

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1 FUNGSI BANGUNAN DENGAN ASPEK PENGGUNA

Pengguna bangunan utama dari Galeri Animasi di Semarang yang menghabiskan waktu paling lama adalah pengelola, sebagai pengguna yang mengelola Galeri Animasi mulai dari kegiatan event-event pameran, event seminar, event workshop, administrasi, sampai perawatan bangunan Galeri Animasi.

Pengguna lainnya adalah pengunjung, terbagi menjadi umum. Pengunjung umum datang untuk mengamati dan mempelajari objek-objek pada ruang pameran, selain itu tujuan lainnya adalah sekedar menikmati koleksi sebagai rekreasi pada waktu luang.

Pengunjung khusus datang dengan tujuan mengikuti event-event yang diadakan mulai dari pameran koleksi sampai workshop pembuatan animasi. Kenyamanan bangunan terutama pada fasilitas utama dan penunjang harus diperhatikan guna kenyamanan pengunjung agar tidak terdistraksi saat melihat-lihat koleksi karya yang ditampilkan.

4.2 FUNGSI BANGUNAN DENGAN PERSYARATAN KHUSUS

Ruangan yang harus diperhatikan adalah ruang pameran dan mini studio. Pada ruang pameran faktor yang diperhatikan adalah penataan display koleksi serta pengaturan pencahayaan karena mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam menikmati koleksi karya. Sedangkan untuk mini studio yang diperhatikan adalah area kerja yang menyesuaikan spesifikasi dari ruang kerja seorang animator.

4.3 FUNGSI BANGUNAN DENGAN TAPAK

Tapak diapit oleh dua bangunan tinggi pada sebelah timur dan barat tapak, ini mempengaruhi orientasi dan pandangan menuju tapak. Selain itu masih terdapat bangunan yang berfungsi dan ada bangunan kosong tidak terawat pada bagian selatan persis pada pinggir jalan utama, lahan kosong yang di tumbuhi alang-alang dan pepohonan pada bagian utara.

4.4 FUNGSI BANGUNAN DENGAN LINGKUNGAN DILUAR TAPAK

Secara kualitatif, kondisi suhu pada siang hari cukup terik dengan rata-rata suhu lingkungan berkisar 24°-32°C. Hal ini cukup mempengaruhi aktivitas dalam bangunan, butuh pengkondisian termal untuk menunjang nyaman aktivitas dalam bangunan.

4.5 FUNGSI BANGUNAN, LINGKUNGAN, TAPAK DENGAN TEMA

Penerapan Arsitektur Interaktif pada Galeri Animasi ini cukup berpengaruh pada tampilan eksterior bangunan, penggunaan fasad yang unik sebagai daya tarik serta penanda dari bangunan, selain itu juga menjadi landmark baru dan melengkapi yang sudah ada.

4.6 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Masalah yang dapat diangkat dari segi arsitektur adalah masalah yang berkaitan dengan tata ruang, tata raut bangunan, zonasi, sirkulasi, massa bangunan. Masalah ini terbagi dalam masalah interior bangunan, eksterior bangunan, tata ruang pada tapak.

Pada masalah interior sebagian besar berfokus pada tata interior ruang pameran dimana tampilan dalam ruangan pameran harus mampu menampilkan penataan dan penciptaan suasana pada koleksi yang dipamerkan sebagai bagian dari pengalaman visual interaktif dengan pengunjung. Penataan lampu, luas ruang, warna dan elemen interior berperan penting dalam penciptaan suasana. Selain ruang pameran, mini studio juga harus direncanakan sesuai dengan studio-studio animasi untuk kenyamanan bekerja saat ada event workshop pada Galeri Animasi.

Masalah eksterior terkait dengan bentuk serta tampilan fasad bangunan. Hal ini mempengaruhi lebih kearah pada identitas bangunan sebagai landmark baru yang melengkapi lingkungan sekitar yang tampilanya sudah modern. Untuk masalah tata ruang tapak, lebih mengarah pada tata guna lahan.

4.7 PERNYATAAN MASALAH

- Bagaimana merancang sebuah galeri animasi yang atraktif, informatif, dan rekreatif untuk menarik minat masyarakat umum dalam mengenal dan meningkatkan potensi industri animasi di kota Semarang?
- Bagaimana galeri animasi dapat menarik atensi lebih dari lingkungan sekitar tapak?