

Fasilitas Komunitas Hobi Gundam di Surabaya

Evan Gunawan dan Ir. Benny Poerbantano, MSP.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
evango123456789@gmail.com
bennyp@petra.ac.id



Gambar. 1.1. Perspektif Pusat Komunitas Hobi Gundam di Surabaya

ABSTRAK

GUNDAM merupakan film anime yang mempunyai genre mecha yang menceritakan 2 kubu manusia yang saling berperang dengan menggunakan robot, robot tersebut yang di sebut *GUNDAM*. Sedangkan *GUNPLA* merupakan kepanjangan dan *GUNDAM PLASTIC MODEL KIT*, *GUNPLA* ini yang ada di dunia nyata berupa mainan yang harus dirakit terlebih dahulu sebelum berbentuk robot *GUNDAM*. Komunitas *GUNDAM* yang ada di Surabaya merasakan bahwa kurangnya fasilitas dimana mereka ada tempat untuk merakit, bermain, dan berkumpul sedangkan tempat yang sudah ada untuk mewadahi komunitas ini hanya berupa toko dan cafe. Maka dari itu Fasilitas Komunitas Komunitas Gundam ini sangat penting dan dibutuhkan para penggemar Gundam. Selain ditujukan untuk para komunitas *Gundam*, fasilitas ini juga bisa menjadi salah satu destinasi penggemar Gundam yang berada di luar Kota Surabaya karena fasilitas merupakan satu satunya yang ada di Indonesia. Karena fasilitas merupakan yang pertama maka untuk mengenalkan ke masyarakat yang tidak mengerti *Gundam* dibuatnya patung Gundam dengan skala aslinya dengan ketinggian 18m. Dengan

patung yang sebesar itu akan susah untuk menata dan mengatur ruangnya. Maka pendekatan yang digunakan Pola, karena menentukan sirkulasi yang akan digunakan berdasarkan pola radial dimana patung tersebut menjadi titik tengah/pusat dari bangunan yang akan dibuat.

Kata Kunci: Fasilitas, KOMUNITAS *GUNDAM*, *GUNDAM*, *GUNPLA*, KOTA SURABAYA, RADIAL

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gundam Base adalah markas dari gundam untuk melakukan persiapan pertempuran. Gundam sendiri adalah salah satu film *anime* yang beraliran mecha yang menceritakan 2 kelompok manusia yang saling berperang menggunakan robot, robot yang diciptakan inilah yang disebut *Gundam*. Sedangkan action figure gundam bisa disebut dengan *Gunpla* yang merupakan kepanjangan dari Gundam Plastic Model Kit. (Lisfianti, 2022).



Gambar. 1.1. Jumlah Peserta

Menurut data Komunitas *Gundam / Gunpla* di Surabaya berjumlah sekitar 10.800 orang. Pengunjung yang ingin membeli Gundam

di toko ini kesulitan karena terbatasnya stok yang ada di toko ini dan kurangnya *display Gundam*. Selain itu tidak tersedia tempat untuk merakit Gundam yang sudah dibeli. Komunitas Gundam membutuhkan area merakit dan melakukan kegiatan tukar menukar dan merakit *Gundam*.

Selama pandemi COVID-19 bermunculan hobi baru untuk mengisi waktu saat harus lebih banyak di rumah. Salah satunya adalah penikmat Gunpla-Gundam Plastic Model yang melonjak hingga tiga kali lipat selama pandemi. Gunpla atau Gundam Plastic Mode merupakan mainan yang diadaptasi dari animasi Gundam dari Jepang. "Permintaan Gundam naik sampai tiga kali lipat selama pandemi ini. Tak hanya diminati anak-anak. Yang dewasa pun tak sedikit yang turut mengoleksi, sebagai hiasan di rumah maupun tempat kerja," jelas Perdana PuteraLaksono, Koordinator Event Bandai Spirits Hobby Pop-Up: Gunpla Caravan Workshop, kepada Basra, Sabtu (19/12).



Gambar. 1.2. Acara Lomba

Suryandari (2019) menyatakan bahwa *Anime Center Tourism Area* menyediakan fasilitas bagi para penggemar *anime* dan action figure Jepang. Selain itu Suryandari (2019) juga menyatakan bahwa dengan menyediakan fasilitas di lokasi

tersebut dapat menambah salah satu pariwisata di kota tersebut dan dengan tersedianya fasilitas ini semakin banyak orang yang mengadakan event event budaya modern Jepang di kota tersebut.

1.2 Tujuan Perancangan

Dengan adanya permasalahan yang ada di Surabaya, bermaksud untuk mendirikan fasilitas Gundam Base yang terintegrasi dan lengkap bagi para penggemar *Gundam*.

Merancang fasilitas ini merupakan bagian dari klasifikasi zona perdagangan dan wisata.

1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat dari keberadaan Fasilitas ini diantaranya:

Pengunjung: Pengunjung khususnya para penghobi *Gundam* memiliki fasilitas yang lebih lengkap dari sebelumnya.

Masyarakat: Mengenal Gundam dapat mengetahui sejarah *Gundam* dan permainan yang ada.

Kota Surabaya: Dapat menjadi daya Tarik bagi wisatawan dari luar mau pun dalam Kota Surabaya. Selain itu bisa menjadi salah satu *Icon* di sepanjang jalan tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Utama

- Mewadahi fasilitas yang lengkap bagi penggemarnya dan mengatur sirkulasi pengunjung karena terdapat patung gundam dengan skala asli.

1.4.2. Masalah Khusus

- Bagaimana mewujudkan bangunan yang bisa menarik pengunjung dan bisa diterima oleh masyarakat sekitar.

1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayjend Sungkono Kecamatan Sawahan, Jawa Timur, Surabaya.

Batas Tapak

Batas Utara : Jalan Pakis Tirtosari, Rumah warga

Batas Barat : Area pertokoan, Bank BNI Mayjen Sungkono

Batas Selatan : Jalan Mayjen Sungkono, Ciputra World

Batas Timur : Fakultas Psikologi Universitas 45 Surabaya

Peraturan Bangunan Pada Tapak

Zonasi : Perdagangan dan jasa

Luas Tapak : 22.943 m²

KDB : 60 %

KLB : 2 poin

KTB : lebar jalan 16m: 65% dan 1 lantai

KDH : 10 %

Tinggi maks bangunan : 25meter

GSB : 15meter

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

No	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	STANDART	JUMLAH	LUASAN	SUMBER
1.	Toko Gundam	500	500m ²	1	550m ²	DA
2.	Gundam Plaza/Atrium	3000	3000m ²	1	3300m ²	DA
3.	Toko baju	300	300m ²	1	560m ²	DA
4.	Gudang	1000	1000m ²	1	1600m ²	DA
5.	Area menarik	300	400m ²	1	642m ²	DA
6.	Area untuk pameran	500	500m ²	1	567m ²	DA
7.	Hall	400	400m ²	1	445m ²	DA
8.	Office & B.meeting	50	150m ²	1	229m ²	DA
9.	Gundam Battie	40		1	637m ²	A5
10.	Gundam Virtual	8		1	637m ²	A5
11.	Sejarah Gundam	100		1	1873m ²	A5

Tabel 2. 1. Tabel akumulasi kebutuhan luas.

Sumber: Ilustrasi Pribadi



Gambar 2. 2. Tabel akumulasi kebutuhan luas.

2.2 Analisa Tapak dan Zoning

Kelebihan tapak:

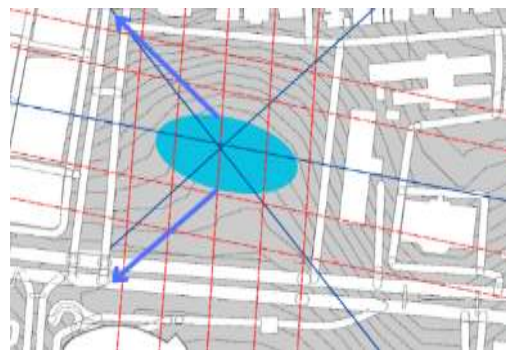
- Memiliki lebar jalan cukup luas dengan jalan 2 arah.
- Tapak berada di lokasi yang cukup strategis dan ramai dilalui oleh

kendaraan.

- Lokasi Tapak berada di seberang Ciputra World. (Multi & Toys Hobby).
- Akses yang mudah dari jalan tol (memudahkan orang yang datang dari luar kota)
- Berada di dekat area perdagangan.
- Dekat dengan beberapa Hotel seperti Ciputra World dan Java Paragon Hotel.

Kekurangan tapak:

- Jalanan yang padat.
- Jika pengunjung dari bagian timur harus putar balik terlebih dahulu.
- Lahan berkontur.



Gambar 2. 3. Analisa Tapak.

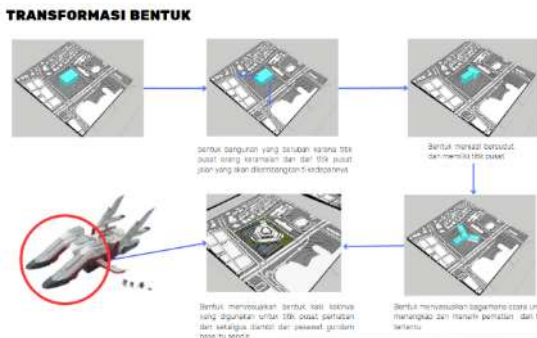
Garis merah merupakan axis dari beberapa bangunan sekitar tercipta letak pusat dibangun. Setelah itu diambilnya garis kontras axis dan juga berdasarkan Analisa yang didapat dimana titik pusat keramaian terletak di 2 titik perempatan. Selain itu lahan ini memiliki kontur yang cukup tinggi yaitu 8 meter dari jalan mayjend sungkono, untuk kontur ini sendiri merupakan kelemahan dari site ini karena massa yang diperlukan hanya 1 saja sehingga cukup susah untuk mengatur permainan kontur.



Gambar 2. 4. Peta RDTR

Konsep yang digunakan yaitu *Gundam Base*, mempresentasikan bagaimana tempat

dan markas *Gundam* dengan tujuan memberi kesan yang unik bagi pengunjung yang ada. Selain itu teknologi yang di sediakan juga betema teknologi yang dimiliki *Gundam* seperti *VR*, *Gundam Battle*, dan hologram untuk membantu mengenalkan *Gundam* ke masyarakat.



Gambar 2. 5. Transformasi Bentuk

Bentuk tersebut tercipta dari analisis site dan perkembangan desain, setelah analisis mempengaruhi bentuk lalu ditambahkan dengan bentuk yang menyerupai kapal perang *Gundam*. Material yang digunakan berdominan kaca karena untuk memperlihatkan display *Gundam* yang bertujuan untuk menarik perhatian.



Gambar 2. 6. Perspektif



Gambar 2. 7. Perspektif

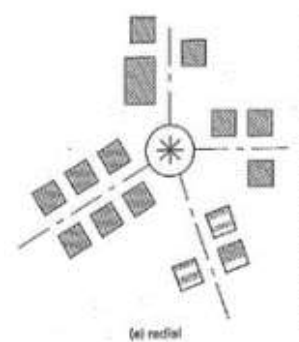


Gambar 2. 8. Perspektif Interior

Bagian atap bangunan diberi sidelight untuk memberi pencahayaan alami. Struktur bangunan ini juga menggunakan baja IWF yang bertujuan untuk memberi kesan lebih mirip dengan Hangarnya *Gundam*.

2.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan desain yang digunakan yaitu pola dengan sirkulasi radial, dimana sirkulasi tersebut memiliki titik pusat sebagai sirkulasi utamanya. Pendekatan ini digunakan guna menyelesaikan masalah desain untuk menata sirkulasi took dan area bermain, serta penempatan patung *Gundam* dengan sekala yang sesungguhnya.



Gambar 2.9 Pola Radial

Pendekatan Sirkulasi yang berpola radial karena memiliki sistem terpusat yang merupakan patung *Gundam* tersebut sebagai daya tarik dan untuk menyelesaikan masalah antara pengunjung dan penggemar *Gundam*.

2.3 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.10. Site Plan

Bangunan menggunakan atap galvalume lalu dalamnya dilapisi dengan plafon serta menambahkan side light untuk pencahayaan alami. Bangunan di desain dengan memberikan bentukan kapal perang *Gundam* dengan memiliki titik pusat sesuai

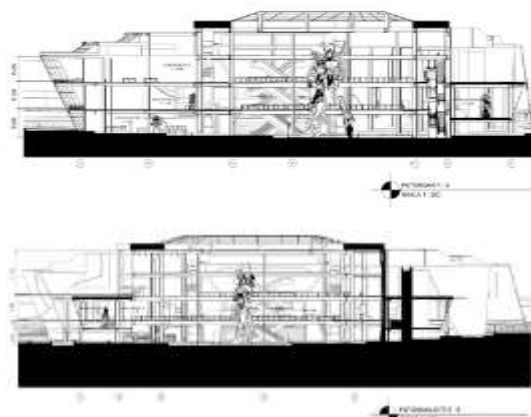
dengan Analisa yang ada.



Gambar 2.11. Tampak Barat dan Tampak Selatan



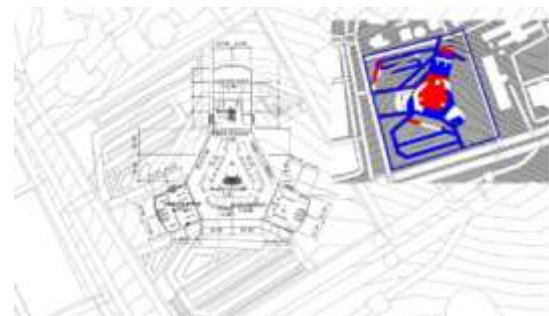
Gambar 2.12. Tampak Utara dan Tampak Timur



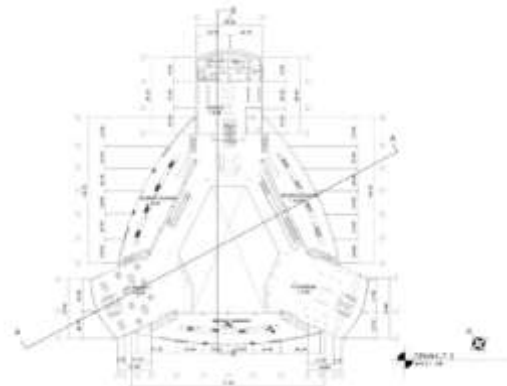
Gambar 2.13. Potongan site



Gambar 2.14 Layout Plan



Gambar 2.15. Layout Cut and Fill



Gambar 2.16. Denah Lantai 2



Gambar 2. 17. Denah Lantai 3

Penataan ruangan ditata sedemikian rupa untuk menciptakan sirkulasi ruang gerak yang bebas secara radial yang memiliki pusat yaitu patung *Gundam*. Pola ruangan yang terjadi saling berhubungan tiaplantainya sehingga biduatnya selasar yang menghubungkan ketiga massa tersebut.

Pada massa bagian kiri bawah di lantai 1 terdapat toko *Gundam* yang menjual berbagai keperluan untuk merakit, setelah membeli pengunjung diarahkan keatas menggunakan escalator untuk naik ke lantai untuk merakit setelah merakit naik ke lantai 3 untuk bermain bersama *Gundam* yang sudah dirakit.

Selain itu, ada juga hall yang ditujukan untuk lomba pameran *Gundam*, setelah lomba *Gundam* yang menang akan di pameran di massa lantai 2. Untuk menarik pengunjung dan anak kecil fasilitas ini menyediakan permainan Virtual, dimana orang bisa merasakan dan mengendarai *Gundam* secara tidak langsung

2.4 Interior



Gambar 2.18. Perspektif Interior

Bagian dalam fasilitas ini banyak menggunakan struktur ekspos baja iwf yang memiliki tujuan pengunjung dapat merasakan seperti apa *Hangar Base Gundam*.



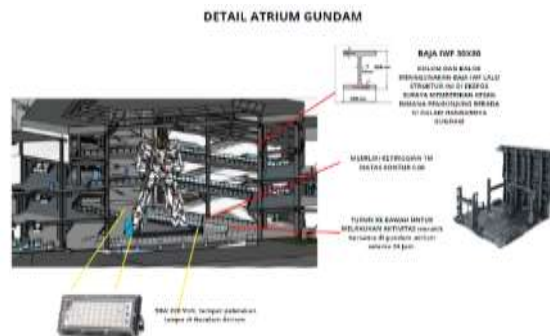
Gambar 2.19. Perspektif



Gambar 2.20. Perspektif outdoor area

Sedangkan bagian luar taman dan jalanya berbentuk bersudut dan simetris supaya memiliki unsur *Gundam* itu sendiri, bangunan ini menggunakan material kaca yang memiliki fungsi untuk menarik perhatian dan memamer patung *Gundam* dengan ketinggian 18meter.

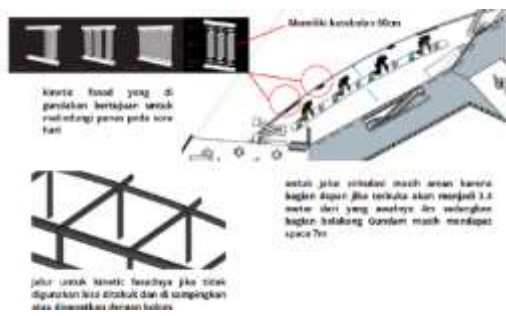
2.5 Detail arsitektural



Gambar 2.21. Detail Atrium

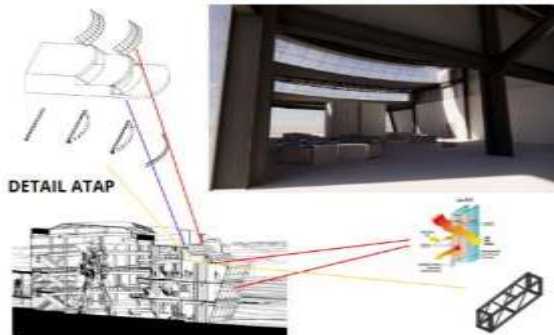
Area Atrium merupakan massa penerima utama dibuat memiliki perbedaan ketinggian yang cukup ekstrim dengan tujuan pengunjung yang datang dapat merasakan perbedaan skala manusia dan *Gundam* yang

sesungguhnya.



Gambar 2.22. Detail Fasad

Fasad ini diletakan bagian barat yang ditujukan untuk mengurangi paparan sinar matahari sore secara langsung, fasad ini merupakan kinetik fasad. Fasad ini dapat dibuka dan ditutup sesuai kebutuhan untuk tidak menghalangi *Showcase Gundam*.

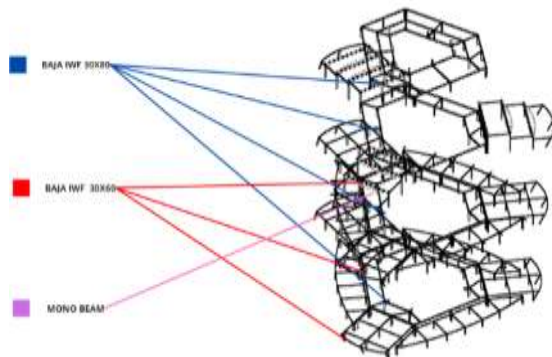


Gambar 2.23. Detail Atap

Atap pada ketiga massa diberikan kesan sidelight untuk memberi pencahayaan alami dan memberi kesan bahu Gundam Unicorn dengan bentuk seperti terasering.

3. Sistem Struktur

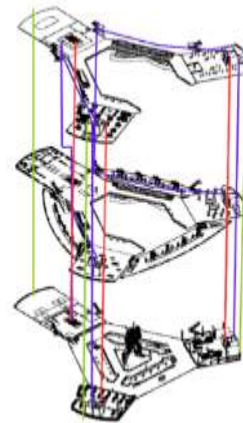
Sistem struktur menggunakan kolom IWF secara ekspos. Struktur dengan tujuan memberi kesan hangarnya *Gundam*.



Gambar 3.1. Axonometri Struktur

4. Sistem Utilitas

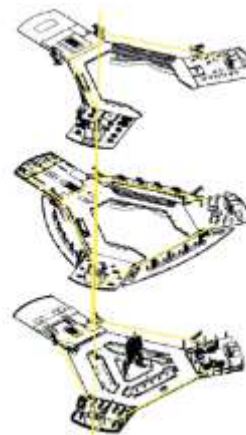
4.1 Sistem Utilitas Air



Gambar 4.1. Utilitas Air



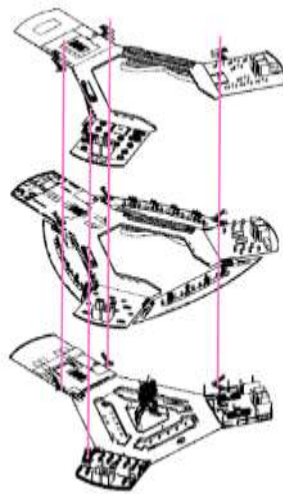
4.2 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 4.2. Utilitas listrik



4.3 Sistem Utilitas Kebakaran



Gambar 4.3. Utilitas Evakuasi

Jalur evakuasi disediakan 4 titik jika terjadi kebakaran, arah turun tangga ini langsung mengarah ke ruang terbuka hijau.

5. KESIMPULAN

Bangunan ini adalah fasilitas yang bertujuan untuk memwadah bagi para penggemar Gundam. Selain itu konsep dan pendekatan yang dipilih sudah sesuai dan menyelesaikan masalah desain. Konsep yang dipilih yaitu Gundam Base dimana menghasilkan desain bangunan yang sesuai dengan masalah yang ada, desain ini tidak dikhususkan untuk para penggemar gundam saja tetapi juga para masyarakat yang tidak tahu apa itu Gundam. Namun permainan fasad yang bentuk pasih perlu diperhatikan karena beberapa terkena paparan sinar matahari. Oleh karena itu dengan adanya desain ini, diharapkan kedepannya ada orang yang terinspirasi membuat fasilitas yang serupa dengan penyelesaian desain dan bentuk yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- AdimnMGT. (2019). *Apa itu Gundam dan Gunpla*. Retrieved from <https://www.mygundamtricks.com/apa-itu-gundam-dan-gunpla/>
- Ayu dan Stefi. (2021, Desember 19). Gundam Base Fukuoka Tokyo. Retrived from <https://www.gundam-base.net/>
- Chyntia. (2019). Gundam Community Center. Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain No.1 (pp 1-8)
- Cvphased. (2019, Maret 17). The Gundam Base Tokyo Experience. Retrieved from <https://mechacatalogue.com/2019/03/17/japanwinter2019-the-gundam-base-tokyo-experience/>
- Elibraryunikom. (2019). Perancangan Interior Pusat Komunitas Gundam di Bandung (pp 11). Bandung.
- Katniss. (2021, September 16). Jepang akan membuat Gundam skala penuh Lagi. Retrieved from <https://panpanplay.com/2021/09/16/jepang-akan-membuat-gundam-skala-penuh-lagi/>
- Joko Utomo. (2022, Oktober 5). Tempat Wisata Surabaya. Retrieved From <https://www.klook.com/id/blog/tempat-wisata-surabaya/>