

GUNDAM COMMUNITY CENTER

Cynthia Drs. Bagus Handoko, MT.

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
Email: chia_kamikaze@yahoo.com

Kata Kunci : *fantasi, gundam, komunitas, luar angkasa, pesawat*

Abstrak

Seiring dengan perkembangan jaman, mainan telah berkembang menjadi hobi serius yang tidak hanya digeluti anak-anak saja, tetapi juga orang dewasa. Salah satu mainan yang populer tidak hanya di kalangan anak-anak namun juga orang dewasa adalah Gundam yang awalnya diperkenalkan di negeri matahari Jepang melalui film animasi, kemudian melalui game. Banyak penggemar Gundam mendirikan komunitas-komunitas penggemar serta forum yang menginspirasi penulis untuk mengangkat komunitas Gundam ke dalam perancangan Tugas Akhir, dengan judul Gundam Community Center yang dapat mewadahi aktivitas penggemar Gundam di dalam suatu rancangan fasilitas yang tepat, serta memperkenalkan Gundam kepada masyarakat umum yang belum mengenal Gundam.

Abstract

As the time flows, toys have been developed into real hobby that not only like by children, but adult as well. One of these popular toys are Gundam which first introduced by animation film and then made into games. There are lots of Gundam fans in Indonesia that created communities that based on Gundam as well as forums that talk about this character throughout the internet that connected to each other. Not only the forums, there are many others activities about Gundam World, for example Gunpla model kit making, costume play, and ectera. But with that many activities the Gundam fans communities have yet to own special facility to contain that activities. This is the most encouraging reason for the writer to propose Gundam Community Center as the topics of design. This facility is designed to contain the activities of its user, Gundam fans, as their gathering place to do some talking and activities of the Gundam World. And also to introduce Gundam world to the community people that have know nothing about Gundam itself.

Pendahuluan

Gundam sebenarnya adalah film animasi yang menceritakan tentang pertempuran antara 2 kubu manusia yang saling bertolak belakang, dan bertempur menggunakan robot tempur. Robot-robot inilah yang disebut sebagai Gundam. Komunitas pecinta Gundam di Indonesia ternyata memiliki jumlah yang tidak sedikit. Ada yang gemar mengoleksi mainan-mainan Gundam, ada yang menyukai film-film animasi Gundam, ada pula yang gemar memainkan game. Gundam sendiri memiliki sejarah yang panjang dan telah berevolusi selama 30 tahun lebih sejak tahun 1979, dan hingga saat ini masih terus memiliki kepopuleran di dunia animasi. Gundam adalah salah satu legenda animasi yang tidak surut-surut seperti halnya Doraemon. Orang-orang yang semasa kecil menyukai Gundam, hingga dewasa dan sudah bekerja pun masih tetap menyukai Gundam. Karena itu penulis mengajukan perancangan Gundam Community Center dimana fasilitas yang ada di dalamnya dapat mengakomodasi kebutuhan dan kegiatan-kegiatan tertentu berkaitan dengan dunia Gundam sehingga kelompok masyarakat pecinta Gundam dapat menikmati dunia Gundam secara nyata dan lengkap. Sasaran yang dituju tidak hanya kolektor dan penggemar Gundam, tetapi juga masyarakat umum yang tertarik untuk turut mengalami dunia Gundam.

Gundam Community Center ini adalah wadah bagi para pecinta Gundam untuk menikmati koleksi Gundam yang lengkap, mulai dari film animasi, game, model plastik, serta aksesoris-aksesori yang berbau Gundam. Gundam Community Center dirancang untuk mengakomodasikan dan menjadi sarana penyelenggara kegiatan bagi suatu komunitas yang bersifat positif, kreatif, dan membangun.

Sesuai dengan konteks perancangan Gundam Community Center, komunitas yang akan diakomodasikan adalah orang-orang yang menggemari Gundam yang membentuk sebuah kelompok di mana di dalamnya mereka dapat saling berinteraksi, membahas tentang dunia Gundam, berkumpul dan berkompetisi. Gundam Community Center sebagai wadah bagi komunitas tersebut harus dapat menciptakan dunia Gundam di dalam fasilitas-fasilitas yang menaungi aktivitas-aktivitas dari setiap anggota komunitas. Desain atau perancangan Gundam Community Center tentunya harus mencerminkan ciri khas atau identitas dari kelompok orang di dalamnya, yaitu komunitas pecinta Gundam.

Tujuan perancangan ini sendiri yaitu menghasilkan variabel sebagai dasar untuk perancangan pusat komunitas yang mengangkat tema dunia Gundam, yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan dari setiap anggota komunitas penggemar Gundam.

1. Proses Studi Kreatif

Bertujuan untuk merancang sebuah pusat komunitas yang bertemakan Gundam, penulis berangkat dari pengetahuan tentang pusat komunitas, dunia Gundam, serta kriteria penggemar Gundam dalam mengidentifikasi gagasan serta menetapkan konsep.

Perkembangan Gundam mengalami kemajuan yang pesat dan hingga sekarang pun masih disukai banyak orang sejak kemunculannya pada tahun 1979. Serial Gundam ini pada awalnya tidaklah populer, saat pertama kali ditayangkan di televisi. Justru dalam kenyataannya, serial ini bahkan dihentikan sebelum serial ini selesai. Akan tetapi, saat Bandai menerima lisensi terhadap pembuatan mecha serial ini, banyak hal yang berubah secara signifikan. Dengan diperkenalkannya beberapa model Gundam milik mereka, popularitas Gundam pun mulai merangsek naik. Model Gundam pun laris terjual, dan bahkan serialnya pun diulang dalam bentuk film teater yang berisi kompilasi 43 episode serial Gundam. Setelah itu, Mobile Suit Gundam pun ditayangkan dalam jaringan televisi satelit yang menawarkan anime (Animax), ke seluruh Jepang, sebelum akhirnya ke Hong Kong, Asia Tenggara, Asia Selatan, Amerika Latin, dan beberapa negara lainnya.

Dalam merancang Gundam Community Center ini penulis melakukan survei tempat sejenis dengan memilih Gundam Front Tokyo sebagai sasaran survei. Gundam Front Tokyo adalah museum Gundam yang berlokasi di Odaiba, Tokyo, yang baru dibuka sejak bulan April 2011 yang lalu.

Penulis mengambil konsep perancangan umum yaitu “Mobile Suit Gundam”, seri pertama yang diluncurkan melalui animasi di televisi. Mobile Suit Gundam ini mendasari perkembangan Gundam dan menjadi dasar dari generasi-generasi Gundam berikutnya.



Gambar 1. Tiga klasifikasi pesawat tempur – sarana utama dalam dunia Gundam



Gambar 2. Fasilitas-fasilitas di dalam Gundam Front Tokyo

2. Hasil Studi dan Pembahasan

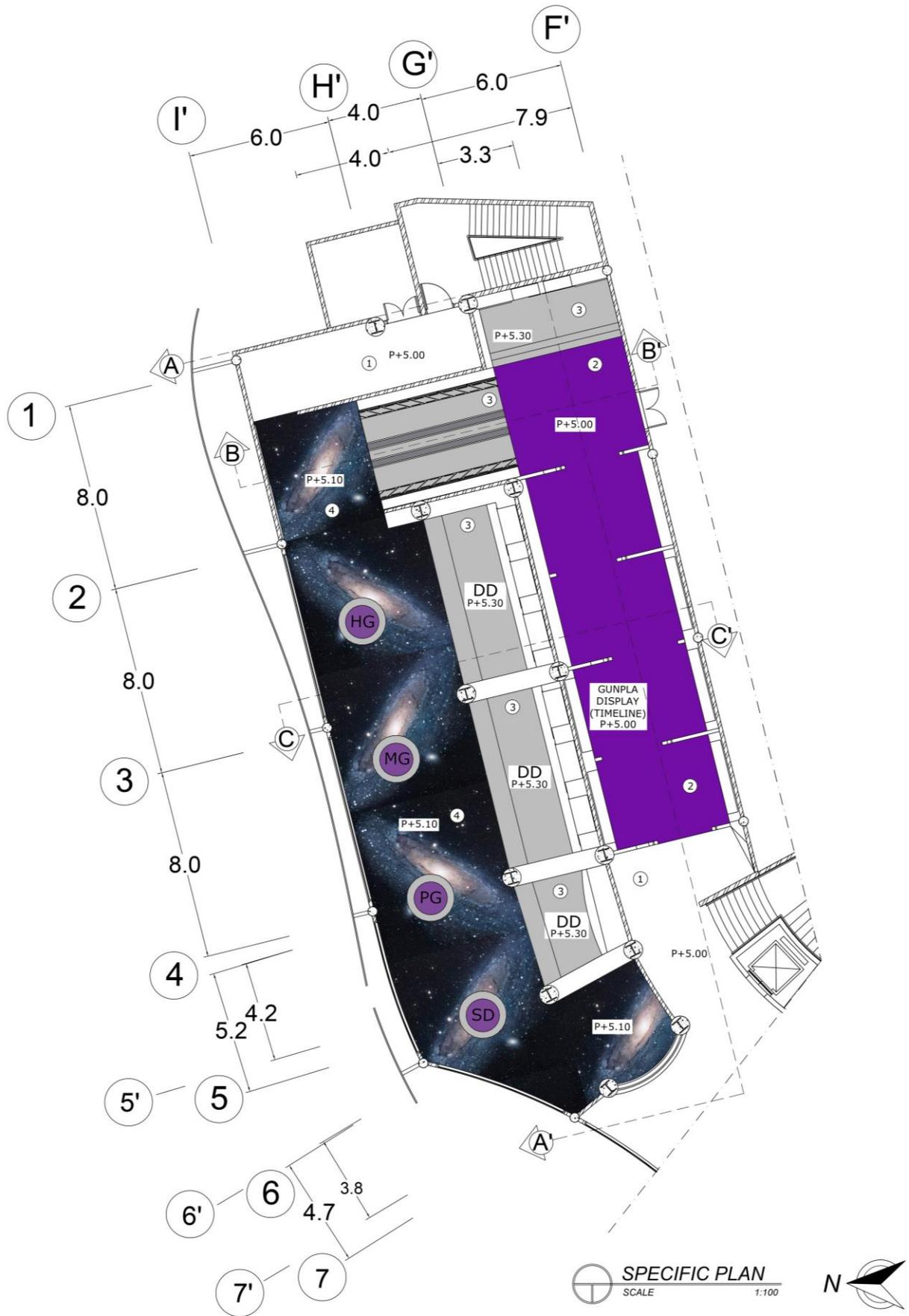
Hasil analisis data menghasilkan keputusan perancangan yaitu Gundam Community Center sebagai wadah untuk mengakomodasi kegiatan komunitas penggemar Gundam, serta mengenalkan dunia Gundam bagi yang belum mengenal. Denah bangunan berlokasi di Jalan Cihampelas Bandung, dengan sasaran anggota komunitas 200 orang. Memiliki visi menjadi sebuah sarana berkumpul dan hiburan bagi komunitas pecinta Gundam dengan kegiatan yang positif sebagai saluran pengembangan hobi serta misinya yaitu menyediakan fasilitas-fasilitas yang baik dan dapat mewadahi semua aktivitas di dalam Gundam Community Center, memberikan pengalaman yang berkesan seputar dunia Gundam melalui rancangan desain gedung, menjadi sebuah komunitas yang bergerak ke arah pengembangan kreativitas, hobi, serta pusat kegiatan yang bersifat positif, serta mengenalkan Gundam kepada orang-orang yang belum mengenal sama sekali.

Fasilitas-fasilitas utama yang diakomodasi antara lain yaitu workshop perakitan gunpla/model kit, Galeri replika Gundam, Display sejarah Gundam, Display Gunpla, toko mainan, merchandise store, Gundam Cafe, Gundam photo area, Community Room, serta multifunction hall dengan mengambil Display Gunpla sebagai denah khusus dari perancangan ini. Tujuan konsep yang dicapai dalam denah khusus adalah pengalaman saat berada di luar angkasa, sebagaimana setting dari film animasi Gundam yang sebagian besar menceritakan tentang perang dan suasana di luar angkasa. Konsepnya adalah mengangkat interior pesawat yang kemudian pengunjung dapat pula melihat keadaan luar angkasa di luar pesawat tersebut melalui desain khusus yang dapat memberikan sensasi tersebut, baik melalui pemilihan material, tata cahaya, maupun bentuk ruang.

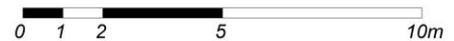
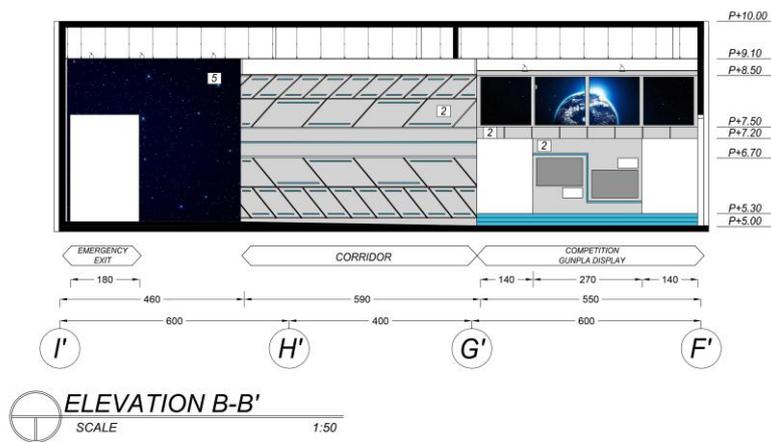
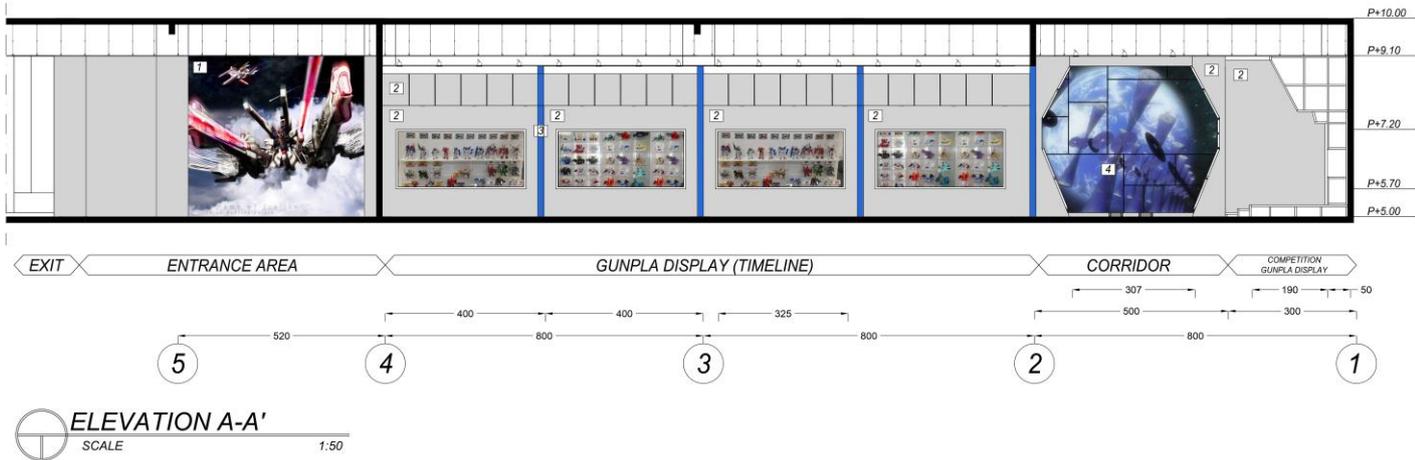
Konsep bentuk dalam denah khusus adalah interior pesawat luar angkasa yang diambil dari karakter pesawat yaitu kapal induk dalam animasi Mobile Suit Gundam, dipadukan dengan pemandangan ke luar angkasa melalui langit-langit yang menunjukkan langit di luar pesawat. Material yang digunakan adalah material-material yang mencerminkan salah satu karakteristik Gundam yaitu futuristik, menggunakan permainan material besi, kaca, stainless steel dan aluminium. Konsep pencahayaan akan menggunakan lampu LED dengan permainan garis mengikuti bentuk ruang.



Diagram 2. Aktivitas dan alur pengunjung Gundam Community Center



Gambar 3. Denah khusus – Display Gunpla (Ruang Pamer Gunpla)



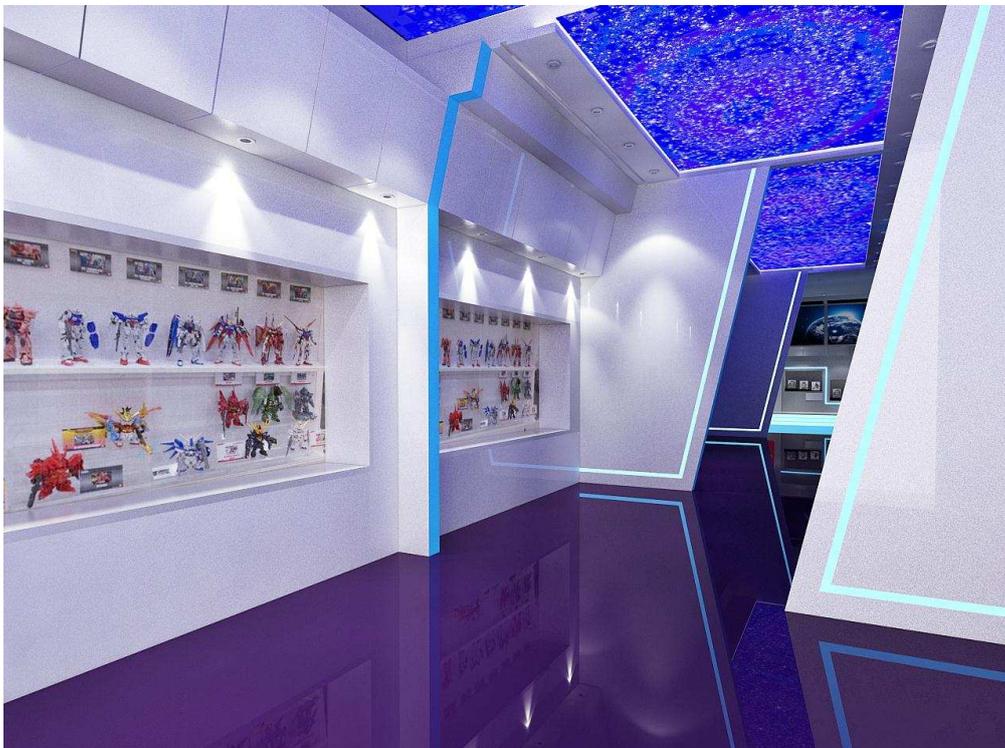
Gambar 4. Tampak A-A' (atas) dan Tampak B-B' (bawah)

3. Penutup / Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah rancangan denah khusus telah memenuhi kriteria kebutuhan objek pameran serta gubahan ruang yang tepat mengikuti alur sirkulasi pengunjung, namun belum mampu untuk sepenuhnya mengondisikan ruangan tersebut sehingga mencapai tujuan konsep yang diajukan yaitu pengondisian suasana di dalam pesawat luar angkasa yang serta belum mengeluarkan identitas objek yang dituju, yaitu Gundam.



Gambar 5. Perspektif area display diorama



Gambar 6. Perspektif area display gunpla

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Interior FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Bagus Handoko, MT. dan koordinator Tugas Akhir Yuni Maharani, S.Ds, MT.

Daftar Pustaka

Neufert, Ernst & Peter. 2004. *Architects' Data (Third Edition)*. United States of America: Blackwell.

Panero, Julius; Zelnik, Martin. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Indonesia: Erlangga.

<http://gundamfront-tokyo.com/>

<http://tutorialgundam.blogspot.com/>

<http://desaininspirasi.wordpress.com/>