

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik, anime dan game merupakan jenis hiburan yang banyak digemari oleh baik anak-anak, remaja, dan juga orang dewasa. Di Indonesia perkembangan komik, anime dan game dimulai dengan munculnya komik pada tahun 1930. Kho Wang Gie merupakan nama yang terkenal sebagai komikus di surat kabar Sin Po. Tokoh ciptaannya yang bernama Put On menjadi karakter yang mampu menarik perhatian publik setiap hari Jumat dan Sabtu (Putra, 2015). Setelah itu perkembangan beralih ke anime yang masuk ke Indonesia pada awal tahun 1980-an yang pada masa tersebut hadir dalam format video kaset, dan mulai ditayangkan di televisi pada tahun 1990 (Sangjaya, 2012). Sedangkan perkembangan game di Indonesia sendiri dimulai saat masuknya game-game konsol seperti nintendo. Setelah berakhir era dari game konsol dan masuk ke era yang lebih modern nintendo digeser oleh Play Station 1 yang mempunyai kualitas grafik lebih baik, dan menawarkan pilihan game yang lebih beragam. Pada tahun 2001 *game online* mulai diperkenalkan di Indonesia melalui *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam mulai dari action, sport dan juga *RPG (Role-playing game)*. Tahun 2010 dapat dikatakan sebagai era bangkitnya komik, anime dan game di Indonesia. Dengan kemudahan akses internet dan berkembangnya pengguna media sosial, perkembangannya semakin pesat.

Di kota Kupang, perkembangannya semakin pesat dari tahun ke tahun. Hal ini ditandai dengan banyaknya komunitas-komunitas dan juga penulis-penulis komik maupun dan juga manga. Penulis-penulis komik dan manga ini biasanya menyebarkan potongan-potongan cerita yang dibuat melalui komunitas yang ada di media sosial seperti facebook. Perlombaan game di kota Kupang biasanya dilakukan di warnet-warnet yang menyediakan fasilitas game. Namun kondisi warnet-warnet game tidak terlalu besar untuk menampung minat para penggemar game di kota Kupang membuat antusias para pemain semakin berkurang dan beralih ke game online. Game online yang sering dilombakan seperti game *Dota*, *Mobile Legends*, dan *Counter Strike*. Dengan banyaknya penggemar komik, anime dan game di kota Kupang, keterbatasan tempat yang menyediakan kebutuhan seperti komik dan aksesoris game masih sangat kurang (Komunitas One Piece New World Kupang, 2018).

Dijaman serba digital seperti sekarang ini masih adanya pemikiran negatif tentang komik, anime dan game yang dinilai dapat merusak kegiatan belajar anak, namun sebenarnya itu merupakan salah satu ladang penghasilan jika dikelola dengan benar. Studio desain, *web* dan *blog* sangat diperlukan untuk para komikus bisa mempromosikan komik mereka. Hal ini untuk mengembangkan komikus lokal dengan cerita-cerita lokal yang bisa bersaing dengan komikus-komikus diluar NTT. Gamers-gamers lokal juga diberikan wadah untuk bisa bersaing dan mengikuti perlombaan yang biasa dilakukan di tingkat nasional dan internasional (E-sports).

Pusat komik, anime dan game diharapkan menjadi tempat yang bisa menampung semua kegiatan dan menyediakan kebutuhan baik dari dari komik, anime dan juga game terbaru. Tempat ini juga merupakan fasilitas yang bisa digunakan untuk mengembangkan bakat-bakat lokal dalam bidang komik, anime dan game di kota Kupang. Selain itu pusat komik, anime dan game ini bisa menjadi tempat berekreasi bagi masyarakat di kota Kupang dan menjadi salah satu daya tarik wisata.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Minimnya fasilitas yang baik untuk mendukung aktivitas yang berhubungan dengan komik, anime dan game.
2. Penilaian negatif tentang game.
3. Adanya cabang olahraga dalam bidang digital (*E-sports*)
4. Penerapan teknologi yang tanggap dengan kondisi iklim.
5. Penerapan *dynamic building*.

1.2.2. Perumusan Masalah

Dari beberapa masalah di atas, maka rumusan masalah dari perencanaan dan perancangan pusat komik,anime dan game di kota Kupang adalah:

Bagaimana perencanaan dan perancangan pusat komik, anime dan game di kota Kupang ini dapat mewadahi kegiatan dalam bidang komik, anime dan game memberikan peluang bagi komikus lokal dan atlet *E-sports* di kota kupang untuk mengembangkan minat dan bakatnya serta menghadirkan wujud fisik arsitektur yang tanggap dengan kondisi iklim.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Menciptakan suatu wadah yang dapat menjadi pusat pengembangan kegiatan dalam bidang hiburan yaitu komik, anime dan game pendekatan teknologi arsitektur sehingga menjadi bangunan yang atraktif dan ekspresif.

1.3.2. Sasaran

1. Terciptanya sebuah sarana rekreasi bagi masyarakat dan sebagai sarana mengembangkan minat dalam bidang komik, anime dan game di kota Kupang.
2. Tercipta sebuah bangunan dengan penataan ruang yang dapat mewadahi semua kegiatan yang berhubungan dengan komik, anime dan game.
3. Tercipta bangunan dengan penerapan teknologi yang tanggap terhadap kondisi iklim di kota Kupang.

1.4. Ruang Lingkup dan Batasan

1.4.1. Ruang Lingkup

1. Ruang lingkup substansial

Ruang lingkup perencanaan dan perancangan Pusat komik, anime dan game di kota Kupang, lebih ditekankan pada perencanaan ruang dan organisasi ruang sebagai sarana hiburan, dan pusat pengembangan minat, serta penerapan teknologi untuk menghasilkan bangunan yang atraktif dan ekspresif.

2. Ruang lingkup spasial

Daerah yang menjadi lokasi perencanaan berada di wilayah kota Kupang, dengan fungsi sebagai kawasan komersial yang berada di BWK II.

1.4.2. Batasan

Batasan perencanaan dan perancangan Pusat Komik, Anime Dan Game di kota Kupang lebih ditekankan pada fungsi, bentuk dan makna dengan penerapan teknologi dalam arsitektur.

1.5. Metode dan Teknik

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

A. Jenis data

Terdapat dua jenis data yang akan digunakan sebagai sumber – sumber informasi yang dikumpulkan untuk menjadi dasar kesimpulan yakni:

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Sehingga dalam penggunaan data primer peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan metode survei dan metode observasi untuk mendapatkan masukan yang mendalam, dimana semuanya akan mendukung hasil penelitian dan objek studi.

Data primer ini terdiri dari:

- Data ukuran site, jenis vegetasi, kondisi topografi, geologi sehingga akan menunjang hasil penelitian dan menunjang analisa site serta kelayakan lokasi perencanaan.
- Wawancara dengan berbagai narasumber mengenai pemahaman objek perencanaan, dalam hal ini semua data yang berhubungan dengan peminat komik, anime dan game di kota Kupang.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Sehingga dalam penggunaan data sekunder peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan pengambilan data di perpustakaan, pusat kajian, pusat arsip atau pada berbagai buku yang berkaitan, dimana akan mendukung hasil penelitian objek perencanaan.

Data sekunder ini terdiri dari:

- Data peraturan yang berlaku, kondisi sosial dan budaya, pariwisata, peta kondisi wilayah seperti pola penggunaan lahan, jaringan utilitas, transportasi, dan jenis tanah.
- Studi literatur dari buku – buku tentang perencanaan gedung dan tema perancangan.

B. Kebutuhan data

Tabel 1: Kebutuhan data

No.	Jenis data	Sumber data	Metode pengumpulan data	Analisis
1.	Data statistik	Badan Pusat Statistik Kota Kupang	Pengambilan data secara sekunder,dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	
2.	RTRW kota Kupang	Bappeda Kota Kupang	Pengambilan data secara sekunder,dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	Perencanaan Kawasan
4.	Jumlah penggemar komik, anime dan game	Komunitas-komunitas	Wawancara	Perencanaan Ruang
5.	Foto/dokumentasi	Camera pribadi	Pengambilan data secara sekunder,dengan memberikan surat keterangan pengambilan data	Kebutuhan bangunan dan site perencanaan

6.	Buku panduan (literatur) yang membahas lingkup studi dan tentang bangunan.	Perpustakaan, toko buku (yang terdapat di kota Kupang), toko buku online (internet),serta jenis skripsi dan jurnal ilmiah yang relevan	Meminjam dengan kriteria yang di terapkan pada perpustakaan, membeli dan menggunakan internet	Estetika, struktur, fungsi, utilitas, sarana dan prasarana penunjang bangunan, serta kawasan perencanaan.
----	--	--	---	---

(sumber: analisis penulis)

C. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi Lapangan (lokasi)

Dilakukan dengan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung dilapangan atau lokasi penelitian, sehingga memperoleh data – data exsisting terkait lokasi perencanaan seperti:

- a. Luasan lokasi
- b. Keadaan topografi
- c. Geologi
- d. Vegetasi
- e. Hidrologi
- f. Peruntukan lahan
- g. Batas administrasi site

2. Wawancara

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada seorang informan, otoritas, atau seorang ahli yang dapat melengkapi dan mendukung data – data yang didapat dari observasi lapangan.

3. Dokumentasi

Pengambilan dokumentasi berupa foto – foto, dengan pengamatan secara langsung yang berhubungan dengan data sebagai kebutuhan perencanaan dan analisis.

1.5.2. Teknik Analisa Data

1. Kualitatif

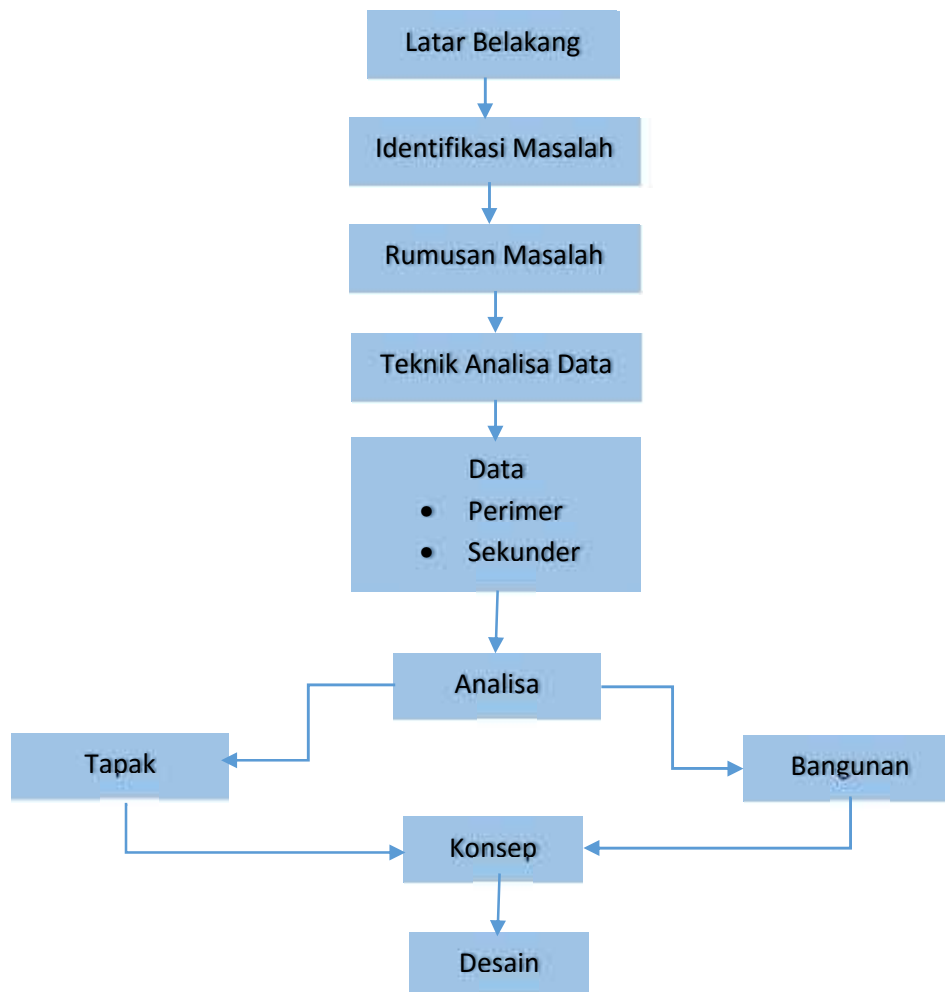
Melakukan analisa data yang ada, dengan cara melihat hubungan sebab akibat dalam hubungannya dengan perencanaan dan perancangan pusat komik, anime dan game. Dengan analisa yang dikaitkan dengan:

- a. Pengelolaan dan organisasi ruang
- b. Perencanaan bentuk dan tampilan bangunan dengan penerapan hi-tech arsitektur.
- c. Perencanaan tapak

2. Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan membuat perhitungan – perhitungan tertentu berdasarkan studi yang dibuat guna menentukan besaran atau luasan kebutuhan ruang yang direncanakan dan diorientasikan pada jumlah pemakai atau pengunjung, fasilitas yang dipakai dalam obyek studi sesuai dengan fungsi dari bangunan dan kawasan.

1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1: Kerangka berpikir

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada makalah ini secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan sasaran, Ruang lingkup dan batasan serta Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, terdiri dari Pemahaman Judul, Pemahaman tentang Obyek Perencanaan dan Perancangan, Pemahaman Tema, Tinjauan Umum Wilayah dan Lokasi Perencanaan, Tinjauan Khusus Lokasi Perencanaan, Potensi dan Peluang.

BAB III METODOLOGI, terdiri dari Data, Teknik Analisis Data, Kerangka Berpikir, Organisasi Penelitian, Jadwal Penelitian, dan Biaya Penelitian.

BAB IV ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, terdiri dari analisis Tapak (Penzoninga, Pola Tata Massa, Topografi, Pencapaian, Sirkulasi, Ruang Terbuka Dan Tata Hijau, Utilitas Tapak) dan Analisis Bangunan (Program Ruang, Bentuk dan Tampilan, Struktur dan Konstruksi, Material, Utilitas Bangunan, Sirkulasi Internal)

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN, terdiri dari konsep perancangan tapak (Penzoninga, Pola Tata Massa, Topografi, Pencapaian, Sirkulasi, Ruang Terbuka Dan Tata Hijau, Utilitas Tapak) dan bangunan (Program Ruang, Bentuk dan Tampilan, Struktur dan Konstruksi, Material, Utilitas Bangunan, Sirkulasi Internal).

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN