1.2 Lingkup Spatial

Pada proyek Galeri *Gunpla* dan *Café* mencakup wilayah DIY dengan beberapa pertimbangan seperti kepadatan penduduk, banyaknya event *gundam* di Yogyakarta, dan jumlah bangunan dengan fungsi yang sama.

1.4.1.3 Lingkup Temporal

Pada proyek Galeri *Gunpla* dan *Café* maka diharapkan menjadi penyelesaian bangunan berkonteks tradisional campur modern dalam kurun waktu satu semester.

1.4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan untuk perancangan Galeri *Gunpla* dan *Café* dilakukan dengan tinjauan teori dan analisis terkait galeri, *café*, dan *gunpla* serta pendekatan neo-vernakular untuk mewujudkan desain bangunan dengan menunjukkan ciri khas suatu tempat.

1.5 KEASLIAN PENULISAN

Tabel 1. 1 Keaslian Penulisan

No	Judul Skripsi	Tahun	Penulis	Isi
1	Perancangan Interior <i>Library Café</i> di Surabaya	2015	Yesika Hartanto Karjodihardjo yessihk93@gmail.com Kristen Petra Surabaya http://docplayer.info/35526013-Perancangan-interior-library-cafe-di-surabaya.html	Lokus : <i>Library Café</i> di Surabaya Fokus : Memberikan fasilitas perpustakaan sebagai fasilitas untuk belajar dan mencari informasi digabung dengan fasilitas <i>café</i> sebagai fasilitas untuk berkumpul dan kerja kelompok.
2	Perancangan Interior <i>Café</i> Edukasi dan Tempat Wisata di Surabaya	2016	Christa Bella Hartawati christ_bell08@yahoo.com Kristen Petra Surabaya https://docplayer.info/49841407-Perancangan-interior-cafe-edukasi-dan-tempat-wisata-di-surabaya.html	Lokus : <i>Café</i> Edukasi dan Tempat Wisata di Surabaya Fokus : Tempat berkumpul atau tempat hiburan yang memberikan hiburan juga edukasi tentang tanaman hijau pada masyarakat kota.
3	Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta	2012	Swastika Poppy Sari (080112980) Atma Jaya Yogyakarta e-journal.uajy.ac.id/1658/	Lokus : Galeri Seni Rupa di Yogyakarta Fokus : Galeri seni khususnya seni rupa yang ingin mewadahi karya seniman

				kontemporer yang hanya dikenal oleh komunitasnya sendiri agar mulai dikenal oleh masyarakat Yogyakarta.
4	<i>Diecast Café</i> and Gallery	2015	Yoas Tri Purboyo (090113365) Atma Jaya Yogyakarta e-journal.uajy.ac.id/7106/	Lokus : <i>Diecast Café</i> dan Gallery di Yogyakarta Fokus : <i>Café</i> yang difungsikan selain untuk nongkrong, juga untuk memamerkan mainan <i>diecast</i> dilengkapi dengan fasilitas galeri yang juga memamerkan mainan <i>diecast</i> .
5	Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta	2018	Bintang Padu Prakoso (130114687) Atma Jaya Yogyakarta e-journal.uajy.ac.id/13855/	Lokus : Galeri Seni Rupa di Yogyakarta Fokus : Galeri seni yang difungsikan khususnya untuk memamerkan seni rupa para seniman di Yogyakarta agar semakin dikenal publik dan para seniman bisa tersalurkan bakatnya.
6	Perancangan Galeri Lukis & <i>Café</i> dengan Pengaplikasian Konsep Kontemporer Melalui Pengolahan Ruang dan Massa Bangunan di Kota Yogyakarta	2013	Kezia Ribka Senduk (080113127) Atma Jaya Yogyakarta e-journal.uajy.ac.id/4401/	Lokus : Galeri Lukis dan <i>Café</i> di Yogyakarta Fokus : Galeri yang difungsikan khususnya untuk memamerkan karya seni lukis seniman di Yogyakarta dan untuk <i>café</i> yang dirancang mengikuti gaya hidup seiring berkembangnya zaman.
7	Galeri Arsitektur Nusantara di Yogyakarta	2017	Gyvano Halim (120114400) Atma Jaya Yogyakarta e-journal.uajy.ac.id/11401/	Lokus : Galeri Arsitektur Nusantara di Yogyakarta Fokus : Galeri untuk memamerkan karya arsitektur nusantara sehingga galeri yang diharapkan bisa melestarikan

				karya arsitektur nusantara yang berada di Yogyakarta.
8	Galeri <i>Gunpla</i> dan <i>Café</i>	2019	Enrico Petra Wijaya (150115883)	Lokus : Galeri <i>Gunpla</i> dan <i>Café</i> di Yogyakarta Fokus : Galeri yang memajang <i>gunpla</i> dan <i>café</i> dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular.

Sumber : Analisis Penulis, 2019

1.6 METODE STUDI

1.6.1 Pola Prosedural

1.6.1.1 Pengumpulan Data Studi

1.6.1.1.1 Studi Lapangan

Dilakukan dengan melakukan *survey* ke objek yang akan diamati dengan melihat karakteristik dan fungsi bangunan yang sama serta potensi dan kondisi lingkungan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

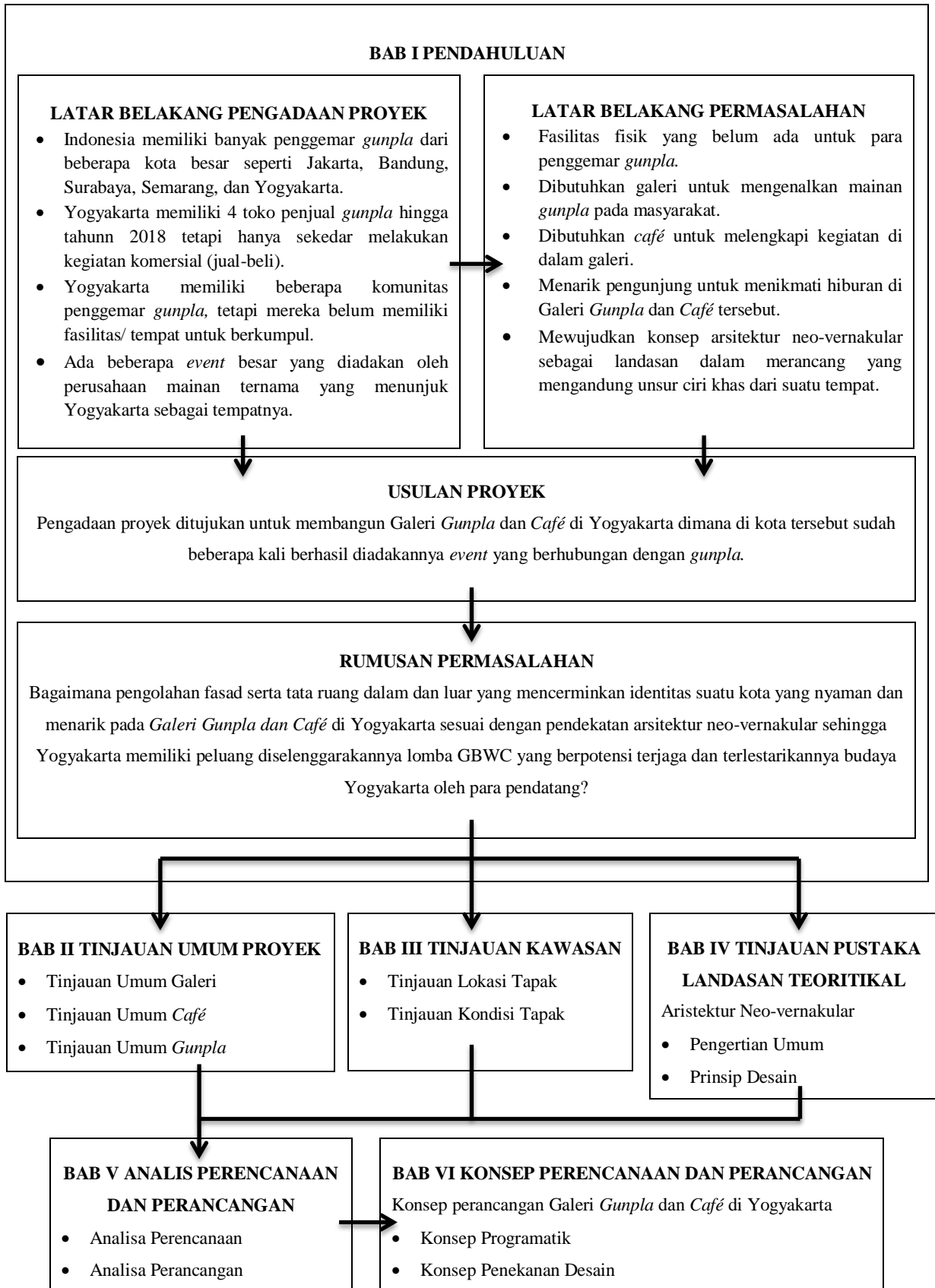
1.6.1.1.2 Studi Literatur

Dilakukan dengan mencari literatur seperti buku, jurnal, *blog post* atau bahan tertulis lainnya yang berisi tentang galeri, *café*, *gunpla*, dan arsitektur neo-vernakular.

1.6.1.2 Penarikan Kesimpulan

Dilakukan dengan mengidentifikasi data dari studi lapangan dan studi literatur mengenai galeri, *café gunpla*, dan arsitektur neo-vernakular kemudian mencari solusi dari permasalahan dan syarat yang timbul agar diperoleh desain yang berfungsi tepat pada desain Galeri *Gunpla* dan *Café*.

1.6.2 Tata Langkah



1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan mengenai latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan sasaran, lingkup dan metode studi, keaslian penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Pembahasan mengenai tinjauan umum yang membahas mengenai teori tentang galeri, *café*, dan *gunpla*.

BAB III TINJAUAN WILAYAH

Pembahasan mengenai kondisi Kabupaten Sleman, Yogyakarta yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Galeri *Gunpla* dan *Café*.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Pembahasan mengenai tinjauan pustaka yang membahas tentang teori perancangan arsitektur neo-vernakular yang mendukung proses analisis untuk pemecahan masalah.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan mengenai berbagai analisis, mulai dari analisis pelaku/pengguna, analisis ruang, analisis site/tapak, analisis struktur, hingga analisis penekanan studi dengan menggabungkan dengan analisis pendekatan arsitektur neo-vernakular.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan mengenai konsep yang akan digunakan dan dijadikan penekanan pada desain Galeri *Gunpla* dan *Café* yang berupa konsep pengolahan fasad serta pengolahan tata ruang luar dan dalam sehingga dihasilkan desain bangunan yang menggambarkan ciri khas dari Galeri *Gunpla* dan *Café* dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular.