

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Akhir-akhir ini dunia hobi sangat berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, termasuk di kota Jogjakarta. Salah satu hobi yang berkembang saat ini adalah hobi mengoleksi *action figure* beserta dengan kegiatan pendukungnya. Memang hobi ini mungkin masih tergolong baru di Indonesia, tetapi hobi ini sangat mendapat perhatian yang besar di kalangan masyarakat, terutama masyarakat menengah ke atas, yang rela mengeluarkan uangnya dalam jumlah yang besar untuk memenuhi hobinya.

*Action figure* adalah *sculpture/miniature* dari sebuah karakter, baik yang menggunakan persendian pada bagian gerak maupun tidak mempunyai persendian pada bagian gerak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang sangat tinggi.

Menurut data dari forum diskusi [www.kafegaul.com](http://www.kafegaul.com) hampir 40% penghobi adalah para pelajar dan mahasiswa, 20% penghobi eksekutif muda, 20% adalah penghobi di atas umur 35 tahun dan sisanya 20% adalah anak-anak. Jadi hobi ini tidak mempunyai batasan usia. Pekembangannya pun cukup pesat, yang ditandai dengan beberapa forum hobi online di Indonesia, di mana pada forum-forum tersebut, jumlah anggotanya semakin bertambah sekitar dua kali lipat tiap tahunnya.

Beberapa majalah di Indonesia menjadikan hobi ini sebagai artikel utama dalam beberapa edisinya, misalnya pada *Ultime Next Generation Magazine*, *Animemonster*, dan *Gamestation* yang memuat hobi ini sebagai salah satu artikelnya. Bahkan telah terbit *Toymagz*, majalah yang membahas tentang seluk-beluk dunia *action figure* yang sangat berkembang di Indonesia.

Pada pameran *action figure* di Jakarta Juni lalu, tercatat sekitar seratus ribu pengunjung dari berbagai kalangan, profesi, dan umur yang berasal dari seluruh Indonesia hadir dan memadati pada pameran yang diadakan hanya satu hari ini. Jumlah ini juga tidak diduga sebelumnya, hal ini menguatkan pernyataan bahwa sebenarnya banyak penggemar *action figure* di Indonesia, hanya saja belum ada tempat khusus yang mewadahi hobi ini.

Untuk menciptakan sesuatu dibutuhkan keterampilan dan imajinasi/khayalan. Imajinasi/khayalan ini melalui beberapa proses untuk menghasilkan sebuah ciptaan, dan tak jarang dari imajinasi terciptalah sebuah produk yang sangat bermanfaat. Sebagai contoh, dari hasil imajinasi Leonardo da' Vinci yang disempurnakan, maka terciptalah pesawat terbang. Tentunya imajinasi tidak muncul dengan mudahnya, dan ini membutuhkan latihan. Dengan melatihnya, maka imajinasi seseorang dapat berkembang dengan baik. Contoh lain dalam dunia arsitektur, imajinasi menjadi peranan yang sangat penting, bagi terciptanya sebuah desain rumah yang baik.

Dari paragraf di atas, tentunya hobi *action figure* ini secara tidak langsung akan mengasah kreatifitas dan imajinasi, misalnya saja dengan cara memodifikasi *action figure* yang sudah ada, menjadi bentuk yang baru dengan menambahkan bagian-bagian tertentu. Dengan memposekan *action figure* yang baik atau merangkai dan mengecat sesuai selera, tentu saja akan menjadikannya sebagai wadah imajinasi dari pembuatnya, yang tentunya menghasilkan produk sesuai dengan imajinasinya.



**Gambar 1.1. Action Figure Elvis Prasley dengan detail yang baik**

Sumber : [www.mcfarlane.com/musics](http://www.mcfarlane.com/musics)

Menurut pengamatan beberapa ahli di Jepang, orang Jepang juga memanfaatkan *action figure* ini sebagai sarana melatih keuletan dan kreatifitas anak-anak. *Action figure* ini biasanya berupa rakitan (*model kit*) dimana si pembelinya harus merakit terlebih dahulu model kit tersebut, bahkan mengecatnya untuk mendapatkan sebuah *action figure* yang bagus. Belum lagi cara memposekannya sehingga menjadikannya sebuah *action figure* yang 'hidup'. Tentunya ini juga membutuhkan keuletan dan kreatifitas seni, yang secara tidak langsung juga semakin terasah. Hal tersebut juga secara tidak langsung mengurangi kegiatan negatif di kalangan remaja di Jepang. Bahkan sekolah *modeling/sculpting* sangat banyak dan berkembang pesat.

*Action figure* saat ini sudah dianggap sebagai sebuah seni modern, sehingga sedikit banyak dapat memacu perkembangan seni modern di Indonesia, dengan tetap menjunjung tinggi seni tradisional. Diharapkan dengan dibangunnya pusat *action figure* di Jogja ini dapat memberi pilihan terhadap para generasi muda di Jogja untuk mengembangkan kegiatan hobi yang positif.

Dipilihnya lokasi bangunan ini di Jogjakarta dikarenakan Jogjakarta adalah kota pelajar dan budaya, dimana 50% penduduknya adalah remaja. Prosentase ini ([www.kafegaul.com/](http://www.kafegaul.com/)) menunjukkan justru Jogjakarta saat ini merupakan kota yang paling sering digunakan bagi para penghobi sebagai tempat mengadakan *gathering*. *Gathering* adalah sebuah wadah di mana para penghobi dapat berkumpul sambil bertukar informasi tentang *action figure* dan mengadakan berbagai kegiatan pendukungnya.

Dari beberapa *gathering* yang telah diadakan, para penghobi mengadakan pameran *action figure*, *workshop modelling/sculpting*, hingga jual-beli *action figure*. Kegiatan tersebut tentunya membutuhkan sebuah tempat tersendiri yang dapat mewadahnya. Untuk pameran dibutuhkan sebuah galeri *action figure* sebagai ruang pameran *action figure* dari masa ke masa, beserta dengan pen-*display*-an yang baik, bukan sekedar pajangan belaka. *Action figure* yang telah di-*display* tersebut disebut diorama.



**Gambar 1.2. Diorama Action Figure Pirates Of Carribean**

**Sumber : [www.neca.net/product/piratesofcarribean](http://www.neca.net/product/piratesofcarribean)**

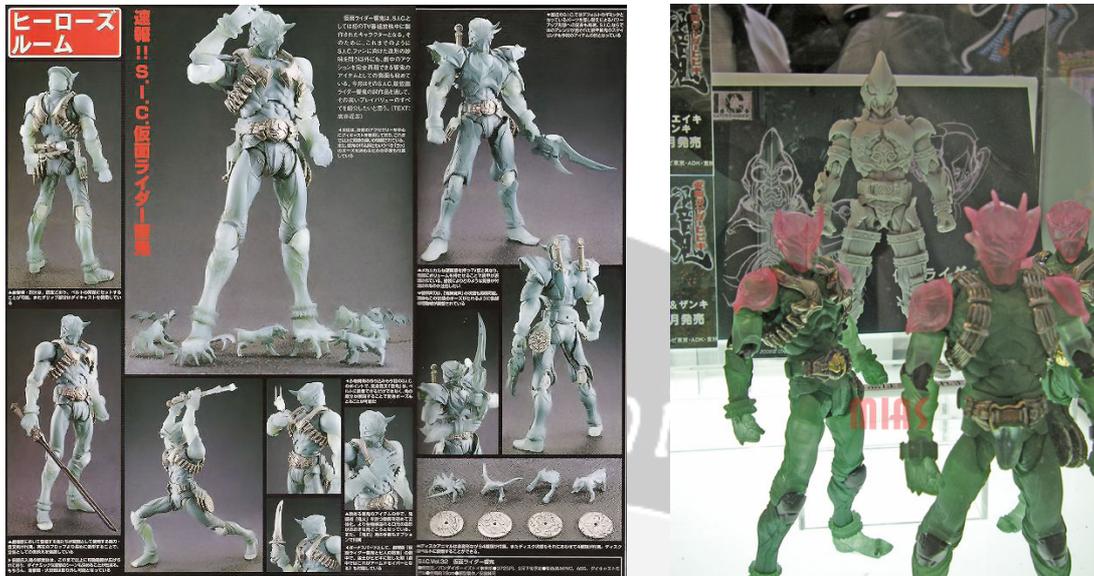
Masih sulitnya mendapatkan beberapa *merk action figure* di Indonesia, membuat para penghobi terkadang harus berburu koleksi hingga ke luar negeri. Pembelian melalui situs-situs internet sering kali bermasalah dalam pengiriman, sehingga membuat beberapa penghobi juga kesulitan untuk mendapatkan action figure.

Para penghobi juga merasa membutuhkan sebuah *hobby shop* (toko *action figure*) yang menjual beberapa *merk action figure* yang masih sangat sulit untuk didapatkan di Indonesia. Selain menjual *action figure*, *hobby shop* juga menjual perlengkapan maupun segala pernik-pernik yang berhubungan dengan action figure.



**1.3. Action Figure Motley Crue**

**Sumber : [www.mcfarlane.com/musics](http://www.mcfarlane.com/musics)**



#### 1.4. Hasil sculpting awal yang disebut prototype

Sumber : [www.bandai.co.jp/prototype](http://www.bandai.co.jp/prototype)

Tidak jarang para penghobi juga membuat sendiri *action figure* dari tokoh yang mereka sukai. Kurangnya pengetahuan tentang pembuatan dan pengecatan *action figure* menjadi hambatan para penghobi. Tempat belajar membuat dan mengecat *action figure* oleh para penghobi disebut *workshop*. Keberadaan *workshop* sangat dibutuhkan bagi para penghobi untuk mengembangkan kreatifitas. Tidak adanya *workshop action figure* di Indonesia membuat beberapa penghobi bahkan harus mengikuti *workshop* pembuatan dan pengecatan *action figure* di luar negeri dengan biaya yang sangat mahal.

#### 1.2. Latar Belakang Permasalahan

*Action Figure Center* memiliki batasan pengertian sebagai wadah atau tempat yang dapat menampung semua kegiatan yang berhubungan dengan *action figure* beserta semua kegiatan pendukungnya. Keberadaan *Action Figure Center* ini didasarkan semakin meningkatnya jumlah penghobi *action figure* dari tahun ke tahun, yang diimbangi dengan meningkatnya kebutuhan akan sarana prasana dan fasilitas pengembangan hobi *action figure*.

*Action Figure Center* merupakan suatu alternatif bangunan yang diharapkan mampu memwadahi komunikasi multi arah bagi penghobi, produsen, *action figure* itu sendiri, serta masyarakat luas.

Secara umum *action figure* dikelompokkan menjadi dua yaitu *action figure* Amerika dan Jepang. Pengelompokan ini didasarkan pada asal tokoh/karakter dari *action figure* tersebut. Dari kedua pengelompokan Amerika dan Jepang didapat pengelompokan secara khusus yaitu pengelompokan *Real/Non Fiction Action Figure* dan *Imaginative/Fiction Action Figure* yang didasari asal masing-masing karakter.

*Real/Non Fiction Action Figure* adalah *action figure* yang dibuat berdasarkan tokoh/karakter yang nyata/benar-benar ada misalnya *action figure* orang terkenal, hingga peralatan perang. Sedangkan *Imaginative/Fiction Action Figure* yang dibuat berdasarkan tokoh/karakter rekaan, dari mulai tokoh dongeng klasik, superhero, hingga robot masa depan seperti pada serial Gundam.

Imajinasi secara umum berarti proses menghasilkan gambaran/citra mental dan ide. *Action Figure Center* dibuat dengan tujuan untuk dapat menarik pengunjung untuk lebih mengenal tentang *action figure* beserta kegiatan pendukung hobi ini.

Adanya *Action Figure Center* ini, dilihat darinya merupakan bangunan dengan berbagai macam fungsi. Dalam bangunan ini terjadi berbagai macam aktifitas yaitu pameran *action figure*, *workshop action figure*, penjualan *action figure*, dan forum diskusi pengunjung dan para penghobi *action figure*.

Untuk mendukung kegiatan-kegiatan tersebut *Action Figure Center* menawarkan suasana yang **imajinatif-informatif** bagi pengunjung dalam memperkenalkan hobi *action figure* kepada masyarakat luas, dan suasana

**imajinatif-kreatif** pengunjung *workshop* maupun penghobi *action figure* dengan pengolahan ruang dalam dan pengolahan fasad secara arsitektural.

**Imajinatif-informatif** untuk kegiatan yang berkaitan dengan menikmati *action figure* agar pengunjung dapat mengetahui tentang *action figure* dan perkembangannya. Dan **Imajinatif-kreatif** untuk kegiatan yang berkaitan dengan proses pembuatan *action figure*, dimana pengunjung dapat menyalurkan imajinasinya untuk berkreasi membuat *action figure* maupun memodifikasi *action figure* yang sudah ada.

Untuk menciptakan suasana dengan interaksi yang imajinatif bagi para pengunjung *Action Figure Center* melalui pengolahan fasade dan bentuk bangunan, digunakan metode transformasi bentuk yang diambil dari analogi/bagian-bagian tertentu pada *imaginative action figure*.

### 1.3. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud bangunan *Action Figure Center* yang mewadahi fungsinya, dengan menghadirkan suasana **imajinatif-informatif** serta suasana **imajinatif-kreatif**, melalui pengolahan ruang dalam dan fasad bangunan dengan pendekatan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure*.



1.5. Model Kit Gundam

Sumber : [www.tamashii.jp/fixfiguration](http://www.tamashii.jp/fixfiguration)

#### 1.4. Tujuan

Mewujudkan konsep perancangan *Action Figure Center* yang memudahkan fungsinya yang dapat membantu pengunjung merasakan suasana imajinatif melalui pengolahan ruang dalam dan fasad bangunan dengan pendekatan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure*.

#### 1.5 Sasaran

- Menemukan bentuk-bentuk geometris pada *action figure* yang berkaitan dengan karakter imajinatif-informatif dan imajinatif-kreatif.
- Mentransformasikan bentuk-bentuk geometris dari *action figure* tersebut menjadi karakter ruang dalam dan fasad bangunan *Action Figure Center*.
- Menghadirkan suasana **imajinatif-informatif** dalam menikmati *action figure* pada galeri, *hobby shop* dan *auditorium*, serta suasana **imajinatif-kreatif** dalam pembuatan *action figure* pada ruang *workshop*.

#### 1.6 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan ditekankan pada pemecahan permasalahan yang ada. Sesuai dengan rumusan permasalahan yang bertujuan untuk menghadirkan suasana imajinatif berdasarkan bentuk-bentuk geometris pada *action figure* yang akan ditransformasikan pada pola tata ruang dan elemen pembatas ruang serta bentuk geometri fasad dan massa.

## 1.7. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang akan diambil dalam tahap perencanaan dan perancangan adalah :

1. Metode Pendekatan Deskriptif

Dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan informasi secara menyeluruh tentang kondisi, potensi dan permasalahan terhadap hobi *action figure*.

2. Analisis Deduktif

Mengolah gambaran dan informasi yang terkumpul berkaitan dengan latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran pembahasan sebagai bekal untuk melakukan sintesa.

3. Tahap Sintesa

Hasil dan tahap analisis disusun dalam kerangka yang terarah dan terpadu berupa deskripsi konsep perencanaan dan perancangan sebuah bangunan *Action Figure Center*.

## 1.8. Sistematika Pembahasan

### BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, dan metoda pembahasan yang dimaksudkan sebagai penghantar untuk memahami keseluruhan proyek yang diusulkan.

### BAB II. TINJAUAN UMUM *ACTION FIGURE*

Menguraikan tentang pengertian *action figure* secara umum, mencakup pembahasan mengenai perkembangan dunia *action figure*, pengelompokan *action figure*, serta tinjauan teoritis yang mengkaji *action figure*.

### **BAB III. TINJAUAN KHUSUS *ACTION FIGURE CENTER***

Berisi mengenai *Action Figure Center* yang meliputi batasan pengertian, tujuan dan fungsi, pola kegiatan dan kebutuhan ruang. Dibahas juga beberapa contoh untuk studi kasus sebagai bahan perbandingan dan bentuk-bentuk arsitektural sebagai tinjauan dalam desain *Action Figure Center*.

### **BAB IV. LANDASAN TEORI PERANCANGAN *ACTION FIGURE CENTER***

Berisi tentang teori-teori sebagai landasan dalam pemecahan masalah perencanaan dan perancangan *Action Figure Center*.

### **BAB V. ANALISIS KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *ACTION FIGURE CENTER***

Berisi tentang analisa konsep-konsep wadah berkaitan dengan pola peningkatan imajinasi, analisa konsep representatif bangunan *Action Figure Center*.

### **BAB VI. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *ACTION FIGURE CENTER***

Berisi konsep perencanaan dan perancangan yang dipakai sebagai landasan konseptual perancangan *Action Figure Center*.

