



### ○ **PRODUCTION**

Setelah melalui proses praproduksi, maka animator mulai bekerja menggambar gambar-gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan/antisipasi yang lebih dikenal *keyframe*; sang animator yang bertanggung-jawab untuk membuat gambar-gambar *keyframe* ini disebut *keyframer*. Seorang *keyframer* harus memperhatikan kaidah-kaidah animasi dalam membuat gerakan-gerakan animasi seperti; *anticipation*, *timing*, *delayed secondary action*, *squash-stretch*, *balance*, *staging*, *overlapping action*, *gesture* dan masih banyak lagi.



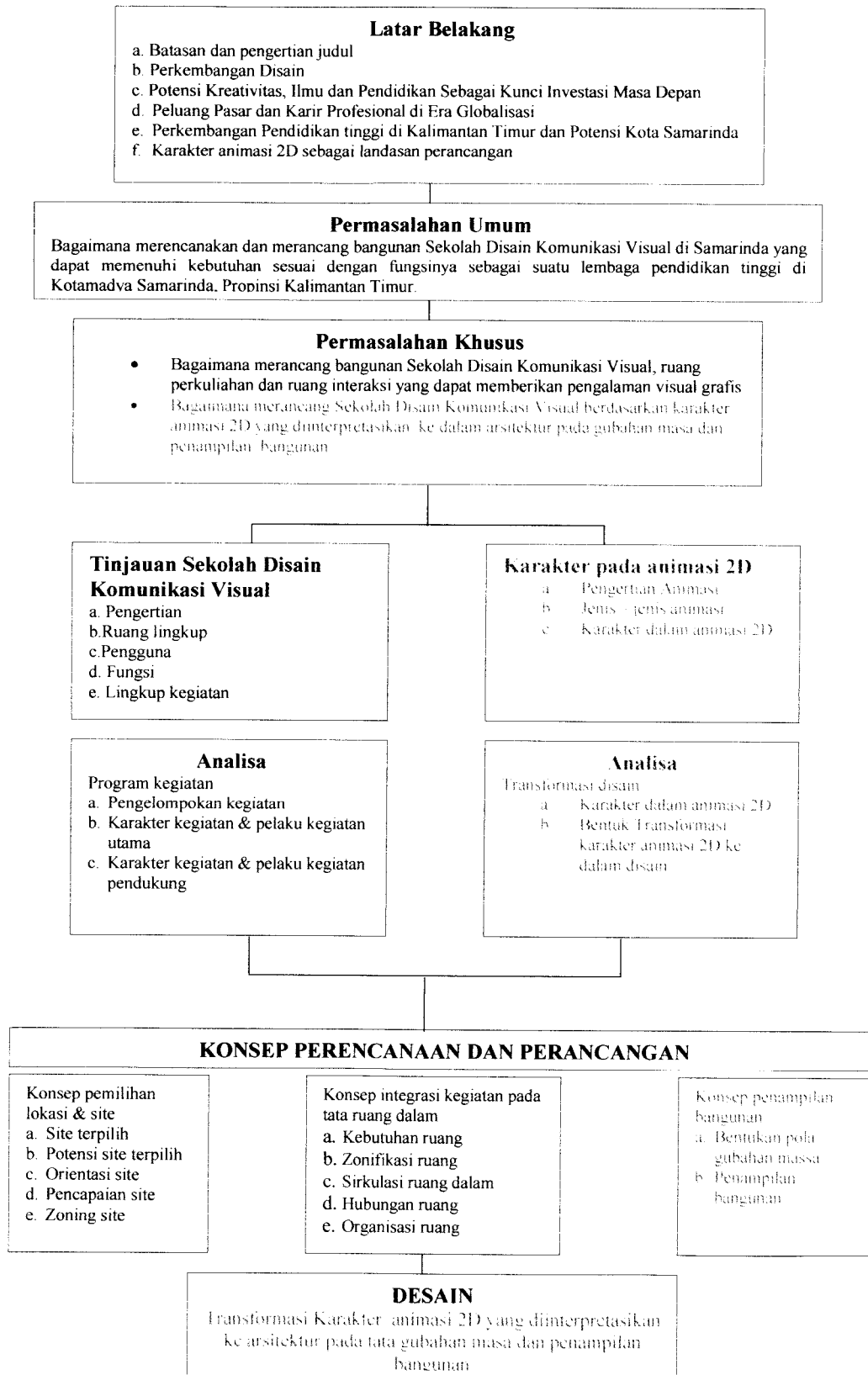
**Gb. 1.2** Proses penganimasian gambar

Selesai *keyframe* dibuat, maka proses berlanjut pada pengisian gambar-gambar yang mengisi gerakan diantara gambar-gambar *keyframe* yang disebut *inbetween*. Banyak sedikitnya jumlah gambar *inbetween* tergantung pada durasi yang dibutuhkan dalam melakukan gerakan dari *keyframe* yang satu ke *keyframe* berikutnya. animator yang bertugas membuat gambar *inbetween* adalah *inbetweenner*. Sampai pada proses ini, animasi gerakan sudah bisa dilihat.

Proses produksi biasanya tidak dilanjutkan sebelum sutradara dan animator berdiskusi untuk mengevaluasi seluruh gerakan animasi. Proses ini disebut *line test* atau disebut juga *pencil test* karena media yang digunakan pada proses ini adalah pensil. Kadang dalam sebuah film animasi, banyak adegan yang harus dikerjakan oleh lebih dari satu animator. Hal ini menyebabkan banyaknya gaya / *style* penggambaran *keyframe* atau *inbetween* yang berbeda-beda antara satu animator dengan yang lain. Untuk mengatasi



**I.8 Pola Pikir**





- Pencahayaan buatan ( *artificial lighting* ), tipe pencahayaannya untuk keperluan bangunan pendidikan memerlukan penanganan khusus, yaitu memodifikasi pencahayaan langsung ( *direct* ) dan pencahayaan tak langsung ( *indirect* ).
- Orientasi ( arah hadap ) ruang dan bangunan memberi efek pada pencahayaan interior. Pertimbangan penting karena mempengaruhi tipe bukaan dan material yang dipakai.
- Pemanas ( *heating* ), hanya dibutuhkan pada bangunan di selain iklim tropis. Di iklim tropis yang dibutuhkan adalah pendingin ( *air conditioning* ), ini pun tidak mutlak karena dapat diantisipasi melalui pemilihan bahan dan penghawaan yang baik.
- Ventilasi ( *ventilation* ), masalah pergantian udara berperan penting dalam kesehatan dan kenyamanan belajar.
- Akustik ( *acoustic* ), pemilihan finishing dan disain langit – langit digunakan untuk mengontrol kebisingan yang ada pada fungsi ruang tertentu.

Lingkungan tempat belajar yang kondusif dapat mendukung proses kegiatan belajar yang efektif. Karena itu lingkungan sekolah sebaiknya memiliki kondisi kualitas lingkungan atau setting ruang pendidikan yang positif sebagai berikut :

- Lingkungan yang nyaman dan memotivasi, karena suasana sangat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Ruang yang nyaman, terbuka dan ergonomic akan membuat senang dalam berkegiatan dan dapat berkreasi semaksimal mungkin.
- Aman atau tanpa adanya kecemasan, agar kegiatan dapat dilaksanakan dengan tenang. Penggunaan materi dan *finishing* yang tepat untuk memperkecil bahaya.
- Lingkungan yang bersih, bebas polusi dan banyak pepohonan turut membantu terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan.
- Lingkungan yang indah, dapat diperoleh dari *view* alam atau buatan, serta lingkungan tersekap di dalam sekolah dengan ragam keindahan yang dapat memperkaya imajinasi dan menimbulkan emosi untuk berkarya



Sehingga kesimpulan dari hasil analisis serta setelah diungkapkan secara arsitektural adalah sebagai berikut :

- Karakter tokohnya proporsional dan seimbang
- Dapat dikategorikan sebagai bangunan yang moderen
- Bentuk dasar karakter cenderung kubistis, kotak/persegi
- Warna terang, ceria dan sederhana
- Ekspresif dan dinamis

Hal – hal tersebut diatas akan digunakan sebagai landasan perancangan (guide line) dalam perancangan massa dan penampilan bangunan. Dari kesimpulan diatas yang akan digunakan dasar perancangan massa adalah :

- Bentuk yang dominan kotak dan persegi
- Kedinamisan
- proporsional

Sedangkan yang akan digunakan sebagai dasar perancangan penampilan bangunan adalah:

- Dinamis dan seimbang
- Arsitektur moderen
- Warna (terang, dan ceria)
- Ekspresif