

TA 156 AKADEMI ANIMASI DI KOTA CIMAH

LATAR BELAKANG

- Terdapat kesenjangan antara jumlah SDM animasi yang berkompeten dengan jumlah yang dibutuhkan industri
- Lulusan pendidikan formal belum sepenuhnya siap bekerja dan dunia pendidikan yang tidak memiliki kecocokan dengan dunia industri.
- Perkembangan industri animasi Indonesia masih terhambat karena kurangnya jaringan industri.

AKADEMI ANIMASI

Bangunan Akademi Animasi diharapkan dapat mengakomodasi sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap untuk menghasilkan SDM animasi yang lebih berkompeten dan siap kerja.

KONSEP HIGH TECH ARCHITECTURE

INSIDE OUT
Bagian dalam bangunan diperlihatkan ke luar dengan penggunaan kaca pada fasad.

OPTIMISTIC CONFIDENCE IN A SCIENTIFIC CULTURAL
Penggunaan climate responsive kinetic facade yang dilengkapi sensor sehingga otomatis terbuka dan tertutup sesuai intensitas sinar yang menyorot bangunan.

OPTIMISTIC CONFIDENCE IN A SCIENTIFIC CULTURAL
Penggunaan in-glass transparent led screen yang dapat menampilkan informasi atau mempromosikan karya mahasiswa kepada masyarakat.

BRIGHT FLAT COLORING
Bangunan menggunakan warna cerah, yaitu putih, biru, dan silver.

TRANSPARENCY
Fasad banyak menggunakan penutup transparan, yaitu kaca.

A LIGHT WEIGHT FILIGREE OF TENSILE MEMBERS
Penggunaan struktur baja pada connecting bridge.

CELEBRATION OF PROCESS
Struktur baja serta balok dan kolom beton diekspos sehingga cara kerja struktur dapat dipahami pengguna.

DAY

NIGHT

COLLABORATIVE LEARNING ENVIRONMENT

ENCOURAGE SOCIAL INTERACTION

ACCOMMODATE GROUP WORK AND DISCUSSION

EVERY SPACE IS A LEARNING SPACE

CONNECT PHYSICAL AND VIRTUAL LEARNING SPACES

LOKASI DAN TAPAK

Lokasi perancangan berada di Kota Cimahi. Kota Cimahi menjadikan animasi sebagai sektor unggulan daerah dan berambisi menjadi Kota Animasi sehingga pemerintah setempat gencar mendorong perkembangan industri animasi di Cimahi. Kota Cimahi memiliki potensi yang mendukung untuk pembangunan Akademi Animasi.

- Letak: Jl. HMS Mintareja SH, Baros, Kota Cimahi
- Luas: 7.205 m²
- KDB: Maksimal 80%
- GSB: 8 m dan 5 m
- Ketinggian maks: KKOP 58 m
- KDH: Minimal 10%
- Batas tapak:
Utara: BITC
Selatan: PT KCIC
Timur: PT KCIC
Barat: Pertokoan

GUBAHAN MASSA

STRUKTUR

Struktur rigid frame dengan jarak grid 8 m, 9 m, dan 3 m.

Pondasi tiang pancang yang cocok untuk bangunan tinggi karena fleksibel dan tetap kuat meski kondisi tanah cenderung labil.

Struktur core sebagai pengaku bangunan

Struktur baja WF digunakan pada connecting bridge.

POTONGAN

POTONGAN A-A
SKALA: NTS

POTONGAN B-B
SKALA: NTS

TAMPAK

TAMPAK DEPAN

TAMPAK KANAN

TAMPAK BELAKANG

TAMPAK KIRI

DENAH

SITEPLAN

1. Main entrance
2. Multipurpose ground
3. Drop off
4. Podium
5. Innercourt
6. Ramp turun basement
7. Lapangan
8. Outdoor exhibition area
9. Tower
10. Area bongkar muat
11. Ramp naik basement
12. Exit
13. Side entrance

UTILITAS AIR BERSIH

AIR KOTOR, LIMBAH, DAN AIR HUJAN

KESIMPULAN

Bangunan Akademi Animasi dapat dirancang dengan pendekatan arsitektur high tech yang merepresentasikan animasi yang berkaitan dengan teknologi dan dunia digital. Collaborative learning cocok untuk diterapkan pada perguruan tinggi sehingga mahasiswa dapat menumbuhkan sifat kolaboratif karena saat ini industri membutuhkan kemampuan berkolaborasi dan kerja sama tim dalam menghasilkan produk atau jasa.

REFERENSI

Bappelitbangda Cimahi. (2017). Materi Teknis Revisi Dokumen RTRW Kota Cimahi Tahun 2017-2037.

Jencks, Charles. (1988). The Battle Of High-Tech Great Buildings With Great Faults. Architectural Design.

Peneliti Puslitbang SDPPI. (2018). Rencana Pengembangan SDM TIK di Indonesia melalui Sertifikasi SKKNI Bidang Kominfo. Puslitbang SDPPI.