

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Latar Belakang

Kota Cimahi adalah Kota kecil yang berada di barat Kota Bandung. Kota yang telah memisahkan diri dari Kota Bandung selama 16 tahun ini memiliki konsep sebagai kota yang berbasis *Cyber City* dimana Kota Cimahi menjadi pusat jasa dan industri berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Industri Animasi menjadi salah satu konsep pendapatan daerah Kota Cimahi, terbukti dengan banyaknya studio produksi film animasi yang lahir di kota ini. Kawasan pusat teknologi di Kota Cimahi terletak di kelurahan Baros atau disebut juga dengan kawasan *Techno Park*.

Bangunan yang ada saat ini yaitu *Baros Information and Technology Creative* (BITC) merupakan salah satu contoh dari penanda/Landmark dari kawasan Techno Park di Kota Cimahi. Fasilitas dalam gedung BITC terdapat ruang pelayanan publik atau ruang display informasi layanan umum dan tempat untuk mengenalkan dunia informasi teknologi kepada masyarakat, perdagangan, serta ruang penelitian dan pengembangan bidang industri telematika. Selain itu ada juga ruang display dan simulasi multimedia, tempat seminar, dan ruang sarana prasarana film dan animasi.

Bangunan eksibisi dan animasi center selain dapat menampung masa atau orang dalam jumlah yang cukup banyak dapat dijadikan sebagai ajang promosi, berkumpul maupun rekreasi bagi pengunjung yang nantinya akan datang. Dengan bangunan yang berbeda dari bangunan disekitarnya sehingga diharapkan dapat menarik cukup banyak pengunjung yang mengunjungi Kota Cimahi.



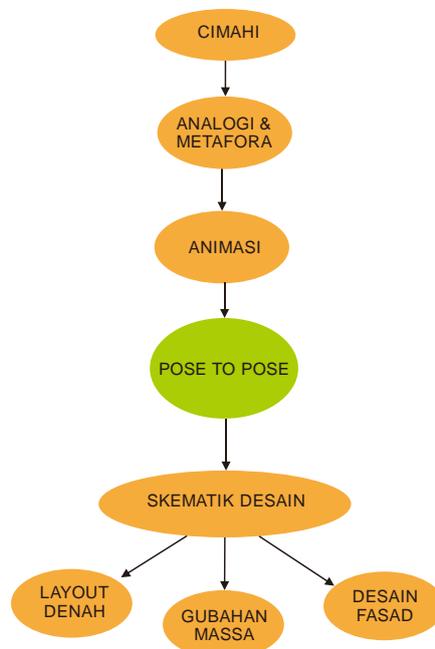
Gambar 3.1 BITC
Sumber: dokumen pribadi

3.2. Interpretasi Tema

Analogi menurut Karina Moraes Zarzar, menurut Keith J. Holyoak dan Paul Thagard, analogi dapat digunakan dengan bermacam cara, salah satunya adalah sebagai alat komunikasi seseorang di dalam mengekspresikan pemikirannya secara tidak langsung. Suatu benda dikatakan analog dengan benda lainnya apabila keduanya memiliki beberapa kesamaan. Analogi memiliki tiga hal dasar, yaitu kesamaan, struktur atau susunan, dan kegunaan. Analogi ditekankan untuk mengidentifikasi struktur atau susunan paralel antara sumber dan benda obyek. Setiap elemen benda obyek harus terhubung dengan hanya satu elemen pada sumber (dan sebaliknya) (Zarzar,2008).

Metafora dibentuk melalui perpaduan dua kata Yunani-“meta” (diatas) dan “pherein” (mengalihkan/memindahkan). Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transpor”. Dengan demikian, metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain (Classe: 2000: 941).

3.3. Kerangka tematik



Gambar 3.2 kerangka tematik
Sumber: dokumen pribadi

3.4. Elaborasi Tema



Gambar 3.3. pose to pose
Sumber: bial cimahi

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002). Animasi sendiri berawal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan hasil efek.

Pose to pose adalah salah satu teknik dari 12 prinsip utama dalam animasi. pembuatan animasi dengan seorang animator menggambarkan hanya keyframe-keyframenya saja selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambarkan oleh para animator lainnya. Pose to pose memiliki ciri khas dengan pembuatan karakter yang tidak terlalu rumit agar tidak menyulitkan animator saat pengerjaan animasi.

Konsep pose to pose pada prinsip animasi diambil pada perancangan Cimahi Animation & Exhibition Centre dimana arsitektur sebagai animasi yaitu ruang-ruang sebagai rangkaian serial vision seperti dalam sebuah film animasi.