



## **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

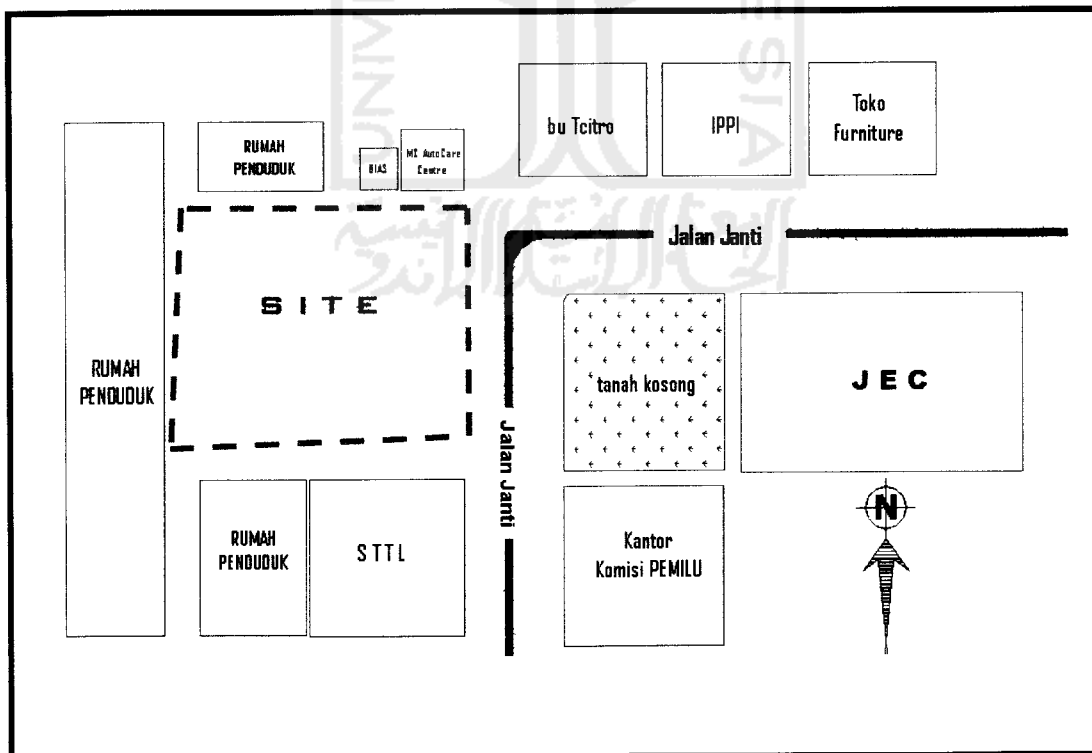


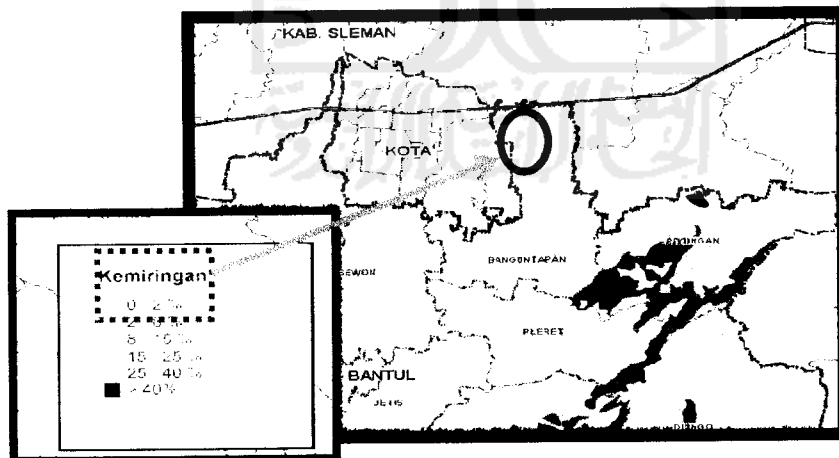
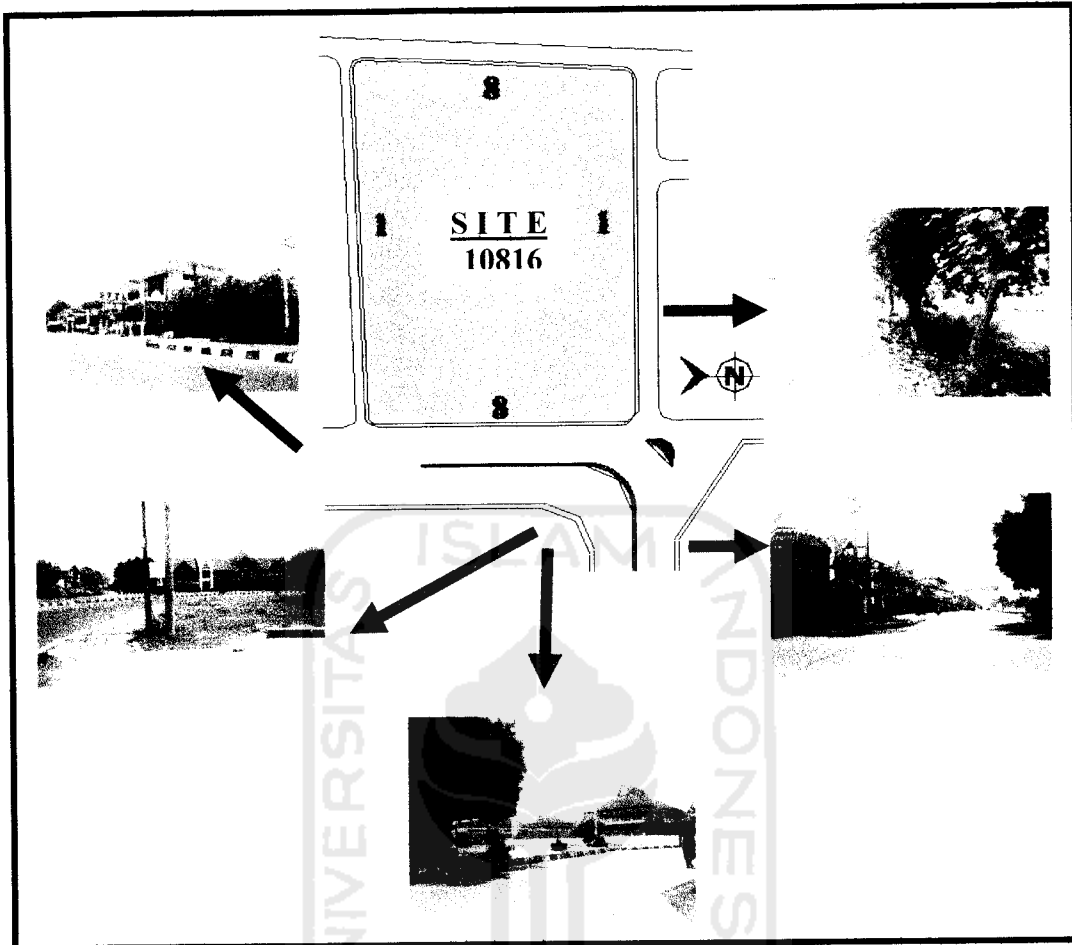
#### 4. LOKASI

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
- 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. 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



- 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 <sup>2</sup> )	UNIT	SUB TOTAL (m <sup>2</sup> )
<b>Kegiatan Administrasi</b>				
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 <sup>2</sup> )	UNIT	SUB TOTAL (m <sup>2</sup> )
	<b><i>Pra Produksi</i></b>				
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
	<b><i>Produksi</i></b>				
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. Compositing	5	54	1	54
16.	R. Visual Effects	5	72	1	72
	<b><i>Pasca Produksi</i></b>				
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



**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
	<b>TOTAL KESELURUHAN</b>				<b>5921.4</b>

**8. KARAKTERISTIK PENGGUNA**

**Pengguna Tetap**

- Pengelola



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.



- **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 berulung 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.