

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gundam merupakan serial televisi Jepang yang pertama kali ditayangkan pada 7 April 1979 dengan Mobile Suit Gundam. Serial TV yang mendefinisikan genre anime "robot yang sebenarnya" dengan menampilkan robot raksasa yang disebut mobile suits dalam latar militer. Kepopuleran serial ini dan barang dagangannya menghasilkan sebuah waralaba yang meliputi serial televisi, OVA, film, manga, novel dan permainan video, juga industri model robot yang dikenal sebagai Gunpla (model plastik Gundam).

Di Semarang sendiri Gundam cukup digemari, khususnya model kit Gunplanya. Namun tidak hanya model kit-nya saja yg digemari oleh penggemarnya, melainkan permainan video Gundam sendiri cukup digemari di Semarang. Akan tetapi permainan video Gundam tidak dapat dinikmati oleh beberapa orang di Indonesia, karena platform dari game ini belum tersedia di Indonesia. Permainan video Gundam ini persis dengan permainan video yang ada pada game centre di Indonesia seperti Timezone. Penggemar Gundam di Indonesia juga kurang dapat dinikmati pada model Gunplanya, dimana ada beberapa model seperti P-BANDAI yg merupakan produk terbatas untuk di jual di luar Jepang.

Oleh karena itu dalam perancangan ini akan di rancang sebuah Taman Hiburan Gundam yang bernama Gundam Base. Nama Gundam Base ini sendiri artinya Markas Gundam yang dimana nantinya akan dirancang sebuah tempat wisata yang didalamnya terdapat wahana permainan, Galeri, dan museum yang dimana fasilitas yang terdapat pada Gundam Base ini merupakan penerapan dari sebuah markas Gundam itu sendiri. Target tempat wisata ini tidak hanya untuk penggemar Gundam, namun juga untuk memperkenalkan Gundam itu sendiri pada semua kalangan baik itu anak-anak maupun orang dewasa.

Dalam serinya sendiri Gundam digambarkan sebagai prototipe atau produksi terbatas, dengan kemampuan yang lebih tinggi dari unit produksi massal. Untuk pendekatan desain akan menggunakan arsitektur post modern. Pada tempat wisata yang bertemakan gundam, citra dari masa depan dan HI-TEC sendiri perlu di perlihatkan dalam mendesain.

## 1.2 Pertanyaan Masalah Desain

Dalam merancang sebuah tempat wisata akan memiliki beberapa permasalahan seperti:

1. Bagaimana penerapan pada desain agar pengunjung mendapatkan suasana seperti ada didalam seri Gundam?
2. Bagaimana mendesain bentuk bangunan yang sesuai dengan latar pada Gundam yang memperlihatkan masa depan?
3. Bagaimana mendesain bentuk bangunan yang mencerminkan suatu markas gundam dan memiliki karakteristik yang terlihat ikonik?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan pada perancangan tempat wisata gundam base ini adalah :

- < Mendesain bangunan yang mencitrakan suasana pada seri Gundam.
- < Mendesain bangunan yang terlihat futuristik.
- < Mendesain bentuk bangunan yang terlihat ikonik

#### 1.4 Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK TERHADAP BANGUNAN GUNDAM BASE INDONESIA DI JAKARTA	Arsitektur futuristik	Andik Krisdianto
2	TAMAN HIBURAN TEMATIK (THEME PARK) DI YOGYAKARTA	Metafora	Ahmad Haritz Imammudin
3	Taman Hiburan Tematik Gundam dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik	Arsitektur Futuristik	Denny Krisdianto

Tabel 1. orisinalitas

