

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1. Site Plan

Site *Cimahi Animation and Exhibition Centre* ini ramah terhadap pengunjung pejalan kaki, karena sirkulasi di dalam site didominasi oleh sirkulasi pejalan kaki yang berukuran lebar dan banyak menggunakan ramp. Taman-taman di dalam site pun didesain sedemikian rupa agar menambah kesan nyaman bagi para pejalan kaki.



- | | | |
|--|--|---|
|  Entrance vehicle |  Cafe |  Production of animation |
|  Exit vehicle |  Loading gate |  Drop Off |
|  Main Entrance |  Education |  Plaza |



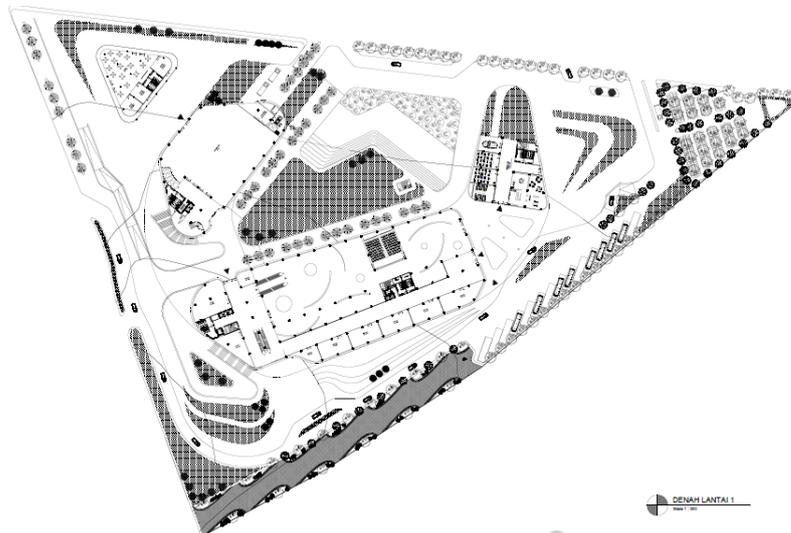
Gambar 6.1. Site Plan Cimahi Animation and Exhibition Centre

Sirkulasi kendaraan hanya ada di sekeliling site, dengan *drop off* utama berada di sebelah barat yang berbatasan langsung dengan jalan tol Baros, Cimahi. Sirkulasi kendaraan di dalam site dibuat satu arah untuk mengoptimalkan lahan dan agar tidak terjadi *cross circulation*, dengan jalur

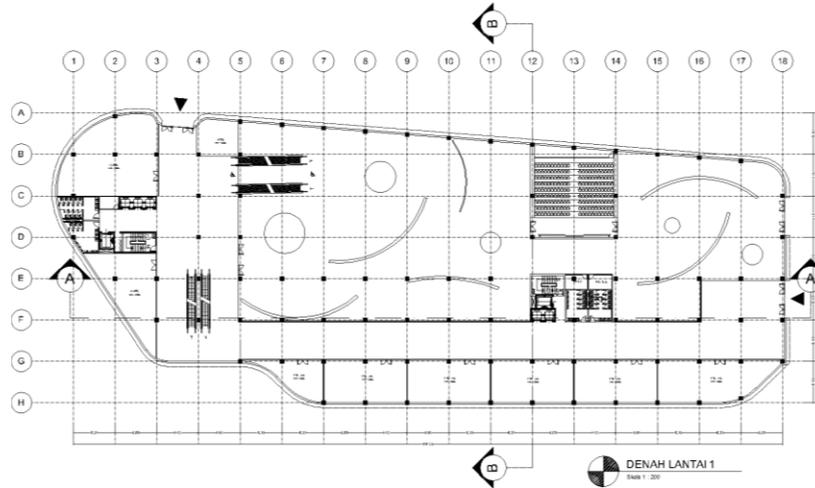
masuk basement kendaraan roda empat di arah utara site. Parkir kendaraan roda dua berada di arah timur site.

6.2. Denah Rencana

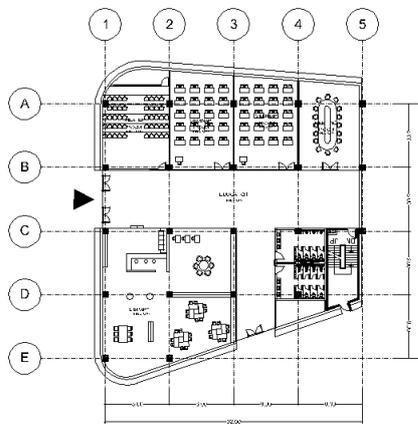
Pada denah lantai 1 ini merupakan bangunan dengan fungsi utama yaitu area museum dan area edukasi, diantaranya ruang teater, ruang seminar, ruang meeting dan perpustakaan, selain itu pada lantai 1 ini terdapat area area komersil seperti area *retail* dan kafe-kafe, yang dilengkapi dengan ruang-ruang penunjang seperti ruang tiket, area restroom/toilet dan ruang-ruang utilitas seperti ruang AHU, ruang Panel dan ruang lainnya.



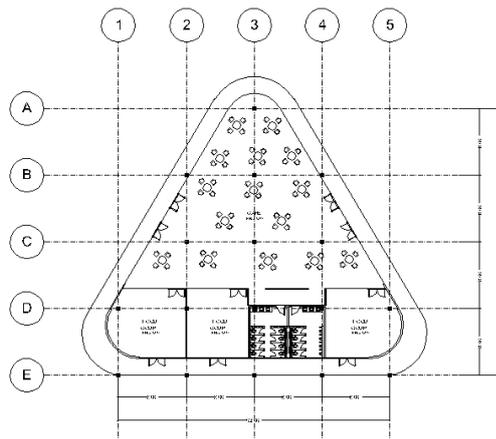
Gambar 6.2. Denah Lantai 1



Gambar 6.3. Area Museum



Gambar 6.4. Area Edukasi

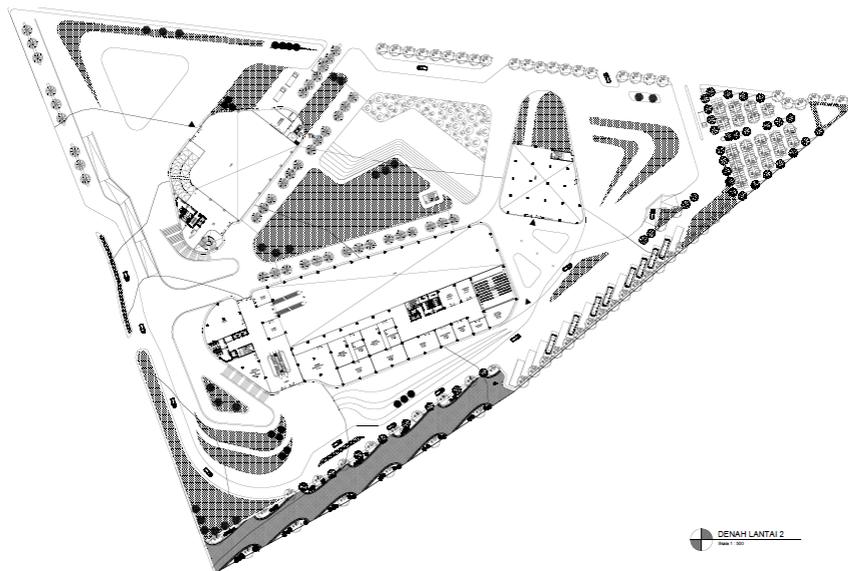


Gambar 6.5. Area Food Court & Cafe

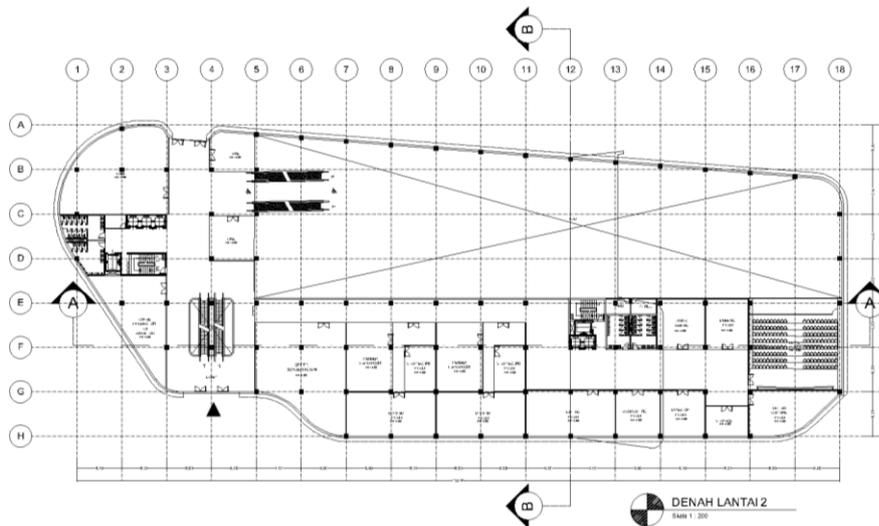
Pada denah rencana lantai 2 ini terdapat area exhibition dan ruang-ruang dengan fungsi produksi animasi yang menunjang pembuatan suatu animasi, diantaranya :

- a. Kantor Prodksi Animas
- b. Ruang Greem Screen
- c. Ruang Render
- d. Ruang Story Board
- e. Ruang Divisi 2D
- f. Ruang Divisi 3D
- g. Ruang Editing
- h. Ruang Composting
- i. Ruang Director
- j. Ruang Motion Capture
- k. Ruang Movie
- l. Ruang Dubbing
- m. Ruang Audio Making

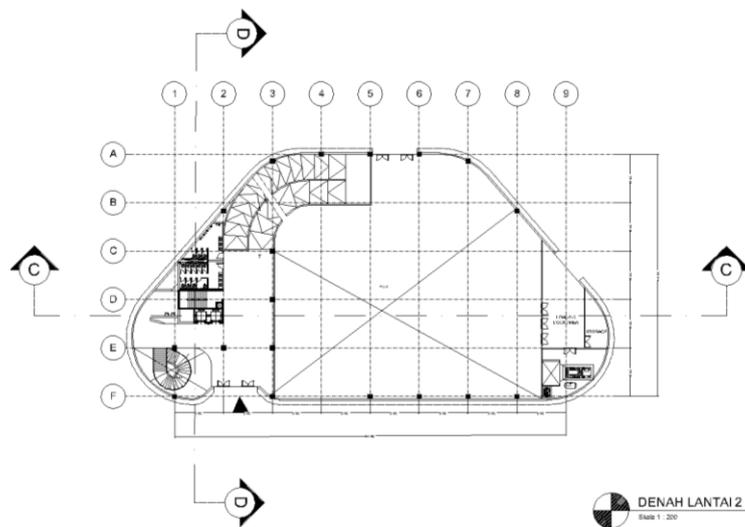
Selain ruang-ruang utama di atas, terdapat pula ruang-ruang penunjang, seperti café, ruang tiket, area restroom/toilet dan ruang-ruang utilitas seperti ruang AHU, ruang Panel, gudang dan area loading dock.



Gambar 6.6. Denah Lantai 2

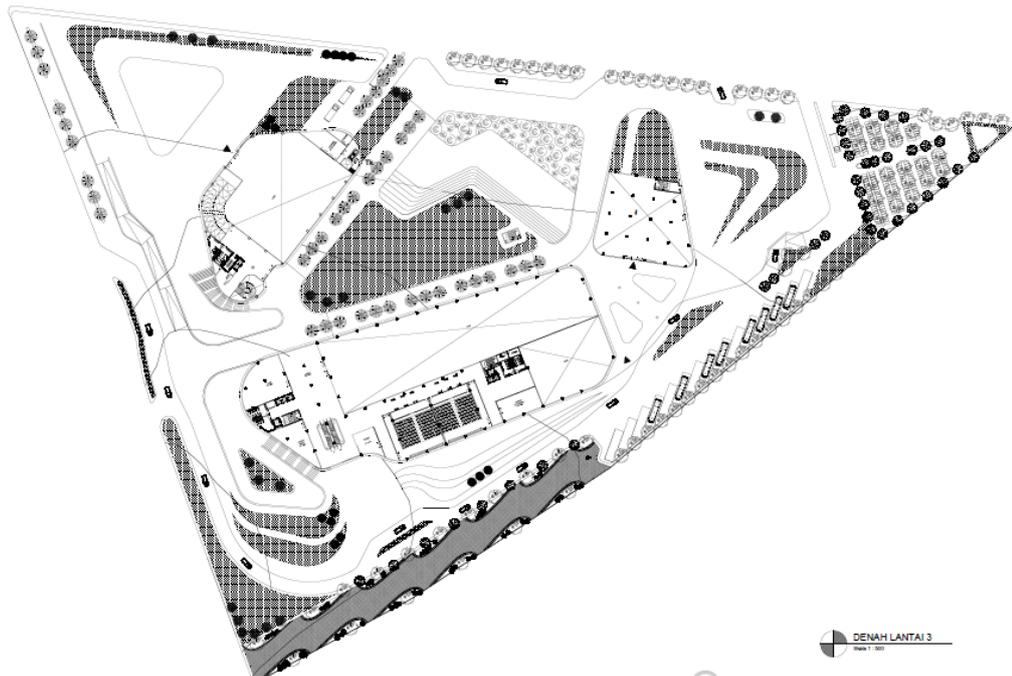


Gambar 6.7. Area Produksi Animasi

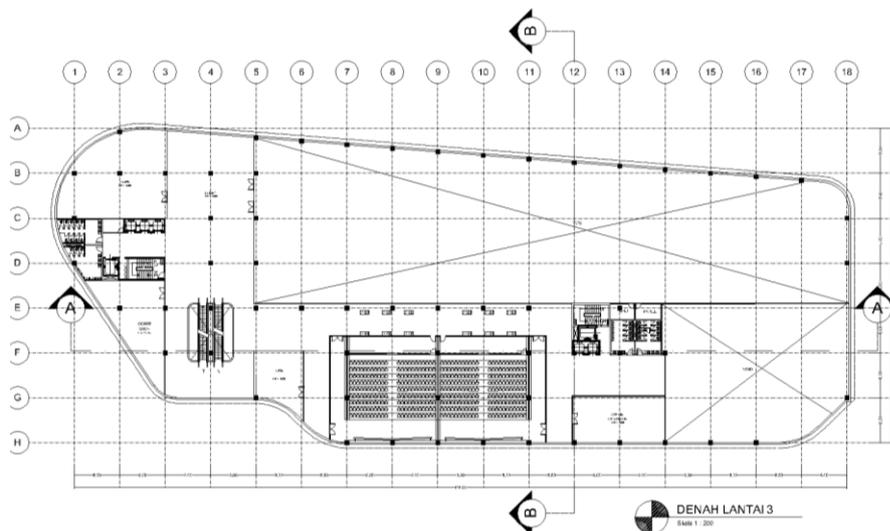


Gambar 6.8. Bangunan Exhibiton Lt. 2

Denah lantai 3 merupakan area cinema yang dilengkapi dengan ruang kantor cinema, ruang tiket, café dan coffee shop.



Gambar 6.9. Area Lt. 3
 Sumber : Dok. Pribadi



Gambar 6.10. Area Cinema Lt. 3
 Sumber : Dok. Pribadi

6.3. Tampak Rancangan

Tampak bangunan diambil dari berbagai sisi site, untuk menunjukkan konsep rancangan bangunan, seperti bentukan masa dan material fasad. Pada tampak A di bagian depan menunjukkan bentukan masa yang semakin meninggi ke arah barat dilengkapi dengan tulisan nama bangunan yaitu *Cimahi Animation and Exhibition Centre* di taman bagian depan. Pada tampak B yaitu bagian belakang site tepatnya dari arah timur menunjukkan bentuk bangunan yang megah dengan fasad menggunakan material *aluminum composite* dan berkonsep *pose to pose*.



Gambar 6.11. Tampak A



Gambar 6.12. Tampak B

Pada tampak C menunjukkan area masuk bagi pejalan kaki yang dilengkapi dengan taman-taman. Pada tampak C ini pula menunjukkan komposisi gubahan masa pada site, dengan gubahan masa utama dibagian belakang dengan fungsi utama yaitu fungsi exhibition dan edukasi animasi, serta gubahan di bagian depan sebagai bangunan penunjang yang berfungsi sebagai area komersil berisi area food court dan area café.



Gambar 6.13. Tampak C

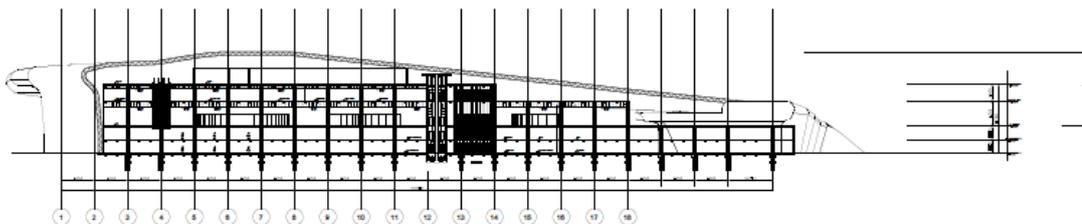


Gambar 6.14. Tampak D

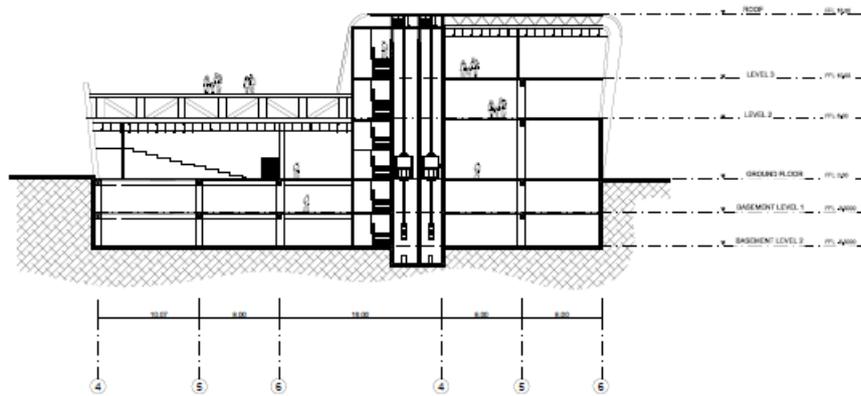
Pada tampak D ini menunjukkan bagian samping kiri atau dari arah selatan site. Pada tampak ini menunjukkan entrance bagian samping, selain entrance dan drop off utama di bagian depan, selain itu pada tampak ini menunjukkan bentukan atap pada gubahan utama.

6.4. Potongan Bangunan

Beberapa gambar potongan yang diambil dianggap representatif untuk menggambarkan konsep perancangan yaitu berupa bangunan yang menggunakan struktur bentang lebar sebagai ciri khas utama gedung..Potongan bangunan memotong bagian A-A dan bagian B-B pada bangunan, potongan berfungsi untuk menunjukkan situasi didalam bangunan, selain itu potongan berguna juga untuk memperlihatkan ruangan-ruangan pda bangunan, detail-detail sambungan dan material yang digunakan.



Gambar 6.15. Potongan A – A

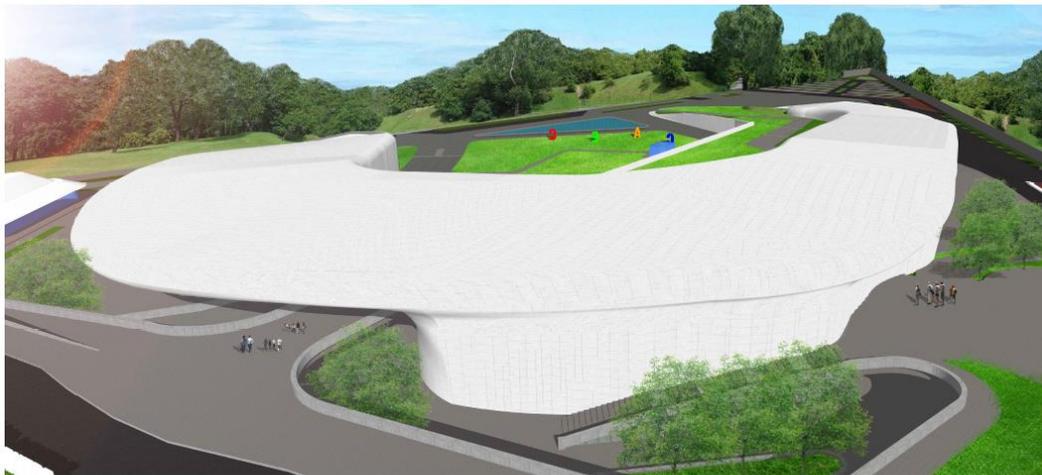


POTONGAN B-B
Skala 1 : 200

Gambar 6.16. Potongan B – B

6.5. Perspektif

Gambar perspektif di bawah ini merupakan perspektif mata burung yang menunjukkan bagian drop off dan entrance uatam ke dalam site. Pada gambar tersebut memperlihatkan bentuk gubahan dengan penggunaan material *aluminium composite*.



PERSPEKTIF MATA BURUNG

Gambar 6.17. Perspektif Mata Burung

Pada gambar dibawah menunjukkan area pejalan kaki yang luas dan lebar, dikarenakan area site didominasi oleh sirkulasi para pejalan kaki, saerta menunjukkan area pejalan kaki di atas bangunan yang dilengkapi dengan area hijau.



Gambar 6.18. Perspektif Suasana 1

Gambar di bawah ini merupakan area entrance dan drop off utama yang cukup luas dan lebar, dengan kanopi dari bentukan bangunan yang melengkung. Bentuk tersebut merupakan penggabungan anatara bangunan utama di sebelah selatan yang berfungsi sebagai museum dan bangunan lainnya di sebelah utara yang berfungsi sebagai area exhibition.



PERSPEKTIF MAIN GATE

Gambar 6.19. Perspektif Entrance Utama

Gambar perspektif interior di bawah merupakan suasana museum yang berada di bangunan utama yang menunjukkan hasil-hasil karya animasi, baik yang berupa visual maupun dalam bentuk-bentuk patung atau model animasi.



PERSPEKTIF INTERIOR MUSEUM

Gambar 6.20. Perspektif Interior Museum



PERSPEKTIF INTERIOR EXHIBITION

Gambar 6.21. Perspektif Interior exhibition

Gambar di atas menunjukkan perspektif interior area exhibiton yang berada di bangunan penunjang di bagian utara site. Pada interior tersebut terdapat *stand-stand* untuk memajangkan berbagai macam produk saat berlangsungnya suatu pameran. Interior exhibiton tersebut dibuat tinggi selain untuk memberikan kesan megah juga memberikan keleluasaan udara saat berlangsung pameran yang dihadiri banyak pengunjung. Interior exhibiton tersebut dibuat mezanine untuk area pengunjung memasuki area exhibiton di bawahnya, yang dilengkapi dengan area pengelola, area restroom/toilet dan area utilitas.