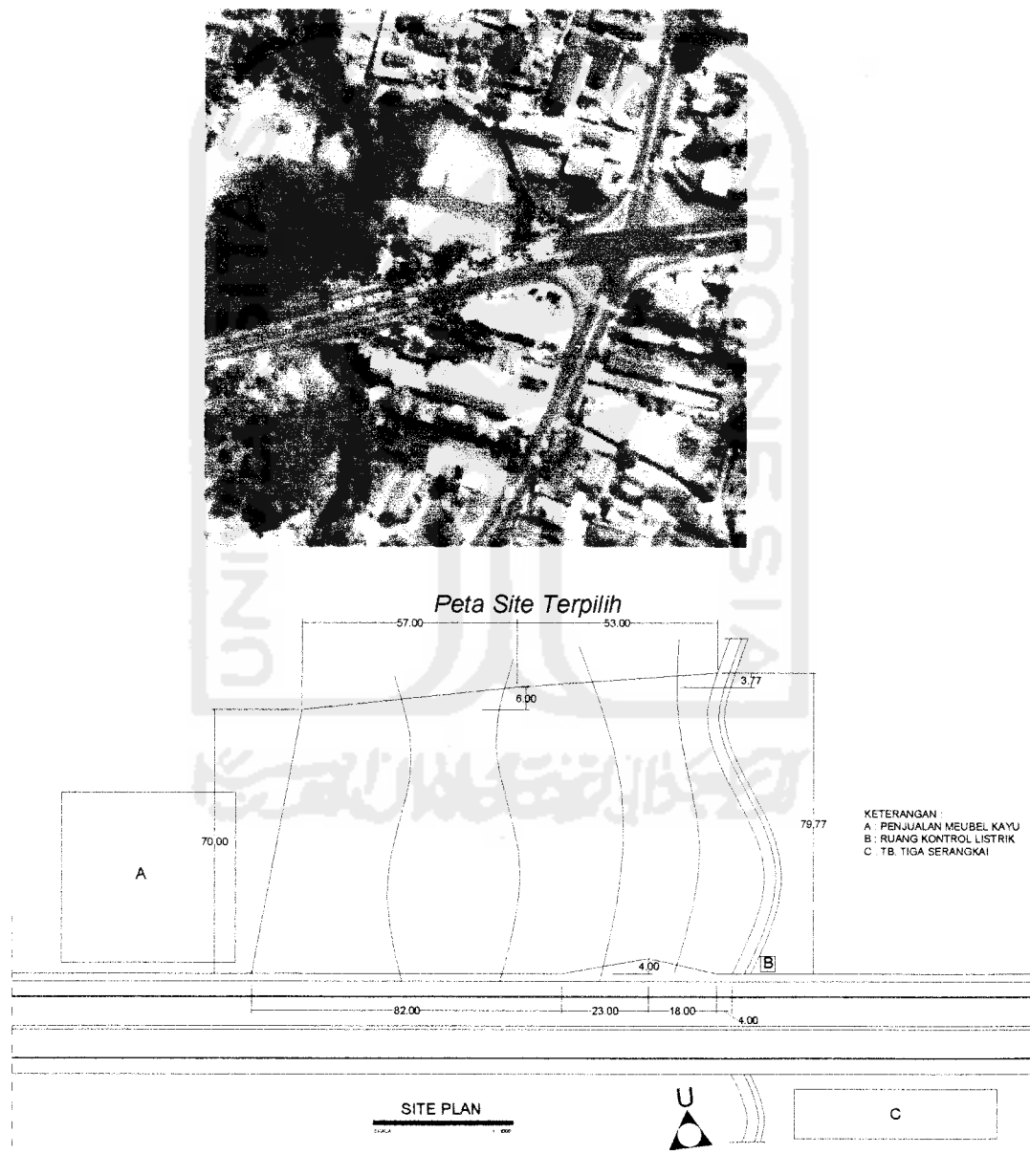


IV.KONSEP

IV.1. SITE TERPILIH

Lokasi berada di tepi Ring Road Utara dan sungai Gajah Wong, Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. Luas site secara keseluruhan kurang lebih 9160,9 m².



site

Site memanjang mengikuti arah pergerakan matahari [Timur-Barat] dan bergeser ke arah Timur Laut. Site yang memanjang ini secara tidak langsung membuat massa memanjang mengikuti site. Dan berdasarkan RUTRK yang berlaku untuk wilayah Depok-Sleman, area site ini dikhususkan untuk bangunan yang bersifat pendidikan serta sarana yang menunjangnya. Sehingga pembangunan Anime Center sangat memungkinkan karena didalamnya tersebut juga pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas animator Indonesia.

IV.1.1. LOKASI

Batas lokasi site :

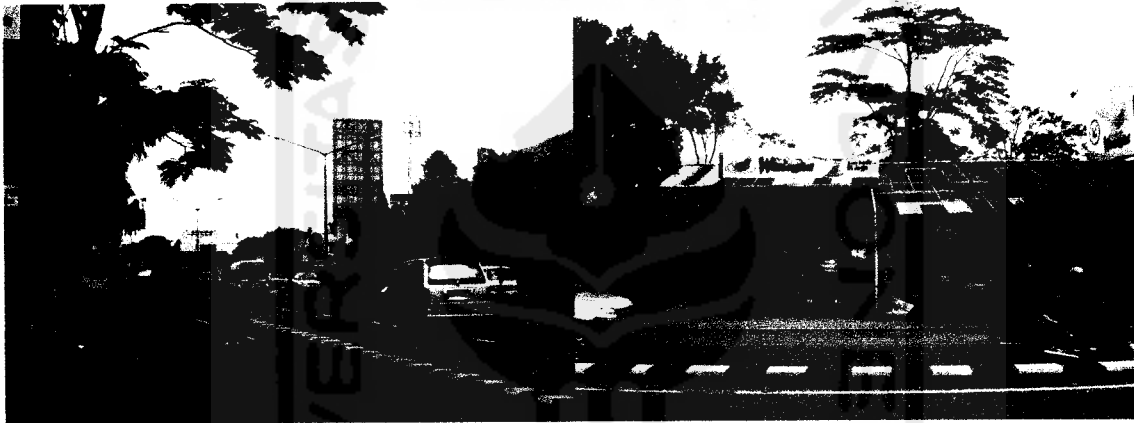
- Utara : site berbatasan dengan jalan ring road utara, toko anugrah dll
- Timur : site berbatasan dengan pemukiman penduduk dan sungai Gajah Wong
- Selatan : site berbatasan dengan pemukiman penduduk dan menara indosat
- Barat : berbatasan dengan toko gracia.



Batas sebelah barat toko Gracia dan sebelah selatan menara indosat



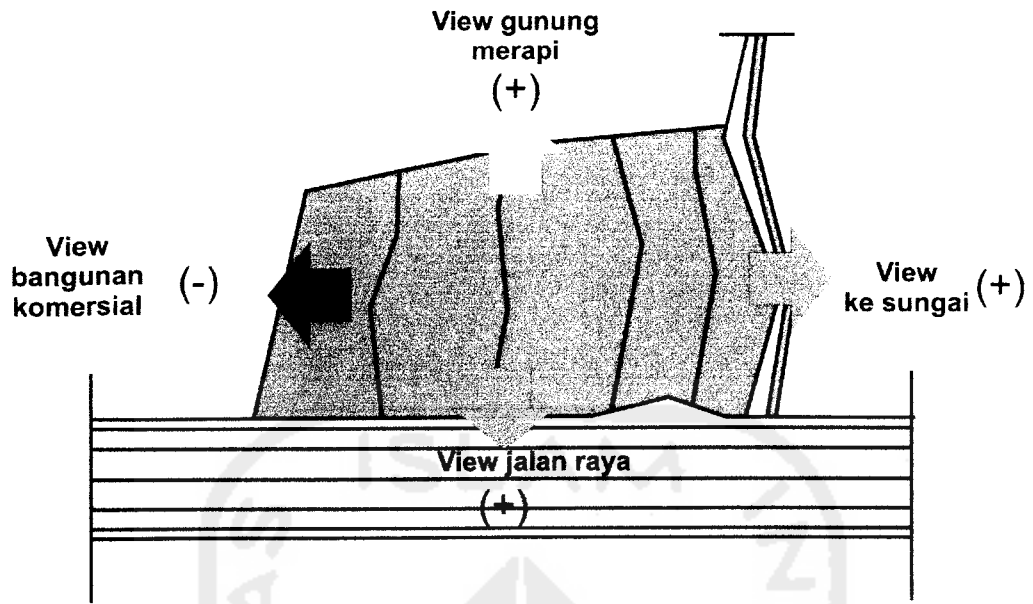
Batas sebelah utararing road dan toko anugerah



Batas sebelah utara perempatan condong catur dan rumah makan ayam panggang Wonogiri

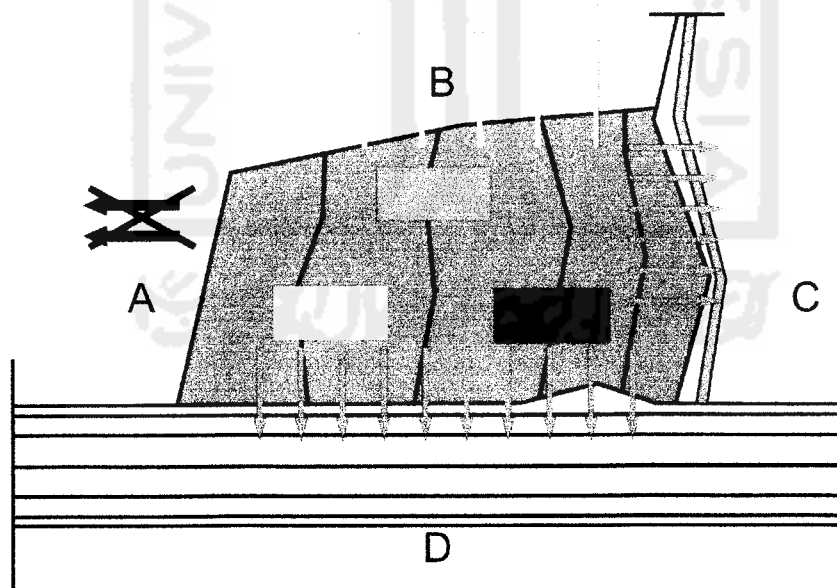
IV.1.2. VIEW BANGUNAN

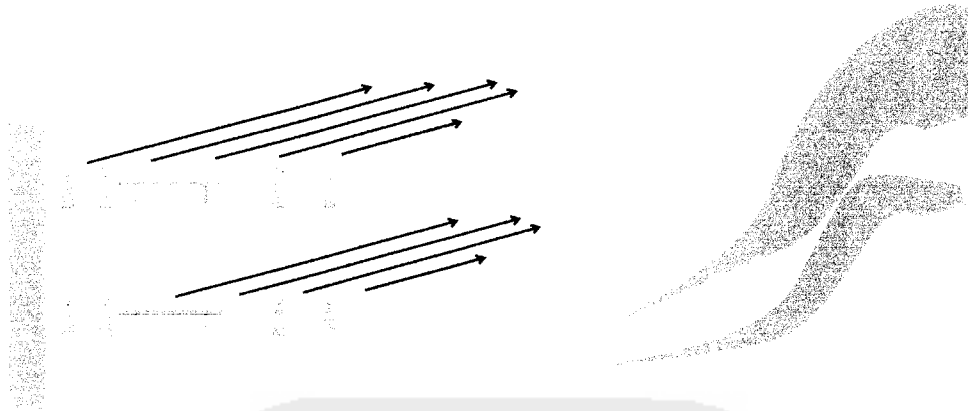
Berdasarkan analisis site yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa site ini memiliki 2 buah view yang dapat menarik perhatian pengunjung maupun pengguna bangunan yaitu dari arah Utara adalah view ke Merapi dan arah Selatan adalah view ke Sungai Gajah Wong. Untuk pemasaran lebih mengutamakan view dari Ring road. Sedangkan view bangunan yang terdapat pada sebelah barat lebih baik dihilangkan karena kurang baik untuk penampilan.



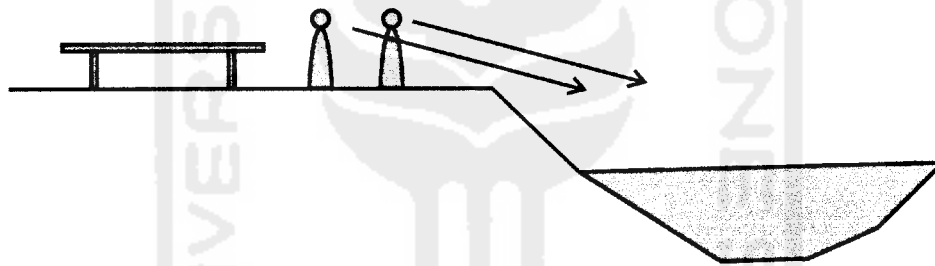
➤ **Respon :**

Dilihat dalam prakteknya yang menarik adalah view dari Merapi. Dalam hal ini Merapi adalah icon utama kota jogja. Tetapi tidak menutup kemungkinan sungai Gajah wong dapat juga menjadi view yang menarik.





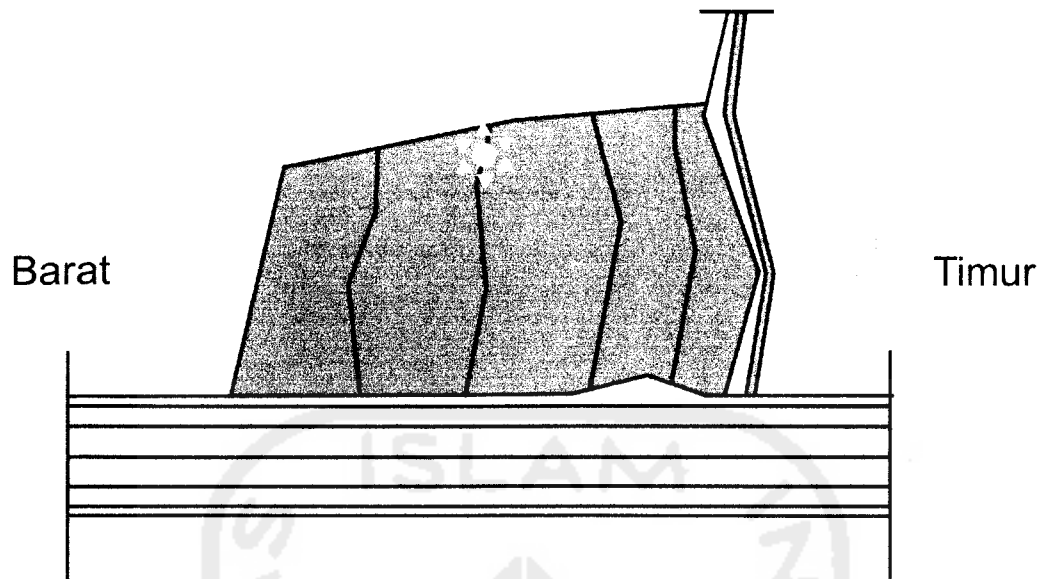
Pada gambar diatas diperlihatkan bahwa setiap bangunan perlu diberikan atau dibangun balkon untuk membuat pandangan yang mengarah pada gunung Merapi.



Untuk memperlihatkan keindahan sungai Gajah wong kami menambahkan tempat yang digunakan sebagai area rekreasi.

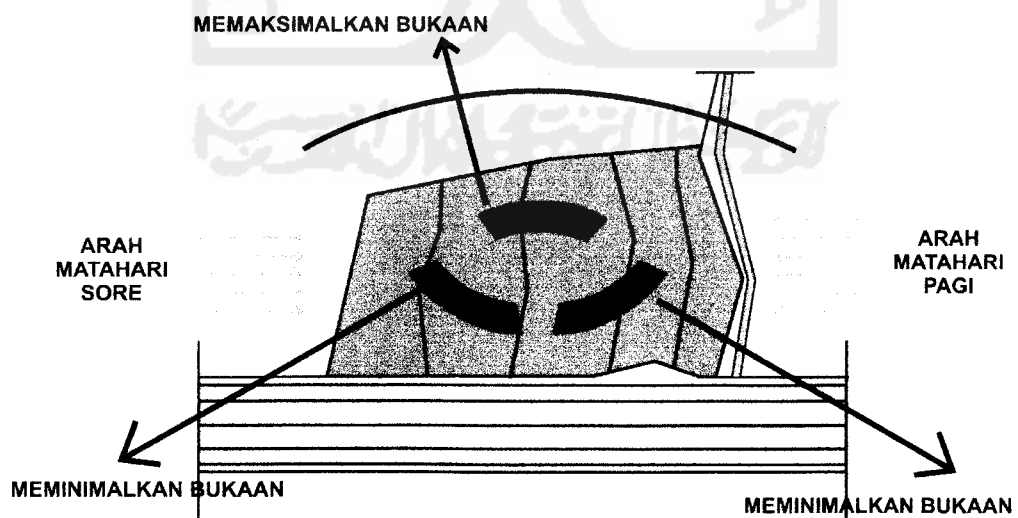
IV.1.3. PEREDARAN MATAHARI

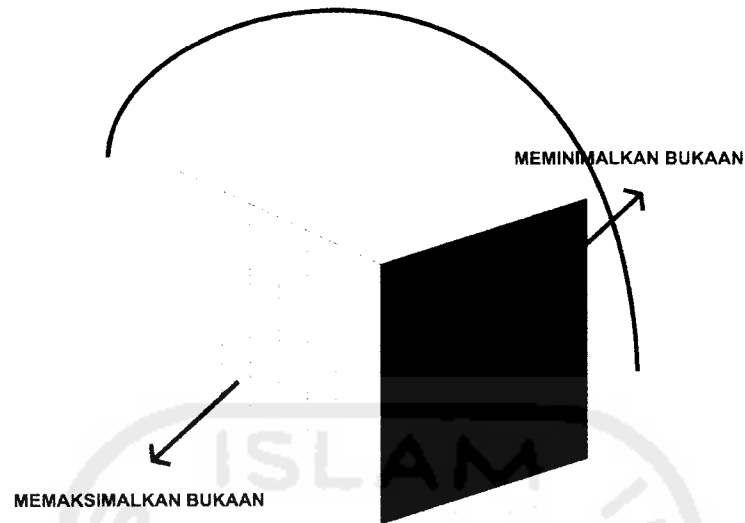
Pergerakan matahari pada dasarnya terbit dari arah timur tenggelam ke arah barat. Pada bangunan yang memperoleh radiasi matahari dimungkinkan pada arah timur dan barat. Tetapi dalam kasus daerah tropis yang kita tempati saat ini tidak menutup kemungkinan matahari akan bergeser pada arah tenggara, timur laut, barat laut dan barat daya. Hal ini disebabkan pergeseran matahari menurut garis edarnya yang dapat berganti dengan frekuensi tertentu.



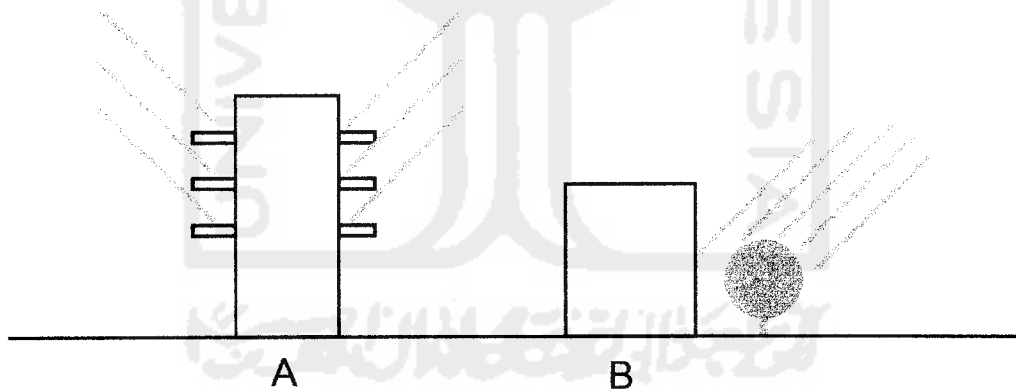
➤ **Respon :**

Untuk merespon pergerakan matahari diusahakan bentuk bangunan diusahakan menghindari pergerakan matahari. Sedangkan bukaan pada bangunan diusahakan agar lebih meminimalkan bukaan pada arah barat dan timur. Sedangkan pada arah utara selatan agar lebih dimaksimalkan. Supaya bangunan dapat menghindari radiasi matahari yang berlebihan.



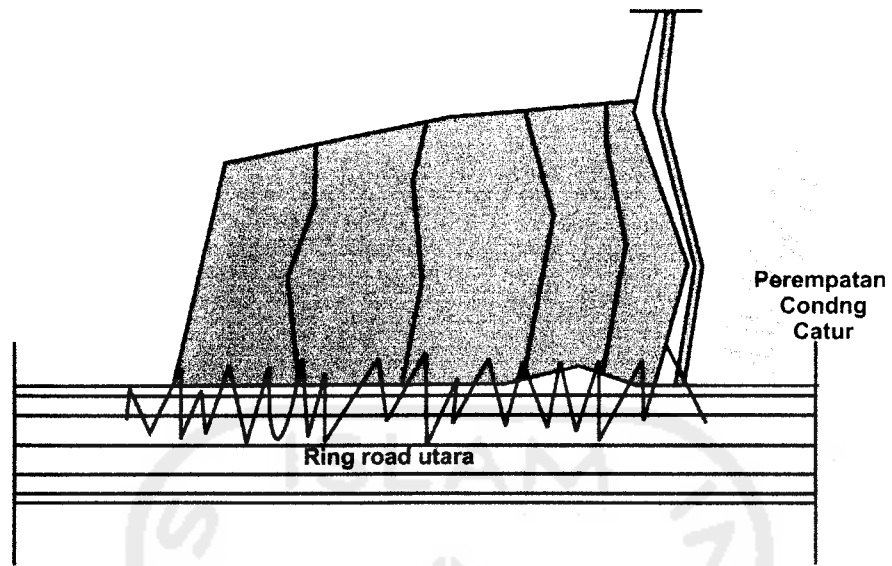


Apabila tetap terdapat radiasi yang berlebihan pada bangunan perlu ditambahkan shading yang dapat menghindarkan pengaruh radiasi matahari. Untuk menghindari radiasi tersebut cara penanganan yang lain ialah penanaman pohon besar yang berfungsi menghalangi sinar matahari yang masuk.



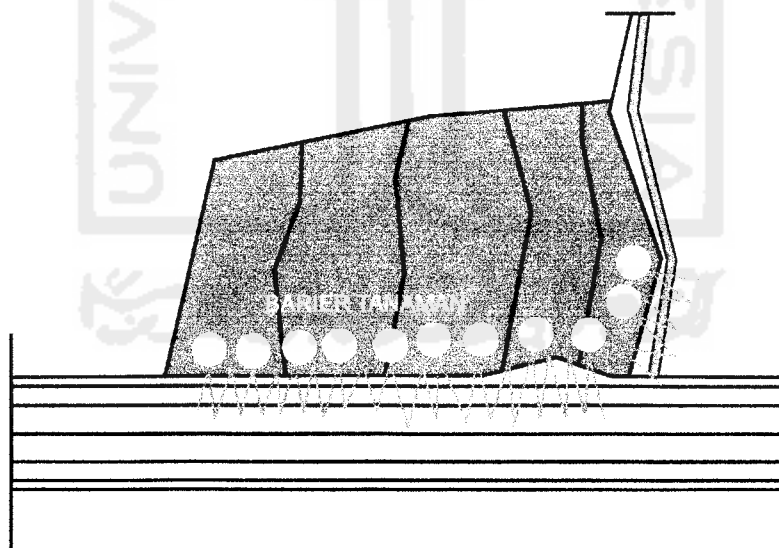
IV.1.4. KEBISINGAN

Kebisingan terbesar terdapat pada Ring road dan perempatan Condong Catur. Jalur tersebut merupakan jalan ramai, karena merupakan jalur utama kendaraan transportasi. Sedangkan dari utara dan barat kemungkinan untuk terjadi kebisingan sangatlah minim.



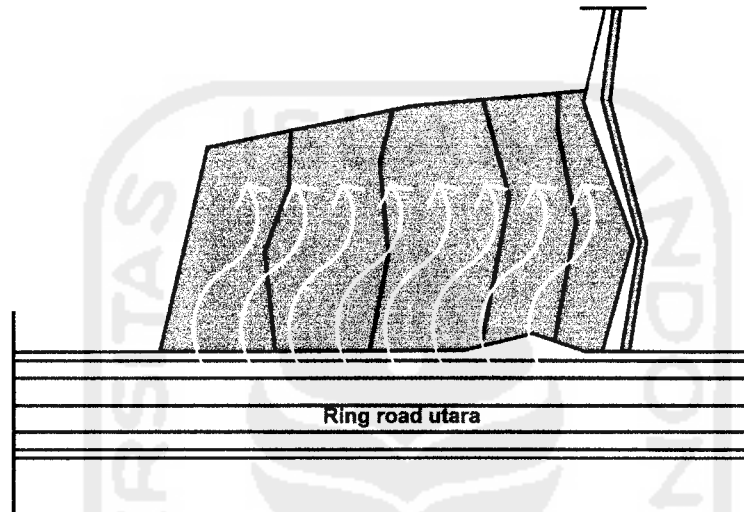
➤ **Respon :**

Untuk mengatasi kebisingan tersebut maka bangunan sebaiknya jangan terlalu dekat dengan jalan raya. Kemungkinan yang lain kita dapat memasang barrier disepanjang jalan raya.



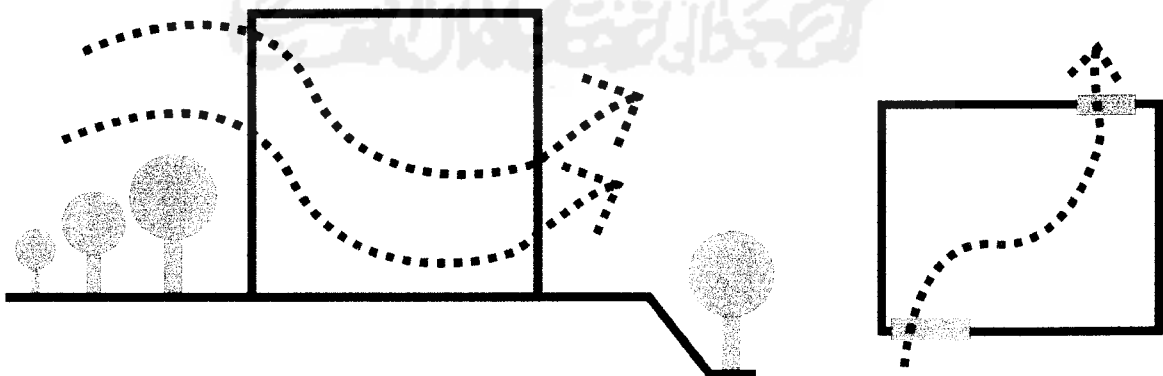
IV.1.5. ARAH ANGIN

Arah angin biasanya terjadi adalah angin yang berasal dari gunung dan yang berasal dari laut. Tetapi pada kasus ini angin akan lebih banyak dari badan jalan, karena pada arah utara angin akan ditahan oleh bangunan yang terdapat pada sebelah utara. Sedangkan pada arah utara angin dapat langsung mengalir dengan bebas.



➤ **Respon :**

Dalam penghawaan dibutuhkan aliran udara cross ventasi, karena aliran udara dapat lebih terasa alami. Dalam prakteknya cross ventilasi dapat lebih mengalirkan udara dan udara dapat bersirkulasi dengan baik.



IV.2. KONSEP KEBEBASAN

IV.2.1. TRANSFORMASI KEBEBASAN KEDALAM LAY OUT RUANG.

Konsep peruangan pada perancangan ini ditampilkan agar setiap ruang dapat berkomunikasi antar ruang. Dalam penyajiannya ruang dibuat tanpa penyekat masif yang memungkinkan hubungan antar ruang menjadi kurang. Tetapi ada sebagian ruang yang tetap harus dilindungi oleh dinding masif karena mengingat kebutuhan ruang tersebut agar dapat menjalankan tugas (kerja) dengan maksimal. Seperti contohnya : ruang dubbing dan studio musik. Kedua ruang tersebut membutuhkan penyekat agar suara yang dihasilkan tidak mengganggu kegiatan produksi pada ruang lainnya.

IV.2.2. RUANG PRODUKSI :

Pada sebuah proses produksi sebenarnya kegiatan hanya dibagi menjadi lima kategori. Karena begitu kompleksnya pembuatan sebuah film animasi maka kelima kegiatan tersebut dibagi lagi. Kegiatan kegiatan tersebut adalah :

1. Script writer :

Scriptwriter bertugas membuat naskah cerita film (screen play) yang digunakan oleh sutradara untuk membuat visualisasi cerita.

2. Story board :

Setelah membuat screen play, bagian terpenting lainnya adalah story board. Script adalah rancangan berupa cerita naskah, sedangkan story board merupakan rancangan untuk membuat sebuah visualisasi.

3. Modeler :

Modeler merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan membuat bentukan visual yang akan disajikan kepada konsumen.

4. Pengisian suara :

Sound editor biasanya bekerja sebelum produksi atau bahkan pasca produksi. Sound editor bertugas mengambil suara sembari juga sebagai perpaduan lipsynk dalam dope sheet bagi animator.

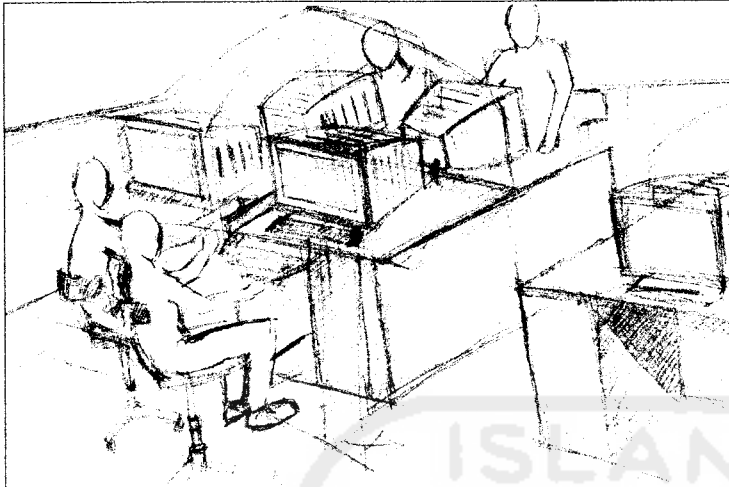
5. Finishing

Merupakan kegiatan akhir dari sebuah pembuatan animasi yang bertugas menyeleksi sebuah produksi animasi.

Dari kebutuhan ruang ini kami transformasikan konsep Planless sebagai berikut. Antar kebutuhan ruang diatas terdapat penyekat, tetapi organisasi ruang dengan yang terbagi tidak terdapat penyekat :

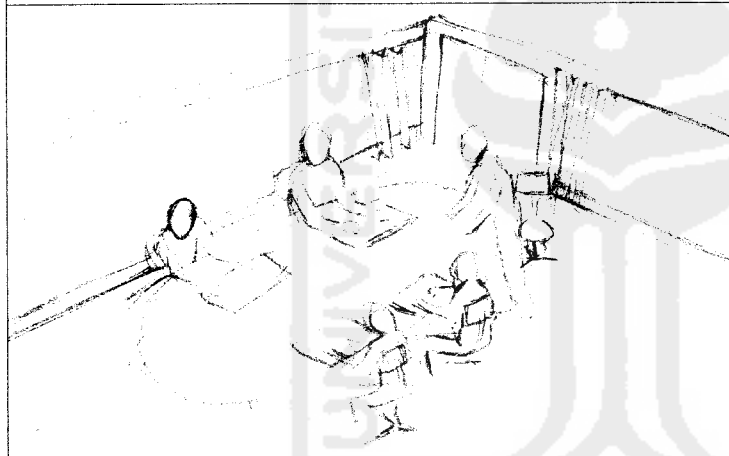
IV.2.3. KONSEP PERUANGAN :

	<p>Ruang animation, modeler</p> <ul style="list-style-type: none">- Penampilan layout tanpa penyekat dapat menghilangkan kesan terbelenggu dan bisa menambahkan produktivitas pengguna karena interaksi tidak terganggu- penggabungan dua fungsi ruang kedalam satu peruangan negatif membuat ruang terkesan luas- fungsi fungsi ruang yang disatukan antara lain ruang editing, ruang scanning, ruang visual effect dan ruang animasi, permodelan serta story board, sketsa tokoh, colouring painting.
	<p>Ruang sound dubber</p> <ul style="list-style-type: none">- Antara sound engineer dan para dubber tidak terdapat penyekat, supaya apabila terjadi kesalahan dalam pengisian suara dapat langsung dibenahi- penyekat hanya diberikan disekeliling ruang dubbing yang berfungsi sebagai peredam suara pada ruangan tersebut



Ruang stff & karyawan

- pembatas pada ruang yang terdapat disekeliling ruangan agar ketertiban dalam bekerja tetap berlangsung
- pembatas antar meja kerja hanya dibatasi oleh kaca tebus pandang agar setiap pekerjaan yang menemui hambatan dapat dikomunikasikan dengan pegawai lainya



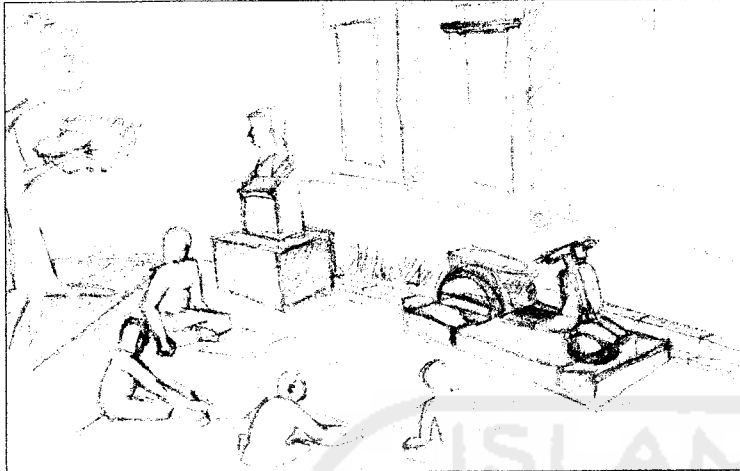
Ruang rapat :

- untuk ruang rapat furniture ruangan dibuat minimalis agar komunikasi antar pengguna berkesan kekeluargaan
- penyekat ruangan hanya dibatasi oleh penyekat tranparant yang dapat terlihat dari luar.



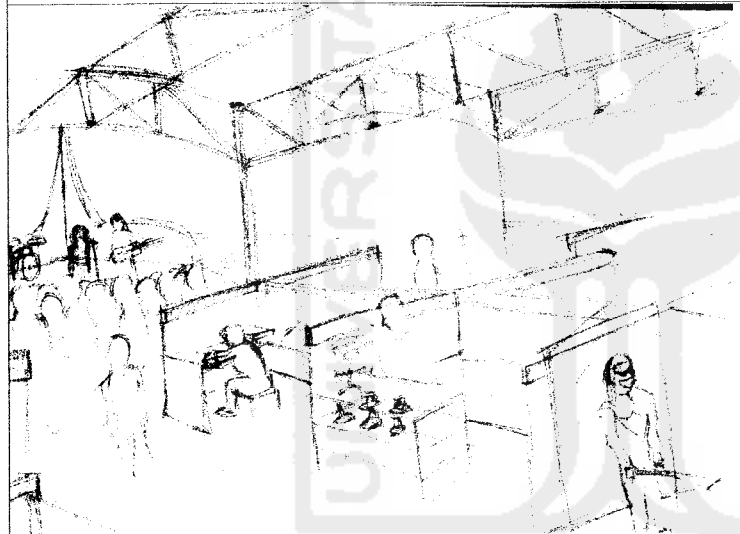
Selasar / sirkulasi antar ruang

- pembatas ruangan hanya sebuah penyekat transparant yang dapat dilihat dari luar ruangan. Hal ini memudahkan pengguna berkomunikasi dengan pengunjung.
- Sedangkan keuntungan lainya mereka dapat melihat model hidup yang lewat untuk sebuah desain mereka.



Landscape :

- pada landscape dapat difungsikan sebagai media menggambar untuk menentukan model awal
- pada area ini juga difungsikan sebagai media belajar para pengunjung.
- Model patung sebagai media imajinasi para animatot



Ruang pameran :

ruang pameran pada dasarnya tebagi menjadi 3 :

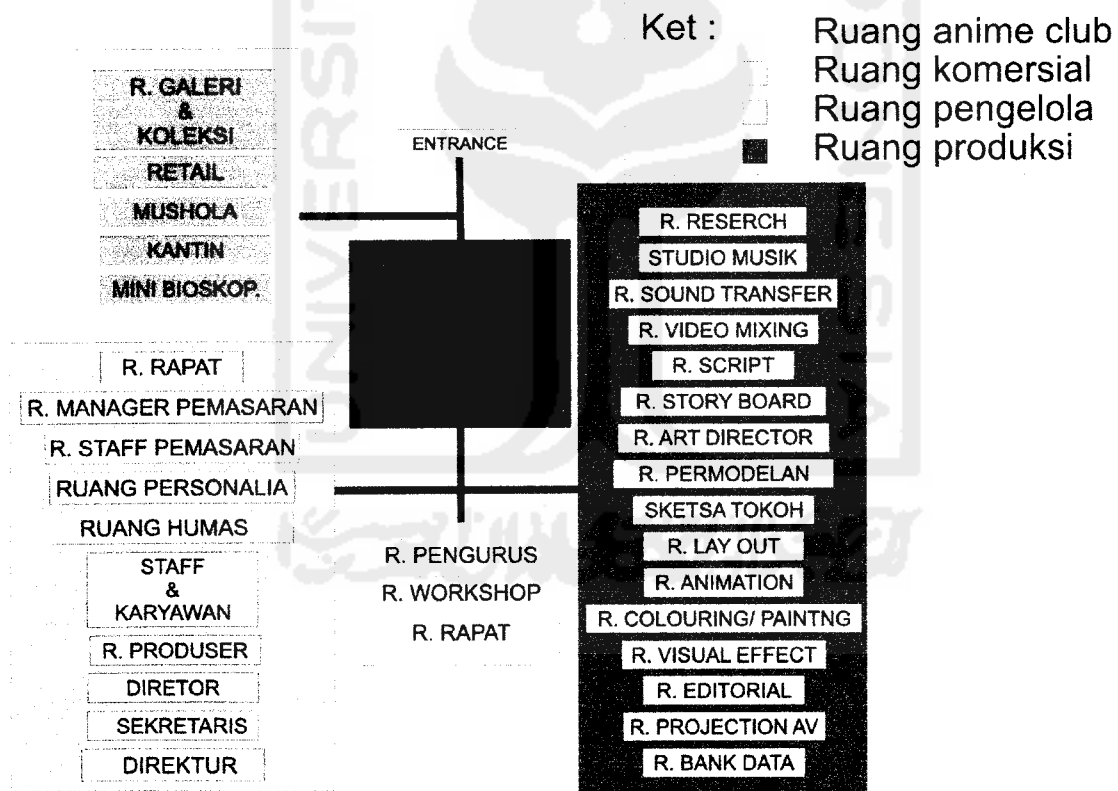
- Ruang galeri dan koleksi merupakan ruangan yang setiap hari menyajikan pameran. Karena merupakan koleksi pribadi
- Pameran indoor pameran ini biasanya berlangsung di hall dan acara tersebut ada jika mengeluarkan produk.
- Pameran outdoor pameran ini diadakan apabila akan melakukan sebuah event besar.

IV.2.4.KONSEP BANGUNAN :

Metode dari perancangan ini adalah kebasan. Disini kami mengasumsikan bahwa bangunan tersebut seperti sebuah kertas putih. Dimana kertas putih dapat mawadahi semua ekpresi dari pengguna kertas. Kertas putih dapat dicorat-coret sekehendak hati sesuai dengan keinginan dari penguna.

IV.2.5. HUBUNGAN ANTAR RUANG DAN PENZONINGAN

Integrasi antar ruang sangat dibutuhkan hubungan antara bagian pemasaran, produksi, dan anime club. Dalam sebuah industri animasi ketiga faktor saling terikat. Tanpa salah satu dari ketiganya industri animasi tidak akan terbetuk.



Disini terlihat antar ruang terjadi interaksi yang berhubungan karena kebutuhan sebuah produksi agar dapat menjadi lebih produktif. Pembagian antar kebutuhan diatas dapat juga difungsikan sebagai zona.

Zona yang terbentuk diatas bukan dibagi atas zona privat, public maupun semi public. Zona yang terbentuk adalah : zona produksi, zona anime club, zona pengelola, dan zona komersial.

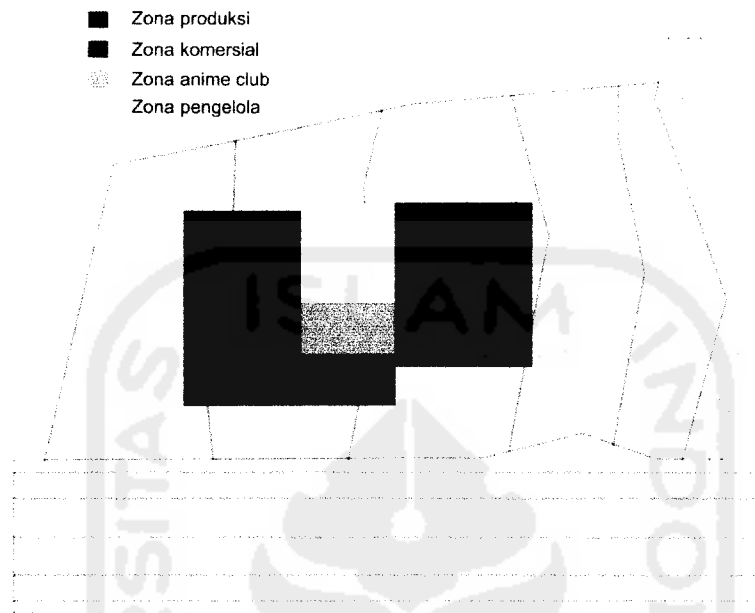
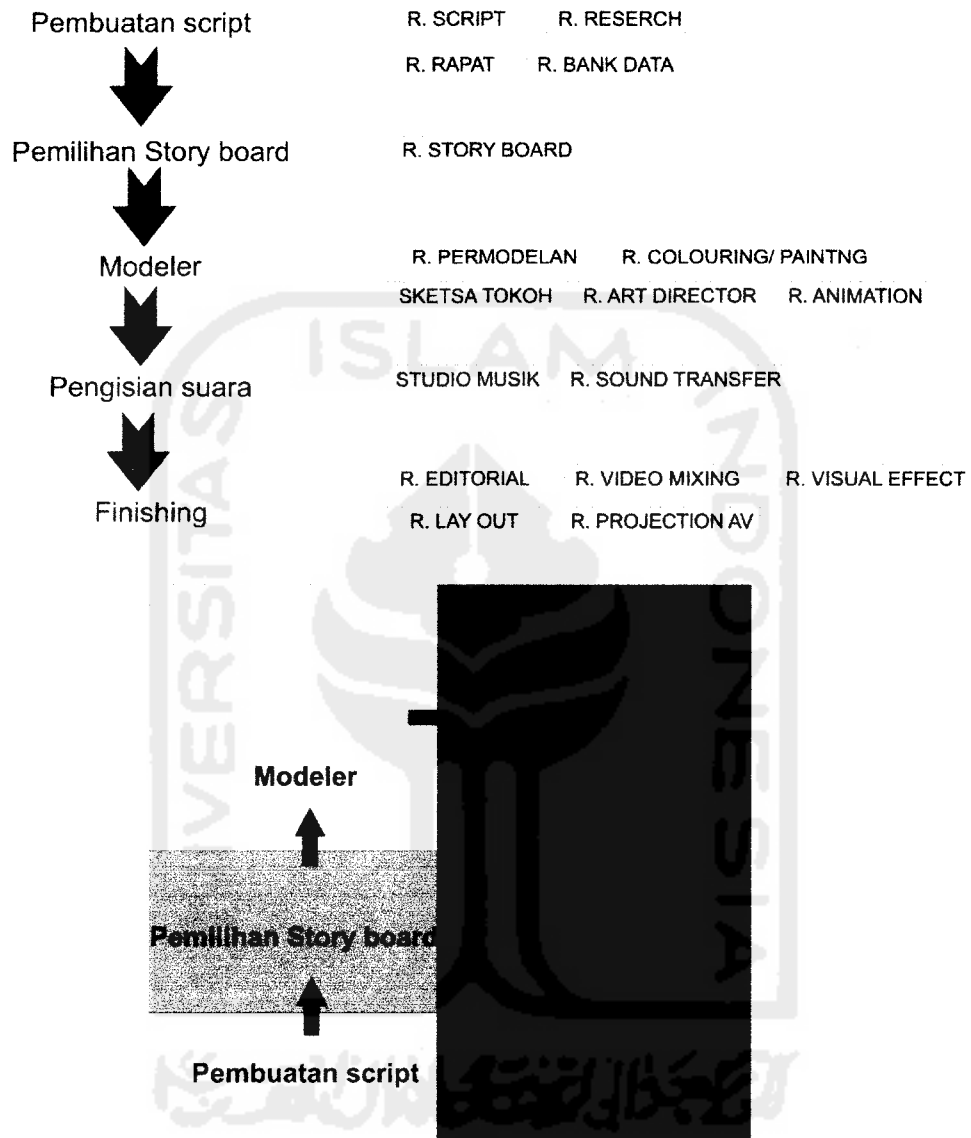


Diagram dibawah menunjukkan proses pembuatan animasi dalam sebuah produksi. Diagram ini menunjukkan bahwa setiap ruang produksi produksi membutuhkan peralatan serta pola kegiatan yang berbeda. Setiap ruang harus difungsikan secara maksimal dengan penataan yang terus berhubungan antar setiap ruang agar proses produksi dapat dimaksimalkan.

Skema perjalanan animasi



Dari pembuatan diagram diatas maka bentukan peruangan serta pola sirkulasi sebuah produksi aniumasi semakin jelas terlihat. Animasi dibuat melalui tahapan dari pembuatan script cerita , pemilihan story board, modeler, pengisian suara lalu finishing atau lebih dikenal dengan proses editing.

Dalam pembentukan ruang setiap pembuatan sebuah animasi ada beberapa ruang masih dibagi menurut kegiatan yang berlangsung dalam

setiap ruang tersebut. Seperti contohnya: pada ruang modeler dibagi menjadi

1. Ruang permodelan
2. sketsa tokoh
3. Ruang animation
4. Colouring/ Painting

Untuk mengacu pada konsep kebebasan bedasar dengan pembuatan ruang Open plan kami membuat semua ruang yang masih dalam satu kebutuhan (sebagai contoh ruang modeler antar ruang yang terbagi didalamnya) dibuat tanpa penyekat yang dapat mengganggu kebutuhan komunikasi antar ruang. Akan tetapi dilain hal setiap ruang-ruang tersebut akan ditandai dengan beberapa model yang dapat memperlihatkan kebutuhan dan kegiatan setiap ruang yang berbeda.

Diagram dibawah menunjukan program ruang yang dibutuhkan untuk sebuah produksi , pemasaran, anime club. Diagram ini akan menunjukan sirkulasi sebuah pengguna dalam gedung animasi. Para pengguna lebih dapat leluasa tanpa konflik pengguna ,karena rata-rata ruang jarang menggunakan pembatas atau penyekat.

Perilaku pengguna

Kebutuhan Ruang

Pemasaran

■	Direktur					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	DIREKTUR R. RAPAT
■	Sekretaris					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	SEKRETARIS R. RAPAT
■	Staff					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	STAFF & KARYAWAN R. RAPAT
■	Karyawan					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	STAFF & KARYAWAN R. RAPAT
■	Personalia					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	RUANG PERSONALIA R. RAPAT
■	Manager pemasaran					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. MANAGER PEMASARAN R. RAPAT
■	Staff pemasaran					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. STAFF PEMASARAN R. RAPAT
■	Humas					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	RUANG HUMAS R. RAPAT

Anima Club

■	Anima Fans					
■	Datang	➔	Rapat/Workshop/Pameran	➔	Pulang	R. GALERI & KOLEKSI R. RAPAT R. PENGURUS HALL & R. PAMERAN R. WORKSHOP

Produksi

■	Produser					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. PRODUSER R. RAPAT
■	Diretor					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	DIRETOR R. RAPAT
■	Sekretaris					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	SEKRETARIS R. RAPAT
■	Staff					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	STAFF & KARYAWAN R. RAPAT
■	Karyawan					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	STAFF & KARYAWAN R. RAPAT
■	Script writer					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. BANK DATA R. STORY BOARD R. SCRIPT R. RESERCH
■	Designer					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. PERMODELAN R. VISUAL EFFECT R. ANIMATION SKETSA TOKOH R. DRAWING R. LAY OUT R. COLOURING/ PAINTNG
■	Editor					
■	Datang	➔	Bekerja	➔	Pulang	R. EDITING R. FINISHNG R. PROJECTION AV R. SOUND TRANSFER R. VIDEO MIXING