

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latarbelakang

##### 1.1.1. Latarbelakang Pengadaan Proyek

Mainan anak-anak pasti semua orang pernah memilikinya atau sekedar memainkannya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang kompleks dan mahal. Akan tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah selama yang menggunakan atau memiliki mainan tersebut merasa senang dan terhibur. Berbagai merk dan jenis yang ada di pasaran membuat penggemar atau kolektor baik itu anak maupun orang dewasa bebas dalam memilih mainan yang akan dibeli atau bahkan dikoleksi.

*Diecast Toys* yang lebih dikenal dengan nama mainan dengan bahan dasar besi dan gabungan plastik, berskala kecil memang banyak penggemarnya. Secara umum, bentuk diecast bermacam-macam mulai dari mobil, sepeda motor, pesawat terbang, sepeda, alat berat (kendaraan dan alat-alat seputar tambang) dan yang lainnya adalah beberapa varian bentuk yang saat ini tersedia. Mulai dari usia kanak-kanak hingga yang sudah berumur pun banyak yang gemar untuk mengkoleksi mainan tersebut, yang sekarang ini dapat ditemui hampir dimana-mana. Bagi para kolektor *diecast toys*, tidak jarang yang memulai hobi ini justru pada saat mereka sudah beranjak dewasa. Alasan sentimentil akan masa kecil, kegemaran pada industri otomotif, fanatisme pada suatu merk tertentu dan berbagai latar belakang para kolektor rela menyisihkan tak sedikit uang untuk sebuah hobi yang tak mengenal usia, gender dan latar belakang.

Di Indonesia para pecinta diecast ini membentuk suatu komunitas. Sedikitnya ada dua komunitas diecast yang berdiri secara resmi, yaitu

Tomoci dan PND (Pusat Ngumpulnya Diecaster), yang memiliki ribuan jumlah anggota dan simpatisan tersebar di seluruh Indonesia. Adapun beberapa komunitas besar lainnya yang menampung pecinta diecast diantaranya: Jogjakarta Diecaster (JOKER), Semarang Toys Community (SToC), Pecinta Diecast Bandung (PDC), Big Boys Toys, Indonesian Diecaster, Volks Photograph, Diecast Photography. Komunitas ini sifatnya hanya sebagai wadah online pecinta diecast, hanya ada di facebook dan tidak ada iuran. Komunikasi pecinta diecast lebih sering melalui forum grup, namun tidak jarang pula bila satu kota atau sedang bersinggah ke kota lain dapat bertemu, atau mengadakan gathering para anggota komunitas tertentu dengan mencari tempat yang nyaman dan bisa berlama-lama berbincang, terlebih lagi bisa sambil membawa koleksi diecast mereka tanpa harus ditegur oleh pengelola tempat. Kegiatan mereka pun tak hanya sekedar berkisar pada hobi mainan. Banyak juga kegiatan sosial kemasyarakatan terkait dengan bantuan bencana alam dan lainnya yang sudah tercatat mereka lakukan dalam wujud aksi kepedulian sosial mereka. Tak jarang mereka melakukan lelang barang koleksi yang hasilnya digunakan untuk kegiatan sosial tersebut, selain dari donasi dari para kontributor dalam komunitas tersebut.

Yogyakarta sebagai kota budaya kental akan kegiatan kreasi seni dan hasil karya seninya sebagai bagian dari kebudayaan itu sendiri. Kegiatan kreasi dan hasil karya seni ini bentuknya dapat beragam, mulai dari yang tradisional sampai yang modern. Kota Yogyakarta juga telah mengalami perkembangan ke arah modern, dimana keberadaan komunitas diecast sebagai bagian dari kelompok penggiat gaya hidup urban membutuhkan sarana dan media aktualisasi serta eksistensi diri. Kegiatan aktualisasi dan eksistensi komunitas diecast diindikasikan melalui kegiatan mengkoleksi dan memamerkan mainan diecast. Tidak sekedar itu, kegiatan komunitas diecast juga mengambil bagian dalam kegiatan apresiasi seni. Hal ini dilakukan dengan menuangkan kreasi dan kreativitas terhadap mainan diecast sebagai objek dan media utama dalam kegiatan seni fotografi dan seni lukis.

Kegiatan komunitas diecast ini akan memberi warna baru dalam kegiatan kreasi seni dan menciptakan hasil karya seni di Yogyakarta.

Banyaknya pecinta *diecast* di Yogyakarta saat ini belum mempunyai tempat yang dapat mewadahi kegiatan komunitas *diecast* untuk mengapresiasi hobi dan kreatifitas mereka. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka perlu didirikan sebuah fasilitas berupa bangunan *Diecast Café and Gallery* yang tidak hanya khusus mengakomodasi komunitas pecinta *diecast* saja, melainkan juga seluruh lapisan masyarakat terutama anak muda.

### 1.1.2. Latarbelakang Permasalahan

*Diecast Café and Gallery* merupakan wadah untuk para pecinta dan penggemar mainan, terutama komunitas *diecast*. Dimana wadah ini sebagai tempat berlangsungnya kegiatan komunitas *diecast*. Namun tidak serta merta hanya dikhususkan untuk komunitas *diecast* saja, melainkan untuk berbagai kalangan masyarakat terutama anak muda. Tempat untuk mewadahi kegiatan para pecinta dan penggemar Diecast ini tentu sudah harus mampu menunjang aktivitas mereka. Di saat para pecinta dan penggemar *diecast* berkumpul, terdapat beberapa kegiatan yang biasa dilakukan antara lain:

- Berbincang-bincang
- Saling memamerkan koleksinya
- Berbagi pengalaman / bertukar informasi
- Memotret koleksi diecast
- Makan bersama
- Berkompetisi
- Berjualan

Kegiatan diatas dilakukan saat para pecinta dan penggemar diecast berkumpul. Mewadahi kegiatan-kegiatan yang terjadi, maka diperlukan beberapa ruang yang dapat dikatakan berperan secara baik, seperti: Tempat untuk makan dan minum, tempat untuk berkumpul dan berbincang-bincang

dalam suasana yang nyaman. Dengan demikian *café* menjadi tempat gathering yang memberikan suasana nyaman dan santai.

Galeri diperlukan sebagai tempat untuk memamerkan diecast dimana para anggota komunitas dan para pengunjung yang awam tentang dunia diecast dapat melihat langsung model mainan *diecast* yang dipamerkan. Selain itu juga diperlukan fasilitas pendukung berupa tempat untuk memotret *diecast* dan tempat untuk berbagi pengalaman atau bertukar informasi secara khusus mengenai *diecast*, sehingga pengunjung akan mendapatkan wawasan yang lebih tentang dunia *diecast* atau sekedar bernostalgia pada masa kecilnya dulu. Ragam kegiatan diatas menuntut pembentukan ruang-ruang baik *indoor* maupun *outdoor* yang komunikatif.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Perwujudan bangunan *Diecast Café and Gallery* di Yogyakarta yang mampu mewadahi kegiatan komunitas Diecast yang nyaman dan komunikatif melalui desain fasad, pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar yang mencerminkan kesatuan dan keharmonisan komunitas melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer.

## **1.3. Tujuan**

Mewujudkan rancangan desain *Diecast Café and Gallery* melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer.

## **1.4. Sasaran**

Sasaran dari perancangan *Diecast Café and Gallery* ini mencakup:

- Mampu mengidentifikasi *café* dan *gallery* yang nyaman dan komunikatif sebagai sarana pemenuhan gaya hidup masa kini dan juga sebagai tempat

berkumpulnya komunitas *diecast* melalui pengolahan fasad dan tata ruang.

- Mewujudkan identitas bangunan melalui pengolahan tatanan ruang luar dan dalam dengan fasad bangunan agar mencerminkan tempat yang menarik, sehingga menimbulkan suatu kenyamanan

## **1.5. Lingkup Pembahasan**

Pembahasan meliputi tentang komunitas *diecast* menurut periode waktu yang dihubungkan dengan konsep bangunan yang nyaman dan komunikatif yang mencerminkan kesatuan dan keharmonisan sebuah komunitas melalui pendekatan arsitektur kontemporer.

### **1.5.1. Materi Studi**

Lingkup Spasial, bagian-bagian obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang luar dan ruang dalam.

Lingkup Substansial, bagian-bagian ruang luar, ruang dalam, dan tampilan bangunan pada obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi yang mencakup bentuk, jenis material, ukuran/skala/proporsi, sistem struktur–pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya.

### **1.5.2. Pendekatan Studi**

Penekanan studi pada rancangan *Diecast Café and Gallery* dilakukan terlebih dahulu dengan menganalisis aspek kenyamanan dan komunikatif yang mencerminkan kesatuan dan keharmonisan sebuah komunitas melalui pendekatan arsitektur kontemporer.

## **1.6. Metode Penulisan**

### **1.6.1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data diperoleh dengan:

- Studi literatur

Studi literatur dengan mencari sumber-sumber data berupa buku, literatur, browsing internet atau bahan tertulis lainnya yang memuat data tentang *diecast*, *café* dan *galeri*.

- Observasi

Studi observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek yang berkaitan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

### **1.6.2. Analisis**

Mengidentifikasi data yang diperoleh dari studi literatur dan studi observasi yang berkaitan dengan arsitektur maupun dengan data tentang *diecast*, *café*, dan *gallery* kemudian pemecahan masalah dilakukan dari identifikasi tersebut sehingga dapat ditemukan sebuah rancangan yang tepat pada perencanaan dan perancangan *Diecast Café and Gallery*.

**PENDAHULUAN**

**LATARBELAKANG PENGADAAN PROYEK**

- Diecast merupakan mainan yang diminati berbagai kalangan, mainan diecast tidak mengenal usia, gender, dan latarbelakang.
- Meningkatnya minat masyarakat akan dunia diecast saat ini, tidak hanya sekedar sebagai hobby semata melainkan tak jarang dijadikan sebagai ajang pameran koleksi, pameran keahlian modif diecast dan juga dijadikan sebagai bisnis.
- Café dan gallery merupakan salah satu destinasi yang diminati bagi anak muda di Yogyakarta, dan juga mewadahi bagi para komunitas dan pecinta diecast.

**LATARBELAKANG PERMASALAHAN**

Berdasarkan kegiatan yang dapat diwadahi, mampu meningkatkan mutu akan diecast

Perencanaan dan perancangan Diecast Café and Gallery terkonsep melalui pemetaan kegiatan dengan pencapaian tata ruang yang nyaman dan komunikatif

**RUMUSAN PERMASALAHAN**

Bagaimana wujud bangunan Diecast Café and Gallery di Yogyakarta yang mampu mewadahi kegiatan komunitas Diecast yang nyaman dan komunikatif melalui desain fasad, pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mencerminkan kesatuan dan keharmonisan komunitas melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer

**DIECAST CAFÉ AND GALLERY**

Injauan tentang Diecast Café and Gallery

Injauan tentang Diecast Café and Gallery di Yogyakarta

**LANDASAN TEORI**

Injauan Arsitektur Kontemporer

Injauan Tata Ruang Dalam

Injauan Tata Ruang Luar

Injauan tentang Kenyamanan

Suprasegmen Arsitektur

**ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Analisis Lokasi dan Tapak

Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang

Analisis Struktur

Analisis Sistem Manusia

Analisis Utilitas