

situs multimedia. Namun akhirnya *HTML* berkembang dengan mengkombinasikan berbagai teknologi yang bervariasi sehingga desainer web yang masih pemula saja mampu menciptakan dan menampilkan situs web yang amat interaktif.

Komputer banyak membantu dalam proses kreasi desain. Sampai perkembangan terbaru dengan aplikasi animasi komputer telah banyak dipergunakan dalam media elektronik dengan sentuhan tiga dimensi. Seperti kita saksikan dalam televisi banyak iklan dan produk makanan, kebutuhan rumah tangga sampai properti yang dikemas dengan sentuhan teknologi animasi tiga dimensi. Saat ini pasar hiburan animasi kita telah dibanjiri oleh animasi-animasi dari Jepang. Acara-acara film animasi di televisi Indonesia benar-benar menarik hati pemirsa. Dengan berkembangnya teknologi secara pesat terutama komputer dan perangkat lunaknya, menyebabkan timbulnya era baru dalam dunia animasi, era "*animasi komputer*". Animasi yang dulunya seratus persen gambar tangan sekarang mulai diambil alih oleh komputer.



Gambar II-3. Produksi animasi dengan komputer
Sumber: www.disney.go.com

Pada saat ini untuk menghadapi era pasar bebas dibidang teknologi multimedia, Indonesia sudah memiliki beberapa perusahaan komersial yang bergerak dibidang jasa multimedia. Perusahaan-perusahaan tersebut terletak di beberapa kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Semarang dan Yogyakarta dengan variasi luasan lingkup kegiatan dan produksi yang dihasilkan yang berbeda-beda. Produk multimedia digunakan untuk keperluan bisnis.

Beberapa perusahaan di Indonesia yang bergerak dibidang digital multimedia antara lain :

a. **PT. Eraguna Digital Multimedia** di Jakarta

Kegiatan yang diwadahi antara lain :

- Animasi

Yaitu pembuatan gambar-gambar animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang dapat disempurnakan dengan proses Morphing, Video Post dan Complex Animation.

- Program studi Teknologi Informasi & web developer

4. Program E-Learning (Training melalui internet)

Melalui program ini, peserta dapat mengikuti training tanpa perlu meninggalkan rumah.

2.2.1.2. Kegiatan Pendukung

Merupakan kegiatan yang mendukung terlaksananya kegiatan yang ada di Pusat Digital Multimedia secara keseluruhan yang terdiri dari kelompok kegiatan-kegiatan:

a. Kelompok kegiatan operasi teknik

Pada kegiatan ini mawadahi kegiatan dan ruang yang mendukung operasional kegiatan-kegiatan yang ada pada bangunan ini. Dimana terdapat ruang-ruang yang berisi kegiatan dengan fasilitas seperti ruang mekanikal, ruang elektrikal, ruang peralatan dan bengkel pemeliharaan.

b. Kelompok kegiatan pelayanan umum

Pada kegiatan ini mawadahi kegiatan-kegiatan yang difungsikan untuk kegiatan publik.

2.2.2. Pelaku Kegiatan

A. Kegiatan Produksi	
1. Administrasi	Direktur Utama Humas Sekretaris Direktur Keuangan dan Personalia Direktur Pemasaran Direktur Perencanaan dan Produksi - Operasional - Produser
2. Produksi	Pengelola produksi Kru produksi - pelaksana pra produksi - pelaksana produksi - pelaksana pasca produksi
3. Promosi	Pengelola Staf/karyawan
B. Kegiatan Pelatihan	
	Pengajar Siswa Staf/karyawan

C. Kegiatan operasi teknik	Direktur Teknik - bidang sarana - bidang maintenance Staf/karyawan
D. Kegiatan Pelayanan Umum	Staf/karyawan

2.3. FASILITAS KEGIATAN

2.3.1. Kegiatan Produksi

A. Kelompok Kegiatan Direksi, Administrasi dan Manajerial

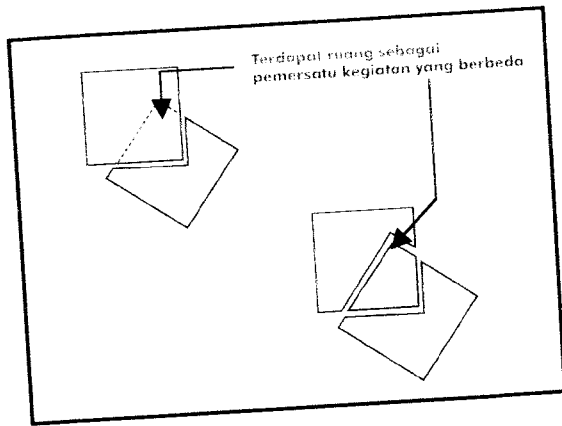
Untuk kegiatan ini tidak ada standar khusus hanya standar kenyamanan ruang seperti ruang perkantoran pada umumnya. Untuk ruang kerja formal, lay out ruang kerja diwujudkan dalam bentuk ruang yang terbuka. Standar kenyamanan ruang disesuaikan dengan aktifitas kerja dan dengan standar normal. Modul ruang digunakan untuk menentukan luasan yang diperlukan untuk area kerja dan sirkulasi.

Gambar II-4. Denah kantor untuk 12 m²/orang
Sumber : Data Arsitek

B. Kelompok Kegiatan Produksi

1. Produksi Multimedia

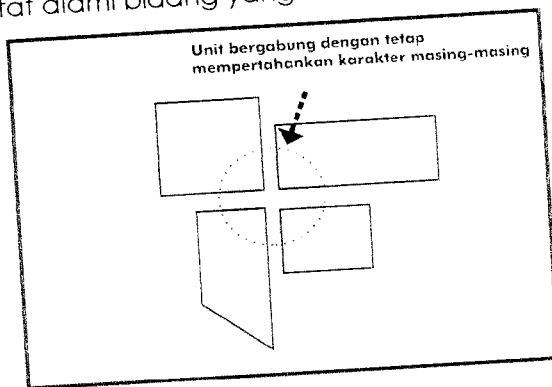
Pada produksi ini lebih menggunakan komputer sebagai alat kerja, jadi standar kenyamanan ruang menggunakan standar orang bekerja menggunakan komputer.



Gambar II-20. Ruang yang saling terkait

c. Ruang yang bersebelahan

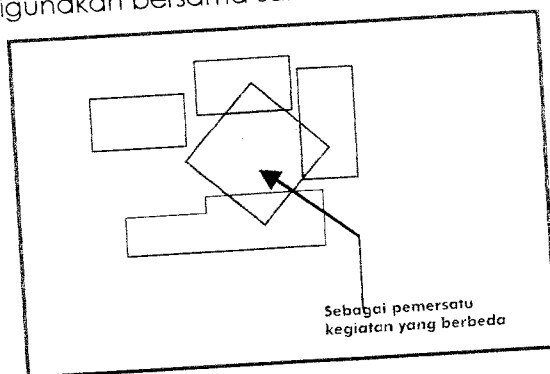
Bersebelahan adalah jenis hubungan ruang yang paling umum. Hal tersebut memungkinkan definisi yang jelas dan untuk masing-masing ruang menjadi jelas terhadap fungsi dan persyaratan simbolisnya. Tingkat kontinuitas visual maupun ruang yang terjadi antara dua ruang yang berdekatan akan tergantung pada sifat alami bidang yang memisahkan sekaligus menghubungkan keduanya.



Gambar II-21. Ruang yang bersebelahan

d. Ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Dua buah ruang yang terpisah oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara. Hubungan visual dan hubungan keruangan antara kedua ruang tergantung pada sifat ruang ketiga digunakan bersama-sama.¹⁰



ruang bersama

Gambar II-22. Ruang yang dihubungkan

¹⁰ Ching DK. ARSITEKTUR Bentuk, Ruang dan Tatahan, Edisi Kedua