

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anime adalah animasi atau kartun yang dibuat di Jepang. Anime memiliki gaya gambar tersendiri. Gaya gambar anime dipengaruhi oleh manga, komik khas Jepang. Mata yang besar dan warna-warni, rambut yang eksentrik, hidung yang kecil, proporsi badan yang tidak terlalu proporsional, dan mementingkan estetika penggambaran karakter. Gaya gambar anime dipengaruhi oleh komik khas Jepang, manga. Anime memiliki banyak genre dan demografis, sehingga penonton dapat memilih jenis anime yang ingin ditonton.

Anime pertama kali masuk ke Indonesia sejak tahun 1970-an, dengan judul Wanpaku Omukashi Kumu Kumu. Anime tersebut tayang di TVRI. Lalu tahun 1990-an anime menjadi lebih popular karena mulai munculnya versi legal dan bajakan anime masuk ke Indonesia. Versi legal anime biasanya disiarkan melalui televisi, dan versi bajakannya seperti DVD.

Doraemon yang tayang di RCTI sukses karena banyak digemari anak-anak dan orang dewasa. Setelah suksesnya Doraemon, tahun 1995 Indosiar ikut menyiarkan anime yang berjudul Dragon ball yang tayang setiap Minggu pagi. Sejak awal tahun 2000-an, mulai banyaak stasiun televisi yang menayangkan anime seperti One Piece, Naruto, Crayon Sinchan, Yu-Gi-Oh!, Beyblade, dan lain sebagainya. Hadirnya Internet juga mempengaruhi jumlah penonton anime di Indonesia. Banyak anime yang bisa ditonton baik secara legal maupun ilegal.

Meningkatnya kalangan anak muda yang menikmati anime membuat budaya pop Jepang menyebar dan banyak disukai anak muda di Indonesia. Mulai dari music J-Pop, makanan, cara berpakaian, make-up, game, dan sebagainya. Meningkatnya kalangan muda yang gemar dengan budaya pop Jepang ini membuat banyaknya komunitas pecinta budaya pop Jepang termasuk anime, dan munculnya event-event dengan tema budaya pop Jepang di Indonesia seperti Gelar Jepang UI yang diselenggarakan setiap tahun semenjak 1995, Comic Frontier (COMIFURO), Hello Fest, dan lain sebagainya.

Semenjak pandemi COVID-19, akses untuk melihat anime secara legal menjadi lebih mudah. Mulai banyak anime yang ditayangkan di platform seperti Netflix, iQiyi, VIU dan sebagainya. Muncul juga channel YouTube yang menayangkan anime secara gratis dan legal seperti Muse Indonesia dan Ani-One Asia. Hal ini membuat fans anime di Indonesia bertambah banyak. Menurut Google Trends, Indonesia berada di urutan ke 14 mengenai ketertarikan terhadap anime dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

Seiring dengan berkembangnya jumlah penonton anime di Indonesia, sampai saat ini masih belum banyak tempat berupa bangunan yang mewadahi komunitas pecinta anime atau dengan tema budaya pop Jepang lainnya. Di Tangerang sendiri belum ada tempat untuk komunitas ini berkumpul. Untuk saling bertemu dengan komunitas yang menjadikan anime sebagai hobi, mereka hanya bertemu pada *event* tertentu. Sedikit pula tempat yang menjual barang yang berkaitan dengan anime secara lengkap.

Menurut <https://kyou.id>, Kyou Hobby Shop adalah salah satu toko hobi dengan tema budaya pop Jepang yang menjual figure, nendoroid, figma, dan model kit. Kyou berdiri dari 2014 dengan fokus menyebarkan hobi pop culture Jepang terutama Anime. Kyou menyediakan segala jenis produk jepang original. Kyou Hobby Shop terletak di Sentra Niaga, SN5-9 Kota Harapan Indah No.39, RT.10/RW.8, Pusaka Rakyat, Kec. Tarumajaya, Kota Bekasi, Jawa Barat. Selain sebagai toko, tempat ini juga memiliki kafe dan perpustakaan manga. Tempat ini juga sering dijadikan tempat bermain atau sekedar nongkrong para pecinta anime/manga.

Gading Serpong merupakan wilayah yang berada di Kabupaten Tangerang yang dikembangkan oleh Summarecon Serpong dan Paramount Land dengan luas sekitar 1500 hektar. Terdapat banyak fasilitas di Gading Serpong seperti pendidikan, perkantoran, hiburan, dan kuliner, tetapi belum ada tempat hiburan yang berhubungan dengan anime yang bisa dijadikan sebagai tempat berkumpul dan menyalurkan hobi para penggemar anime di Gading Serpong.

Oleh karena itu, dibuatlah proyek tugas akhir dengan judul “Perancangan Kyou Hobby Shop di Gading Serpong” dengan mengembangkan existing dari Kyou Hobby Shop yang ada saat ini baik dari segi konsep maupun dari segi fasilitasnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Konsep seperti apa yang cocok untuk diterapkan dalam perancangan Kyou Hobby Shop yang sesuai dengan hobi dari penggemar anime?

2. Fasilitas penunjang seperti apa yang dibutuhkan oleh Kyou Hobby Shop untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengunjung Kyou Hobby Shop, serta dapat menarik pelanggan?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Merancang interior Kyou Hobby Shop dengan konsep yang sesuai berdasarkan hobi dari penggemar anime
2. Menghadirkan fasilitas baru untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan penggemar anime.

### **1.4 Batasan Proyek**

Perancangan interior anime center ini ditujukan untuk masyarakat umum, terutama untuk para pecinta anime. Lingkup objek perancangannya meliputi :

1. Toko *anime reated stuff*
2. *Digital gallery*
3. Perpustakaan Manga
4. Restoran sushi
5. Kantor

### **1.5 Metode Perancangan**

Menurut Atmadi (2016), karena pada umumnya desain interior memiliki tingkat kompleksibilitas yang tinggi sehingga metode yang paling cocok untuk desain interior adalah analytical method. Dalam metode analytical method, hasil desain sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Alur proses dari metode ini adalah :

1. Penetapan masalah

2. Pendataan (lapangan, literatur)
3. Analisis programming
4. Sintesis kesimpulan
5. Membuat skematik dan konsep desain
6. Perwujudan dari konsep dan skematik desain