



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**GEDUNG EKSEBISI ANIMASI DAN KOMIK DI
BANDUNG**
DENGAN PENDEKATAN DESAIN HI – TECH ARCHITECTURE

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :
PRAMA PRIBADI
NIM. L2B 096 258

Periode 74
Februari – Mei 2001

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2001**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Istilah komik dan animasi kartun merupakan suatu hal yang tidak asing lagi didengar, baik bagi kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari seseorang dapat mendapatkan media komik dan animasi di rental buku maupun VCD yang telah tersebar dipelosok negeri ini. Dalam komik maupun animasi, gambar dapat digunakan sebagai media informasi pendidikan, propaganda ekspresi dan hiburan. Komik maupun animasi juga dapat dikembangkan sebagai produk kesenian yang dapat dijual dan diperkenankan kepada masyarakat. Pemanfaatan media gambar seperti itu mendorong muncul dan berkembangnya berbagai jenis komik dan animasi. Komik dan animasi sesungguhnya adalah bagian dari aspek pendidikan dan penyebarluasan informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas. Sebagai media komunikasi, melalui komik dan animasi ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Selain itu, komik dan animasi juga merupakan sarana hiburan yang tinggi nilai ekonominya.

Menteri Pendidikan Nasional Yahya Muhaimin mengungkapkan hal ini pada pembukaan Pekan Komik dan Animasi Nasional 2000, di Galeri Nasional Jakarta, sabtu (5/2). Dalam sambutan tertulisnya yang dibacakan Direktur Jenderal Kebudayaan I Gusti Ngurah Anom, Yahya justru mempertanyakan seberapa besar kemampuan masyarakat kita memanfaatkan kedua media tersebut.

Seni yang menggunakan gambar sebagai media ekspresi ini telah berkembang pesat di banyak negeri, apalagi setelah teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin canggih.

Melalui komik dan animasi, ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Persoalannya adalah seberapa besar kemampuan masyarakat memanfaatkan kedua media itu untuk menyampaikan dan memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, sasaran tembak tidak hanya ditujukan kepada komikus dan animator muda Indonesia, tetapi juga bagaimana memberdayakan masyarakat agar mencintai komik dan animasi karya bangsa sendiri.

Berkaitan dengan lapangan pekerjaan, para komikus dan animator dapat memanfaatkan peluang yang ada untuk berkreasi dengan sungguh-sungguh, sehingga menghasilkan produk yang memiliki ciri Indonesia dan nilai seni yang tinggi. Pada gilirannya nanti, komik dan animasi akan dengan sendirinya memiliki nilai ekonomis tinggi.

Perkembangan film animasi Indonesia mulai ramai dipasaran seiring dengan perkembangan komik. Yang disuguhkan pun sudah ada cerita atau dongeng asli Indonesia, seperti Timun Mas, Bawang Merah Bawang Putih, dan Malin Kundang.

Di tengah serbuan komik-komik asing, seperti komik-komik Jepang, Amerika, Eropa yang merajai pasar komik, komik Indonesia ternyata masih eksis. Ini terbukti dengan banyaknya jumlah peserta pameran dalam Pekan Komik dan Animasi (PKAN) yang di gelar di galeri Nasional beberapa tahun belakang. Yaitu dimulai dengan PKAN I pada tahun 1998, PKAN II pada tahun 2000 dan kemudian PKAN III pada tahun 2001.

Perkembangan industri komik dan animasi data ini dapat dibilang cukup pesat. Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dan kebutuhan akan

media komik dan animasi seperti halnya dalam industri periklanan, acara TV serial, serta beragam-beragam cerita bagi anak yang lebih bertema edukasi. Sedangkan rumah-rumah produksi sebagai fasilitator tersebut memiliki jumlah yang terbatas dan banyak terpancar menjadi home industri bertaraf kecil dan terpisah. Sedangkan dunia komik dan animasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, dan berkaitan dalam memenuhi sistem kinerja yang efektif dan efisien dari produksi komik dan animasi di Indonesia tersebut. Fenomena hubungan antara komik dan animasi ini dapat dilihat pada produk animasi dan komik yang diproduksi oleh *Red Rocket Animation* yaitu “Dongeng Untuk Aku dan Kau” yang diproduksi dalam bentuk komik dan animasi, sehingga dapat diartikan bahwa dunia komik dan animasi tidaklah dapat dipisahkan. Dengan dibentuknya suatu wadah animasi dan komik ini diharapkan akan memudahkan aktivitas produktifitas dan menambah efisiensi kinerja antara produk komik dan animasi yang melibatkan para animator dan komikus yang diwadahi dalam satu rumah produksi.

Saat ini di Bandung belum terdapat tempat khusus yang mewadahi kegiatan produksi komik dan animasi serta tempat untuk melakukan eksepsi khususnya dalam bidang komik dan animasi secara baik. Sesuai dengan namanya maka bangunan ini akan berfungsi sebagai studio komik dan animasi serta menjadi tempat eksepsi yang dapat menampung kegiatan pameran maupun sebagai tempat pelepasan komik dan animasi baru yang akan beredar dipasaran sesuai dengan fenomena yang ada.

Oleh karena itu dalam perencanaan dan perancangan Rumah Produksi animasi dan komik ini diharapkan dapat menciptakan pengembangan industri dan kegiatan animasi dan komik secara berkala serta lebih dapat mengkomunikasikan komik dan animasi sebagai media yang tidak hanya

menghibur tetapi memiliki unsure yang lebih dalam bagi anak-anak bangsa diseluruh Indonesia.

B. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Mengungkapkan data-data tentang Gedung Eksebisi Animasi dan Komik dan Kota Bandung untuk kemudian dianalisa untuk mendapatkan acuan yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam membuat suatu landasan program perencanaan dan perancangan arsitekur.

2. Sasaran

Mendapatkan rumusan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur untuk Gedung Eksebisi Animasi dan Komik di Bandung.

C. MANFAAT

1) Manfaat Subyektif

Penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektu ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

2) Manfaat Obyektif

Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dalam perencanaan dan perancangan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik bagi penyusun.

D. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dititik beratkan pada disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal terkaita yang berada di luar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas secara umum dan singkat sesuai logika.

E. METODA PEMBAHASAN

Metode yang akan digunakan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah deskriptif dokumentatif dan komparatif, yaitu mengungkapkan data dari hasil studi yang kemudian dianalisa serta disimpulkan sehingga menghasilkan suatu rumusan baru yang akan digunakan sebagai panduan dalam perencanaan dan perancangan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik di Bandung.

Pengumpulan data secara garis besar dilakukan dengan :

1) Studi literature

Mengumpulkan berbagai hal tentang Gedung Eksebisi Animasi dan Komik dan hal-hal yang terkait dengannya dari berbagai literature untuk komparasi.

2) Studi observasi

Mendapatkan data-data tentang Gedung Eksebisi Animasi dan Komik atau fasilitas yang mempunyai karakter serupa sebagai studi banding, serta data-data tentang kota Bandung untuk mendapatkan potensi, kendala dan karakter yang akan menjadi pertimbangan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik Bandung ini dijabarkan

secara berurutan dari ruang lingkup makro ke ruang ruang lingkup mikro, sebagai berikut di bawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang, tujuan, sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Membahas Gedung Eksebisi Animasi dan Komik dalam pengertian, tinjauan perencanaan dan perancangan, serta studi komparasi tentang Gedung Eksebisi Animasi dan Komik di dalam maupun di luar negeri. Juga membahas tentang pendekatan desain dalam perancangan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik Bandung.

BAB III TINJAUAN UMUM KOTA BANDUNG DAN STUDI BANDING ANIMASI DAN KOMIK

Membahas tentang tinjauan potensi dan karakter seni kota Bandung, dan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik di Bandung.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai penyesuaian dalam menentukan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Gedung Eksebisi Animasi dan Komik Bandung.

BAB V PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Mengungkapkan analisa terhadap studi literature dan studi komparatif tentang perencanaan dan perancangan Gedung

Eksepsi Animasi dan Komik, termasuk pendekatan penentuan lokasi dan tapak, serta pendekatan filosofis dalam perancangan.

BAB VI KONSEP DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas tentang konsep dasar, konsep perencanaan, konsep perancangan arsitektur, dan penentuan tapak untuk Gedung Eksepsi Animasi dan Komik Bandung.