

B. Kegiatan Produksi	7
C. Fasilitas Penunjang	9
D. Fasilitas Pendidikan	10
8. Karakteristik Pengguna	11
9. Tanggapan Desain	11
10. Metode Perancangan	12

BAB II TEKNIK FUNGSIONAL

A. Ruang Produksi	13
B. Ruang Pengelola	16
C. Kegiatan Pendidikan	18
D. Analisa Site	19
E. Konsep Utilitas	24
F. Konsep Penangkal Kebakaran	25
G. Konsep Pengkondisian Udara	25

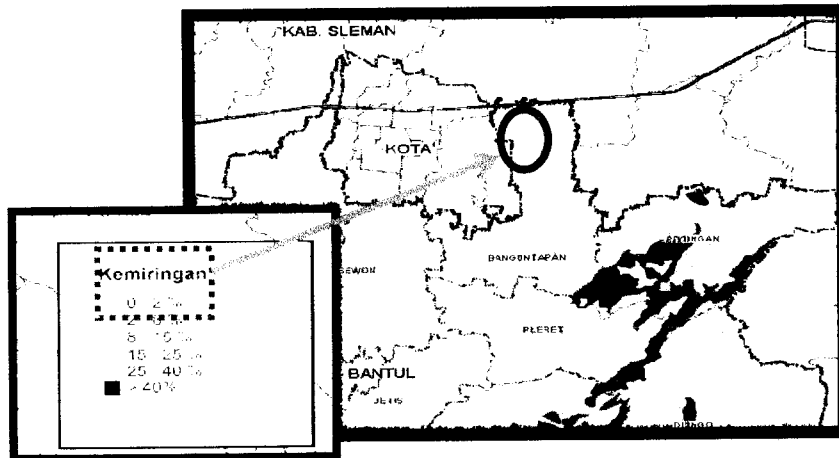
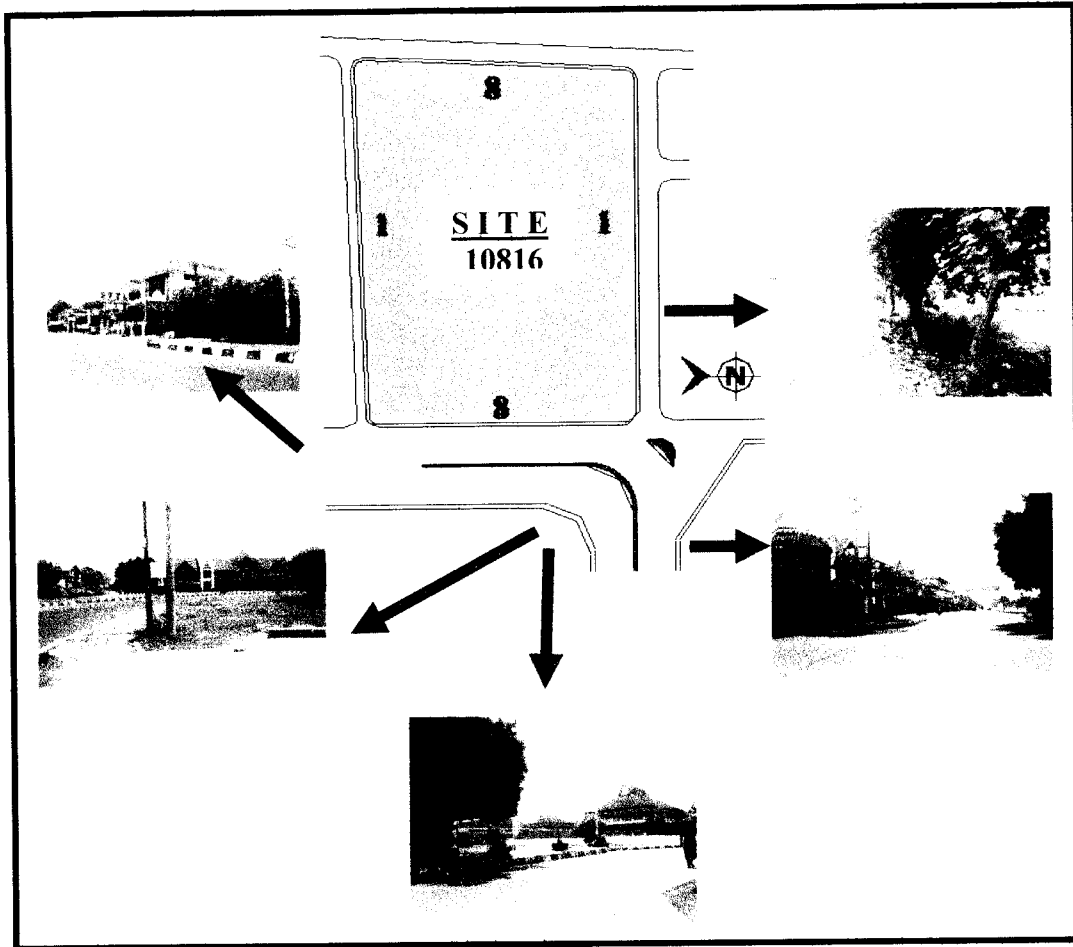
BAB III TINJAUAN KONSEP DAN TEORI

A. Teori Animasi	26
B. Perbandingan Cara Produksi Animasi 2D	27
a. Stop Motion	27
b. 2D Hybrid Animation	28
c. 2D Digital Animation	29
C. Perkembangan Film Animasi di Indonesia	30
D. Study Literatur	32
1. Disney Animation Studio	32
2. Pixar Animation Studio	34

BAB IV TRANSFORMASI DAN REPRESENTASE KONSEP

A. Hybrid Animasi.....	36
B. Konsep Dasar	38

C. Konsep Penampilan Bangunan	39
D. Konsep Penataan Ruang	41
E. Konsep Site	43
F. Konsep Sirkulasi	44
G.Konsep Penzoningan	45
H.Konsep Struktur.....	46
I. Suasana Ruang Dalam.....	47
J.Suasana Ruang Luar.....	49





- R. Kelas spesial efek
- R. Compositing
- R. Kantor staff Pengajar
- Lavatory

C. Fasilitas Pengelola

- R. Direktur
- R. Sekretaris
- R. Tamu
- R. Staff
- R. Resepsionis
- R. Bagian pemasaran
- R. Bagian pendidikan
- R. Bagian teknik
- R. Bagian perencanaan dan produksi
- R. Bagian keuangan
- R. Rapat
- R. Presentasi
- R. Penyimpanan Arsip

D. Fasilitas Penunjang

- Hall
- Gallery
- Restoran / cafe
- R. Istirahat
- R.Referensi
- Musholla
- Retail animasi
- R. Utilitas



D. FASILITAS PENDIDIKAN

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPA SITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
1.	R. Kelas teori	25	54	2	108
2.	R. Kelas sketsa	25	85	2	170
3.	R. Kelas animasi 2D	25	72	2	144
4.	R. Kelas animasi 3D	25	72	2	144
5.	R. Kelas spesial efek	25	72	1	72
6.	R. Compusiting	25	72	1	72
7.	R. Kantor staff Pengajar	10	36	1	36
8.	R. Administrasi	8	18	1	18
9.	R. Presentasi	30	54	3	162
	TOTAL				926
	Sirkulasi 20%				185.2
	TOTAL IV				1111.2
	TOTAL I				335.4
	TOTAL II				2642.4
	TOTAL III				1832.4
	TOTAL IV				1111.2
	TOTAL KESELURUHAN				5921.4

8. KARAKTERISTIK PENGGUNA

Pengguna Tetap

- Pengelola



- **Performance**

Prinsip asimetris yang sangat kuat pada fasad bangunan yang menyesuaikan dengan konsep penggabungan 2 teknik dasar pembuatan animasi pada 1 metode yang disebut hybrid animasi

10. METODA PERANCANGAN

- **Re-presentasi Arsitektural**

Menonjolkan kekuatan asimetris pada fasad bangunan melalui permainan rangka kotak sebagai selubung bangunan pada massa di sisi kiri dengan massa massif dengan atap plat lengkung berbahan metal ringan pada sisi kanan.

- **Analisa Bentuk**

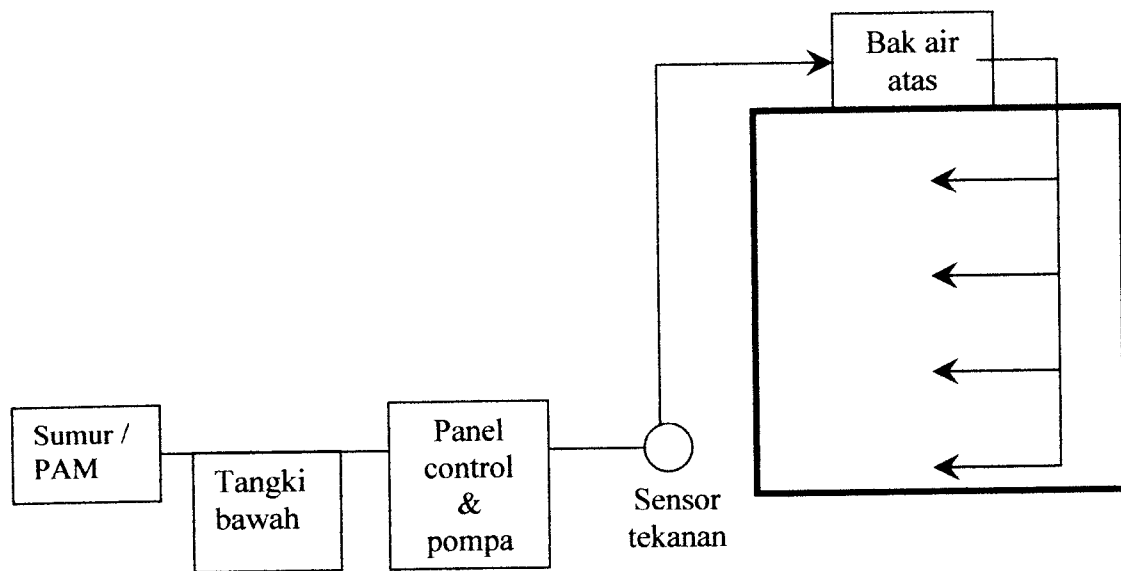
Terdiri dari 2 massa bangunan, yang keduanya berbentuk dasar kotak yang telah mengalami penambahan ataupun pengurangan pada beberapa sisinya. Pada sisi kiri, massa ditata secara berulang dan tidak menyatu, dengan mengalami perubahan yang cukup besar pada bentukan dasarnya. Sedangkan pada sisi kanan, massa ditata secara menyatu, dengan sedikit mengalami perubahan pada bentukan dasarnya.



E. Konsep Utilitas

Sanitasi dan Air bersih

System drainasi dan air bersih ini menggunakan system down feed, sehingga perawatan dan operasional pompa semakin mudah dan tidak terlalu berat. Untuk penyediaan air bersih diperoleh dari PAM. Sumber air berupa sumur bor digunakan untuk cadangan. Baik untuk air bersih maupun bagi sprinkler dan hydrant dalam mengantisipasi bahaya kebakaran.



Untuk sanitasi ditangani dengan:

- a. Pemisahan untuk tiap jenis air buangan, baik dalam penyalurannya maupun dalam pengolahannya
 - Air kotor, yaitu air buangan yang berasal dari pembuangan kloset, urinal dan bidet
 - Air bekas, yaitu air bekas pakai dari bak mandi, bath up, wastafel dan bak dapur.



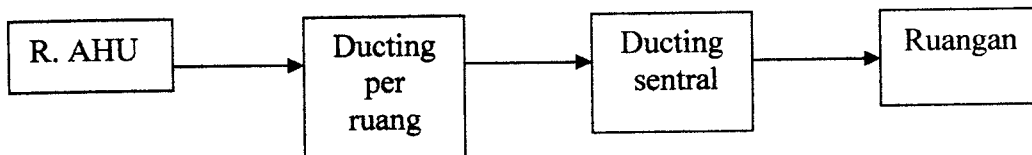
- b. Pembuangan akhirnya berupa sumur peresapan
 Menciptakan bangunan efisien dengan pemanfaatan sistem pencahayaan dan penghawaan alami tetapi kenyamanan bekerja tetap terjaga.

F. Konsep Penangkal Kebakaran (Fire Protection)

- Penggunaan system otomatis dengan system control terpusat yaitu dengan sprinkler, smoke detector, heat detector dan penanda kebakaran.
- Fire hydrant ditempatkan di koridor dan tempat lain yang mudah dicapai
- Alat pemadam portable, seperti tabung gas pemadam kebakaran

D. Konsep Pengkondisian Udara

Pengkondisian udara pada bangunan ini menggunakan system AC sentral dengan menggunakan control suhu pada tiap lantai dan ruangan. Dari ruang AHU dialirkan melalui ducting yang kemudian di distribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkannya.





Untuk ruang kerja animator, Pixar memberikan keleluasaan bagi karyawannya untuk mendapatkan privasi dan nyaman secara bebas, dengan mendesain sendiri ruang kerja sesuai kenyamanan pribadi si pengguna. Setiap ruang dibuat menyerupai rumah-rumah kayu, sehingga tercipta suasana akrab dan berkesan 'country', jauh dari formil



Sedangkan pada ruang duduk untuk temu klien, ditata sangat simple, dengan perabotan yang sangat minim, agar tercipta kesan santai dan lebih leluasa sehingga tercipta rasa nyaman bagi penggunanya.



bab_empat

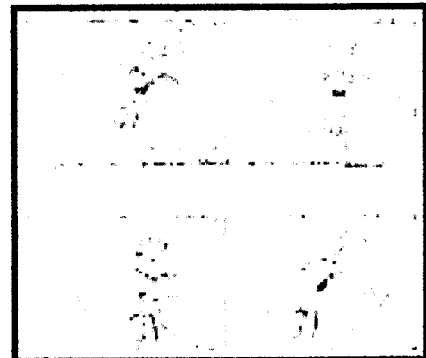
TRANSFORMASI & REPRESENTASE KONSEP

A. HYBRID ANIMATION

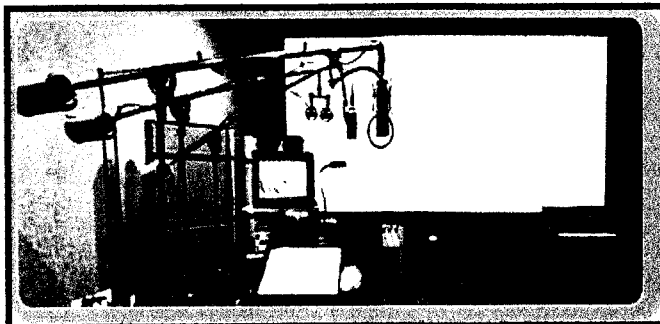
2D Hybrid Animation merupakan terobosan baru dalam dunia animasi 2D yang menggabungkan gambar tangan animasi dari animator dengan proses pewarnaan, pengeditan, dan menggerakkan gambar animasi secara komputer atau digital

Proses Produksi Animasi Hybrid

SOURCE merupakan sumber inspirasi untuk membuat animasi, bisa didapat dari berbagai macam sumber. Seperti Novel, Cerpen, Komik, Mitologi, Legenda, Cerita Rakyat, Lagu, Puisi, Kisah Nyata dan lain-lain. Lalu dari source tadi, DIRECTOR mengubahnya ke bentuk Script bersama SCRIPT WRITER. Dari Script tadi



diwujudkan dalam storyboard oleh STORYBOARD ARTIST. Dari storyboard tadi, dibuat untuk THEME SONG, lalu berdasarkan script dibuat dulu CHARACTER DESIGN, Character Facial Expression, dan Character Chart.



Setelah selesai sript-nya lalu ke record Sound Section untuk lipsync. Lipsync dilakukan oleh Lipsync Artist dan direkam oleh SOUND/AUDIO EDITOR.



Dan untuk bisa pas lipsync-nya, gambar animasi harus mengikuti Lipsync frame yang telah dibuat terlebih dahulu oleh AUDIO EDITOR.

Setelah SCENE TIMING SHEETS jadi, maka Script, Storyboard, dan Scene Timing Sheets akan diberikan pada ANIMATOR IN CHIEF. Jika semua gambar sudah sesuai dengan



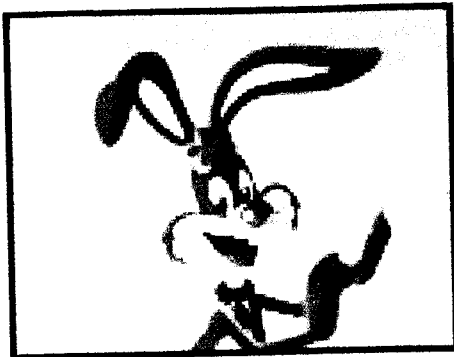
Script, Storyboard, dan Scene Timing Sheets, maka gambar animasi diserahkan pada Animator In Chief, yang kemudian diserahkan lagi ke bagian TRACING untuk ditinta/inking.

Setelah semua gambar ditinta, lalu diserahkan ke bagian CLEAN UP SECTION.

Bagian ini menghapus semua bagian yang berpencil memakai penghapus dan goresan kotor dari tinta dengan correction pen atau cat poster yang tahan



air. Setelah semua gambar diclean up, maka diserahkan kembali ke bagian tracing untuk di cek dan di tracing. Kemudian setelah selesai, diserahkan kembali kepada animator in chief, yang kemudian diberikan ke bagian VIDEO EDITOR. Disini gambar di scan dan diedit geraknya dalam bentuk hitam putih. Lalu bila sudah



Semua pewarnaan benar diberi warna oleh COLORER. mengacu pada Master Character Color, Script, Storyboard, dan Scene Timing Sheets. Terjadi komunikasi sejajar dan terus menerus antara *Video Editor, Colorer, Background-Foreground Artist dan Audio/Sound Editor untuk saling mengecek*



dan menghasilkan kombinasi yang benar sesuai Script, Master Character, Storyboard, dan Scene Timing Sheets.

B. Konsep Dasar

Hybrid Animation

Salah satu cara/media dalam membuat animasi 2D dengan menggabungkan kemampuan gambar manual dengan komputerisasi

