

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

Akhir-akhir ini dunia hobi sangat berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, salah satunya di kota Jakarta. Salah satu hobi yang berkembang saat ini adalah mengoleksi *action figure*. *Action figure* adalah mainan karakter atau tokoh yang memiliki artikulasi pergerakan atau persendian, yang terbuat dari bahan plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan tokoh *film*, tokoh komik, tokoh video game.

*Action figure* banyak dibuat berdasarkan karakter dan tokoh dari komik atau film - film Amerika dan Jepang. Perkembangan *action figure* sangat dipengaruhi oleh kedua negara maju tersebut. Di Indonesia *action figure* mulai masuk tahun 1980 dan mulai di kenal tahun 1995.

Di Indonesia hobi ini berkembang dengan pesat, ditandai dengan banyaknya toko hobi *action figure*, komunitas, *fanspage online* yang jumlah anggotanya semakin banyak. Baik *action figure* Amerika maupun Jepang memiliki penggemar tersendiri.

Hobi ini tidak mempunyai batasan usia Penikmat atau kolektor *action figure* datang dari berbagai usia, tetapi mayoritas adalah remaja dan dewasa. Kemunculan komunitas yang menjadi wadah berkumpul para pecinta maupun kolektor *action figure* Indonesia, Salah satu komunitas *action figure* adalah KAFI (Komunitas *action figure* Indonesia), kafi adalah komunitas *action figure* pertama di Indonesia , komunitas ini berdiri pada 8 April 2006, anggotanya tercatat sekitar 7.000 orang yang mayoritas anggotanya dari kalangan pekerja kantoran, mahasiswa, dan pelajar, KAFI sendiri diketuai oleh Bellarminus Pratomo.

Selain komunitas *event* berskala nasional yang mengangkat *action figure* sebagai tema besarnya mulai bermunculan dan dilakukan secara berkala, contohnya *Toys Fair*, *Toys Fair* adalah *event* dimana penjual dan peminat *action figure* dan mainan lain bertemu untuk melakukan beberapa hal seperti transaksi jual beli, bertemu sesama kolektor, dan juga wadah pertemuan komunitas. Salah satu contoh acara yang baru baru ini di gelar The Jakarta Toys & Comics Fair 2016 yang di

selenggarakan pada tanggal 5 – 6 Maret 2016, jumlah pengunjung yang datang sekitar 25.000 orang.( <http://jakartatoysfair.com/>).

Selain banyak di gemari *action figure* juga mempunyai beberapa manfaat positif antara lain adalah sebagai sarana *investasi*, objek seni, melatih kreatifitas dengan membuat dan merakit *action figure*. Di Jepang, masyarakatnya memanfaatkan *action figure* sebagai sarana melatih keuletan dan kreatifitas anak-anak. *Action figure* ini biasanya berupa rakitan (model kit) dimana si pembelinya harus merakit terlebih dahulu model kit tersebut, bahkan mengecatnya untuk mendapatkan sebuah *action figure* yang bagus. Tentunya membutuhkan keuletan dan kreatifitas seni, yang secara tidak langsung juga semakin terasah. Hal tersebut juga secara tidak langsung mengurangi kegiatan negatif di kalangan remaja di Jepang.

Namun sayang penghobi di Indonesia masih bergantung pada pasokan *action figure* dari Amerika dan Jepang yang memuat sulitnya berkreasi dengan *action figure*. Beberapa merk atau seri *action figure* hingga saat ini juga masih sulit didapat. Kurangnya fasilitas pendukung hobi ini juga menjadi kendala utama. Kurangnya fasilitas pelatihan dan informasi tentang pembuatan *action figure* menjadi penghalang utama lahirnya *action figure* asli Indonesia. Beberapa penghobi harus mengikuti workshop di luar negeri dengan biaya yang sangat mahal. Masih sulitnya mendapatkan beberapa merk *action figure* di Indonesia membuat para penghobi terkadang harus berburu koleksi hingga ke luar negeri. Pembelian melalui situs-situs internet sering kali bermasalah dalam pengiriman, sehingga membuat beberapa penghobi juga kesulitan untuk mendapatkannya. Kurangnya pengetahuan tentang pembuatan dan pengecatan menjadi hambatan para penghobi. Tempat belajar membuat dan mengecat *action figure* oleh para penghobi disebut *workshop*. Keberadaan *workshop* sangat dibutuhkan bagi para penghobi untuk mengembangkan kreatifitas. Di luar negeri banyak di buat museum seputar *action figure* di mana terdapat benda koleksi yang *terupdate* dan juga benda koleksi yang langka, dari museum di luar negeri, masyarakat mengenal *action figure* dan untuk kolektor, museum menjadi tempat yang menyenangkan karena terdapat benda yang belum mereka miliki dapat dilihat di museum, *action figure* saat ini sudah dianggap

sebagai sebuah seni modern, sehingga sedikit banyak dapat memacu perkembangan seni modern di Indonesia terutama Jakarta.

Jakarta merupakan pusat dari perkembangan mainan, setiap *action figure* baru yang muncul akan dikenal dulu oleh warga Jakarta setelah itu menyusul kota lainnya. Di Jakarta setiap tahunya sering di adakan pameran mainan baik scala kecil maupun scala nasional dengan banyaknya pengunjung yang dapat menarik seluruh lapisan masyarakat, salah satu acara yang terkenal adalah pameran *action figure* di Jakarta *Toys Festifal* 21-30 oktober 2015 lalu tepatnya di mall ratu plaza jakarta, tercatat sekitar seratus ribu pengunjung dari berbagai kalangan, profesi, dan umur yang berasal dari seluruh Indonesia hadir dan memadati pada pameran yang diadakan satu minggu ini. Selain itu kota Jakarta juga menjadi tempat lahir nya berbagai komunitas, dan banyak kegiatan *gethring* salah satunya kegiatan *gathering action figure*.

Mengapa di butuhkan museum *action figure* karena saat ini minat masyarakat untuk mengunjungi museum sangatlah kurang, karena museum masih di anggap sesuatu hal yang tidak menyenangkan dan membosankan, banyaknya tempat rekreasi salah satunya seperti mall membuat masyarakat melupakan pentingnya sebuah tempat rekreasi yang selain menyenangkan juga menjadi serana bertambahnya ilmu yang di dapat dari sebuah museum, selain sebagai sumber informasi budaya dan sejarah, museum berfungsi sebagai tempat untuk menambah ilmu dan juga sebagai objek wisata *alternative*. Terdapat 54 museum di Jakarta. Namun di beberapa museum yang ada di kota Jakarta saat ini kurang mendapatkan perhatian yang serius, kondisi *exterior* dan *interior* bangunan museum yang tidak tertata dengan baik dan kurangnya perawatan bangunan, sehingga memudarnya fungsi *innovative, informative, recreative, dan educative* dalam museum.

Museum *action figure* di Indonesia sendiri sedang proses pembangunan yang berlokasi di Surabaya, Di luar ngeri terdapat museum yang terletak di okohama yaitu *toys and action figure museum*, terdapat beberapa ruangan di sana, namun sayang penempatan display pada museum ini belum baik di karnakan penempatannya yang terbilang berdempetan sehingga pengunjung bingung dalam menikmatinya.

Dengan melihat permasalahan dalam pembahasan, maka penulis merasa perlu adanya suatu wadah atau sarana berupa “ *Museum Action Figure*” dengan interior yang memfasilitasi masyarakat khususnya di kota Jakarta, yang tidak hanya memberikan edutainment, namun juga sebagai sarana rekreasi, investasi dan kebutuhan akan hiburan, suasana seperti dalam karakter *action figure* bisa di ciptakan agar berkesan kepada pengunjung, dan juga dengan fasilitas yang *informative, edutainment, dan creative*, yang di dukung dengan suasana seperti karakter dalam *action figure* tersebut. Diharapkan dengan adanya museum *action figure* di Jakarta ini dapat memberi pilihan terhadap masyarakat dan para penghobi di Jakarta maupun luar kota untuk menjadi sarana edutainment , pameran *event action figure*, mengembangkan hobi, sarana *investasi*, sarana apresiasi seni, dan kegiatan positive lainnya.

## 1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Belum ada museum di Indonesia yang mengangkat khusus seputar *action figure*, padahal peminatnya sangat banyak.
2. *Interior* salah satu museum *action figure* yang berada di luar yaitu *museum toys and action figure* tidak memperhatikan aspek *interior* seperti kebutuhan akan kenyamanan dan suasana dalam melihat *action figure* dan fungsi ruang seperti ruang pameran temporer dan permanen, sirkulasi pengunjung dan tata letak pendisplayan.
3. Pola hubungan antar ruang pameran di dalam museum *the toys and action figure* yang tidak memberikan kenyamanan dalam melihat *action figure*, penempatan mianan yang berdempetan.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas masalah yang berkaitan dengan perancangan museum *action figure*, antara lain adalah :

1. Bagaimana merancang *interior* museum yang khusus mengangkat seputar *action figure* dalam luasan besar, yang memfasilitasi kegiatan pengunjung, dan pengaturan display yang baik.
2. Bagaimana menciptakan suasana interior museum yang memperhatikan aspek interior seperti kebutuhan ruang, sirkulasi, tataletak, dan pencahayaan serta penghawaan.
3. Bagaimana merancang *interior* dengan pola hubungan antar ruang – ruang museum agar tidak membosankan dan memberikan kenyamanan dalam melihat *action figure* dan memberikan kesan bagi pengunjung.

#### 1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan masalah yang terdapat dalam perancangan ini yaitu, sebagai berikut:

1. Perancangan interior museum *action figure* ini memfokuskan pada pengelompokan *action figure* dari film, komik, *game*.
2. Perancangan museum *action figure* berlokasi di jalan Prof.DR.Satrio, Jakarta Selatan
3. Ruang yang akan di rancang meliputi ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, toko *souvenir*, area *event*, café, perpustakaan, area workshop, auditorium.

#### 1.5 RUANG LINGKUP

Perancangan *interior* museum *action figure* sebuah sarana bagi masyarakat dan wisatawan yang datang ke kota Jakarta untuk berekreasi dan melihat koleksi *action figure*. Perancangan ini terletak di Jakarta Selatan. Jakarta merupakan pusat dari perkembangan mainan di Indonesia. Letak museum juga mempertimbangkan akses untuk menuju ke lokasi dan berdekatan dengan fasilitas *public* lainnya. Jalanan Prof.DR.Satrio, Jakarta Selatan.

## 1.6 TUJUAN

Dari latar belakang dan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan perancangan ini yaitu:

1. Merancang interior museum yang mengangkat seputar *action figure* yang karakternya tercipta dari komik, *game*, dan *film*, membuat suasana *interior* seperti di karakter tersebut, agar berkesan bagi pengunjung.
2. Menciptakan wadah *investasi* untuk pemilik museum dan juga penghobi, sarana bermain untuk anak, menciptakan *event - event action figure* sesuai dengan tema yang sedang *popular*, serta mengundang artis yang mengerti seputar *action figure*.
3. Menciptakan system penyajian koleksi ruang pameran berdasarkan pola gerak pengunjung, dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga saling berhubungan dan bersifat *edukative, informative, dan rekreative*.

## 1.7 MANFAAT PERANCANGAN

1. Agar masyarakat dan pecinta *action figure* dapat melihat koleksi yang langka, sulit di temukan, tidak di miliki pengunjung karna harganya mahal, ada di dalam museum, dan sebagai sarana *rekreasi* yang baik.
2. Sebagai sarana *investasi* bagi pemilik museum dan juga pengunjung, sarana bermain, sarana *apresiasi* seni untuk masyarakat awam.
3. Dengan pola *sirkulasi* yang di atur dengan baik membuat penyampaian dari masing masing desain karakter *action figure* yang di pameran tersampaikan.

## 1.8 METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang di lakukan antara lain :

- A. Pengumpulan Data Lapangan dan Wawancara dengan Pengguna.

Dilakukan dengan datang langsung melakukan survei tempat, mencatat kegiatan penggunaannya serta memperhatikan aktivitas pengunjung disertai dengan wawancara.

B. Analisa hasil pengumpulan data.

Menganalisa alur kegiatan pengguna serta, kelebihan dan kekurangan yang ada pada saat ini. Mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti layout, letak ruang, pencahayaan, sirkulasi udara, material ruang, dan sebagainya. Serta dokumentasi berupa foto. Gambar

C. Mencari masalah dan solusi dalam desain.

Mencari permasalahan yang ada pada desain sekarang, serta memikirkan solusi desain yang tepat pada proyek perancangan.

D. Mencari literatur mengenai museum *action figure*.

Mengumpulkan beberapa data mengenai museum *action figure*, batasan-batasan desain, gaya desain yang akan digunakan serta *literature* mengenai desain.

E. Menganalisa kebutuhan aktivitas dan luas area yang dibutuhkan.

Menghitung kebutuhan aktivitas yang diperlukan oleh pengguna serta pengunjung dan membandingkan dengan luas area yang ada.

F. Zoning, grouping, dan sirkulasi.

Menentukan pembagian area-area sesuai dengan alur kegiatan, serta membaginya menurut

G. Menentukan konsep interior.

Mencari dan memahami *literature* yang tentang konsep yang ingin diwujudkan, berdasarkan pada analisis permasalahan yang ada pada lapangan, masuk akal untuk diwujudkan.

H. Mengumpulkan literatur tentang konsep.

I. Sketsa ide gagasan perancangan.

Sketsa awal tentang ide-ide gagasan yang diwujudkan dari konsep berupa gambaran awal mengenai desain interior yang diinginkan.

J. Desain tahap awal.

Mulai mewujudkan gambaran ide konsep tersebut ke dalam bentuk gambar kerja.

K. Desain tahap pengembangan.

Mengembangkan kembali gambaran desain awal, mengganti yang belum tepat serta menyempurnakan desain.

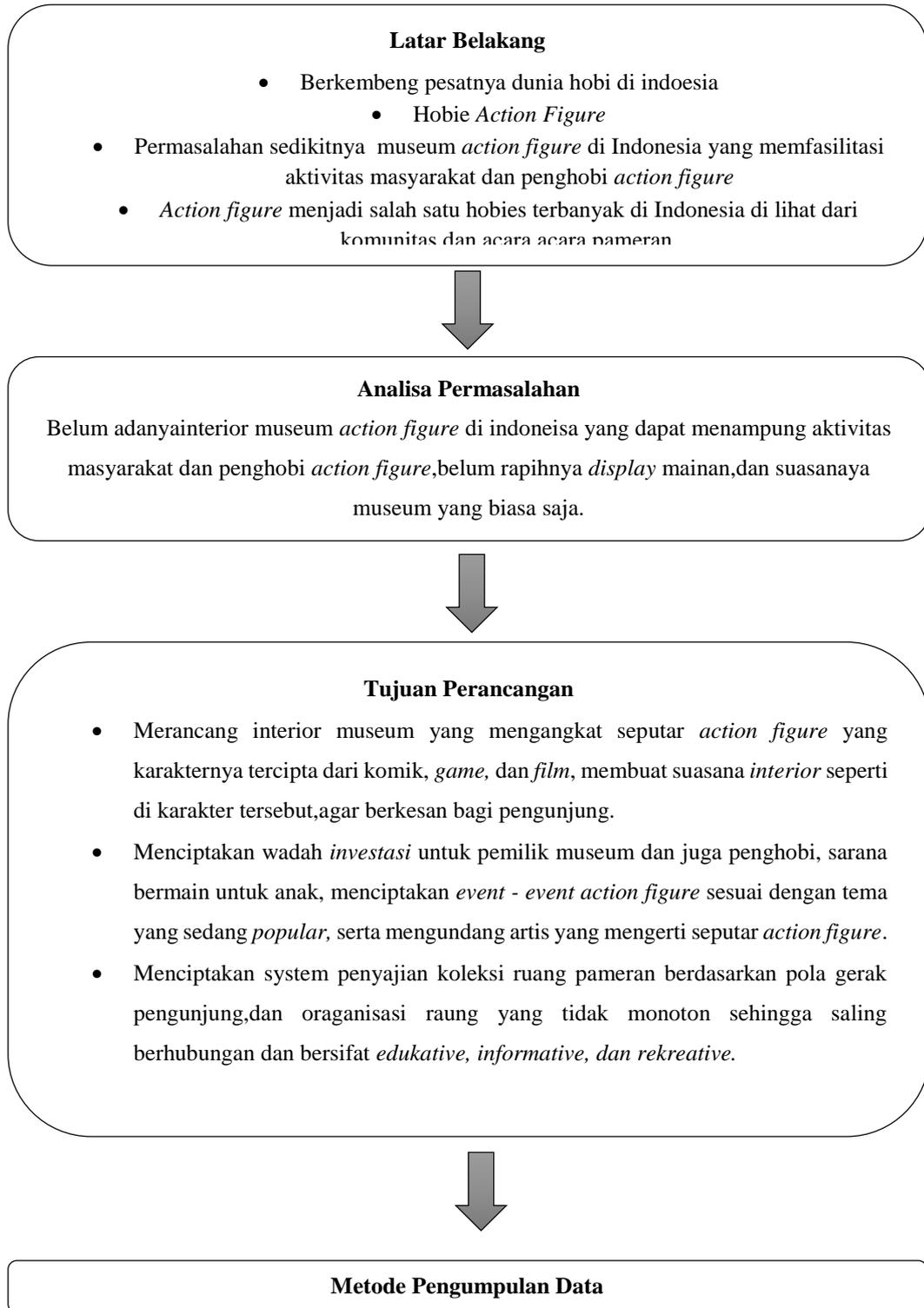
L. Desain akhir.

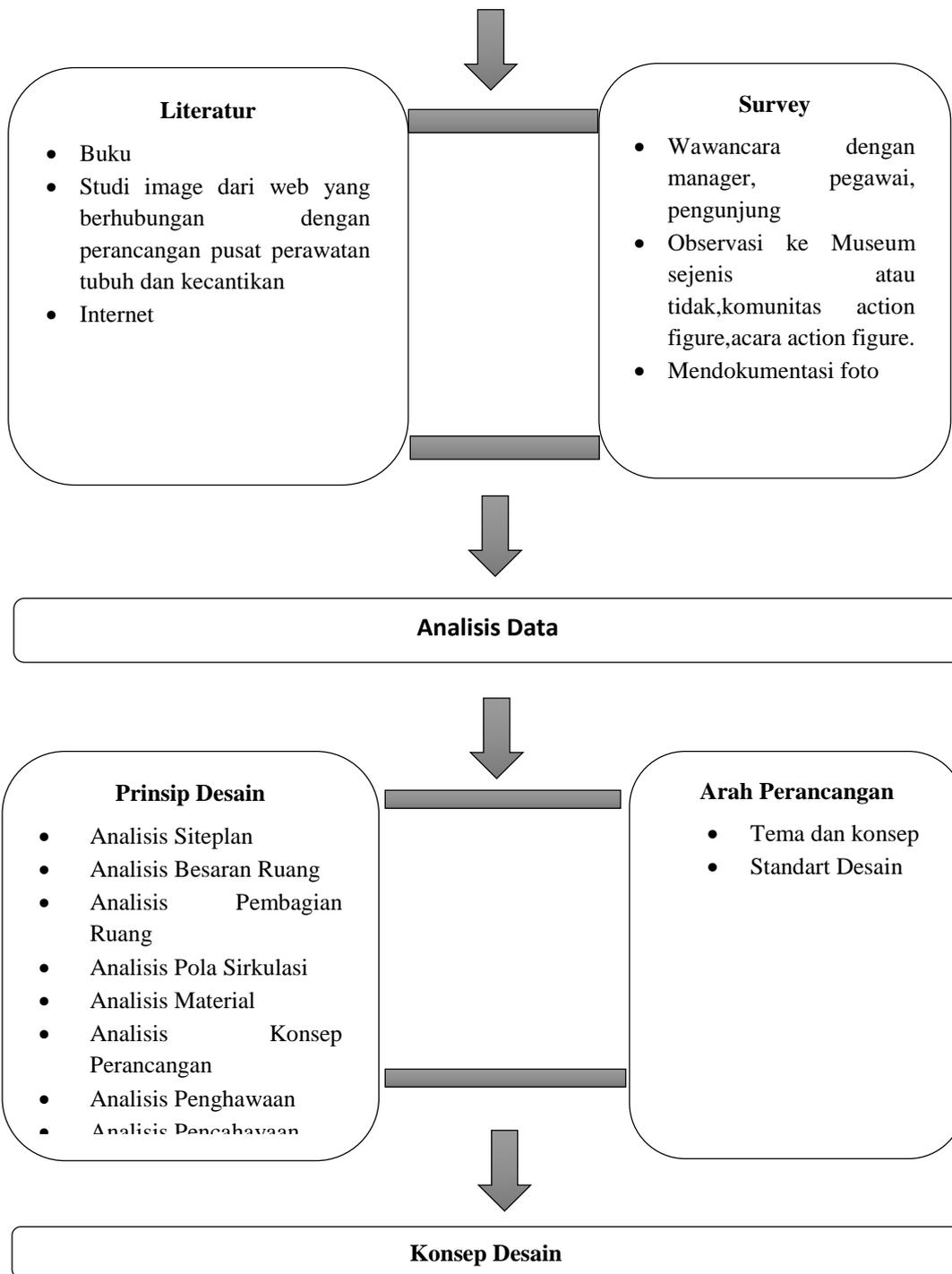
Bentukan akhir desain yang sudah direvisi dan disetujui oleh pembimbing.

M. Kesimpulan.

Memeriksa kembali apakah desain akhir sudah memenuhi rumusan masalah.

## 1.9 KERANGKA BERFIKIR







**Hasio Akhir Perancangan**  
Museum Action Figure di Jakarta

## 1.10 SISTEMATIKA PENULISAN

### Bab I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian. Serta ruang lingkup yang menjadi pembatas dalam desain, tujuan manfaat secara teoritis maupun praktis, pengolahan data, bagan perancangan pra desain, hingga sistematika perancangan.

### Bab II. KAJIAN LITERATUR DAN DESKRIPSI PROYEK

Landasan teori, memamparkan studi literatur yang di pakai sebagai acuan dalam proses mendesain. Selain itu di bahas juga mengenai standar- standar yang perlu di terapkan dalam objek bangunan yang didesain, dalam hal ini merancang interior museum *action figure*, kajian teoritis yang dikemukakan tentang Museum *Action Figure*, yang meliputi tentang tinjauan umum museum, di dalamnya mencakup tentang pengertian, sejarah, dan perkembangan museum, tugas dan fungsi museum, di dalamnya mencakup ruang lobby, ruang pameran, sirkulasi, komponen pembentuk ruang, system interior, penyajian koleksi museum, display museum, dan pertimbangan desain, tinjauan khusus *action figure* di dalamnya mencakup, pengertian *action figure*, sejarah, fungsi, pengelompokan *action figure*, jenis – jenis *action figure* dan desain.

### Bab III. KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Diskripsi obyek studi, penulis memaparkan dan menganalisa perancangan pada obyek studi, *studi image*, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, kedekatan ruang, besaran ruang, serta *zoning* dan *blocking*.

#### Bab IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS.

Konsep perancangan meliputi konsep organisasi ruang, konsep warna, konsep material sebagai titik tolak dasar perancangan museum, konsep penghawaan, konsep pencahayaan, konsep material, sirkulasi. Hasil perancangan mulai dari sketsa awal, gambar kerja, hingga penerapan visual manual maupun digital.

#### Bab V: Kesimpulan

Kesimpulan dan saran, penulis memaparkan penerapan konsep pada rancangan yang sudah di buat.