

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Tugas Akhir

Judul : **“Cimahi Animation & Exhibition Centre”**

Cimahi : Salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Barat

Animation : Suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.

(<http://academia.edu>)

Exhibition : Suatu kegiatan untuk menyebar luaskan informasi dan promosi yang ada bungannya dengan penyelenggaraan konvensi atau yang ada kaitannya dengan pariwisata.

Centre : Sentra/ pusat dimana suatu tempat menjadi suatu pemusatan pusat kegiatan.

(<http://kamusbahasaindonesia.org/pusat> KamusBahasa.org)

Jadi pengertian *Exhibition* adalah sebuah bangunan yang menjadi pusat koordinasi kegiatan yang berhubungan dengan konferensi dan pameran yang memberikan fasilitas dan sarananya dengan menekankan pada *form follow function* (bentuk mengikuti fungsi) dengan desain yang modern, variatif, fleksibel, dan inovatif. Merancang *Cimahi Animation & Exhibition Centre* di Kota Cimahi menyangkut Kota Cimahi sebagai Kota *Cyber City*.

1.2. Latar Belakang

Kota Cimahi adalah Kota yang memiliki luas wilayah sebesar 40,2 Km² yang terletak diantara 107°30'30" BT – 107°34'30" dan 6°50'00" – 6°56'00" Lintang Selatan. Kota Cimahi termasuk ke dalam wilayah Propinsi Jawa Barat yang meliputi 3 Kecamatan dan terdiri atas 15 Kelurahan, yaitu : Kecamatan Cimahi Utara terdiri atas 4 Kelurahan, Kecamatan Cimahi Tengah terdiri atas 6 Kelurahan, dan Kecamatan Cimahi Selatan terdiri atas 5 Kelurahan. Secara geografis wilayah Cimahi merupakan lembah cekungan yang melandai ke arah selatan, dengan ketinggian di bagian utara ± 1,040 meter dpl (Kelurahan Cipageran Kecamatan Cimahi Utara), yang merupakan lereng Gunung Burangrang dan Gunung Tangkuban Perahu serta

ketinggian di bagian selatan sekitar \pm 685 meter dpl (Kelurahan Melong Kecamatan Cimahi Selatan) yang mengarah ke Sungai Citarum. Kota yang telah memisahkan diri dari Kota Bandung selama 16 tahun ini memiliki pencapaian sebagai Kota *Cyber City* yakni menjadi pusat jasa dan industri berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta menjadikannya sebagai kota animasi. Mayoritas masyarakat Cimahi masih belum paham apa yang dinamakan *Cyber City*. Sedangkan Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang selalu mengadakan kegiatan tentang animasi yang bertaraf Internasional setiap satu tahun sekali, sehingga kegiatan Animasi ini memberikan pendapatan lebih untuk Kota Cimahi. Akan tetapi masyarakat masih banyak yang kurang mengerti dengan perkembangan dunia animasi.

Animasi adalah pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Perkembangan dunia perfilman di Indonesia memiliki kemajuan yang sangat cepat, termasuk dalam dunia perfilman animasi. Pada setiap tahunnya Kota Cimahi menyelenggarakan acara festival internasional animasi atau disebut *Baros Internasional Animation Festival (BIAF)* di mana para animator dari seluruh dunia datang untuk berpartisipasi dalam acara festival tersebut. Hal ini dimulai dari Baros, tempat yang terletak di Cimahi, Jawa Barat, Indonesia. Banyak penggemar animasi telah mengunjungi tempat ini sejak *Cimahi Creative Association (CCA)* didirikan pada tahun 2009 sebagai organisasi tentang Pengembangan industri konten digital di Indonesia, khususnya di Pengembangan Sumber Daya manusia. Dengan dukungan penuh dari pemerintah Kota Cimahi, *Baros International Animation Festival (BIAF)* diadakan di Pertama pada tahun 2013 sebagai salah satu langkah untuk memperluas wawasan Indonesia, pengetahuan dan memperkuat jaringan dengan para pemangku kepentingan lainnya di seluruh dunia, sehingga dapat mempercepat industri animasi di Indonesia untuk berkontribusi lebih banyak di industri global. Kegiatan festival internasional dan pameran merupakan perpaduan antara kegiatan bisnis (meeting, congresses) dan rekreasi.

Permasalahan yang ada saat ini Kota Cimahi belum memiliki bangunan *Exhibition & Animation Centre* yang merupakan salah satu sarana yang mendukung untuk kegiatan pameran dan segala kegiatan tentang animasi terlebih Kota Cimahi sebagai penyelenggara acara tahunan yang bertaraf internasional. *Exhibition &*

Animation Centre yang diharapkan sesuai dengan desain kebutuhan ruang, tatanan ruang, besaran ruang, serta sistem ruang yang mempunyai fleksibilitas dalam pemakaian sehingga secara teknis mampu melayani kegiatan konvensi dan pameran sebagai fungsi utama maupun kegiatan-kegiatan yang lain secara serempak dalam waktu yang sama. Dari adanya potensi yang dimiliki Kota Cimahi sebagai kota animasi, maka *Exhibition & Animation centre* yang bertemakan animasi sangat tepat didirikan di Kota Cimahi dan prospek kedepan diharapkan mampu mengatasi kendala-kendala yang ada untuk perkembangan dan kemajuan Kota Cimahi sebagai kota *Cyber City*.

1.3. Permasalahan Perancangan

1. Fasilitas untuk mewadahi suatu kegiatan festival internasional dalam bentuk *Exhibition & Animation Centre* guna mendukung fungsi bangunan yang bersifat universal belum ada.
2. Desain kebutuhan ruang, tatanan ruang, besaran ruang, serta sistem ruang yang mempunyai fleksibilitas dalam pemakaian sehingga secara teknis mampu melayani kegiatan konvensi dan pameran serta produksi animasi sebagai fungsi utama maupun kegiatan-kegiatan yang lain secara bersamaan belum ada.
3. Desain *Exhibition & Animation Centre* dengan penekanan pada Arsitektur Modern belum ada.

1.4. Tujuan

Tujuan dari adanya perancangan ini adalah :

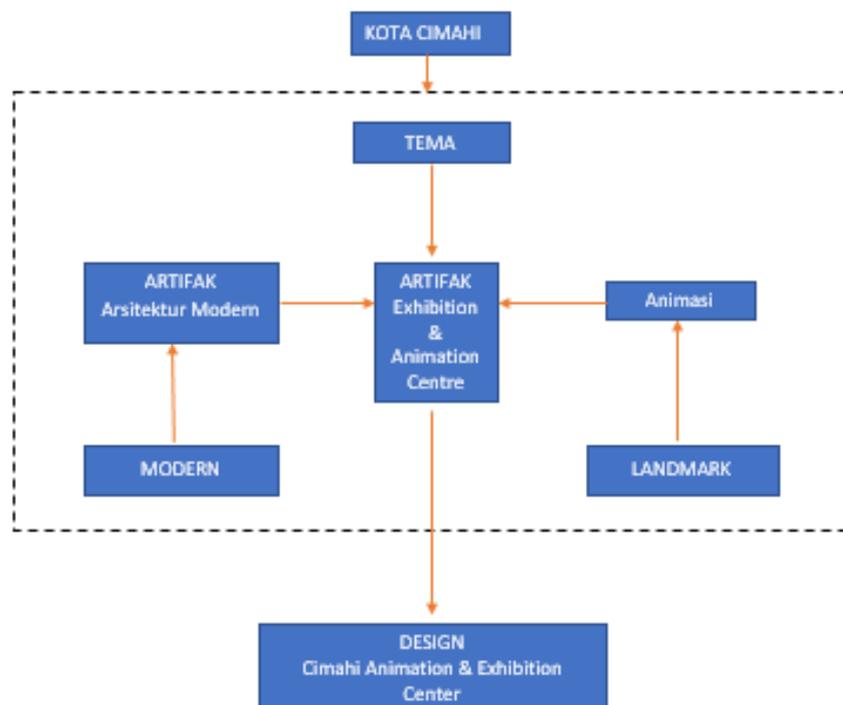
- a. Memfasilitasi bermacam-macam kegiatan di Kota Cimahi yang bertemakan animasi dan membuat suatu pusat *Exhibition & Animation Centre* guna mendukung fungsi bangunan yang bersifat universal.
- b. Mendesain *Exhibition & Animation Centre* sesuai dengan standar kebutuhan ruang yang mampu mewadahi kegiatan konvensi dan pameran maupun kegiatan-kegiatan lain dalam waktu yang sama.
- c. Mendesain *Exhibition & Animation Centre* dengan penekanan pada arsitektur modern sebagai *Landmark* guna mendukung kawasan sebagai kawasan *thecno park*.

1.5. Pendekatan Perancangan

Dalam perencanaan fasilitas ini akan dilakukan beberapa proses pendekatan perancangan, di antaranya sebagai berikut :

1. Melakukan studi lapangan pada lahan proyek yang dipilih mencakup kondisi di sekitar lahan, melakukan studi lingkungan, bangunan eksisting yang berada di sekitar kawasan.
2. Melakukan studi banding mengenai bangunan sejenis.
3. Melakukan studi literatur mengenai bagian-bagian dari *Exhibition & Animation Centre*.

1.6. Kerangka Berfikir



1.7. Sistematika Laporan

BAB I Pendahuluan

Penjelasan tentang latar belakang perancangan yang berisi suatu kajian tentang pentingnya rancangan tersebut bagi lingkungan sekitarnya baik secara makro maupun mikro.

BAB II Deskripsi Proyek

Berisi tentang poin-poin kejelasan proyek seperti lokasi, luas lahan, peraturan GSB, KDB, KLB, luas dan tinggi bangunan, pemilik, sumber dana, kelengkapan fasilitas, program kegiatan, kebutuhan ruang, dan studi banding proyek sejenis.

BAB III Elaborasi Tema

Elaborasi Tema, penjelasan mengenai penerapan tema pada suatu rancangan berisi tinjauan latar belakang, pengertian tema, interpretasi tema dan bahasan terhadap studi banding proyek dengan tema sejenis.

BAB IV Analisis

Pada bab ini akan dijelaskan dan digambarkan keadaan nyata di lapangan yang kemudian mejadi bahan pembahasan pada bab selanjutnya.

BAB V Konsep Perancangan

Konsep Perancangan, penjelasan mengenai konsep yang diterapkan pada rancangan ini.

BAB VI Hasil Rancangan

Hasil Rancangan, merupakan kumpulan hasil rancangan berupa produk-produk desain arsitektural yang telah dirancang berdasarkan tema dan konsep yang telah ditentukan.