

PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAN/BELI
TGL TERIMA : 23/07/2006
NO JUDEL : 002125
NO INV. : 5120003125001

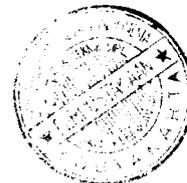
TUGAS AKHIR PERANCANGAN

STUDIO ANIMASI DI JOGJAKARTA

**Karakter Animasi Hybrid
Pada Bentuk Bangunan dan Penataan Ruang**

ANIMATION STUDIO IN JOGJAKARTA

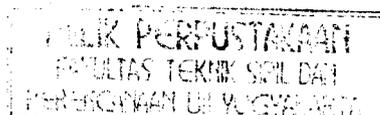
**Character of Hybrid Animation
On Building Form and Space Organization**



Disusun Oleh :
ANDI FITRIA
01512136

Dosen pembimbing :
IR. ARMAN YULIANTA, MUP

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2006**



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan

Judul :

Studio Animasi Di Jogjakarta

*Karakter Animasi Hybrid
Pada Bentuk Bangunan dan Penataan Ruang*

Animation Studio In Jogjakarta

*Character of Hybrid Animation
On Building Form and Space Organization*

Oleh :

ANDI FITRIA

01 512 136

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur



(Ir. Revianto B. Santosa, M.Arch)

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



(Ir. Arman Yulianta, MUP)

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahimm

Syukur Alhamdulillahirobbil'alamiin, penyusun haturkan kepada Allah SWT, karena atas ridho-Nya laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, Semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang telah diperoleh selama kuliah. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Penyusun mengakui dan menyadari bahwa selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk, dukungan, doa dari orang lain. Untuk itu, penyusun menghaturkan banyak terimakasih kepada :

1. Sumber dari suara-suara hati yang bersifat mulia. Sumber ilmu pengetahuan, Sumber segala kebenaran, Sang maha Cahaya, Penabur cahaya ilham, Pilar nalar kebenaran dan Kebaikan yang terindah, Sang Kekasih tercinta yang tak terbatas pencahayaan cinta-nya bagi umat, Allah Subhanahu wa Ta'ala
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan serta menyampaikan kepada kita semua ajaran Rukun Iman dan Rukun Islam yang telah terbukti kebenarannya, serta makin terus terbukti kebenarannya.
3. Ir. Revianto B. Santosa, M.Arch selaku ketua jurusan Arsitektur.
4. Ir. Arman Yulianta, MUP selaku dosen pembimbing. for his willingness in guiding the writer, giving many criticisms during the process of finishing this final project and giving great advices and knowledge, and being patient to the writer.
5. Greatest thanks to my beloved parents who always support me spiritually and materially with unlimited patience. And also for my beloved sisters and brothers
6. All my friends who had shared good and bad times with me, for teaching me how to be growth up and wise (Puspa, Toni, Rini, Erlina, Tika, Asri, Eka, Ya2 and also para sobat seperjuangan (seluruh rekan-

rekan di studio, especially Rini, Erlina, m'Bayu, Adit, Irvan, Topik) atas bantuan, dukungan, semangat dan kebersamaan selama di studio. Smoga Allah selalu membimbing kita bersama dalam menyelami ilmu-ilmu-Nya. Amiin.

7. Pihak - pihak lain yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, namun tidak dapat saya sebut satu persatu. Semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah diberikan. Amiin.

Demikian Laporan ini disusun, dan penyusun menyadari laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan yang dimiliki. Untuk itu penyusun sangat menerima segala kritikan dan saran, demi tercapainya sebuah wacana yang lebih berbobot dan bermanfaat bagi kita semua.

Wabillahirrafiq walhidayah

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, 29 April 2006
Penyusun

Andi Fitria

DEDICATION

I dedicate this piece of work to:

Allah SWT, who always protects
and keeps me in the right way.

My prophet Muhammad SAW as

my biggest inspiration for the

entire life. My beloved Mom

(A. Herlina) and Dad in heaven

(A.T Abdullah) Time will never

ever erase those cherished moment

you shower me with your love and

care lovingly.

And I thank God that I have you

both to bring me in this world.

ABSTRAKSI

STUDIO ANIMASI DI JOGJAKARTA

Karakter Animasi Hybrid Pada Bentuk Bangunan dan Penataan Ruang

Berbicara mengenai Industri Animasi, selama ini yang banyak diketahui adalah produk luar baik dari Amerika maupun Jepang. Padahal Indonesia khususnya Jogjakarta ternyata menyimpan sumber daya manusia dalam bidang animasi yang cukup besar. Hal ini terlihat dari kemampuan salah satu Studio Animasi di Jogjakarta yaitu, *Studio Kasatmata* bekerjasama dengan Visi Anak Bangsa telah berhasil membuat sebuah film animasi panjang 3D pertama di Indonesia yaitu *Homeland* yang telah dirilis pada pertengahan Juni tahun 2004.

Dengan adanya film tersebut, seharusnya dapat membuktikan bahwa animasi di Indonesia pada dasarnya dapat diperhitungkan, namun kenyataannya belum berkembang dengan baik. Seperti yang kita ketahui, sampai sekarang di Indonesia belum memiliki studio-studio animasi dan stasiun TV yang layak digunakan untuk kebutuhan industri animasi. Begitu pula dengan institusi pendidikan atau sekolah bagi calon-calon animator. Hasil yang diperlihatkan sampai saat ini belum optimal dan masih banyak kekurangannya. Kenyataan itu mau tak mau menysia-nyiakkan peluang pasar yang tersedia, sehingga peluang tersebut masih dimanfaatkan oleh karya-karya animasi dari negara-negara lain.

Untuk itu Jogjakarta yang sangat berpotensi sebagai industri animasi membutuhkan sebuah tempat representatif bagi para animator untuk menyalurkan kreatifitasnya agar dapat menghasilkan karya yang lebih berkualitas yang mampu bersaing dalam bisnis animasi dunia. Serta sekaligus menjadi wadah komunitas animasi yang juga berfungsi sebagai forum pengenalan kepada masyarakat melalui komunikasi interaktif audio visual sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan menghasilkan SDM animasi yang bermutu dari segi kuantitas maupun kualitasnya.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR PUSTAKA	x

BAB I SYNOPSIS PROYEK

1. Judul Proyek	1
2. Fungsi Bangunan	1
3. Jenis Produksi	1
3.1. Film Animasi	1
3.2. Iklan Animasi	1
4. Lokasi	2
4.1. Potensi Lokasi	2
5. Fasilitas	4
A. Fasilitas Produksi	4
B. Fasilitas Pendidikan	4
C. Fasilitas Pengelola.....	5
D. Fasilitas Penunjang	5
6. Besaran Ruang	6
1. Fasilitas Pengelola/administrasi	6
2. Fasilitas Penunjang	6
3. Fasilitas Pendidikan	6
4. Fasilitas Produksi	6
7. Program Ruang	6
A. Kegiatan Administrasi	6



bab_satu

SYNOPSIS PROYEK

1. JUDUL PROYEK

Studio Animasi Di Jogjakarta

Karakter Animasi Hybrid Pada Bentuk Bangunan Dan Penataan Ruang

2. FUNGSI BANGUNAN

Studio Animasi ini merupakan wadah bagi para animator untuk menyalurkan ide kreatifitasnya dan secara mandiri mampu melaksanakan seluruh tahap proses kegiatan pembuatan animasi untuk menghasilkan/memproduksi suatu karya animasi anak bangsa. Selain tujuan produksi, studio ini juga berfungsi sebagai media pendidikan yang bertujuan agar dapat menghasilkan calon-calon animator yang handal dan berbakat sehingga diharapkan dunia animasi di Indonesia dapat lebih maju dan berkembang, baik secara kualitas maupun kuantitas.

3. JENIS PRODUKSI

3.1 Film animasi (TV seri dan Layar lebar)

- Film animasi 2D
- Film animasi 3D

3.2 Animasi pendek

- Iklan
- Video klip

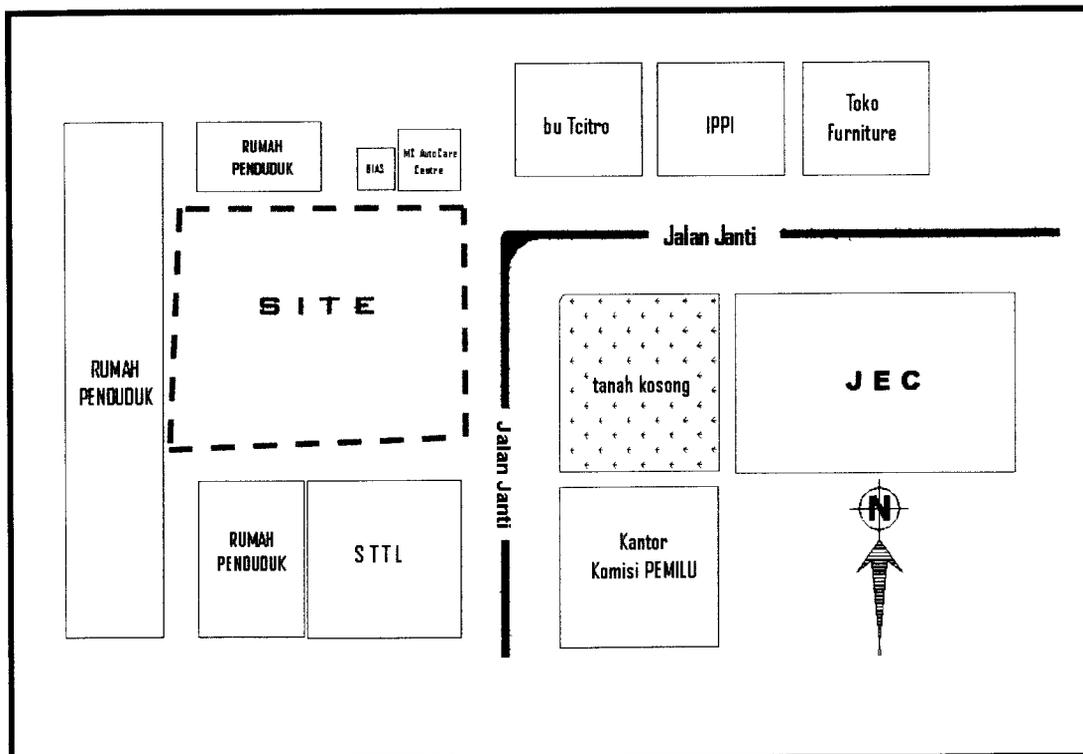


4. LOKASI

Lokasi yang digunakan sebagai site untuk perancangan Studio Animasi ini terletak di kawasan jalan Janti. Berada tepat di utara STTL dengan area lokasi berupa tanah kosong yang tidak berkontur.

4.1 Potensi Lokasi :

- Memiliki akses yang baik dan mudah dijangkau
- Berada di tepi jalur lalu lintas, sehingga mampu memberikan pelayanan terhadap pandangan visual terhadap masyarakat luas
- Dekat dengan lokasi pendidikan, komersial/bisnis, dan pemukiman
- Mampu secara arsitektural menampilkan fungsi bangunan ditinjau dari kondisi lahan (view ke dalam site)
- Luasan tapak terpenuhi





A. Fasilitas Produksi

- R. Produser
- R. Director
- R. Rapat
- R. Script Writer
- R. Storyboard
- R. Research
- R. Art Director
- R. Dubbing & Sound studio
- Studio Musik
- R. Pemodelan Animasi
- R. Sketsa Tokoh
- R. Lay out
- R. Animation
- R. Inking
- R. Scanning
- R. Coloring/painting
- R. Compositing
- R. Visual Effect
- R. Editorial
- R. Sound transfer

C. Fasilitas

D. Fasilitas

- R. Video mixing
- R. Projection AV
- R. Bank Data
- Mini bioskop

B. Fasilitas Pendidikan

- R. Kelas teori
- R. Kelas dasar
- R. Kelas animasi 2D
- R. Kelas animasi 3D



- R. Genset
- R. Plumbing
- Gudang
- Dapur
- Lavatory

6. BESARAN RUANG

1. Fasilitas Pengelola/ Administrasi

Total Besaran ruang untuk kegiatan pengelola $\pm 335.4 \text{ m}^2$

2. Fasilitas Penunjang

Total Besaran ruang untuk kegiatan pengelola $\pm 1832.4 \text{ m}^2$

3. Fasilitas Pendidikan

Total Besaran ruang untuk kegiatan pendidikan $\pm 1111.2 \text{ m}^2$

4. Fasilitas Produksi

Total Besaran ruang untuk kegiatan produksi $\pm 2642.4 \text{ m}^2$

Maka, luas total keseluruhan bangunan adalah $\pm 5390.4 \text{ m}^2$

7. PROGRAM RUANG

A. KEGIATAN ADMINISTRASI

KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	LUAS (m ²)	UNIT	SUB TOTAL (m ²)
Kegiatan Administrasi				
R. Direktur	1	32	1	32
R. Sekretaris	1	9	1	9
R. Tamu	5	13.5	1	13.5
R. Staff	3	27	1	27



R. Resepsionist	2	9	1	9
R. Bag pemasaran	2	18	1	18
R. Bag teknik	2	18	1	18
R. Bag perencanaan produksi	2	18	1	18
R. Bag keuangan	2	18	1	18
R. Rapat besar	25	63	1	63
R. Rapat kecil	12	36	1	36
R. Penyimpanan Arsip	-	18	1	18
TOTAL				279.5
Sirkulasi 20%				55.9
TOTAL 1				335.4

B. KEGIATAN PRODUKSI

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPA SITAS	LUAS (m ²)	UNIT	SUB TOTAL (m ²)
	<i>Pra Produksi</i>				
1.	R. Director	1	27	1	27
2.	R. Script Writer	5	48	1	48
3.	R. Storyboard	10	72	1	72
4.	R. Research	10	47	1	47
5.	R. Art Director	3	27	1	27
6.	R. Dubbing & Sound studio	10	139	2	278
7.	R. Pemodelan Animasi	15	225	1	225
	<i>Produksi</i>				
8.	R. Sketsa Tokoh	15	72	1	72
9.	R. Lay out	15	72	1	72
10.	R. Animation 2D	32	146	1	146
11.	R. Animation 3D	57	216	1	216



12.	R. Inking	5	54	1	54
13.	R. Scanning	5	54	1	54
14.	R. Coloring/painting	5	54	1	54
15.	R. Compusiting	5	54	1	54
16.	R. Visual Effects	5	72	1	72
	<i>Pasca Produksi</i>				
17.	R. Editorial	3	36	1	36
18.	R. Sound transfer	3	54	1	54
19.	R. Control serbaguna	2	36	1	36
20.	R. Video mixing	3	54	1	54
22.	R. Projection AV	3	54	1	54
23.	R. Film storage	-	54	1	54
24.	Mini bioskop	400	486	1	486
	TOTAL				2202
	Sirkulasi 20%				440.4
	TOTAL II				2642.4



C. FASILITAS PENUNJANG

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
1.	Hall	-	51	1	51
2.	Gallery temporer	-	587	1	587
3.	Restoran / cafe	50	166	1	166
4.	R. Istirahat	15	36	3	108
5.	R. Entertainment	-	216	1	216
6.	Game center	-	90	1	90
7.	R.Referensi	-	80	1	80
8.	Musholla	50	100	1	100
9.	R. Genset	-	80	1	80
10.	Gudang	-	25	1	25
11.	Dapur	3	6	1	6
12.	Lavatory	4	9	2	18
	TOTAL				1527
	Sirkulasi 20%				305.4
	TOTAL III				1832.4



Yaitu orang-orang yang bertugas mengelola, mengawasi seluruh kegiatan yang terjadi.

- **Pekerja**

Yaitu orang-orang yang melaksanakan proses produksi animasi dan pemasarannya. Terdiri dari karyawan / staff administrasi dan para animator atau pekerja animasi.

- **Pengelola (perawatan bangunan)**

Yaitu orang-orang yang bertugas membersihkan dan merawat bangunan serta melayani kebutuhan konsumsi para pekerja dan pengelola. Terdiri dari para petugas cleaning service serta petugas dapur.

- **Pengelola ruang penunjang (gallery, perpustakaan, restoran, dll).** Yaitu orang-orang yang menjaga ruang-ruang penunjang serta melayani para pengunjung mulai dari buka hingga tutup sesuai kepentingannya.

Pengguna Tidak tetap

- Para peserta pendidikan
- Kalangan pelajar / mahasiswa
- Klien / investor
- Institusi yang berkompeten
 - Studio-studio animasi serta para komunitasnya, untuk menjalin kerjasama serta saling bertukar pengalaman.
 - Institusi atau perusahaan-perusahaan lain yang memanfaatkan fasilitas gallery untuk memamerkan dan mempromosikan produk-produk yang ingin dijual.

9. TANGGAPAN DESAIN

- **Fungsional**

Penataan ruang menggunakan konsep terpusat pada view buatan dengan sirkulasi linier. Namun, ruang kerja tetap mengikuti modul pola ruang kerja dengan perhitungan sirkulasi yang efektif dan efisien.



bab_dua

TEKNIK FUNGSIONAL

Untuk mendapatkan kualitas ruang yang baik serta mendukung suasana didalamnya, maka ruang-ruang tersebut harus memberikan :

- Kesan tidak monoton, sehingga pengguna, baik staff maupun klien dan pengunjung tidak cepat merasa bosan
- Kenyamanan dan rasa tenang, terutama bagi para animator untuk menghindari kemungkinan dari stress.
- Kebebasan dan keleluasaan bergerak untuk menghindari timbulnya rasa sumpek dan tertekan bagi pengguna.

Ruang dalam terbagi menjadi beberapa kelompok ruang yang dibagi berdasarkan karakter para pengguna. Kegiatan utamanya adalah memproduksi suatu karya dalam bidang hiburan (film, animasi, iklan) dan kegiatan belajar mengajar dalam bidang pendidikan.

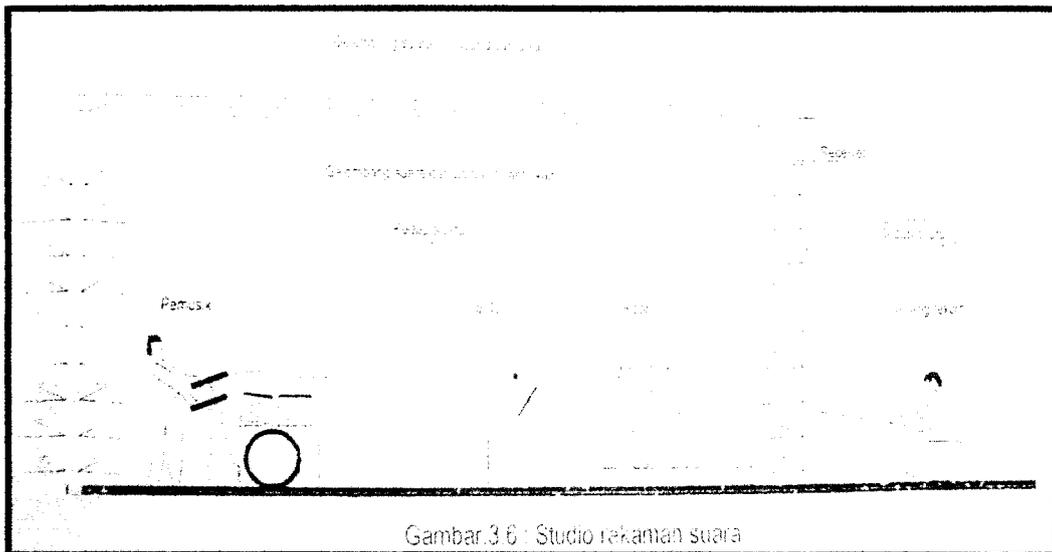
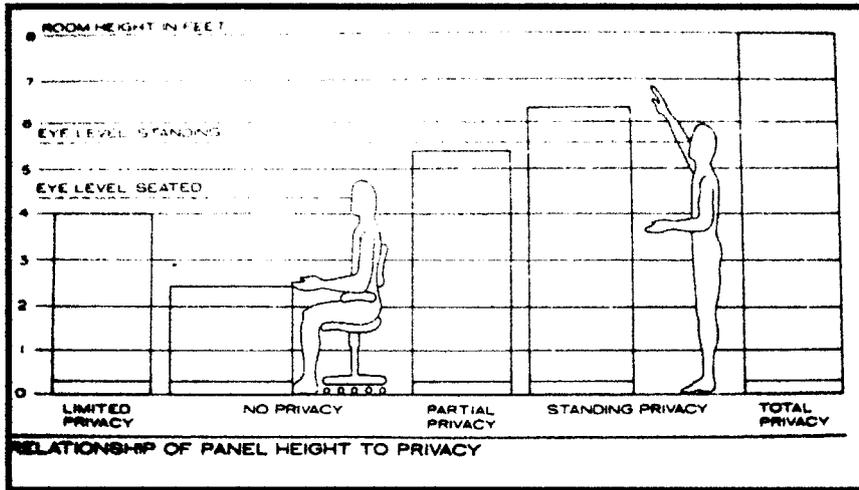
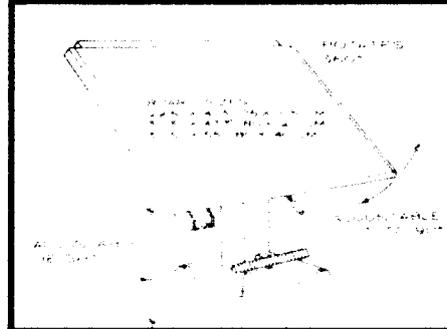
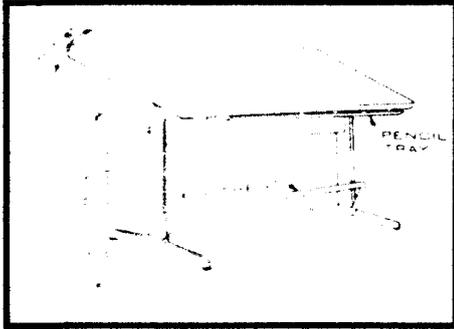
A. Ruang produksi

Seluruh kegiatan di bagian produksi, menggunakan banyak peralatan, sehingga ukuran dari masing-masing alat adalah yang memegang peranan penting dalam ukuran ruang-ruangnya.

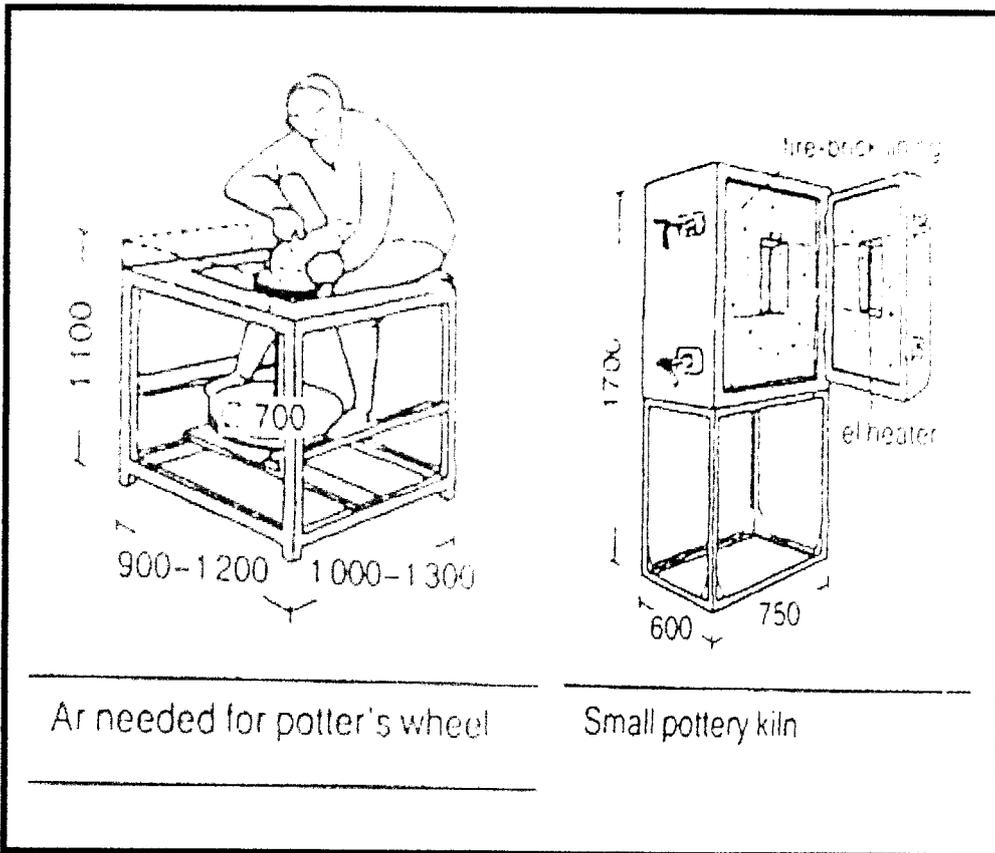
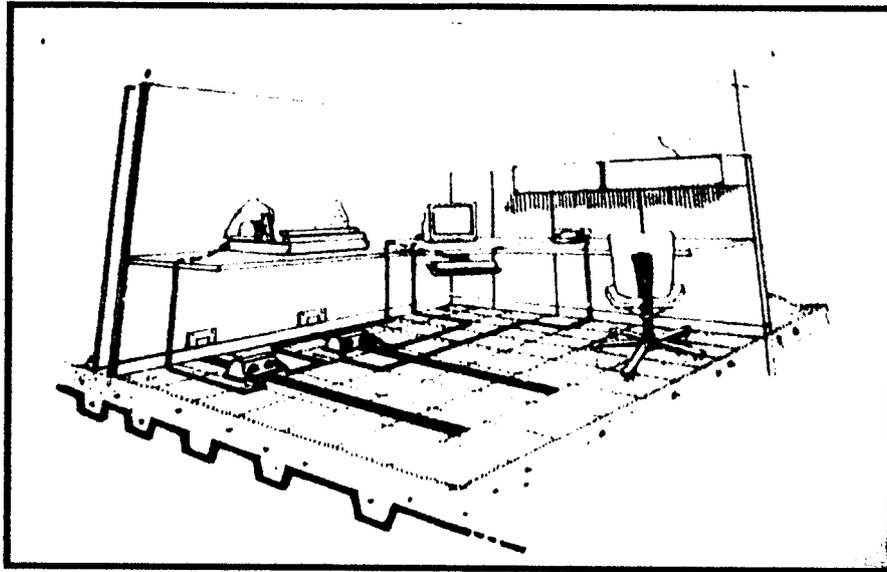
- Studio Gambar

Ruang untuk penggambaran sketsa karakter dan latar belakang animasi. Terbagi menjadi area gambar karakter / tokoh dan area untuk menggambar environment / lay out.

Kebutuhan tempat adalah 3.5-4.5m setiap meja. Dengan ruang yang tidak berhadapan langsung dengan sinar matahari

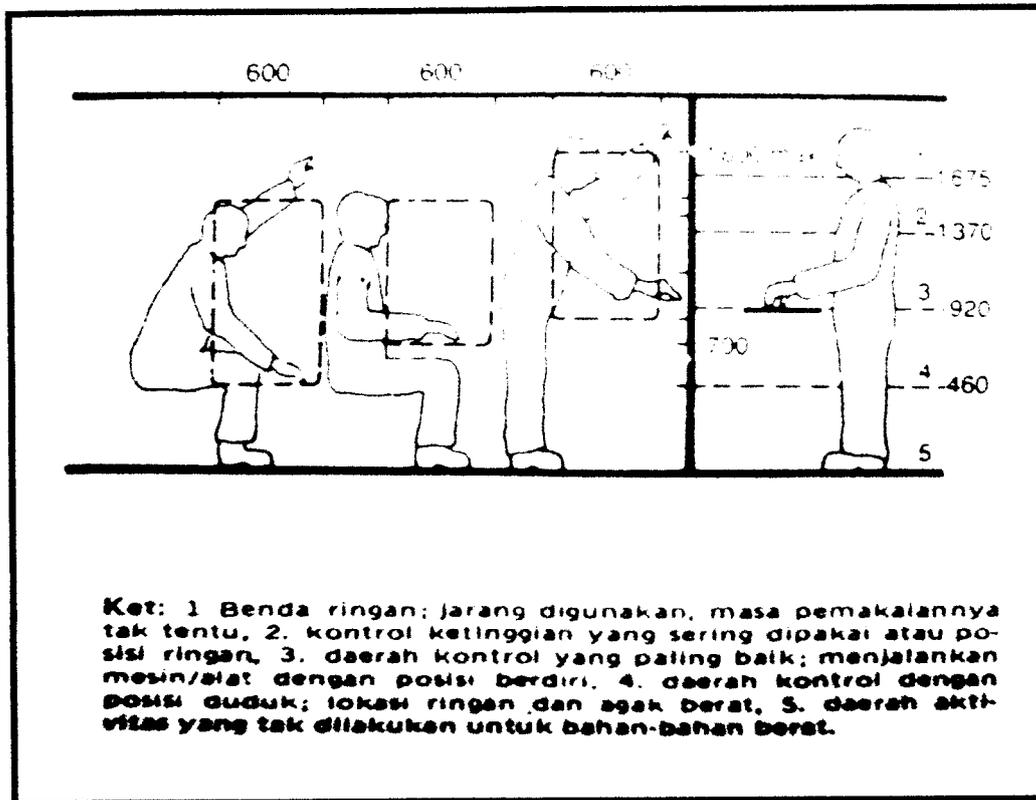


Gambar.3.6 - Studio rekaman suara

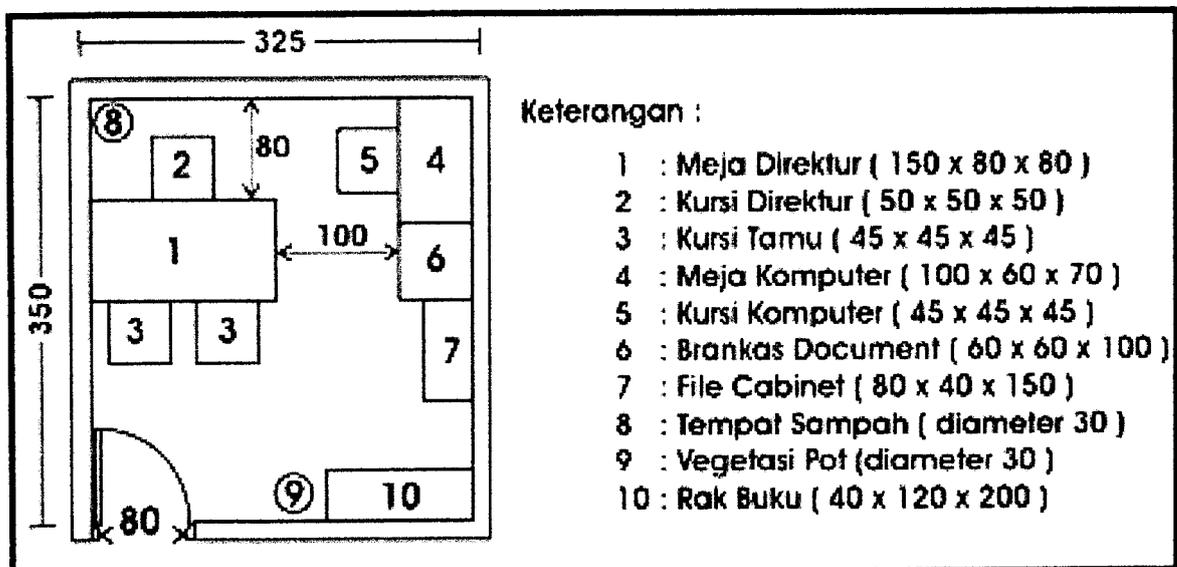


Ar needed for potter's wheel

Small pottery kiln

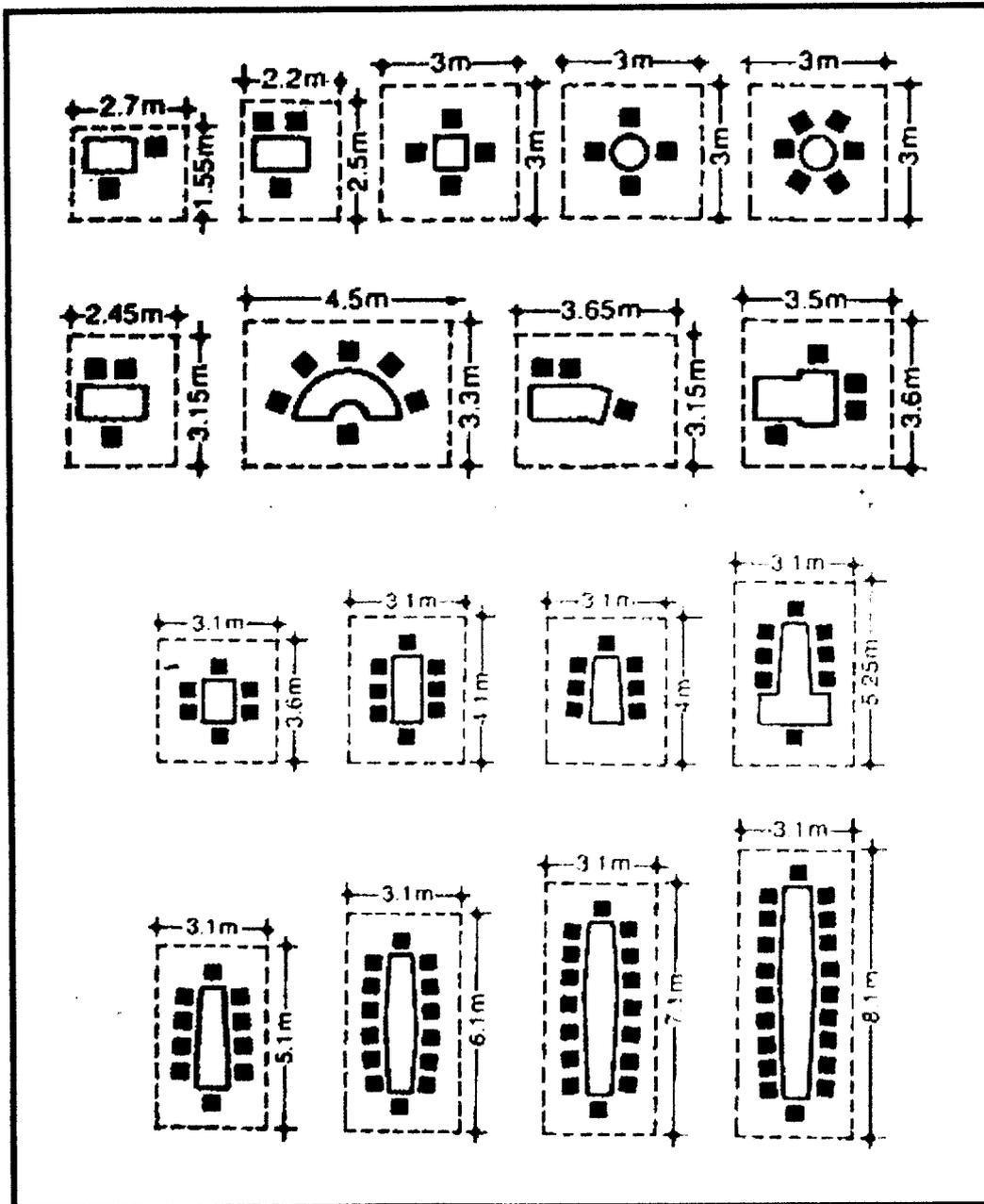


B. Ruang pengelola





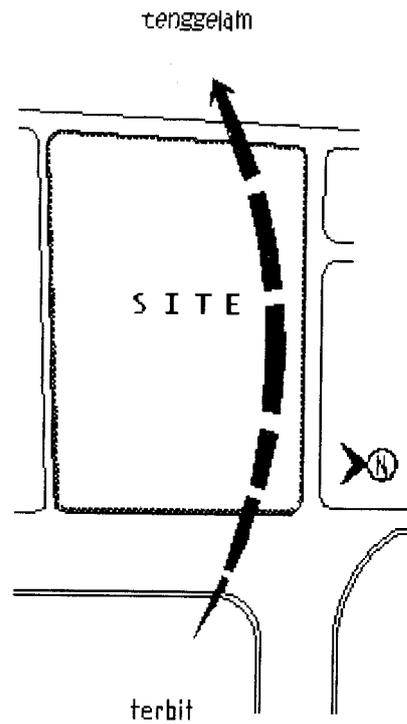
Typikal Ruang Rapat





D. ANALISA SITE

1. LINTASAN MATAHARI

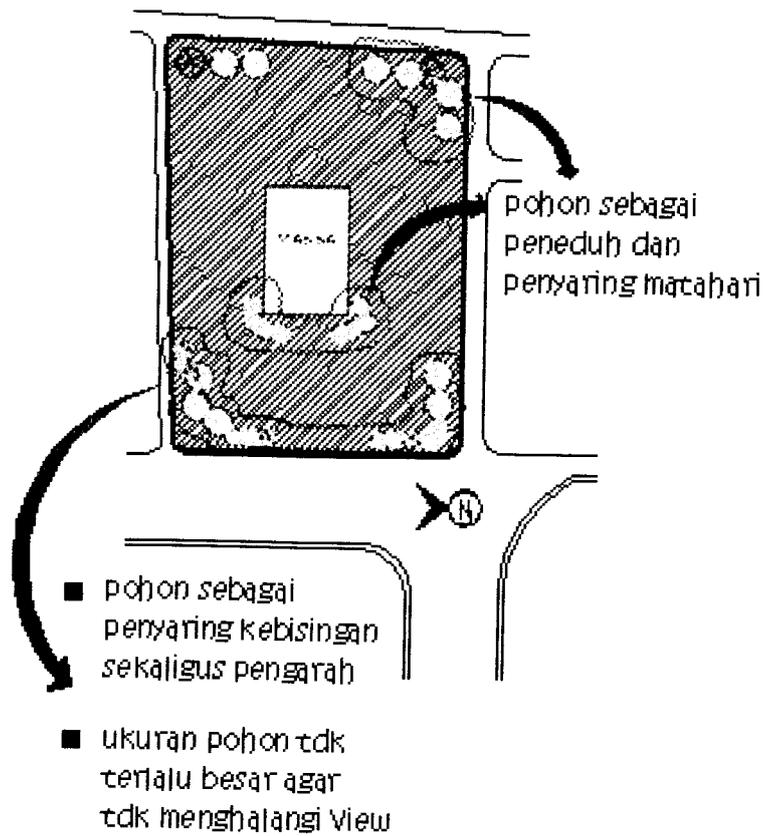
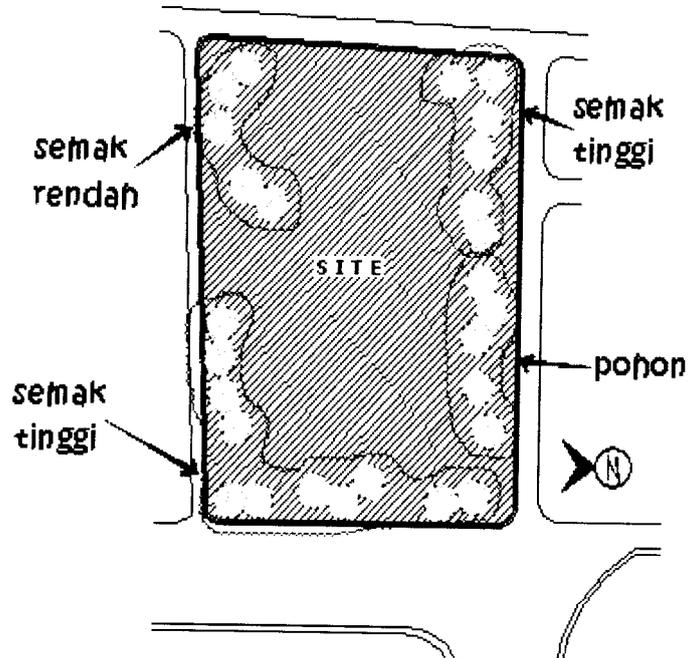


memampatkan
posisi gubahah
massa memanjang
searah lintasan
matahari, guna
menghindari panas
yang berlebihan

perbanyak pohon
di bagian timur
dan barat guna
menyaring sinar
matahari

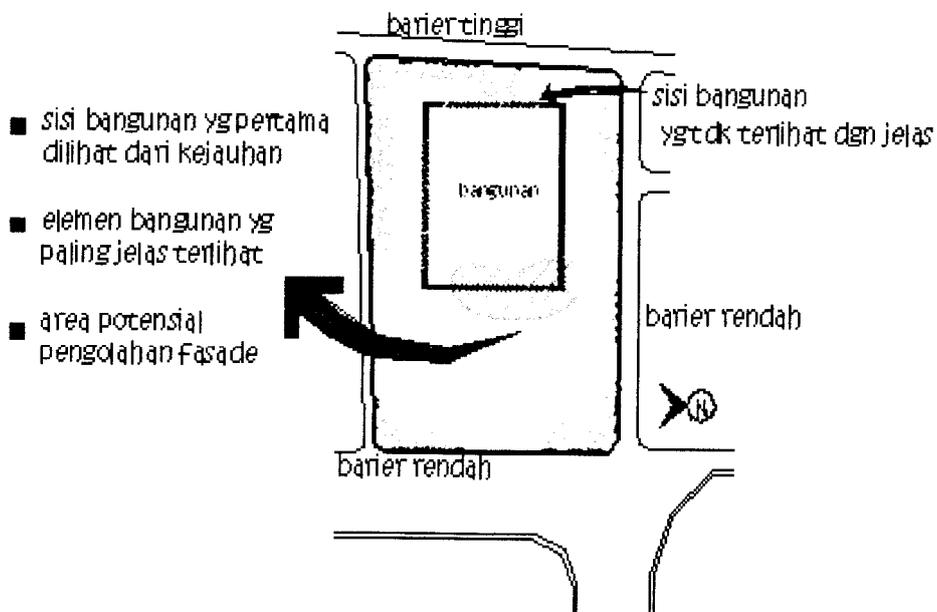
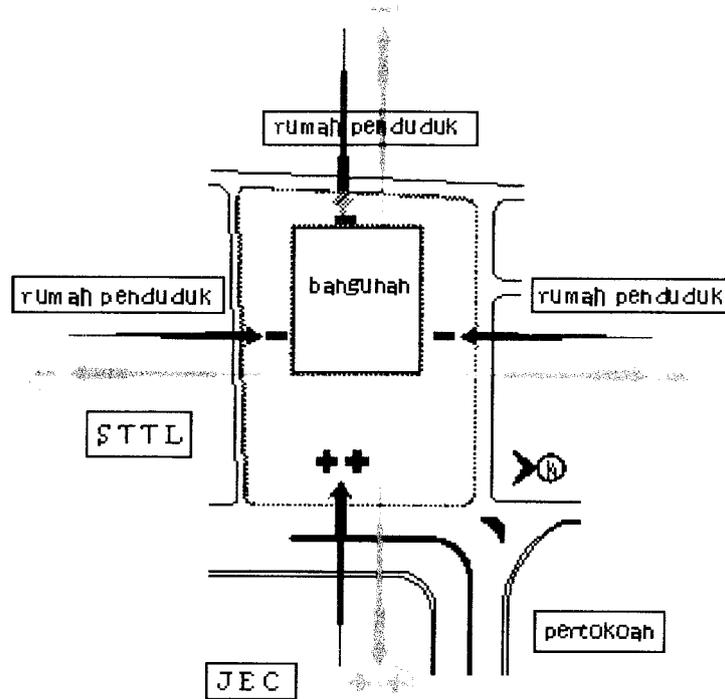


2. PEPOHONAN



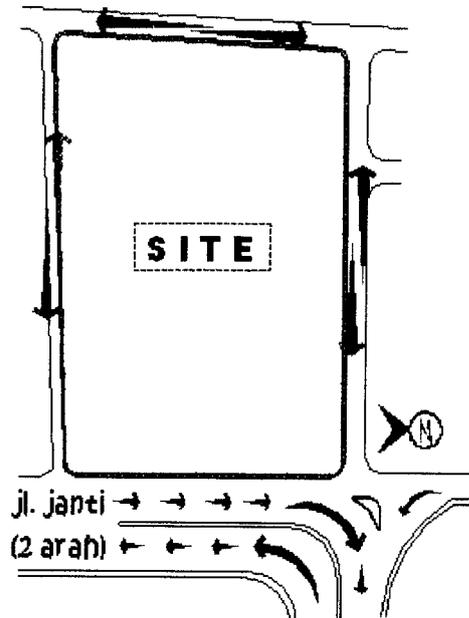


3. VIEW

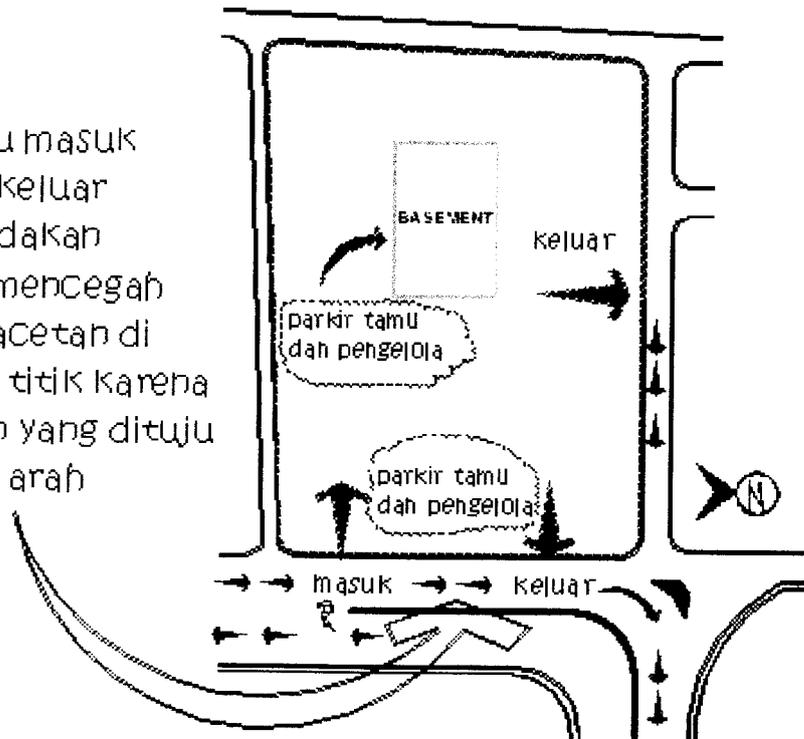




4. SIRKULASI

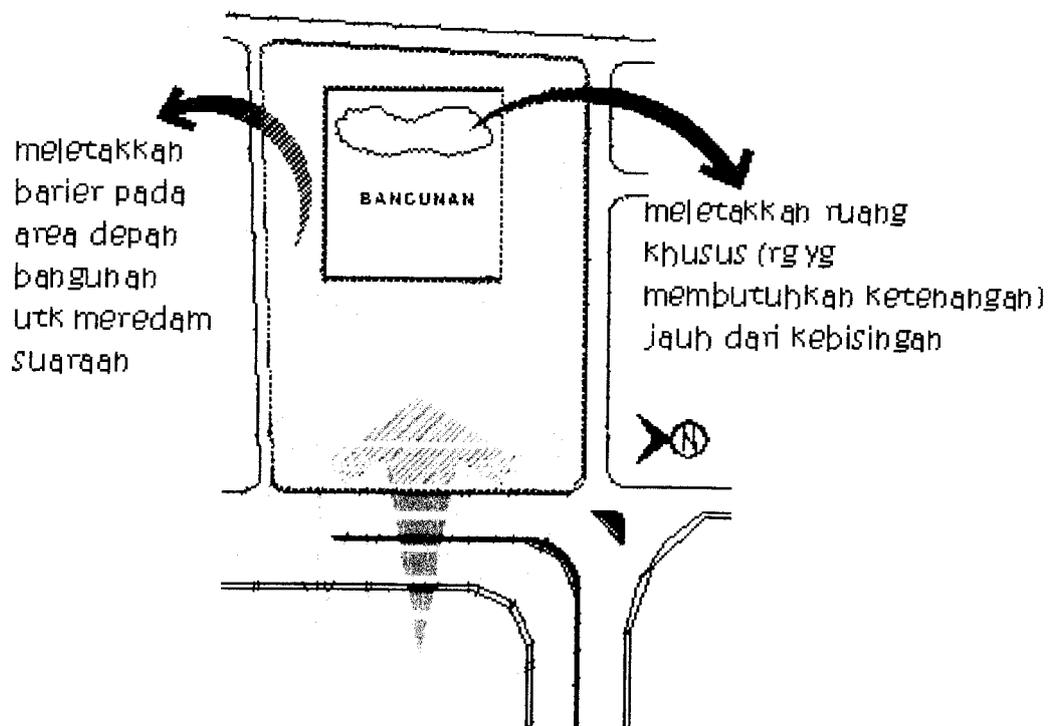
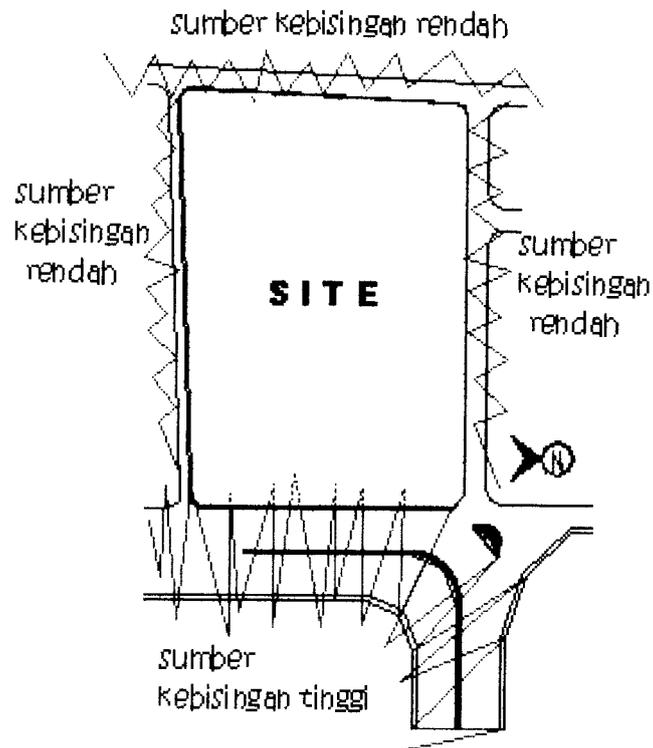


pintu masuk dan keluar dibedakan utk mencegah kemacetan di satu titik karena jalan yang dituju satu arah





5. KEBISINGAN



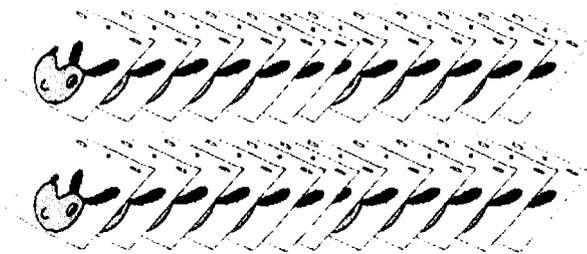


bab_tiga

TINJAUAN KONSEP DAN TEORI

A. Teori Animasi

Animasi berasal dari Bahasa Inggris, *animation* yang berarti moving picture atau gambar-gambar yang bergerak. Secara sederhana dapat juga diartikan dengan menggerakkan sesuatu



benda mati secara urutan *sequence* menjadi seolah-olah hidup. Caranya yaitu dengan mengumpulkan serangkaian gambar yang beruntun dan sistematis yang diperlihatkan secara sekuensial dalam waktu tertentu.



Animasi bisa terjadi karena efek yang ditimbulkan oleh mata kita.

Jika rangkaian gambar tersebut diperlihatkan satu gambar per detik, yang akan kita lihat hanya serangkaian gambar yang berubah. Namun jika proses pergantian gambar tersebut dipercepat sampai pada kecepatan tertentu, mata kita tidak dapat menangkap pergantian gambar-gambar itu. Sehingga, yang kita lihat adalah gambar yang seolah-olah dapat bergerak. Ini terjadi jika minimal 18 gambar diperlihatkan secara beruntun dalam waktu 1 detik atau dengan kata lain minimal 18 fps (frame per second)

Dalam mewujudkan tidak semudah mengartikannya. Ada banyak cara dan media yang digunakan dalam membuat animasi, baik untuk animasi 2D maupun 3D. ***Dasar gerak animasi 3D adalah animasi 2D. Bila dasar animasi 2D-nya tidak kuat, maka secara otomatis 3D-nya juga kurang kuat. Demikian juga lipsync-***



nya. Animasi lipsync dimulai di animasi 2D, maka bila Lipsync animasi 2D-nya kurang kuat oomatis animasi Lipsync 3D-nya juga kurang kuat.



Selain itu, *animasi 2D impor menguasai lebih dari 99 persen tayangan di banyak broadcast TV / stasiun TV di Indonesia.*

B. Perbandingan Cara Produksi Animasi 2D

Ada banyak cara dan media yang digunakan dalam membuat animasi 2D. Saat ini terbagi menjadi 3 garis besar, yaitu :

a. Stop Motion Animation

Membuat animasi dengan cara *shoot* satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera. Media gambar animasi bisa terbuat dari mika yang digambar (celluloid) memakai cat poster *waterproof/acrylic* untuk warnanya ataupun dengan memakai *color clay lilin plastisin/tanah liat* yang berwarna

- Memerlukan biaya tinggi untuk investasi awal, seperti Movie/Video Camera Analog atau Digital
- Memerlukan analog Movie/Video Editing System yang serba branded

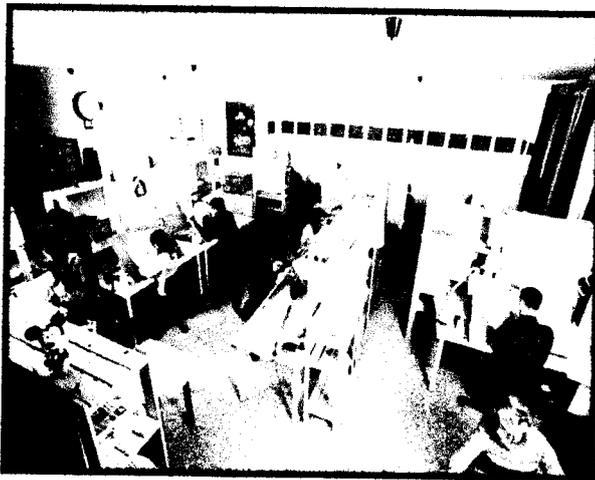




- Pembuatan gambar secara manual dan secara tim, memerlukan banyak animator.
- Pewarnaan gambar secara manual dan sangat lambat proses pengerjaannya. Memerlukan warna bergalon-galon.
- Memerlukan mika (celluloid), cat poster, dan roll film celluloid untuk proses produksi.
- Membuang roll film celluloid awal untuk mengedit hasil shooting gerak awal dalam format BW.
- Memerlukan Analog Sound Recording Studio yang serba canggih & kedap suara dengan investasi yang sangat mahal pula.
- Mampu menghasilkan film animasi dengan durasi panjang, misalnya durasi 24 menit per animasi TV seri, untuk minimal 13 episode, atau 1.5 jam untuk film layar lebar

b. 2D Hybrid Animation

Membuat animasi dengan cara menggambar manual di kertas, di-scan dan ditransfer ke computer (digital) disebut Hybrid, karena menggabungkan kemampuan gambar manual dan secara komputerisasi



- Biaya investasi yang murah, sebab sudah digital yang notabene persaingan harga sangat kuat dengan ketat
- Memakai computer untuk mengeditnya. Baik dalam pewarnaan, dimana cat-nya tidak

akan pernah habis. Editing gerak dalam format BW maupun berwarna serba komputer/digital



- Menggambar gerak animasi secara manual dan secara tim, hingga menghindarkan diri dari rasa kebosanan dan kesendirian
- Mampu menghasilkan animasi durasi panjang, 24 menit per animasi TV seri dan 13 episode untuk ditayangkan di broadcast TV Station, atau versi layar lebar untuk durasi 1.5 jam

c. 2D Digital Animation :

Membuat animasi dengan cara murni menggambar di computer memakai pen & tablet elektronik atau memakai mouse menggambar langsung di computer dengan teknik vector dan di animasikan juga di komputer.



- Biaya investasi yang murah, sebab sudah serba digital
- Menggambar animasi secara digital, langsung di layer computer, dengan teknik vektor kurva, pewarnaan, dan editing gerak langsung di satu software yang sama. Dengan cara ini, benar-benar memangkas biaya membeli software yang lain.
- Bekerja secara solusi/single fighter, hingga kemungkinan besar terjadi kebosanan dan kesendirian
- Menghasilkan animasi dengan durasi sangat pendek, biasanya sekitar ± 5 menit saja. Oleh karena itu. Cenderung hanya mengerjakan iklan, video clip, dan animasi-animasi pendek lainnya.

Dari semua hal itu, maka animasi 2D Hybrid merupakan solusi murah dan cepat memproduksi animasi 2D dengan durasi panjang Dan menutupi kurangnya daya



saing animasi 2D Stop Motion karena biaya-nya yang sangat tinggi dan lambat dalam proses pembuatannya. Hal inilah yang menyebabkan animasi 2D di Indonesia sangat tersendat, apalagi dihargai sangat rendah. Dengan solusi memproduksi animasi secara cepat dan murah ini, diharapkan animasi buatan anak bangsa mampu bersaing kuat secara nasional maupun internasional

C. PERKEMBANGAN FILM ANIMASI DI INDONESIA

Pada setiap hari minggu pagi, sebagian besar stasiun televisi menayangkan film-film animasi yang didominasi produk Jepang, dan beberapa judul produksi Walt Disney Amerika Serikat (AS). Beberapa film animasi Jepang yang pernah ditayangkan adalah Kera Sakti, Ultraman 3, Dragon Ball, Ninja Hatori, Cardcaptor Sakura, Mojacko, Samurai X, Kobo Chan, P-Man, Doraemon, Detective Conan, Crayon Shinchan dll. Sedang film animasi produksi AS antara lain The Woody Woodpecker Show, The Baby Huey Show, Looney Tunes, Disney Mickey Mouse dll. Film animasi produksi AS seperti Woody Woodpecker dan Mickey Mouse bukanlah film baru bagi pemirsa televisi Indonesia. Bahkan sebelum ada stasiun televisi swasta, tokoh-tokoh dalam kedua film animasi itu relatif tak asing lagi bagi pemirsa. Akan tetapi, selama ini film-film animasi produksi AS umumnya tidak terus-menerus ditayangkan. Adakalanya penayangannya berhenti, dan baru setelah beberapa lama kemudian muncul lagi. Ini berbeda dengan film animasi Jepang seperti Doraemon yang selama 10 tahun terus-menerus ditayangkan di RCTI.

Padahal, pada kenyataannya ketika Doraemon baru ditayangkan di Indonesia, film animasi tersebut di Jepang sudah ditonton selama 20 tahun. Sejak tahun 1970-an hingga 1990-an, Doraemon tetap menjadi salah satu film seri animasi yang populer di Jepang, dan lebih dari 540 episode telah ditayangkan. Kepopulerannya disamakan dengan Mickey Mouse di AS. Hal ini tentu sangat jauh berbeda dengan perkembangan dunia animasi di Indonesia yang cukup menyedihkan, karena pada kenyataannya karya animasi anak bangsa belum dikenal bahkan tenggelam di bawah produk animasi Amerika ataupun Jepang.



Karya animasi Indonesia sebenarnya telah ada sejak tahun 1950-an. Namun, bentuknya masih sangat sederhana. Tahun 1998, ketika film animasi Barat maupun Jepang semakin populer di Indonesia lewat layar kaca, ada VCD animasi produk lokal yang muncul. Film animasi ini mengambil cerita-cerita rakyat, seperti Bawang Merah & Bawang Putih, Timun Mas, serta Petualangan si Kancil. Setelah film animasi dalam kemasan VCD, tahun 2000 Indosiar menayangkan film seri animasi produksi Red Rocket yang berpusat di Bandung. Awalnya, Red Rocket membuat animasi untuk iklan dan bumper stasiun televisi. Tantangan muncul ketika sebuah perusahaan susu mensponsori pembuatan film seri animasi untuk acara Dongeng untuk Aku dan Kau. Setahun kemudian, 2001, Bening Studio yang berdomisili di Yogyakarta menghasilkan 16 episode film animasi yang juga ditayangkan stasiun televisi. Kisah-kisahannya juga mengambil cerita rakyat, seperti Si Kancil, Pangeran Katak, Hang Tuah, Cindelas, dan Lutung Kasarung.

Secara perlahan perkembangan animasi Indonesia mulai bangkit. Ditandai dengan munculnya film Janus Prajurit Terakhir yang merupakan film semi animasi pertama di Indonesia yang menggabungkan animasi 3D dengan syuting nyata. Kemudian disusul lagi dengan Homeland, film animasi panjang 3D pertama di Indonesia karya mahasiswa Jogjakarta bekerja sama dengan visi anak bangsa. Film-film tersebut merupakan terobosan yang sangat menarik bagi perkembangan dunia animasi di Indonesia.

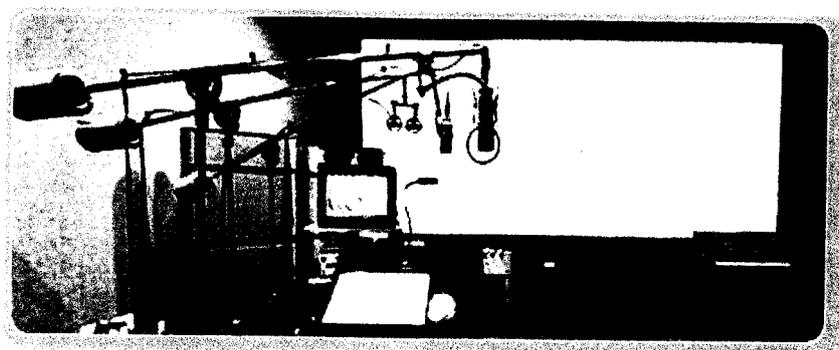
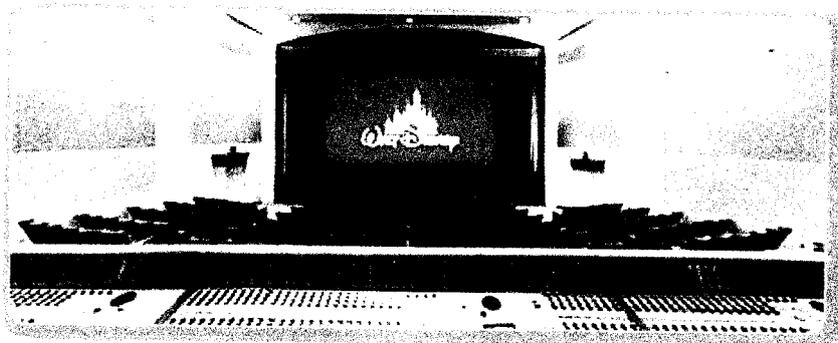


D. STUDY LITERATUR

1. DISNEY ANIMATON STUDIO

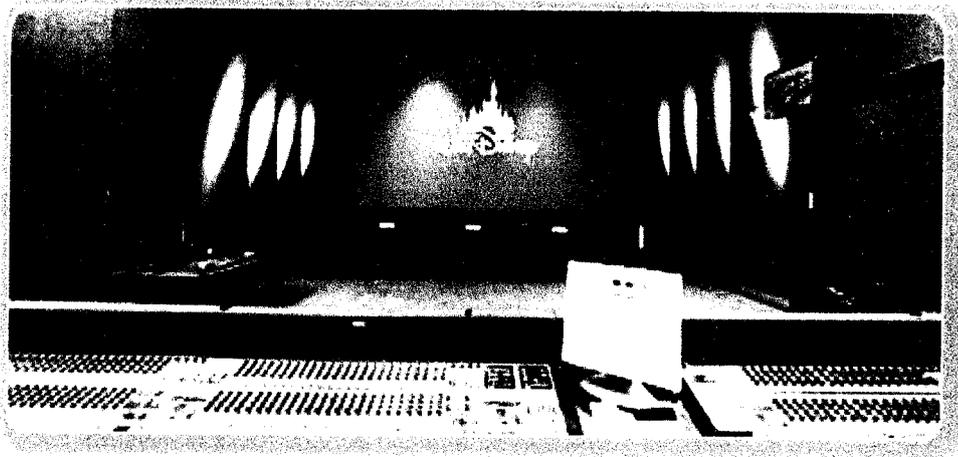


Bangunan tampil sangat aktraktif dan dinamis. Bagian depan sangat menonjol dibandingkan bagian lain dari bangunan tersebut. Unsur rangka dan kaca yang cukup kuat dengan bentukannya yang meliuk liuk, menjadi suatu point of view yang cukup menarik. Sehingga memunculkan image kebebasan dan keterbukaan.



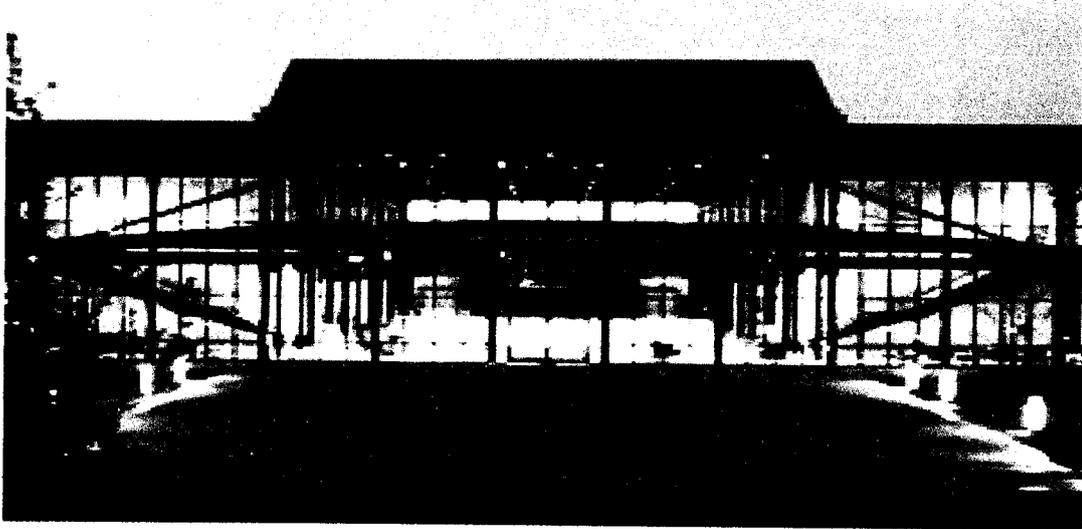


Mini bioskop, ruang dubbing, sound studio merupakan ruang-ruang pendukung utama yang memerlukan pencahayaan dan penghawaan buatan, serta penggunaan dinding penyerap bunyi,





2. PIXAR ANIMATON STUDIO

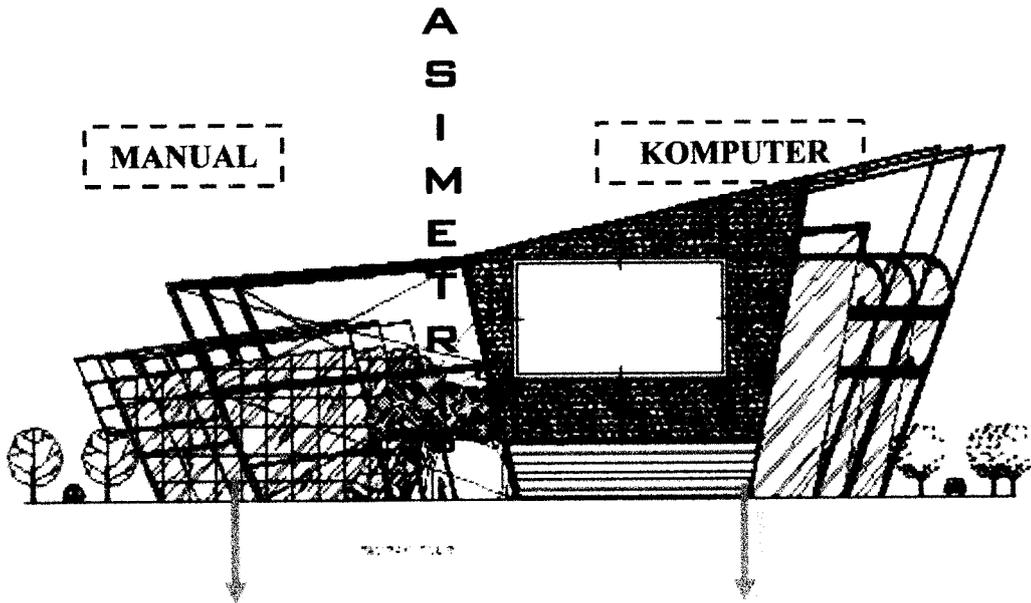


Unsur kaca dan rangka yang ditata secara geometris, mendominasi fasad bangunan.

Pada siang hari, limpahan cahaya matahari memenuhi hall dan gallery, sehingga menghemat biaya operasional. Pada saat gallery tidak aktif, penataan ruangnya dibiarkan kosong pada bagian tengah sehingga ketika memasuki hall, kesan keterbukaan sangat terasa.



C. Konsep Penampilan Bangunan

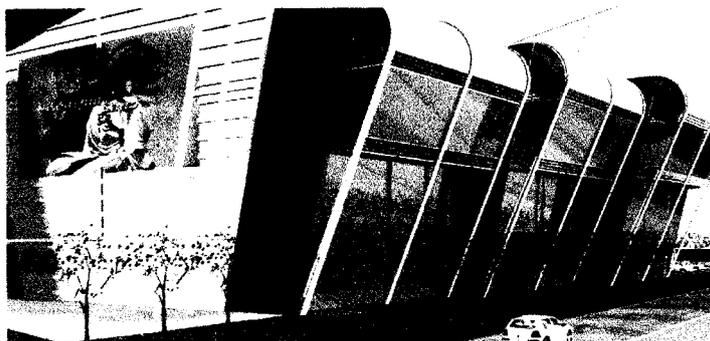
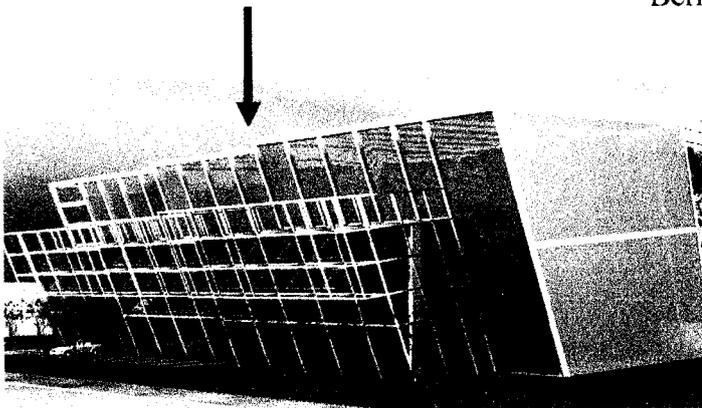


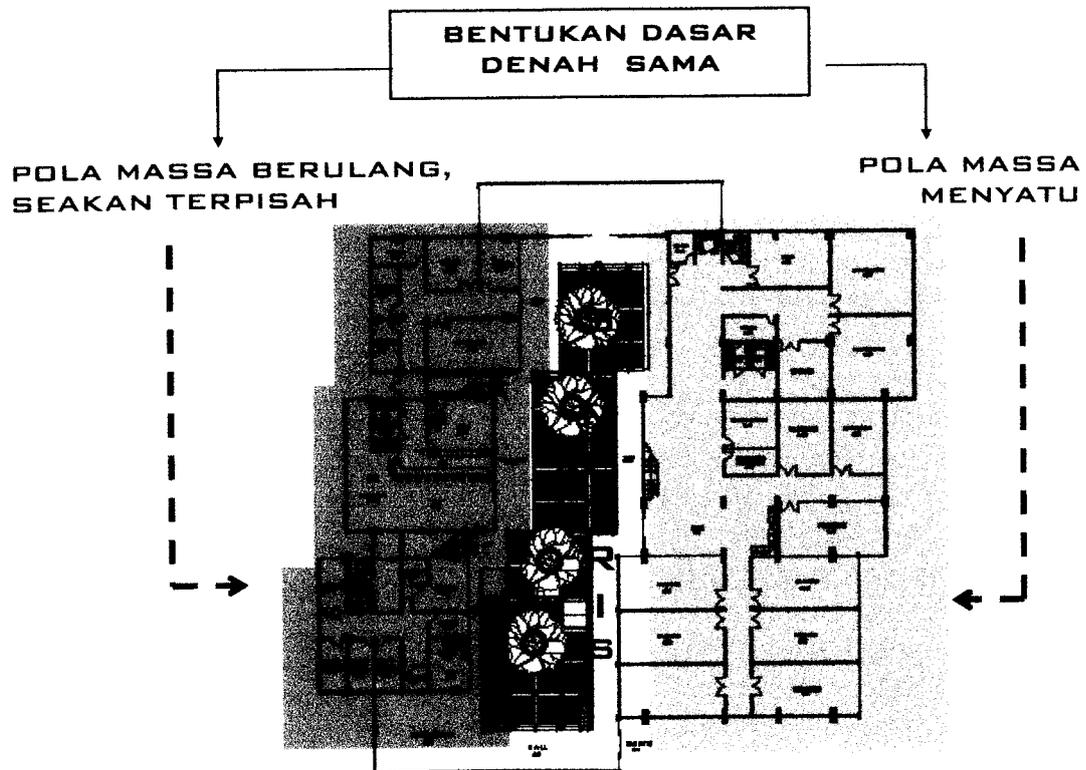
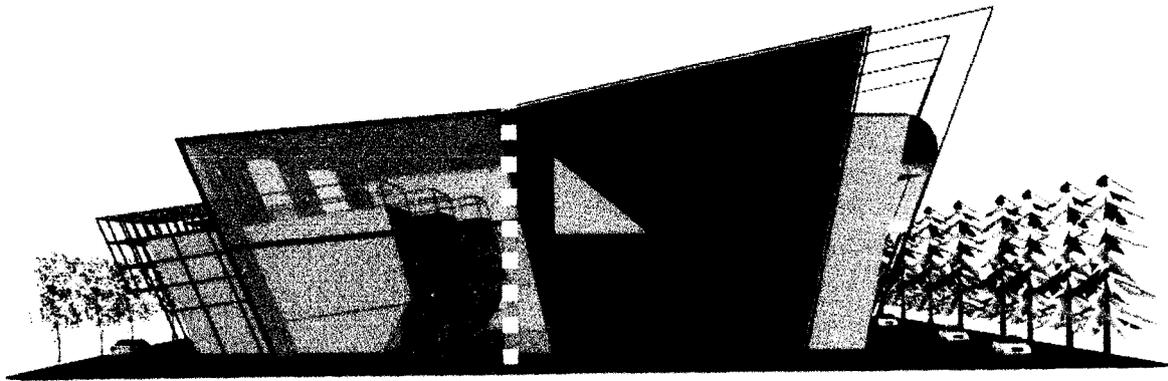
Massa diselubungi rangka-rangka yang berkesan un-finish

Berkesan ramai dan banyak detail

Sebagian besar massa tertutup oleh plat lengkung yang masif (finish)

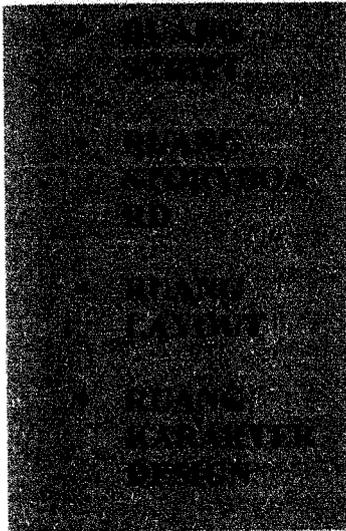
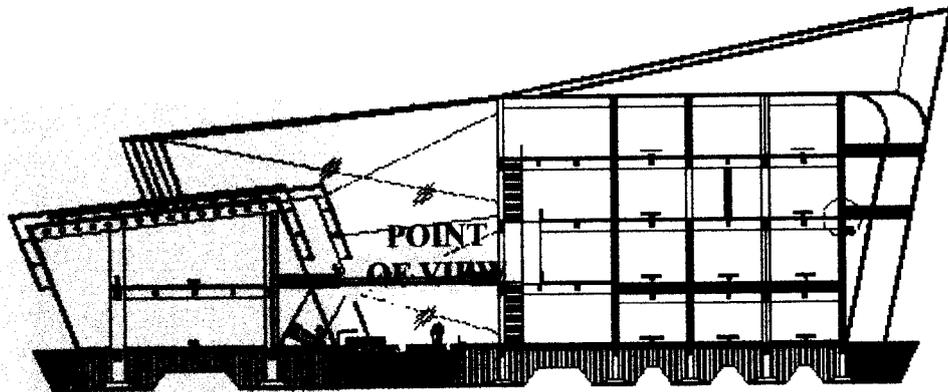
Berkesan simple





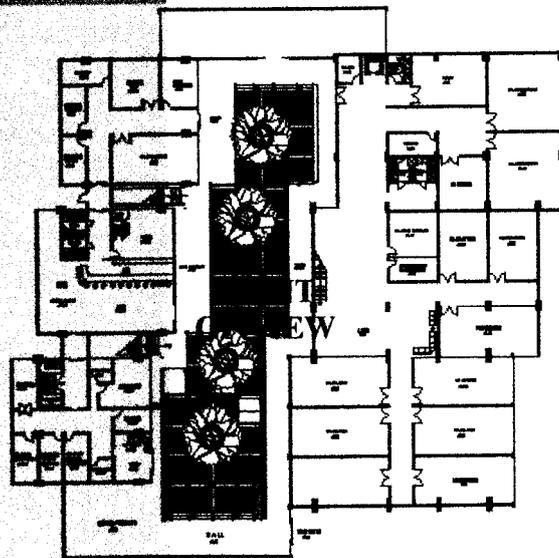


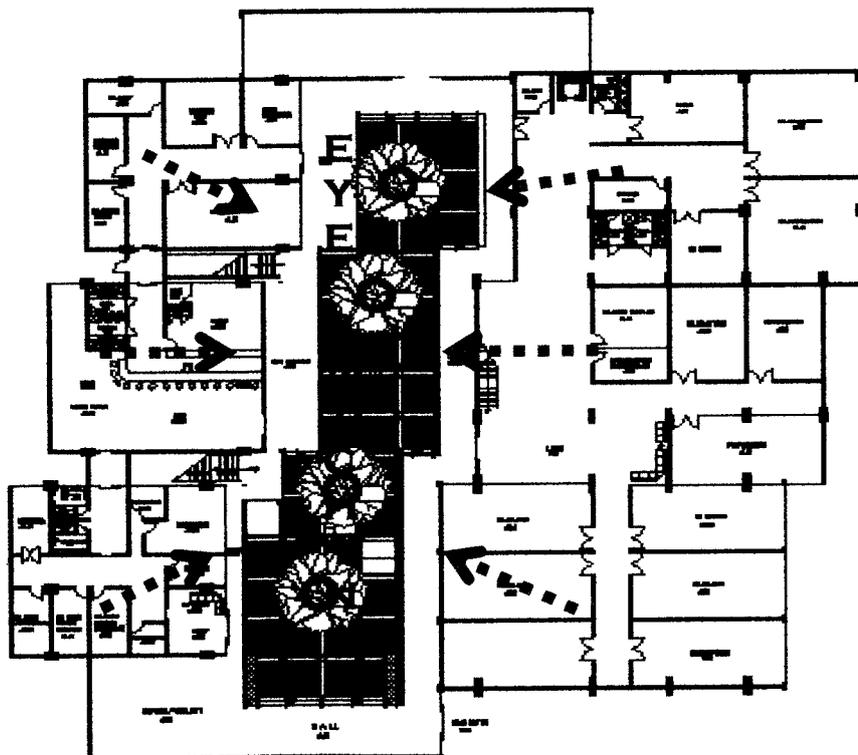
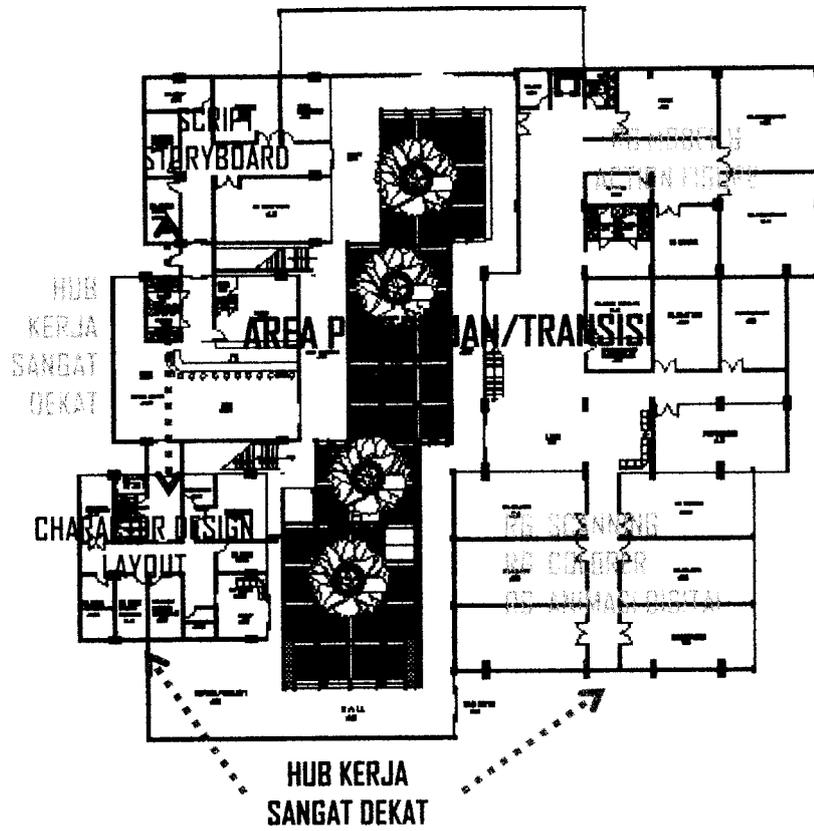
D. Konsep Penataan Ruang



G
A
L
L
E
R
Y

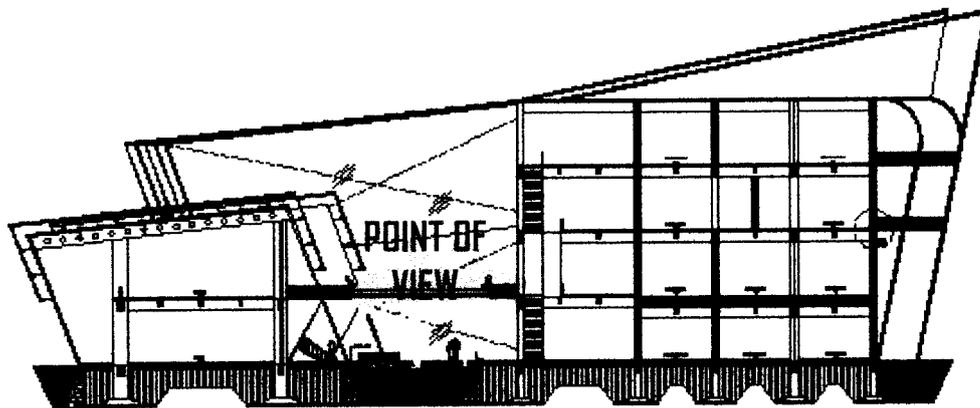
RUANG-RUANG
ANIMASI DENGAN
KOMPUTER



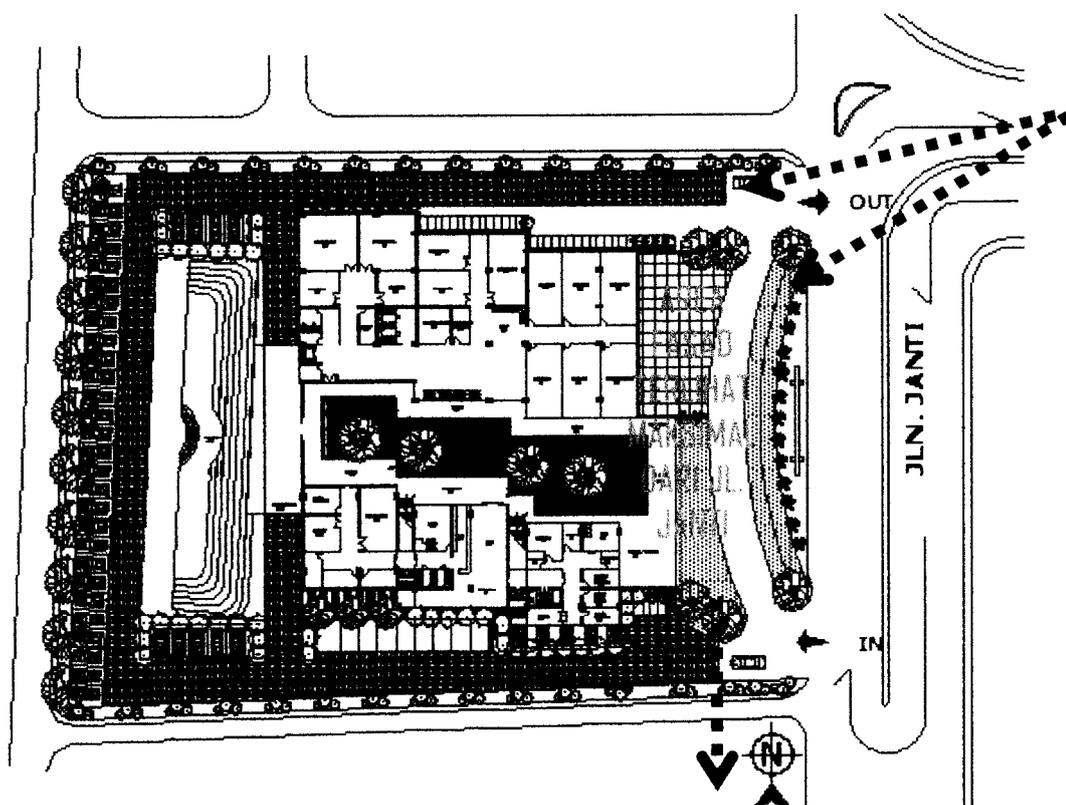




ADANYA ELEMEN VEGETASI DENGAN UKURAN YG CUKUP BESAR, MENJADI POINT OF VIEW SEKALIGUS SEBAGAI PERLEMBUT YANG *EYE CATCHING* DI TENGAH-TENGAH KESIBUKAN PARA PEKERJA



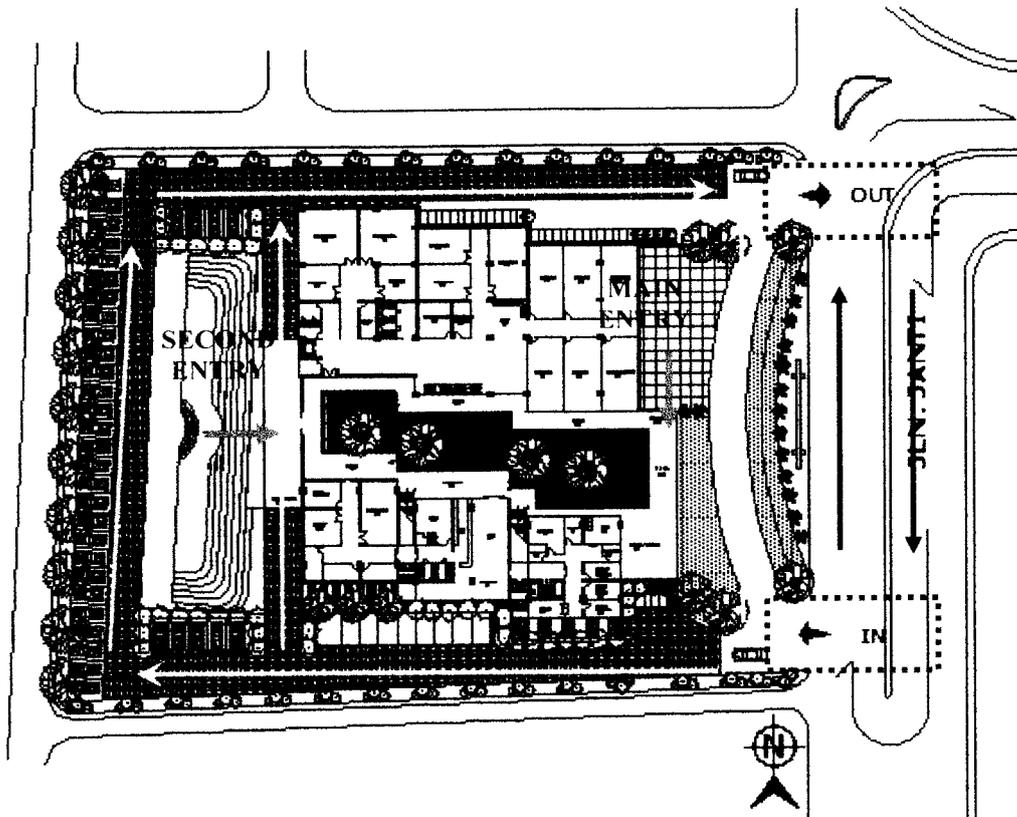
E. Konsep Site



Arah fasad diarahkan tepat ke jalan raya

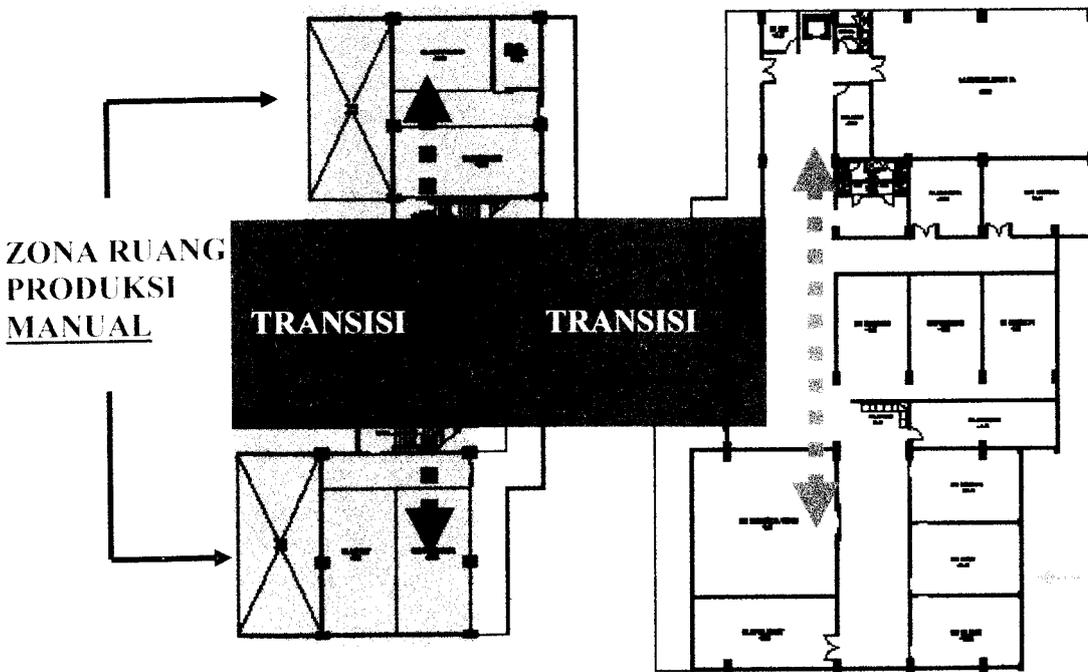
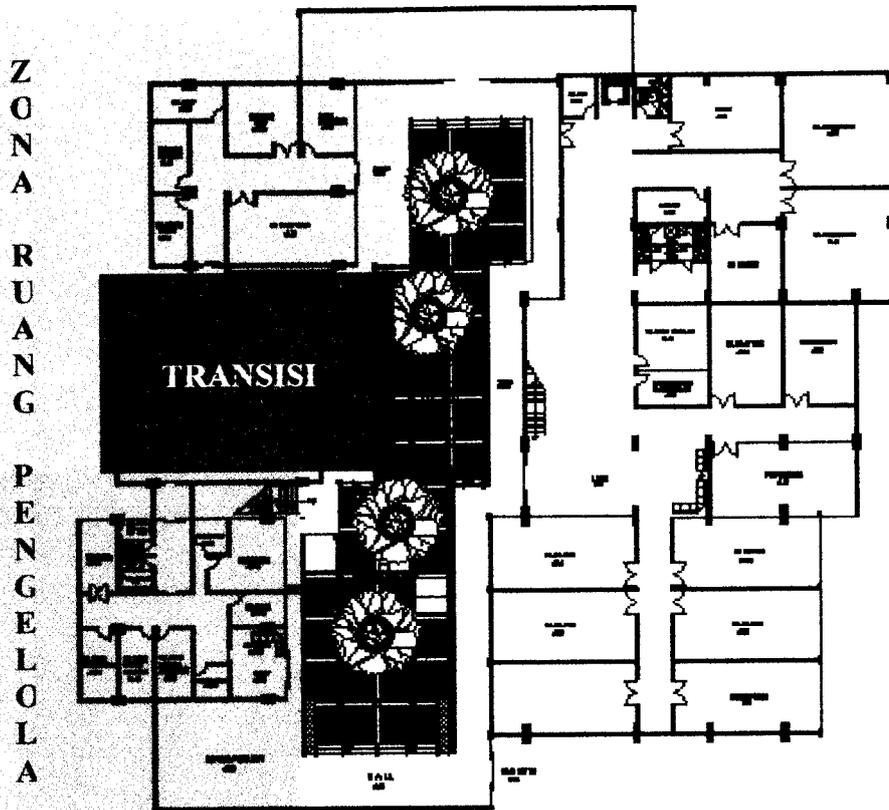


F. Konsep Sirkulasi

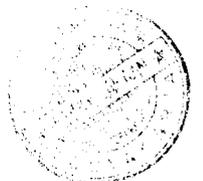




G. Konsep Penzoningan



.....➔ SALING BERHUBUNGAN ERAT



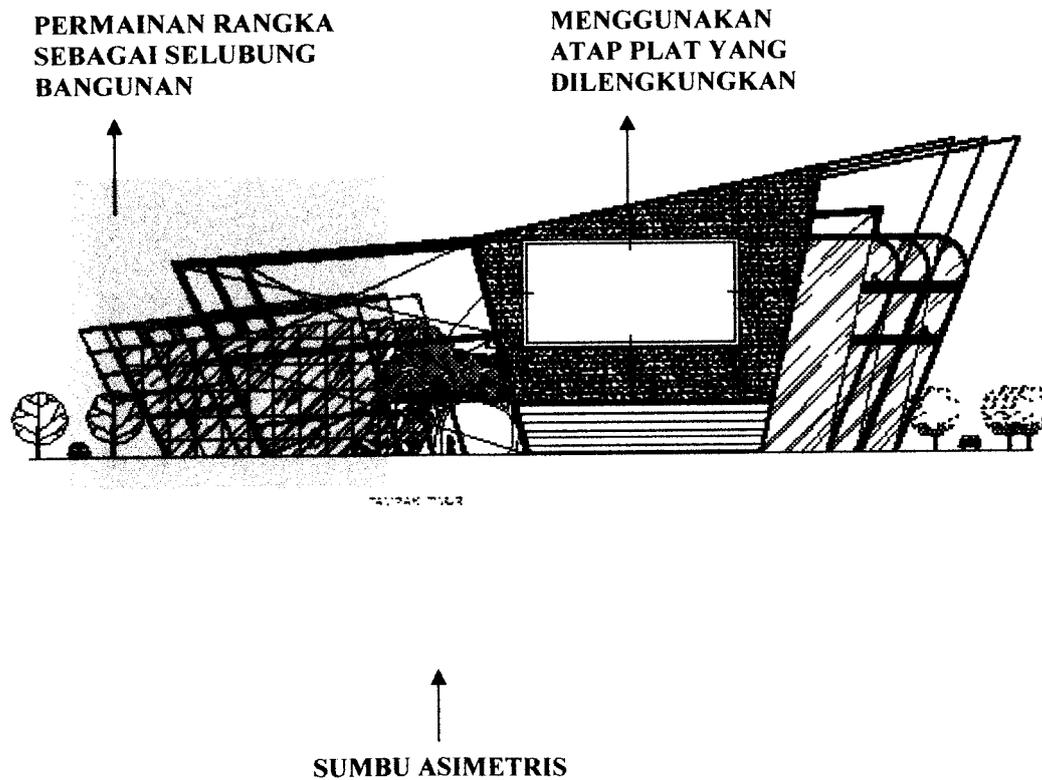


H. Konsep Struktur

Menggunakan konsep **solid** dan **wireframe**

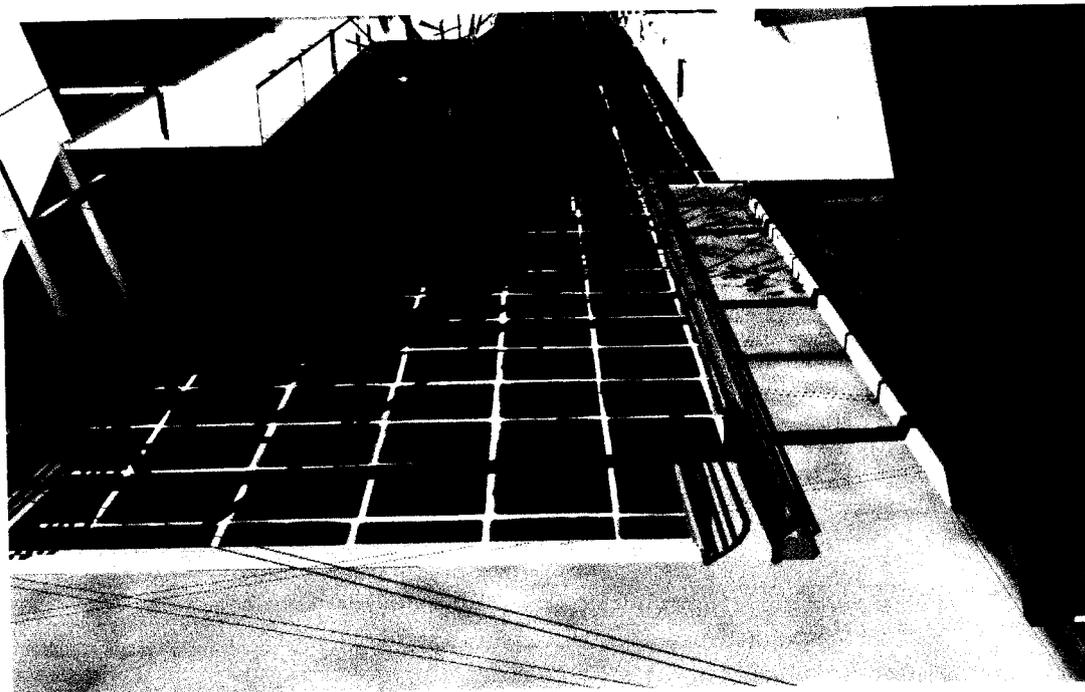
- Solid → Utuh, berisi
- Wireframe → Rangka

Penerapannya sebagian besar dilakukan pada struktur atap (space frame) dan yang lainnya pada permainan susunan elemen kolom dan balok.

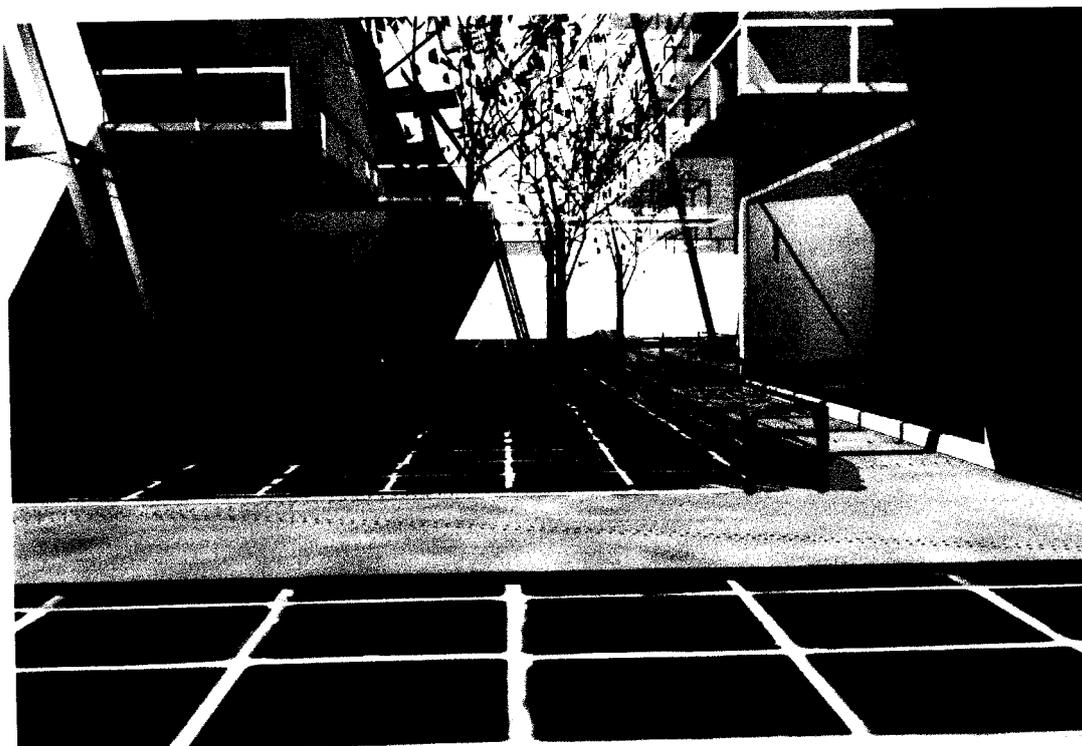




I. Suasana Ruang Dalam



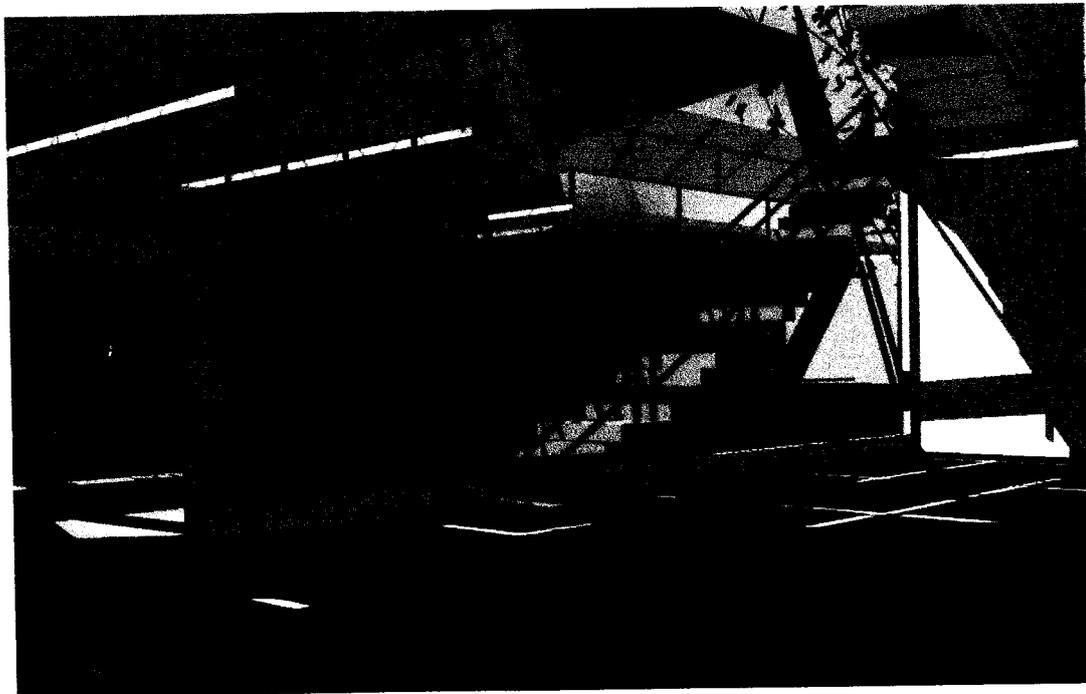
AREA SIRKULASI PUBLIK / GALLERY TEMPORER



AREA SIRKULASI PUBLIK / GALLERY TEMPORER



VIEW DARI BALKON SISI KIRI



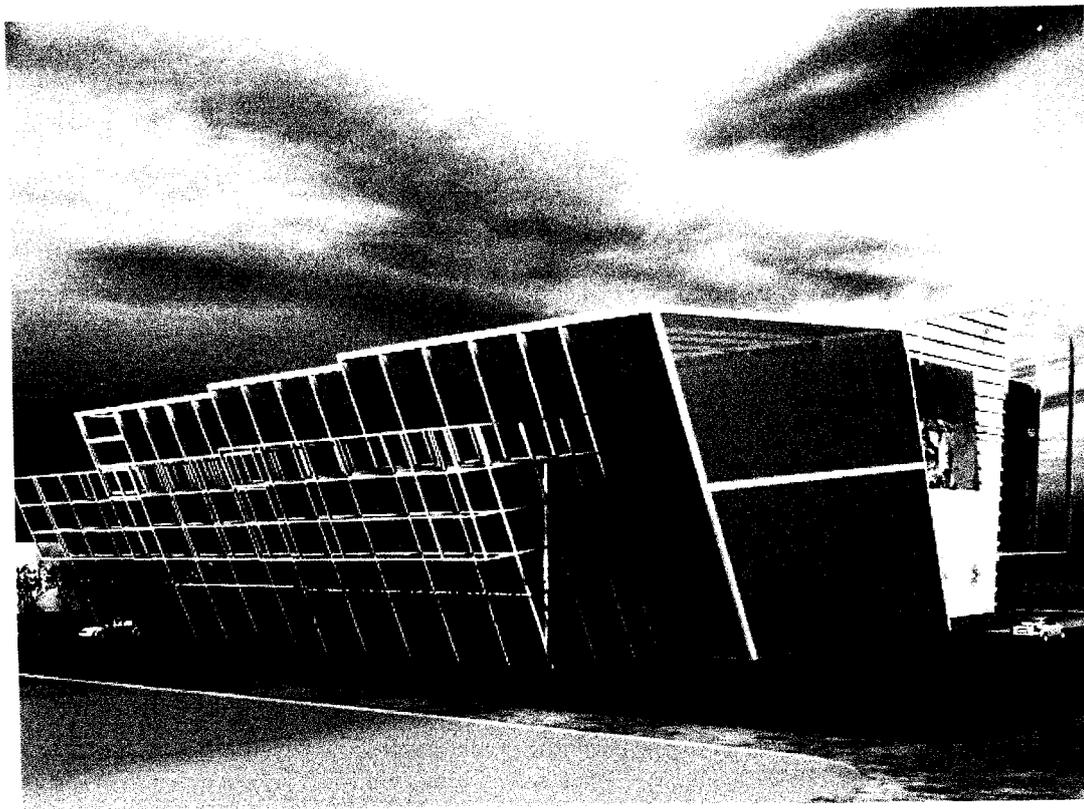
VIEW DARI LOBBY SISI KANAN



J. Suasana Ruang Luar



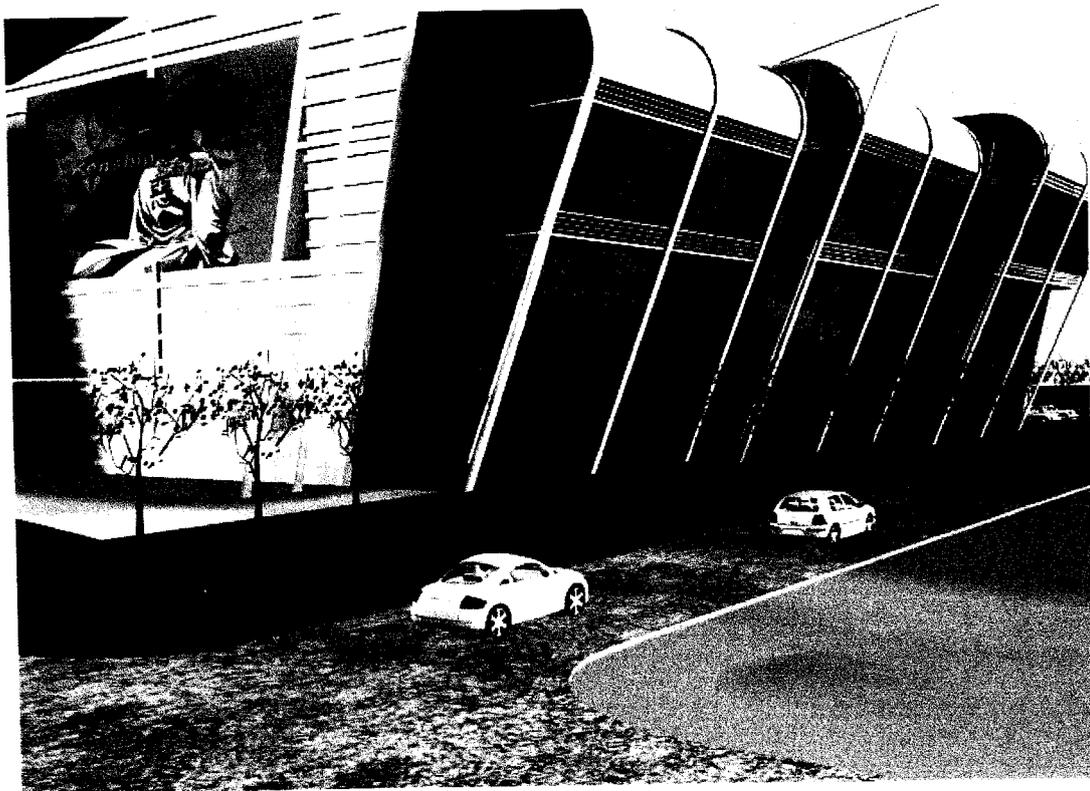
PERSPEKTIF FASAD SISI KANAN



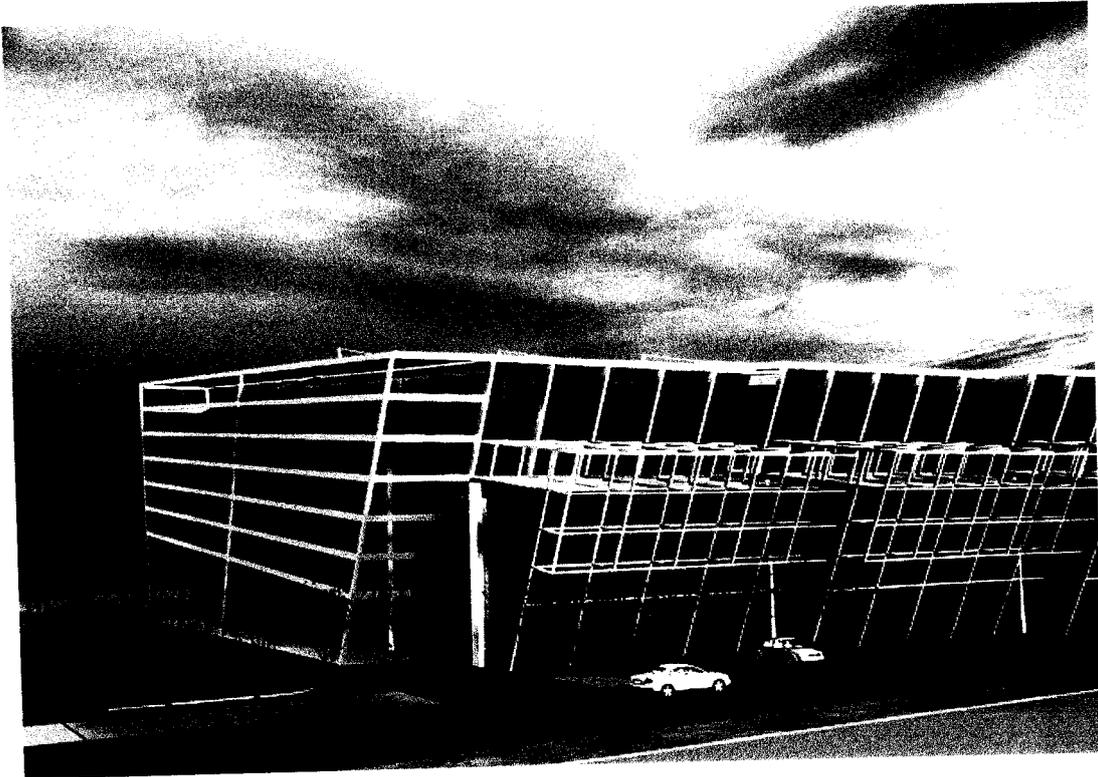
PERSPEKTIF FASAD SISI KIRI



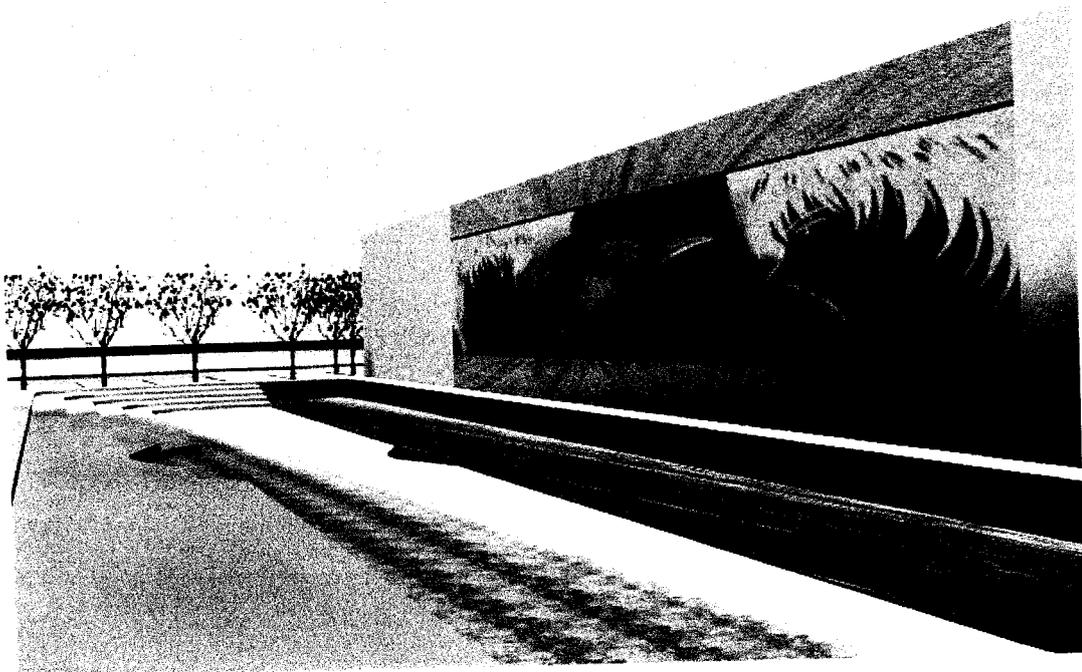
TAMPAK SISI KIRI



PERPEKTIF SISI KANAN



PERPSEKTIF SISI BELAKANG



AMPHITEATER

DAFTAR PUSTAKA

1. **Arif Ramadhan, S. Kom dan Favorisen R. Lumbanraja**, Special Project Karakter dan Animasi 3D dengan 3D Studio Max 7, Elex Media Komputindo, 2006
2. **Ernst Neufert**, Arsitek Data, Jilid I dan II, Erlangga, 1989
3. **Francis D.K Ching**, Bentuk Ruang dan Susunannya, 1996
4. **Madcoms**, Panduan Aplikatif 3D Studio Max 7, Andi, 2005
5. **M.S. Gumelar**, Memproduksi Animasi TV, Gramedia, 2004
6. **John M. Echols dan Hassan Shadily**, Kamus Bahasa Indonesia Inggris, Gramedia, 1994
7. **John M. Echols dan Hassan Shadily**, Kamus Bahasa Inggris Indonesia, Gramedia, 1994