



## BAB III

### ANALISA KARAKTER ANIMASI 2D

#### III.1. Tinjauan Umum Animasi

Pada awalnya, yang dimaksud dengan animasi adalah gambar – gambar yang bergerak yang diperoleh dengan merekam sekumpulan bentuk. *Image* seperti gambar – gambar, benda – benda dengan berbagai macam posisi dan perubahan gerakan, dan kemudian dimainkan, namun tidak sebagai *image* yang diam tetapi menghasilkan ilusi gerakan dan secara kontinu. Hidup atau gerak disini sebenarnya hanya bersifat *manipulatif*. Perubahan pada tiap gambar itulah yang sebenarnya berperan besar pada '*bergeraknya*' gambar – gambar itu.

Tidak mudah untuk memastikan secara pasti kapan kelahiran animasi, sebagai contoh, lebih dari 2 milenium yang lalu, manusia Neanderthal menggambar di dinding gua benda/hewan yang diburu ataupun yang memburu mereka. Tapi manusia Neanderthal tidak cukup puas hanya dengan gambar yang statis atau diam. Mereka menginginkan gambar tersebut terlihat hidup, maka mereka menggambar banyak garis untuk mewakili suatu gerak dari hewan, atau menggambar banyak kaki pada satu hewan sehingga kita dapat merasakan ilusi gerak dari gambar tersebut.

#### III.2. Jenis - Animasi Animasi<sup>1</sup>

Diawal tahun 20-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sineas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *story line* dan pengembangan si-tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standard untuk animasi Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

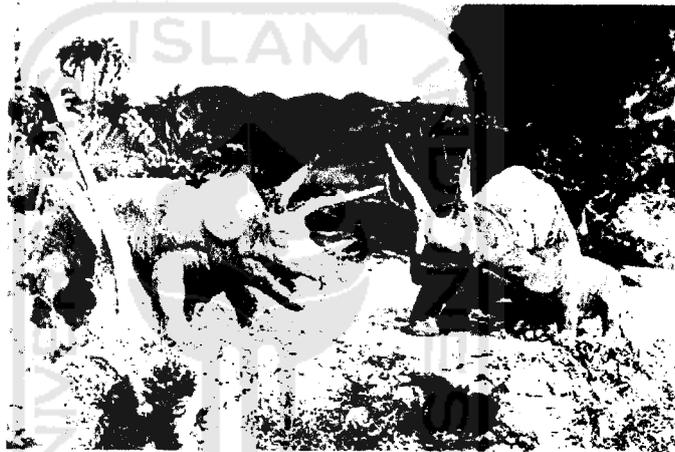
---

<sup>1</sup> Akbar Robani, TGA, UII, 2005, Rumah Produksi Animasi di Jogjakarta



### III.2.1 Stop-motion animation

*Stop-motion animation* sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *stop-motion* animasi ini sering digunakan dalam *visual effect* untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini.



Gbr III.1 Film Dinosaurus dengan teknik clay animation

*Wallace and Gromit* dan *Chicken Run*, adalah salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Jangan lupa pula *Nightmare Before Christmast* karya yang Tim Burton yang terkenal dengan film *Batman* dan *Edward Scissorhands* Sejauh ini perkembangan *stop motion animation* di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dipunyai oleh setiap orang.

### III.2.2 Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid tranparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pasca Perang Dunia I, kartun animasi secara bertahap dapat diterima oleh panggung hiburan, seperti serial *Felix the Cat*, *Scoby do*, dsb. Animasi kartun atau animasi 2D ikut berkembang bersamaan dengan perbaikan dan modernisasi yang dilakukan oleh negara – negara di dunia, akibat dari perang dunia.

Selama tahun 20-an, animasi kartun menjadi bagian dari suatu program film bergerak, tapi masih bergantung pada kreativitas dan inovasi teknis. Hingga terciptanya animasi kartun yang dapat mengeluarkan suara pada tahun 1928. pertengahan tahun 30-an. *Disney* sukses dengan film – film animasi kartun panjangnya, yaitu *Snow White and the 7 Dwarfs*, *Pinocchio*, dll.



Gbr III.2 film animasi 2D *Rugrats* dan *Snow White*

### III.2.3 Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Melalui *camera movement*, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi; sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*), Awal perkembangan *3D animation* sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari *Massachussetts Institute of Technology* berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *cathoda ray tube* ( crt ). Hasilnya adalah



sebuah objek yang sederhana dan primitif ; sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer grafik bisa digunakan.

Sejak *New York Institute of Technology* ( NYIT ) memulai rencananya untuk menciptakan *computer-animated feature film* (1970), gelombang pertama dari *commercial computer graphic studio* mulai terlihat. Film *visionary* George Lucas merekrut Catmul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka *Lucas Film Computer Development Division*.

Pada saat *Lucas Film* sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap *feature film*, studio-studio lain mulai menciptakan *flying logo* dan *broadcast graphic* untuk beberapa perusahaan seperti *National Football League*, dan televisi program seperti *The NBC* dan *ABC World news Tonight*.



*Gbr III.3 Film animasi 3D "MONSTER, INC.(PIXAR studio)*

Sampai saat ini banyak sekali *software-software* 3D yang digunakan di pasaran. Sedangkan untuk *effect house* yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan software yang mereka kembangkan sendiri yang disebut *prophity software*. Untuk *software-software* yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti *Alias Power Animator*, *Softimage*, *3D Max*, dll. Proses 3D animasi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dibandingkan 2D animasi ( *cel*



*animation* ) karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu *computer software*.

Dari ketiga jenis Animasi tadi dapat ditarik beberapa perbedaan dan kesamaan karakter, yaitu antara lain :

<b>Karakter Stop Motion</b>	<b>Karakter Animasi 2D</b>	<b>Karakter Animasi 3D</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakter tidak proporsional</li> <li>▪ Penggunaan warna terbatas</li> <li>▪ Klasik</li> <li>▪ Tokoh dibuat dengan teknik pematung</li> <li>▪ Tokoh kurang ekspresif</li> <li>▪ Pergerakan tokohnya kurang dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakter tokoh proporsional dan seimbang</li> <li>▪ Klasik moderen</li> <li>▪ Bentuk karakter cenderung kubistis, kotak</li> <li>▪ Warna yang digunakan terang dan ceria</li> <li>▪ Ekspresif dan Dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karakternya dibuat sangat proporsional</li> <li>▪ Warna yang digunakan sangat kompleks, sehingga mendekati warna yang realistis</li> <li>▪ Tokoh dibuat dengan cara komputerisasi</li> <li>▪ Sangat ekspresif dan dinamis</li> <li>▪ Moderen</li> </ul>

*Tabel karakter animasi*



### III.3. Analisis Karakter Animasi 2D

Di dalam Animasi 2D terdapat lima karakter yang utama yaitu :<sup>2</sup>

#### 1. Character Development

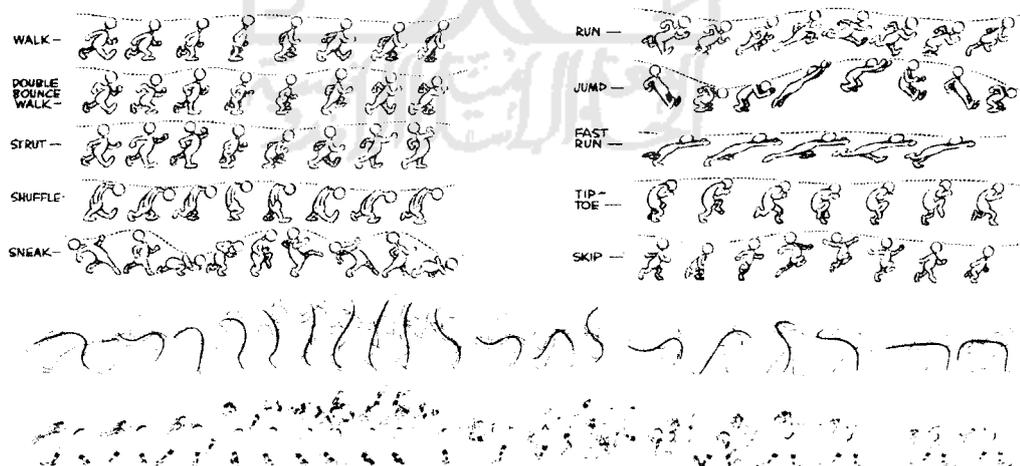
Di dalamnya memuat bagaimana caranya membuat atau membangun dan mengembangkan sebuah bentuk dasar menjadi sebuah karakter yang diinginkan.



Gbr III.4 Character Development

#### 2. Character Movement

Bagian ini membahas mengenai bagaimana membuat sebuah karakter yang telah dibuat sebelumnya itu dibuat bergerak.



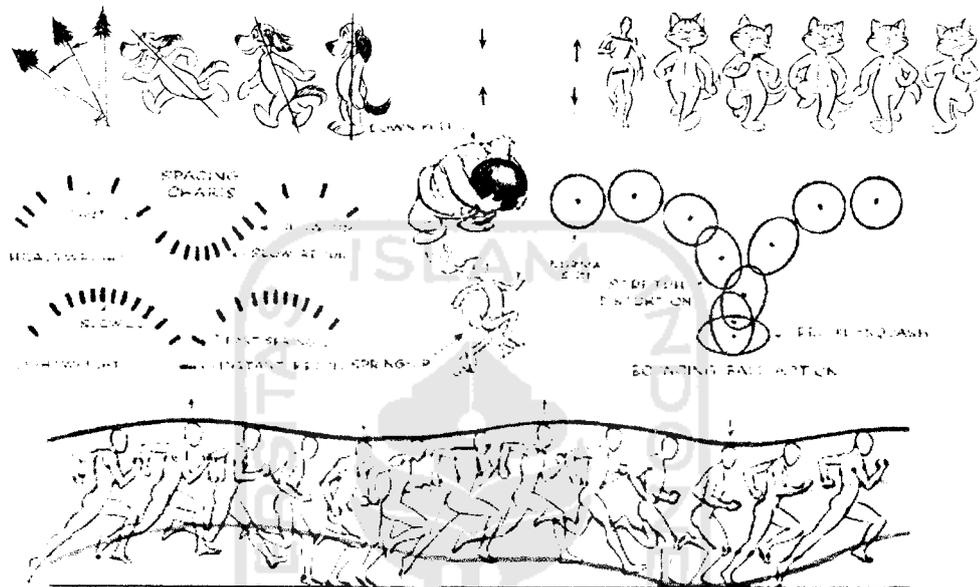
Gbr III.5 Character Movement

<sup>2</sup> Blair, Preston. Cartoon Animation.



**3. Animation**

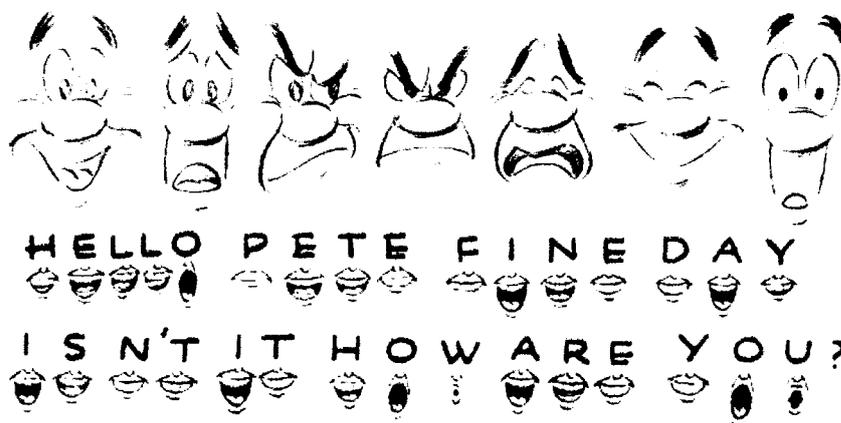
Bagian ini berisi tentang bagaimana merencanakan sebuah gerakan dengan memperhitungkan setiap gerakan berdasarkan perhitungan *rhythm*, keseimbangan dan kemiringan, dan garis edar gerakan.



Gbr III.6 Animation

**4. Dialogue**

Di dalamnya membahas mengenai dialog, bentuk mulut karakter dalam berdialog, dan ekspresi wajah.







Gagasan perancangan massa dan penampilan bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual ini diambil dari karakter jenis Animasi 2D, setelah dianalisis kemudian ditemukan karakter khusus mengenai karakter animasi 2D dan pengembangan karakter utama tersebut. Dan juga dengan cara mengamati karya – karya animasi 2D yang ada, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan dan *guide line* dalam merancang bangunan Sekolah Disain Komunikasi Visual ini.

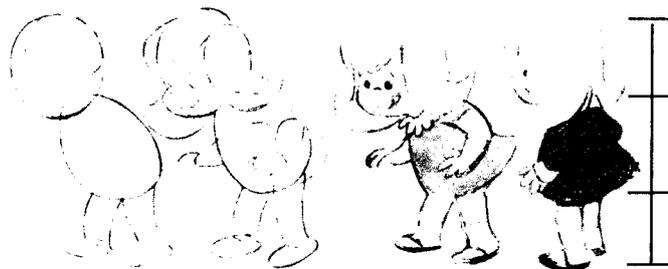
Berikut analisa dari karakter Animasi 2D dengan mengembangkan dari karakter utama serta dengan mengamati karya – karya animasi 2D yang ada.

- **Karakter tokoh yang proporsional dan Seimbang**

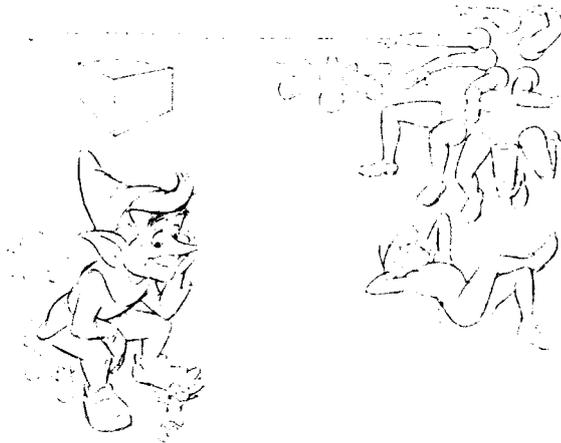
Penggambaran tokoh dibuat dengan mengikuti kaidah baku dalam penggambaran dan teratur, sehingga terlihat proporsional. Untuk membuat sebuah karakter seorang remaja putri maka dibuat sesuai dengan proporsi seorang remaja putri, begitu juga apabila ingin membuat seorang gadis kecil maka dibuat dengan berdasarkan proporsi seorang gadis kecil. Dengan dibuat secara proporsional maka akan terbentuk sebuah keseimbangan dalam bentuk karakter tersebut. Sehingga terlihat realistis atau nyata.



*Gbr III.9 Proporsi Remaja Putri*



*Gbr III.10 Proporsi Gadis Kecil*



*Gbr III.11 Proporsi Secara Perspektif*

- **Klasik dan Moderen**

Saya kategorikan ke dalam klasik dikarenakan animasi ini disebut sebagai tradisional animasi, yang merupakan perintis awal dari animasi kartun. Dan dikategorikan moderen dikarenakan animasi ini berkembang pada masa pasca perang dunia pertama, dimana pada era terjadinya modernisasi pada setiap bidang. Pada masa itu penemuan – penemuan dalam teknologi sedang mengalami perkembangan yang cukup berarti, terutama pada dunia perfilman dan pertelevisian. Dimana pada awalnya animasi 2D itu tidak dapat mengeluarkan suara dan hanya hitam putih, namun seiring perkembangan teknologi maka pada tahun 20-an animasi 2D telah dapat mengeluarkan suara dan berwarna.

- **Bentuk karakter yang cenderung kubistis, kotak/ persegi**

Bagian tubuh Karakter tokoh pada awalnya dibuat atau digambar dasarnya dengan bentukan kotak yang dibuat secara menumpuk, terkecuali pada bagian kepala yang berbentuk bola. Setelah membuat bentuk dasarnya, kemudian ditambah atau diperhalus agar terlihat dinamis. Yang mengikuti garis penunjuk sikap tubuh (*guide line*), namun proporsional. Sama halnya dengan menyusun





- **Warna yang terang, dan ceria**

Warna merupakan salah satu daya tarik utama pada animasi kartun, dimana warna disini memiliki sifat sebagai pemberi informasi atau informatif secara psikologi terhadap orang yang menontonnya. Bisa dilihat pada beberapa contoh animasi ini :

Warna pada film *Snow White* dapat menjeaskan bahwa *Snow White* itu memiliki kulit yang putih dan berambut hitam menggambarkan bahwa dia berada di dalam hutan yang sangat lebat pada



siang hari., dapat dijelaskan dengan gambar *background* hutan yang didominasi dengan warna yang agak gelap namun masih tersisa sedikit warna terang.

*Gbr III.13 Film  
Snow White*

Dan juga pada film berikut dijelaskan dengan warna, bahwa tuan rubah dan tuan musang berada di sebuah desa yang asri dengan pepohonan hijau serta dengan cuaca yang sedang cerah.



Dapat dibayangkan bagaimana menjelaskan kepada penonton apabila kartun itu tidak berwarna.

*Gbr III.14 Film  
Tuan Rubah dan  
Musang*

Penggunaan warna pada awalnya masih terbatas, dikarenakan masih menggunakan tinta warna atau pensil warna yang telah ada di pasaran, yaitu hanya menggunakan warna dari 12 hingga 36 jenis warna saja. itu dapat dilihat pada contoh animasi diatas. Sehingga tidak dapat menghasilkan warna yang lebih kompleks dan terkesan sederhana. Namun kesederhanaan dalam hal warna itulah yang menjadi ciri khas dari animasi 2D. Warna pada film kartun



pada dasarnya memiliki sifat terang dan ceria yang memberikan rasa menyenangkan kepada penontonnya.

Contoh pengaplikasian warna sederhana dari 36 jenis warna tersebut pada animasi 2D atau kartun.

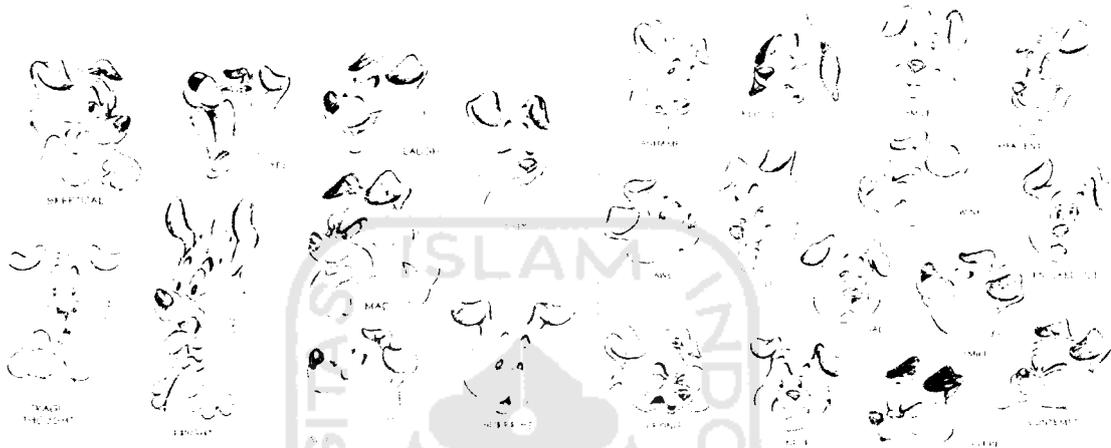


*Gbr III.15 aplikasi warna sederhana yang ceria dan terang*



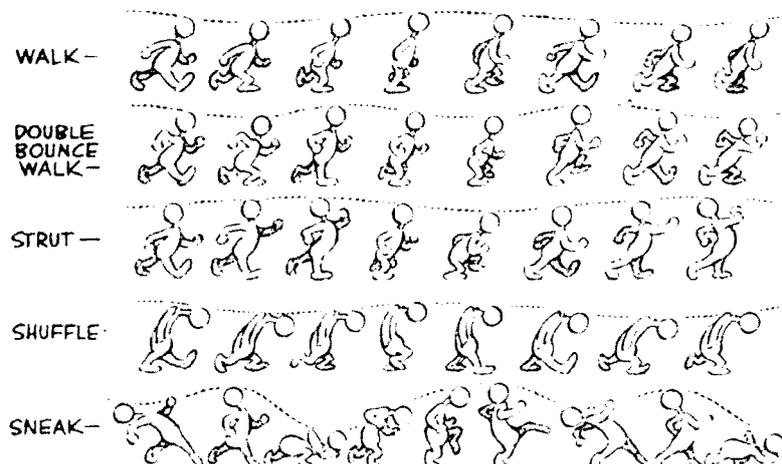
- **Ekspresif dan Dinamis**

Selain pada jenis *stop – motion* animasi semua jenis animasi selalu menggambarkan keekspresifan sebuah karakter dengan jelas. Dari mimik wajah, bahasa tubuh, maupun isyarat. Semua itu untuk memberikan kesan jelas atau nyata kepada penonton.



Gbr III.16 beberapa contoh ekspresi wajah

Selain ekspresif, kedinamisan dalam sebuah animasi 2D sangatlah penting. Kedinamisan adalah faktor yang paling utama dalam animasi, dengan dinamis maka gerakan tokoh animasi akan terlihat nyaman dilihat dan nyata. Dinamis dapat terlihat dari pola gerakan atau garis gerakan yang menyerupai gelombang (*wave*).





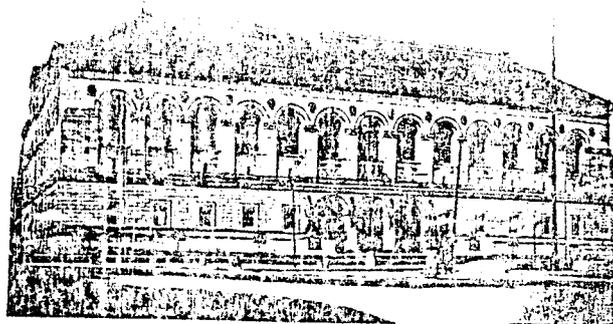
*Gbr III.18 Gambar kedinamisan bergerak dan menari*

#### **III.4. Pengungkapan Karakter Animasi 2D dalam Arsitektur**

- **Bentuk yang proporsi dan seimbang**

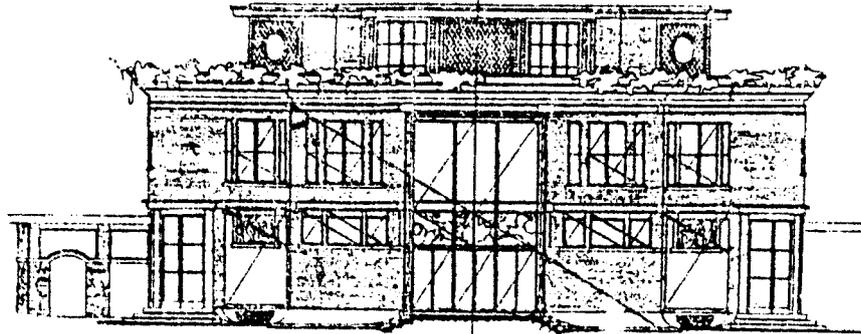
Dalam arsitektur juga dijelaskan mengenai proporsional sebuah bangunan atau proporsi. Proporsi yang baik adalah dengan memperhatikan faktor fungsional dari bangunan yang akan dibuat. Hal ini akan mencakup bagaimana merancang luasan suatu jenis ruang agar proporsional, sesuai dengan fungsi dari ruang tersebut. Misalnya proporsi ruang kantor dengan *hall* pastilah sangat berbeda. Dan proporsi bukaan juga harus tergantung pada fungsi dari bangunan, iklim, dan orientasi dari bangunan tersebut. Sehingga dengan terjadinya proporsi tersebut dapat terjadi bentuk, suasana, maupun penampilan bangunan yang logis, perlu. Sehingga secara bersamaan dapat memuaskan pikiran dan mata.

**Contoh bangunan yang proporsi :**





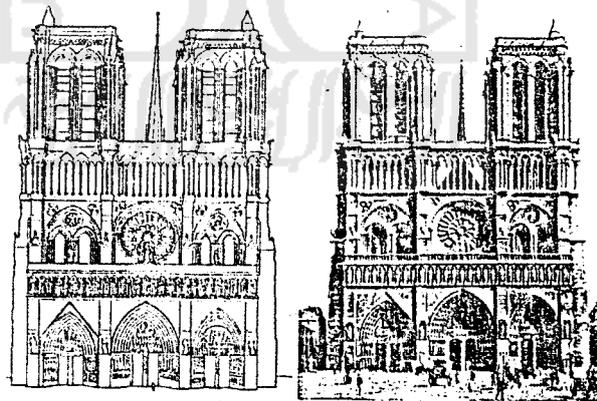
Perpustakaan umum, Boston, Massachusetts. Yang telah dikenal sejak dulu sebagai salah satu bangunan yang berproporsi paling indah di Amerika.



*Gbr. III. 19 Sebuah villa. Le Corbusier 1916*

Di dalam arsitektur juga dijelaskan mengenai keseimbangan dari suatu bentuk. Menurut arsitektur keseimbangan berhubungan dengan kualitas visual yang terdapat dalam setiap objek dimana daya tarik visual kedua bagian masing – masing sisi pusat keseimbangan, atau pusat perhatian adalah sama. Keseimbangan memberi kekuatan pada eksteriornya.

**Contoh bangunan yang seimbang :**



*Gbr. III. 20 Katedral Notre Dame, Paris*

*Katedral Notre Dame, Paris.* Keseimbangan yang kuat dicapai melalui menara di kedua sudutnya, dengan pusat diaksentuasikan oleh jendela berbentuk bunga mawar.



*Gbr. III. 21 The Livingstone Manor House*

*The Livingstone Manor House*, Tivoli, New York. Sebuah komposisi massa pusat dan sayap – sayap sampingnya, dengan serambi mengaksentuasi pusat keseimbangan.

- **Klasik dan Moderen**

Pada era itu atau pada tahun 20-an dan 30-an pada bidang Arsitektur telah mengalami perkembangan masa peralihan dari arsitektur klasik ke masa arsitektur moderen. Perkembangan yang menuju ke arah karya – karya Arsitektur yang berpenampilan moderen. Dengan dipelopori oleh beberapa Arsitek, diantaranya *Mies Van Rohe*, *Le Corbusier* dan *Frank L. Wright*. Ciri yang umum dari bangunan moderen adalah menggunakan bentuk yang geometri, penggunaan warna yang tidak berlebihan, pada fasad bangunan bersih dari ornamen – ornamen.

Penampilan yang moderen memiliki nilai fungsional, efektif dan efisien melalui unsur estetika diwujudkan dalam :

1. Fungsional dalam bentuk bangunan

- Fungsional bentuk misalnya pada fasilitas studio, bengkel yaitu menggunakan bidang – bidang transparan dan bukaan – bukaan tertentu.
- Hubungannya dengan sistem pencahayaan dan sirkulasi udara, sekaligus untuk menjelaskan fungsi di dalamnya.



- Fungsional bentuk fasilitas belajar yaitu adanya *layering* pada unit – unit kelas.
  - Oleh bidang *massif* karena memiliki derajat ketertutupan yang tinggi, kecuali untuk bagian pengelola adanya bidang transparan karena masih berhubungan dengan luar.
2. Fungsional dalam penggunaan bahan dengan metal dan kaca, sesuai dengan fungsi dan efek yang diinginkan, juga dimaksudkan untuk memberi kesan dinamis dan moderen.
  3. Efisien dan efektif melalui unsur estetika

**Contoh bangunan yang moderen**



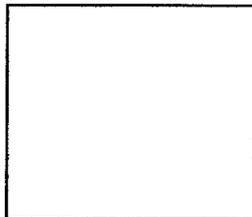
*Gbr III.22 Contoh Bangunan moderen*





• **Bentuk kubistis, kotak/ geometri**

Bentuk kotak merupakan salah satu bentuk sederhana dalam arsitektur. Bentuk kotak atau persegi banyak digunakan pada arsitektur moderen, dikarenakan bentuknya yang efisien dan efektif. Bentuk kotak atau persegi memiliki beberapa kelebihan, yaitu :



- Efisien dan efektif di dalam penggunaan ruang.
- Fleksibel dalam penataan ruang.
- Mudah di dalam pengerjaannya.

• **Warna Terang, dan Ceria**

Didalam teori warna terdapat pendapat bahwa warna memiliki pengaruh terhadap psikologi. Dimana disebutkan bahwa warna adalah cahaya yang mempunyai sifat – sifat otensial dalam suatu ruangan yang dapat memberi kesan tertentu kepada seseorang.

Warna yang dapat mempengaruhi psikologi terbagi menjadi dua jenis yaitu warna hangat dan warna dingin.

Diagram sifat warna hangat dan dingin

No	WARNA	SIFAT
1.	Hangat : - putih - kuning - kuning hijau - hijau - abu – abu (campuran) - merah - jingga - jingga kuning	- terang cerah - bebas ceria - tenang, menyenangkan - tenang, ramah, cendekia - menenangkan - panas, melelahkan urat syaraf - gembira bergairah - lincah, bergairah



2.	Dingin :	
	- hitam	- gelap, mencekam, menakutkan
	- biru	- keras, dingin
	- biru ungu	- sombong, suka menghayal
	- ungu	- tinggi ekstrim
	- ungu merah	- tenang, peka
	- biru hitam (campuran)	- menekan
	- coklat hitam (campuran)	- menolak, menghindar, jijik

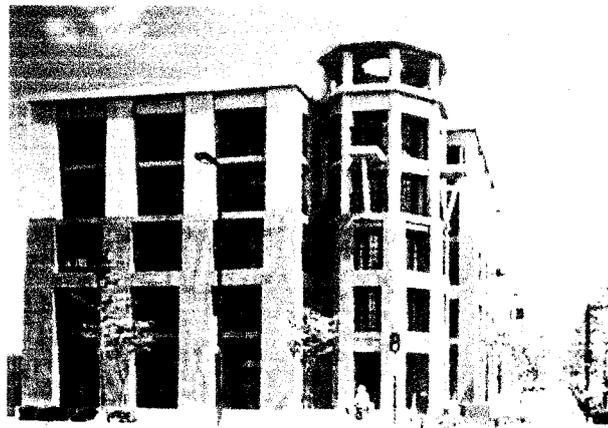
*Sumber : pedoman umum merancang bangunan*

Kesederhanaan dalam penggunaan warna juga terdapat pada beberapa bangunan, semua itu juga dimaksudkan untuk memberikan kesan moderen atau ciri khas dari seorang arsitek. Kesederhanaan warna juga merupakan salah satu ciri dari bangunan moderen. Dan dengan kesederhanaan dalam penggunaan warna juga dimaksudkan untuk kenyamanan visual.



*Gbr, III, 23 Karya Richard Meier*

Richard Meier menggunakan warna putih pada semua bangunan rancangannya, warna putih pada bangunan telah menjadi "trade mark" Richard Meier.



*Gbr. III. 24 Karya Michael Graves*

Pada beberapa bangunan rancangan Michael Graves selalu menggunakan warna terakota.

- **Ekspresif**

Menurut Gutman dan Fitch bahwa arsitektur merupakan lingkungan buatan yang tidak hanya menjembatani manusia dengan alam saja, tetapi sekaligus wahana ekspresi untuk menata kehidupan jasmani atau fisik psikologis dan sosial. Pada Arsitektur ekspresif merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan simbol dan tanda – tanda. Adapun wujud dari ekspresi adalah kesan yang ditimbulkan oleh objek.<sup>3</sup>

Ekspresif diterapkan sesuai dengan karakter suatu objek ke dalam wujud bangunan, yaitu :

1. Bentuk bangunannya tidak kaku dan informal (lengkung, miring, melingkar dan sebagainya).
2. Mempunyai bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang skala dan proporsinya ditentukan oleh faktor nyaman.
3. Pada warna bangunannya menggambarkan rasa gembira, santai dan tenang.

<sup>3</sup> Sutedjo, Suwondo B. Dipl Ing. Arsitektur Manusia dan Pengamatannya, Penerbit Djambatan.



4. Orientasi yang kearah *view* utama yang dapat memberikan inspirasi dan mempertimbangkan aspek pencahayaan, temperatur dan keamanan.
5. Memiliki bentuk yang tidak monoton.

- **Dinamis**

Pada Arsitektur, dinamis merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang memiliki sifat yang tidak kaku tapi mudah menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.

Karakter dinamis disini mempunyai pengertian tidak beraturan dan mempunyai kesan yang berbeda, yang diolah dalam :

- Bentuk fasad bangunan dengan permainan elemen – elemen kolom, dinding dan bukaan yang ditonjolkan.
- Susunan serta komposisi yang memberi kesan bergerak pada bangunan diolah dengan cara mengkombinasikan bentuk – bentuk statis/dasar dalam susunan yang variatif dengan cara penambahan, pengurangan, diputar, digeser, diperbesar atau diperkecil.
- Skala yang dipengaruhi oleh fungsi dan dimensi ruangan.
- Warna yang digunakan untuk memberi kesan dinamis adalah gabungan dari jenis warna panas (merah, hijau, jingga, kuning, kemerahan) dan warna dingin (biru, ungu, kebiruan).
- Bahan yang memberi kesan dinamis yaitu dengan menggunakan metal dan kaca.

<b>Jenis bahan</b>	<b>Sifat</b>	<b>Kesan penampilan</b>
Metal	Efisiensi, lentur	Ringan, dinamis, elegan, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk, mudah diberi warna	Ringan, dinamis, formil
Kaca	Transparan, reflektansi tinggi	Bersih, ringan dan dinamis
Tekstil	Indah, lentur	Ringan, hangat dan dinamis



Sehingga kesimpulan dari hasil analisis serta setelah diungkapkan secara arsitektural adalah sebagai berikut :

- Karakter tokohnya proporsional dan seimbang
- Dapat dikategorikan sebagai bangunan yang moderen
- Bentuk dasar karakter cenderung kubistis, kotak/persegi
- Warna terang, ceria dan sederhana
- Ekspresif dan dinamis

Hal – hal tersebut diatas akan digunakan sebagai landasan perancangan (guide line) dalam perancangan massa dan penampilan bangunan. Dari kesimpulan diatas yang akan digunakan dasar perancangan massa adalah :

- Bentuk yang dominan kotak dan persegi
- Kedinamisan
- proporsional

Sedangkan yang akan digunakan sebagai dasar perancangan penampilan bangunan adalah:

- Dinamis dan seimbang
- Arsitektur moderen
- Warna (terang, dan ceria)
- Ekspresif