

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini *action figure* mulai diminati banyak masyarakat di Indonesia khususnya di kota Semarang. Bagi orang-orang yang menyukai *action figure*, mengoleksi *action figure* bukan hanya kesenangan semata tetapi juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup. *Action figure* memiliki keunggulan tersendiri, dimana untuk menjadikan sebuah *action figure* menjadi satu bagian yang utuh mengharuskan para pemilik untuk merakit beberapa bagian terlebih dahulu. Hal ini membuat *action figure* menjadi salah satu sarana kegiatan untuk melatih imajinasi. Kota Semarang sendiri memiliki beberapa komunitas yang menyukai *action figure*, diantaranya yaitu Gunpla Semarang, Komunitas *One Piece* Kolektor Indonesia (KOPKI) Semarang, Komunitas *Dragon Balls* Indonesia (KDBI) Semarang, Komunitas *Action Figure 1/6*, dan Semarang *Model Kit Enthusiast* (Smoke). “Komunitas - komunitas ini berkembang pesat pada tahun 2011 hingga 2016 pada acara Semarang Hobby Fest. Pada acara ini banyak *action figure* yang ditampilkan. Acara ini juga menjadi kegiatan diskusi umum untuk beberapa komunitas yang ada” (Rachmat Sujianto, 2016). Namun, dikarenakan banyaknya daerah lain di Jawa Tengah yang mengadakan acara dengan tema yang sama dengan Semarang Hobby Fest, menjadi penyebab menurunnya minat pengunjung untuk mengunjungi acara ini. Pada akhirnya Semarang Hobby Fest terakhir diadakan pada tahun 2016. Setelah berakhirnya Semarang Hobby Fest, komunitas – komunitas tersebut kehilangan tempat untuk mengadakan diskusi umum dan *sharing* mengenai *action figure*. Selain itu untuk masyarakat tidak mempunyai tempat untuk mengenal lebih dalam mengenai *action figure*.

Kota Semarang membutuhkan tempat untuk mengenalkan *action figure*, serta kegiatan komunitas *action figure*. Dengan adanya *Action Figure Clubhouse* orang-orang yang menyukai *action figure* mempunyai tempat untuk menyalurkan hobi mereka. Komunitas *action figure* juga dapat menggelar acara yang berkaitan dengan *action figure*. *Action figure* merupakan sebuah mainan yang membentuk sebuah hobi, hobi ini sayang sekali jika dibiarkan tanpa pemanfaatan yang baik dan efektif. Jika dimanfaatkan dengan

optimal, hobi ini menjadi sumber ekonomi dan edukasi. Dengan *Action Figure Clubhouse* dapat menjadi pusat edukasi imajinatif dan menambah perekonomian masyarakat.

1.2 Pernyataan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan latar belakang dan isu permasalahan, maka terdapat beberapa pernyataan masalah desain, yaitu :

1. Bagaimana fasilitas yang dibutuhkan agar dapat menarik minat pengunjung ke *Action Figure Clubhouse* ini ?
2. Bagaimana penataan koleksi mempengaruhi dari perancangan bangunan *Action Figure Clubhouse*?
3. Bagaimana wujud bangunan dapat menampilkan fungsi dan kegiatan yang ada di dalam bangunan *Action Figure Clubhouse*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan *Action Figure Clubhouse* ini adalah sebagai tempat untuk mengenalkan *action figure* kepada masyarakat. Selain itu *Action Figure Clubhouse* ini berfungsi untuk tempat kegiatan diskusi umum komunitas-komunitas *action figure*. *Action Figure Clubhouse* juga sebagai area kegiatan pameran perlombaan yang diadakan setiap bulan dengan tema yang berbeda-beda. Sebagai pusat edukasi imajinatif *Action Figure Clubhouse* dilengkapi dengan area merakit dan area mengecat ulang *action figure*.

1.4 Orisinalitas

2 No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Museum Kreasi Modelkit dan Action Figure di Semarang	Arsitektur Dekonstruksi	Stefanus Peter Ibrahim
2	Action Figure Center	Arsitektur Transformasi	Andri Kurniawan
3	Action Figure Clubhouse	Arsitektur High Tech	Timotius Wahyu S.

Perbedaan dengan proyek diatas dengan proyek penulis adalah adanya perbedaan dari pendekatan yang diangkat pada proyek tersebut. Tinjauan – tinjauan pustaka diatas lebih berfokus kepada area ruang pameran yang menjadi fungsi utama dan kurang berfokus kepada

kegiatan yang dibutuhkan dalam proyek. Sedangkan fokus kajian penulis pada judul yang penulis ajukan “*Action Figure Clubhouse*” yaitu mendesain sebuah bangunan yang tidak hanya memamerkan *action figure* tetapi juga sebagai sarana kegiatan edukasi imajinatif dimana pada bangunan ini terdapat area merakit, selain itu juga terdapat area diskusi umum yang digunakan untuk perkumpulan komunitas-komunitas dari pengiat hobi *action figure*, serta area pameran temporer yang berfungsi untuk adanya pameran dengan tema yang berbeda pada setiap bulannya. *Action Figure Clubhouse* ini menggunakan pendekatan Arsitektur *High Tech*.

