



bab_empat

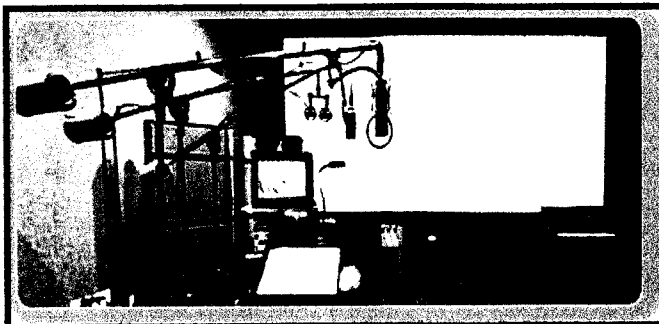
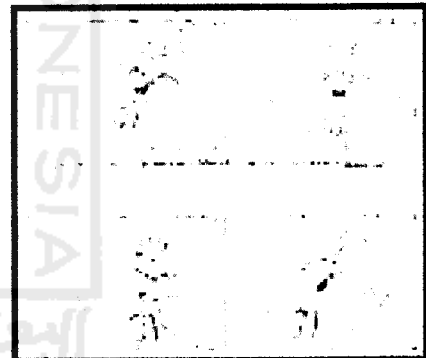
TRANSFORMASI & REPRESENTASE KONSEP

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



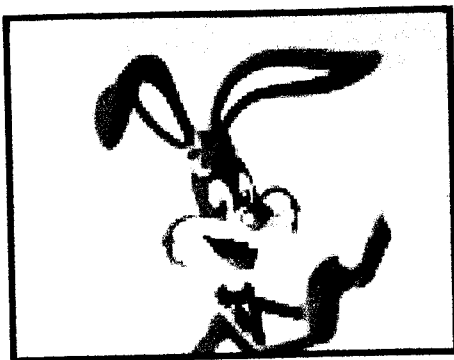
Script, Storyboard, dan Scene Timing Sheets, maka gambar animasi diserahkan pada Animator In Chief, yang kemudian diserahkan lagi ke bagian TRACING untuk ditinta/inking.

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



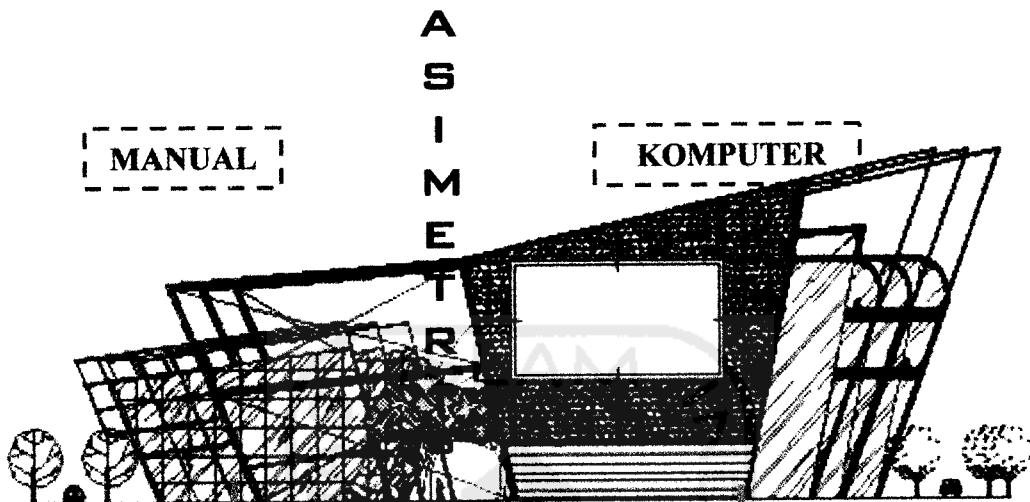
air. Setelah semua gambar diclean up, maka diserahkan kembali ke bagian tracing untuk di cek dan di tracing. Kemudian setelah selesai, diserahkan kembali kepada animator in chief, yang kemudian diberikan ke bagian VIDEO EDITOR. Disini gambar di scan dan diedit geraknya dalam bentuk hitam putih. Lalu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



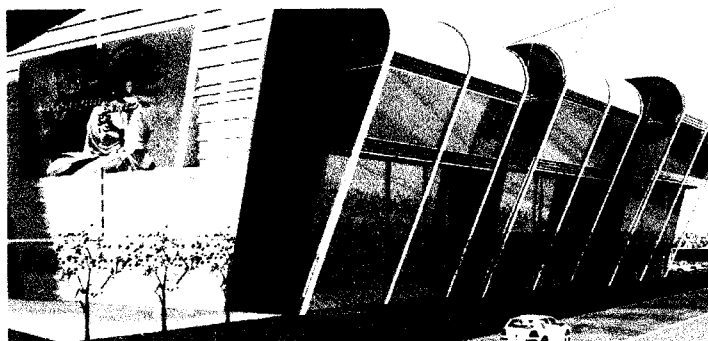
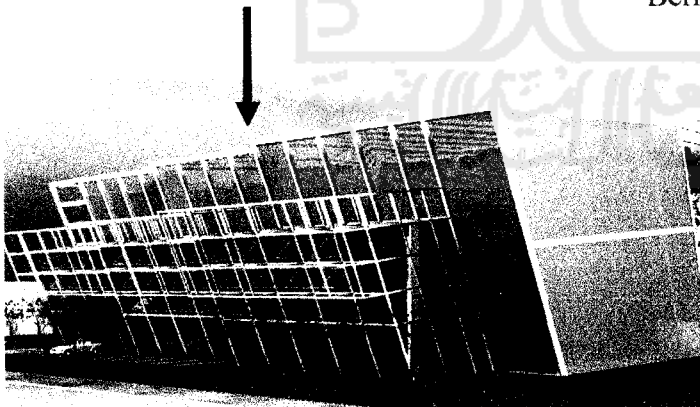
C. Konsep Penampilan Bangunan

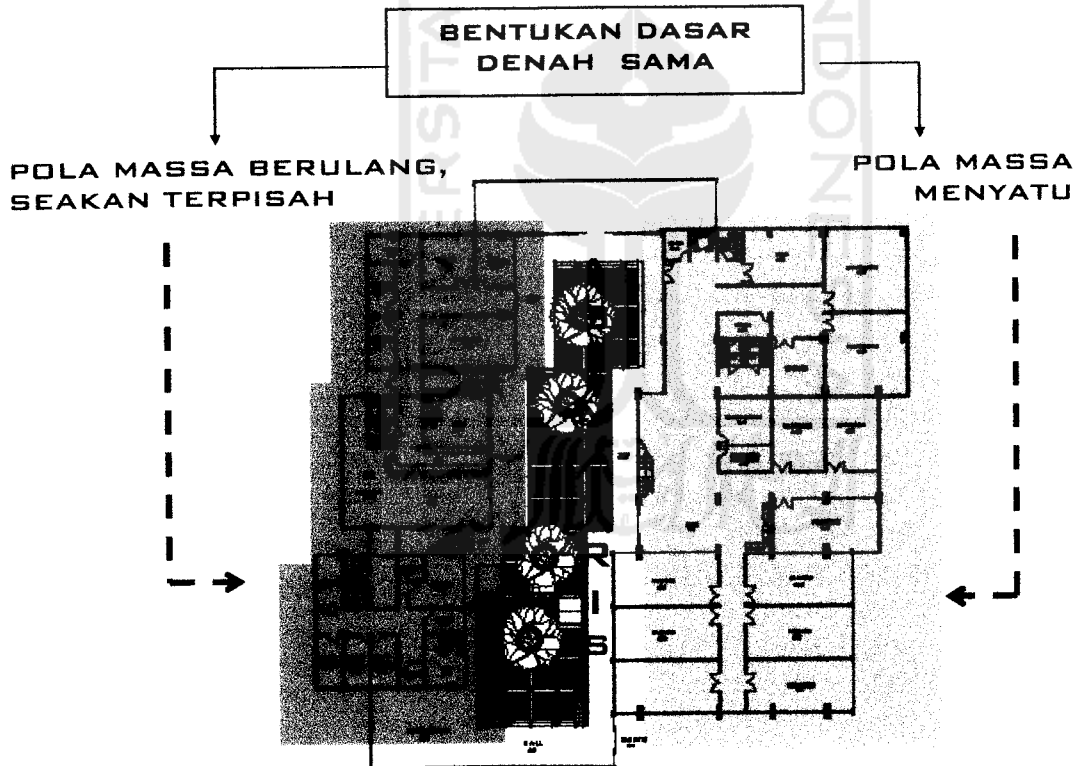
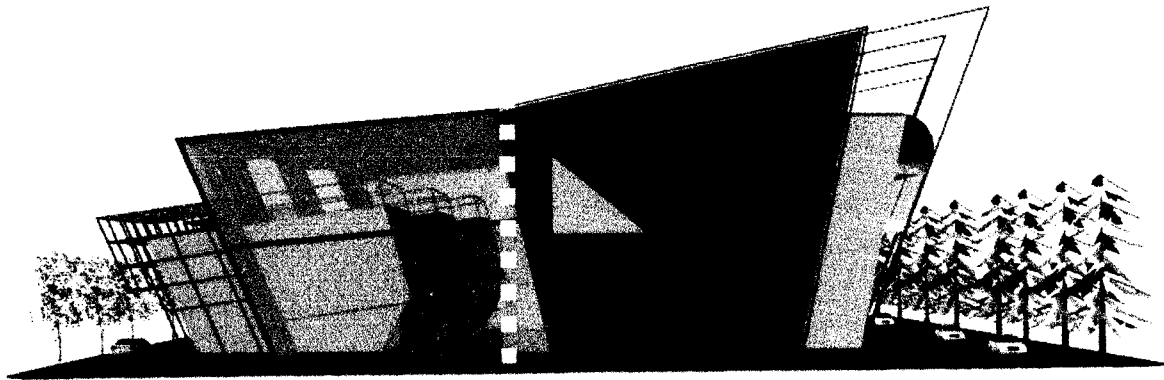


Massa diselubungi rangka-rangka yang berkesan un-finish
Berkesan ramai dan banyak detail

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

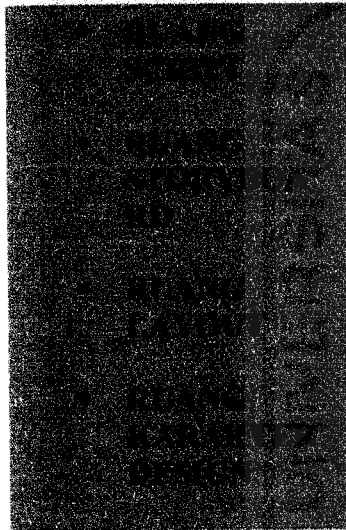
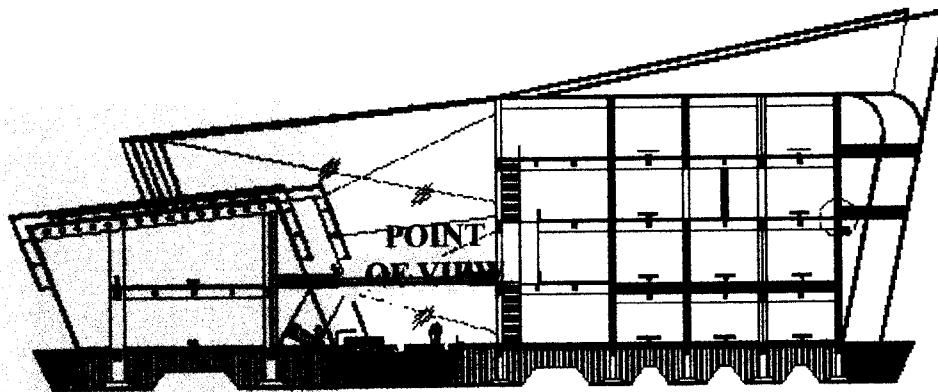
Berkesan simple





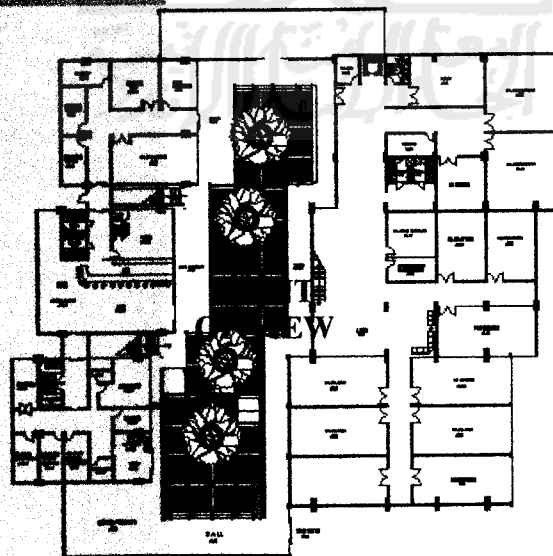


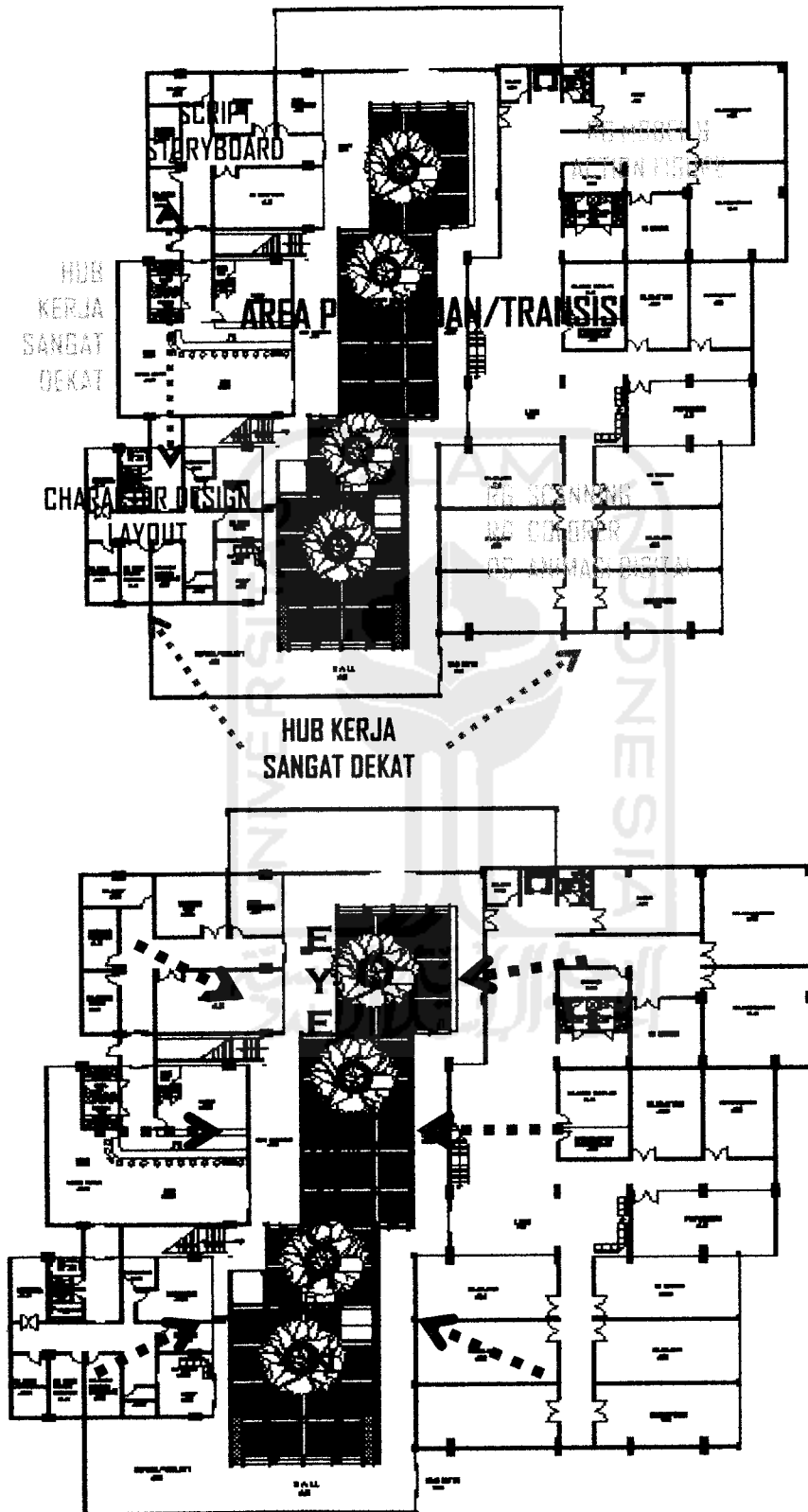
D. Konsep Penataan Ruang



G
A
L
L
E
R
Y

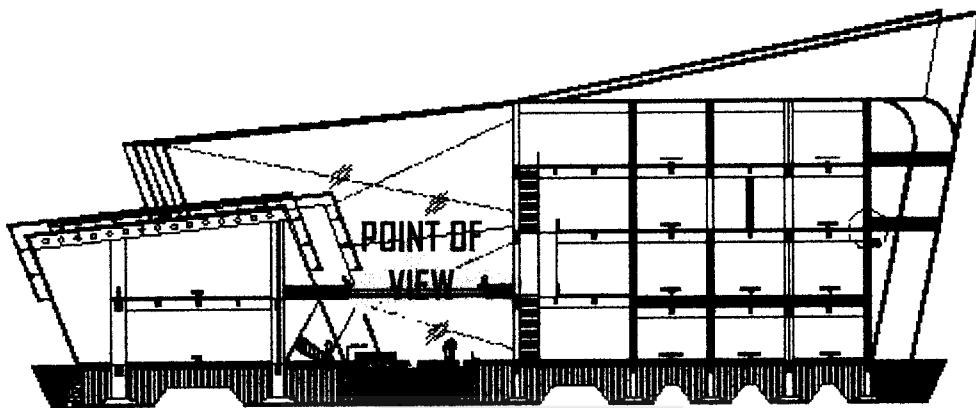
RUANG-RUANG
ANIMASI DENGAN
KOMPUTER



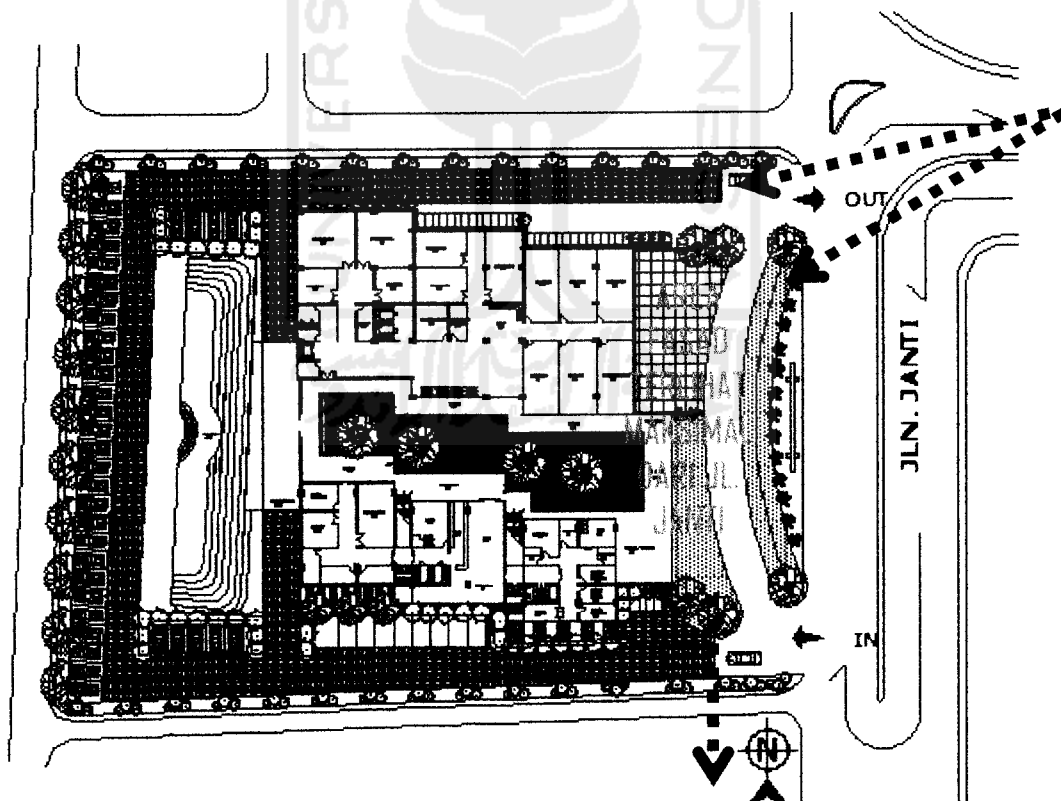




ADANYA ELEMEN VEGETASI DENGAN UKURAN YG CUKUP BESAR, MENJADI POINT OF VIEW SEKALIGUS SEBAGAI PERLEMBUT YANG *EYE CATCHING* DI TENGAH-TENGAH KESIBUKAN PARA PEKERJA



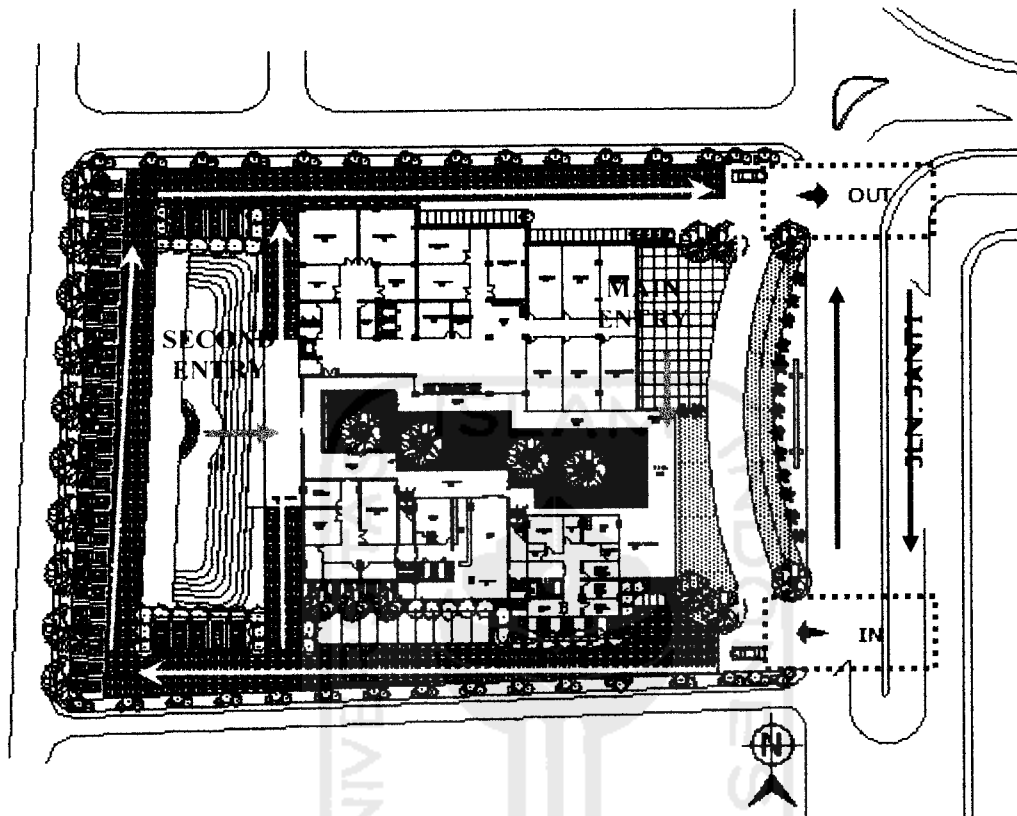
E. Konsep Site



Arah fasad diarahkan tepat ke jalan raya

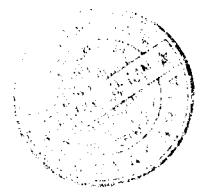
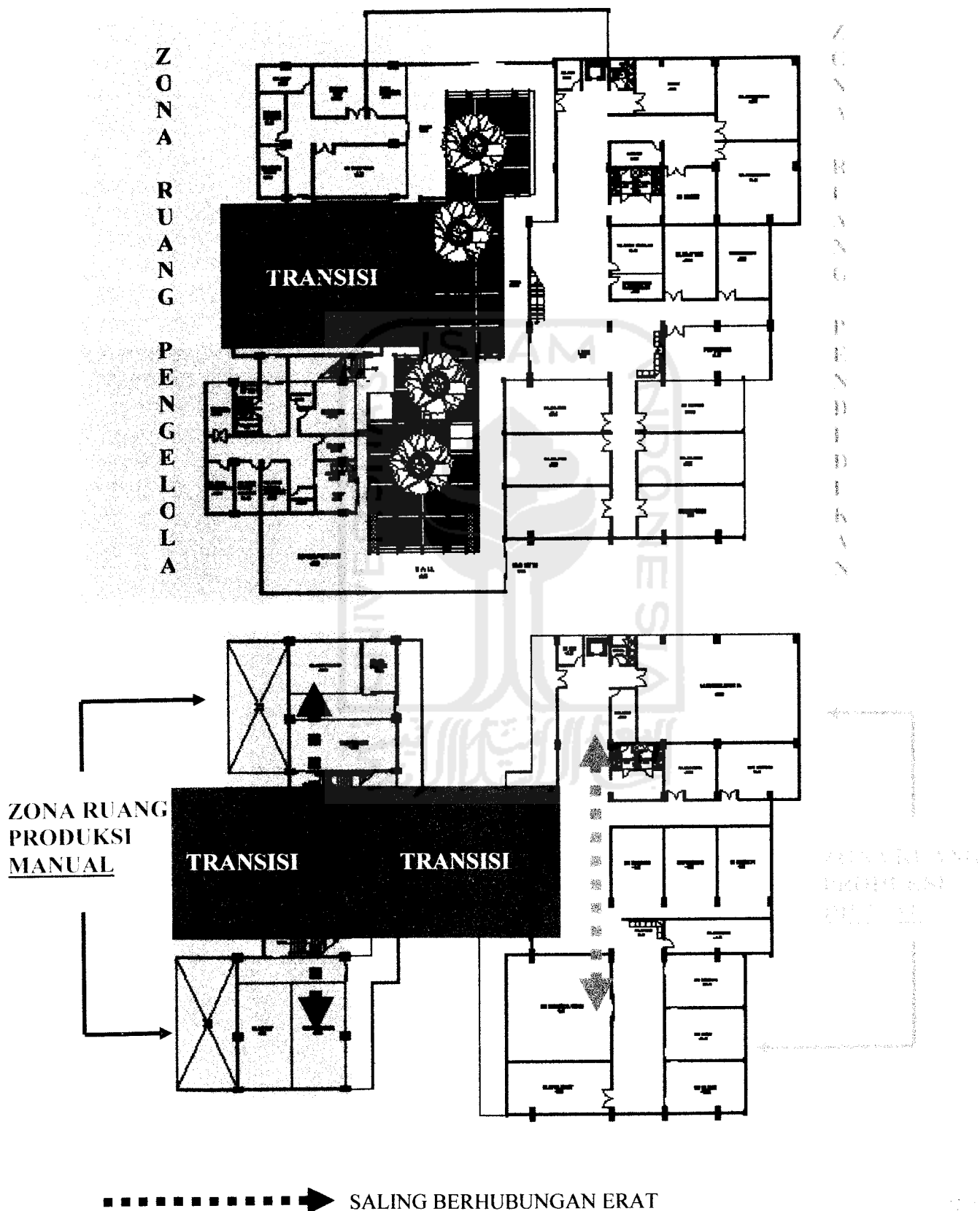


F. Konsep Sirkulasi





G. Konsep Penzoningan



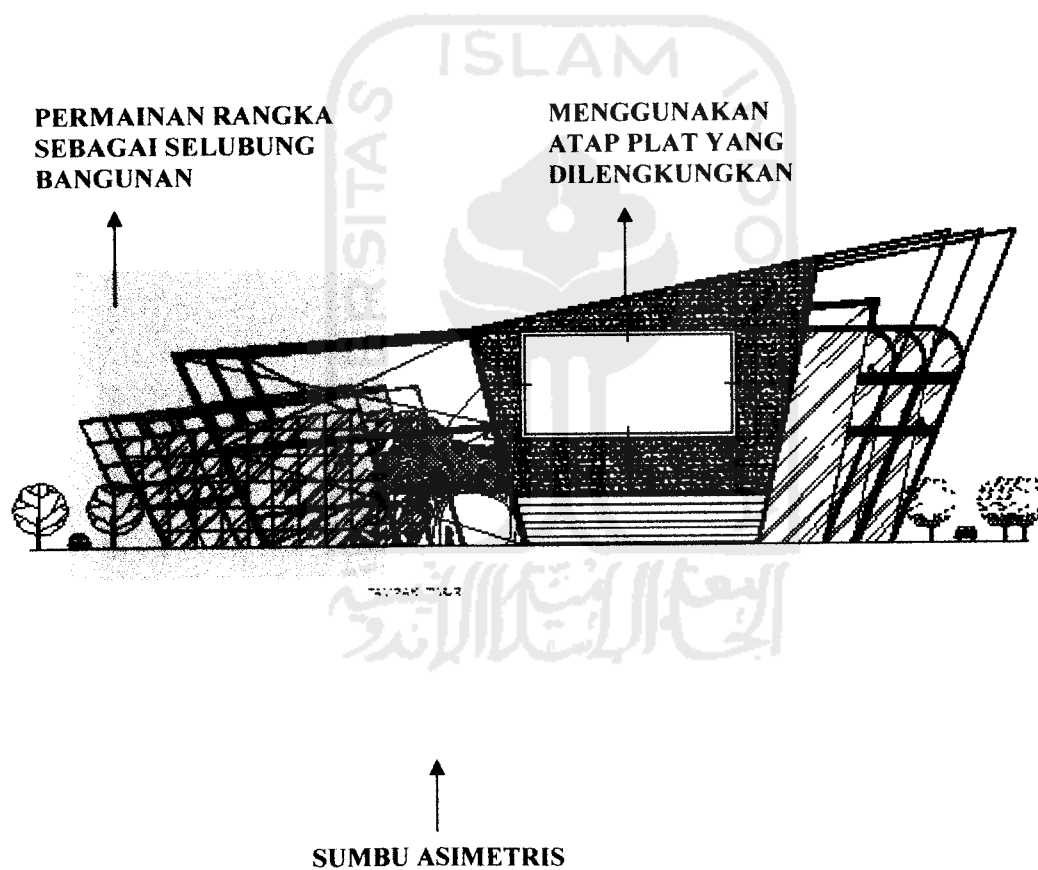


H. Konsep Struktur

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

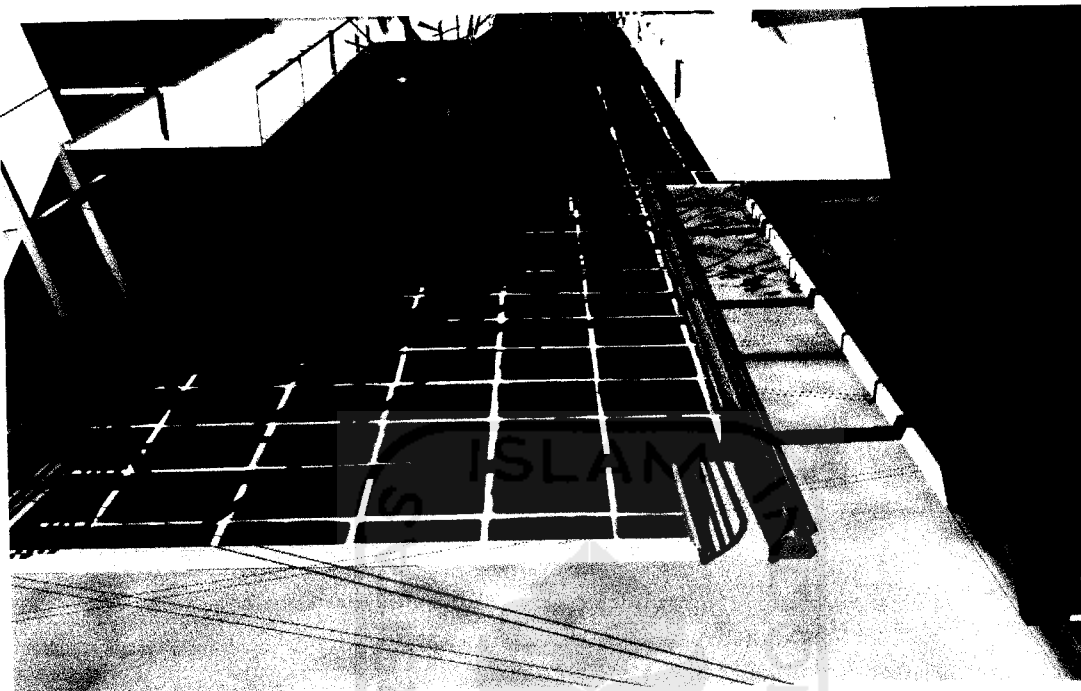
- Solid → Utuh, berisi
- Wireframe → Rangka

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

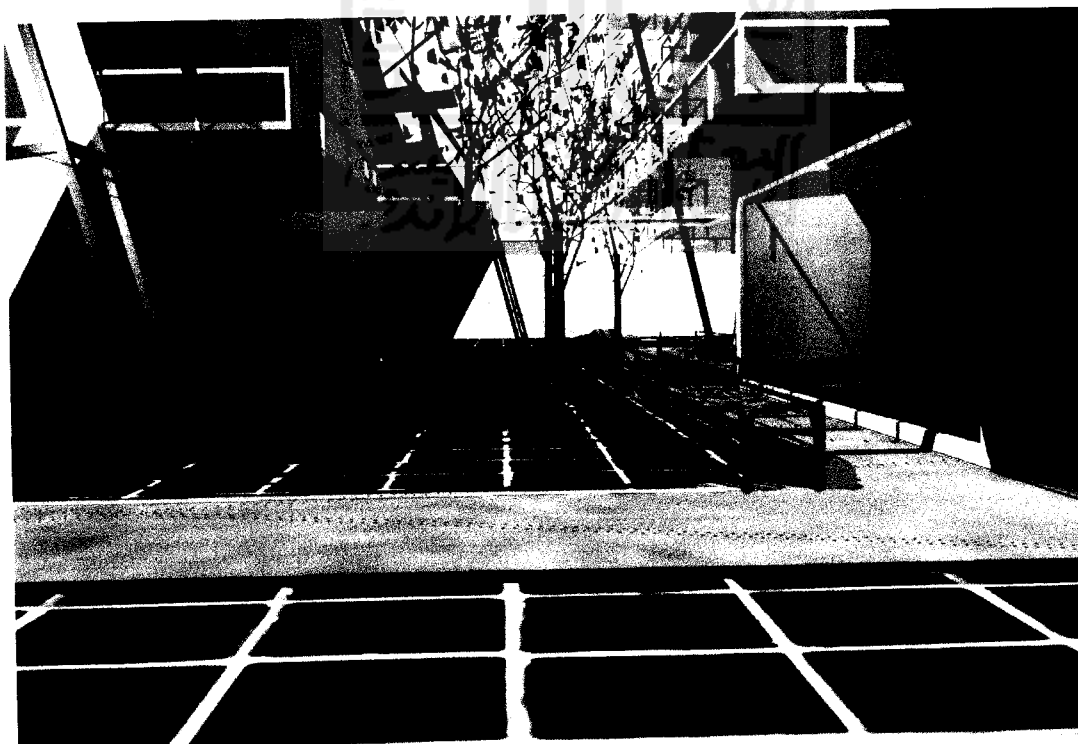




I. Suasana Ruang Dalam



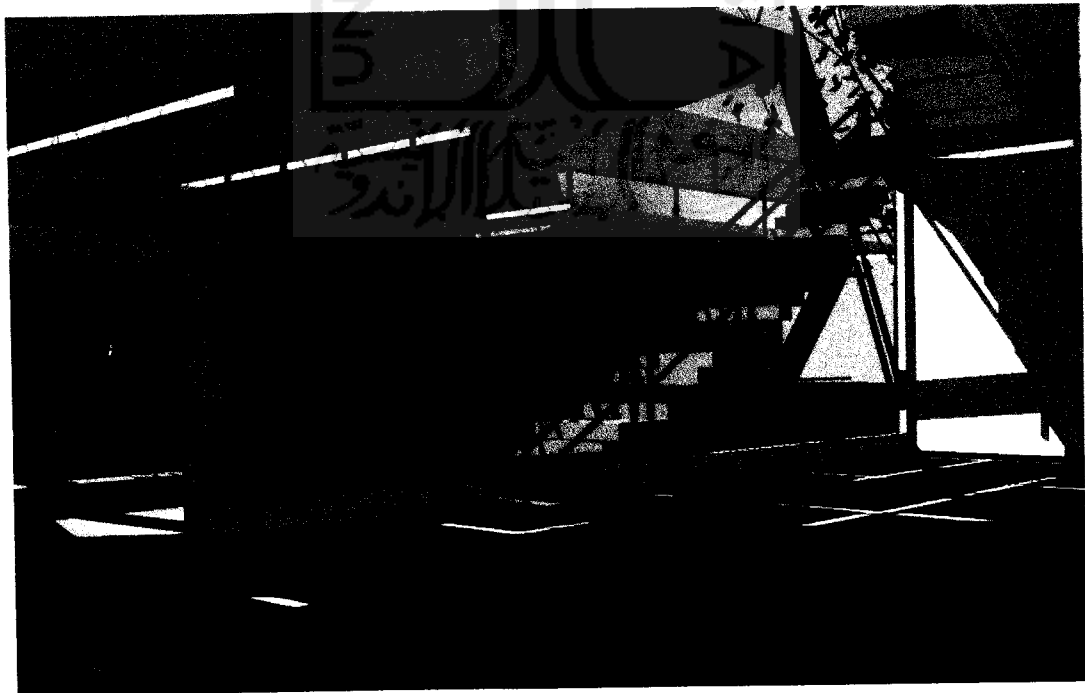
AREA SIRKULASI PUBLIK / GALLERY TEMPORER



AREA SIRKULASI PUBLIK / GALLERY TEMPORER



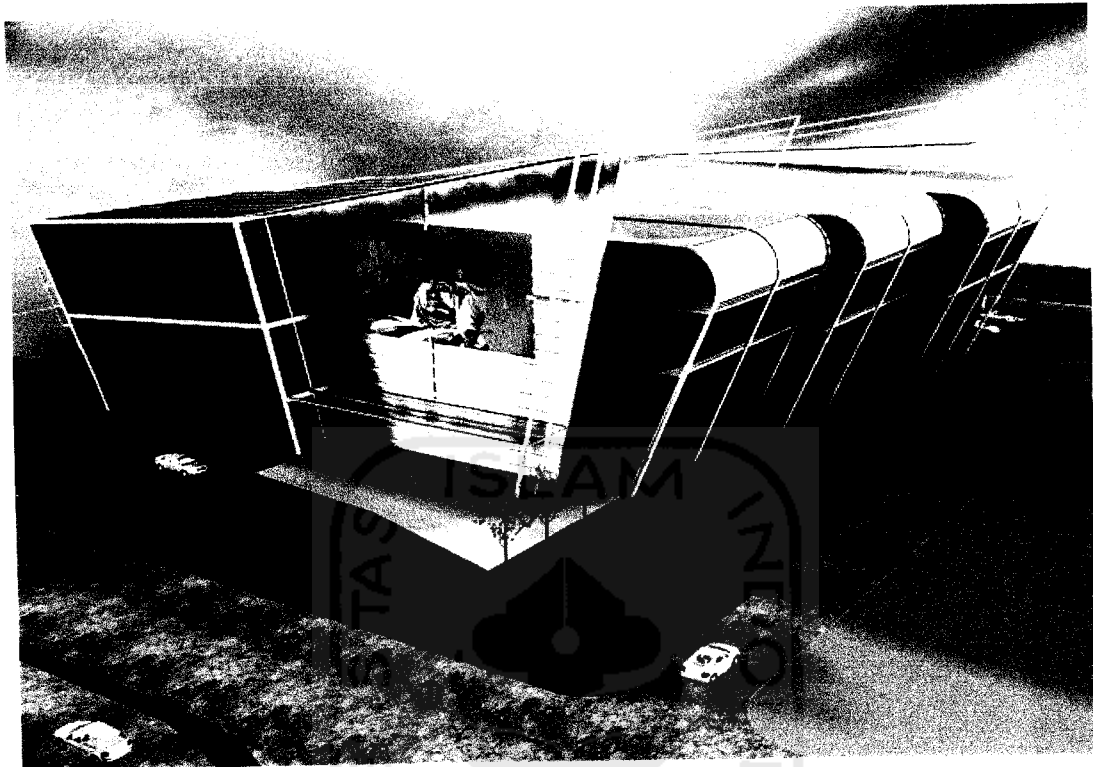
VIEW DARI BALKON SISI KIRI



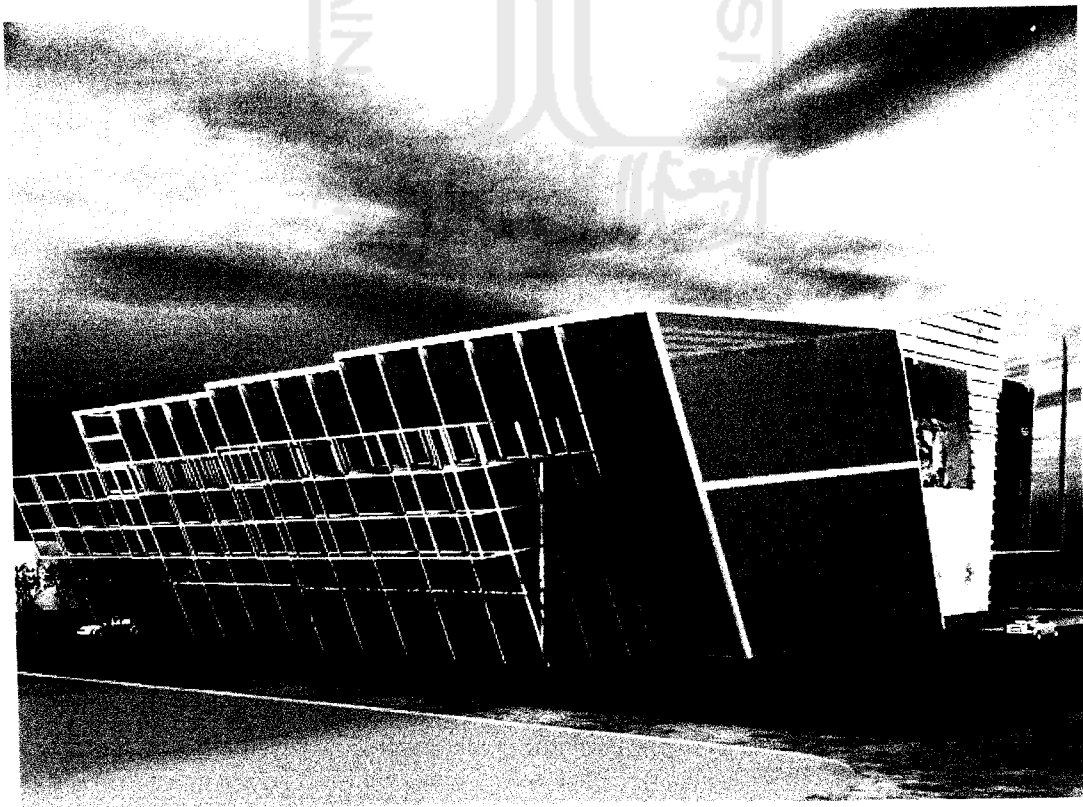
VIEW DARI LOBBY SISI KANAN



J. Suasana Ruang Luar



PERSPEKTIF FASAD SISI KANAN



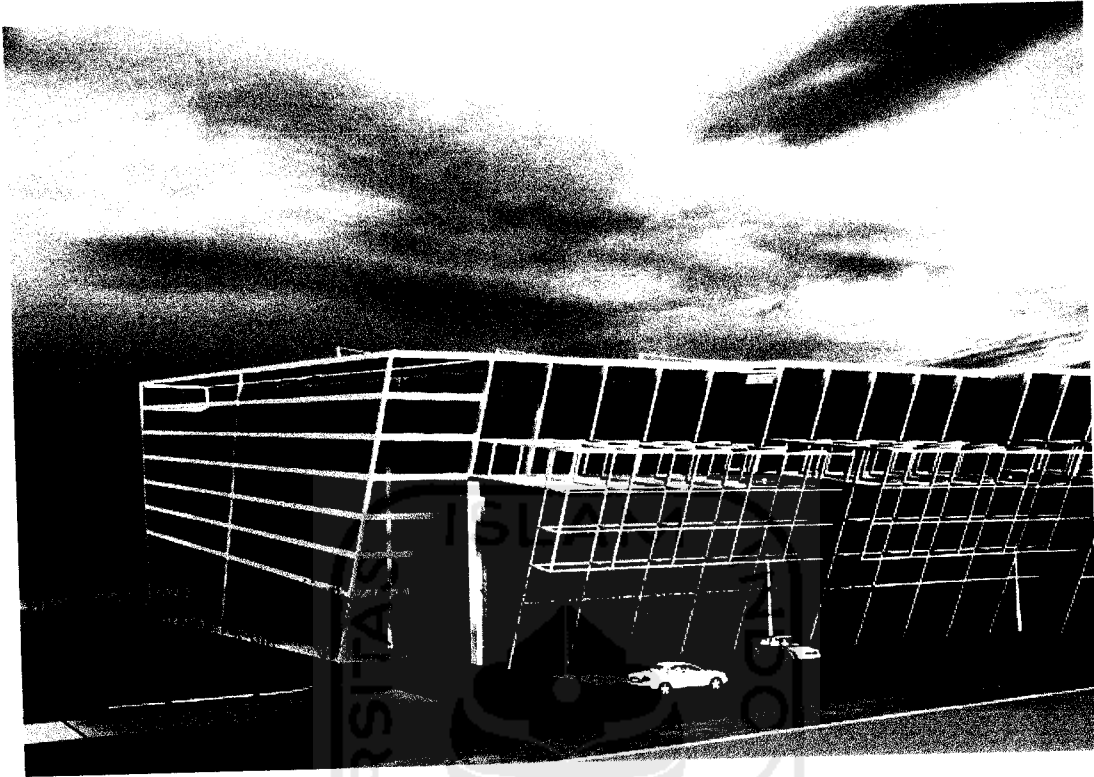
PERSPEKTIF FASAD SISI KIRI



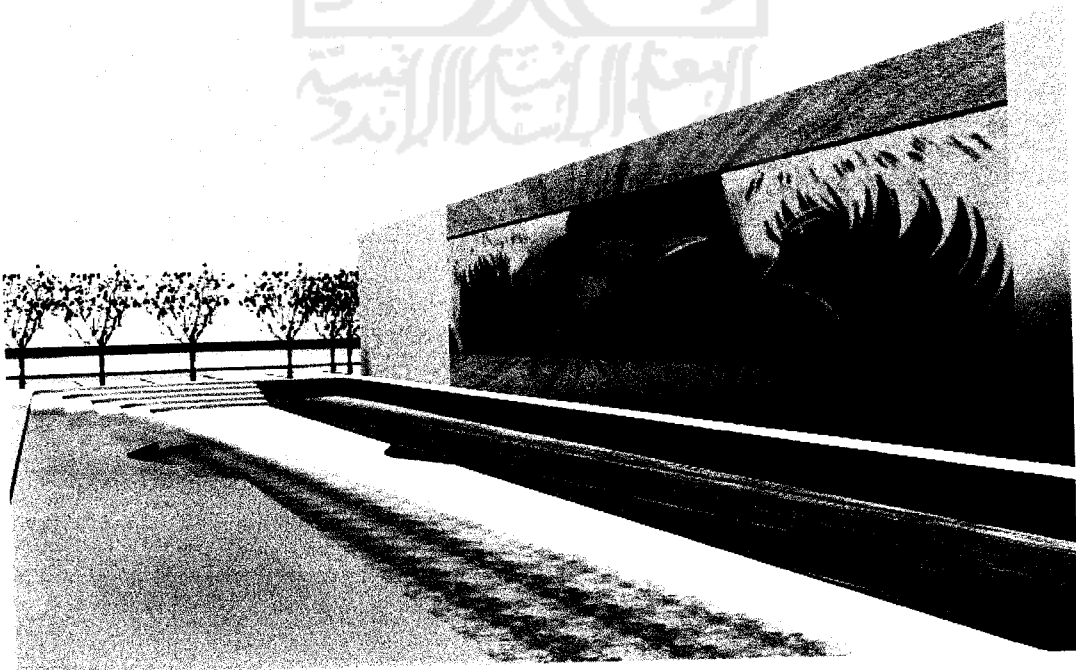
TAMPAK SISI KIRI



PERPEKTIF SISI KANAN



PERPSEKTIF SISI BELAKANG



AMPHITEATER