BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi semakin meningkat dengan pesat terutama dibidang hiburan. Salah satu hiburan yang menonjol saat ini adalah bidang animasi, baik itu dari segi film maupun game. Di berbagai negara maju Eropa, Amerika dan Jepang, animasi sudah dapat dikatakan mendominasi kehidupan masyarakatnya. Hal ini terjadi karena seni animasi yang mulai berkembang sejak revolusi ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi dibidang multimedia bersifat rekreatif, sehingga dapat digunakan sebagai media hiburan dan komunikasi yang cepat, efektif dan menggunakan bahasa gambar yang mudah dimengerti (Endirastomo, 2009).

Indonesia merupakan salah satu negara yang mulai memproduksi industri hiburan khususnya dibidang seni animasi. Di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan kota-kota maju lainnya sudah mulai memproduksi media yang memvisualisasikan animasi.

Saat ini, Pemerintah Kota Gorontalo belum bisa mengembangkan Sumber Daya Manusia yang berfokus pada bidang jasa perdagangan dan seni, karena belum didukung oleh fasilitas yang memadai. Mengingat peluang kerja dibidang animasi sangat besar, maka pemerintah kota Gorontalo perlu mengadakan sebuah wadah yang mampu mendukung setiap kegiatan dalam mengembangkan industri kreatif dibidang teknologi dan informasi khususnya animasi, sehingga

kedepannya akan mampu melahirkan animator-animator yang memiliki kreatifitas dalam segi animasi.

Di Kota Gorontalo, sarana dan prasarana untuk pembelajaran pembuatan animasi telah ada namun belum memadai dan belum bisa menampung seluruh kegiatan proses pembuatan animasi. Di Kota Gorontalo, proses pembelajaran dan pembuatan animasi masih ditempatkan di Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK pada jurusan multimedia. Dimana pada setiap tahunnya, jurusan multimedia ini mempunyai peminat yang cukup banyak yaitu 60 orang pada setiap tahunnya. Namun di sekolah ini belum dapat memberikan fasilitas yang lengkap untuk mendukung pembuatan/ produksi animasi.

Oleh karena itu, mengingat banyaknya peminat yang ingin belajar animasi, maka penulis ingin merancang sebuah wadah atau sarana yang lengkap berupa bangunan pusat animasi yang dapat memfasilitasi para pemuda yang ada di Kota Gorontalo agar dapat mempermudah dalam menciptakan karya-karya animasi, sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat Kota Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka fokus masalah yang dikaji dalam penelitiaan ini adalah bagaimana mendesain bangunan pusat animasi di Kota Gorontalo yang dapat mewadahi fasilitas animasi sesuai dengan fungsinya dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur *high-tech* ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Memperoleh pola/ perancangan massa bangunan pusat animasi.
2. Memperoleh desain bangunan pusat animasi dengan penerapan prinsip arsitektur *high-tech.*
3. Menyatukan fasilitas penunjang animasi dalam satu wadah.

1.4 Sasaran Perancangan

Sasaran yang ingin dicapai adalah mendapatkan suatu program perencanaan dan perancangan Pusat Animasi dengan penekanan Arsitektur *High-tech*, yang mampu mewadahi kegiatan produksi, penjualan, informasi, dan promosi serta pendidikan dan pelatihan dibidang animasi.

1.5 Lingkup Pembahasan

1. Penekanan pembahasan pada perencanaan ruang pendidikan, hiburan, produksi serta studio animasi baik dari segi kualitas maupun kuantitas.
2. Penekanan aspek-aspek disiplin ilmu arsitektur pada perencanaan dan perancangan pusat animasi.

1.6 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan sebagai titik tolak dalam perencanaan ada tiga carayaitu:

1. Dengan cara analisa deskriptif berdasarkan data dan studi literatur yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini dikumpulkan data sebanyak-banyaknya yang difokuskan pada objek rancangan yang dipilih. Selain itu dilakukan

studi literature. Studi ini menyangkut faktor-faktor teknis dan persyaratan yang mempengaruhi dan sebaiknya ada pada perencanaan yang diambil dari berbagai sumber berupa literatur-literatur yang berkaitan dengan gedung Animation Center. Selanjutnya data-data inidianalisis merangkum hal-hal yang pokok kemudian dimasukkan dalam komponen pembahasan.

2. Melakukan kunjungan dan survey pada lokasi. Yaitu lokasi yang telah ditentukan sebagai objek rancangan. Kemudian hasil survey inilah yang dapat dijadikan sumber data tambahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Tahap I : Mengungkapkan pendahuluan permasalahan dari judul dan pengertiannya, serta latar belakang untuk mendapatkan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, kemudian memberi batasan dan lingkup perencanaan dan perancangan, mengklasifikasikan metode yang digunakan, serta sistematika perencanaan dan perancangan.

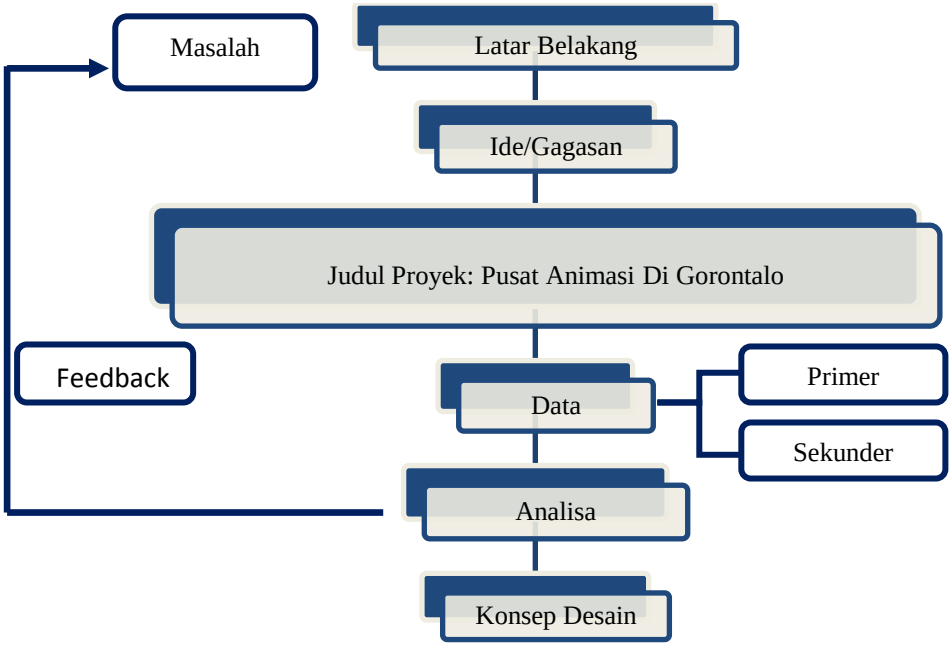
Tahap II : Mengemukakan tinjauan umum animasi, meliputi pengertian judul, sdeskripsi umum proyek, deskripsi fungsi proyek, gambaran seputar animasi, potensi Kota Gorontalo, tinjauan fungsi, meninjau arsitektur *High-Tech*, menjelaskan ciri-ciri arsitektur *High-Tech.*

Tahap III : Mengungkapkan analisa perencanaan sebagai usaha pemecahan masalah dengan meninjau tujuan dan sasaran yang akan

dicapai dalam konsep perencanaan dan perancangan Pusat Animasi Di Gorontalo.

Tahap IV : Mengungkapkan proses perencanaan dan perancangan yang merupakan hasil akhir dari proses analisa dan untuk kemudian ditransformasikan kedalam desain fisik bangunan.

1.8 Alur Perancangan



Gambar 1.1 Skema Alur Perancangan
(Sumber: Analisa Penulis)