

Fasilitas Komunitas *Cosplay* di Surabaya

Hans dan Kuntjoro Santoso
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: snahhans96@gmail.com ; kuncoro@petra.ac.id



ABSTRAK

Desain dari Fasilitas Komunitas *Cosplay* di Surabaya ini didasari oleh pengamatan terhadap perkembangan *cosplay* di Surabaya. Akhir-akhir ini semakin banyak acara yang *jejepangan* bermunculan di Surabaya. *Cosplay* Surabaya berkembang cukup pesat, dan setiap tahunnya banyak bermunculan *cosplayer*. Dengan bermunculannya banyak *cosplayer* baru maka terciptalah berbagai komunitas. Banyak dari *cosplayer* tersebut yang sering kali ingin belajar membuat kostumnya sendiri, namun akan cukup sulit jika *cosplayer* hanya belajar dari tutorial buku atau video. Dari fenomena tersebut, muncullah ide untuk menciptakan Fasilitas Komunitas *Cosplay* yang dapat mewadahi kegiatan pelatihan dan *workshop*.

Proyek ini dapat mewadahi kegiatan *cosplayer*, baik komunitas maupun individu. Fasilitas ini berisi kelas-kelas untuk pelatihan *workshop*, ruang *workshop* dan ruang sewa komunitas. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan para *cosplayer* dapat dengan mudah mempelajari cara pembuatan kostum dan akhirnya dapat membuat kostum mereka sendiri. Selain itu fasilitas ini juga memiliki fasilitas *Multifunction Hall* yang dapat disewakan untuk berbagai kegiatan acara, baik acara yang berhubungan dengan *cosplay* maupun tidak. Fasilitas ini juga tidak hanya ditujukan bagi *cosplayer*, penggemar *anime* dan *manga* pun juga dapat menggunakan fasilitas *otaku hall* yang berisi *manga & net café* dan menyediakan berbagai *tabletop games*. Desain dari bangunan ini juga dirancang hemat energi dengan mengoptimalkan *daylighting* pada banyak bagian bangunan.

Kata Kunci:

Fasilitas Komunitas, *Cosplay*, *Anime*, *Manga*, *Otaku*, *Daylighting*, Kenjeran Surabaya

Latar Belakang

Di Surabaya, *cosplay* bukan merupakan sesuatu yang baru lagi. Banyak acara yang berkaitan dengan *cosplay* terselenggara di Surabaya. Antusiasme yang tinggi ini dapat dilihat dari acara-acara yang terselenggara di Surabaya. Acara/event ini terselenggara rutin hampir setiap minggu di berbagai tempat.



Gambar 1.1. Acara *cosplay* di Surabaya

Sumber: https://www.facebook.com/franky.tirtohandoko/media_set?et=a.10210694430785456&type=3

Gambar 1.1. merupakan foto acara *cosplay* di ICBC center dan di Tunjungan Plaza. Namun, minimnya fasilitas dan rendahnya kualitas ruang dalam mengadakan berbagai *event* membuat para komunitas tidak berkembang secara maksimal (Hariyono, 2018).

Di Surabaya terdapat banyak komunitas *cosplay* dan biasanya komunitas tidak memiliki tempat khusus untuk berkumpul. Kegiatan komunitas biasanya dilakukan ditempat umum seperti di Indomaret *Point* dan rumah anggota seperti pada gambar 1.2



Gambar 1.2. Aktivitas komunitas dilakukan di rumah dan tempat umum

Sumber: <https://www.facebook.com/groups/58719516854/>

Saat ini *cosplay* tidak hanya merupakan hobi, namun mulai dapat dijadikan sebagai mata pencaharian. *We spoke to a variety of people in the community to understand how they found opportunities, and in particular, how they can*

support themselves through cosplay (Gerken, 2018). Salah satunya adalah *costume maker* yaitu orang yang memiliki keahlian untuk membuat kostum *cosplay*. Di Surabaya para *costume maker* ini biasanya menjual karyanya melalui media *online* dan jarang yang memiliki toko. Mereka terkadang juga menyewa stan jika diadakan suatu acara/*bazaar*.



Gambar 1.3. Stan di acara *cosplay*

Sumber: https://www.facebook.com/franky.tirtohandoko/media_set?set=a.10210694430785456&type=3

Melihat banyaknya peminat *anime*, *manga* dan *cosplay* serta *costume maker* maka perlu disediakan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan mereka dengan membuat tempat workshop, area komunitas, area komersial dan *Event Hall*. Dengan adanya fasilitas-fasilitas ini, para *cosplayer* dan *costume maker* dapat lebih berkembang, melatih diri agar dapat mengikuti kompetisi kompetisi, dan para penggemar *anime* dan *manga* dapat lebih mudah mencari segala sesuatu yang berhubungan dengan hobinya.

Rumusan Masalah

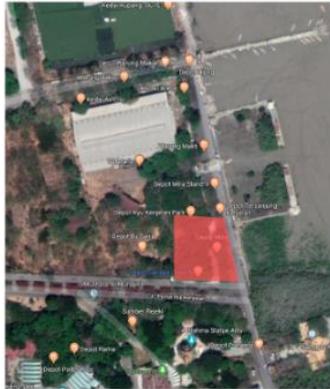
Masalah utama proyek ini adalah bagaimana mewadahi kegiatan pengguna. Masalah kedua timbul karena banyaknya pengguna yang akan masuk ke fasilitas ini. Semua kegiatan pengguna (pengunjung *event*, pengunjung *workshop*, pengunjung *otaku hall*, pengunjung umum, pengelola dan servis) harus dapat didalam fasilitas ini.

Tujuan Perancangan

1. Mewadahi kegiatan komunitas *cosplay* baik *workshop* maupun kegiatan lain
2. Memberi edukasi tentang *cosplay*, *anime* dan *manga*
3. Mengembangkan *cosplayer* Surabaya agar dapat berkompetisi di tingkat Internasional

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Pantai Ria Kenjeran, Surabaya, dapat diakses dengan terlebih dahulu memasuki kompleks Kenjeran (gambar 1.4). *Eksisting Site* saat ini merupakan tanah kosong yang berisi warung. Sekitar *site* merupakan tanah kosong, dan *site* ini berada di dalam kawasan wisata Kenjeran



Gambar 1.4. Situasi Tapak
Sumber: google maps

Data Tapak	
Jalan	: Pantai Ria Kenjeran
Kelurahan	: Sukolilo
Kecamatan	: Bulak
Batas Administratif	: UP. Tambak Wedi
Peraturan Pemerintah	
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan jasa
Luas lahan	: 6600 m ²
GSB	: 6 m & 3m
KDB	: 60%
KLB	: 2.0
KDH	: 10%
KTB	: 65% (Max 1 Lantai)

Desain Bangunan

Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain yang ada, maka pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan sistem. Pendekatan ini dipilih mengingat masalah yang dihadapi dalam desain sangat terkait dengan sirkulasi pengguna bangunan.

Pendekatan sitem ini akan menganalisa semua pengunjung yang ada, apa akan mereka lakukan di bangunan ini sehingga dapat terbentuk pola sirkulasi yang nyaman bagi pengguna dan *wayfinding* pada bangunan lebih mudah.

Analisa Tapak

Lahan berada dalam kompleks Kenjeran yang merupakan kawasan wisata. Dalam kompleks ini terdapat kolam renang, hotel, pacuan kuda dan berbagai macam hiburan lain (gambar 1.4).



Gambar 1.5. Situasi Tapak
Sumber: google

Eksisting site merupakan tanah kosong dengan banyak warung di tepi jalan (gambar 1.6). Pada bangunan akan dibuat *foodcourt* yang memiliki suasana mirip dengan warung *eksisting*.



Gambar 1.6. Situasi Tapak
Sumber: google maps

Potensi *view* pada *site* terletak pada sisi timur yaitu *view* pantai. *View* pantai ini dapat dijadikan daya tarik pengguna bangunan pada berbagai ruang seperti *foodcourt* yang meliki suasana tepi pantai.

Angin pada tapak bertiup dari timur ke barat pada siang hari dan sebaliknya. Hal ini dipengaruhi oleh angin darat dan angin laut. Dengan arah angin yang cukup pasti, bangunan bisa didesain dengan penghawaan alami pada banyak bagian bangunan.



Gambar 1.6. Situasi Tapak
Sumber: google maps

Program Ruang

Ruang yang ada di dalam bangunan ini adalah *multifunction hall*, *otaku hall*, galeri, *foodcourt*, *retail*, ruang sewa komunitas, dan ruang *workshop*. *Multifunction hall* dapat menampung *event cosplay* dan juga dapat disewakan untuk acara lain. *Otaku hall* merupakan area untuk penggemar *anime* dan *manga*. *Otaku hall* ini berisi koleksi komik dan novel seperti *manga mafé* yang ada di Jepang (gambar 1.7), area internet, dan area bermain *tabletop games*.



Gambar 1.7. Manga Café di Jepang
Sumber: google

Ruang sewa komunitas merupakan ruang yang dapat disewa komunitas untuk rapat, latihan dan kegiatan lain. Selain itu ruang ini juga dapat dijadikan kelas untuk *workshop*. Area *workshop* terbagi menjadi 3 ruangan yaitu *workshop armor*, *workshop* kain dan wig, dan *workshop* teknologi (gambar 1.8). *Workshop* ini berisi berbagai peralatan yang dapat digunakan untuk membuat kostum. Ruangan ini dapat disewa para *cosplayer* baik individu maupun komunitas.

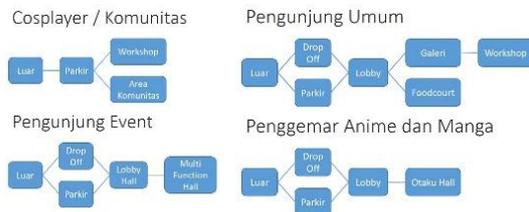


Gambar 1.8. Area *Workshop* yang didesain

Perancangan

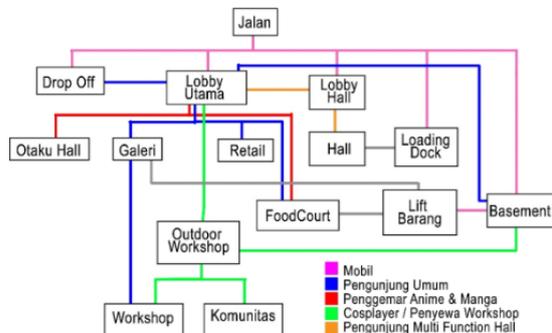
Konsep Pendekatan dan Zoning

Zoning dari bangunan ini tercipta dari aktivitas pengunjung bangunan. Berikut pengguna bangunan dan ruang yang akan dikunjungi



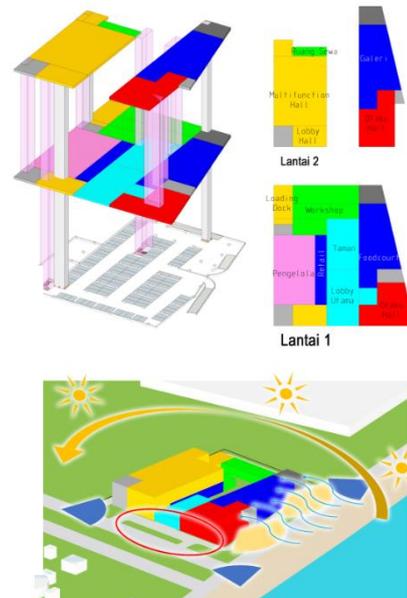
Gambar 1.9. Diagram kegiatan pengunjung

Dari diagram alur pengunjung diatas (gambar 1.9) terbentuklah organisasi ruang seperti berikut (gambar 1.10)



Gambar 1.10. Organisasi Ruang

Kemudian terbentuklah *zoning* dan *bloking* bangunan sebagai berikut (gambar 1.11).



Gambar 1.11 Zoning dan bloking

Konsep Bentuk

Karena fasilitas ini berada di kompleks wisata Kenjeran yang memiliki bentuk bangunan menyerupai negara lain, maka karena bangunan yang didesain merupakan bangunan untuk *cosplay*, dimana *cosplay* berasal dari Jepang, bangunan yang didesain ini akan didesain menyerupai bangunan di Jepang. Berikut beberapa bangunan khas Jepang (gambar 1.12).



Gambar 1.12 Bangunan di Jepang
Sumber: google

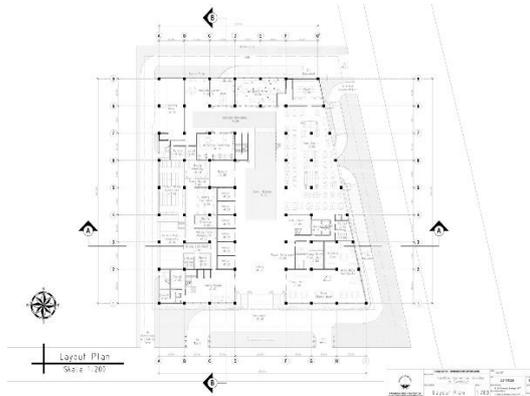
Dari banyaknya referensi Arsitektur Jepang, terciptalah desain bangunan sebagai berikut (gambar 1.13).



Gambar 1.13. Bangunan di Jepang

Denah dan Pengolahan Ruang

Bangunan ini hanya memiliki 2 lantai. Kegiatan banyak di arahkan ke lantai 1. *Foodcourt*, area *workshop*, dan *otaku hall* diletakkan lantai 1 (gambar 1.14) dan lantai 2 hanya berisi *multifunction hall* dan galeri.



Gambar 1.13. Denah Lantai 1

Pada bagian depan bangunan terdapat patung gundam yang dapat menjadi ikon pada bangunan ini (gambar 1.14).



Gambar 1.14. Patung gundam didepan bangunan

Disebelah kiri lobi terdapat *side lobby* hall multifungsi (gambar 1.15). Didalam toilet pada *side lobby* disediakan ruang ganti bagi *cosplayer*. Pengunjung dapat menuju lantai 2 untuk memasuki hall multifungsi (gambar 1.16)



Gambar 1.15. Side Lobby



Gambar 1.16. Multifunction Hall

Otaku hall (gambar 1.17) terletak di sebelah kanan lobi. Di sini penggemar *anime* dapat membaca komik, novel, menonton *anime*, berinternetan dan bermain *games* sepuasnya dengan membayar sewa per jam. *Otaku hall* ini bertingkat 2, memiliki ruang *indoor* dan *outdoor*.



Gambar 1.17. Otaku Hall

Pada ujung lobi terdapat galeri kecil (gambar 1.18). Galeri ini memamerkan kostum-kostum *cosplay*. Pengunjung yang tertarik dapat naik ke lantai 2 untuk melihat galeri yang lebih besar. Galeri ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat apa itu *anime*, *manga*, dan *cosplay* serta memamerkan hasil karya *costume maker* terkenal di Surabaya.



Gambar 1.18. Mini Galeri di lantai 1

Pada galeri ini pengunjung akan diarahkan menuju pintu keluar di bagian belakang. Setelah melihat pameran, pengunjung dapat keluar menuju area *workshop* untuk melihat bagaimana kostum-kostum tersebut dibuat dan melihat para *cosplayer* beraktivitas.



Gambar 1.19. Area Workshop

Area *workshop* diletakkan di bagian belakang dekat pintu keluar galeri. Ruang *workshop* dibedakan menjadi 3, *workshop armor*, *workshop kain* dan wig dan *workshop teknologi*.

Pada *workshop armor* (gambar 1.20) terdapat banyak peralatan membuat kostum dan area *outdoor* untuk mengecat.



Gambar 1.20. *Workshop Armor*

Workshop kain dan wig (gambar 1.21) memiliki peralatan menjahit, meja desain dan kamar pas.



Gambar 1. 21. *Workshop Kain dan Wig*

Workshop teknologi (gambar 1.22) memiliki komputer, mesin printer, printer 3D, mesin potong laser dan berbagai macam peralatan listrik seperti solder. *Workshop* ini digunakan untuk memberi mekanisasi pada kostum dan *lighting* kostum.



Gambar 1. 22. *Workshop Teknologi*

Ruang sewa komunitas dan kelas pelatihan *workshop* diletakkan dilantai 2 bagian belakang



Gambar 1. 23. Ruang Sewa Komunitas dan Kelas

Bangunan ini juga memiliki *retail* dan *foodcourt* (gambar 1.24) pada bagian tengah. *Foodcourt* didesain seperti festival Jepang (gambar 1.25) dengan stan-stan yang didekor bernuansa Jepang



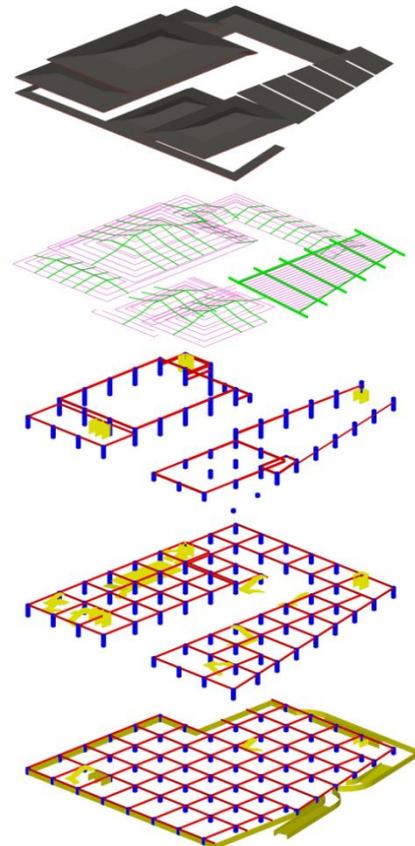
Gambar 1. 24. *Workshop Teknologi*



Gambar 1. 25. Japan Festival
Sumber: google

Struktur Bangunan

Bangunan ini menggunakan konstruksi beton bertulang dengan bentang 8m dan maksimal 10m. Atap bangunan menggunakan baja batang tunggal (gambar 1.26).

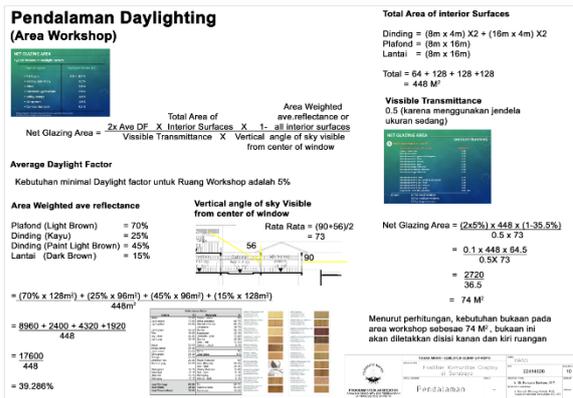


Gambar 1. 26. Isometri Struktur

Pendalaman Desain

Pendalaman desain yang dipilih adalah pendalaman *daylighting*. *Daylighting* diaplikasikan ke lobi, *otaku hall*, *foodcourt*, *retail*, ruang sewa komunitas, dan ruang *workshop*.

Daylighting pada area *workshop* harus di hitung dengan baik agar aktivitas pada ruang tersebut mendapatkan cahaya yang cukup dan tidak menyilaukan. *Daylight factor* yang dibutuhkan pada ruang *workshop* adalah 4-8 % (Mintorogo & Elsiana, n.d). Berikut perhitungan *daylight faktor* pada ruang *workshop* (gambar 1.27).



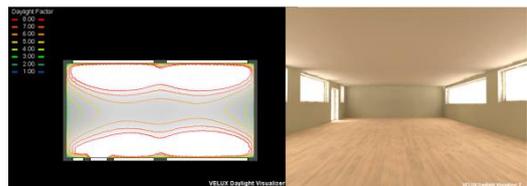
Gambar 1. 27. Perhitungan *Daylight Factor*

Dari hasil perhitungan tersebut ditemukan luas bukaan yang diperlukan untuk ruangan *workshop*. Kemudian besar bukaan tersebut disimulasikan untuk mencoba apakah luas bukaan tersebut mampu menghasilkan *daylight factor* sesuai kebutuhan ruang *workshop* (gambar 1.28).



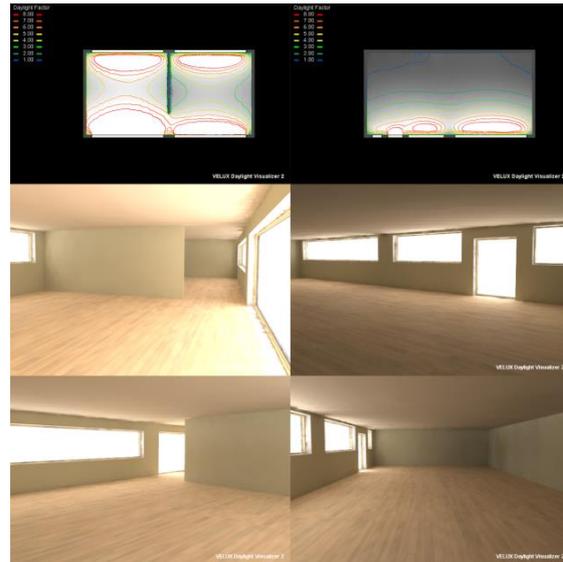
Gambar 1. 28. Simulasi 1 *Daylight Factor*

Simulasi menunjukkan bahwa besar bukaan hasil perhitungan tidak dapat menghasilkan *daylight factor* yang cukup, sehingga perlu adanya pembesaran bukaan (gambar 1.29).



Gambar 1. 29. Simulasi 2 *Daylight Factor*

Daylight factor ruang setelah bukaan diperbesar telah cukup untuk kegiatan *workshop*. Kemudian, besar bukaan tersebut diaplikasikan ke dua ruang *workshop* lain.



Gambar 1. 30. Simulasi 3 *Daylight Factor*

Simulasi menunjukkan bahwa *daylight factor* pada ruang *workshop armor* (gambar 1.30 kiri), telah cukup. Pada *workshop teknologi* (gambar 1.30 kanan), *daylight factor* pada ruangan kurang karena bukaan hanya pada satu sisi. Ruangan ini memang didesain hanya memiliki bukaan disatu sisi karena kegiatan pada ruang ini banyak menggunakan komputer. Cahaya pada ruangan ini perlu dikontrol agar tidak terjadi *backlight* pada monitor sehingga *daylighting* pada ruangan ini dikurangi dan diganti dengan cahaya buatan (lampu).

Detail Arsitektur *Daylighting*

Berikut pengaplikasian bukaan *daylighting* dan kantilever pada area *workshop* (gambar 1.31)

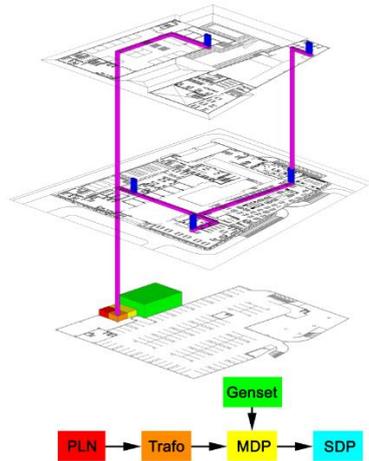
Detail Arsitektur (Kantilever ruang *workshop* & daylight)



Gambar 1. 31. Detail Bukaan

Sistem Utilitas

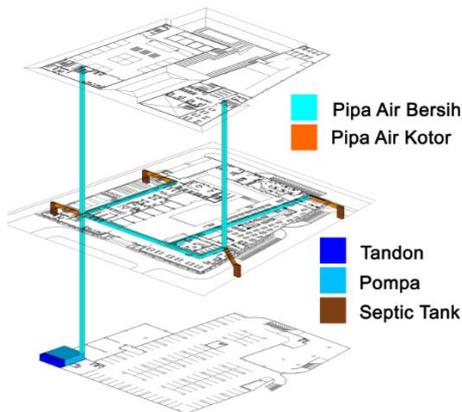
Listrik bangunan ini disuplai dari PLN. Untuk keadaan emergensi, bangunan memiliki genset sehingga kegiatan dalam bangunan dapat tetap berlangsung meskipun suplai listrik dari PLN terputus. Berikut gambar skema utilitas listrik (gambar 1.32).



Gambar 1. 32. Skema Utilitas Listrik

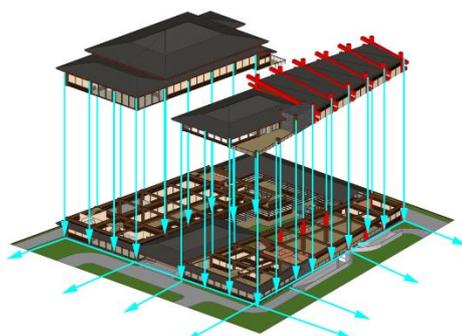
Air bersih pada bangunan disuplai dari PDAM dan ditampung di tandon bawah. Penyaluran air pada bangunan ini menggunakan *preassure pump* yang terletak di *basement*.

Bangunan ini tidak menghasilkan limbah cair berbahaya, sehingga pengolahan air kotor dan kotoran cukup hanya menggunakan *septic tank*. Berikut gambar skema utilitas air bersih dan air kotor (gambar 1.33).



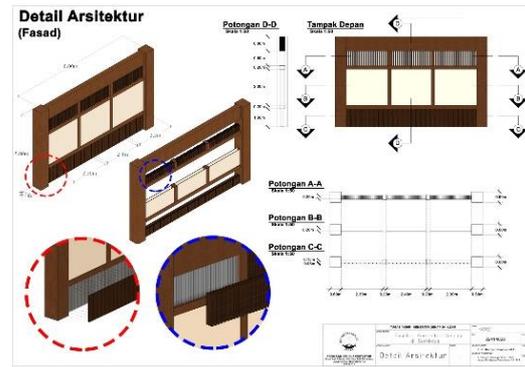
Gambar 1. 33. Skema Utilitas Air bersih dan Air Kotor

Air hujan pada bangunan langsung dialirkan ke saluran kota melalui talang pada dinding dinding bangunan. Berikut gambar skema utilitas air hujan (gambar 1.34).

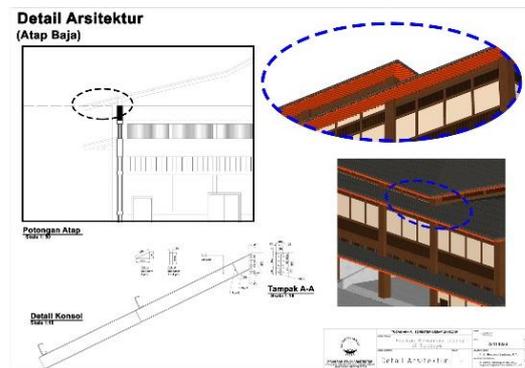


Gambar 1. 34. Skema Utilitas Air Hujan

Detail Arsitektur



Gambar 1. 35. Detail fasad



Gambar 1. 36. Detail kantilever

Kesimpulan

Rancangan “Fasilitas Komunitas *Cosplay* di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi pemicu bagi *cosplayer* yang ada di Surabaya untuk dapat mengembangkan bakatnya dan saling belajar sehingga dapat menggapai prestasi yang membanggakan bagi Surabaya dan Indonesia baik di tingkat Nasional dan Internasional. Selain itu juga diharapkan agar fasilitas ini dapat menjadi pusat dan ikon *jejepangan* pertama di Surabaya, dan proyek ini dapat diperluas menjadi suatu kawasan *jejepangan* di Surabaya.

Rancangan ini juga dibuat dengan konsep hemat energi baik dari sisi penghawaan dan pencahayaan. Ruang ruang juga didesain dengan baik agar dapat berkaitan satu sama lain tetapi tidak saling mengganggu, sehingga aktivitas yang terjadi didalam bangunan menjadi lebih optimal.

Daftar Pustaka

Hariyono, N.K. "Fasilitas penggemar komik di surabaya." *eDimensi Arsitektur Petra* 6.1 (2018): 585-592.
 Mintorogo, D.S; Elsiana, F. (n.d.) "Daylighting (Rule of Thumb)" Retrived June 1
 Gerken, T. (2018, October 27). Comic Con: Cosplayers explain how they support their art. *BBC*. Retrieved July 7, 2019 from <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-45981310>