

ANIME PRODUCTION HOUSE

**TRANSFORMASI DARI INTREPRETASI KEBEBASAN BEREKPRESI
DALAM PERANCANGAN.**

I.PENDAHULUAN

I.1. JUDUL PROYEK

Anime Production House

Tranformasi dari intreprtasi kebebasan berekpresi dalam perancangan

I.2. LATAR BELAKANG

1.2.1. PENGERTIAN

Perkataan *Anime* dijadikan melalui perkataan Inggris **animation**. Pata tahun 1960-an, orang Jepang membacakan **animation** sebagai **a-ni-me-shon**. Dari sinilah, perkataan *anime* dilahirkan, dan digunakan sehingga kini di Jepang dan seluruh dunia.

1.2.2. PERKEMBANGAN ANIME DI INDONESIA

Beberapa tahun terakhir dunia animasi Indonesia menunjukkan geliatnya. Beberapa studio animasi bermunculan mulai dari "genre" yang menimba ide di belantara tradisi seperti **Mahabarata, Legenda Timun Mas, Bawang Merah dan Bawang Putih, Sangkuriang**, sampai era kekinian seperti **Homeland, Janus Prajurit Terakhir, Keloloden, .hack//SIGN (baca: dot hek sain)** produksi Media Sino Associates Limited (MSAL) dan seterusnya.

Meskipun tumbuh harus diakui juga produk animasi nyaris terjerembab sebagai bagian industri iklan saja. Akibatnya meski tema yang pernah dihasilkan cukup beragam atau kendala keterbatasan teknis perlahan mulai terlampaui, konsentrasi animator kita -seperti juga komikus- di masa kini umumnya terpecah antara dibutuhkan sebagai produk pelayan jasa klien dan menghasilkan karya yang mandiri. Aniamasi Indonesia kehilangan identitas. *Homeland* misalnya, film ini meski secara teknis cukup

baik, dari segi cerita masih berat dikonsumsi anak lantaran terdapat perbedaan visi yang sulit dikompromikan antara penciptanya (Studio Kasatmata, SET, dan Visi Anak Bangsa) yang semula membuatnya untuk remaja dengan investor yang menginginkan Homeland untuk anak.

Pertimbangan investor pun bisa dimengerti lantaran pasar untuk animasi remaja memang belum terbentuk. Di Indonesia tayangan animasi remaja belum begitu populer, berbeda dengan di Amerika atau Jepang, di mana animasi remaja bahkan untuk dewasa sudah menjadi tren baik di televisi dan layar lebar. Untuk kategori dewasa variasinya pun berkembang (seperti halnya komik) sudah sampai kategori porno yang di Jepang dinamai "hientai". Padahal untuk komik Indonesia sendiri pun sudah mulai diterbitkan kategori yang tegas mulai dari remaja (Selamat Pagi Urbaz-Beng Rahadian, 2004) sampai dewasa (Pengumuman: Tidak Ada Sekolah Murah-Terra Bajraghosa/Eko Prasetyo, 2005).

Untuk kategori ini (animasi dari cerita tradisi) walau sempat diproduksi secara massal ternyata masa edarnya rata-rata terbilang singkat dan dipasaran. Semua itu dikarenakan jadwal produk utamanya sebagai bagian dari merchandise, misalnya produk susu anak. Biasanya animator bila mengetahui manajemen produksi yang minimal membuat mereka menjadi kurang produktif terhadap konsistan pembuatan animasi.

Dari sinilah kita tahu bagaimana mengatur manajemen animasi yang teratur dibutuhkan untuk membuat animasi Indonesia lebih berkembang. Bangunan yang dibuat agar lebih memfasilitasi kegiatan produksi secara profesional dengan menerapkan pengaturan ruang. Rata-rata dari sebuah produksi animasi di Indonesia hanya berupa rumah workshop yang dikerjakan secara amatir dan dikerjakan kurang dari 20 orang. Oleh sebab itu animasi yang dibuat menjadi kurang maksimal. Kadang animasi dibuat tidak

dalam satu lingkungan. Kebutuhan tersebut itu perlu diimbangi dengan fasilitas untuk mendukung kegiatan tersebut. Dari segi arsitek kami mencoba mengembangkan fasilitas kebutuhan yang diperlukan oleh para animator.

I.3. PERMASALAHAN

I.3.1. PERMASALAHAN UMUM

- Bagaimana merancang sebuah production house yang berfungsi sebagai pusat animasi yang dapat memfasilitasi pembuatan sebuah produk animasi, penjualan dan kebutuhan para penggemar animasi.

I.3.2. PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana merancang bangunan production house yang menginterpretasikan kebebasan dalam berekspresi pada konsep perancangan.

I.4. TUJUAN

- . Bagaimana merancang sebuah production house yang berfungsi sebagai pusat animasi yang dapat memfasilitasi pembuatan sebuah produk animasi, penjualan dan kebutuhan para penggemar animasi, yang menginterpretasikan kebebasan dalam berekspresi pada konsep perancangan.

I.5. SASARAN

I.5.1 UMUM

1. Mengidentifikasi kebutuhan yang terdapat pada proses produksi dan para penggemar animasi
2. Mencari data standart tentang skema industri yang terdapat dalam pembuatan sebuah produk animasi.
3. Mengidentifikasi kegiatan produksi yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

I.5.2 KHUSUS

1. Mencari data tentang kebutuhan para penggemar animasi.
2. Mencari data tentang kebutuhan proses produksi
3. Mencari data karakter kebebasan yang terdapat dalam menginterpretasikan kebebasan itu sendiri.
4. Merumuskan interpretasi kebebasan dalam perancangan.



I.6. DIAGRAM POLA PIKIR

