

PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK TERHADAP BANGUNAN GUNDAM BASE INDONESIA DI JAKARTA

Andik Krisdianto¹, Ari Widyati Purwantiasning¹, Wafirul Aqli¹

¹Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta
andik.blaugrana@gmail.com
arwityas@yahoo.com
wafirul.aqli@ftumj.ac.id

ABSTRAK. Perencanaan dan Perancangan Gundam Base Indonesia dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik bertujuan untuk memberikan satu pemecahan masalah tentang bagaimana mewadahi kegiatan jual beli Gundam, memamerkan Gundam, serta sebagai tempat berdiskusi, mencari ilmu, dan membina hubungan sesama komunitas pecinta Gunpla dan masyarakat. Diharapkan dengan Perencanaan dan Perancangan ini, minat masyarakat terhadap hobi Gundam Plastik ini meningkat dan sebagai sarana rekreasi baru khususnya untuk daerah Jakarta, mempermudah para pecinta Gunpla untuk mendapatkan unit yang diinginkan serta sebagai sarana edukasi untuk menciptakan part Gunpla baru sesuai keinginan. Penerapan arsitektur futuristik dipilih sebagai sebuah cerminan akan dimensi masa depan yang dideskripsikan pada bentuk salah satu karakter Gunpla. Konsep bangunan yang mengadopsi salah satu part Gunpla diharapkan akan menambah daya tarik dari bangunan tersebut, sehingga bangunan dapat menjadi salah satu bangunan ikonik di kawasan Jakarta.

Kata Kunci: Arsitektur futuristik, Gundam Base, Gunpla, Hobi, Komunitas

ABSTRACT. Planning and Designing Gundam Base Indonesia Using Futuristic Architecture approach aims to accommodate the buying and selling of Gundam, exhibiting Gundam, as well as a place to discuss, seek knowledge, and foster relationships between lovers of Gunpla community and people's. It is hoped that with this Planning and Design, people's interest in Gundam Plastik hobby is increasing and as a new recreation facility especially for Jakarta area, facilitate the Gunpla lovers to get the desired units as well as educational facilities to create new Gunpla parts as desired. The concept of building adopting one of the Gunpla parts is expected to add to the attraction of the building.

Keywords: Community, Futuristic Architecture, Gundam Base, Gunpla, Hobby

PENDAHULUAN

Gunpla adalah *action figure* dari Gundam, terdiri dari bagian-bagian terpisah yang harus dirakit terlebih dahulu untuk membentuk sebuah kepala, badan, tangan, kaki, backpack hingga sistem persenjataan.

Tingkat permintaan Gunpla sendiri sangat besar, hal ini bisa dilihat dari pengamatan di situs www.1999.co.jp/eng, dimana Gunpla dengan jenis PG Exia dengan LED sudah tutup pemesanan untuk gelombang pertama dalam kurun waktu 1 minggu saja.

Gunpla, mungkin masih belum terkenal dikalangan masyarakat Indonesia, namun bagi anak di era 90-an serial anime ini sudah menjadi tontonan wajib di minggu pagi mereka. Hobi ini bisa dikatakan tak mengenal tingkatan umur, dari kalangan SMP, SMA, Mahasiswa, Karyawan, bahkan public figure/selebriti Indonesia juga bergelut di hobi ini.

Komunitas pecinta Gunpla di Indonesia pun sudah tersebar hampir seluruh wilayah Nusantara, baik itu Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan, Palembang, hingga Balikpapan. Dengan banyaknya komunitas dan peminat Gunpla, maka dirasa perlu untuk merancang fasilitas yang bisa mewadahi

kegiatan mereka untuk berkumpul bersama, bertukar informasi, ajang kompetisi perakitan antar sesama komunitas hingga kegiatan retail di dalamnya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu adanya Perencanaan dan Perancangan Gundam Base Indonesia sebagai sarana untuk mewadahi komunitas tersebut.

TUJUAN

Perencanaan dan Perancangan bangunan Gundam Base Indonesia ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan jual beli Gunpla serta sebagai pusat kegiatan komunitas-komunitas Gunpla di Indonesia, antara lain sebagai tempat berdiskusi, belajar dan bertukar pengetahuan dan membina hubungan antar builder dengan bidang ilmu lain maupun dengan masyarakat, baik lokal maupun mancanegara. Selain itu, untuk mempromosikan Jakarta khususnya daerah Kemayoran sebagai daerah bisnis, wisata, hiburan dan pusat berkumpulnya para builder Gunpla yang ada di Indonesia.

METODE

Metode penyusunan konsep yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu

dengan menggunakan data yang berdasarkan pada teori terkait, baik secara arsitektural maupun non arsitektural, mulai dari pengumpulan data, pengolahan data secara faktual untuk penyusunan konsep perencanaan dan perancangan Gundam Base Indonesia. Untuk pengambilan data sendiri dapat dilakukan dengan cara, observasi lapangan dan dokumentasi, studi literatur, wawancara dan browsing internet.

PEMBAHASAN

Arsitektur Futuristik atau futurisme dimulai pada awal abad ke 20 dengan bentuk bangunan yang ditandai oleh *anti-historicism* dan garis panjang mendatar, kecepatan, emosi dan urgensi yang artistik dan gaya ini dimulai pada Italia dan berlangsung pada tahun 1909 sampai 1944. Dalam ilmu arsitektur, arsitektur futuristik masih rancu atau belum dapat digolongkan ke dalam kriteria arsitektur modern, *late modern* maupun *post modern*.

Ciri-ciri Arsitektur Futuristik adalah:

- Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), Merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Berupa khayalan, idealis
- Bentuk tertentu, fungsional, Bentuk mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monoton karena tidak diolah.
- Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak, Penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien.
- Less is more, Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- Singular (tunggal)
- Nihilism, penekanan perancangan pada space.
- Ekspos material bangunan.

Dengan melihat pengerian futuristik yang ada, maka diambil kesimpulan pedoman dalam perencanaan berdasarkan ungkapan futuristik, yaitu :

- Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur.
- Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang dekonstruksi.
- Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi menggunakan strutur yang dekonstruksi.

- Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru, seperti kaca baja aluminium, dll.
- Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya, dinamis sebagai konsekuensi dari perubahan.

(rumahwaskita.com, diakses pada 11 november 2017)

1. Deskripsi Lokasi



Gambar 4.1 Lokasi Site
(Sumber: google maps, 2017)

Berikut merupakan deskripsi lokasi:

Lokasi	: Jl.HBR Motik, Jakarta Pusat
Luas Lahan	: 1.5 Ha
KDB	: 60%
KLB	: Maksimal 2
Peruntukan	: Perdagangan dan jasa
Status Lahan	: Zona K.2
Batas Site	: Utara: PRJ Timur: Jl. Benyamin Sueb Selatan: Jl. HBR Motik Barat: Perbengkelan

2. Analisis Jaringan Jalan dan Transportasi

Site berada di kawasan Pekan Raya Jakarta, di Jalan HBR Motik. Akses ke site dapat di lalui dari segala arah, karena posisi site berada persis di samping perempatan jalan. Dari arah utara bisa ditempuh lewat pelabuhan atau Ancol, arah timur dari Sunter dan kelapa gading, arah selatan dari Senen dan Cempaka Putih dan Barat dari arah Pasar Baru dan Mangga Dua.



Gambar 1. Akses jalan ke lokasi site
(Sumber: Data Analisis Penulis)

Tabel 1. Jaringan Transportasi

Nama Jalan	Jl. Benyamin Sueb	Jl. HBR Motik
Tipe jalan	Jalan primer	Jalan primer
Ukuran jalan	2 ruas, 8 meter (2 jalur) dan 6 meter (1 jalur)	12 meter (3 jalur)
Kendaraan umum yang melintas	<ul style="list-style-type: none"> Trans Jakarta koridor 1-16 Mikrolet M37 Mikrolet M53 Metromini P07, P10, P11, U24 	<ul style="list-style-type: none"> Mikrolet M53 Mikrolet M37 Metromini P07, P10, P11, U24
Kendaraan pribadi yang melintas	Kendaraan roda 2,4,6 dan 8	Kendaraan roda 2,4,6 dan 8

Sumber : Transportasi umum.com, 2017

4.3 Analisis Lingkungan Site

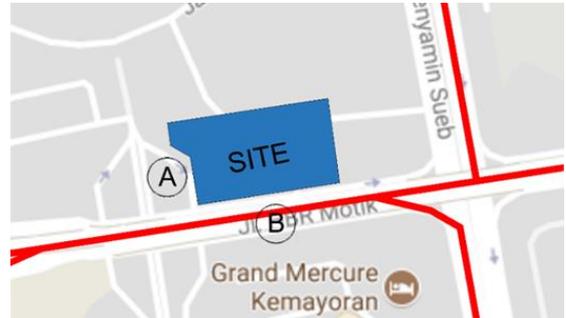


Gambar 2. Foto gedung di sekitar site
(Sumber : Data Analisis Pribadi, 2017)

Berdasarkan gambar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan sekitar site merupakan lingkungan untuk zona perdagangan dan jasa, terlihat dari adanya

hotel, fasilitas rumah sakit, pendidikan dan bangunan serbaguna. Dari segi tampak bangunan yang ada, bangunan-bangunan tersebut memiliki fasad yang modern seperti hotel (D), rumah sakit (C) dan apartemen (F) kesemua bangunan sudah memiliki fasad berarsitektur modern.

4. Analisis Pencapaian



Gambar 3. Alternatif pencapaian site
(Sumber : Data Analisis Penulis, 2017)

Tabel 2. Analisis Pencapaian ke Dalam Site

No	Kriteria	Alternatif A	Alternatif B
1	Mudah terlihat	sulit	Sangat mudah
2	Pencapaian	Lambat	Cepat
3	Dilalui kendaraan umum	Tidak dilalui	Sedikit
4	Ukuran jalan	Kecil	Besar
5	Jumlah jalur	1 jalur	3 jalur
6	Pemisahan sirkulasi manusia dengan kendaraan	Terdapat pedestrian	Terdapat pedestrian
7	Intensitas keramaian	Rendah	Sedang

Sumber: Data Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan tabel diatas maka pencapaian terbaik untuk main entrance adalah Alternatif B, sedangkan Alternatif A akan digunakan untuk jalur service bangunan.

5. Analisis Kondisi Site

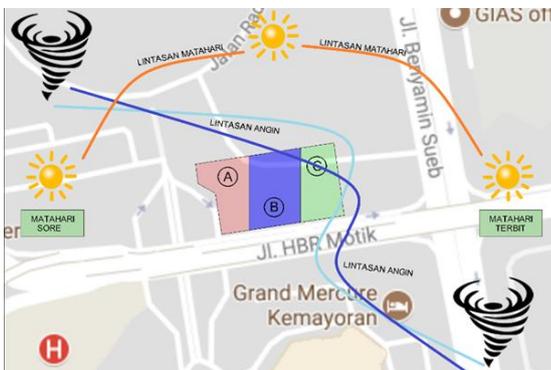


Gambar 4. Saluran Air Kota
(Sumber : Data Pribadi Penulis,2017)

Di site sendiri setidaknya terdapat 2 saluran air kota, kedua saluran air tersebut dipisahkan dengan jalur pedestrian di sekitar site. Garis putus-putus (2) dengan warna cyan adalah saluran penunjang yang berada di pinggir jalan sedangkan garis lurus (1) dengan warna biru tua adalah saluran utama yang terletak agak ke dalam site.

Berdasarkan gambar diatas maka untuk area antara saluran air perkotaan akan dipertahankan dan dijadikan sebagai open space.

6. Analisis Aklimatisasi



Gambar 5. Analisis Aklimatisasi
(Sumber: Data Analisis Pribadi, 2017)

Table 3. Analisis Perlintasan Matahari

Analisis	Zona A	Zona B	Zona C
Matahari pagi	Intensitas rendah	Intensitas sedang	Intensitas tinggi
Matahari Siang	Intensitas tinggi	Intensitas tinggi	Intensitas tinggi
Matahari Sore	Intensitas tinggi	Intensitas sedang	Intensitas rendah

Lanjutan Tabel 3

Analisis	Zona A	Zona B	Zona C
Kesimpulan	Zona A adalah zona yang terpapar oleh matahari sore sehingga untuk bukaan di zona ini harus diminimalisir	Zona B memiliki cahaya intensitas yang tinggi sehingga dapat digunakan sebagai sumber cahaya alami dengan meminimalisir efek panas terik matahari siang hari.	Zona C memiliki intensitas matahari pagi yang tinggi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bukaan-bukaan pada bangunan.

Sumber : Data penulis

7. Analisis Kebisingan



Gambar 6. Sumber kebisingan site
(Sumber: Analisis pribadi, 2017)

Tabel 4. Analisis kebisingan

Batas site	Zona kebisingan	Intensitas
A	Jl. Morse	Sedang
B	Jl. HBR Motik	Tinggi
C	Jl. Benyamin Sueb	Tinggi
D	Lahan hijau	Rendah

Sumber: Data Penulis

Berdasarkan gambar dan tabel analisis kebisingan maka dapat disimpulkan sumber area bising yang paling tinggi intensitasnya adalah Zona B dan C. Kebisingan pada Zona B dan C diakibatkan karena zona tersebut merupakan jalan utama di site yang dilewati kendaraan baik roda 2 hingga 8. Kebisingan Zona A sedang karena zona tersebut hanya dilewati beberapa kendaraan saja dari arah

seberang jalan melewati underpass. Dari data tersebut maka untuk pemecahan masalah sumber kebisingan dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Meredam sumber kebisingan zona B dan C dengan mempertahankan vegetasi yang ada.
- b. Menarik bangunan agak ke dalam zona D sehingga frekuensi kebisingan berkurang.

Sementara dilihat dari segi fungsi bangunan yang berupa galeri *Gunpla* dan dari preseden bangunan yang serupa. Sumber analisis kebisingan hanya berpengaruh terhadap kelompok ruang privat yang diperuntukan untuk ruang pengelola galeri dan kelas perakitan.

8. Analisis View

View ke arah timur site didominasi oleh bangunan apartemen dan lapangan golf, utara area komersil, selatan bangunan jasa dan timur area pemerintahan, kesemua bangunan berdisain modern. Berdasarkan kondisi tersebut maka view terbaik dari site keluar adalah ke arah apartemen dan area bermain golf sehingga saat membuat bukaan view yang tercipta akan menarik.



Gambar 8. View Dari lingkungan ke site
(Sumber : Data Anilisis Pribadi, 2017)



Gambar 7. View dari site ke lingkungan
(Sumber: Data Anilisis Pribadi,2017)

Berdasarkan gambar, dapat dilihat bahwa view dari lingkungan ke site masih dominan oleh vegetasi, untuk view terbaik ke site adalah di Jl.HBR Motik dikarenakan akses jalan pedestrian lewat sana, selain itu terdapatnya pedestrian yang lebar dan terawat merupakan poin plus di sana. Untuk bangunan bisa dihadapkan ke arah tersebut sehingga menarik perhatian orang. Dari sisi bangunan akan dibuat *se-iconic* mungkin, agar bangunan menjadi identitas wilayah tersebut.

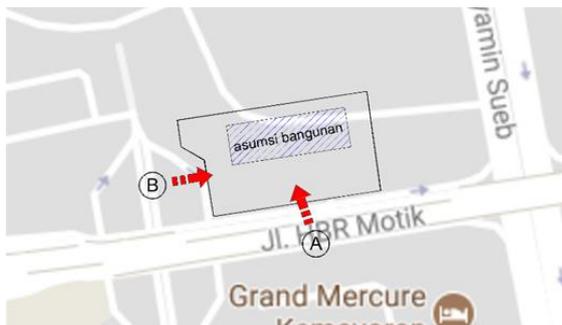
Di sekitar site sendiri sudah banyak bangunan tinggi yang berdisain modern seperti penambahan unsur-unsur kaca dengan dikombinasikan dengan unsur garis, maka untuk menarik perhatian masyarakat bangunan Gundam Base Indonesia ini akan dibangun dengan perpaduan unsur-unsur sudut dan bentang lebar dengan memperhatikan fungsi ruang didalamnya sehingga akan kontras dengan bangunan sekitarnya.

9. Analisis Orientasi

Berdasarkan analisis perkotaan, aklimatisasi dan analisis view pada pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan orientasi bangunan Gundam Base Indonesia menghadap ke arah selatan tepatnya di Jl.HBR Motik dengan pertimbangan sebagai berikut:

- Jl.HBR Motik memiliki jalan yang cukup lebar.
- Mudah dilihat dari segala arah, baik jalan bawah maupun flyover.
- Menjadi akses utama jalur pedestrian pada lingkungan site.

10. Analisis Sirkulasi Site



Gambar 9. Analisis sirkulasi kendaraan ke dalam site
(Sumber: Data Analisis Pribadi, 2017)

Berdasarkan gambar diatas, untuk akses pedestrian masih dipertahankan dan untuk alur sirkulasi kendaraan terdapat 2 opsi yang dianalisis pada tabel berikut:

Tabel 5. Analisis sirkulasi kendaraan ke dalam site

No	Kriteria	Alternatif A	Alternatif B
1	Kemudahan akses	+++	+
2	Kenyamanan	+++	+
3	Jarak tempuh	+++	+
	Total	9 (+)	3 (+)

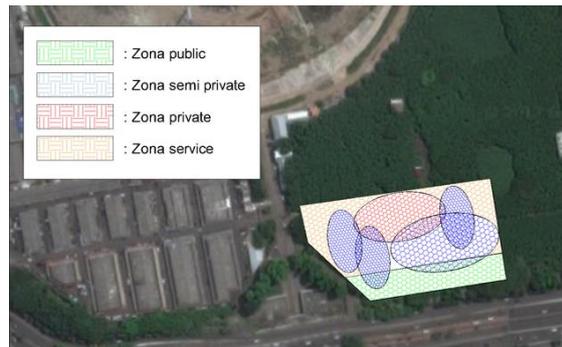
Sumber: Data Pribadi, 2017

Keterangan:

- + : kurang baik
- ++ : baik
- +++ : sangat baik

Dari data tabel di atas maka alternatif A adalah yang terbaik sebagai area masuk ke dalam site.

11. Zoning



Gambar 11. Zoning
(Sumber: Data Analisis Pribadi, 2017)

Berdasarkan gambar, analisis zoning sebagai berikut:

- Zona Publik, berada di jalan HBR motik karena akses jalan utama ke site lewat situ, dan akses ke site mudah. Untuk jalan Benyamin Sueb merupakan jalan utama jalur transportasi umum.
- Zona Semi Publik, berada di area agak ke dalam site karena sifat ruang-ruang yang akan desainn sedikit membutuhkan ketenangan seperti kelas perakitan dan workshop.
- Zona Pivate, berada di belakang dalam site karena diperuntukan untuk pengelola bangunan, area ini merupakan area khusus untuk pegawai galeri.

Zona Service, berada di jalan morsee sebelah barat site karena akses jalan yang jarang dilewati oleh pengguna jalan. Jalan ini sendiri diperuntukan untuk mobil-mobil besar yang akan masuk ke area perbengkelan, sehingga cocok digunakan untuk area service bangunan. Selain itu jalan ini juga mempunyai akses tersendiri karena merupakan jalan underpass sehingga tidak mengganggu area public di sekitar site.

12. Analisis Bangunan

Dengan melihat pengertian futuristik, maka dapat diambil kesimpulan mengenai pedoman dalam perencanaan dan perancangan berdasarkan ungkapan futuristik, yaitu:

- Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur.
- Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang dekonstruksi.

- Memanfaatkan kemajuan teknologi melalui struktur dan konstruksi menggunakan struktur yang dekonstruksi.
- Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru, seperti kaca, baja, aluminium dan lain-lain.
- Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya, dinamis sebagai konsekuensi dari perubahan. (rumahwaskita, 2017).

Dari pedoman di atas, penulis mencoba menerapkannya dalam disain perencanaan dan perancangan terhadap fungsi bangunan Gundam Base Indonesia, sebagai berikut:

- Fungsi *iconic*, memakai bahan fabrikasi seperti aluminium yang dikombinasikan dengan struktur yang dekonstruksi berupa rangka batang agar menjadi bentuk bangunan baru.
- Fungsi promosi, dengan struktur di atas (fungsi *iconic*) diharapkan akan memancing minat masyarakat untuk masuk ke bangunan sekaligus memperkenalkan hobi Gunpla ini.

Berdasarkan bentuk dasar bangunan, maka keterkaitan bentuk dasar bangunan terhadap perencanaan dan perancangan Gundam Base Indonesia sebagai berikut:

- a. Untuk pengoptimalan site bisa menggunakan bentuk dasar bangunan berbentuk persegi dan lingkaran.
- b. Bentuk dasar bangunan berbentuk segitiga kurang optimal terhadap site, karena terlalu banyak lahan yang terbuang karena bentuk sudut dasar bangunan.
- c. Efisiensi ruang, bentuk persegi yang paling optimal
- d. Bentuk persegi dan lingkaran memiliki sirkulasi yang optimal.
- e. Penggunaan bentuk persegi dapat menimbulkan kesan netral pada bangunan.

Untuk fasad bangunan yang direncanakan menjadi *iconic* Kemayoran, maka tampilan bangunan harus memperhatikan fasad bangunan sekitar. Di sekitar site seperti yang sudah di jelaskan pada bab sebelumnya banyak menggunakan konsep arsitektur modern dengan dominasi kaca dan garis-garis vertikal atau pun horizontal. Dilihat dari Gunpla yang memiliki garis tegas dan bersudut, maka agar bangunan menjadi *iconic*, fasad bangunan akan mengadopsi unsur sudut part pada Gunpla dipadukan dengan struktur bentang lebar agar kontras dengan bangunan sekitar.

13. Analisis Fungsi

Perencanaan dan Perancangan Gundam Base Indonesia bukan hanya tempat penjualan dan pameran Gunpla, namun juga sebagai tempat rekreasi dan edukasi.

Fungsi rekreasi yang dimaksud adalah tempat bermain game, berfoto, pameran, exhibiton hall untuk acara berkumpul dan even-even lainnya. Untuk itulah dibutuhkan sebuah ruangan Fun Zone, Game Zone, ruang pameran serta Hall/Aula yang bisa menampung banyak orang.

Sementara fungsi edukasi berkaitan dengan bagaimana merakit Gunpla, baik itu cara lining part Gunpla, custom Lining, custom part hingga cara repaint. Selain itu terdapat juga pembelajaran bagaimana membuat film animasi stopmotion yang diharapkan bisa membantu para pecinta Gunpla untuk membuat video cerita Gundam dengan Gunpla mereka masing-masing. Terdapat juga kelas yang membantu pengunjung Gundam Base Indonesia untuk sedikit mengenal robot sederhana melalui lego. Untuk mewadahi fungsi edukasi tersebut maka Gundam Base Indonesia akan menyiapkan ruang perakitan, kelas lining, kelas whatering dan shading, kelas repaint serta kelas pembuatan part Gunpla dan workshop. Untuk kegiatan animasi akan disediakan ruang animasi, ruang foto dan studio, dan untuk robotik akan disediakan ruang robotik untuk para pengunjung.

KESIMPULAN

Tujuan perancangan Gundam Base Indonesia adalah sebagai wadah penampung semua kegiatan yang berhubungan dengan gundam, dari memamerkan segala jenis gunpla, tempat penjualan gunpla, tempat wisata dan edukasi mengenai perakitan gunpla hingga sarana berkumpul bagi komunitas-komunitas gunpla di Indonesia. Selain itu perencanaan dan perancangan Gundam Base ini bertujuan untuk mengenalkan hobi Gunpla ke masyarakat.

Lingkup pelayanan Gundam Base Indonesia yang akan direncanakan sebagai berikut:

- a. Mengadakan pameran semua jenis Gunpla.
- b. Menyediakan sarana tempat berkumpul bagi komunitas Gunpla.
- c. Menjadi pusat pembelanjaan Gunpla.
- d. Memberikan sarana rekreasi bagi masyarakat.

- e. Sebagai sarana edukasi merakit dan membuat part Gunpla dengan model baru bagi pecinta Gunpla.

Bentuk massa bangunan Gundam Base Indonesia ini akan mengadopsi gabungan bentuk segi empat dan lengkungan lingkaran, mengingat bangunan yang bertemakan arsitektur futuristik cenderung bangunan yang berpandangan ke depan

Dengan bertemakan arsitektur futuristik, diharapkan bangunan Gundam Base Indonesia ini menjadi *icon* di wilayah tersebut. Dengan mengolah bentuk persegi dan lingkaran sehingga menjadi bentuk geometrik tanpa mengurangi fungsi dari bangunan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Rumahwaskita. <http://rumahwaskita.com/artikel/arsitektur-futuristik>, diakses pada bulan November 2017

Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga, 1996

Ernst Neufert. *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga, 2002

<http://en.gundam.info>, diakses pada bulan Oktober 2017

<http://www.sindikatan.co.id/zonasi>, diakses pada bulan Oktober 2017