

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
PUSAT ANIMASI YOGYAKARTA**



**Oleh:  
IFA ROSELINA ZAKIA  
C0800027**

**Tugas akhir**

Ditulis dan Diajukan untuk Memenuhi Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Seni  
Program Seni Rupa  
Jurusan Desain Interior

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2006**

***HALAMAN PERSETUJUAN***

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan  
di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain Interior  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret  
Surakarta  
2006

Pada Tanggal 17 Juli 2006

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Djoko Panuwun

Drs. Supriyatmono

NIP. 131 569 189

NIP. 131 805 812

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Koordinator Kolokium,

Drs. Supriyatmono

Drs. Djoko Panuwun

NIP. 131 805 812

NIP. 131 569 189

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini telah disahkan dan dipertanggungjawabkan pada Sidang Tugas  
Akhir

Jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

2006

Pada Tanggal 17 Juli 2006

Tim Penguji Tugas akhir:

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: <u>Drs. Ahmad Faizin, M .Sn</u> NIP. 131 602 738	.....
Sekretaris	: <u>Drs. Soepono Sasongko, M.Sn</u> NIP. 131 862 208	.....
Penguji I	: <u>Drs.Djoko Panuwun</u> NIP. 131 569 189	.....
Penguji II	: <u>Drs. Supriyatmono</u> NIP. 131 805 212	.....

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Desain Interior

Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Drs. Ahmad Faizin, M. Sn  
NIP. 131 602 736

Prof. Dr. Maryono Dwiraharjo, SU  
NIP. 130 675 167

## ABSTRAK

2006. *Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta.* Permasalahan yang diangkat dalam perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta adalah merencanakan ruang yang sesuai dengan kebutuhan dengan mempertimbangkan bentuk ruang, sistem layout, pola sirkulasi yang sesuai dengan pola kegiatan yang ada dan menciptakan bentuk-bentuk ide kreatif sehingga setiap ruang dapat memenuhi fungsinya sekaligus mempunyai daya tarik dalam perancangannya.

Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dengan teknik observasi langsung, wawancara dan analisa dilakukan melalui tiga alur kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Kesimpulan yang diperoleh dari perencanaan dan perancangan ini adalah: kedua ruang publik utama, yaitu ruang hall dan ruang pameran dirancang sesuai dengan ruang yang multifungsi. Ruang hall dan ruang pameran yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung sehingga ruang bersifat fleksibel dan dapat menampung berbagai aktifitas yang secara umum terkait dengan animasi dan produk-produknya. Kemudian untuk perencanaan dan perancangan ruang produksi dirancang sedemikian rupa sehingga tercipta kenyamanan bagi pengguna ruang. Ide kreatif yang diterapkan berdasarkan tema yang diambil yaitu Cahaya sebagai icon kasatmata. Penerapannya adalah pada pemilihan warna-warna furniture sebagai aplikasi dari warna-warna spektrum warna hasil penyerapan cahaya, finishing warna dinding dengan warna cream sebagai warna yang mampu memunculkan apapun yang melekat pada dinding tersebut dan gerak serta sifat cahaya sebagai ide dasar pada perancangan furniture.

## MOTTO

“Rekreasi terbaik adalah bekerja,  
musibah terbesar adalah keputusan,  
keberanian terbesar adalah kesabaran,  
modal terbesar adalah kemandirian.”

*(Ali Bin Abi Tholib)*

[

Tampilkan dengan sesungguhnya sifat-sifat kekuranganmu  
niscaya Allah menolongmu dengan sifat-sifat kesempurnaan-Nya.  
Bersungguh-sungguhlah dengan kehinaanmu, niscaya Ia menolongmu dengan  
kemuliaan-Nya. Bersungguh-sungguhlah dengan ketidakberdayaanmu,  
niscaya Ia menolongmu dengan kekuasaan-Nya. Bersungguh-  
sungguhlah dengan kelemahanmu niscaya Ia  
menolongmu dengan daya dan kekuatan-Nya.

*(Ibnu 'Athailah)*

[

“Bila di Hatimu tak ada kelezatan yang bisa kamu dapatkan dari  
amal yang kamu lakukan, maka curigailah hatimu.”

*(Ibnu Taimiyah)*

[

Jika setiap tempat adalah sekolah maka setiap orang adalah guru

*(Bayu Gawtama).*

## PERSEMBAHAN

# E

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak (Allahu yarham) dan Umi tercinta yang senantiasa bersemangat memberikan pendidikan dan mendoakanku dalam sujud-sujud panjangnya;
2. Kakakku: Helmi Hermawan Muhammad beserta istri Mba Maryani dan Adik-adikku: Ahmad Zaki Faishal, Aisyah Rohmah, Amalia Khusna, Naila Luthfiah Rahmah dan Fathimah Khoirun Nisa'; dan
3. Sahabat-sahabatku seperjuangan, serta
4. Almamater.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya Tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Seni Program Seni Rupa, Fakultas Sastra dan Seni Rupa di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Banyak hambatan dalam penyelesaian penulisan Tugas akhir ini namun berkat bantuan beberapa pihak, kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof.Dr.Maryono Dwiraharjo, SU, Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian;
2. Drs. Ahmad Faizin, M. Sn., Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa yang telah memberi izin kepada penulis menyusun Tugas akhir sampai selesai;
3. Drs Djoko Panuwun, Pembimbing I yang telah membimbing penulis menyusun Tugas akhir;
4. Drs. Supriyatmono., Pembimbing Akademis dan Pembimbing II yang telah membimbing penulis menyusun Tugas akhir;
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Seni Rupa, Jurusan Desain Interior yang telah memberikan ilmunya;
6. Drs. Ahmad Munib, Dosen Mata Kuliah Animasi Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan informasi seputar Animasi kepada penulis;
7. Kepada Pimpinan dan Staff Digital Studio Solo atas kesempatan untuk menggali informasi tentang animasi di Digital Studio Solo.
8. Kepada kedua orang tuaku, Bapak Sakil Fuad Sahudji dan Ibu Ummi Kultsum atas doa dan dukungannya.
9. Kepada adik-adikku atas segala doa dan jerih payah yang membantu penulis hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Kepada Teman-teman seperjuangan di SKI FSSR dan KSRI atas *spirit* kebersamaan dan perbaikan yang tak pernah padam.

11. Teman-teman pejuang TA 2006 yang tak kenal patah semangat, ***keep fighting be The Best.***
12. Teman-temanku, Fitri Hadi\_Charis\_Shofi\_Erma\_Fathila\_Lu'lu' *never ending* : ) *never give up to* Nykripsi, Ok! Maria Ulfah, Thoifah dan Tita Tresnawati: *thank for "your Computer"*, makhluk yang sangat-sangat membantuku, "Aisyah EventOrganizer" untuk konsumsi TA dan segalanya, Fury: *How are you now?* Farid untuk bahan-bahan dan buku-bukunya, Nina dan Ceicilia atas konsultasinya, Celli dan Teri atas *cameranya*, My Little Sister's in Islam atas dorongan serta doa, Crew's of AlQuds\_BPPC\_CiptaMurni *for Everything*, *Never forget say Thank to my Qur'an you are my Spirit, My HP, My RotringPen, Bulek's Motorcycle* dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga semua bantuan itu menjadi amal kebaikan dan pada akhirnya mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih ada kekurangan baik dalam hal isi maupun sistematikanya, namun diharapkan Tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang menggunakannya.

Surakarta, Juli 2006

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
<b>A. BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Pengertian .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	1
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Sasaran .....	7
F. Metodologi.....	9
G. Sistematika Penulisan .....	13
<b>B. BAB II. TINJAUAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
A. Pengertian Judul.....	15
B. Tinjauan Umum Tentang Animasi.....	16
1. Pengertian Animasi.....	16
2. Sejarah dan Perkembangan Animasi .....	17
3. Teknik-Teknik Animasi.....	20
4. Proses 2D dan 3D Animasi.....	23
C. Tinjauan Interior Pusat Animasi .....	28

1. Tinjauan Ruang Hall .....	28
1.1. Pengertian Hall.....	28
1.2. Bentuk-Bentuk Hall .....	28
2. Tinjauan Ruang Pamer.....	29
1. Pengertian Ruang Pamer.....	29
2. Tipe – Tipe Ruang Pamer .....	29
3. Sarana Pameran Dalam Ruang Pamer .....	30
4. Tata ruang Ruang Pamer .....	32
5. Sistem Display .....	34
2.5.1. Pengertian Display .....	34
2.5.2. Display Pada Ruang Pamer .....	35
(a). Teknik-Teknik Penyajian.....	36
(b). Persyaratan Media Display Koleksi.....	45
(c). Persyaratan-Persyaratan Dalam Perencanaan Pembuatan Vitrin .....	46
(d). Jenis Vitrin .....	46
(e). Ukuran Vitrin dan Panel.....	47
2.5.3. Medan Penglihatan .....	48
6. Sirkulasi Ruang Pamer .....	49
3. Tinjauan Ruang Produksi Studio Animasi.....	50
3.1. Pengertian Ruang Produksi Studio Animasi .....	50
3.2. Macam-Macam Ruang Dalam Ruang Produksi Studio Animasi .....	51
3.3. Sarana Ruang Studio Animasi.....	51
3.4. Tata ruang Ruang Studio Animasi.....	55
4. Tinjauan Sirkulasi .....	57
4.1. Pengertian Alur Sirkulasi.....	57
4.2. Konfigurasi Alur Gerak .....	57
4.3. Bentuk Ruang Sirkulasi .....	59
5. Tinjauan Organisasi Ruang.....	60
6. Elemen Pembentuk Ruang.....	62

6.1.	Lantai .....	62
6.1.1.	Lantai Pada Ruang Hall Dan Ruang Produksi Studio Animasi .....	62
6.1.2.	Lantai Pada Ruang Pamer .....	64
6.2.	Dinding .....	65
6.2.1.	Jenis Dinding.....	66
6.2.2.	Fungsi Dinding.....	67
6.2.3.	Sifat Dinding .....	67
6.2.4.	Karakter Dinding.....	67
6.2.5.	Bahan Penutup Dinding .....	67
6.2.6.	Dinding Pada Ruang Pamer .....	68
6.2.7.	Dinding Pada Hall .....	69
6.2.8.	Dinding pada Ruang Produksi Studio Animasi ...	69
6.3.	Langit – Langit.....	70
6.3.1.	Langit-langit Hall. Ruang Pamer dan Ruang Produksi Studio Animasi .....	70
7.	Sistem Interior.....	72
7.1.	Pencahayaan .....	72
7.2.	Penghawaan .....	84
7.3.	Akustik .....	88
8.	Pertimbangan Desain .....	92
8.1.	Unsur – Unsur Desain .....	92
8.2.	Prinsip Desain .....	96.
9.	Sistem Keamanan.....	97
9.1.	Pengamanan Umum .....	97
9.2.	Pengamanan Terhadap Tangan-Tangan Jahil .....	98

## **C. BAB III. STUDI LAPANGAN..... 102**

<b>A. Digital Studio Solo .....</b>	<b>102</b>
1. Sejarah Singkat .....	102
2. Bangunan dan Lokasi .....	103

3. Status Kelembagaan .....	104
4. Koordinasi dan Hubungan Kerja.....	104
5. Misi dan Fungsi .....	104
6. Struktur Organisasi.....	105
7. Waktu Operasional.....	105
8. Sistem Pelayanan .....	105
9. Pelaku Kegiatan.....	106
10. Aktivitas dan Fasilitas .....	106
11. Pembagian Ruang.....	107
12. Organisasi Ruang .....	108
13. Komponen pembentuk ruang .....	110
14. Sistem Interior .....	111
15. Sistem Keamanan .....	111
16. Foto-Foto Dokumentasi Digital Studio Solo.....	112
<b>B. PT. Petakumpet AIM Yogyakarta .....</b>	<b>114</b>
1. Sejarah Singkat.....	114
2. Bangunan dan Lokasi .....	115
3. Status Kelembagaan .....	115
4. Koordinasi dan Hubungan Kerja .....	116
5. Misi dan Fungsi .....	116
6. Struktur Organisasi PT.Petakumpet AIM Yogyakarta.....	117
7. Waktu Operasional .....	118
8. Sistem Pelayanan.....	118
9. Pelaku Kegiatan.....	119
10. Aktivitas dan Fasilitas .....	120
<b>C. Pusat Animasi Seoul (Seoul Animation Center) .....</b>	<b>120</b>
1. Sejarah Singkat.....	120
2. Bangunan dan Lokasi .....	121
3. Status Kelembagaan .....	121

4. Waktu Operasional .....	121
5. Sistem Pelayanan.....	122
6. Pelaku Kegiatan.....	122
7. Aktivitas dan Fasilitas.....	123
8. Pembagian Ruang .....	124
9. Komponen pembentuk ruang.....	125
10. Sistem Interior.....	125
11. Foto-Foto Dokumentasi The Seoul Animation Center .....	129
<b>D. BAB IV.ANALISA DESAIN.....</b>	<b>131</b>
A. Langkah Kerja Perancangan .....	132
B. Perencanaan .....	132
1. Pengertian .....	132
2. Status Kelembagaan.....	132
3. Sistem Operasional .....	133
4. Pelaku Kegiatan .....	133
5. Sistem Pelayanan .....	134
6. Sistem Sirkulasi .....	135
7. Organisasi Ruang.....	136
C. Pendekatan Perancangan.....	137
1. Pola Kegiatan .....	137
2. Aktivitas dan Fasilitas.....	138
3. Analisa Kebutuhan Ruang .....	141
4. Organisasi Ruang.....	144
5. Besaran Ruang .....	145
6. Hubungan antar Ruang .....	153
7. Komponen Pembentuk Ruang .....	154
8. Furniture.....	159
9. Interior Sistem.....	161
10. Sistem Keamanan .....	168
11. Elemen Desain .....	125

12. Zoning dan Grouping.....	174
<b>E. BAB V.KESIMPULAN DESAIN .....</b>	<b>177</b>
A. Perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta .....	177
B. Konsep Perancangan Interior Pusat Animasi.....	178
 DAFTAR PUSTAKA .....	 187
LAMPIRAN.....	189

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 1. Skema Model Analisis Interaksi .....	12
Gambar 2. layout Ruang Galeri .....	28
Gambar 3. Jarak pandang mata terhadap lokasi.....	29
Gambar 4. Susunan Ruang Galeri.....	29
Gambar 5. Pola hubungan antara sirkulasi dan Ruang Galeri. ....	30
Gambar 6. Berbagai konfigurasi alur gerak.....	37
Gambar 7. Bentuk ruang sirkulasi .....	37
Gambar 8. Bentuk Pencahayaan Buatan .....	51
Gambar 9. Sistem pencahayaan buatan.....	54
Gambar 10. Bentuk sistem boks standar.....	66
Gambar 11. Bentuk sistem boks khusus .....	66
Gambar 12. Bentuk sistem vitrin .....	66
Gambar 13. Bentuk sistem diorama.....	67
Gambar 14. Ukuran vitrin dan panel yang ideal .....	69
Gambar 15. Skema Struktur Organisasi Digital Studio Solo.....	80
Gambar 16. Skema Aktifitas pelaku kegiatan pada Digital Studio Solo .....	81
Gambar 17. Foto Tampak Depan Digital Studio Solo.....	85
Gambar 18. Foto Ruang Informasi Digital Studio Solo .....	85
Gambar 19. Foto Selasar Lantai 1 Digital Studio Solo.....	86
Gambar 20. Foto Ruang Kelas Digital Studio Solo.....	86
Gambar 21. Skema Struktur Organisasi PT. Petakumpet AIM Yogyakarta.....	89
Gambar 22. Skema Aktifitas pelaku kegiatan PT. Petakumpet AIM Yogyakarta	91
Gambar 23. Skema Langkah Kerja Perancangan Pusat Animasi Yogyakarta.....	92
Gambar 24. Skema Status Lelembagaan Pusat Animasi Yogyakarta.....	93
Gambar 25. Site Plan Pusat Animasi Yogyakarta.....	94

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1. Ukuran Penggunaan Illuminasi Cahaya terhadap Benda-benda Koleksi Museum .....	76
2. Tabel 3.1. Pembagian Ruang pada Digital Studio Solo .....	102
3. Tabel 3.2. Pembagian Ruang pada “House of Comics”Pusat Animasi Seoul ....	124
4. Tabel.4.1. Pola Kegiatan Penerimaan .....	136
5. Tabel.4.2. Pola Kegiatan Pengelola .....	139
6. Tabel.4.3. Pola Kegiatan Bimbingan dan Edukasi.....	140
7. Tabel.4.4. Pola Kegiatan Pendukung .....	140
8. Tabel.4.5. Pola Kegiatan Servis .....	141
9. Tabel.4.6. Analisa Kebutuhan Ruang .....	143

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengantar Karya Tugas Akhir
2. Zoning, Grouping dan Sirkulasi
3. Existing
4. Layout
5. Flooring
6. Ceilling
7. Potongan 1:20
8. Potongan 1:50
9. Detail 1
10. Detail 2
11. Furniture Kursi Kerja
12. Furniture Security Center
13. Furniture Kursi Tunggu Ruang Pamer
14. Furniture Meja Komputer
15. Sketsa Furniture 1
16. Sketsa Furniture 2
17. Perspektif Hall Room
18. Perspektif Ruang Manajer Produksi
19. Foto Dokuentasi Karya Tugas Akhir
20. Maket

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Pengertian**

Pusat animasi di Yogyakarta yang direncanakan adalah sebuah bangunan di Yogya yang dimanfaatkan sebagai bangunan pusat kegiatan-kegiatan animasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan produksi animasi (film animasi, iklan dan produk animasi lainnya), informasi dan promosi serta kegiatan pendidikan di bidang animasi.

### **B. Latar Belakang**

#### **1. Perkembangan Dunia Animasi di Indonesia**

Dunia animasi Indonesia pada tahun 70-an memproduksi film kartun pertama di Indonesia ini baru sepuluh tahun belakangan ini dinilai sudah mulai bangkit. Banyak bermunculan Production House khusus animasi di Jakarta, Bandung dan Surabaya. Yaitu Production House (PH) animasi yang berdiri untuk memenuhi permintaan animasi berupa commercial tv/iklan maupun bumper tv/title credit pembuka penutup acara tv bagi tv swasta yang saat itu baru berdiri (RCTI, SCTV, TPI, ANTV).

Seiring bertambahnya media informasi baik berupa jaringan internet maupun stasiun-stasiun TV Indonesia yang dimanfaatkan sebagai tempat penayangan produk-produk animasi maka perkembangan dunia animasi pun seperti mendapat kesempatan luas untuk turut berkembang pesat. Produk yang dihasilkannya pun kemudian menjadi lebih beragam

mulai dari pembuatan video klip musik, animasi web/internet serta animasi untuk video game/permainan-permainan. Kemudian ada beberapa dari PH animasi yang ada juga membuat produk animasi berupa film animasi (durasi panjang dan pendek) yang menampilkan karakter lokal untuk diangkat menjadi film animasi seperti misalnya: Gathotkaca, Timun Mas, Seri Legenda Rakyat. ([www.Layarkata.com](http://www.Layarkata.com).2002)

Berkat ekonomi global yang didasari pesatnya perkembangan teknologi PH animasi di Indonesia selain mendapat pemesanan dari dalam negeri juga mendapat pesanan dari luar negeri untuk jasa animasi tertentu. Bukan hanya karena alasan harga pembuatan yang lebih murah namun karena PH animasi Indonesia sudah mempunyai kemampuan untuk bersaing dalam mutu dengan pihak luar. ([www.Layarkata.com](http://www.Layarkata.com).2002)

Selain disebabkan oleh adanya ekonomi global, perkembangan dunia animasi Indonesia juga dipicu oleh tersedianya keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah bagi ide cerita film animasi lokal. Dengan demikian produk animasi yang dihasilkan adalah produk yang memiliki ciri Indonesia dan nilai seni yang tinggi.

## **2. Pendidikan Calon Tenaga-tenaga Profesional di bidang Animasi**

Indonesia pada saat sekarang sedang mengalami pergeseran yakni dari negara agraris ke arah negara industri. Mulai muncul berbagai jenis industri baru. Dan yang lebih berkembang untuk saat ini adalah industri non migas dibanding industri migas. Prosentase pertumbuhan industri baru non migas ini sangat pula berpengaruh pada kebutuhan yang akan

diterjunkan langsung dalam proses industri maupun pasca industri ini. Karena tenaga-tenaga profesional yang nantinya akan mempertahankan kualitas produksi yang makin dituntut oleh pasar dalam dan luar negeri.

Semakin pesat perkembangan industri maka kebutuhan dalam hal penanganan pasca produksi yaitu marketing/pemasaran dan penanganan purna jual biasanya memanfaatkan kemajuan di bidang informasi dengan cara memperkenalkan produknya melalui jasa periklanan baik media cetak maupun audio visual semakin membutuhkan tenaga-tenaga profesional di bidang periklanan yang mampu menawarkan produk suatu industri di pasaran. Namun persoalan yang dihadapi di bidang periklanan Indonesia sekarang ini adalah kurangnya SDM dalam bidang periklanan itu sendiri baik kuantitas ataupun kualitas, sehingga industri periklanan di Indonesia masih tertinggal dibanding negara-negara tetangga. Akhirnya yang terjadi di negara kita dalam menyelesaikan suatu iklan, masih sering menyelesaikan iklan suatu produk tersebut dengan memanfaatkan tenaga-tenaga asing dari luar negeri.

Fenomena kuantitas SDM profesional yang kurang di bidang periklanan ditambah dengan terbatasnya lembaga pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi juga latar belakang dan pengalaman tenaga pengajar yang kurang memadai. Di lain sisi adanya peluang untuk berkembang yang sangat besar bagi dunia peranimasian di Indonesia didukung pula oleh melimpahnya SDM yang bisa diarahkan potensinya

untuk berusaha di bidang ini. Maka kekurangan dan kelebihan dari dua fenomena dunia peranimasian ini bisa saling melengkapi.

Animasi merupakan suatu industri kreatif yang sangat membutuhkan tenaga kerja sehingga melahirkan peluang untuk berusaha di sektor ini. Dunia animasi Indonesia sebenarnya mempunyai peluang untuk berkembang, asalkan dilakukan sinergi terhadap seluruh potensi peranimasian yang ada.

Untuk mewujudkan suatu wadah yang mampu menjadi solusi bagi permasalahan di atas, maka perencanaan dan perancangan Pusat Animasi ini didasari masalah secara esensial yaitu sebagai sarana “edukasi-rekreasi”. Sehingga titik fokus perencanaan dan perancangan Pusat Animasi kali ini nantinya lebih pada bagaimana mengkomunikasikan segala hal tentang animasi secara menarik dan mencerdaskan kepada pengunjung. Juga bagaimana mewujudkan sebuah perencanaan dan perancangan suatu wadah yang unik dan inspiratif pada sebuah ruang yang dilengkapi dengan perlengkapan elektronik pengisi ruang-ruang Pusat Animasi tersebut. Perlengkapan elektronik sebagai media untuk memproses sebuah karya animasi.

### **C. Batasan Masalah**

Agar perencanaan dan perancangan Pusat Animasi di Yogyakarta ini lebih terfokus maka kami memberikan beberapa batasan permasalahan dalam pembahasan konsep perencanaan dan perancangan kali ini. Diantara batasan permasalahan tersebut adalah:

- (1) Pembahasan ditekankan pada permasalahan di bidang interior, tetapi juga tidak menutup kemungkinan dari disiplin ilmu di luar interior yang dianggap perlu dan mendukung dalam konsep rancangan.
- (2) Permasalahan yang berkaitan dengan interior Ruang Penunjang dan Ruang Pengelolaan tidak dibahas secara rinci dan mendalam.
- (3) Pembahasan ditekankan pada perencanaan dan perancangan interior Ruang Hiburan (informasi dan promosi) dan Ruang Produksi di bidang animasi.

Yang termasuk Ruang Hiburan, yaitu:

- Hall
- Ruang Sinema
- Ruang Merchandise
- Ruang Tamu
- Ruang Staf

Yang termasuk Ruang Pendidikan yaitu:

- Ruang Kelas
- Ruang Seminar
- Ruang Studio
- Ruang Kantor
- Ruang Presentasi
- Ruang Fotokopi dan Fax
- Ruang Galeri
- Ruang Tamu
- Ruang Perpustakaan

Yang termasuk Ruang Produksi yaitu:

- Ruang Kantor Produksi Animasi
- Ruang Pra Produksi Film dan Non Film
- Ruang Produksi Non Film
- Ruang Absensi
- Ruang Tamu
- Ruang Pemeliharaan dan Servis alat-alat
- Ruang Rapat
- Ruang Fotokopi dan Fax
- Ruang Arsip dan Dokumentasi
- Ruang Referensi

Dari beberapa ruang yang tersedia pada Pusat Animasi ini, pada pembahasan konsep perencanaan dan perancangan interior kali ini lebih spesifik pada: Hall, Ruang Galeri dan Ruang Pra Produksi Film dan Non Film (pada kelompok Ruang Produksi)

- (4) Titik tekan perencanaan dan perancangan interiornya pada akses visual ruang yang komunikatif
- (5) Lokasi Pusat Animasi ini di Yogyakarta

#### **D. Rumusan Masalah**

Setelah mengetahui batasan-batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana menentukan program ruang, besaran ruang, hubungan antar ruang dan sirkulasi pada Pusat Animasi yang sesuai dengan pola kegiatan yang ada?
- (2) Bagaimana menentukan komponen interior dan interior sistem yang mendukung tampilan perancangan desain (tema) yang dimunculkan ?
- (3) Bagaimana mewujudkan karakter ruang yang mampu menunjang motivasi dalam pengembangan diri dan kreativitas pengguna ruang ?
- (4) Bagaimana mewujudkan penerangan alami sebuah interior bagian Ruang Galeri guna menunjang dan memvisualisasikan karya animasi secara maksimal?
- (5) Bagaimana menciptakan sistem display dan pemecahan sirkulasi yang dinamis dan terarah pada bagian Ruang Galeri yang memudahkan dalam

visual karya-karya animasi ataupun visual proses mencipta sebuah karya animasi ?

- (6) Bagaimana merencanakan suatu *Office Management System* yang dinamis dan terarah pada bagian Ruang Pra Produksi Film dan Non Film (pada kelompok Ruang Produksi) sehingga memudahkan dalam aktivitas mencipta sebuah karya animasi

### **E. Tujuan Dan Sasaran Perancangan**

- (a) Segi Subyek

Tujuan dan sasarannya adalah untuk melayani dan membantu masyarakat luas yang menginginkan dapat berkomunikasi dengan produser dan profesi guna mendapat informasi dan pelayanan dalam masalah Animasi sehingga masyarakat diharapkan bisa semakin mengenal dunia Animasi.

Kemudian dengan bersatunya konsumen, produser dan profesi di bidang Animasi diharapkan mampu menghasilkan karya berupa komik, video klip, title credit/flying logo, visual effect untuk film layar lebar, iklan produk dan film kartun yang mampu memiliki daya saing yang tinggi di hadapan produser animasi yang lain baik dalam negeri maupun luar negeri.

Dari tujuan dan sasaran yang sudah dijabarkan seperti di atas, dapat dijelaskan secara lebih detail sebagai berikut. Kepada :

1. Masyarakat luas

Memberikan kemudahan kepada masyarakat luas dalam meningkatkan pengetahuan atau mendapatkan info juga kemudahan jika menginginkan untuk dapat berbelanja produk-produk Animasi yang lama maupun yang up to date.

## 2. Pelajar

Sebagai sarana komunikasi dan informasi tentang produk Animasi dengan pihak lain yang terkait

## 3. Profesi terkait

Memberikan kesempatan kepada lembaga terkait untuk selalu meningkatkan keprofesionalan dalam kegiatannya di bidang animasi.

## 4. Produser

Memberikan kesempatan kepada produser produk animasi untuk dapat memperkenalkan, mendapatkan, dan memberikan informasi, mempromosikan, mengetahui permintaan pasar sekaligus memasarkan produk ke masyarakat.

## 5. Dunia Animasi

Sebagai sarana mendokumentasikan, melestarikan dan meningkatkan hasil-hasil (produk) dari dunia Animasi.

### (b) Segi Desain

Tujuannya adalah untuk merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan interior yang mampu mewadahi kegiatan produksi, promosi dan informasi serta pendidikan di bidang animasi.

Sedangkan untuk sasarannya dapat diperinci sebagai berikut :

- 1).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan fungsional sesuai dengan aktivitas dalam gedung Pusat Animasi
- 2).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan fisik bangunan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan
- 3).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan estetis menyangkut tema sebagai ungkapan citra dan karakter yang tercipta dari perancangan dan perencanaan Pusat Animasi.

## **F. Metodologi**

Dalam perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta ini metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1) Lokasi Penelitian**

Penelitian yang akan digunakan sebagai dasar perancangan interior Pusat Animasi Yogyakarta ini dilakukan di beberapa tempat, yaitu :

- a. Ruang Studio Kreatif dan Ruang Kelas Digital Studio Solo di Jl. Honggowongso78 D Surakarta
- b. PT Petakumpet Yogyakarta

Lokasi tersebut dipilih karena sesuai dengan konsep rancangan ruang Hiburan, Ruang Pendidikan dan Ruang Produksi pada Pusat

Animasi Yogyakarta, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pada perencanaan selanjutnya.

## **2) Bentuk dan Strategi Penelitian**

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka bentuk penelitian yang baik adalah bentuk penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi teliti dan penuh nuansa yang lebih berharga daripada sekedar pernyataan-pernyataan jumlah atau frekuensi dalam bentuk angka (Sutopo H. B. 2002 : 183).

## **3) Sumber Data**

Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam perencanaan ini, meliputi:

### **a) Informan**

Dalam hal ini informan terdiri dari staff pengelola Studi Animasi Digital Studio Solo, pengelola PT.Petakumpet AIM Yogyakarta, serta Dosen Mata Kuliah Animasi jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

### **b) Arsip dan Dokumen**

Beberapa catatan yang berhubungan dengan proyek perencanaan.

### **c) Tempat dan Peristiwa**

Tempat disini terdiri dari Ruang Hall, Ruang Galeri dan Ruang Produksi Studio Animasi ditinjau dari unsur pembentuk dan pengisi ruang, dan suasana interiornya.

#### 4) Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan penelitian jenis deskriptif dan kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang relevan dengan objek penelitian adalah :

##### a. Observasi langsung

Observasi adalah pengamatan dan penataan sistematis fenomena-fenomena yang akan diselidiki (Sutrisno Hadi, 1979 : 136)

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung kepada semua objek yang berhubungan dengan perencanaan.

##### b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan secara tersusun dan bertahap. Selain itu wawancara dilakukan dengan struktur yang tidak ketat, tetapi dengan pertanyaan yang semakin memfokus sehingga informasi yang dikumpulkan cukup mendalam (Sutopo, 1989 : 31)

##### c. Content Analysis (Analisis Dokumen)

Teknik pengumpulan data yang bersumber dari arsip atau dokumen yang ada hubungannya dengan perencanaan Pusat Animasi

Yogyakarta. Dalam hal ini data–data yang di analisis adalah data–data dari perpustakaan dan lain-lain.

#### **5) Teknik Sampling**

Dalam penelitian kualitatif, teknik cuplikannya cenderung bersifat purposive karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data didalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Pilihan sample diarahkan pada sumber data yang dipandang memiliki data yang penting yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

#### **6) Validasi Data**

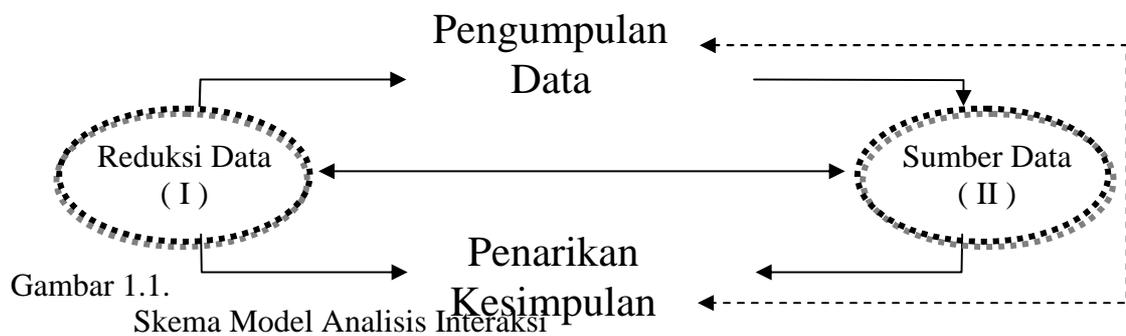
Validasi data dilakukan dengan cara triangulasi data, yaitu mengumpulkan data yang sejenis dari berbagai sumber data yang diperoleh karena data yang satu akan diuji dengan data yang lainnya. Dalam hal ini validitas data didapat dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara dan dari kepustakaan.

#### **7) Teknik Analisis**

Proses analisis pada dasarnya dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data.

Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah model analisis interaksi. Tiga komponen analisis (reduksi data, penarikan simpulan, dan verifikasi) aktivitasnya dapat dilakukan dengan cara interaksi, baik antar komponennya maupun dengan proses pengumpulan data selama pengumpulan data berlangsung. Sesudah pengumpulan data terakhir,

peneliti bergerak diantara tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang masih tersisa bagi penelitian (Sutopo H. B, 2002 : 95).



Gambar 1.1.

Skema Model Analisis Interaksi I

(Sutopo H. B, 2002 : 95)

### G. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, memberikan pembatasan masalah, perumusan masalah, sehingga didapat tujuan dan sasaran yang akan dicapai, serta sistematika pembahasan perencanaan dan perancangan.

Bab II Tinjauan Teori terdiri dari tinjauan umum animasi, meliputi : sejarah dan perkembangan animasi, jenis-jenis animasi kondisi animasi di Indonesia, proses produksi animasi serta tinjauan pendidikan animasi.

Meninjau beberapa teori yang berkaitan dengan Cahaya

Memberikan kesimpulan sementara sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan interior Pusat Animasi.

Bab III Studi lapangan mengungkapkan tentang rekaman hasil terjun ke lapangan (studio animasi dan sekolah tinggi animasi) guna melengkapi data-data yang dibutuhkan. Tentang sejarahnya dan perkembangannya.

Bab IV Analisa merupakan tahap menganalisa perencanaan dan perancangan interior mencakup analisa peruangan, analisa sirkulasi, analisa sistem utilitas disesuaikan dengan tema interiornya.

Bab V Penutup berisi kesimpulan tentang hubungan antara masalah yang terungkap dalam bab pendahuluan dengan penyelesaian masalah tersebut yang tertuang dalam konsep rancangan.

## **BAB II**

## TINJAUAN TEORI

### A. Pengertian Judul

#### Pengertian Pusat Animasi Yogyakarta

1. Pusat : Titik utama (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
2. Animasi : - Sesuatu sequen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak
  - Sebuah seni untuk memanipulasi ‘gambar/image’ atau benda (2D/3D/clay) menjadi seolah-olah bergerak. (*Roy Adimulyo, [www Animatorforum.org](http://www Animatorforum.org)*)
  - Media yang sangat efektif. Dengan format audio-visual dan dengan bentuk yang lebih sederhana dan bebas, animasi dapat menyampaikan informasi atau misi khusus yang lebih baik kepada penikmatnya dan tentu saja semua tidak bisa lepas dari segi positif dan negatif. (*Poppy Palete, [e-masternet.com](http://e-masternet.com)*)
  - To animate; menggerakkan atau memberikan kehidupan
  - Teknik film yang menyebabkan ilusi bergerak atau image gerak, dari benda yang sebenarnya tidak bergerak, pada waktu difoto. (*A teqnique in which the illusion of movement I created by photographing a series of individual drawings of film with a stop motion processes.*)

*The illusion is projecting the processed film at the standard sound-speed rate of 18 to 24 frames per second (handbook of Animation Technique, Levitan, 1979:229).*

- Berasal dari kata ‘anima’ yang berarti hidup atau animare, meniupkan kehidupan ke istilah ini menggambarkan suatu jarak film yang lebar dan luas yang dibidik frame by frame untuk menciptakan gerakan maya (*derived from the Latin word ‘anima’ meaning life or animare, to breathe life into’, this general term describes a wide range of film making techniques shoot frame to create the illusion of motion (Noake, 1988:148).*

3. Yogyakarta : Propinsi yang memiliki status Daerah Istimewa.

## **B. Tinjauan Umum Tentang Animasi**

### *1. Pengertian Animasi*

Sesuatu sequen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak

Sebuah seni untuk memanipulasi ‘gambar/image’ atau benda (2D/3D/clay) menjadi seolah-olah bergerak. (*Roy Adimulyo, [www.Animatorforum.org](http://www.Animatorforum.org)*)

Media yang sangat efektif. Dengan format audio-visual dan dengan bentuk yang lebih sederhana dan bebas, animasi dapat menyampaikan informasi atau misi khusus yang lebih baik kepada penikmatnya dan tentu

saja semua tidak bisa lepas dari segi positif dan negatif. (*Poppy Palete, e-masternet.com*)

To animate; menggerakkan atau memberikan kehidupan

Teknik film yang menyebabkan ilusi bergerak atau image gerak, dari benda yang sebenarnya tidak bergerak, pada waktu difoto. (*A technique in which the illusion of movement I created by photographing a series of individual drawings of film with a stop motion processes. The illusion is projecting the processed film at the standard sound-speed rate of 18 to 24 frames per second (handbook of Animation Teqnique, Levitan, 1979:229).*)

Berasal dari kata 'anima' yang berarti hidup atau animare, meniupkan kehidupan ke istilah ini menggambarkan suatu jarak film yang lebar dan luas yang dibidik frame by frame untuk menciptakan gerakan maya (*derived from the Latin word 'anima' meaning life or animare, to breathe life into', this general term describes a wide range of film making techniques shoot frame to create the illusion of motion (Noake, 1988:148).*)

## 2. Sejarah dan Perkembangan Dunia Animasi

Ada beberapa pengertian dari animasi namun terlepas dari semua pengertian yang ada, para ahli mengatakan bahwa animasi telah ada sejak zaman dahulu yaitu pada tahun 2000 SM. Pada tahun tersebut ditemukan berbagai artefak pada peradaban Mesir Kuno, salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose. Seorang artis Itali Giotto, juga melukiskan malaikat dalam pose terbang dengan repetisi tiap gerakan.

Akan tetapi animasi tidak akan berkembang tanpa dibentuknya sebuah prinsip dari karakter mata manusia yaitu: pola penglihatan yang teratur. (*Persistence of Vision*) yang dikemukakan oleh Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, dengan alat optik yang diciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap gambar-gambar pada tenggang waktu yang tertentu sebagai suatu pola. *Persistence of Vision* adalah kecenderungan untuk menahan apa yang dilihat (Waktu mata kita melihat atau memperhatikan sesuatu) lebih lama dari waktu yang sebenarnya. Penglihatan ini akan ditahan oleh mata; sebelum mata, memperhatikan objek yang lain. Bila suatu benda atau gambar berubah bentuk secara berurutan dari bentuk yang pertama hingga bentuk yang terakhir sehingga secara ilusi menghasilkan gerak. Proses ini merupakan salah satu bentuk menggerakkan benda mati, yang dikenal dengan animasi (to animate; menggerakkan atau memberikan kehidupan).

Perkembangan teknologi, ide dan gaya di bidang seni dan kebudayaan manusia juga sangat mempengaruhi perkembangan desain animasi. Sejarah perkembangan animasi diawali dengan penemuan-penemuan teknologi kamera. Dalam *Handbook of Animation Technique* dikatakan bahwa animasi adalah teknik film yang menyebabkan ilusi bergerak atau image gerak, dari benda yang sebenarnya tidak bergerak pada waktu difoto. *Animation, a technique in which the illusion of movement is created by photographing a series of individual drawings of film with a stop*

*motion processes. The illusion is projection the processed film at the standard sound-speed rate of 18 to 24 frames per second.*

Jika sebuah gambar dari sebuah rol film yang diproyeksikan dengan proyektor film ke layar secara berurutan dengan kecepatan antara 18 s/d 24 gambar per detik (frame per second atau fps) maka kekosongan obyek penglihatan yang terjadi antara dua buah gambar yang diproyeksikan, tidak dapat ditangkap oleh mata manusia. Dengan demikian, rangkaian gambar tersebut menjadi sebuah ilusi gerak.

Suatu gambar yang tampak hidup dalam sebuah film animasi kartun (cartoon) terdiri dari rangkaian sket yang digambar dengan tangan, dan antara sket gambar satu dengan gambar sket berikutnya dibuat sedikit berbeda sesuai dengan arah gerakan yang dituju. Kemudian satu per satu gambar tersebut difoto sehingga menjadi sebuah rangkaian/rol film. Ketika film itu diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu maka akan memberikan kesan bahwa gambar itu bergerak dan hidup. Derived from the Latin word “anima” meaning life or animare, “to breathe life into”, this general term describes a wide range of film making techniques shoot frame by frame to create the illusion of motion. (Noake, 1988:148). (Berasal dari kata “anima yang berarti hidup atau animare, “ meniupkan kehidupan ke” istilah ini menggambarkan suatu jarak film yang lebar dan luas yang dibidik frame untuk menciptakan gerakan maya).

### 3. Teknik-teknik Animasi.

*Untuk saat ini ada beberapa teknik animasi dibagi dalam 3 kategori besar, yaitu:*

#### **3.1. Stop-motion animation**

Sejauh ini perkembangan stop-motion animation di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Karena memerlukan tingkat kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dimiliki oleh setiap orang. Hal ini disebabkan *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 Blankton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun 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 sampai lo-an bahkan sampai saat ini. *Chicken Run*, karya Nicks Parks, yang sempat hadir di layar perak Indonesia beberapa saat yang lalu adalah salah satu contoh karya stop-motion animation.

### ***3.2. Animasi Tradisional (Traditional animation)= Cel animation (Proses 2D animation)***

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan dalam presentasi. Dengan berkembangnya teknologi komputer, lahir teknik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer yang kemudian disebut computer animation (animasi komputer) atau lebih dikenal dengan 3D (dimension) animation yang nanti akan kita bahas lebih lanjut pada bab selanjutnya. Untuk membedakan 3D animation yang seluruhnya dikerjakan dengan komputer, cel animation kemudian juga disebut 2D animation.

Kadang dalam sebuah film animasi, banyak adegan yang harus dikerjakan lebih dari satu animator. Hal ini menyebabkan banyaknya gaya/style penggambaran keyframe atau in-between yang berbeda-beda antara satu animator dengan yang lain. Untuk mengatasi hal ini, maka dibutuhkan tenaga cleaned-up artist yang bertugas menyamakan gambar-gambar animasi yang sudah dibuat. Cleaned-up animasi yang sudah jadi ditrace ke transparent cel (celluloid) dengan pena tinta. Kemudian proses pewarnaan dilakukan di belakang kertas celluloid

dengan opaque acrylicpaint. Proses ini dinamakan proses inking atau pen-tintaan. Proses ini adalah proses production terakhir sebelum kertas cel siap diletakkan pada gambar latar belakang (background) yang kemudian difoto dengan kamera animasi.

Dengan berkembangnya teknologi, proses konvensional ini sudah mulai ditinggalkan oleh banyak studio-studio. Setelah proses keyframing biasanya proses inbetweening dilakukan dengan komputer software khusus yang bisa langsung membuat in-between secara digital.

### **3.3. Animasi Komputer**

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan komputer. Melalui *camera movement*, keseluruhan object bisa diperlihatkan secara 3 dimensi: sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*), awal perkembangan 3D animation sesungguhnya dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari *Massachusetts Institute of Technology* berhasil mengembangkan sebuah program bernama *Sketchpad* yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada *Cathoda Ray Tube (CRT)*. Hasilnya adalah sebuah object sederhana dan primitif, sebuah kubus dan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer grafis bisa digunakan.

#### 4. Proses 2D dan 3D Animasi

##### 4.1 Proses 2D Animasi

2D animasi saat ini modern membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana daripada 2D animasi tradisional yang menggunakan transparansi dan kamera foto animasi, karena sekarang semua proses bisa dibantu dengan software yang ada di komputer. Dan tahap-tahap 2D animasi antara lain:

###### 1. Building Character

Yang dimaksud Building Character disini adalah merancang dan membangun sebuah tokoh yang nantinya akan di animasi-kan. Hal ini meliputi menggambar tokoh tersebut dalam berbagai kemungkinan posisi, juga dalam keadaan melakukan gerakan aksi selain itu juga disertai berbagai macam ekspresi wajah tokoh tersebut. Hal ini dilakukan secara manual dan biasanya berupa

###### **Rough sketch**

###### 2. Keyframing

Yang dimaksud Keyframing adalah membuat gambar bagian awal gerakan dan gerakan akhir/tujuan dari sebuah karakter yang digerakkan. Hal ini dilakukan agar gerakan yang dibuat tidak melenceng dari keinginan/tujuan dari gerakan tersebut.

###### 3. Inbetweening

Inbetweening adalah membuat gambar pengisi antara bagian awal gerakan dan gerakan akhir/tujuan dari sebuah karakter yang

digerakkan. Biasanya gambar inbetween ini dalam jumlah yang banyak, sehingga ilusi sebuah gerakan akan terasa halus.

#### **4. Background**

Background dalam hal ini berarti kita membuat gambar yang diletakkan di belakang karakter yang berbeda layer. Untuk aspek rasio yang digunakan biasanya perbandingan 4:5, atau dengan ukuran 720 x 576 pixel.

#### **5. Inking**

Gambar mulai dari keyframe, inbetween sampai dengan background masing-masing melalui proses pembersihan dari sketsa kasar, kemudian masuk proses inking (peninta-an) pada bagian out line gambar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses selanjutnya dalam komputer.

#### **6. Scanning**

Gambar yang telah melewati proses inking kemudian di scan satu persatu dalam scanner. File dikelompokkan sesuai dengan adegan baik background, inbetweening maupun keyframing.

#### **7. Colouring**

Gambar yang telah melewati proses scanning kemudian diberi warna satu persatu dalam komputer. Di samping memberi warna, proses ini juga dilakukan pemberian bayangan (shading).

## **8. Compositing**

Kemudian semua gambar tersebut disusun/dikomposisikan dalam software khusus. Dalam hal compositing ini biasanya dilakukan dengan memisahkan antara background yang diam dengan benda/karakter yang bergerak dalam beda layer. Dalam proses ini bisa ditambahkan dengan pemberian efek khusus/spesial efek, kemudian di render tiap potongan adegan.

## **9. Editing**

Setelah itu potongan-potongan adegan tadi disusun sesuai jalan cerita dan dilakukan juga proses pengisian suara sesuai limit waktu yang ditentukan.

## **10. Rendering**

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer, dalam sebuah output gambar diam maupun bergerak. Dalam standard PAL sistem, resolusi sebuah render adalah 720 x 576 pixels.

### **4.2 Proses 3D Animasi**

3D animasi membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana dengan 2D animasi (*cel animation*) karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu computer software. Secara garis besar proses 3D animasi bisa dibagi 4 tahap yaitu:

## 1. Modelling

Tahap ini adalah pembuatan objek yang dibutuhkan pada tahap animasi. Object ini bisa berbentuk primitive object seperti *sphere* (bola), *cube* (kubus) sampai complicated object seperti sebuah karakter dan sebagainya. Ada beberapa jenis materi objek yang disesuaikan dengan kebutuhannya yaitu: *polygon*, *spinline* dan *metaclay*.

*Polygon* adalah segitiga dan segiempat yang menentukan area dari permukaan sebuah karakter. Setiap *polygon* menentukan sebuah bidang datar dengan meletakkan sebuah jajaran *polygon* sehingga kita bisa menciptakan bentuk-bentuk permukaan (*mesh*). Untuk mendapatkan permukaan yang halus, kita membutuhkan banyak bidang *polygon*. Bila kita hanya menggunakan sedikit *polygon*, maka object yang kita dapatkan akan terbagi menjadi pecahan-pecahan *polygon*. Permukaan menjadi seperti “kotak-kotak” (*Quadrangulate/Triangulate*).

*Spinline* adalah beberapa kumpulan *spinline*/garis dan kurva yang membentuk sebuah lapisan curva yang halus yang dinamakan *patch*. Sebuah *patch* menentukan area yang jauh lebih luas dan halus dari sebuah *polygon*.

*Metaclay* dalam bentuk dasarnya, mettaball berbentuk bola (*sphere*) yang bisa digabungkan satu sama lain sehingga membentuk bentuk *organic object*.

## 2. Animating

Proses animasi dalam animasi komputer tidak membutuhkan sang animator untuk membuat in-between seperti yang dilakukan dalam tradisional animasi. Sang animator hanya menentukan/membuat keyframe-keyframe pada objek yang akan digerakkan. Setelah proses keyframing dibuat, komputer akan menghitung dan membuat sendiri in-between secara otomatis.

## 3. Texturing

“Memberi permukaan Objek dengan gambar” adalah gambaran sederhana dari *texturing*. Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi object dari segi texture. Untuk materi sebuah objek itu sendiri, kita bisa mengaplikasikan property tertentu seperti *reflectivity*, *transparency*, dan *refraction*. Texture kemudian bisa digunakan untuk menciptakan berbagai variasi pada pola warna, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan object secara lebih detail.

## 4. Rendering

*Rendering* adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah output gambar diam maupun bergerak. Dalam standard PAL Sistem, resolusi sebuah render adalah 720 x 576 pixels.

Untuk standarisasi sebuah studio animasi, dapat dikatakan baik, apabila studio tersebut mampu memberi dan membangun informasi dan pesan dengan segala teknik dan muatan yang akan diusung, dengan demikian dibutuhkan sebuah studio yang teknik penyampaian pesannya spesifik mengarah kemana, beridentitas, aktual, khas, dapat dipertanggungjawabkan dan jelas segmentasinya.

### **C. Tinjauan Interior Pusat Animasi**

#### **1. Tinjauan Ruang Hall**

##### **1.1.Pengertian Hall**

Hall adalah ruang atau area yang terletak dibagian depan atau setelah pintu masuk utama sebuah bangunan. Hall merupakan suatu ruang berukuran besar dan luas yang dapat digunakan untuk kegiatan pertemuan, konser atau jamuan makan. (Oxford Advanced Learner Encyclopedic Dictionary. 1992:408)

##### **1.2.Bentuk-bentuk Hall**

###### **a) Entrance Hall atau lobby**

Merupakan pusat sirkulasi, pusat bertemunya orang-orang, tempat penyedia informasi dan pelayanan lainnya. (Fred Lawson . 2000 : 64)

###### **b) Ballrooms atau convention Hall**

Ballrooms merupakan ruang besar yang fleksibel yang dapat digunakan untuk pertemuan, pameran, kegiatan sosial, pesta dan

sebagainya. Ruangan ini biasanya dibagi dengan partisi yang moveable untuk menciptakan ruangan–ruangan yang lebih kecil. (Fred Lawson . 1995 : 260)

c) Large Meeting Rooms

Mempunyai fungsi yang sama seperti Ballrooms, digunakan untuk pertemuan, jamuan bisnis, acara–acara khusus, resepsi, presentasi, lounching produk, dan rapat besar. Desain ruangnya sama dengan Ballrooms hanya skalannya sedikit lebih kecil. (Fred Lawson . 2000 : 91)

## 2. Tinjauan Ruang Pamer

### 2.1. Pengertian Ruang Pamer

**Ruang Pamer (Gallery) adalah “ room used for the display of good marchandise “, yang artinya adalah ruangan yang dipergunakan untuk kepentingan pemajangan benda koleksi atau barang dagangan. (Ernst Neufert, 1980 : 359)**

### 2.2. Tipe–Tipe Ruang Pamer

2.2.1. Kamar sederhana berukuran sedang, merupakan bentuk yang paling lazim.

2.2.2. Aula dengan balkon, merupakan bentuk ruang yang lazim juga dan salah satu yang tertua.

2.2.3. Aula pengadilan (ciere strorytall), merupakan aula besar dengan jendela–jendela tinggi di kedua sisinya.

2.2.4. Galeri lukis terbuka (skylighted Picture Gallery), merupakan tipe ruang yang paling umum dalam museum seni. Ruangan ini tampak paling sederhana bagi pengunjung, namun bagi arsitek dianggap sebagai yang paling sulit dirancang.

2.2.5. Koridor pertunjukan, merupakan suatu jalan atau lorong. Digunakan untuk display supaya tidak tampak kosong.

2.2.6. Tipe ruangan yang bebas, dapat dibagi saat pameran. Ruangan ini tak berjendela tapi ada tempat yang dibuka untuk masuknya cahaya alami. (kutipan ; Setyawan, 2001 : 35)

### 2.3. Sarana Pameran dalam Ruang Pamer

#### 2.3.1. Sarana pokok pameran

##### (a). **Panil.**

Merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.

##### (b). **Vitrin**

Merupakan salah satu sarana pokok pameran yang diperlukan untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan.

##### (c). **Pedestal atau alas koleksi**

Merupakan tempat meletakkan koleksi. Biasanya berbentuk tiga dimensi.

### **2.3.2. Sarana penunjang pameran**

(a). **Label**

Merupakan bentuk informasi verbal.

(b). **Sarana penunjang koleksi**

Bisa juga disebut dengan koleksi penunjang. Koleksi penunjang biasanya dibuat untuk memudahkan pengunjung memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai hal yang berkaitan dengan keberadaan koleksi. Contohnya foto, sketsa, miniatur, denah dan lain-lain

(c). **Sarana pengamanan**

Ada yang berupa pagar pembatas, rambu petunjuk, alarm cctv, dan lain-lain.

(d). **Sarana publikasi.**

Bentuk sarana ini berupa brosur, poster, iklan dan sebagainya

(e). **Sarana pengaturan cahaya,**

Biasanya berupa instalasi lampu listrik di dalam vitrin atau di luar vitrin.

(f). **Sarana pengaturan warna**

(g). **Sarana pengaturan udara,**

Berupa AC, ventilasi, atau kipas angin.

(h). **Sarana audiovisual,**

Biasanya berupa rekaman video dengan monitornya atau penayangan penjelasan mengenai slide yang ditayangkan.

(i). **Sarana angkutan dalam ruang,**

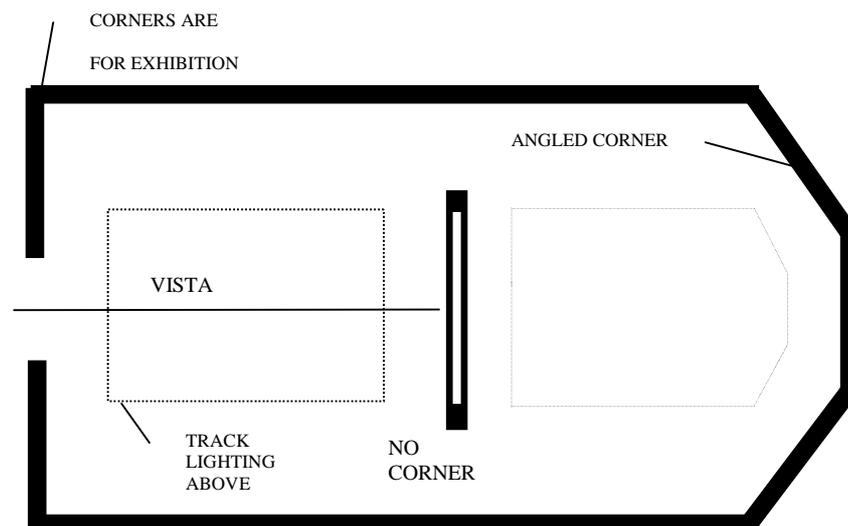
Berupa rak dorong.

(j). **Dekorasi ruangan,**

Berpengaruh terhadap kenyamanan dan kebersihan Ruang Pamer. (Depdikbud, 1993 : 7)

#### 2.4. Tata ruang Ruang Pamer

**Dalam buku Time Saver Standards For Building Types dinyatakan bahwa desain dari Ruang Pamer haruslah dapat memperkuat dan mengangkat hubungan antara pengunjung dengan koleksi yang dipamerkan.**



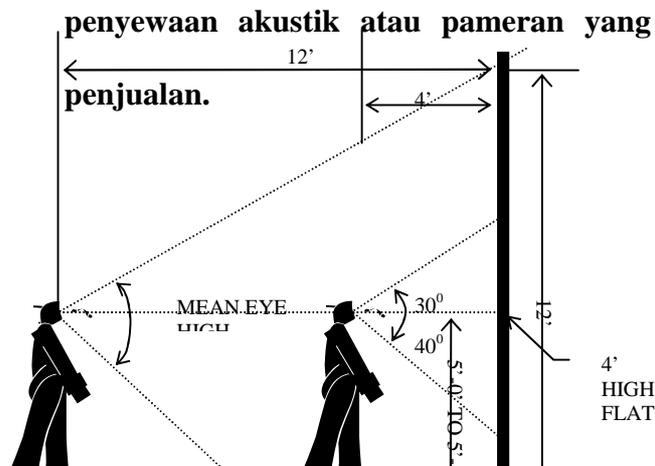
**Gambar 2.1. Layout Ruang Pamer**

(Sumber : J. De Chiara & M. J. Crosbie. 2001: 683 )

Setiap pengunjung memiliki pilihan yang berbeda. Perencanaan fisik dan hubungan setiap Ruang Pamer dibutuhkan untuk menawarkan pilihan-pilihan pada pengunjung. Layout dari Ruang Pamer dan sirkulasi utamanya haruslah fleksibel dan memberikan kesempatan pada pengunjung untuk memilih rute-rute yang sesuai dengan waktu berkunjung yang mereka miliki.

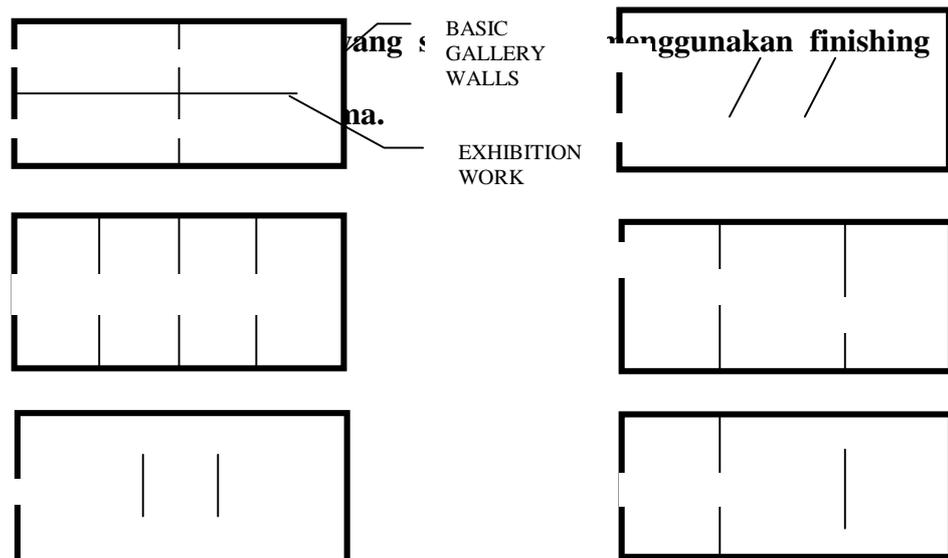
Idealnya semua Ruang Pamer berada pada satu lokasi yang sama atau saling berdekatan. Hal ini akan mendukung pengawasan keamanan dan perawatan kondisi lingkungan. Ada beberapa pengecualian, apabila desain yang diterapkan adalah desain multy-story atau pameran menempati ruang yang telah disediakan khusus. Lokasi yang saling berdekatan diperlukan sebagai patokan sirkulasi pada Ruang Pamer.

Pameran temporer memerlukan penataan tersendiri. Ruang Pamer haruslah fleksibel dan mampu untuk menampung berbagai bentuk layout dan bentuk-bentuk pameran yang berbeda. Mungkin harus ada penambahan ruang untuk penyewaan akustik atau pameran yang berhubungan dengan



**Gambar 2.2.**  
**Jarak pandang**  
**mata terhadap**  
**lokasi**  
 (Sumber : J. De  
 Chiara & M. J.

**Ruang Pamer haruslah memiliki suasana yang baik, tidak terlihat kacau (terdapat fasilitas pengatur panas ruang, pencatat temperatur ruang, pemadam kebakaran, acces panel dan lain-lain). Bahan dasar display tidak harus berbeda untuk merefleksikan karya seni yang dipamerkan juga untuk mempertahankan perpaduan desain yang ada. Menyatukan tema atau bagian-bagian yang ada adalah penting.**



**Gambar 2.3. Susunan Ruang Pamer**  
(Sumber : J. De Chiara & M. J. Crosbie. 2001: 685)

2.5.Sistem Display

2.5.1. Pengertian Display

**Display merupakan faktor utama dalam layout, dimana display berarti barang–barang yang ditujukan kepada para pembeli untuk memberikan pengamatan atau observasi maupun penelitian terhadap barang dagangan. Mengenai jumlah display dan jenis display yang disediakan untuk barang–barang tertentu sangat berkaitan dengan tipe, produk, nilai, ukuran dan lain-lain. Untuk memasuki area toko, display interior menciptakan ruang toko dan membuat barang dagangan menjadi menarik dan meningkatkan daya beli. (Delbert J. Duncan. 1977: 460)**

2.5.2. Display Pada Ruang Pamer

**Kegiatan utama dalam Ruang Pamer adalah berupa pertunjukan/peragaan. Pertunjukan/peragaan dalam Ruang Pamer mempunyai 2 sifat yaitu:**

**(a).Pasif**

**Berupa display berisi karya–karya animasi yang dikoleksi, gambar-gambar, foto–foto dengan keterangan secara ringkas dan umum, serta pertunjukan sesuai dengan tema/jenis dari Ruang Pamer itu**

**(b).Interaktif**

Peragaan yang dibantu oleh alat-alat untuk demonstrasi, seperti cara kerja pembuatan sebuah logo yang secara 3 dimensi dan dapat melayang atau seperti cara pembuatan satu karakter tokoh animasi dan lain-lain.

Pameran adalah salah satu bentuk penyajian untuk mengkomunikasikan karya-karya animasi kepada masyarakat. Karya-karya yang dipamerkan tidak diletakkan begitu saja, semua harus diatur dan terencana agar pameran tersebut dapat dipahami pengunjung.

## 2.5.3. Teknik-Teknik Penyajian

Ada beberapa teknik penyajian dalam pelaksanaan pameran diantaranya yaitu:

**(a). Teknik Partisipasi (*Participaty Techniques*)**

Jadi pengunjung diajak untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya. Teknik ini mempunyai 5 jenis yaitu:

- *Actiration*: Pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik hendel dan sebagainya pada audiovisual presenter

- *Question and Answer Games*: pengunjung mesti dapat bermain yang dapat merangsang intelektual dan keingintahuan. Bentuk presentasi dengan panel-panel elektronik
- *Physical Involment*: Pengunjung diajak aktif secara fisik, misal mengayuh sepeda untuk menghasilkan energi atau memutar papan mesin animasi konvensional dan lain-lain.
- *Intellectual Stimulation*: Pengunjung diajak untuk aktif secara intelektual. Misal: menyajikan dinding-dinding sejarah animasi
- *Live Demonstration*: Demontrasi langsung, misal: bagaimana membuat tulisan/logo bisa bergerak.

(b). Teknik yang berdasarkan obyek (*Object-base Technique*)

Teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan menjadi 3 yaitu:

- *Open Storage* (meletakkan seluruh koleksi pada tempat pameran)
- *Selective Display* (menampilkan hanya sebagian koleksi)
- *Thematic Grouping* (menampilkan benda koleksi dalam topik tertentu)

Teknik yang berdasarkan obyek ini dalam memamerkan mempunyai beberapa penanganan diantaranya:

- *Unsecured Object*: untuk benda-benda cukup aman, misal: lokomotif yaitu benda yang diam dan cukup besar.
- *Fastoned Object*: benda-benda diikat agar tidak dapat diambil atau dipindah tempat, misalnya dengan sekrup.
- *Inclosed Object*: untuk benda-benda dilindungi pagar/kaca.
- *Hanging Object*: untuk benda-benda yang digantung.
- *Animated Object*: untuk benda-benda animasi digerakkan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.
- *Dioramas*: dengan 2 pilihan, miniatur atau seukuran aslinya.
- *Recreated street and villages*, dengan membuat artifak-artifak seperti aslinya. Untuk menggambarkan sejarah pada skala yang maju. Perbuatan artefak ini juga terletak pada udara terbuka.

**(c). Teknik Panel (*Panel Technique*)**

**Mempresentasikan informasi dari materi pameran, sifat teknik ini adalah:**

- Pengunjung terlibat dalam materi secara pasif (hanya melihat)**
- Menimbulkan suasana yang monoton dan dapat menimbulkan reaksi yang negatif.**

**(d). Teknik Model (*Model Technique*)**

**Hampir sama dengan object-base tetapi obyeknya tiruan, sifat dari teknik ini adalah:**

- Pengunjung terlibat dalam materi secara pasif (hanya melihat)**
- Memberi pengamatan menyeluruh terhadap obyek materi pameran.**

**(e). Teknik Simulasi (*Simulasi Technique*)**

**Mengajak pengunjung berpetualang dari materi pameran, sifat dari teknik ini adalah:**

- Pengunjung terlibat aktif secara intelektual**
- Menimbulkan atraksi yang menarik**

**(f). Teknik Audiovisual (*Audiovisual Technique*)**

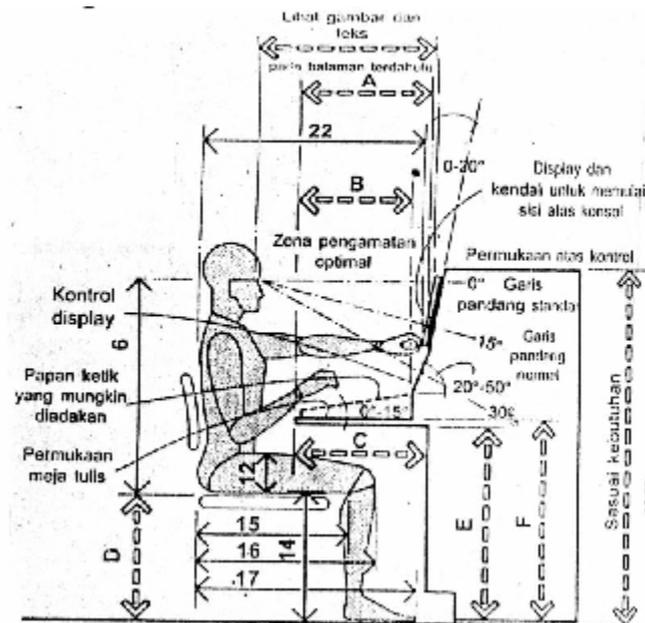
**Mempresentasikan materi pameran dengan naskah yang di filmkan dalam multimedia, sifat dari teknik ini adalah:**

- Pengunjung terlibat aktif secara intelektual**
- Menimbulkan atraksi yang menarik**
- Merangsang mendalami materi**

**Untuk teknik audiovisual ini ada beberapa penetapan asumsi-asumsi perancangan dasar dari sebuah konsol display pada pos kerja. Faktor-faktor dasar tertentu harus diperhatikan secara antropometri. Penggunaan kursi yang dapat diatur ketinggiannya akan memungkinkan tinggi mata pengamat pada posisi duduk untuk dinaikkan atau diturunkan agar dapat mengamati display tersebut. Rentang penyesuaian antara 15 dan 18 inci atau 38,1 dan 45,7 cm, memadai untuk mengakomodasi persyaratan-persyaratan tinggi mata pada posisi duduk untuk sekitar 90% pemakaiannya. Namun, kemampuan penyesuaian tersebut hanya akan sedikit kegunaannya jika jarak vertikal antara sisi bawah meja dan lantai tidak memadai untuk mengakomodasi tinggi lutut dan jarak bersih paha saat tempat duduk tersebut diatur posisi ketinggiannya. Jika jarak tersebut tidak kurang dari**

26,5 inci atau 67,3 cm maka mayoritas pemakaiannya akan terakomodasi.

Bagian atas display harus segaris dengan garis pandang optimal bagi berbagai kondisi penglihatan optimal. Oleh karena mata dan kepala dapat berotasi dalam batasan-batasan tertentu dan dengan melakukan hal itu mampu meningkatkan luasan daerah yang dapat ditandai atau diamati, display dapat diletakkan di atas garis pandang standar, bila memang diperlukan. Harus diperhatikan pula bahwa makin tegak lurus posisi garis pandang normal tersebut terhadap bidang display, makin nyaman pengamatan yang dapat dilakukan. Sehubungan dengan hal itu, harus diupayakan untuk memiringkan bidang display karena garis pandang normal posisinya lebih kurang 15 derajat di bawah garis horisontal. (Julius Panero & martin Zelnik, 393)

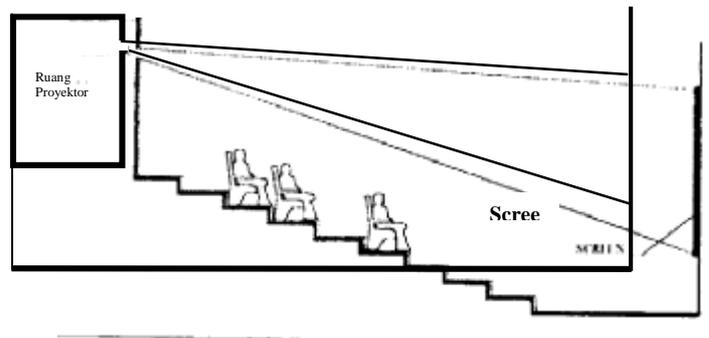


**Gambar 2.4 Pedoman perancangan/konsol display pos kerja**  
(Sumber: Human Engineering Guide to Equipment Design 393)

Penggunaan teknik audiovisual ini sangat mendukung fungsi dan suasana yang akan ditampilkan. Ada beberapa sistem display pada teknik audiovisual ini, yaitu:

– **Sistem display film/sinematografi**

Penyajian berupa teater film/multi media yang menggambarkan suatu peristiwa/kisah yang sesuai dengan tema museumnya.

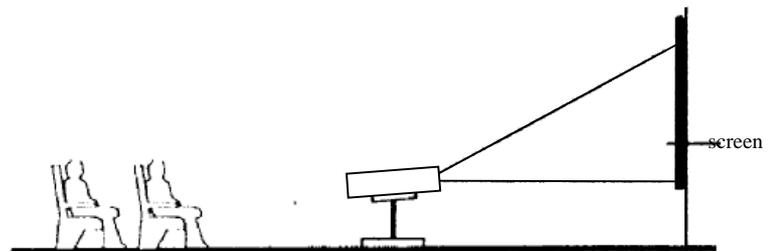


Gambar 6. Sistem display film/sinematografi

### Gambar 2.5. Sistem display film/sinematografi

#### – Sistem display komputer/monitor tv

Penyajian menggunakan program komputer, baik dengan sistem layar lebar atau tidak.

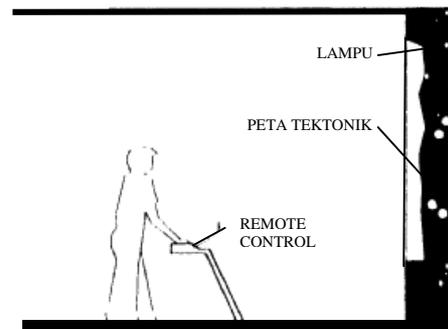


### Gambar 2.6. Sistem display komputer/monitor tv

#### – Sistem display remote kontrol dan tata lampu

Penyajian materi dapat berupa materi koleksi 2D (grafik, bagan interaktif) dengan dilengkapi tombol

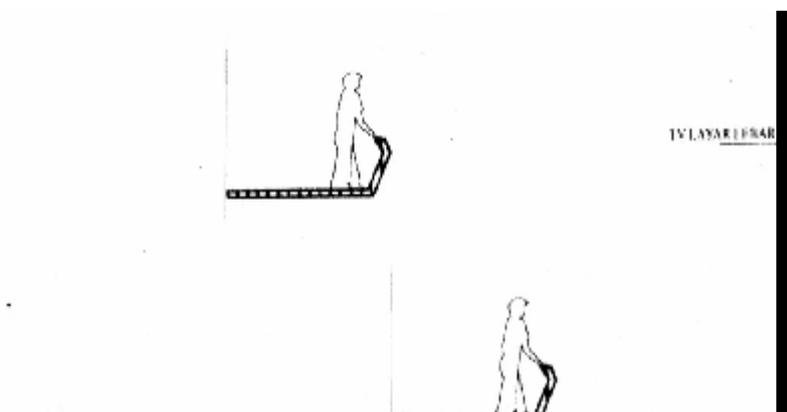
**pengatur. Atau materi 3D (miniatur suatu proses produksi, maket) yang dilengkapi display tata lampu yang menarik.**



**Gambar 2.7. Sistem display remote kontrol dan tata lampu**

- **Sistem materi koleksi berputar**

**Penyajian berupa materi 3D dengan ukuran kecil dan sedang ( $0,5m^2$ –  $3,0m^2$ ) serta persyaratan berat maksimum 150 kg.**

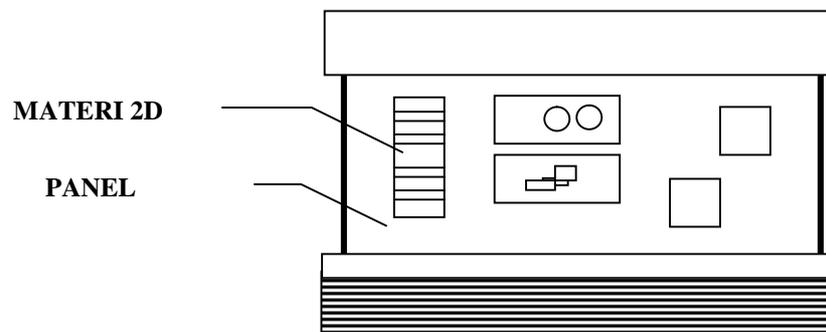


**Gambar 2.8. Sistem materi koleksi berputar**

(g).Teknik berdasarkan bentuk penyajian (wadah materi koleksi yang ditampilkan), terdiri dari:

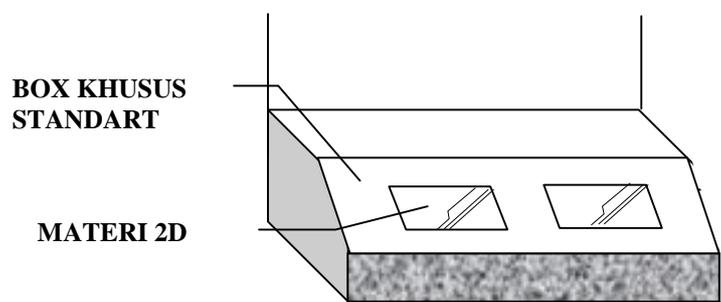
- Bentuk sistem panel

Penyajian untuk benda 2D : gambar, Bagan, grafik, lukisan, stiker, dan foto.



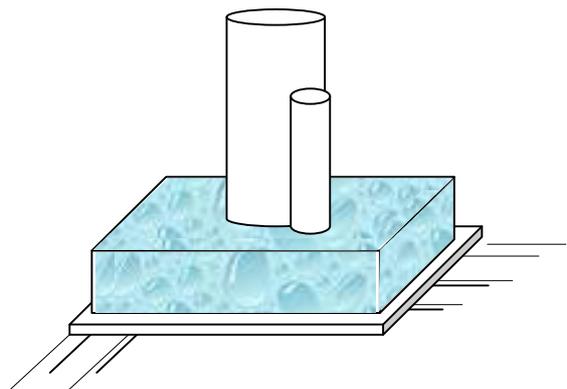
**Gambar 2.9. Bentuk sistem panel**

- Bentuk sistem boks standar penyajian untuk benda 3D: peralatan, Miniatur, replika patung dan sebagainya



**Gambar 2.10. Bentuk sistem boks standar**

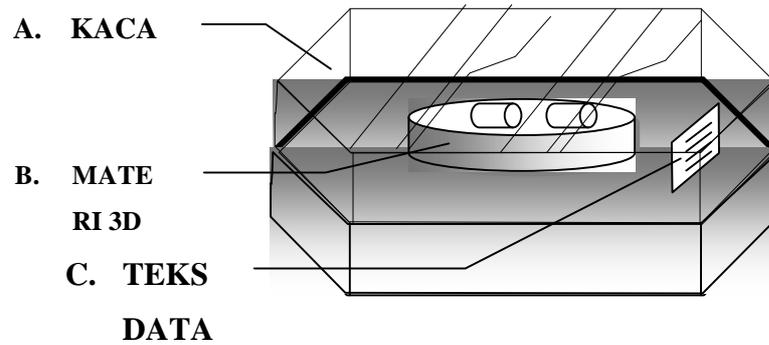
- **Bentuk sistem boks khusus Penyajian untuk benda 2D dan 3D: gambar, foto, benda-benda dari dan tekstil, palaentologi, dan geologi**



**Gambar 2.11. Bentuk sistem boks khusus**

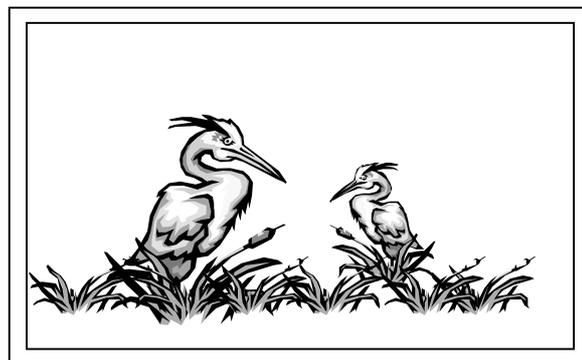
- **Bentuk sistem vitrin Penyajian untuk benda 3D: Benda-benda kecil yang berharga, benda-benda**

dari kulit, benda-benda dari kulit, paleontology dan geologi dan sebagainya



Gambar 2.12. Bentuk sistem vitrin

- Bentuk sistem diorama Penyajian untuk benda 3D: diorama suatu peristiwa, kisah, tema pameran dan sebagainya



**Gambar 2.13. Bentuk sistem diorama**

**2.5.4. Persyaratan Media Display Koleksi**

**Persyaratan media display antara lain:**

- (a).Kerangka (penutup) rak menggunakan tembaga atau aluminium ditutup satin atau dicat. Kerangka harus kuat, tahan debu dan kutu, tahan lembab, aman terhadap pencuri.**
- (b).Pencahayaannya dengan membuat isi rak lebih bercahaya daripada sekelilingnya, yaitu cara penggunaan lampu TL dan lampu yang diberi filter agar tidak merusak benda koleksi.**
- (c).Rak kelompok, rak untuk diorama atau kelompok lingkungan tertentu, dapat dipasang rak built in, dapat pula digunakan rak–rak diorama kecil.**
- (d).Lampu pameran diperlukan untuk memberi tambahan permukaan pameran dan juga untuk membagi panjang dinding dan lantai ruangan. Besar ukuran layar harus selaras dengan skala di sekelilingnya.**

**2.5.5.** Persyaratan–persyaratan dalam perencanaan pembuatan vitrin adalah:

- (a).Keamanan benda koleksi harus terjamin.**
- (b).Memberi kesempatan kepada para pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya.**
- (c).Pengaturan cahaya dalam vitrin tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung.**
- (d).Bentuk vitrin harus disesuaikan dengan dinding.**

**2.5.6.** Menurut jenisnya vitrin terbagi atas:

- (a).Vitrin dinding, yaitu vitrin yang diletakkan berhimpitan dengan dinding. Vitrin ini dapat dilihat bagian dalamnya hanya dari sisi samping kanan maupun kiri dan dari depan.**
- (b).Vitrin tengah, yaitu vitrin yang diletakkan di tengah dan tidak melekat pada dinding. Vitrin ini isinya dapat dilihat dari segala arah, keempat sisinya terbuat dari kaca.**
- (c).Vitrin sudut, yaitu vitrin yang diletakkan di sudut ruangan. Vitrin ini hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari arah depan.**

**(d).Vitrin lantai, yaitu vitrin yang letaknya agak mendatar ke bawah pandangan mata kita.**

**(e).Vitrin tiang, yaitu vitrin yang letaknya di seputar tiang atau kolam, vitrin ini juga termasuk dalam golongan vitrin tengah karena dapat dilihat dari segala arah.**

#### **2.5.7. Ukuran vitrin dan panel**

**Ukuran vitrin dan panel tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah. Tinggi rendahnya sangat relatif untuk patokan disesuaikan dengan tinggi rata-rata orang Indonesia. Misalnya tinggi rata-rata orang Indonesia kira-kira antara 160 cm–170 cm dan kemampuan gerak anatomi leher manusia sekitar 30, gerak ke atas, ke bawah, atau ke samping maka tinggi vitrin seluruhnya kira-kira 210 cm sudah cukup alas terendah 65–70 cm dan tebal 50 cm. Ukuran dan bentuk vitrin harus memperhitungkan mengenai masalah konstruksinya. (Proyek Pengembangan Permuseuman Ditjen Kebudayaan Depdikbud. 1986: 16)**

#### **2.5.8. Medan Penglihatan**

**Secara geometris medan penglihatan pada mata dipengaruhi anatomi tubuh manusia. Gerakan manusia yang wajar adalah 30° ke atas dan ke bawah, sedangkan**

untuk gerakan ke samping kanan maupun kiri adalah 450°. Secara garis besar medan pengamatan dipengaruhi jarak pandang agar pengunjung dapat melihat dengan seksama secara keseluruhan. (DA. Robiland. 1982 : 390)

Seringkali display berupa pengaturan tampilan komputer. Apapun sifat dasar display tersebut, jarak diantaranya dengan mata dan tinggi serta sudut display tersebut merupakan pertimbangan penting. Pada beberapa situasi, display harus diamati dari posisi berdiri, dalam situasi lain posisi duduk.

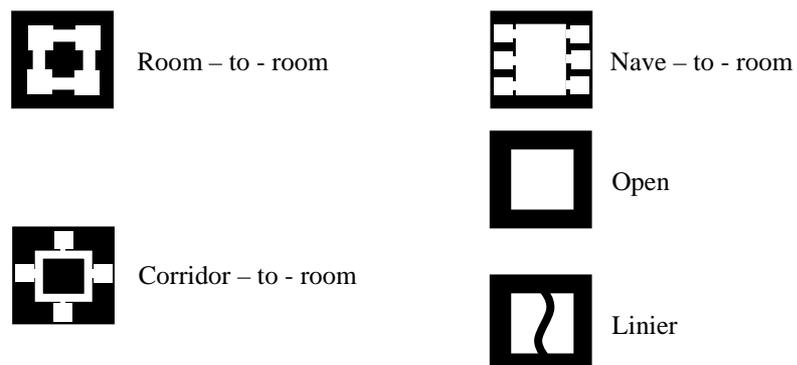
## **2.6.Sirkulasi Ruang Pamer**

Menurut DA. Robillard, beberapa pola keterkaitan Ruang Pamer dan sirkulasi antara lain :

**2.6.1.** Sirkulasi dari ruang ke ruang (room to room), **pengunjung mengunjungi Ruang Pamer secara berurutan dari ruang yang satu ke Ruang Pamer berikutnya.**

**2.6.2.** Sirkulasi dari koridor ke Ruang Pamer (corridor to room), **memungkinkan pengunjung untuk mengitari jalan sirkulasi dan memilih untuk memasuki Ruang Pamer melalui ruang koridor. Bila pengunjung tidak menghendaki suatu Ruang Pamer maka pengunjung dapat langsung menuju ke Ruang Pamer berikutnya.**

- 2.6.3.** Sirkulasi dari ruang pusat ke Ruang Pamer (nave to room), disini pengunjung dapat melihat secara langsung seluruh pintu Ruang Pamer, sehingga memudahkan pengunjung untuk memilih memasuki ruang pamer yang disukai.
- 2.6.4.** Sirkulasi terbuka (open), sirkulasi pengunjung menyatu dengan ruang pamer. Seluruh koleksi yang dipajang dapat terlihat secara langsung oleh pengunjung dan pengunjung dapat bergerak bebas dan cepat untuk memilih koleksi mana yang hendak diamati.
- 2.6.5.** Sirkulasi linier (linear), dalam suatu Ruang Pamer terdapat sirkulasi utama yang membentuk linier dan menembus Ruang Pamer tersebut.



**Gambar 2.15.** Pola hubungan antara sirkulasi dan Ruang Pamer.  
(Sumber : J. De Chiara & M. J. Crosbie. 2001: 685 )

### 3. Tinjauan Ruang Produksi Studio Animasi

### **3.1. Pengertian Ruang Produksi Studio Animasi**

**Produksi** : pembuatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

**Studio** : tempat yang dipakai untuk pengambilan film (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

**Animasi** : Sebuah seni untuk memanipulasi ‘gambar/image’ atau benda (2D/3D/clay) menjadi seolah-olah bergerak. (Roy Adimulyo, [www.Animatorforum.org](http://www.Animatorforum.org))

**Asumsi dari pengertian Ruang Produksi Studio Animasi adalah:**

**Ruang tempat pembuatan/pengambilan film/karya animasi**

### **3.2. Macam-macam Ruang dalam Ruang Produksi Studio Animasi**

**3.2.1. Ruang Manajer Produksi**

**3.2.2. Ruang Scriptwriter**

**3.2.3. Ruang Storyboard**

**3.2.4. Ruang Studio Animation (2D)**

**3.2.5. Ruang Inking**

**3.2.6. Ruang Scanning**

**3.2.7. Ruang Digital Colouring**

**3.2.8. Ruang Digital Studio Animasi**

### **3.3. Sarana Ruang Studio Animasi**

**3.3.1. Sarana penunjang kerja produksi**

Sarana penunjang kerja produksi dimanfaatkan untuk memudahkan kreator memperoleh kenyamanan dan efektifitas

kerja, diantaranya yaitu tersedianya sarana meja kerja pusat, printer dan scanning.

### **3.3.2. Sarana pengaturan cahaya,**

Biasanya berupa lampu listrik di dalam meja gambar untuk studio animasi konvensional. Dan untuk pengaturan cahaya ruang, menggunakan pencahayaan utama (Main Lighting).

#### **Kualitas Pencahayaan (penting mengenali jenis cahaya) :**

- (a) Mengembangkan sistem pencahayaan yang sesuai dengan jenis pekerjaan untuk membantu menyediakan lingkungan kerja yang sehat dan aman. (secara berkala diukur dengan *Luxs Meter*)
- (b) Membantu penampilan visual melalui kesesuaian warna, dekorasi dan lain-lain.
- (c) Menegembangkan lingkungan visual yang tepat untuk kerja dengan kombinasi cahaya (agar tidak terlalu cepat terjadinya kelelahan mata).
- (d) Perencanaan jendela sehubungan dengan pencahayaan dalam ruang.
- (e) Penggunaan tirai untuk pengaturan cahaya dengan memperhatikan warna yang digunakan.
- (f) Penggunaan lampu darurat (*emergency lamp*) di setiap tangga.

([www.departemenkehatanRI.com](http://www.departemenkehatanRI.com))

### **3.3.3. Sarana pengaturan udara,**

(a). Berupa AC, ventilasi, atau kipas angin.

(b). Kualitas Udara :

- Kontrol terhadap temperatur ruang dengan memasang termometer ruangan.
- Kontrol terhadap polusi
- Pemasangan "Exhaust Fan" (perlindungan terhadap kelembaban udara).
- Pemasangan stiker, poster "**dilarang merokok**".
- Sistem ventilasi dan pengaturan suhu udara dalam ruang (lokasi udara masuk, ekstraksi udara, filtrasi, pembersihan dan pemeliharaan secara berkala filter AC) minimal setahun sekali, kontrol mikrobiologi serta distribusi udara untuk pencegahan penyakit "*Legionaire Diseases*".
- Kontrol terhadap lingkungan (kontrol di dalam/di luar kantor).
- Misalnya untuk indoor: penumpukan barang-barang bekas yang menimbulkan debu, bau dan lain-lain
- Outdoor: desain dan konstruksi tempat sampah yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan, dan lain-lain.
- Perencanaan jendela sehubungan dengan pergantian udara jika AC mati.
- Pemasangan fan di dalam lift.

([www.departemenkesehatanRI.com](http://www.departemenkesehatanRI.com))

**3.3.4. Kontrol terhadap kebisingan :**

- (a). Idealnya ruang dilengkapi dengan dinding kedap suara.
- (b). Di depan pintu ruang rapat diberi tanda "harap tenang, ada rapat".
- (c). Dinding isolator khusus untuk ruang genset.
- (d). Hak-hal lainnya sudah termasuk dalam perencanaan konstruksi gedung dan tata ruang.

([www.departemenkesehatanRI.com](http://www.departemenkesehatanRI.com))

**3.3.5. Jaringan elektrik dan komunikasi (penting agar bahaya dapat dikenali) :****(a). Internal**

- Over voltage
- Hubungan pendek
- Induksi
- Arus berlebih
- Korosif kabel
- Kebocoran instalasi
- Campuran gas eksplosif

**(b). Eksternal**

- Faktor mekanik.
- Faktor fisik dan kimia.
- Angin dan pencahayaan (cuaca)

- Binatang pengerat bisa menyebabkan kerusakan sehingga terjadi hubungan pendek.
- Manusia yang lengah terhadap risiko dan SOP.
- Bencana alam atau buatan manusia.

**(c). Rekomendasi**

- Penggunaan central stabilizer untuk menghindari over/under voltage.
- Penggunaan stop kontak yang sesuai dengan kebutuhan (tidak berlebihan) hal ini untuk menghindari terjadinya hubungan pendek dan kelebihan beban.
- Pengaturan tata letak jaringan instalasi listrik termasuk kabel yang sesuai dengan syarat kesehatan dan keselamatan kerja.
- Perlindungan terhadap kabel dengan menggunakan pipa pelindung.

[www.departemenkesehatanRI.com](http://www.departemenkesehatanRI.com)

**3.3.6. Sarana audiovisual,**

Biasanya berupa rekaman video dengan monitornya dan televisi

**3.4. Tata Ruang Studio Animasi**

Tata ruang untuk ruang yang mempunyai luas sedang, penataan meja gambar/meja kerjanya ditata berbentuk huruf U menempel pada dinding-

dinding ruang kerja tersebut. Kemudian diletakkan meja kerja pusat pada tengah-tengah ruang tersebut sebagai tempat meletakkan gambar-gambar yang sudah siap untuk diproses pada proses post production. (kutipan wawancara dengan Dosen Desain Komunikasi Visual UNS).

Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk display unit (tata ruang dan letak) adalah:

- Petunjuk disain interior supaya dapat bekerja fleksibel fit, luas untuk perubahan posisi, pemeliharaan dan adaptasi.
- Konsep disain dan dan letak furniture (1 orang/2 m<sup>2</sup>).
- Ratio ruang pekerja dan alat kerja mulai dari tahap perencanaan.
- Perhatikan adanya bahaya radiasi, daerah gelombang elektromagnetik.
- Ergonomik aspek antara manusia dengan lingkungan kerjanya.
- Tempat untuk istirahat dan shalat.
- *Pantry* dilengkapi dengan lemari dapur.
- Ruang tempat penampungan arsip sementara.
- *Workshop station* (bengkel kerja).

Dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 1992 tentang Kesehatan, pasal 23 mengenai kesehatan kerja disebutkan bahwa upaya kesehatan kerja wajib diselenggarakan pada setiap tempat kerja, khususnya tempat kerja yang mempunyai resiko bahaya kesehatan yang besar bagi pekerja agar dapat bekerja secara sehat tanpa membahayakan diri sendiri dan

masyarakat sekelilingnya, untuk memperoleh produktivitas kerja yang optimal, sejalan dengan program perlindungan tenaga kerja.

Ada beberapa hal penting yang harus mendapatkan perhatian sehubungan dengan pelaksanaan K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) ruang kerja, yang pada dasarnya harus memperhatikan 2 (dua) hal yaitu indoor dan outdoor, yang kalau di urai seperti dibawah ini :

- Konstruksi gedung beserta perlengkapannya dan operasionalisasinya terhadap bahaya kebakaran serta kode pelaksanaannya.
- jaringan elektrik dan komunikasi.
- kualitas udara.
- kualitas pencahayaan.
- Kebisingan.
- Display unit (tata ruang dan alat).

#### 4. Tinjauan Sirkulasi

##### 4.1. Pengertian Alur Sirkulasi

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “ tali “ yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deratan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.

##### 4.2. Konfigurasi Alur Gerak

Semua alur gerak (jalan), baik untuk orang, kendaraan, barang, ataupun layanan, bersifat linier. Sifat konfigurasi jalan mempengaruhi

atau sebaliknya dipengaruhi oleh pola organisasi ruang-ruang yang dihubungkannya.

Ada beberapa bentuk konfigurasi alur gerak, yaitu:

#### **4.2.1. Linear**

Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsure pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kisaran (loop).

#### **4.2.2. Radial**

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.

#### **4.2.3. Spiral**

Sebuah bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

#### **4.2.4. Grid**

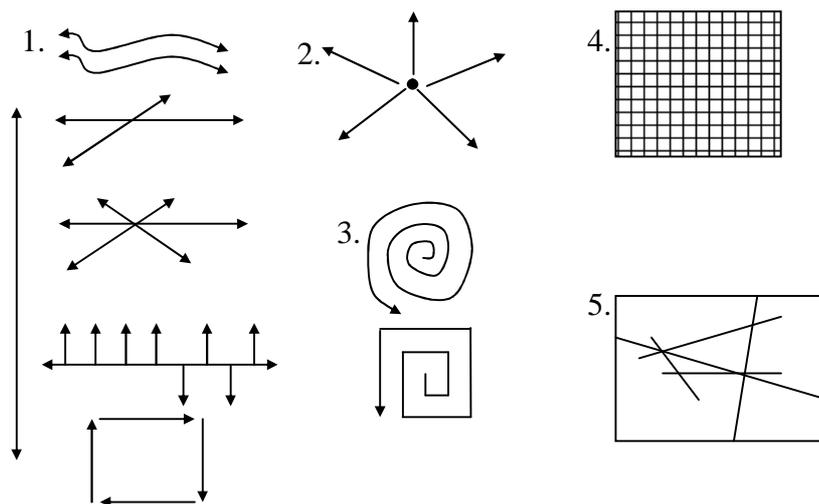
Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.

#### 4.2.5. Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik tertentu di dalam ruang.

#### 4.2.6. Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya memiliki suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya suatu orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk, dan panjangnya. (Francis DK Ching. 1996: 271)



**Gambar 2.16. Berbagai konfigurasi alur gerak  
(Sumber : DK. Ching, 1996 : 271)**

#### **4.3. Bentuk Ruang Sirkulasi**

- 4.3.1 Tertutup, membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
- 4.3.2 Terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual/ ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.
- 4.3.3 Terbuka pada kedua sisinya, menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

#### **5. Tinjauan Organisasi Ruang**

Penyusunan setiap ruang dapat menjelaskan tingkat kepentingan dan fungsi-fungsi ruang tersebut secara relatif atau pesan simbolisnya di dalam suatu bangunan. Menurut Francis DK Ching, ada lima bentuk organisasi ruang, yaitu :

- 5.1.** Terpusat, organisasi terpusat bersifat stabil, merupakan komposisi terpusat yang terdiri dari sejumlah barang-barang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.
- 5.2.** Linier, organisasi linier terdiri dari sederetan ruang yang berhubungan langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui ruang linier yang berbeda dan terpisah. Organisasi linier biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang, mirip dalam hal ukuran, bentuk, dan fungsinya.

- 5.3.** Radial, organisasi ruang jenis radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan, darimana sejumlah organisasi-organisasi linier berkembang seperti bentuk jari-jarinya. Organisasi radial adalah sebuah bentuk ekstrovert yang mengembang ke luar lingkungannya. Dengan lengan-lengan liniernya, bentuk ini dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur-unsur tertentu atau benda-benda lapangan lainnya.
- 5.4.** Cluster, organisasi cluster menggunakan pertimbangan penempatan peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Seringkali penghubungnya terdiri dari sel-sel ruang yang berulang dan memiliki fungsi-fungsi serupa dan memiliki persamaan sifat visual seperti halnya bentuk dan orientasi. Suatu organisasi cluster dapat juga menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk, dan fungsinya tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti simetri atau menurut sumbu.
- 5.5.** Grid, organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang dimana posisi-posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola grid tiga dimensi atau bidang. Suatu grid dibentuk dengan menetapkan sebuah pola teratur dari titik-titik yang menentukan pertemuan-pertemuan dari dua pasang garis sejajar. Suatu organisasi grid dapat memiliki hubungan bersama, walaupun berbeda dalam ukuran, bentuk, atau fungsi. (Francis DK Ching. 1996: 204)

## 6. Elemen Pembentuk Ruang

## 6.1.Lantai

### 6.1.1 Lantai pada Ruang Hall dan Ruang Produksi Studio Animasi

Lantai adalah bagian bangunan yang penting, yang berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati maupun beban hidup atau bergerak. Lantai harus kuat mendukung beban-beban yang datang dari benda-benda perabot, manusia yang ada di dalam ruang dan sebagainya. Sehingga lantai dituntut selalu kuat memikul beban, kaku, dan tidak bergetar. Contoh bahan lantai seperti: kayu, batu alam atau buatan, logam, beton, dan sebagainya.

#### (a) Fungsi Lantai

Lantai berfungsi sebagai bidang dasar yang digunakan untuk aktifitas manusia dalam melakukan kegiatan di atasnya dan sebagai alas dari suatu ruang.

#### (b) Sifat Lantai

Lantai dapat membentuk sifat tertentu sesuai dengan fungsinya. Dimana lantai dapat membentuk sifat / daerah dalam ruang, yaitu dengan membuat kenaikan atau penurunan dari sebagian lantai. Lantai dapat bersifat permanent maupun semi permanent.

#### (c) Karakter Lantai

Lantai dapat menentukan karakter ruang, yaitu dengan menggunakan bentuk-bentuk pemilihan bahan, pola

maupun warna yang tepat atau sesuai dengan suasana ruang yang ingin dicapai, sehingga karakter lantai dapat dicapai, karakter berat, ringan, luas, sempit dan sebagainya.

(d) Konstruksi Lantai

Konstruksi lantai perlu diperhatikan bagaimana bahan lantai dipasang. Bagaimana menempel pada dasaran lantai sehingga tidak menimbulkan kelembaban atau menimbulkan panas yang berlebihan dan sebagainya.

(e) Macam Letak Lantai

- Basement

Untuk menghindari pecahan akibat lantai melengkung, maka digunakan tulangan tegak lurus arah pecah. Sisi bawah tulangan lebih sedikit daripada atas.

- Ground Floor

Jika lantai langsung di atas tanah, maka timbul kemungkinan lantai akan bergelombang. Untuk menghindari hal tersebut, maka di bawah lantai diberikan pengerasan. Biasanya digunakan pasir untuk meratakan gaya yang tidak sama.

- Upper Floor

Untuk lantai ini yang bagian tanah diberi tulangan. Beban lantai di atasnya disalurkan melalui beban pokok.

Semua beban lantai disalurkan melalui kolom-kolom dan diteruskan pada struktur bahannya. (Drs. Joko Panuwun. 1994: 61)

### **6.1.2** Lantai pada Ruang Pamer

Lantai pada Ruang Pamer selain berfungsi sebagai penahan beban, dari seluruh isi ruang, juga berfungsi sebagai pendukung akustik suatu ruang.

Pada Ruang Pamer, pemberian karpet pada lantai dapat menunjang penyerapan bunyi, sebagai berikut:

- (a) Jenis serat, praktis tidak mempunyai pengaruh pada penyerapan bunyi.
- (b) Pada kondisi yang sama tumpukan potongan (cut piles) memberikan penyerapan yang lebih banyak di bandingkan dengan tumpukan lembaran (loop piles).
- (c) Dengan bertambahnya berat dan tinggi tumpukan, dalam tumpukan potongan kain, penyerapan bunyi akan bertambah.
- (d) Makin kedap lapisan penunjang (backing), makin tinggi penyerapan bunyi. (Leslie L. Doelle. 1990 : 38)

Selain itu ada baiknya pada Ruang Pamer menggunakan warna yang relatif gelap dan pola lantai yang tersamar

dibutuhkan untuk menyembunyikan kotor dan warna yang pudar.

## 6.2.Dinding

Dinding pada suatu bangunan dapat sebagai dinding struktur dapat pula sebagai pembatas saja, hal ini tergantung dari sistem struktur yang dipakai dalam perencanaannya.

### 6.2.1. Jenis Dinding

Secara struktur dinding dibedakan menjadi :

#### (a).dinding struktur (bearing wall)

Dinding jenis ini merupakan dinding yang mendukung struktur di atasnya, misalnya sebagai pendukung atau tumpuan atap atau sebagai penumpu lantai (pada bangunan bertingkat).

#### (b).dinding non struktur/ partisi (non bearing wall)

Pada bangunan yang menggunakan sistem non struktur kebebasan peletakan dinding dan permukaan pada dinding dapat diatur menurut kehendak perencana, karena tumpuan atap terletak pada kolom–kolom pendukung. Dinding non bearing wall terdiri dari: pasangan batu bata, pasangan batako, multipleks, asbes, plat aluminium dan lain-lain.

Secara konstruksi ada tiga macam dinding, yaitu:

- Dinding pemikul, ialah suatu dinding dimana dinding tersebut menerima beban atap atau beban lantai, maka dinding berfungsi sebagai struktur pokok.
- Dinding penahan, ialah suatu dinding yang menahan gaya-gaya horizontal. Biasanya dibuat untuk menjaga kemungkinan dari pengaruh air, dingin, tanah dan sebagainya.
- Dinding pengisi, ialah suatu dinding yang fungsinya mengisi bagian-bagian di antara struktur pokok.

### **6.2.2. Fungsi Dinding**

Fungsi dinding ialah sebagai pemikul beban di atasnya, sebagai penutup dan pembatas ruang, baik visual maupun akustis.

### **6.2.3. Sifat Dinding**

Dinding dapat menentukan sifat tertentu sesuai dengan fungsinya. Misalnya dinding yang bersifat permanent maupun semi permanen (dapat berubah-ubah).

### **6.2.4. Karakter Dinding**

Dinding dapat membentuk karakter ruang, yaitu dengan pemilihan bahan, pola maupun warna yang tepat atau sesuai

dengan suasana ruanyang ingin dicapai. Penggunaan bahan dengan tekstur dan warna yang spesifik dapat mengungkapkan bermacam–macam ekspresi dan karakter, misalnya keras, lunak, kesan berat, atau ringan dan sebagainya.

#### **6.2.5. Bahan Penutup Dinding**

Bahan penutup dinding ialah bahan buatan yang fungsinya sebagai pelapis dinding dengan pemasangannya menempel pada dasar dinding.

Beberapa jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding adalah sebagai berikut:

- (a) batu : asbes, coraltex, marmer
- (b) kayu : papan, tripleks, bamboo, hardboard
- (c) metal : alumunium, tembaga, kuningan
- (d) gelas : kaca, cermin
- (e) plastic : fiberglass, folding door, dsb
- (f) cat : bermacam–macam cat tembok
- (g) kain : batik, sastra dan sebagainya

Untuk menghasilkan pemasangan yang tepat, perlu pengenalan terhadap bahan yang akan digunakan. Setiap bahan yang berbeda mempunyai konstruksi yang berbeda pula. ( Drs. Joko Panuwun. 1994: 56)

#### **6.2.6. Dinding pada Ruang Pamer**

Dinding pada Ruang Pamer selain sebagai pembatas ruang juga memiliki fungsi akustik. Ada beberapa penyerap panel yang dapat diterapkan pada dinding Ruang Pamer, seperti panel kayu dan hardboard, gypsumboard, pelat logam dan sebagainya. Penyerap–penyerap panel ini sering dipasang pada bagian bawah dinding. Bahan penyerap bunyi lainnya adalah resonator berongga, resonator rongga individual, resonator panel berlubang dan sebagainya.

Permukaan dinding memiliki pangaruh besar terhadap pencahayaan dan atmosfer pada ruang pertemuan kecil. (Sumber: Leslie L . Doelle . 1993 : 42)

Pada ruang pertemuan secara umum, dalam hal ini Ruang Pamer, pantulan pada dinding haruslah diatas 0.4 (Munsell value 7) dan dibawah 0.8 (Munsell value 9.5) nilai yang tertinggi dibutuhkan pada dinding yang dilangkapi dengan jendela dan diperlukan sekali pada ruang pertemuan atau ruang serbaguna. (Fred Lawson . 2000: 177)

#### **6.2.7. Dinding pada Hall**

Pada Hall yang jarak pandangan yang lebih besar membuat warna-warna yang terang dapat digunakan tanpa terlihat terlalu menonjol, atau dengan banyak pengurangan pada pencahayaan umum

### 6.2.8. Dinding pada Ruang Produksi Studio Animasi

Ruang Produksi Studio Animasi dalam hal ini merupakan ruang yang berfungsi menampung aktivitas Produksi Animasi. Untuk ruang produksi/kerja ini sebagaimana ruang-ruang kerja yang lain biasanya menghadapi beberapa masalah diantaranya:

- (a) Suasana privacy dari seseorang dalam bekerja
- (b) Hubungan antar masing-masing personal harus tertutup rapat atau menyatu atau diantaranya
- (c) Masalah kebisingan dari suara-suara person-person yang bekerja dalam ruang tersebut.

Dari beberapa masalah yang tersebut di atas kemudian menimbulkan bentuk-bentuk tatanan ruang kerja:

- (a) Open planning office: ruang kerja terbuka, tanpa dinding, semua staf menjadi satu.
- (b) Open lanscape: ruang kerja dengan tatanan taman dengan segala penyelesaiannya.

Untuk pengatasan masalah-masalah di atas dapat dilakukan dengan:

- (a) Membuat dinding rendah, jadi terpisah tetapi seolah-olah tidak terpisah dengan yang lain, privacy tercapai.
- (b) Menghindari dua pekerja duduk berdampingan.
- (c) Menggunakan lantai karpet, absorpsi pada plafond.
- (d) Pengaturan berdasarkan komunikasi.

Keuntungan menggunakan open lanscape:

- (a) Menghemat ruang
- (b) Komunikasi mudah
- (c) Sirkulasi cepat/langsung
- (d) Efisiensi kerja

(BPK Interior-Eksterior, 2000, 51)

### 6.3.Langit – Langit

#### 6.3.1. Langit–Langit Hall, Ruang Pamer, dan Ruang Produksi Studio Animasi

##### (a) Fungsi Langit–Langit

Langit–langit disamping mempunyai fungsi sebagai penutup ruang, juga dapat dimanfaatkan untuk pengaturan udara panas atau ventilasi, pengaturan lampu dan elemen–elemen mekanikal.

##### (b) Penentuan Ketinggian

Penentuan ketinggian langit–langit disamping pertimbangan fungsi langit–langit itu sendiri, dapat juga dilakukan berdasarkan pertimbangan proporsi dari ukuran ruang (panjang, besar, tinggi). Terlebih lagi jika ingin dibuat permainan langit–langit (drop ceiling), canopy, pergola dan sebagainya.

##### (c) Bentuk Penyelesaian

Bentuk penyelesaian dapat dilakukan berdasarkan fungsinya, jika sebagai ventilasi udara panas, maka bentuk lubang atau penurunan langit-langit dapat dibentuk sesuai sebagaimana langit-langit itu diselesaikan seperti bentuk-bentuk polos, rata, grid/berkotak-kotak, garis geometrik/lurus, berpola, struktural dan sebagainya.

(d) Konstruksi Pemasangan

Konstruksi langit-langit perlu diperhatikan bagaimana pemasangannya atau bagaimana menempel pada dinding, misal dengan rangka kayu, besi, digantungkan, atau disangga. Perlu diperhatikan juga konstruksi pemasangan bidang penutup langit-langit. (Drs. Joko Panuwun. 1994: 66)

Visual dan tampak permukaan pada langit-langit menjadi penting pada penurunan tinggi ruang atau pada penaikan ceiling (misal pada Hall). Pada ruang pertemuan dan Hall langit-langit yang tinggi dianjurkan, untuk membantu penyebaran cahaya dan untuk menghindari kontras cahaya. Langit-langit haruslah dapat menghindari pemantulan cahaya dari benda-benda lain misal proyeksi dan pencahayaan panggung. (Fred Lawson. 2000 :176)

## 7. Sistem Interior

## 7.1. Pencahayaan

Tujuan dari pencahayaan ialah memberikan suatu lingkungan menyenangkan dan nyaman yang memudahkan pelaksanaan tepat guna tugas–tugas visual tanpa tegangan atau tekanan jiwa. (James C. Snyder, Anthony J. Catanese.1985: 44)

### 7.1.1.Pencahayaan Alami

Matahari selain memberikan panas (radiasi) juga memberikan cahaya (sinar). Tujuan pemanfaatan cahaya matahari sebagai penerangan alami dalam bangunan adalah sebagai berikut :

- (a) menghemat energi dan biaya operasional bangunan.
- (b) menciptakan ruang yang sehat, mengingat sinar matahari mengandung ultraviolet memberikan efek psikologis bagi manusia dan memperjelas kesan ruang.
- (c) mempergunakan cahaya alami sejauh mungkin ke dalam bangunan, baik sebagai sumber penerangan langsung maupun tidak langsung. ( Dwi Tangoro. 2000: 66 )

Cahaya matahari berisi relatif lebih banyak radiasi gelombang pendek daripada lampu pijar. Jadi lebih banyak lagi cahaya merah.Cahaya matahari dirasakan oleh manusia sebagai warna putih, penyimpangan terjadi pada fajar menyingsing atau cahaya matahari tenggelam, bianglala dan sebagainya. (Ernst Neufert. Data Arsitek: 144)

Sinar matahari memasuki sebuah ruangan melalui jendela pada bidang dinding atau menerobos pembukaan–pembukaan pada atap di atas kita, jatuh di permukaan–permukaan yang ada pada ruangan, menghidupkan warna–warna. Dan menegaskan tekstur–teksturnya. Dengan adanya perubahan pola–pola cahaya dan bayangan yang terjadi, matahari menghidupkan suasana ruang dan menegaskan bentuk–bentuk yang ada di dalamnya. Melalui intensitasnya dan distribusi di dalam ruang, cahaya matahari dapat menjelaskan bentuk ruang atau mendistorsikannya; cahaya dapat menciptakan suasana semarak di dalam ruangan tersebut atau perlahan–lahan memasukkan suasana yang baru ke dalamnya. (Francis DK Ching. 1996: 181).

Ukuran sebuah jendela atau bukaan atap sudah tentu akan mengendalikan banyaknya cahaya yang diterima oleh suatu ruangan. Lokasi dan orientasi dari sebuah jendela atau bukaan atap yang demikian dapat lebih penting dari ukurannya, dalam menentukan kualitas cahaya siang hari yang diterima oleh ruangan tersebut.

Sebuah bukaan dapat diorientasikan untuk menerima cahaya matahari secara langsung dalam waktu–waktu tertentu setiap hari. Cahaya ini menimbulkan pola–pola terang dan gelap yang kontras pada permukaan suatu ruangan, dan sangat

mempertegas bentuk-bentuk di dalam ruang. Pengaruh dari cahaya matahari langsung seperti halnya dengan perasaan silau dan rasa panas yang amat sangat dapat dikurangi dengan alat-alat pelindung yang dibuat menjadi bentuk bukaan atau dibentuk dari pembayangan pohon-pohon di dekatnya atau struktur-struktur di sebelahnya.

Suatu bukaan juga dapat diorientasikan menjauhi cahaya matahari langsung dan menerima pencahayaan yang sangat kuat dari lengkung langit. Lengkung langit merupakan suatu sumber cahaya yang sangat baik di siang hari oleh karena sinar ini cukup konstan, walaupun dalam keadaan mendung. Dan dapat membantu melembutkan terik sinar matahari langsung dan memberi keseimbangan tingkat pencahayaan di dalam suatu ruang. (Francis DK Ching.1996: 182)

Faktor-faktor tambahan juga mempengaruhi kualitas cahaya dalam suatu ruang, wujud dan penegasan suatu bukaan akan tercermin pada pola bayangan yang terjadi pada permukaan-permukaan ruangan. Warna dan tekstur permukaan ini akan mempengaruhi reflektivitasnya dan oleh karenanya menjadi kadar cahaya keseluruhan di dalam ruang.

#### 7.1.2.Pencahayaan Buatan

(a) Pada Hall dan Ruang Pamer

Pencahayaan ruang Hall dan Ruang Pamer harus fleksibel untuk memenuhi berbagai fungsi penggunaan ruang. Beberapa persyaratan pencahayaan yang sebaiknya ditetapkan pada Hall dan Ruang Pamer yaitu:

- Sedikitnya tiga sirkuit pencahayaan yang berbeda untuk pencahayaan umum (termasuk kombinasi downlight dan pencahayaan difus)
- Sirkuit pencahayaan yang terpisah untuk pencahayaan setempat (lampu dinding dan sebagainya)
- Sirkuit terpisah untuk spotlight, minimal 3, untuk penerangan, pembicara, display, pameran dan sebagainya. Kontrol pencahayaan yang terpisah untuk pencahayaan khusus utama.
- satu sirkuit pencahayaan emergency dengan iluminasi minimal 0.5 lux.
- Sebisa mungkin, semua sirkuit pencahayaan dilengkapi dengan sistem dimmer untuk menurunkan tingkat iluminasi untuk layer proyektor, acara dansa dan sebagainya. (5-30 lux).
- Sirkuit control yang terkoordinasi untuk menggerakkan kerai, dimmer, dan peralatan untuk presentasi. (Fred Lawson . 2000 .179)

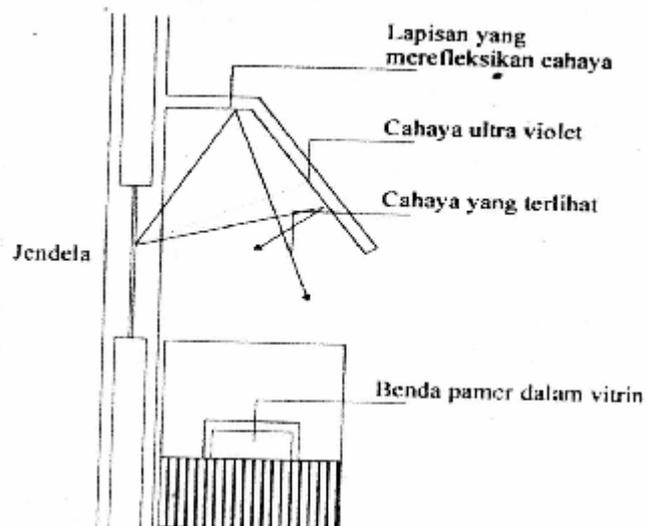
Dalam menanggulangi pengaruh buruk yang mungkin ditimbulkan oleh cahaya matahari yang masuk ke dalam Ruang Pamer, cahaya matahari tersebut harus terlebih dahulu dipantulkan terhadap bidang dinding yang sudah dicat dengan *sinc oxide* atau *titanium trioxide*. Dengan cara seperti ini, cahaya matahari yang masuk akan diserap kadar ultra violetnya oleh bidang dinding yang sudah dicat.

Cahaya yang dipantulkan ke dalam Ruang Pamer, hanyalah cahaya yang dapat dilihat dan tidak mengandung kadar ultra violet lagi, sehingga benda koleksi yang peka terhadap sinar matahari, seperti yang terbuat dari kertas, tekstil dan benda-benda yang berwarna karena dicat akan terlindung dari bahaya kerusakan akibat pengaruh sinar alami. Jika pencahayaan sinar matahari ini memang diperlukan, maka pemakaian filter yang menyerap radiasi sinar matahari sangat disarankan, sehingga diperoleh cahaya dengan intensitas sebesar  $\pm 100$  *foot candles* saja. Intensitas seperti inilah yang terbaik bagi benda-benda yang mudah rusak oleh pengaruh cahaya.

Tabel 2.1.

Ukuran Penggunaan Illuminasi Cahaya  
terhadap Benda-benda Koleksi Museum

OBYEK	MAKSIMUM ILLUMINASI
Benda-benda yang tidak sensitif terhadap sinar matahari antara lain: logam, batu, kaca, keramik, barang perhiasan (batu-batu intan, berlian dan sebagainya), tulang	Bebas dari ukuran cahaya.
Benda-benda yang sensitif terhadap cahaya: lukisan, lukisan dinding, kulit, tanduk.	150 Lux
Benda-benda yang sangat sensitif terhadap sinar matahari antara lain: tekstil, pakaian, seragam, lukisan tempera, printing dan drawing, naskah, benda-benda etnografi dan yang sejenis dengan itu.	50 lux



Gambar 2.18. Cara penyerapan radiasi ultra violet dalam pemanfaatan cahaya alami untuk penerangan dalam vitrin.

Beberapa bentuk pencahayaan buatan yang dapat diterapkan pada ruang Hall dan Ruang Pamer, yaitu:

- Cornice lighting

Pencahayaan distribusi langsung dengan sumber cahaya ditempatkan secara jelas pada langit-langit dan direfleksikan ke bawah.

- Recessed in ceiling

Pencahayaan distribusi langsung dengan sumber cahaya yang ditempatkan secara tersembunyi masuk ke dalam langit-langit.

- Attached to ceiling

Pencahayaan dengan distribusi langsung dengan sumber cahaya ditempatkan menempel pada permukaan langit-langit.

- Luminous

Pencahayaan dengan distribusi langsung dengan sumber cahaya ditampatkan pada langit-langit dengan sheet transparan.

- Soffit

Pencahayaan dengan distribusi langsung seperti cornice lighting, tetapi memakai sheet transparan.

(Delbert J. Duncan & Stanley D. Hollander.1977: 134)

Menurut Ernst Neufert, penerangan dalam ruang bagian dalam terbagi dalam beberapa jenis, yaitu:

- Penerangan simetris, langsung.  
Diutamakan untuk pemasangan umum ruang kerja, ruang rapat, untuk dengan lalu lintas public dan zona lalu lintas. Untuk mencapai suatu tingkat penerangan yang telah ditentukan diperlukan daya kerja listrik yang relative tidak begitu besar.
- Lampu sorot dinding, cahaya yang menghadap ke bawah, lampu sorot, lampu raster.  
Untuk pemasangan pada bidang dinding untuk penerangan dinding yang merata. Efeknya terhadap dinding adalah penerangan dari suatu penerangan yang langsung.
- Lampu sorot rel aliran  
Penerangan dinding yang merata dengan pembagian ruang. Tergantung pada jarak yang dipilih antar lampu. Lampu bahan bercahaya dan lampu pijar halogen dimungkinkan.
- Lampu sorot untuk instalasi langit-langit.

Pada bagian ruang yang kurang untuk penerangan dinding yang eksklusif. Penggunaan lampu pijar halogen dan lampu bahan bercahaya.

- Lampu sorot terarah cahaya menghadap ke bawah.

Pada susunan lampu yang teratur di langit – langit dimungkinkan suatu penerangan yang dibedakan sesuai dengan ruangnya. Pemasangan lampu pijar halogen, terutama lampu halogen voltage rendah.

- Penerangan tidak langsung.

Kesan ruang yang terang, juga pada tingkat penerangan yang kecil, dan tidak adanya penyilauan pantulan merupakan konsep cahaya. Tinggi ruang yang cukup merupakan persyaratan. Penyelarasan penerang yang hati-hati diperlukan untuk arsitektur langit-langit.

- Penerangan tidak langsung-langsung.

Dengan alasan kesan ruang yang terang dan pemakaian energi yang dibenarkan, diutamakan pada tinggi ruang yang memadai ( $\geq 3$  m). Pemasangan lampu bahan bercahaya, pada struktur cahaya juga dalam kombinasi dengan lampu pijar.

- Lampu sorot langit-langit dan lampu sorot lantai.

Untuk penerangan bidang langit-langit dan bidang lantai. Penggunaan lampu pijar halogen atau lampu bahan bercahaya dapat dimungkinkan, juga dimungkinkan penggunaan lampu pengosongan-tekanan tinggi.

- Lampu dinding.

Terutama untuk penerangan dinding dekor juga dengan efek cahaya, misalnya dengan filter warna dan prisma. Dalam kondisi terbatas juga untuk penerangan lantai dan langit-langit.

- Lampu sorot dinding-rel aliran.

Dipasang bagian ruang, terutama di ruang pameran dan museum. Dekorasi yang diutamakan dengan lampu pijar dan lampu bahan bercahaya.

- Lampu sorot rel aliran.

Sudut penyinaran yang disukai  $10^\circ$  (bintik),  $30^\circ$  (banjir),  $90^\circ$  (lampu sorot). Perlindungan diafragma terjadi karena raster dan klep pelindung diafragma.

(Ernst Neufert. Data Arsitek:131)

**(b) Pada Ruang Produksi Studio Animasi**

Pencahayaan pada ruang Produksi Studio Animasi harus mampu memenuhi berbagai fungsi penggunaan

ruang. Beberapa persyaratan ruang Produksi Studio Animasi yaitu:

- Sedikitnya tiga sirkuit pencahayaan yang berbeda yaitu pencahayaan khusus, pencahayaan utama (main lighting) dengan iluminasi minimal 200 lux dan satu sirkuit pencahayaan emergency.
- Pencahayaan khusus maksudnya adalah pencahayaan yang digunakan sebagai penerang gambar atau sketsa gambar. Dipasang pada meja gambar. Pencahayaan khusus ini masih digunakan pada studio animasi konvensional.
- Hendaknya dipilih pencahayaan yang tidak merusak/menyilaukan mata pengguna ruang produksi studio animasi.

## **7.2. Penghawaan**

### **7.2.1. Penghawaan Alami**

Udara yang nyaman mempunyai kecepatan tidak boleh lebih dari 5 km/jam dengan suhu/temperature  $< 30^{\circ}\text{C}$  dan banyak mengandung oksigen. Dengan memenuhi persyaratan tersebut, kenyamanan akan dapat dinikmati sehingga semua kegiatan di bangunan dapat berjalan dengan baik. (Dwi Tangoro.2000: 47)

Gerakan udara terjadi karena perbedaan tekanan atau gangguan keseimbangan akibat:

- Perbedaan temperatur
- Udara alami
- ventilasi

Instalasi teknik udara ruang dipasang untuk menjamin suhu suatu ruang. Oleh karena itu untuk setiap spesifikasi, faktor berikut ini harus dipenuhi:

- Pemindahan pencemaran udara keluar ruang; bahan pembau, bahan yang merusak, dan bahan asing.
- Pemindahan beban panas yang peka keluar ruang; beban pemanasan dan beban pendinginan.
- Pemindahan beban panas laten keluar ruang; aliran jumlah panas pada tekanan konstan dari beban pelembaban dan beban meniadakan pelembaban.
- Pelindung cara tekanan pelindung; Cara tekanan dalam bangunan untuk perlindungan terhadap pertukaran udara yang tidak diinginkan.

Sebagian besar faktor bisa dipecahkan dengan pembaharuan udara yang terus menerus (ventilasi), dengan suatu pemrosesan udara yang cocok (penyaringan), atau dengan

mesin aliran massa udara masuk dan keluar yang bermacam-macam. (Ernst Neufert. *Arsitek Data*: 106)

Ada dua cara untuk mendapatkan udara segar yang berasal dari alam, yaitu:

- memberikan bukaan pada daerah-daerah yang diinginkan
- memberikan ventilasi yang sifatnya menyilang (cross ventilation). (Dwi Tangoro.2000: 46)

#### 7.2.2. Penghawaan Buatan

Penyegaran udara adalah suatu proses mendinginkan udara sehingga dapat mencapai temperature dan kelembaban yang sesuai dengan yang diinginkan dan disyaratkan. Udara yang segar, kering dan mengandung oksigen setelah dinikmati oleh penghuninya akan berubah menjadi panas, basah, dan berkurang kandungan oksigennya, sehingga untuk mendapatkan udara yang segar perlu diberikan tambahan udara yang mengandung oksigen dengan penghawaan buatan.

Jenis penyegaran udara dapat dibagi dalam beberapa macam dengan menyesuaikan besar kecilnya ruang yang akan didinginkan udaranya, yaitu:

(a). AC window

Mesin penyegaran udara yang menyatukan evaporator, kompresor, dan kondensor dalam bentuk kotak kecil dengan kapasitas 0,4-2,2 KW.

(b). AC split dan AC multi-split

Mesin penyegaran udara yang kecil; mesin evaporatornya terpisah di dalam kotak dan terletak didalam ruangan. Sering disebut sebagai indoor unit karena banyak digunakan untuk penyegaran udara ruang tidur, ruang keluarga, ruang kantor yang kecil, ruang kelas dan lain-lain. Unit mesin ini dapat dipasang di lantai (floor type), di dinding (wall type), dan di langit-langit (ceiling type). Unit lainnya berisi kompresor dan kondensor yang berada di luar ruangan, sering disebut unit out door. Jenis AC ini memiliki kapasitas 0,4-2,2 KW.

(c). Mesin penyegaran udara sedang

Mesin indoor dapat dipasang di langit-langit atau di atas langit-langit dengan kapasitas 1,5-15 KW yang dapat digunakan untuk mendinginkan ruangan yang luas, seperti restoran dan supermarket.

(d). Mesin penyegar udara sentral

Suatu sistem penyegaran udara untuk mendingin udara pada ruangan yang besar sehingga unit mesinnya memerlukan ruangan tersendiri. Untuk menyalurkan udara

dingin atau udara yang kembali, mesin tersebut menggunakan pipa-pipa ducting dan berakhir pada lubang-lubang di langit-langit yang disebut diffuser. (Dwi Tangoro. 2000: 48)

### 7.3. Akustik

#### 7.3.1. Akustik dan Permasalahannya

Bunyi ialah suatu bentuk energi kinetik yang dibangkitkan oleh vibrasi. Vibrasi-vibrasi ini selanjutnya menghasilkan gelombang-gelombang tekanan udara tinggi dan rendah yang berubah-ubah. (James C Snyder & Anthony J Catanese. 1985: 449)

Akustik lingkungan atau pengendalian bunyi secara arsitektural merupakan suatu cabang pengendalian lingkungan pada ruang-ruang arsitektural. Ia dapat menciptakan suatu lingkungan dimana kondisi mendengarkan secara ideal disediakan, baik dalam ruang tertutup maupun di udara terbuka dan penghuni ruang di dalam maupun di luar akan cukup dilindungi terhadap bising dan getaran yang berlebihan.

Hal-hal yang menjadi faktor utama yang menimbulkan masalah akustik bagi seorang arsitek adalah:

(a). Auditorium. Masalah akustik pada ruang auditorium disebabkan karena kebutuhan akan kapasitas penonton yang

sangat banyak, kebutuhan akan fleksibilitas dan keserasian hubungan antara penonton–pemain dan kebutuhan akan penggunaan yang berbeda–beda untuk ruang yang sama.

(b).Konsep perancangan yang bertentangan dengan kerahasiaan akustik (acoustical privacy), seperti konsep perancangan ruang tanpa penyekat (mis: landscape office). Meskipun konsep rancangan ini menciptakan interior yang berguna dan menyenangkan, ia bertentangan dengan prinsip pengendalian bising tentang pemisahan–pemisahan sumber bunyi yang mengganggu.

(c).Dalam bidang bangunan dan konstruksi, agar menghemat ruang dan biaya, bahan bangunan dan konstruksi yang tipis serta ringan makin banyak dipakai. Teknologi sekarang cenderung untuk menghilangkan semua bahan yang tidak dibutuhkan secara mutlak. Bahan–bahan siap pakai banyak digunakan sebagai penyekat, lantai, dinding, langit–langit. Semua unsur konstruksi kehilangan unsur yang paling penting sebagai penyungkup bunyi yang efisien, yaitu beratnya.

(d).Bangunan–bangunan makin banyak dimekanisasi dan semuanya ikut berperan dalam pola bising suatu bangunan.

Setiap jaringan pipa, saluran dan plenum yang luas merambatkan bising dan getaran.

(e). Ruang peralatan mekanis dibangun di atap, karena ruang bawah tanah kebanyakan digunakan sebagai pelataran parker. Hal tersebut menyebabkan masalah bising dan getaran yang besar.

(f). Sumber–sumber bising dari luar bangunan, seperti suara kendaraan darat, pesawat, mesin diesel dan lain-lain. (Leslie L. Doelle.1990: 4-5)

### 7.3.2. Akustik pada Hall, Ruang Pamer dan Ruang Produksi Studio Animasi

Akustik pada Hall, Ruang Pamer dan Ruang Produksi Studio Animasi bisa memanfaatkan bahan penyerap bunyi. Bahan–bahan penyerap bunyi yang dapat digunakan dalam rancangan akustik ruang diklasifikasi menjadi :

#### (a). Bahan berpori

Pada bahan berpori energi bunyi datang diubah menjadi energi panas dan sisanya dipantulkan oleh permukaan bahan. Salah satu bahan berpori yang dapat diterapkan pada ruang penjualan adalah unit akustik siap pakai.

Bermacam–macam jenis ubin selulosa dan serat mineral yang berlubang maupun tak berlubang, bercelah (fissured), atau bertekstur, panel penyisip, dan lembaran

logam berlubang dengan bantalan penyerap. Mereka dapat dipasang dengan berbagai cara, sesuai dengan petunjuk pabrik, misalnya disemen pada sandaran padat, dipaku atau dibor pada kerangka kayu, atau dipasang pada sistem langit-langit gantung. Unit siap pakai khusus (mis: gypsumboard) digunakan pada dinding dan permukaan langit-langit. Mereka dipasang dengan semen atau dengan kaitan mekanis sederhana.

(b). Penyerap panel

Panel merupakan penyerap frekuensi rendah yang efisien. Penyerap panel menyebabkan karakteristik dengung yang serba sama pada seluruh jangkauan frekuensi audio. Penyerap panel yang berperan dalam penyerapan frekuensi rendah, antara lain: panel kayu dan hardboard, gypsumboard, langit-langit plesteran yang digantung, jendela, kaca, pintu, lantai kayu, pelat logam dan sebagainya.

Pemasangan untuk bahan-bahan akustik di atas mempunyai pengaruh yang besar pada sifat-sifat penyerapan. Tidak ada tipe cara pemasangan tertentu yang dapat dikatakan sebagai optimum untuk tiap pemasangan. Berbagai macam perincian yang harus diperhatikan, yaitu:

- Sifat-sifat fisik bahan akustik.

- Kekuatan, tekstur permukaan, lokasi dinding ruang dimana bahan akustik akan dipasang.
- Ruang yang tersedia untuk lapisan permukaan tersebut.
- Waktu yang dibutuhkan untuk pekerjaan itu.
- Kemungkinan pengantiannya dalam waktu yang akan datang.
- Biaya dan lain-lain

## 8. Pertimbangan Desain

### 8.1 Unsur-Unsur Desain

#### 8.1.1 Garis

Garis digunakan untuk menghasilkan arah gerak suatu obyek dan kesan lebih panjang maupun tinggi tentang objek tersebut.

(a). Garis lurus, garis yang memberikan kesan dingin, keras, dan lugas. Garis ini dibedakan menjadi :

- Garis Vertikal, garis ini memberi rasa aktif dan memberikan kesan mengarah ke atas.
- Garis Horizontal, garis ini membawa kesan tenang, mempunyai hubungan erat dengan bumi, dan memberi kesan melebar.

(b). Garis Diagonal, garis ini terasa mengarah ke bawah dan ke atas. Dengan demikian garis ini memberikan kesan hidup dan tidak tenang.

(c).Garis Patah–Patah, garis ini memberikan kesan keras. Dan kalau pematahan itu berulang kali terjadi akan timbul kesan ramai.( Fritz Wilkening. 1987: 24 )

(d).Garis lengkung. Garis lengkung terasa lunak dan memberikan kesan lemah gemulai. (Fritz Wilkening. 1987: 25)

#### 8.1.2 Bentuk

Terdapat tiga macam bentuk dasar yaitu bentuk lurus (kubus, segi empat), bersudut (segitiga, pyramid), dan lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut).

Bentuk bujur sangkar membawa kesan tenang yang disebabkan oleh sudut–sudutnya. Bentuk segitiga lebih aktif ke arah sudut lancipnya. (Fritz Wilkening. 1987 : 25)

#### 8.1.3 Motif

Motif merupakan titik tolak atau pangkal dari sebuah pola. Motif menciptakan suatu kesenian atau tema suatu gambaran. (Dra Tiwi Bina A & Drs. Sanusi.2000 : 4)

#### 8.1.4 Tekstur

Tekstur adalah kasar halusnya permukaan benda atau mater. Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat, maskulin, sedangkan tekstur halus mencerminkan hal–hal yang resmi dan elegan. Sedangkan menurut Francis DK Ching, tekstur adalah karakter

permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya.

#### 8.1.5 Ruang

Ruang dapat dirasakan dengan adanya jarak antara benda-benda. Ruang dan bentuk berhubungan karena bentuk terdapat di dalam ruang tetapi sekaligus membentuk ruang.

#### 8.1.6 Warna

Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, warna merupakan atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk yang mampu memberikan penekanan kontras. Warna mempunyai peranan yang sangat besar dalam tata ruang, terutama dalam pembentukan suasana keseluruhan dari ruang.

Warna adalah kekuatan yang berpengaruh terhadap manusia dan memberikan rasa sehat atau rasa lesu. Pengaruh warna terhadap manusia terjadi secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis. Pengaruh tersebut terjadi secara langsung melalui kekuatan pengaruh impuls.

Berikut beberapa pengaruh yang ditimbulkan oleh sifat warna :

- (a). *Warna yang hangat dan terang*, dari atas kelihatan merangsang kejiwaan dari samping menghangatkan, mendekatkan, dari bawah meringankan, meningkatkan.
- (b). *Warna yang hangat dan gelap*, dari atas tampak menyendiri, anggun, dari samping melingkari, dari bawah sentuhan dan injakan yang nyaman.
- (c). *Warna yang dingin dan terang*, dari atas mengendorkan syaraf, dari samping menggiring, dari bawah licin, merangsang untuk berjalan.
- (d). *Warna yang dingin dan gelap*, dari atas berbahaya, dari samping dingin dan sedih, dari bawah membebani, menarik ke bawah. (Ernst Neufert. 1995: 33)

Tiap–tiap warna memiliki arti khusus berdasarkan efek psikologis pemakai warna. Warna–warna tersebut adalah:

- (a). Merah, memberikan dampak dinamis dan cenderung menstimulasi.
- (b). Merah muda, menggambarkan kemudaan, ceria, dan romantisme.
- (c). Orange, memberikan energi, vitalitas
- (d). Kuning, mampu memancarkan kehangatan, bercahaya, dan cerah.
- (e). Coklat, berkesan melindungi, kaya, dan tahan lama.

- (f). Biru, menggambarkan sesuatu yang konstan, kebenaran, ketenangan dan ketergantungan.
- (g). Hijau, menyiratkan kesan alamiah, segar, dan menyembuhkan.
- (h). Ungu, memancarkan aura spiritual, elegan, dan misterius.
- (i). Netral, memberikan kesan alami, klasik, tidak termakan zaman dan kualitas.
- (j). Putih, memberi arti keaslian, ringan, terang dan murni
- (k). Hitam, mengandung kekuatan, berkesan misterius, klasik dan elegan.

Setiap warna memberi kesan tersendiri. Warna-warna yang dikenal sebagai warna-warna matahari yaitu warna kuning, merah, kuning kemerahan dan warna serumpun lainnya, menimbulkan perasaan hangat. Kesan dingin diperoleh dari warna-warna musim dingin yaitu warna biru, biru kehijauan, putih dan hitam. Warna-warna muda musim semi seperti kuning muda hijau, hijau daun muda, merah jambu dan coklat cerah memberi kesan hangat dan berjiwa remaja. Warna musim gugur dan bercampuran abu-abu dan hitam terasa tenang dan hangat. Kesan lain yang ditimbulkan oleh warna adalah kesan menonjol dan menjauh. Kesan jauh dan dekat dapat dimanfaatkan untuk menimbulkan kesan ruang yang lebih luas atau lebih sempit,

menonjolkan atau mendesakkan dinding, langit-langit atau perabot.

## 8.2 Prinsip Desain

### (a). Harmoni atau Keselarasan

Apabila ada kesatuan ide pada suatu bentuk bisa dinilai harmonis bila telah menampilkan kesatuan ide. Dengan demikian setiap unsur mendapatkan tingkat dan nilai dalam rangka komposisi keseluruhan. Semakin berbeda dan kontras unsur-unsur dalam suatu bentuk keseluruhan, semakin kuatlah harmoni yang tercapai.

### (b). Proporsi

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruangan menentukan skala. Ukuran dan bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabotan di dalamnya.

### (c). Keseimbangan atau balance

Menyangkut keteraturan dan menimbulkan ketenangan. Bobot visual perabotan dan benda-benda di dalam ruang ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang harus dipertimbangkan dalam menentukan keseimbangan.

### (d). Irama

Suatu keteraturan dengan sendirinya sudah merupakan sesuatu yang monoton dan statis. Dengan memasukkan unsur irama ke dalamnya, barulah suatu rencana kelihatan hidup. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak terputus, gradasi, radiasi, pergantian (irama yang dicapai dengan pergantian yang berulang-ulang).

## 9. Sistem Keamanan

Keamanan yang dimaksud adalah keamanan fisik manusia, fisik bangunan, serta lingkungan, untuk sistem ini diperlukan unsur :

- satpam
- keamanan terhadap bahaya kebakaran
- tanda petunjuk arah (exis signs)
- alat pengunci (hardware locking)
- tanda bahaya (alarm)

Pengamanan benda-benda koleksi dapat dilakukan dengan cara :

### 9.1 Pengamanan umum

Pengamanan ini dilakukan melalui tata kerja dan tata ruang. Untuk menjamin keamanan benda-benda koleksi, maka perlu adanya pembagian tugas dan kewajiban yang tegas diantara para petugas.

Adapun tugas tersebut yaitu :

9.1.1. Pemeriksaan ruang–ruang penyimpanan secara rutin dan berkala.

9.1.2. Menyelenggarakan pengamanan umum bagi seluruh fasilitas penyimpanan

9.1.3. Membuat peraturan

9.2 Pengamanan terhadap tangan–tangan jahil, yaitu dengan :

**9.2.1. Sistem perlindungan sekitar (perimeter protection sistem)**

Bertujuan untuk melindungi bangunan terhadap bahaya dari luar. Penekanan pengamanan terutama ditujukan pada jendela, pintu, atap, lubang ventilasi, dan dinding yang mudah tembus. Di dalam ruang pameran ada beberapa kekhawatiran dari kerusakan benda koleksi yang disebabkan oleh pengunjung, diantaranya yaitu :

(a). vandalisme, terjadi karena keisengan dan kurangnya kesadaran akan benda–benda yang bernilai dan kurangnya apresiasi.

(b). touch simplex (penyakit ingin meraba), pada dasarnya orang kurang puas bila hanya melihat saja dan selalu penasaran apabila tidak mencoba untuk meraba–raba benda koleksi yang dilihatnya.

**9.2.2. Sistem perlindungan dalam (interior protection sistem)**

Sistem ini sangat bermanfaat dalam pengamanan gedung, apabila perimeter gagal berfungsi, misalnya pencuri berhasil menyelinap masuk dan bersembunyi di dalam gedung sebelum saatnya pintu-pintu ditutup.

Kedua sistem di atas ada yang bekerja secara mekanis ataupun elektrik, yaitu :

- (a). saklar magnetik (magnetic control switch)
- (b). pita kertas logam (metal foil tape)
- (c). sensor pemberitahuan atau pencegah bila kaca pecah (glass breaking sensor)
- (d). kamera pemantau (photoelectronic eyes)
- (e). pendeteksi getaran (vibration detector)
- (f). pemberitahuan/peringatan getaran (internal vibration sensor)
- (g). alat pemasuk data (access control by remote door control)
- (h). perubahan sinar infra merah (passive infra-red)

### **9.2.3. Pengaman terhadap kebakaran**

Beberapa syarat untuk mencegah bahaya kebakaran pada bangunan, yaitu :

- (a). mempunyai bahan struktur utama dan finishing yang tahan api.
- (b). mempunyai jarak bebas dengan bangunan-bangunan di sebelahnya atau terhadap lingkungan.

- (c).melakukan penempatan tangga kebakaran sesuai dengan persyaratan-persyaratannya
- (d).mempunyai pencegahan terhadap sistem elektrikal
- (e).mempunyai pencegahan terhadap sistem penangkal petir
- (f). mempunyai alat kontrol untuk ducting pada sistem pengkondisian udara
- (g).mempunyai sistem pendeteksian dengan sistem alarm, sistem automatic smoke, dan head ventilating
- (h).mempunyai alat kontrol terhadap lift

Untuk mendeteksi adanya kebakaran diperlukan alat seperti :

(a). Fire damper

Alat ini untuk menutup pipa ducting yang mengalirkan udara supaya asap dan api tidak menjalar kemana-mana. Alat ini bekerja secara otomatis, kalau terjadi kebakaran akan segera menutup pipa-pipa tersebut.

(b).Smoke dan head ventilating

Alat ini dipasang pada daerah-daerah yang menghubungkan udara luar. Kalau terjadi kebakaran, asap yang timbul segera dapat mengalir ke luar, sehingga para petugas pemadam kebakaran akan terhindar dari asap-asap tersebut.

(c). vent dan exhaust

Dipasang di depan tangga kebakaran yang akan berfungsi mengisap asap yang akan masuk pada tangga yang akan

dibuka pintunya. Atau dapat juga dipasang di dalam tangga, secara otomatis berfungsi memasukkan udara untuk memberikan tekanan pada udara di dalam ruang tangga.

Sedangkan untuk mengatasi kebakaran digunakan alat-alat:

(a). Hidran kebakaran

Hidran kebakaran adalah suatu alat untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan menggunakan alat baku air.

(b). Sprinkler

Penempatan titik-titik sprinkler harus disesuaikan dengan standar yang berlaku dalam kebakaran ringan. Setiap sprinkler dapat melayani luas area 10-20 m<sup>2</sup> dengan ketinggian ruang 3 m. Ada beberapa cara pemasangan kepala sprinkler, seperti dipasang di bawah plafon/langit-langit, di atas plafon atau ditempel di tembok. Kepala sprinkler yang dipasang dekat tembok harus mempunyai jarak tidak boleh lebih dari 2,25 m dari tembok.

(c). Halon

Pada daerah yang penanggulangan pemadam kebakarannya tidak diperbolehkan menggunakan air, seperti pada ruang yang penuh peralatan-peralatan atau ruang arsip, ruang

tersebut harus dilengkapi dengan sistem pemadam kebakaran halon.

Selain gas halon, dapat juga digunakan sistem lain, yaitu alat pemadam yang menggunakan busa/foam, dry chemical, CO<sub>2</sub> atau bahan lainnya. (Dwi Tangoro.0: 31-40)

## **BAB III**

### **STUDI LAPANGAN**

#### **A. Digital Studio Solo**

##### **1 Sejarah singkat**

Digital Studio dimulai di Jakarta sebagai perusahaan komunikasi visual yang menyediakan jasa graphic design, digital imaging, web design, multimedia, animasi dan video. Sebagai sebuah perusahaan komunikasi visual, Digital Studio telah memiliki pengalaman yang cukup panjang di dalam memberikan pelayanan kepada klien-klien dari berbagai perusahaan terkemuka seperti : RCTI, Gramedia, Sinar Mas, Unilever, DuPont, Telkom, Pelni, Sido Muncul, Botan Agra, dan lain-lain.

Didorong oleh kebutuhan industri serta perkembangan teknologi yang sangat pesat, Digital Studio mengembangkan divisi yang saat ini telah menjadi anak perusahaan sendiri dengan nama Digital Studio, School of Computer Graphic, sebuah institusi pendidikan yang menyediakan pelatihan bagi sumber daya manusia dibidang computer graphic (graphic design, web design, 3D Animation, multimedia, digital video dan visual effects) dengan berorientasi pada kebutuhan praktis dunia industri. Seiring dengan perkembangannya, Digital Studio telah menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk dapat selalu menyediakan informasi dan perangkat teknologi baru.

Saat ini Digital Studio telah resmi menjadi Macromedia Authorized Training Provider pertama dan satu-satunya di Indonesia untuk aplikasi web design, dan telah memiliki status sebagai Alias| Wavefront Authorized Academic Partner pertama di Asia Pasifik. Program pelatihan Digital Studio dirancang tidak hanya untuk para praktisi tetapi juga untuk para pemula, peminat, siswa dan mahasiswa yang berminat untuk memiliki pengetahuan dan ketrampilan penguasaan berbagai aplikasi di bidang computer graphic. Hal tersebut sesuai dengan motto kami, The Real World of Computer Graphic.

Saat ini Digital Studio, School of Computer Graphic telah ada di kota Bandung, Solo, Surabaya dan Jogjakarta. Digital Studio Solo mulai dibuka pada bulan Juli 2003.

## **2 Bangunan dan Lokasi**

Digital Studio adalah lembaga pendidikan professional yang memberikan layanan lengkap dan menyeluruh di bidang pendidikan *computer graphic*. Saat ini Digital Studio *School of Computer Graphic* telah menjadi pemimpin pasar di bidang pelatihan *computer graphic*. Bangunannya merupakan salahsatu bagian dari ruko tiga lantai masing-masing lantai berukuran  $\pm 3\text{m} \times 10\text{m}$ . Digital Studio Solo ini berlokasi di jalan Honggowongso 78D, merupakan lokasi yang cukup strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan umum. Lokasi Digital Studio dekat dengan pusat perbelanjaan Singosaren, Samiluwes dan hotel Novotel.

### **3 Status Kelembagaan**

Digital Studio merupakan sebuah badan usaha swasta yang bidang usahanya di bidang pelatihan *computer graphic*.

### **4 Koordinasi dan Hubungan Kerja**

Dalam penyediaan sumber daya manusia yang sangat besar di dunia *Computer Graphic Arts*, Digital Studio Solo mengadakan kerja sama dengan PPTI Universitas Sebelas Maret untuk penyelenggaraan program pendidikan profesioanl 1 tahun 3D Animation. Selain itu untuk program pendidikan profesioanl 1 tahun dalam bidang graphic design, multimedia dan 3D animation, Digital Studio Solo juga menjalin kerjasama dengan Graphic Design & Multimedia Training Center (GMTC) Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

### **5 Misi dan Fungsi**

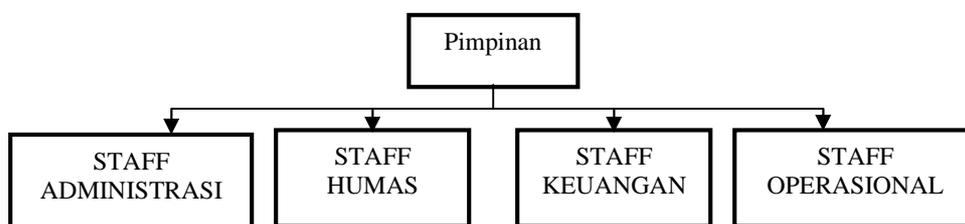
#### 1. Misi

- Menjadi sebuah lembaga pendidikan terbaik yang menyediakan pendidikan dan pelatihan computer graphic terlengkap dengan fasilitas memadai dan biaya yang terjangkau oleh masyarakat.
- Menjadi sebuah lembaga pendidikan dan pelatihan yang merupakan barometer dan standard industri di dalam berbagai penguasaan aplikasi yang diajarkan.

#### 2. Fungsi

- Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi kemajuan teknologi khususnya di bidang computer graphic melalui penyelenggaraan pendidikan berbagai aplikasi design dan multimedia.
- Mewujudkan diri sebagai The Real World of Computer Graphic dengan hadir lebih dekat ke tengah masyarakat melalui kerjasama dengan berbagai pihak.

## 6 Struktur Organisasi



Gambar.3.1. Skema Struktur Organisasi Digital Studio Solo

## 7 Waktu Operasional

Jam buka pada Digital Studio adalah sebagai berikut :

Senin s.d Sabtu : 08.00 – 21.00 WIB

## 8 Sistem Pelayanan

Digital Studio menerapkan sistem pelayanan yang menitikberatkan pada faktor kepuasan pelanggan (customer satisfaction) dengan selalu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Kualitas pendidikan
- Kualitas sarana dan prasarana

- Pelayanan yang ramah kepada pelanggan
- Kreatifitas dan profesionalitas para pengajar
- Cepat dan tanggap mengatasi setiap masalah

## 9 Pelaku Kegiatan

### a. Pengelola

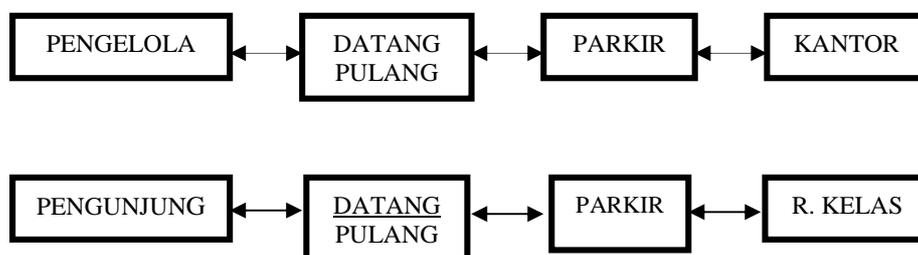
- Pimpinan
- Staff Administrasi
- Staff HUMAS
- Staff Keuangan

### b. Pengunjung

- Masyarakat umum (entry level)
- Pelajar dan mahasiswa
- Pemula/peminat baru (belum pernah belajar)
- Calon praktisi
- Hobbieist

## 10 Aktifitas dan Fasilitas

### a. Aktifitas



Gambar.3.2. Skema Aktifitas pelaku kegiatan pada Digital Studio Solo

## b. Fasilitas

### 1) Pengelola

- Ruang Kantor

### 2) Pengunjung

- Ruang Resepsionis
- Ruang Kreatif
- Ruang Kantin
- Ruang Mushola
- Ruang Dapur
- Ruang Kelas
- Ruang Aula

## 11 Pembagian Ruang

Bangunan Digital Studio Solo terdiri atas tiga lantai dan setiap lantai mempunyai fungsi masing-masing

Tabel 3.1.

Pembagian Ruang pada Digital Studio Solo

Lantai	H. RUANG	PROGRAM RUANG	
Lantai 1	PUBLIK	1	Lobby
		2	R. Informasi
		3	R. Istirahat/duduk
		4	R. Tamu
		5	Kafetaria
		6	Lavatory

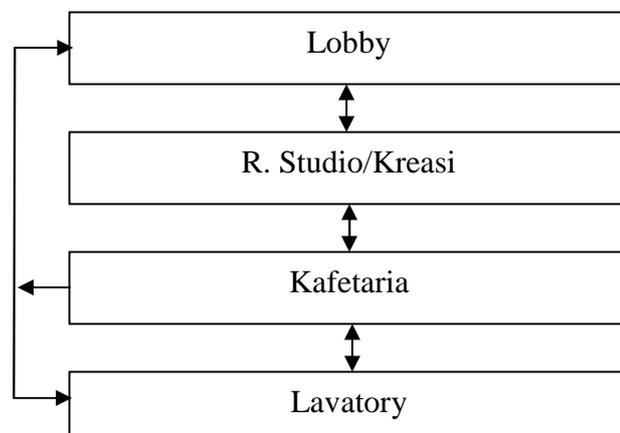
		7	R. Studio/kreasi
Lantai 2	PUBLIK	1	R. Kelas
		2	R. Interaktif Multimedia
		3	R. Perpustakaan
		4	Mushola
Lantai 3	PRIVAT	1	R. Pimpinan
		2	R. Staff administrasi
		3	R. Staff HUMAS
		4	R. Staff Keuangan
	PUBLIK	5	R. Aula

## 12 Organisasi Ruang

Secara simbolis, penyusunan setiap ruang di dalam suatu bangunan dapat menjelaskan tingkat kepentingan atau fungsi ruang-ruang tersebut.

### 12.1 Lantai 1

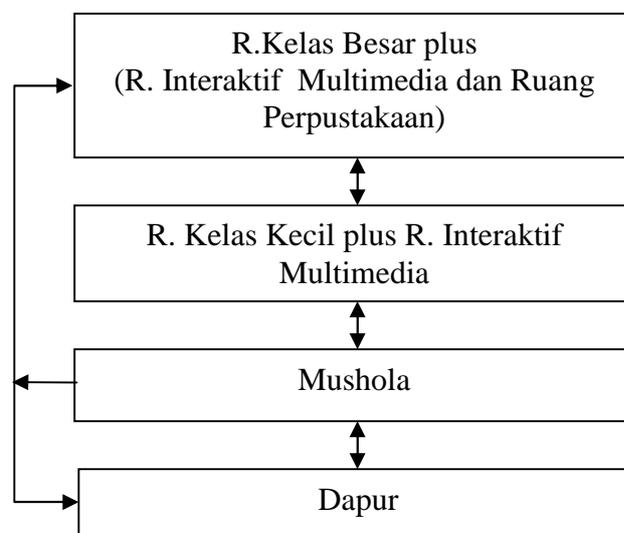
Organisasi ruang pada lantai 1 dari bangunan Digital Studio Solo adalah berbentuk Linier. Dan dapat digambarkan sebagaimana berikut ini:



Gambar.3.3. Struktur Organisasi Ruang Lantai 1 Digital Studio Solo

## 12.2 Lantai 2

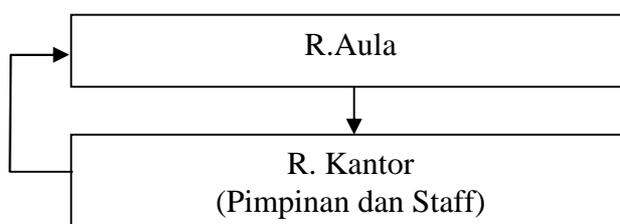
Organisasi ruang pada lantai 2 dari bangunan Digital Studio Solo adalah berbentuk Linier. Dan dapat digambarkan sebagaimana berikut ini:



Gambar.3.4. Struktur Organisasi Ruang Lantai 2 Digital Studio Solo

## 12.3 Lantai 3

Organisasi ruang pada lantai 3 dari bangunan Digital Studio Solo adalah berbentuk Linier. Dan dapat digambarkan sebagaimana berikut ini:



Gambar.3.5. Struktur Organisasi Ruang Lantai 3 Digital Studio Solo

### 13 Komponen Pembentuk Ruang

#### a. Lantai

Lantai pada bangunan Digital Studio ini terdiri dari 1 jenis dari 3 lantai yang ada, yaitu keramik tile dengan warna putih ukuran 40 x 40 cm. Pada lantai 1, 2 dan 3 tidak terdapat penaikan tinggi lantai. Lantai terkesan polos dan formal

#### b. Dinding

Seluruh permukaan dinding interior Digital Studio adalah ditutup dengan cat berwarna kuning dengan maksud menimbulkan kesan bersemangat bagi para pengguna ruangan. Namun terdapat juga

penggunaan partisi yang membatasi ruang kantor dengan ruang aula yang berada di lantai 3. Pada lantai 2 juga terdapat penggunaan partisi yang membentuk sebuah kelas kecil berukuran 3m x 5m yang membagi sebuah ruang di lantai 2 menjadi sebuah ruang kelas kecil dan koridor. Finishing dari partisi/pembatas ini adalah plitur warna coklat tua.

c. Langit–Langit

Langit–langitnya menggunakan bahan gypsumboard berwarna putih polos. Warnanya yang putih memantulkan cahaya lampu dengan sempurna.

## **14 Sistem Interior**

a. Pencahayaan

Pencahayaan ruang secara umum menggunakan lampu downlight pada langit langit. Untuk pencahayaan khusus, terdapat pada ruang informasi guna menerangi logo perusahaan agar nampak lebih indah.

b. Penghawaan

Untuk system penghawaannya Digital Studio mengandalkan system penghawaan buatan berupa exhaust fan dan AC split.

c. Akustik

Tidak ada penerapan system akustik secara khusus. Penempatan partisi yang membagi menjadi dua buah ruang di lantai 2 juga menjadi salah satu penerapan system akustik di Digital Studio. Juga bahan gypsumboard pada langit-langit secara tidak langsung juga mengurangi kebisingan. Pintu yang dibuat tebal juga mengurangi kebisingan dari luar ruangan.

## 15 Sistem Keamanan

a. Bahaya Kebakaran

Untuk pengamanan terhadap bahaya kebakaran disediakan tabung pemadam api yang diletakkan di tempat yang strategis.

b. Bahaya Pencurian

Pintu utama yang terdiri dari dua lapis, yaitu pintu kaca dan pintu kayu juga merupakan salah satu bentuk pencegahan dari bahaya pencurian.

## 16 Foto-foto Dokumentasi Digital Studio Solo



Gambar.3.6. Foto Tampak Depan Digital Studio Solo

Gambar.3.7. Foto Ruang Informasi Digital Studio Solo



Gambar.3.8. Foto Selasar Lantai 1 Digital Studio Solo



Gambar.3.9. Foto Ruang Kelas Digital Studio Solo

## **B. PT Petakumpet Aim Yogyakarta**

### **1. Sejarah singkat**

Perusahaan kreatif ini berangkat dari sebuah komunitas Angkatan '94 Mahasiswa Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta. Terbentuk pertama kali sebagai sebuah komunitas pada 1 Mei 1995 di sebuah studio kecil di Pakuncen Yogyakarta, kini Petakumpet telah tumbuh menjadi sebuah Perseroan Terbatas yang selalu berpijak pada sebuah visi yang tetap setia diimani: membuat hidup lebih menarik dengan terus menciptakan ide-ide segar. Setiap hari Petakumpet terus tumbuh. Dari revenue 134 juta rupiah/tahun pada tahun 2000 telah meningkat menjadi 1,84 milyar rupiah untuk tahun 2003. Dan 2,2 milyar pada 2004. Klien pun terus bertambah, dari

12 di tahun 2000 menjadi 260 pada tahun 2004. Jumlah stafpun bertambah dari 7 orang di tahun 2000, menjadi 32 tahun 2004.

Pada tahun 2003, Petakumpet adalah biro iklan yang mendapatkan 9 award Pinasthika Widyawara, ajang penghargaan iklan daerah yang diadakan oleh PPPI DIY dan SKH Kedaulatan Rakyat. Terbanyak se-Jateng dan DIY. Pada Pinasthika Ad.Festival tahun 2004, Petakumpet kembali mendapatkan 8 award.

Petakumpet memposisikan diri sebagai jembatan kreatif antara klien dan media (printing, audio, visual dan audio visual). Nilai plus menggunakan jasa kreatif Petakumpet adalah pada ide-ide segar yang komunikatif, yang terus dikembangkan setiap hari agar selalu unik, efektif, efisien dan powerfull. Petakumpet menciptakan output kreatif yang sellable sekaligus artistik. Terlebih didukung dengan banyaknya mitra kerja profesional yang setia menjalin kerja sama dan selalu mendukung proses kreatif, untuk memaksimalkan output yang dihasilkan.

Core business Petakumpet di bidang Advertising. Layanan yang tersedia adalah pembuatan kampanye promosi (above/below the line), Corporate ID. (Logo, Brandname, Stationery Set, Etc.), Branding, Media Placement, dan lain-lain.

Petakumpet juga mempunyai beberapa divisi yang mendukung, terdiri dari: Graphic Boutique: Annual Report, Brochure, Poster, Calendar, Catalogue, Book, Postcard, Invitation, Packaging dan lain-lain. Multimedia: Web Design, Interactive CD, CD Presentation, Opening Tune, Credit Title,

Short Animation dan lain-lain. Illustration: Manual Drawing, Digital Drawing, Comic, Story Board dan lain-lain. Layanan kreatif satu atap ini biasa kami sebut Advertising Plus.

## **2. Bangunan dan Lokasi**

Bangunan yang ditempati oleh PT Petakumpet AIM merupakan sebuah bangunan rumah bergaya Jawa. PT Petakumpet AIM ini berlokasi di Gedongkiwo MJ I No 1001 Yogyakarta, merupakan lokasi yang cukup strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan umum. Lokasi PT Petakumpet dekat dengan pusat Kota Yogyakarta.

## **3. Status Kelembagaan**

Petakumpet merupakan sebuah badan usaha swasta yang tumbuh menjadi sebuah Perseroan Terbatas. Petakumpet memposisikan diri sebagai jembatan kreatif antara klien dan media (printing, audio, visual dan audio visual), yaitu yang biasa disebut sebagai bidang Advertising, Multimedia dan Ilustrasi.

## **4. Koordinasi dan Hubungan Kerja**

Perusahaan ini tidak saja merajai bisnis desain grafis di Yogyakarta, tapi juga berhasil menjaring perusahaan besar kaliber nasional semacam PT Lokaniaga Adipermata (Djarum Super, LA Light, Djarum 76, Djarum Tjoklat, Djarum Black, Inspiro, Senior), Skadron Udara 2 AURI Jakarta dan WWF Petra Sari Husada. Di Kota Gudeg sendiri, Petakumpet berhasil menjaring MM Universitas Gadjah Mada, Plaza Ambarrukmo, Goedang Musik, PPPI Pengda DIY, PT. Angkasapura II Yogyakarta, CV Magetan Putra Yogyakarta, dan masih banyak lagi.

## **5. Misi dan Fungsi**

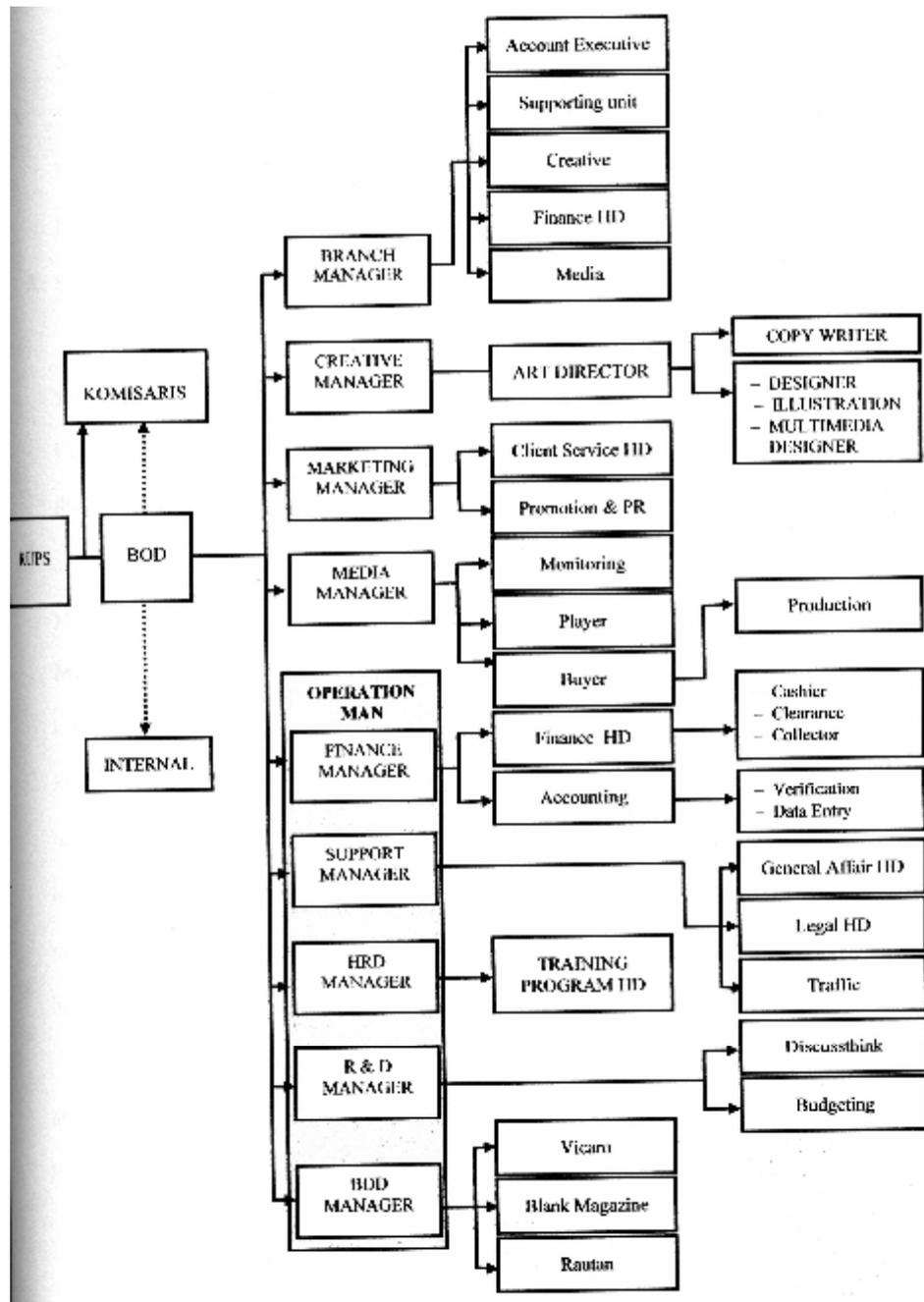
Visi

- Membuat hidup lebih menarik dengan terus
- Menciptakan ide-ide segar setiap hari

#### Misi

- Masuk list the most admired company versi fortune magazine
- Menjadi perusahaan yang go publik
- Menjadi biro iklan paling kreatif dalam skala nasional
- Mendapatkan award di Citra Pariwisata

## **6. Struktur Organisasi PT Petakumpet Yogyakarta**



7. Waktu Operasional

Jam buka pada Petakumpet adalah sebagai berikut :

Senin s.d Sabtu	: 08.30 – 16.30 WIB
Sabtu	: 08.30 – 14.00 WIB
Minggu	: Libur
Untuk waktu istirahatnya	: 12.00 – 13.00 WIB

## **8. Sistem Pelayanan**

Core business PT Petakumpet AIM adalah di bidang advertising. Layanan yang tersedia adalah pembuatan kampanye promosi (above/below the line), Corporate id, (logo, brandname, Stasionery set,etc), branding, media Placement dan lain-lain

Yang dikejar perusahaan Petakumpet adalah kepuasan pelanggan. Karena itu, yang diproduksi tidak saja karya kreatif yang artistik, tapi sekaligus bernilai jual. Mereka berusaha membuat karya yang benar-benar bagus dulu, baru menjangkau klien. Strategi inilah yang memberi kesempatan bagi Petakumpet untuk melayani kliennya secara optimal. "Lebih baik sedikit tapi bisa memberikan hasil yang bagus daripada banyak tapi tidak bisa maksimal," itulah prinsip bisnisnya. Prinsip bisnis itulah yang kemudian berbuah manis. Pelanggan yang puas tidak saja menjadi setia, tapi sekaligus berfungsi sebagai media promosi yang amat efektif bagi Petakumpet, sehingga order pun terus mengalir.

Selain itu, demi kepuasan pelanggan, Petakumpet tak segan memanfaatkan teknologi informasi? Dengan TI, klien tak perlu lagi capek-capek datang ke

kantor Petakumpet yang terpencil. Para petugas marketing Petakumpet akan datang membawa laptop dan dengan teknologi wireless mereka bisa melihat perkembangan desain yang sedang dikerjakan. Jika ingin melakukan perubahan, bisa langsung disampaikan dan akan langsung dikerjakan oleh tim desain di kantor Petakumpet. Perusahaan ini menggunakan Internet selama 24 jam, dan semua klien bisa memantau pesannya dengan fasilitas itu.

## **9. Pelaku Kegiatan**

### **a. Pengelola**

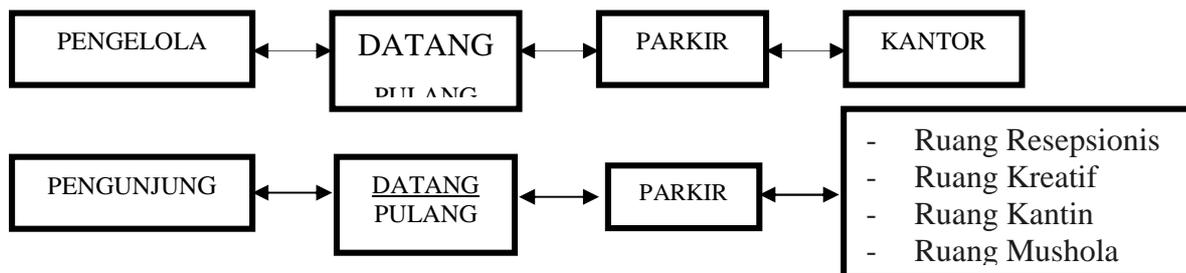
- Pimpinan
- Branch Manager
- Marketing Manager
- Media Manager
- Finance Manager
- Support Manager
- HRD Manager
- RRD Manager
- BBD Manager

### **b. Pengunjung**

- Klien produk PT Petakumpet
- Masyarakat umum (entry level)
- Pelajar dan mahasiswa

## 10. Aktivitas dan Fasilitas

### a. Aktifitas



Gambar.4.1. Skema Aktifitas pelaku kegiatan pada PT.Petakumpet AIM Yogyakarta

### b. Fasilitas

#### 1) Pengelola

- Ruang Kantor

#### 2) Pengunjung

- Ruang Resepsionis
- Ruang Kreatif
- Ruang Kantin
- Ruang Mushola

## C. Pusat Animasi Seoul (SBA)

### 1. Sejarah singkat

Pusat Animasi Seoul ini lebih dikenal dengan nama Seoul Industry Promotion Foundation. Inti kegiatan dari perusahaan ini adalah mempromosikan perusahaan dimana maksud dari didirikannya adalah untuk mensupport dan meningkatkan Industri Animasi Domestik. Berdiri pada bulan Mey 1999, meski dinilai masih dalam usia muda, SBA ini telah mampu berkontribusi dalam percaturan Animasi Internasional dan sudah

mulai mengembangkan sayap dalam hubungannya dengan industri-industri animasi ataupun kartun

## **2. Bangunan dan Lokasi**

Pusat Animasi Seoul ini beralamat di Yejang-dong, Jeng-gu, Seoul.

Terdiri atas 2 gedung utama. Gedung pertama mewadahi berbagai aktivitas diantaranya aktivitas Exhibition/pameran, Movie Theater yang bersifat multifungsi, Pusat informasi Animasi, Ruang Experimen Animasi, Ruang kelas animasi, Ruang Seminar, Ruang Fotografi dan Ruang Kelas Digital Animasi. Sedangkan gedung Animasi yang kedua dikenal dengan “House of Comics” atau “Cartoon Museum”. Gedung ini terdiri atas Ruang Pertunjukan, Ruang Perpustakaan yang menyediakan berbagai data baik data berupa buku juga berupa video animasi dan Kantor Komik

## **3. Status Kelembagaan**

Pusat Animasi Seoul merupakan sebuah badan usaha swasta memposisikan diri sebagai jembatan kreatif berbagai pihak, berusaha mencetak animator-animator handal melalui pendidikan animasi, memberikan training-traning seputar dunia animasi, menggawangi beberapa event-event ternama, membuka kelas privat dalam berbagai proyek animasi dan aktivitas.

## **4. Waktu Operasional**

Jam buka Perpustakaan pada Pusat Animasi Seoul adalah sebagai berikut:

Senin s.d Sabtu : 10.00 – 19.30 WIB

Jam buka Ruang Pamer pada Pusat Animasi Seoul adalah sebagai berikut:

Selasa s.d Minggu : 10.00 – 18.00

Libur pada hari Senin dan hari-hari besar dan tidak disewakan pada hari libur tersebut.

## 5. Sistem Pelayanan

Pusat Animasi Seoul menerapkan sistem pelayanan yang menitikberatkan pada faktor kepuasan pelanggan (customer satisfaction) dengan selalu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Kualitas pendidikan
- Kualitas sarana dan prasarana
- Pelayanan yang ramah kepada pelanggan
- Kreatifitas dan profesionalitas para pengajar
- Cepat dan tanggap mengatasi setiap masalah

## 6. Pelaku Kegiatan

### a. Pengelola

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| - Pimpinan          | - Media Manager      |
| - Direktur          | - Finance Manager    |
| - Wakil Direktur    | - Support Manager    |
| - Sekretaris        | - HRD Manager        |
| - Branch Manager    | - Production Manager |
| - Marketing Manager | - Education Manager  |

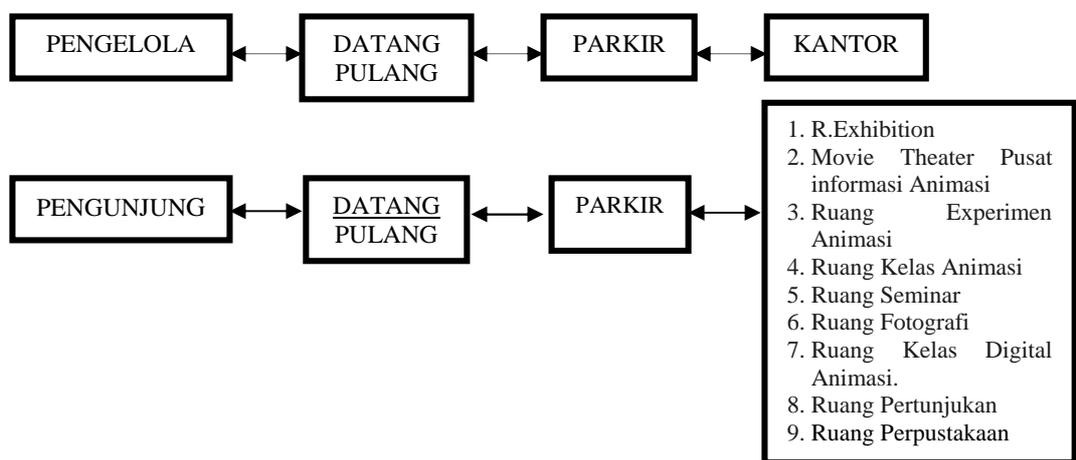
### b. Pengunjung

- Masyarakat umum (entry level)

- Pelajar dan mahasiswa
- Pemula/peminat baru (belum pernah belajar)
- Calon praktisi
- Hobbieist

## 7. Aktifitas dan Fasilitas

### a. Aktifitas



Gambar.4.2. Skema Aktifitas pelaku kegiatan pada Pusat Animasi Seoul

### b. Fasilitas

#### 1) Pengelola

- Ruang Kantor

#### 2) Pengunjung

- Ruang Pamer/Exhibition
- Movie Theater Pusat informasi Animasi
- Ruang Experimen Animasi

- Ruang Kelas Animasi
- Ruang Seminar
- Ruang Fotografi
- Ruang Kelas Digital Animasi.
- Ruang Pertunjukan
- Ruang Perpustakaan

## 8. Pembagian Ruang

Bangunan Pusat Animasi Seoul terdiri atas 2 lantai dan setiap lantai mempunyai fungsi masing-masing

Tabel 3.2.  
Pembagian Ruang pada “House of Comics“ dari Pusat Animasi Seoul

Lantai	I. RUANG	PROGRAM RUANG	
Lantai 1	J. PUBLIK	1	R. Informasi dan Kantor
		2	Perpustakaan
			Perpustakaan dan Pengarsipan
		3	R. Kerja Gabungan
		4	R. Kerja Organisasi pensupport Komik.
Lantai 2	PUBLIK	1	Museum Sejarah Komik
		2	R. Pamer Sejarah Komik
		3	R. Kantor Komik
		4	R. Pamer
		5	Spesial R. Pamer
		6	R. Pamer Thema Khusus

## 9. Komponen Pembentuk Ruang

- a. Lantai

Lantai pada ruang Galeri Pusat Animasi Seoul adalah dari jenis parket finishing melamic clear. Untuk ruang Perpustakaan dan ruang Sinema menggunakan Karpet wall to wall untuk menutup lantainya. Untuk perpustakaan, terkhusus area buku dipilih karpet warna warna Biru dan Abu-abu untuk ruang Arsipnya. Untuk ruang Sinema, juga menggunakan karpet warna coklat tua. Karpet wall to wall juga digunakan pada ruang Studio Digital Animasi, pada ruangan ini dipilih karpet warna biru. Demikian juga untuk ruang Seminar menggunakan karpet berwarna Abu-abu.

b. Dinding

Seluruh permukaan dinding interior Pusat Animasi Seoul adalah ditutup dengan cat berwarna Cream dengan maksud menimbulkan kesan bersih dan elegan bagi para pengguna ruangan.

c. Langit–Langit

Langit–langitnya menggunakan bahan gypsumboard berwarna putih polos. Warnanya yang putih memantulkan cahaya lampu dengan sempurna.

## **10. Sistem Interior**

K. Ruang	L. Sistem Interior		
	Pencahayaan	Penghawaan	Akustik
R.Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Buatan</i></li> <li>1. Downlight</li> <li>2. Spotlight</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Alami</i></li> <li>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi</li> <li>– <i>Buatan</i></li> <li>AC Split</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> <li>– Multiplek</li> <li>– Parket</li> </ul>
Ruang Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Alami</i></li> <li>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</li> <li>– <i>Buatan</i></li> <li>1. Downlight</li> <li>2. Lampu pijar</li> <li>3. Spotlight</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Alami</i></li> <li>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (<i>dehumadifer</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> <li>– Multiplek</li> <li>– Karpets</li> </ul>

		dan <i>humadifer</i> ) – <b><i>Buatan</i></b> AC Sentral	
Ruang Sinema	– <b><i>Alami</i></b> Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu – <b><i>Buatan</i></b> 1. Main lighting 2. Wall lamp 3. Emergency lamp 4. Eye lamp	– <b><i>Alami</i></b> Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya ( <i>dehumadifer</i> dan <i>humadifer</i> ) – <b><i>Buatan</i></b> AC Sentral	– Gybsumboard – Multiplek – Karpet
Ruang Studio Animasi	– <b><i>Alami</i></b> Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu – <b><i>Buatan</i></b>	– <b><i>Alami</i></b> Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela	– Gybsumboard – Multiplek – Karpet

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Main lighting</li> <li>2. Emergency lamp</li> <li>3. Eye lamp</li> </ol>	<p>maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (<i>dehumadifer</i> dan <i>humadifer</i>)</p> <p>– <b>Buatan</b> AC Sentral</p>	
Ruang Kelas Animasi	<p>– <b>Alami</b> Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</p> <p>– <b>Buatan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Main lighting</li> <li>2. Emergency lamp</li> <li>3. Eye lamp</li> </ol></p>	<p>– <b>Alami</b> Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (<i>dehumadifer</i> dan <i>humadifer</i>)</p> <p>– <b>Buatan</b> AC Sentral</p>	<p>– Gybsumboard – Multiplek – Karpets</p>

# The Seoul Animation Center

Foto-foto Dokumentasi Pusat Animasi Seoul:



Animation Gallery



Sinema Room



Animation Studio



Digital Class



Animation Class



Experience Room



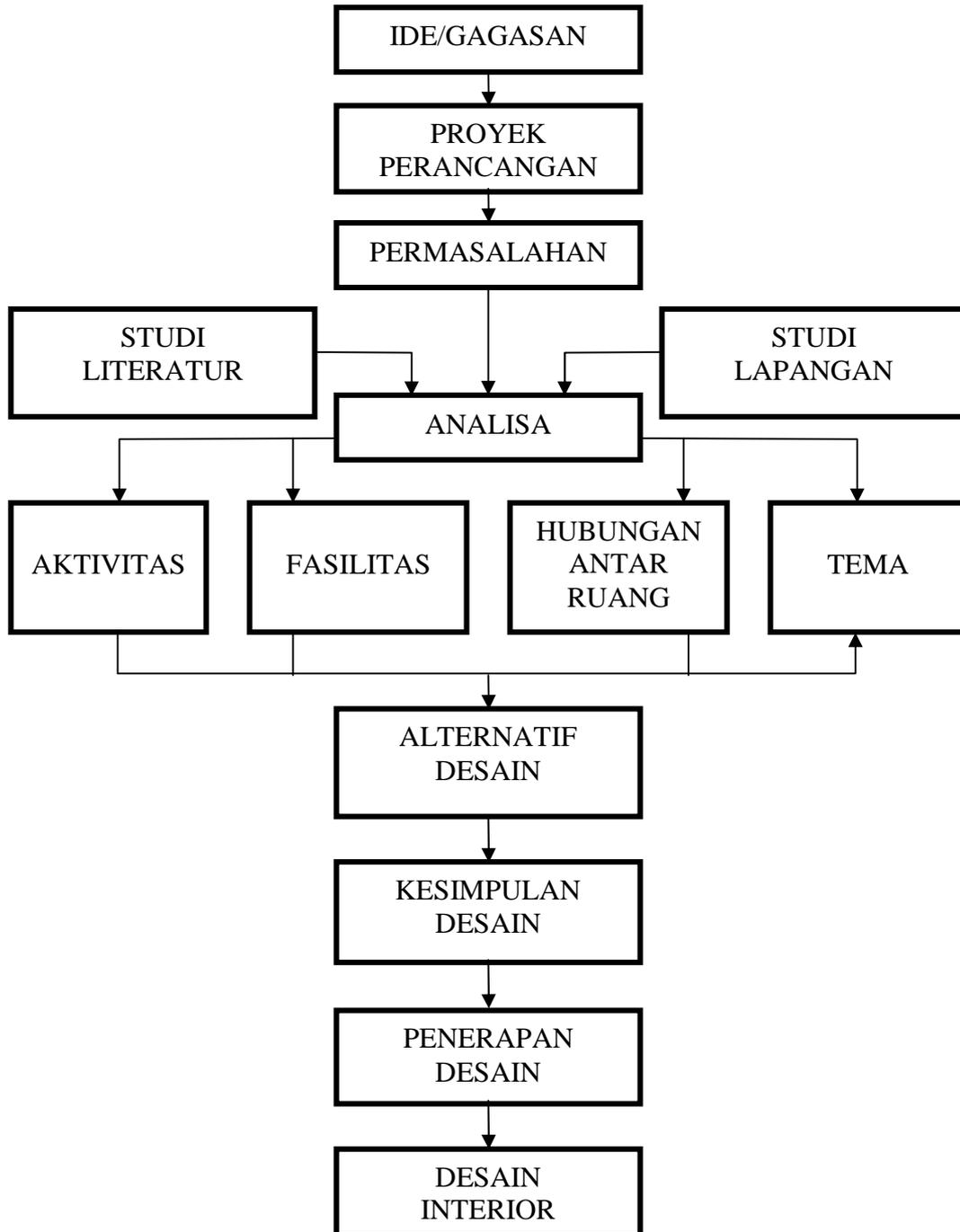
Ruang Seminar Animasi



House of Comic (Cartoon Museum)

## BAB IV ANALISA DESAIN

### A. Langkah Kerja Perancangan



Gambar 4.1.

Skema Langkah Kerja Desain pada Perancangan Pusat Animasi Yogyakarta

## B. Perencanaan

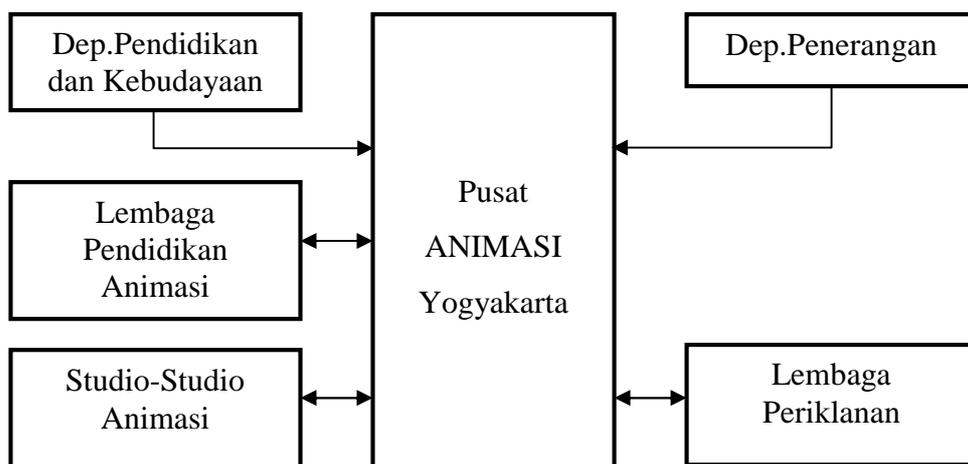
### 1. Pengertian

4. Pusat : Titik utama (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
5. Animasi : Teknik film yang menyebabkan ilusi bergerak atau image gerak, dari benda yang sebenarnya tidak bergerak, pada waktu difoto. (*handbook of Animation Teqnique, Levitan, 1979:229*).
6. Yogyakarta : Propinsi yang memiliki status Daerah Istimewa.

Pusat Animasi Yogyakarta merupakan suatu pusat kegiatan animasi berskala regional, dimana di dalamnya mewadahi berbagai kegiatan peranimasian diantaranya kegiatan Hiburan, Informasi dan Pendidikan.

### 2. Status Kelembagaan

Pusat Animasi Yogyakarta merupakan suatu badan usaha milik swasta yang dalam operasionalnya bekerjasama dengan Lembaga Pendidikan Animasi dan Studio-Studio Animasi juga Lembaga Periklanan di bawah pengawasan Departemen Pendidikan dan Departemen Penerangan.



Gambar 4.2.  
Skema Status Kelembagaan Pusat Animasi Yogyakarta

### **3. Sistem Operasional**

Pusat Animasi Yogyakarta menampung berbagai bentuk kegiatan peranimasian dimana secara garis besar dapat digolongkan menjadi 3 kegiatan besar yaitu kegiatan Infomasi, kegiatan Hiburan dan kegiatan Pendidikan. Waktu operasionalnya adalah sebagai berikut:

- Hari Senin s.d Jum'at : pukul 09.00-20.00 WIB
- Hari Sabtu & Minggu : pukul 09.00-21.00 WIB

### **4. Pelaku Kegiatan**

#### **(a).Pengelola**

- Pimpinan
- Direktur
- Wakil Direktur
- Sekretaris
- Kabag.Umum
- Kabag. Teknis Operasional
- Pengelola Administrasi
- Pengelola Keuangan
- Pengelola Humas dan Pemasaran
- Pengelola Bimbingan dan Edukasi
- Pengelola Kegiatan Produksi
- Pengelola Operasional Bangunan dan Servis

#### **(b).Pengunjung**

- Pengunjung segala usia (6 tahun ke atas)
- Pengunjung yang memiliki latarbelakang seni, terutama seni populer
- Pengunjung yang mempunyai pengetahuan tentang seni rupa (terutama animasi) meskipun sedikit

- Pengunjung yang awam, tidak memiliki dasar pengetahuan seni sama sekali.

**(c).Koleksi Pameran**

**5. Sistem Pelayanan**

**(b).Sistem Pelayanan pada Ruang Pamer**

Sistem pelayanan pada Ruang Pamer Pusat Animasi Yogyakarta adalah pelayanan dalam hal sifat display koleksi pameran hubungannya dengan bagaimana pengunjung dapat menikmati koleksi pameran tersebut, yaitu terdiri atas display:

**- Pasif**

**Berupa display berisi karya-karya animasi yang dikoleksi, gambar-gambar, foto-foto dengan keterangan secara ringkas dan umum, serta pertunjukan sesuai dengan tema/jenis dari Ruang Pamer itu**

**- Interaktif**

**Peragaan yang dibantu oleh alat-alat untuk demonstrasi, seperti cara kerja pembuatan sebuah logo yang secara 3 dimensi dan dapat melayang atau seperti cara pembuatan satu karakter tokoh animasi dan lain-lain.**

Selain dari pelayanan di atas, disediakan juga pelayanan khusus yaitu penyediaan komputer. Khusus yang disediakan oleh pengelola untuk melihat-lihat/mencari produk-produk animasi yang sudah pernah mengisi Ruang Pamer pada edisi-edisi sebelumnya

Waktu buka Ruang Pamer ini adalah:

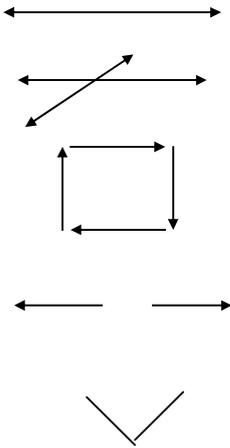
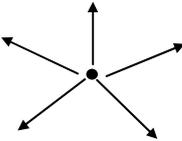
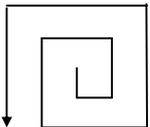
- Hari Senin s.d Jum'at : pukul 09.00-20.00 WIB
- Hari Sabtu & Minggu : pukul 09.00-21.00 WIB

**(b).Sistem Pelayanan pada Ruang Studio Animasi**

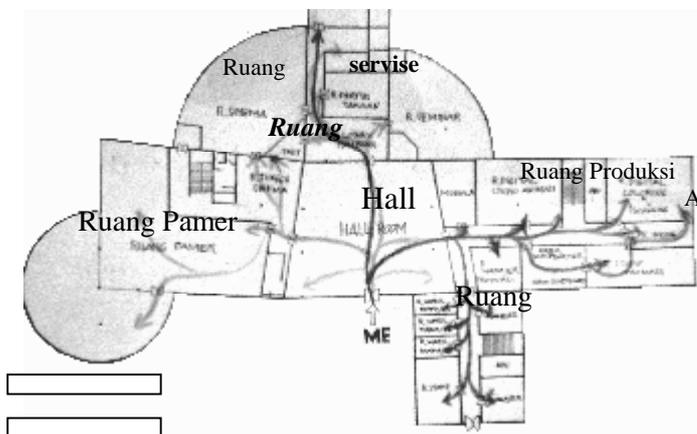
Sebagaimana sistem pelayanan pada Ruang Studio Animasi yang sudah ada, sistem pelayanan pada Ruang Studio Animasi adalah

bersifat face to face (langsung) antar Klien dengan Manajer Produksi dan bersifat online melalui komunikasi internet 24 jam..

## 6. Sistem Sirkulasi

Sistem Sirkulasi	Keuntungan	Kerugian
<p><b>Linier</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama</li> <li>- Memiliki beberapa alternatif pilihan jalan, melengkung, memotong, jalan bercabang dan loop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung harus mengerti arah ruang yang akan dituju.</li> </ul>
<p><b>Radial</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang akan dituju.</li> <li>- Arah sirkulasi jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung harus mengerti arah ruang yang akan dituju.</li> <li>- Sirkulasi monoton, karena setiap ruang kembali ke titik yang sama.</li> </ul>
<p><b>Spiral</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung dihadapkan pada banyaknya alternatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sirkulasi dapat melelahkan pengunjung</li> </ul>

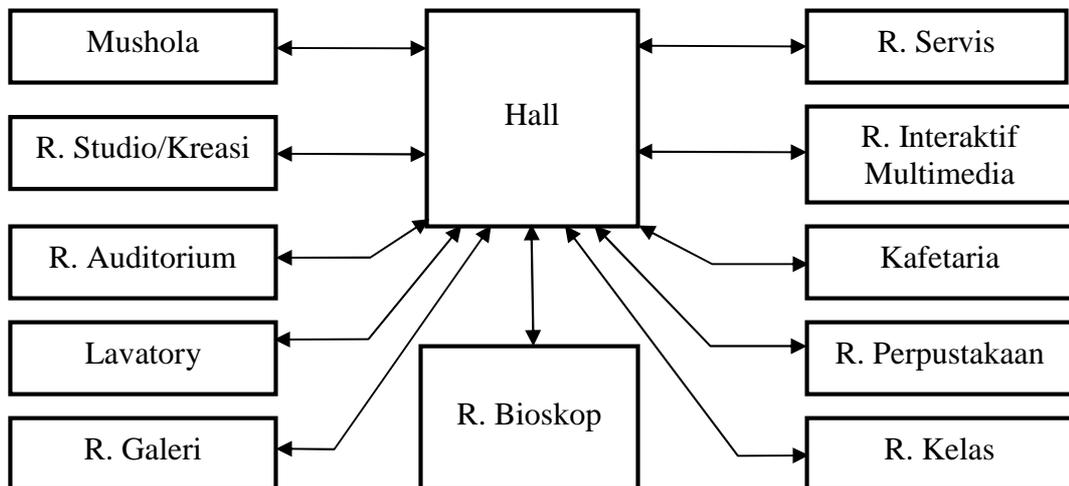
	<p>ruang yang akan dituju.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arah sirkulasi jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurang efektif karena pengunjung akan menuju fungsi ruang diujung area, harus melewati fungsi ruang lain.</li> </ul>
--	---	---



= Pengelola  
 = Pengunjung

Sirkulasi yang dipilih untuk diterapkan pada Pusat Animasi Yogyakarta ini adalah sistem sirkulasi radial, dimana Hall dijadikan sebagai pusat sirkulasi yang menuju arah Ruang Pamer, Ruang Bioskop, ruang kerja produksi animasi ruang kerja pra dan post produksi, ruang kelas dan ruang servis.

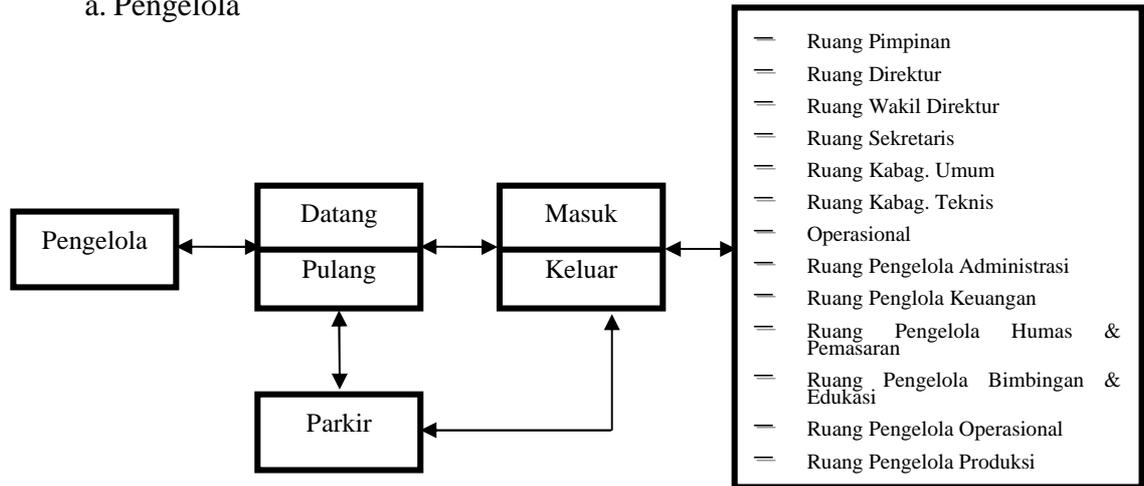
### 7. Organisasi Ruang



### C. Pendekatan Perancangan

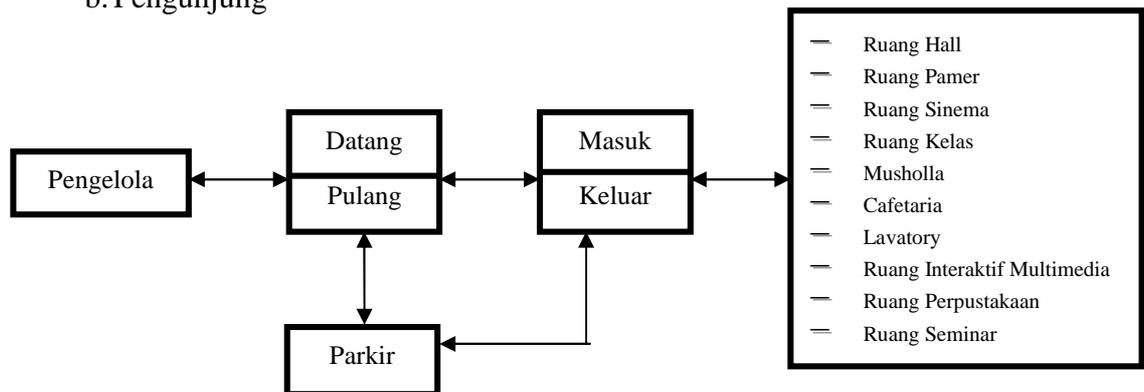
#### 1. Pola Kegiatan

##### a. Pengelola



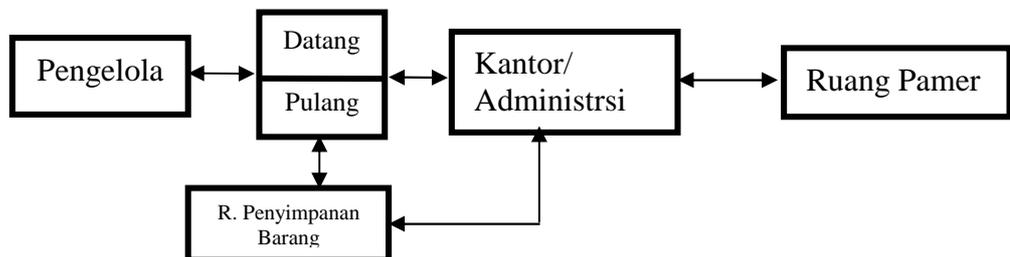
Skema.Pola Kerja Pengelola

##### b. Pengunjung



Skema.Pola Kerja Pengunjung

##### c. Koleksi Pameran



## Skema.Pola Kerja Pengelola

**2. Aktivitas dan Fasilitas**

## a. Kelompok Kegiatan Penerimaan

PELAKU	AKTIVITAS	FASILITAS
a. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datang- pulang</li> <li>– Persiapan</li> <li>– Menelepon</li> <li>– Mencari Informasi</li> </ul>	Main Entrance (ME) Lobby Telp. Umum R.Informasi
b. Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datang- pulang</li> <li>– Menerima tamu</li> </ul>	Servica Entrance(SE) & Main Entrance (ME) R. Tunggu/ R. Tamu

Tabel .4.1. Pola Kegiatan Penerimaan

## b. Kelompok Kegiatan Pengelolaan

PELAKU	AKTIVITAS	FASILITAS
I. Pimpinan Direktur Wakil Direktur Sekretaris Kabag. Umum Kabag. Teknis Operasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rapat / pertemuan</li> <li>– Kerja</li> </ul>	R. Rapat R. Direktur R. Wakil Direktur R. Sekretaris R. Kabag. Umum R. Kabag. Teknis Operasional
II. Administrasi Kabid. Administrasi Staff Personalia Staff Kasekretariatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kerja</li> <li>– Pengarsipan</li> </ul>	R. Kabid. Administrasi R. Staff Administrasi R. Arsip Gudang
III. Humas dan Pemasaran Kabid. Humas dan Pemasaran Sie. Humas Sie. Pemasaran Sie. Publikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kerja</li> <li>– Berhubungan dengan dalam dan luar negeri (instansi dan masyarakat)</li> <li>– Pemasaran</li> <li>– Publikasi</li> </ul>	R. Kabid. Humas dan Pemasaran R. Staff Humas & Pemasaran
<b>M. VI. Keuangan</b> Kabid. Keuangan Staff Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kerja</li> <li>– Pembukuan keluar masuknya keuangan</li> </ul>	Ruangan . Kabid. Keuangan Ruangan, Staff Keuangan Ruangan. Arsip Gudang
V. Operasional Bangunan & Servis Kabid. Operasional Bangunan & Servis Staff Operasional Bangunan & Servis	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kerja</li> </ul>	

<p><b>N. VI. Bimbingan &amp; Edukasi</b>  Kabid. Operasional &amp; Edukasi  Staff Ahli Pameran  Staff Ahli Audio Visual &amp; Interaktif Multimedia  Staff Ahli Perpustakaan &amp; Auditorium  Staff Bimbingan &amp; Edukasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kerja</li> <li>– Membantu staff ahli</li> </ul>	<p>R. Kabid. Bimbinagn &amp; Edukasi  R. Staff Ahli Pameran  R Staff Ahli Audio Visual &amp; Interaktif Multimedia  R. staff Ahli Perpustakaan &amp; Auditorium  R. Staff</p>
<p><b>O. VII. Ruang Pengelola Produksi</b>  Manajer Produksi   Staff Ahli Scriptwriter dan Storyboard   Staff Ahli Studio Animasi (2D)   Staff Ahli Inking   Staff Ahli Scanning dan Digital Coloring   Staff Ahli Studio Digital Animasi ( 3D )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menerima Klien</li> <li>– Aktivitas Harian kantor</li> <li>– Menulis/mengetik konsep awal proyek dalam bentuk tulisan</li> <li>– Mengambil board</li> <li>– Menyeket storyboard</li> <li>– Meletakkan karya storyboard</li> <li>– Building character, keyframing, inbetwening, background untuk 2D (aktivitas mensketsa gambar)</li> <li>– Mengambil bahan (karya) yang akan ditinta</li> <li>– Meninta gambar pada outlinenya</li> <li>– Mengambil bahan (karya) yang akan di scan</li> <li>– Menscan gambar</li> <li>– Meletakkan bahan (karya) yang sudah di scan</li> <li>– Mengambil bahan (CD/disk berisi karya) yang akan diwarna</li> <li>– Melakukan pewarnaan dengan komputer</li> <li>– Melakukan modelling, animating, teksturing dan rendering dengan komputer.</li> </ul>	<p>R. Manajer Produksi</p> <p>R. Staff Ahli Scriptwriter dan Storyboard</p> <p>R. Staff Ahli Studio Animasi (2D)</p> <p>R. Staff Ahli Inking</p> <p>R. Staff Ahli Digital Coloring dan Scanning</p> <p>R. Staff Ahli Studio Digital Animasi (3D)</p>

Tabel. 4.2. Pola Kegiatan Pengelola

## c. Kelompok Kegiatan Bimbingan dan Edukasi

PELAKU	P. AKTIVITAS	FASILITAS
Pengunjung	– Melihat pameran	R. Pamer
	– Melihat pemutaran film	R. Sinema
	– Melihat informasi komputer	R. Interaktif Multimedia
	– Membaca buku	R. Perpustakaan
	– Mengikuti seminar	R Auditorium
	– Mengikuti kelas animasi	R. Kelas Animasi
Pengelola	– Mengontrol pemutaran film	R Operator R. Sinema
	– Mengelola buku-buku	R. Pengelola Perpustakaan
	– Mengontrol acara seminar	R. Oparator Auditorium

Tabel. 4.3. Pola Kegiatan Bimbingan dan Edukasi

## d. Kelompok Kegiatan Pendukung

PELAKU	AKTIVITAS	FASILITAS
Pengelola : Devisi Dokumentasi, Perawatan dan Persiapan Pameran	– Koordinasi kerja	R. Kabid. Dokumentasi, Perawatan
	– Mendokumentasikan	Materi dan Persiapan Materi Pameran
	– Menerima dan mengolah koleksi	R. Data
	– Menyimpan koleksi sementara	Gudang Sementara
	– Menyimpan alat	Gudang Alat
	– Perbaiki koleksi dan alat pameran	Bengkel Preparasi Koleksi dan Alat Pameran
	– Memfoto koleksi	Studio Foto
	– Gambar desain	Studio Gambar
– Menyimpan koleksi	Gudang Koleksi	

Tabel. 4.4. Pola Kegiatan Pendukung

## e. Kelompok Kegiatan Servis

PELAKU	AKTIVITAS	FASILITAS
Karyawan :		
– Security	– Keamanan	R Jaga R. Monitoring
– Cleaning service	– Ambil simpan alat	Gudang Service
– Teknisi Listrik	– Kegiatan elektrikal	R. Elektrikal
– Teknisi Mesin	– Kegiatan mekanikal	R. Mekanikal
	– Sumber tenaga listrik	R. Genset
Pengelola	– Ibadah	Musholla
Pengunjung	– Istirahat	R. Karyawan
	– Makan minum	Cafeteria
	– Peturasan	Lavatory

Tabel. 4.5. Pola Kegiatan Servis

## 3. Analisa Kebutuhan Ruang

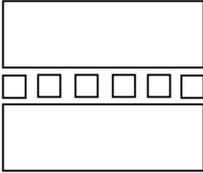
Ruang	Analisa Kebutuhan Ruang
Hall	<p>Karena hall merupakan pusat sirkulasi dan juga menampung berbagai kegiatan, maka perlu adanya beberapa penyediaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ruang Lobby dilengkapi dengan fasilitas meja informasi</li> <li>– Ruang Lobby berada di tengah-tengah entrance hall</li> <li>– Posisinya tidak mengganggu kelancaran sirkulasi.</li> <li>– Area duduk yang menyebar pada Hall, berfungsi sebagai tempat bersitirahat bagi pengunjung yang lelah</li> </ul>

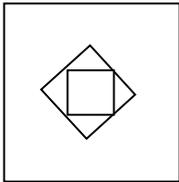
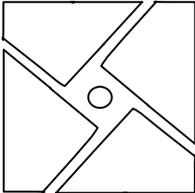
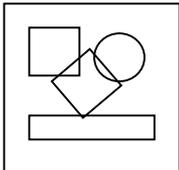
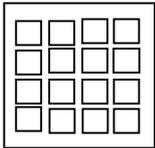
	<p>ataupun sedang menunggu.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan fisik ruang melalui pemilihan komponen dari pembentuk ruang, sistem interior, sistem keamanan yang didasarkan atas karakteristik kegiatan yang ditampung.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan estetis, menyangkut tema yang memperlihatkan citra dan karakteristik dari Hall yang tercipta melalui penjabaran elemen desain pada komponen pembentuk ruang.</p>
Ruang Pamer	<p>Ruang untuk pameran ini penataannya disesuaikan dengan tema. Fasilitas display yang dipilih adalah fasilitas freestanding display, display gantung dan display komputer.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan fisik ruang melalui pemilihan komponen dari pembentuk ruang, sistem interior, sistem keamanan yang didasarkan atas karakteristik kegiatan yang ditampung.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan estetis, menyangkut tema yang memperlihatkan citra dan karakter dari Ruang Pamer yang tercipta melalui penjabaran elemen desain pada komponen pembentuk ruang.</p>
Ruang Produksi Animasi	Sebagai salah satu ruang dalam sebuah Pusat Animasi,

	<p>maka untuk masing-masing ruang dalam sebuah aktivitas yang sama, misalnya ruang inking, perlu adanya ruang kerja yang tenang, tidak ada sekat pemisah antara seorang dengan creator dengan creator yang lain agar tercipta satu bentuk sinergi. Sekat berupa dinding pemisah digunakan untuk memisahkan antar ruang dengan aktivitas yang berbeda, misalnya pemisah antara ruang inking dengan ruang studio animasi.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan fisik ruang melalui pemilihan komponen dari pembentuk ruang, sistem interior, sistem keamanan yang didasarkan atas karakteristik kegiatan yang ditampung.</p> <p>Pemenuhan kebutuhan estetis, menyangkut tema yang memperlihatkan citra dan karakter dari ruang kerja/ruang produksi yang tercipta melalui penjabaran elemen desain pada komponen pembentuk ruang.</p>
--	---

Tabel. 4.6. Analisa Kebutuhan Ruang

#### 4. Organisasi Ruang

Organisasi Ruang	Keuntungan	Kerugian
<p>= Linier</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>= Mudah menyesuaikan kondisi</li> <li>= Sirkulasi jelas dan terarah</li> <li>= Pencapaian mudah</li> <li>= Adanya hierarki ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>= Kurang efisien, butuh banyak ruang.</li> <li>= Tidak ada orientasi utama dari semua orang.</li> <li>= Tidak ada pengelompokan</li> </ul>

		dan pemilihan kegiatan berdasarkan sifat fungsi kegiatan.
<p>– Terpusat</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Memiliki pusat/ orientasi kebijakan</li> <li>– Bersifat stabil</li> <li>– Pencapaian ke titik tertentu mudah dan langsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Arah sirkulasi terpusat pada satu titik, sehingga perhatian ke titik lain berkurang.</li> </ul>
<p>– Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Perpaduan antar organisasi linier &amp; radial.</li> <li>– Menghasilkan pola dinamis.</li> <li>– Pencapaian ke titik tertentu mudah dan langsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Arah sirkulasi terpusat pada satu titik, sehingga perhatian ke titik lain berkurang.</li> </ul>
<p>– Cluster</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dapat menerima ruang-ruang yang berlainan bentuknya.</li> <li>– Luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya.</li> <li>– Ada hierarki ruang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tidak ada orientasi utama pada orang</li> <li>– Kontrol visual kurang baik.</li> </ul>
<p>– Grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Teratur, mudah dimengerti.</li> <li>– Efisien.</li> <li>– Kemudahan interaksi antar pengguna ruang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kaku,</li> <li>– Tidak memiliki orientasi utama</li> <li>– Tidak terarah.</li> </ul>

Tabel. 4.7. Organisasi Ruang

Dasar pertimbangan dari yang digunakan dalam perancangan Pusat Animasi Yogyakarta ini adalah:

- 1). Aktivitas Pengunjung
- 2). Pola Ruang Yang mudah dicapai

Dari dua pertimbangan diatas, maka pola organisasi ruang yang dipilih adalah organisai ruang radial dimana Hall sebagai pusat sirkulasi.

## 5. Besaran Ruang

### a. Kelompok Ruang Penerimaan

Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Ket.
Lobby	30% x 500 = 150 org	1,1 m <sup>2</sup> / org	165 m <sup>2</sup>	NAD
Area Duduk	10 unit	1,3 m <sup>2</sup> / org	53 m <sup>2</sup>	TSS
Telepon Umum	10	1 m <sup>2</sup> / unit	10 m <sup>2</sup>	NAD
Jumlah Total Ruang Penerimaan			228 m <sup>2</sup>	

### b. Kelompok Ruang Pengelola

Sebagai dasar penentuan besar sirkulasi/flow gerak yang dibutuhkan untuk masing-masing ruang adalah sebagai berikut:

5 – 10 % = standar minimum

20 % = kebutuhan keluasan sirkulasi

30 % = tuntutan kenyamanan fisik

40 % = tuntutan kenyamanan psikologis

50 % = tuntutan spesifik kegiatan

70 - 100 % = keterkaitan dengan banyak kegiatan

#### b.1.Perhitungan luas Ruangan

– Ruang Kerja

Meja Kerja	1.2 m x 0.8 m	0.96 m <sup>2</sup>
Kursi Kerja	0.6 m x 0.5 m	0.3 m <sup>2</sup>
Flow 80 %		1.008 m <sup>2</sup>
Luas Total		2.3 m <sup>2</sup>
– Ruang Kerja dengan meja gambar/orang		
Meja Kerja	1.2 m x 0.85 m	1.02 m <sup>2</sup>
Filling Cabinet	0.5 m x 0.5 m	0.25 m <sup>2</sup>
Kursi Kerja	0.6 m x 0.5 m	0.3 m <sup>2</sup>
Flow 80 %		1.256 m <sup>2</sup>
Luas Total		2.8 m <sup>2</sup>
– Meja Kerja dengan Komputer		
Meja Kerja	0.6 m x 0.8 m	0.48 m <sup>2</sup>
Filling Cabinet	0.5 m x 0.5 m	0.25 m <sup>2</sup>
Kursi Kerja	0.6 m x 0.5 m	0.3 m <sup>2</sup>
Flow 80 %		0.824 m <sup>2</sup>
Luas Total		1.9 m <sup>2</sup>

## b.2.Konsep Daya Tampung

Untuk pembuatan film animasi serial: 1 episode berdurasi 20 menit diselesaikan dalam 2 pekan

– Pembuatan Film Animasi serial secara Manual

1 second animasi memerlukan 20 – 24 frame

Jadi 1 detik = 20 gambar

20 menit = 1200 detik x 20 gambar = 24.000 gambar

1 episode dapat diselesaikan dalam waktu 12 hari

24.000 gambar : 12 hari = 2000 gambar/hari

Kemampuan animator Indonesia maksimal menghasilkan 30 gambar/hari

2000 gambar : 30 gambar = 66,6 atau dibulatkan menjadi 70 orang

Jadi untuk 1 episode animasi dalam waktu 2 pekan membutuhkan kurang lebih 70 orang animator untuk proses produksi desain.

Sementara untuk pewarnaan manual/brussesstudio animasi kurang lebih menghasilkan 25 gambar perhari. Untuk pewarnaan pada divisi Produksi Pusat Animasi ini akan menggunakan digital/komputer, diasumsikan membutuhkan kurang lebih 20 komputer. Untuk Ruang Scriptwriter, Storyboard, Scanning dan Background masing-masing kapasitas 5 orang.

– Pembuatan Animasi secara Digital

Untuk proses produksi film animasi character 3D yang berdurasi 20 menit membutuhkan 30 – 40 komputer.. untuk produksi Short Commercial diasumsikan membutuhkan kurang lebih 15 komputer.

(kutipan wawancara dengan Bpk Agus, *Art Director Index PH*)

<b>Ruang</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standar</b>	<b>Luas</b>	<b>Ket.</b>
R. Direktur	1 orang	36 m <sup>2</sup> / org	36 m <sup>2</sup>	NAD
R. Wakil Direktur	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Sekretaris	1 orang	9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
R. Kabag. Umum	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Kabag. Teknis	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Rapat	10 orang	2 m <sup>2</sup> / org	20 m <sup>2</sup>	NAD
<b>Q. Jumlah Total Ruang Pimpinan</b>			140 m <sup>2</sup>	
R. Kabid. Administrasi	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Administrasi	4 orang	6 m <sup>2</sup> / org	20 m <sup>2</sup>	NAD
R. Arsip	-	9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
<b>R. Jumlah Total Ruang Administrasi</b>			41 m <sup>2</sup>	
Kabid. Humas dan Pemasaran	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Humas & Pemasaran	3 orang	6 m <sup>2</sup> / org	18 m <sup>2</sup>	NAD
<b>S. Jumlah Total Ruang Humas &amp; Pemasaran</b>			30 m <sup>2</sup>	
R. Kabid. Keuangan	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Keuangan	2 orang	6 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Arsip		9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
Gudang			9 m <sup>2</sup>	Asumsi
<b>T. Jumlah Total Ruang Keuangan</b>			42 m <sup>2</sup>	
R. Kabid. Operasional Bangunan & Servis	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Operasional Bangunan & Servis	4 orang	6 m <sup>2</sup> / org	24 m <sup>2</sup>	NAD
<b>U. Jumlah Total Ruang Operasional &amp; Servis</b>			36 m <sup>2</sup>	
Kabid. Bimbingan & Edukasi	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
Staff Ahli Pameran	3 orang	6 m <sup>2</sup> / org	18 m <sup>2</sup>	NAD
Staff Ahli Audio Visual &	2 orang	6 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD

Interaktif Multimedia		-	-	-
Staff Ahli Perpustakaan & Auditorium	8 orang	2,16 m <sup>2</sup> / org	17,28 m <sup>2</sup>	NAD
<b>V. Jumlah Total Ruang Bimbingan &amp; Edukasi</b>			59,28 m <sup>2</sup>	
Manajer Produksi	<b>W.</b> <b>X.</b> 12 oran	<b>Y.</b> <b>Z.</b> 2 m <sup>2</sup> /oran	<b>AA.</b> <b>BB.</b> 24 m <sup>2</sup> 25 m <sup>2</sup> 11.5 m <sup>2</sup> 11.5 m <sup>2</sup>	<b>CC.</b> <b>DD.</b> ASUMSI <b>EE.</b> ASUMSI <b>FF.</b> ASUMSI
Staff Ahli Scriptwriter dan Storyboard	g	g	2.88 m <sup>2</sup>	ASUMSI
Display Board	1 orang	25 m <sup>2</sup> /orang		
	5 orang	2,3 m <sup>2</sup> /orang		
Staff Ahli Studio Animasi (2D)	5 orang	2,3 m <sup>2</sup> /orang		<b>GG.</b> ASUMSI
	4 unit	2,4m x 0.3m	70 m <sup>2</sup>	
Staff Ahli Inking			28 m <sup>2</sup>	ASUMSI
	25 orang	2.8 m <sup>2</sup> /orang		
Staff Ahli Scanning dan Digital Coloring	10 orang	2.8 m <sup>2</sup> /orang	11.5 m <sup>2</sup> 57 m <sup>2</sup>	<b>HH.</b> ASUMSI
				ASUMSI
Staff Ahli Studio Digital Animasi ( 3D )	5 orang	2.3 m <sup>2</sup> /orang		
	30 orang	1.9 m <sup>2</sup> /orang	76 m <sup>2</sup>	<b>II.</b> ASUMSI
	40 orang	1.9 m <sup>2</sup> /orang		ASUMSI
<b>JJ. Jumlah Total Ruang Pengelola Ruang Produksi</b>			585.38 m <sup>2</sup>	

## c. Kelompok Bimbingan dan Edukatif

Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Ket.
R.Pamer				
Hall R.Pamer	30% x 500= 150	1,1 m <sup>2</sup>	165 m <sup>2</sup>	NAD
R. Informasi dan penitipan barang	9 orang	/orang	30 m <sup>2</sup>	
Hall Pameran&Galeri		1,3 m <sup>2</sup> /orang		
			Luas = Jx Lo	Asumsi
	§ ObyekPamer 2 D: = Kecil =200 bh	J = Lo 2 tg 30 <sup>0</sup>	43 m <sup>2</sup>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sedang = 250 bh</li> <li>- Besar = 50 bh</li> </ul> <p>§ Obyek Pamer 3 D:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kecil = 100 bh</li> <li>- Sedang = 200 bh</li> <li>- Besar = 150 bh</li> <li>- Besarsekali = 5 bh</li> </ul> <p>§ Sirkulasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lo = 0,5 m</li> <li>Lo = 0,5 m</li> <li>Lo = 0,5 m</li> <li>Lo = 0,3 m</li> <li>Lo = 0,5 m</li> <li>Lo = 1m</li> <li>Lo = 2,5 m</li> <li>50 %</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>487,5 m<sup>2</sup></li> <li>270 m<sup>2</sup></li> <li>7,8 m<sup>2</sup></li> <li>40 m<sup>2</sup></li> <li>129 m<sup>2</sup></li> <li>10,89 m<sup>2</sup></li> <li>494,05 m<sup>2</sup></li> </ul>	
<b>KK. Jumlah Total Ruang Pamer</b>			1677,24 m <sup>2</sup>	
R. Sinema				
§ R. Audience	Audience : 100 orang	0,66 m <sup>2</sup> / org	6,6 m <sup>2</sup>	NAD
§ Sirkulasi		30 %	19,8 m <sup>2</sup>	
§ R. Operator			25 m <sup>2</sup>	Asumsi
<b>LL. Jumlah Total Ruang Audio Visual</b>			110,8 m <sup>2</sup>	
R. Interaktif	Pengunjung : 30 org	3,5 m <sup>2</sup> /	108,5 m <sup>2</sup>	TSS
Multimedia	Komputer : 30 org	1 unit		
	Operator : 1 org	komputer		
	Komputer Operator :	dan ruang		
Sirkulasi	1 unit	gerak	32,55 m <sup>2</sup>	
		pengunjung		
		30 %		
<b>MM. Jumlah Total Ruang Interaktif Multimedia</b>			141,05 m <sup>2</sup>	
Perpustakaan		133 m <sup>2</sup> / org		

§ R. Pengelola	§ Pengelola: 2	2,79 m <sup>2</sup> /	13,3 m <sup>2</sup>	Asumsi
§ R. Baca	orang	pengunjung	139,5 m <sup>2</sup>	TSS
§ R. Buku	§ Penunjang:50 orang	186 m <sup>2</sup> / 2000 buku	83,7 m <sup>2</sup>	TSS
§ Sirkulasi	§ Buku : 900 orang	20%	47,3 m <sup>2</sup>	
<b>NN. Jumlah Total Ruang Perpustakaan</b>			283,8 m <sup>2</sup>	
R. Auditorium	§ Audience : 150	1,25 m <sup>2</sup> / org	187,5 m <sup>2</sup>	TSS
§ R. Audience	orang	10 % dari	187,5 m <sup>2</sup>	TSS
§ R. Podium		audience		
§ R. Kontrol		10 m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>	Asumsi
<b>OO. Jumlah Total Ruang Auditorium</b>			216,25 m <sup>2</sup>	

## d. Kelompok Ruang Pendukung

Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Ket.
R. Direktur	1 orang	36 m <sup>2</sup> / org	36 m <sup>2</sup>	NAD
R. Wakil Direktur	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Sekretaris	1 orang	9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
R. Kabag. Umum	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Kabag. Teknis	1 orang	25 m <sup>2</sup> / org	25 m <sup>2</sup>	NAD
R. Rapat	10 orang	2 m <sup>2</sup> / org	20 m <sup>2</sup>	NAD
<b>PP. Jumlah Total Ruang Pimpinan</b>			140 m <sup>2</sup>	
R. Kabid.	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
Administrasi	4 orang	6 m <sup>2</sup> / org	20 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff	-	9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
Administrasi				
R. Arsip				
<b>QQ. Jumlah Total Ruang Administrasi</b>			41 m <sup>2</sup>	
Kabid. Humas dan	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
Pemasaran	3 orang	6 m <sup>2</sup> / org	18 m <sup>2</sup>	NAD

R. Staff Humas & Pemasaran				
<b>RR. Jumlah Total Ruang Humas &amp; Pemasaran</b>			30 m <sup>2</sup>	
R. Kabid. Keuangan	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Keuangan	2 orang	6 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Arsip		9 m <sup>2</sup> / org	9 m <sup>2</sup>	NAD
Gudang			9 m <sup>2</sup>	Asumsi
<b>SS. Jumlah Total Ruang Keuangan</b>			42 m <sup>2</sup>	
R. Kabid. Operasional Bangunan & Servis	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
R. Staff Operasional Bangunan & Servis	4 orang	6 m <sup>2</sup> / org	24 m <sup>2</sup>	NAD
<b>TT. Jumlah Total Ruang Operasional &amp; Servis</b>			36 m <sup>2</sup>	
Kabid. Bimbingan & Edukasi	1 orang	12 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
Staff Ahli Pameran	3 orang	6 m <sup>2</sup> / org	18 m <sup>2</sup>	NAD
Staff Ahli Audio Visual & Interaktif	2 orang	6 m <sup>2</sup> / org	12 m <sup>2</sup>	NAD
Multimedia	8 orang	2,16 m <sup>2</sup> / org	17,28 m <sup>2</sup>	NAD
Staff Ahli Perpustakaan & Auditorium				
Staff Bimbingan & Edukasi				
<b>UU. Jumlah Total Ruang Bimbingan &amp; Edukasi</b>			59,28 m <sup>2</sup>	

### 1. Hubungan Antar Ruang

<b>RUANG</b>	<b>PROGRAM RUANG</b>		<b>HUBUNGAN ANTAR RUANG</b>
Publik	1	Hall	
	2	R. Informasi	
	3	R. Penitipan tas	
	4	R. Istirahat	
	5	R. Tamu	
	6	Telepon Umum	
	7	R. Galeri	
	8	R. Sinema	
	9	R. Interaktif Multimedia	
	10	R. Perpustakaan	
	11	R. Seminar	
Privat	1	R. Operator Bioskop	
	2	R. Pengelola Perpustakaan	
	3	R. Operator Auditorium	
	4	R. Servis	
Semi Publik	1	R. Produksi Animasi	
Publik	1	Mushola	
	2	Kafetaria	

	3	Lavatory	
--	---	----------	--



: Hubungan langsung



: Hubungan tidak langsung



: Tidak berhubungan

## 2. Komponen Pembentuk Ruang

### (a) Lantai

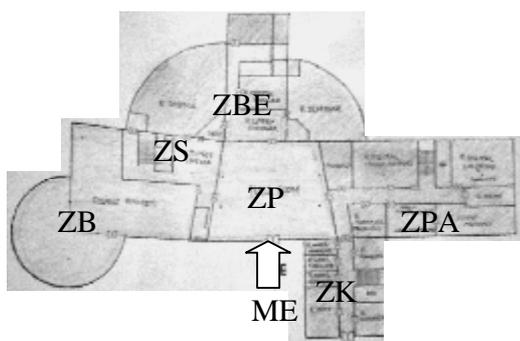
VV.Ruang	Kriteria Analisis	Alternatif Bahan	WW. Keterangan
Hall	Tuntutan bahan terhadap fungsi: 2. Kuat menahan beban 3. Mudah dalam perawatan 4. Tahan lama 5. Tidak licin 6. Tahan terhadap gesekan dan kelembapan. 7. Tahan terhadap api 8. Mendukung suasana ruang	– Granit	– Pola lantai sesuai dan mendukung arahan tema. – Pola lantai dapat mempertegas sirkulasi dan perbedaan area.
Ruang Pamer	Tuntutan bahan terhadap fungsi: 1. Kuat menahan beban	– Keramik	– Keramik mempunyai nilai set 47 dB – Warna sesuai

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mudah dalam perawatan</li> <li>3. Tahan lama</li> <li>4. Tidak licin</li> <li>5. Tahan terhadap gesekan dan kelembapan.</li> <li>6. Tahan terhadap api</li> <li>7. Mendukung suasana ruang</li> </ol>		dan mendukung arahan tema.
Ruang Kerja/Produksi Animasi	<p>Tuntutan bahan terhadap fungsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kuat menahan beban</li> <li>2. Mudah dalam perawatan</li> <li>3. Tahan lama</li> <li>4. Tidak licin</li> <li>5. Tahan terhadap gesekan dan kelembapan.</li> <li>6. Aman terhadap api</li> <li>7. Mendukung akustik ruang.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Plesteran</li> <li>– Karpet Loop pile</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Karpet mempunyai nilai set 40-50 dB.</li> <li>– Karpet ini merupakan karpet dengan daya tahan tinggi dimana dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Karpet ini dapat lebih mempercantik ruangan dan suasana di ruangan. Karpet jenis ini banyak digunakan untuk kantor,</li> </ul>

			showroom, rumah, hotel dsb
--	--	--	-------------------------------

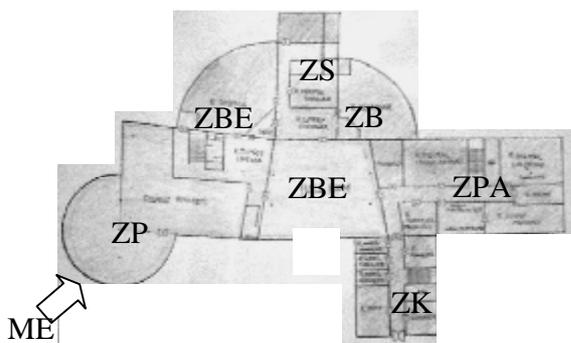
## 12) Zoning dan Grouping

### a) Zoning



#### Keterangan:

- ZP : Zona Penerima  
 ZS : Zona Service  
 ZK : Zona kantor  
 ZBE : Zona Bimbingan dan Edukasi  
 (ruang pameran dan lainnya)  
 ZB : Zona Bioskop/Sinema  
 ZPA : Zona Produksi Animasi



- ZP : Zona Penerima  
 ZS : Zona Service  
 ZK : Zona kantor  
 ZBE : Zona Bimbingan dan Edukasi  
 (ruang pameran dan lainnya)  
 ZB : Zona Bioskop/Sinema  
 ZPA : Zona Produksi Animasi

## XX. Alternatif 1

#### Kelebihan:

- Pencapaian oleh pengunjung dan pengelola dari ME ke ZP, ZP ke ZS ke ZK, ZP ke ZBE dan ZP ke ZB mudah dilakukan karena hubungan antara ME-ZS-ZK ME ke ZP, ZS, ZK, ZBE, ZB dan ZPA yang langsung dan terarah.
- Pemantauan oleh pengelola dari ZP (ruang jaga) terhadap ZP, ZK, ZBE, ZB, ZS dan ZPA mudah dilakukan karena tata letak zona yang tidak saling menutupi satu sama lain.
- Pengembangan ZP, ZBE, mudah dilaksanakan karena tiap zona tidak saling menghalangi satu sama lain.
- Kebisingan dapat diperkscil dengan sirkulasi yang terarah.

#### Kekurangan:

- Pengembangan ZS agak sulit dilaksanakan karena terhalang oleh beberapa zona.

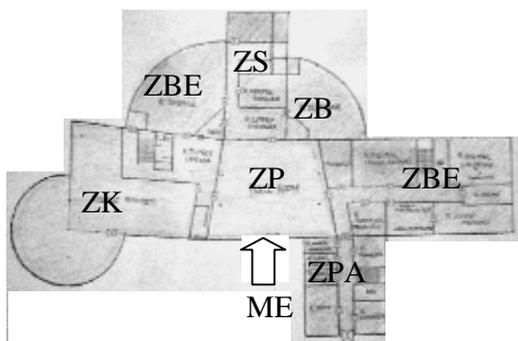
## YY. Alternatif 2

#### Kelebihan:

- Pencapaian oleh pengunjung dan pengelola dari ME ke ZP, ZP ke ZK, ZP ke ZB, ZP ke ZS, dan ZP ke ZBE mudah dilakukan karena hubungan antara ME-ZS-ZK ME ke ZP, ZS, ZK, ZBE, ZB dan ZPA yang langsung dan terarah.
- Pengembangan ZP, ZBE mudah dilaksanakan karena tiap zona tidak saling menghalangi satu sama lain.
- Tiap Zona mudah untuk mengakses ke ZS.

#### Kekurangan:

- Kebisingan yang terjadi di zona ZBE lebih banyak karena terkelompok menjadi satu.
- Pemantauan oleh pengelola dari ZP (ruang jaga) terhadap ZP, ZK, ZBE, ZB dan ZS sulit dilakukan karena tata letak zona yang saling menutupi satu sama lain



ZP	: Zona Penerima
ZS	: Zona Service
ZK	: Zona kantor
ZBE	: Zona Bimbingan dan Edukasi (ruang pameran dan lainnya)
ZB	: Zona Bioskop/Sinema
ZPA	: Zona Produksi Animasi

### ZZ. Alternatif 3

Kelebihan:

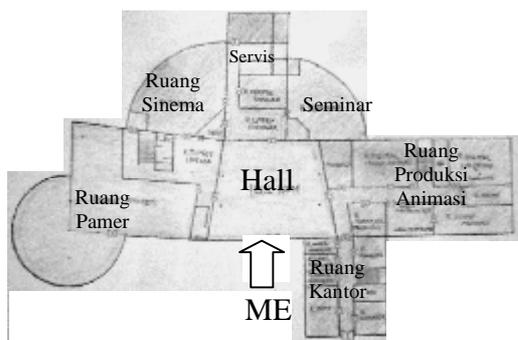
- Pencapaian oleh pengunjung dan pengelola dari ME ke ZP, ZP ke ZK, ZP ke ZBE, ZP ke ZB mudah dilakukan karena hubungan antara ME ke ZP, ZS, ZK, ZBE, ZPA dan ZB yang langsung dan terarah.
- Pemantauan oleh pengelola dari ZP (ruang jaga) terhadap ZP, ZK, ZB, ZBE dan ZPA lumayan mudah.
- Pengembangan ZP, ZBE mudah dilaksanakan karena tiap zona tidak saling menghalangi satu sama lain.
- Kebisingan dapat diperkecil dengan sirkulasi yang terarah

Kekurangan:

- Pengembangan ZB agak sulit dilaksanakan karena terhalang oleh beberapa zona.

**Zoning terpilih adalah alternatif 1 dengan pertimbangan hubungan antar ruang lebih mudah dan sirkulasinya terarah.**

### b) Grouping



AAA.

### BBB. Alternatif 1

Kelebihan:

- Hall dan ruang pameran cukup mudah dicapai dari luar maupun dari dalam karena hubungan antara Hall dan Ruang Pamer yang langsung.
- Ruang Pengelola cukup mudah dicapai dan tidak terlalu bising sehingga mempermudah kegiatan administrasi.
- Pemantauan seluruh ruang lebih mudah.
- Kebisingan pada ruang pameran/gallery lebih minim karena pengarahannya sirkulasi yang tidak terkelompok.

Kekurangan:

- Ruang Servis jauh dari Ruang Pamer

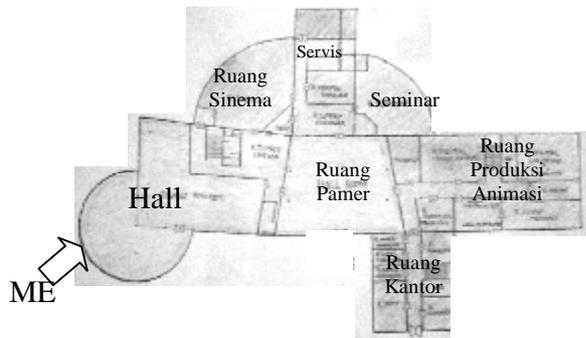
### CCC. Alternatif 2

Kelebihan :

- Hall dan Ruang Pamer cukup mudah dicapai dari luar maupun dari dalam karena hubungan antara Hall dan Ruang Pamer yang langsung
- Ruang Pengelola dan Ruang Bimbingan dan Edukasi lebih terkelompok sehingga mudah dicapai dan tidak terlalu bising.
- Pemantauan seluruh ruang lebih mudah.
- Bioskop/Sinema lebih mudah dicapai.

Kekurangan :

- Ruang Service jauh dari ruang kerja.



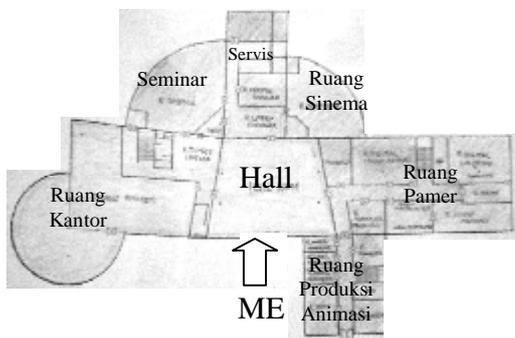
### DDD. Alternatif 3

Kelebihan :

- Hall dan Ruang Pamer cukup mudah dicapai dari luar maupun dari dalam karena hubungan antara Hall dan Ruang Pamer yang langsung.
- Ruang Pengelola cukup mudah dicapai dan tidak terlalu bising sehingga mempermudah kegiatan administrasi.
- Bioskop/Sinema lebih mudah dicapai.

Kekurangan :

- Bioskop/Sinema tidak dapat dikembangkan



**Grouping terpilih adalah alternatif 1** dengan pertimbangan hubungan antar ruang saling terkait dan aksesibilitasnya terarah.

### 13) Elemen Desain

Elemen Desain	Karakteristik	Alternatif
Garis	Didasarkan pada cahaya yaitu cahaya merambat seperti gelombang, juga garis-garis yang membentuk sudut-sudut tertentu sebagaimana sifat cahaya yaitu sifat pantul	Garis-garis diagonal, garis-garis menyudut dan juga garis-garis bergelombang.
Bidang	Didasarkan pada bentuk lingkungan sekitar cahaya yang selalu mempengaruhi arah gerak cahaya itu sendiri. Setiap bidang mempunyai kerapatan yang bermacam-macam. Menyebabkan seberkas cahaya menjadi diteruskan atau dipantulkan (dibiaskan). Cahaya bersifat dinamis.	Bidang yang dinamis seperti pada bentuk lengkung terukur, bulat dan segi banyak.
Warna	Penerapan warna yang dipilih disesuaikan dengan penciptaan suasana dan penciptaan karakter ruang, didasarkan pada warna-warna yang identik dengan Cahaya.	Warna-warna pelangi (semua warna yang terdapat pada spektrum warna).

Tekstur	Didasarkan pada semua tekstur yang ada di alam ini dengan segala keanekaragamannya.	Tekstur lembut/halus (pasir, serat kayu) hingga tekstur kasar (kerikil, batuan cadas).
---------	---	--

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

**Dari uraian dan analisa pada bab sebelumnya maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:**

### **Perencanaan Pusat Animasi**

Pusat Animasi di Yogyakarta adalah sebuah badan usaha milik swasta yang dalam operasionalnya bekerjasama dengan Lembaga Pendidikan Animasi dan Studio-Studio Animasi juga lembaga Periklanan di bawah pengawasan Departemen Pendidikan dan Departemen Penerangan.

Lokasi dalam perencanaan Pusat Animasi ini memilih wilayah kota Yogyakarta karena wilayah Yogyakarta dikenal subur dengan dunia pendidikan animasinya juga subur dengan dunia advertising merupakan kelanjutan dari aktivitas animasi.

Program Kegiatan yang diwadahi pada Pusat Animasi ini adalah:

Kegiatan Hiburan yaitu dengan adanya sarana Sinema yang berfungsi untuk memutar film-film animasi.

Kegiatan Informasi yaitu dengan adanya sarana Ruang Pamer sebagai wadah kegiatan pameran produk-produk animasi Indonesia. Juga sebagai wadah menggali informasi seputar aktivitas produksi animasi.

Kegiatan Pendidikan yaitu wadah yang menyediakan sarana bimbingan belajar melalui program pendidikan animasi.

Objek yang dikerjakan dibatasi pada fasilitas Hall, Ruang Pamer dan Ruang Kerja/Produksi Animasi. Batasan ini mengacu pada fungsi Pusat Animasi sebagai wadah kegiatan Informasi, Hiburan dan Pendidikan seputar dunia animasi.

### **Konsep Perancangan Interior Pusat Animasi**

Konsep perancangan interior dari Pusat Animasi ini sebagaimana konsep perancangan interior yang lain, sangat berkaitan dengan fungsi dari tempat yang akan direncanakan itu sendiri. Di sini sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya,

Pusat Animasi menampung 3 aktivitas besar yaitu aktivitas informasi, hiburan dan pendidikan. Maka perancangan interiornya pun sangat berkaitan dengan aktivitas informasi, hiburan dan pendidikan.

Berangkat dari permasalahan keinginan mensosialisasikan dan mengakrapkan dunia animasi kepada masyarakat, juga keinginan memotivasi dalam pengembangan diri dan kreativitas pengguna ruang maka dalam perancangan kali ini mengambil rumusan masalah bagaimana merencanakan sebuah interior yang komunikatif.

Menyesuaikan dengan rumusan masalah yaitu merencanakan sebuah ruangan yang komunikatif maka pada perancangan interior Pusat Animasi ini mengambil tema “Cahaya”. Cahaya sebagai sebuah lambang kejelasan, terang, nampak atau lambang kasatmata. Tanpa cahaya maka tidak akan terjadi saling kontak. Tanpa adanya saling kontak. Tanpa adanya saling kontak maka tidak akan terjadi komunikasi. Komunikasi ibarat sebuah jembatan. Pusat Animasi ini secara global diharapkan mampu menjembatani antara masyarakat umum dengan dunia animasi. Pusat Animasi diharapkan menjadi pusat komunikasi antara masyarakat dan dunia animasi. Sehingga antara keduanya terjadi saling sinergi. Masyarakat menjadi jelas (memperoleh kejelasan) tentang seluk beluk animasi dan dunia animasi menjadi terang (mengetahui) tentang respon masyarakat terhadap produk-produk animasi yang sudah di hasilkan. Sehingga keduanya menjadi kasatmata (saling tampak). Maka sangat ideal jika tema “Cahaya” menjadi tema Perancangan Interior Pusat Animasi kali ini.

Aliran Pythagoras mengartikan cahaya sebagai setiap benda yang kasatmata yang memancarkan arus tunak partikel. Sedangkan Aristoteles mengeluarkan gagasan bahwa cahaya merambat seperti gelombang jadi bukan memancarkan arus tunak partikel. Kedua perbedaan ini kemudian memperoleh pembenaran pada

paruh pertama abad ke-20. kedua karakter cahaya ini seiring dengan berjalannya waktu akhirnya melahirkan penemuan-penemuan baru tentang cahaya.

Newton melakukan sebuah eksperimen dengan memproyeksikan seberkas cahaya yang sempit melalui prisma dalam sebuah ruangan gelap. Dari eksperimen ini diperoleh suatu pameran yang cemerlang yang sekarang kita kenal sebagai spektrum warna yaitu suatu rangkaian warna, mulai dari merah disatu ujung sampai ungu pada ujung yang lainnya melalui jingga, kuning, hijau, biru dan nila. Menurut beberapa eksperimen para ilmuwan, cahaya memiliki berbagai sifat yaitu cahaya berjalan lurus, namun jika cahaya melewati zat baru maka akan terjadi pembiasan. Cahaya bergerak seperti gelombang.

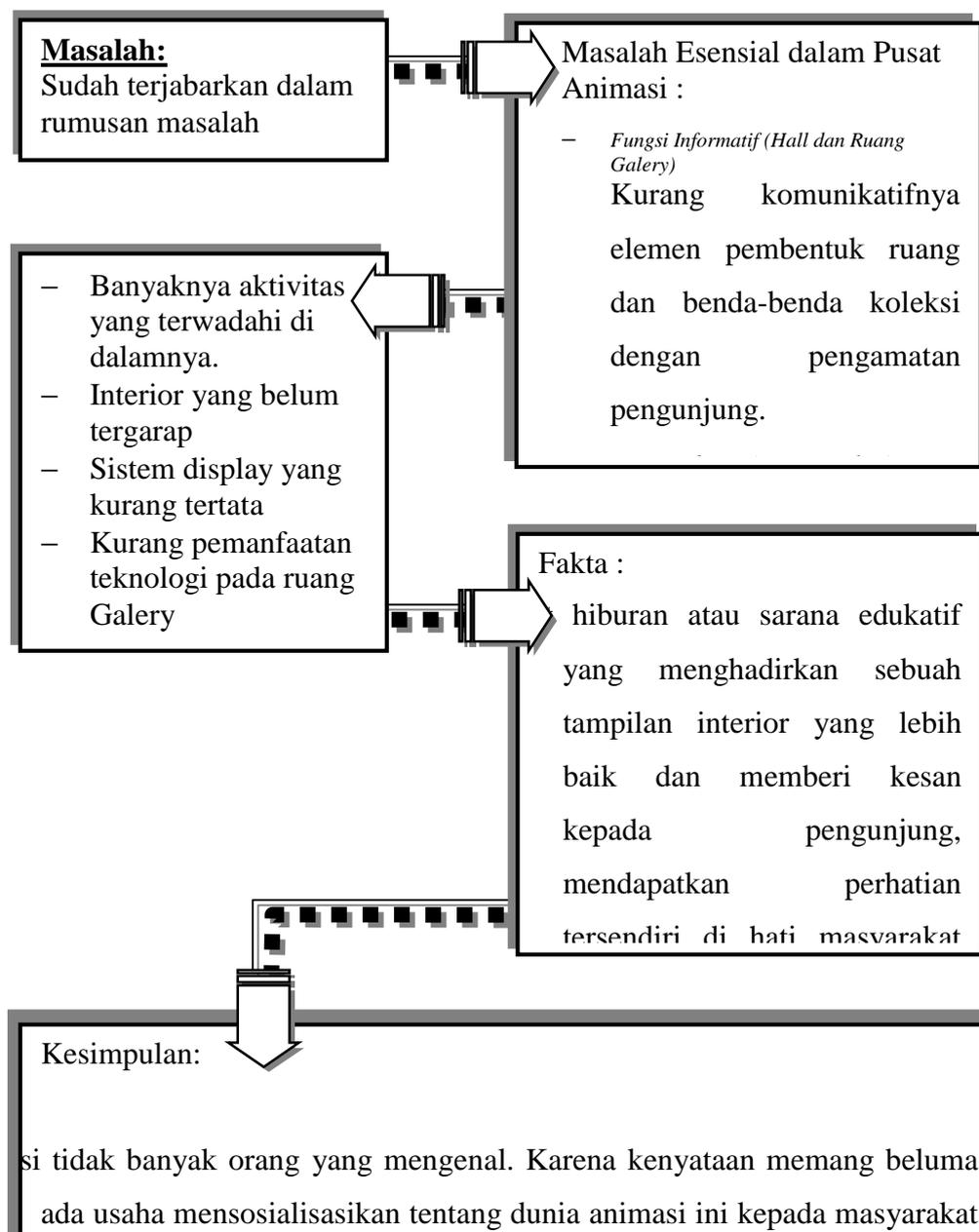
Meskipun semua cahaya dapat dilacak dan dikembalikan ke sumber energi tertentu, seperti misalnya matahari, bola lampu listrik atau korek api, kebanyakan dari apa yang sebenarnya mengenai mata adalah cahaya pantulan. Hampir segala sesuatu yang dikenai cahaya memantulkan sejumlah sinarnya maka dapat disebut bahwa cahaya adalah sesuatu yang membuat sesuatu yang dikenai olehnya menjadi kasatmata. Dari sana dapat disimpulkan sifat cahaya adalah cahaya dapat dipantulkan. Sifat cahaya selanjutnya adalah cahaya dapat menembus pada suatu benda atau yang biasa dikenal sebagai pembiasan. Pembiasan cahaya menghasilkan ilusi, pelangi dan efek optik yang aneh misalnya rusaknya bentuk wanita yang duduk dipinggir kolam pada gambar paling ujung di sebelah kanan, matahari tampak terbenam beberapa menit lebih lambat daripada sebenarnya. Eksperimen baru-baru ini menyatakan bahwa cahaya terdiri dari partikel-partikel kecil energi terbungkus yang disebut foton (kuanta cahaya)

Arti cahaya bagi manusia adalah membantu mengenali segala sesuatu yang ada di sekelilingnya. Namun tidak hanya itu, cahaya juga mampu menghadirkan

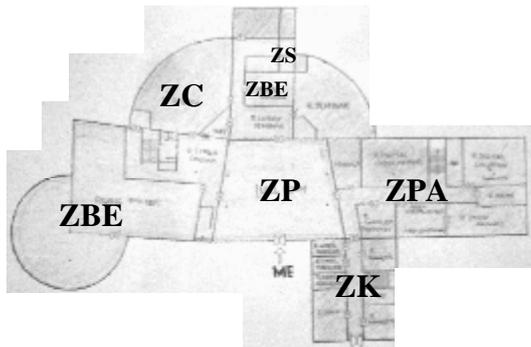
keindahan di seputar kehidupan manusia. Selain itu cahaya juga dapat digunakan energinya. Cahaya adalah bahan umum akan tetapi penuh kegaiban yang mengisi dunia ini, hanyalah suatu bagian kecil yang kasatmata dalam spectrum elektromagnetik. Cirinya bak gelombang dan bak butir. Dan dengan tenaga yang berkialauan ini, keindahan alam semesta disampaikan ke mata manusia.

Penjabaran tentang cahaya itulah yang akan dijadikan penyelesaian masalah dalam perancangan interior Pusat Animasi ini. Yaitu semua unsur desain mengenai pengelompokan ruang, zoning, sirkulasi, bentuk, furniture, warna, material sampai elemen estetis mengacu pada tema “Cahaya” ini.

### 8) Masalah Esensial Pusat Animasi



## 9) Zoning Pilihan



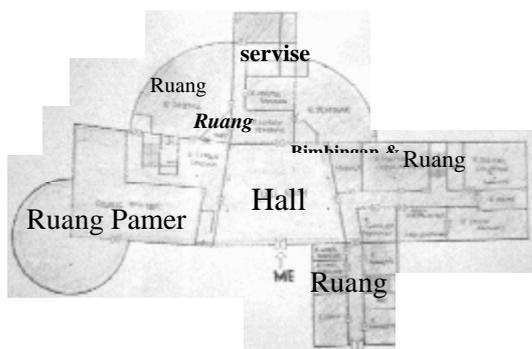
Keterangan:

-  = Zona Publik
-  = Zona Semi Publik
-  = Zona Privat
-  = Zona Servis

Keterangan:

- ZP : Zona Penerima
- ZK : Zona Kantor
- ZC : Zona Cinema (Sinema)
- ZBE : Zona Bimbingan dan Edukatif  
(ruang Galery dan lainnya)
- ZS : Zona Servis
- ZPA: Zona Produksi Animasi

## 10) Grouping Pilihan



Keterangan:

-  : Kelompok Kegiatan Penerimaan
-  : Kelompok Kegiatan Produksi
-  : Kelompok Kegiatan Pengelola
-  : Kelompok Kegiatan Pendidikan
-  : Kelompok Kegiatan Hiburan

## D. Alternatif 1

### Kelebihan:

- Pencapaian oleh pengunjung dan pengelola dari ME ke ZP, ZP ke ZS, ZP ke ZK, ZP ke ZBE, ZP ke ZC, dan ZP ke ZPA, mudah dilakukan karena hubungan antara ME ke ZP, ZS, ZK, ZBE, ZC dan ZPA yang langsung dan terarah.
- Pemantauan oleh pengelola dari ZP (ruang jaga) terhadap ZP, ZK, ZBE, ZB, ZS dan ZPA mudah dilakukan karena tata letak zona yang tidak saling menutupi satu sama lain.
- Pengembangan ZP, ZBE mudah dilaksanakan karena tiap zona tersebut tidak saling menghalangi satu sama lain
- Kebisingan dapat diperkecil dengan sirkulasi yang terarah.

### Kekurangan :

Pengembangan ZS agak sulit dilaksanakan karena terhalang oleh beberapa zona

## E. Alternatif 1

### Kelebihan:

- Hall dan Ruang Pamer cukup mudah dicapai dari luar maupun dari dalam karena hubungan antara Hall dan Ruang Pamer yang langsung.
- Ruang pengelola lebih mudah dicapai dan tidak terlalu bising sehingga kegiatan administrasi mudah.
- Pemantauan ke seluruh ruang lebih mudah.
- Kebisingan pada ruang Pamer lebih minim karena pengarahannya sirkulasi yang tidak berkelompok

### Kekurangan :

Ruang servis jauh dari ruang kerja.

### 11) Komponen Pembentuk Ruang

EEE. Ruang	Komponen Pembentuk Ruang		
	Lantai	Dinding	Ceiling
Hall	– Granit	– Gybsumboard finishing cat	– Gybsumboard – Multiplek
Ruang Pamer/Galeri	– Keramik	– Panel kayu – Hardboard	– Gybsumboard
Ruang Produksi Animasi	– Karpét	– Karpét Loop Pile	– Gybsumboard

### 12) Interior Sistem

FFF. Ruang	Sistem Interior		
	Pencahayaan	Penghawaan	Akustik
Hall	<p>– <i>Alami</i></p> <p>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</p> <p>– <i>Buatan</i></p> <p>3. Downlight</p> <p>4. Wall lamp</p> <p>5. Spotlight</p>	<p>– <i>Alami</i></p> <p>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi</p> <p>– <i>Buatan</i></p> <p>AC Split</p>	<p>– Gybsumboard</p> <p>– Multiplek</p>
Ruang Pamer	– <i>Alami</i>	– <i>Alami</i>	– Gybsumboard

	<p>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</p> <p>– <b>Buatan</b></p> <p>4. Downlight</p> <p>5. Lampu pijar</p> <p>6. Spotlight</p>	<p>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (<i>dehumadifer</i> dan <i>humadifer</i>)</p> <p>– <b>Buatan</b></p> <p>AC Sentral</p>	<p>– Multiplek</p>
<p>Ruang Kerja/ Produksi Animasi</p>	<p>– <b>Alami</b></p> <p>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</p> <p>– <b>Buatan</b></p> <p>5. Main lighting</p> <p>6. Standing lamp</p> <p>7. Emergency lamp</p> <p>8. Spotlight</p>	<p>– <b>Alami</b></p> <p>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (<i>dehumadifer</i></p>	<p>– Gybsumboard</p> <p>– Multiplek</p>

		dan <i>humadifer</i> ) – <b>Buatan</b> AC Sentral	
--	--	---	--

### 13) Sistem Keamanan

GGG. Ruang	Sistem Keamanan	
	Bahaya Kebakaran	Bahaya Kecurian
Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pendeteksi panas (thermal detector)</li> <li>– Sprinkle</li> <li>– Emergency Lighting and Fixture</li> <li>– Multipurpose dry-cremical extinguisher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– CCTV (Close Cirkuit Television)</li> <li>– Heavy Duty door contact.</li> <li>– Shock Sensor/vibration</li> </ul>
Ruang Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pendeteksi panas (thermal detector)</li> <li>– Sprinkle</li> <li>– Emergency Lighting and Fixture</li> <li>– Multipurpose dry-cremical extinguisher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– CCTV (Close Cirkuit Television)</li> <li>– Heavy Duty door contact.</li> <li>– Shock Sensor/vibration</li> </ul>
Ruang Kerja/Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pendeteksi panas (thermal detector)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– CCTV (Close Cirkuit Television)</li> </ul>

Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sprinkle</li> <li>- Emergency Lighting and Fixture</li> <li>- Multipurpose dry-chemical extinguisher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Heavy Duty door contact.</li> <li>- Shock Sensor/vibration</li> <li>-</li> </ul>
---------	--	---

#### 14) Sistem Display

<b>HHH. TAMPILAN KOLEKSI</b>	<b>SISTEM DISPLAY</b>
2 Dimensi (foto)	Panel/Box Khusus
2 Dimensi (Gambar)	Panel/Box Khusus
2 Dimensi (Film)	Komputer Monitor/Televisi Layar Lebar
3 Dimensi (Merchandise)	Box Khusus Box Standar Vitrin Remote Control dan Tata Lampu
3 Dimensi (Diorama)	Box Standar Vitrin

## 15) Elemen Desain

III. ELEMEN DESAIN	ALTERNATIF
Garis	Garis-garis diagonal dan juga garis bergelombang
Bidang	Bidang yang dinamis seperti pada bentuk lengkung terukur, bulat dan segi banyak
Warna	Warna-warna pelangi (semua warna yang terdapat dalam spectrum warna)
Tekstur	Tekstur lembut/halus (pasir, serat kayu) hingga tekstur kasar (kerikil, batuan cadas)

.....  
1992.  
*Oxford  
Advanc  
ed  
Learner*

*s Encyclopedic Dictionary*. Oxford: Oxford University.

.....1989. *Ensiklopedi Nasional Indonesia. Jilid 4*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka.

Buku Pedoman Kuliah. 2000. *Interior Eksterior*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret

De. Chiara, Joseph & Michael J. Crosbie. 2001. *Time Saver for Building Types*. New

York: McGraw Hill.

De. Chiara, Joseph, Julius Panero, Martin Zelnik. 1991. *Time Saver for Interior*

*Design & Space Planning*. New York: McGraw Hill.

Depdikbud. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

DK. Ching, Francis. 1996. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta:

Erlangga

Doelle, L.L eslie. 1990. *Akustik Lingkungan*.

Achols, John M & Hasan Shadily. 1992. *Kamus Inggris- Indonesia*. Jakarta: PT

Gramedia Majalah.

- Hepler, Donald B & Paul Wallaen. 1982. *Architecture: Drafting & Design*. USA: Mc. Graw Hill Book Company.
- Lawson, Fred. 2000. *Congrees, Convention & Exhibition Facilities*. Oxford: Architectural Press.
- Neufert, Ernst. 1995. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. 1980. *Arsitect Data*. New York: Holsted Press.
- Panero, Julius & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Spase*. London: The Architectural Press.
- Panuwun, Djoko. Drs. 1994. *Konstruksi Bangunan I*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Spence, P. William. 1979. *Architecture, Design, Enginering Drawing*. Illinois: Mc. Knigt Publising Company.
- Sutopo, HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Snydre, James C & Anthony J. Cataness. 1985. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Tanggoro, Dwi. 2000. *Utilitas Bangunan*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Wilkening, Fritz. 1987. *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zelinsky, Marilyn. 1997. *New Workplaces for New Workstyles*. New York: McGraw Hill.

### **Tugas Akhir**

- Gelari Karoline. 2005. *Perencanaan dan Perancangan Interior Jakarta Comics Center*. Surakarta: Fakultas Sasatra dan Seni Rupa Universitas Ssebelas Maret.
- Prima Adi Kusuma. 2005. *Tugas Akhir perencanaan dan Perancangan Interior museum Zoologi Di Bogor*. Surakarta: Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.
- Retno. 2004. *Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Pusat Animasi Yogyakarta*. Surakarta: Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret.

### **Majalah**

- Majalah PC.2001. *Industri Animasi Semakin Subur*. Edisi November.
- Tabloid PC Plus. 2003. *Mengejar Animasi Berburu Fantasi*. Edisi Februari.

**Data Internet**

[www.departemenkesehatanRI.com](http://www.departemenkesehatanRI.com)

[WWW.Digitalstudio.com](http://WWW.Digitalstudio.com)

[WWW.elektroindonesia.com](http://WWW.elektroindonesia.com)

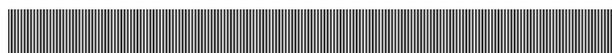
[WWW.Kasatmata.com](http://WWW.Kasatmata.com)

[WWW.Layarkata.com](http://WWW.Layarkata.com)

[WWW.Petakumpetaim.com](http://WWW.Petakumpetaim.com)

[WWW.ani.seoul.kr](http://WWW.ani.seoul.kr)

[WWW.Titikberat.com](http://WWW.Titikberat.com)



LAMP IRAN

## **KONSEP DASAR**

### **JJJ.LATAR BELAKANG**

#### **3. Perkembangan Dunia Animasi di Indonesia**

Dunia animasi Indonesia pada tahun 70-an memproduksi film kartun pertama di Indonesia ini baru sepuluh tahun belakangan ini dinilai sudah mulai bangkit. Banyak bermunculan Production House khusus animasi di Jakarta, Bandung dan Surabaya. Yaitu Production House (PH) animasi yang berdiri untuk memenuhi permintaan animasi berupa commercial tv/iklan maupun bumper tv/title credit pembuka penutup acara tv bagi tv swasta yang saat itu baru berdiri (RCTI, SCTV, TPI, ANTV).

Seiring bertambahnya media informasi baik berupa jaringan internet maupun stasiun-stasiun TV Indonesia yang dimanfaatkan sebagai tempat penayangan produk-produk animasi maka perkembangan dunia animasi pun seperti mendapat kesempatan luas untuk turut berkembang pesat. Produk yang dihasilkannya pun kemudian menjadi lebih beragam mulai dari pembuatan video klip musik, animasi web/internet serta animasi untuk video game/permainan-permainan. Kemudian ada beberapa dari PH animasi yang ada juga membuat produk animasi berupa film animasi (durasi panjang dan pendek) yang menampilkan karakter lokal untuk diangkat menjadi film animasi seperti misalnya: Gathotkaca, Timun Mas, Seri Legenda Rakyat. ([www.Layarkata.com](http://www.Layarkata.com).2002)

Berkat ekonomi global yang didasari pesatnya perkembangan teknologi PH animasi di Indonesia selain mendapat pemesanan dari dalam negeri juga mendapat pesanan dari luar negeri untuk jasa animasi tertentu. Bukan hanya karena alasan harga pembuatan yang lebih murah namun karena PH animasi Indonesia sudah mempunyai kemampuan untuk bersaing dalam mutu dengan pihak luar. ([www.Layarkata.com](http://www.Layarkata.com).2002)

Selain disebabkan oleh adanya ekonomi global, perkembangan dunia animasi Indonesia juga dipicu oleh tersedianya keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah bagi ide cerita film animasi lokal. Dengan demikian produk animasi yang dihasilkan adalah produk yang memiliki ciri Indonesia dan nilai seni yang tinggi.

#### **4. Pendidikan Calon Tenaga-tenaga Profesional di bidang Animasi**

Indonesia pada saat sekarang sedang mengalami pergeseran yakni dari negara agraris ke arah negara industri. Mulai muncul berbagai jenis industri baru. Dan yang lebih berkembang untuk saat ini adalah industri non migas dibanding industri migas. Prosentase pertumbuhan industri baru non migas ini sangat pula berpengaruh pada kebutuhan yang akan diterjunkan langsung dalam proses industri maupun pasca industri ini. Karena tenaga-tenaga profesional yang nantinya akan mempertahankan kualitas produksi yang makin dituntut oleh pasar dalam dan luar negeri.

Semakin pesat perkembangan industri maka kebutuhan dalam hal penanganan pasca produksi yaitu marketing/pemasaran dan penanganan

purna jual biasanya memanfaatkan kemajuan di bidang informasi dengan cara memperkenalkan produknya melalui jasa periklanan baik media cetak maupun audio visual semakin membutuhkan tenaga-tenaga profesional di bidang periklanan yang mampu menawarkan produk suatu industri di pasaran. Namun persoalan yang dihadapi di bidang periklanan Indonesia sekarang ini adalah kurangnya SDM dalam bidang periklanan itu sendiri baik kuantitas ataupun kualitas, sehingga industri periklanan di Indonesia masih tertinggal dibanding negara-negara tetangga. Akhirnya yang terjadi di negara kita dalam menyelesaikan suatu iklan, masih sering menyelesaikan iklan suatu produk tersebut dengan memanfaatkan tenaga-tenaga asing dari luar negeri.

Fenomena kuantitas SDM profesional yang kurang di bidang periklanan ditambah dengan terbatasnya lembaga pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi juga latar belakang dan pengalaman tenaga pengajar yang kurang memadai. Di lain sisi adanya peluang untuk berkembang yang sangat besar bagi dunia peranimasian di Indonesia didukung pula oleh melimpahnya SDM yang bisa diarahkan potensinya untuk berusaha di bidang ini. Maka kekurangan dan kelebihan dari dua fenomena dunia peranimasian ini bisa saling melengkapi.

Animasi merupakan suatu industri kreatif yang sangat membutuhkan tenaga kerja sehingga melahirkan peluang untuk berusaha di sektor ini. Dunia animasi Indonesia sebenarnya mempunyai peluang untuk

berkembang, asalkan dilakukan sinergi terhadap seluruh potensi peranimasian yang ada.

Untuk mewujudkan suatu wadah yang mampu menjadi solusi bagi permasalahan di atas, maka perencanaan dan perancangan Pusat Animasi ini didasari masalah secara esensial yaitu sebagai sarana “edukasi-rekreasi”. Sehingga titik fokus perencanaan dan perancangan Pusat Animasi kali ini nantinya lebih pada bagaimana mengkomunikasikan segala hal tentang animasi secara menarik dan mencerdaskan kepada pengunjung. Juga bagaimana mewujudkan sebuah perencanaan dan perancangan suatu wadah yang unik dan inspiratif pada sebuah ruang yang dilengkapi dengan perlengkapan elektronik pengisi ruang-ruang Pusat Animasi tersebut. Perlengkapan elektronik sebagai media untuk memproses sebuah karya animasi.

### **KKK. BATASAN MASALAH**

Agar perencanaan dan perancangan Pusat Animasi di Yogyakarta ini lebih terfokus maka kami memberikan beberapa batasan permasalahan dalam pembahasan konsep perencanaan dan perancangan kali ini. Diantara batasan permasalahan tersebut adalah:

- (6) Pembahasan ditekankan pada permasalahan di bidang interior, tetapi juga tidak menutup kemungkinan dari disiplin ilmu di luar interior yang dianggap perlu dan mendukung dalam konsep rancangan.
- (7) Permasalahan yang berkaitan dengan interior Ruang Penunjang dan Ruang Pengelolaan tidak dibahas secara rinci dan mendalam.

.....Pengantar Karya Tugas Akhir  
 Perencanaan dan Perancangan interior Pusat Animasi Yogyakarta  
 .....

(8) Pembahasan ditekankan pada perencanaan dan perancangan interior Ruang Hiburan (informasi dan promosi) dan Ruang Produksi di bidang animasi.

Yang termasuk Ruang Hiburan, yaitu:

- Hall
- Ruang Sinema
- Ruang Merchandise
- Ruang Tamu
- Ruang Staf

Yang termasuk Ruang Pendidikan yaitu:

- Ruang Kelas
- Ruang Seminar
- Ruang Studio
- Ruang Kantor
- Ruang Presentasi
- Ruang Fotokopi dan Fax
- Ruang Pamer
- Ruang Tamu
- Ruang Perpustakaan

Yang termasuk Ruang Produksi yaitu:

- Ruang Kantor Produksi Animasi
- Ruang Pemeliharaan dan Servis alat-alat
- Ruang Pra Produksi Film dan Non Film
- Ruang Rapat
- Ruang Produksi Non Film
- Ruang Fotokopi dan Fax
- Ruang Absensi
- Ruang Arsip dan Dokumentasi
- Ruang Referensi
- Ruang Tamu

Dari beberapa ruang yang tersedia pada Pusat Animasi ini, pada pembahasan konsep perencanaan dan perancangan interior kali ini lebih spesifik pada: Hall, Ruang Pamer dan Ruang Pra Produksi Film dan Non Film (pada kelompok Ruang Produksi)

- (9) Titik tekan perencanaan dan perancangan interiornya pada akses visual ruang yang komunikatif
- (10) Lokasi Pusat Animasi ini di Yogyakarta

### **LLL. RUMUSAN MASALAH**

Setelah mengetahui batasan-batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- (7) Bagaimana menentukan program ruang, besaran ruang, hubungan antar ruang dan sirkulasi pada Pusat Animasi yang sesuai dengan pola kegiatan yang ada?
- (8) Bagaimana menentukan komponen interior dan interior sistem yang mendukung tampilan perancangan desain (tema) yang dimunculkan ?
- (9) Bagaimana mewujudkan karakter ruang yang mampu menunjang motivasi dalam pengembangan diri dan kreativitas pengguna ruang ?
- (10) Bagaimana mewujudkan penerangan alami sebuah interior bagian Ruang Pamer guna menunjang dan memvisualisasikan karya animasi secara maksimal?
- (11) Bagaimana menciptakan sistem display dan pemecahan sirkulasi yang dinamis dan terarah pada bagian Ruang Pamer yang memudahkan dalam visual karya-karya animasi ataupun visual proses mencipta sebuah karya animasi ?
- (12) Bagaimana merencanakan suatu *Office Management System* yang dinamis dan terarah pada bagian Ruang Pra Produksi Film dan Non Film

(pada kelompok Ruang Produksi) sehingga memudahkan dalam aktivitas mencipta sebuah karya animasi

### **MMM. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN**

#### (c) Segi Subyek

Tujuan dan sasarannya adalah untuk melayani dan membantu masyarakat luas yang menginginkan dapat berkomunikasi dengan produsen dan profesi guna mendapat informasi dan pelayanan dalam masalah Animasi sehingga masyarakat diharapkan bisa semakin mengenal dunia Animasi.

Kemudian dengan bersatunya konsumen, produser dan profesi di bidang Animasi diharapkan mampu menghasilkan karya berupa komik, video klip, title credit/flying logo, visual effect untuk film layar lebar, iklan produk dan film kartun yang mampu memiliki daya saing yang tinggi di hadapan produser animasi yang lain baik dalam negeri maupun luar negeri.

Dari tujuan dan sasaran yang sudah dijabarkan seperti di atas, dapat dijelaskan secara lebih detail sebagai berikut. Kepada :

#### 6. Masyarakat luas

Memberikan kemudahan kepada masyarakat luas dalam meningkatkan pengetahuan atau mendapatkan info juga kemudahan jika menginginkan untuk dapat berbelanja produk-produk Animasi yang lama maupun yang up to date.

#### 7. Pelajar

Sebagai sarana komunikasi dan informasi tentang produk Animasi dengan pihak lain yang terkait

#### 8. Profesi terkait

Memberikan kesempatan kepada lembaga terkait untuk selalu meningkatkan keprofesionalan dalam kegiatannya di bidang animasi.

#### 9. Produser

Memberikan kesempatan kepada produser produk animasi untuk dapat memperkenalkan, mendapatkan, dan memberikan informasi, mempromosikan, mengetahui permintaan pasar sekaligus memasarkan produk ke masyarakat.

#### 10. Dunia Animasi

Sebagai sarana mendokumentasikan, melestarikan dan meningkatkan hasil-hasil (produk) dari dunia Animasi.

#### (d) Segi Desain

Tujuannya adalah untuk merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan interior yang mampu mewadahi kegiatan produksi, promosi dan informasi serta pendidikan di bidang animasi.

Sedangkan untuk sasarannya dapat diperinci sebagai berikut :

- 4).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan fungsional sesuai dengan aktivitas dalam gedung Pusat Animasi
- 5).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan fisik bangunan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan
- 6).Memperhatikan dan menyelesaikan kebutuhan estetis menyangkut tema sebagai ungkapan citra dan karakter yang tercipta dari perancangan dan perencanaan Pusat Animasi.

### **NNN. METODOLOGI**

Dalam perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta ini metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1) Lokasi Penelitian**

Penelitian yang akan digunakan sebagai dasar perancangan interior Pusat Animasi Yogyakarta ini dilakukan di beberapa tempat, yaitu :

- c. Ruang Studio Kreatif dan Ruang Kelas Digital Studio Solo di Jl. Honggowongso78 D Surakarta
- d. PT Petakumpet Yogyakarta

Lokasi tersebut dipilih karena sesuai dengan konsep rancangan ruang Hiburan, Ruang Pendidikan dan Ruang Produksi pada Pusat Animasi Yogyakarta, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pada perencanaan selanjutnya.

### **2) Bentuk dan Strategi Penelitian**

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka bentuk penelitian yang baik adalah bentuk penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi teliti dan penuh nuansa yang lebih berharga daripada sekedar pernyataan-pernyataan jumlah atau frekuensi dalam bentuk angka (Sutopo H. B. 2002 : 183).

### **3) Sumber Data**

Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam perencanaan ini, meliputi:

- a) Informan

Dalam hal ini informan terdiri dari staff pengelola Studi Animasi Digital Studio Solo, pengelola PT.Petakumpet AIM Yogyakarta, serta Dosen

Mata Kuliah Animasi jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

b) Arsip dan Dokumen

Beberapa catatan yang berhubungan dengan proyek perencanaan.

c) Tempat dan Peristiwa

Tempat disini terdiri dari Ruang Hall, Ruang Pamer dan Ruang Produksi Studio Animasi ditinjau dari unsur pembentuk dan pengisi ruang, dan suasana interiornya.

**4) Teknik Pengumpulan Data**

Sesuai dengan penelitian jenis deskriptif dan kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang relevan dengan objek penelitian adalah :

d. Observasi langsung

Observasi adalah pengamatan dan penataan sistematis fenomena-fenomena yang akan diselidiki (Sutrisno Hadi, 1979 : 136)

Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung kepada semua objek yang berhubungan dengan perencanaan.

e. Wawancara

Wawancara akan dilakukan secara tersusun dan bertahap. Selain itu wawancara dilakukan dengan struktur yang tidak ketat, tetapi dengan pertanyaan yang semakin memfokus sehingga informasi yang dikumpulkan cukup mendalam (Sutopo, 1989 : 31)

f. Content Analysis (Analisis Dokumen)

Teknik pengumpulan data yang bersumber dari arsip atau dokumen yang ada hubungannya dengan perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta. Dalam hal ini data–data yang di analisis adalah data–data dari perpustakaan dan lain-lain.

#### **5) Teknik Sampling**

Dalam penelitian kualitatif, teknik cuplikannya cenderung bersifat purposive karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data didalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Pilihan sample diarahkan pada sumber data yang dipandang memiliki data yang penting yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

#### **6) Validasi Data**

Validasi data dilakukan dengan cara triangulasi data, yaitu mengumpulkan data yang sejenis dari berbagai sumber data yang diperoleh karena data yang satu akan diuji dengan data yang lainnya. Dalam hal ini validitas data didapat dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara dan dari kepustakaan.

#### **7) Teknik Analisis**

Proses analisis pada dasarnya dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data.

Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah model analisis interaksi. Tiga komponen analisis (reduksi data, penarikan simpulan, dan verifikasi) aktivitasnya dapat dilakukan dengan cara interaksi, baik antar komponennya maupun dengan proses pengumpulan data selama pengumpulan data berlangsung. Sesudah pengumpulan data terakhir, peneliti bergerak diantara

tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang masih tersisa bagi penelitian (Sutopo H. B, 2002 : 95).



Gambar 1. 1. Skema Model Analisis Interaksi  
(Sutopo H. B, 2002 : 95).

### OOO. SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, memberikan pembatasan masalah, perumusan masalah, sehingga didapat tujuan dan sasaran yang akan dicapai, serta sistematika pembahasan perencanaan dan perancangan.

Bab II Tinjauan Teori terdiri dari tinjauan umum animasi, meliputi : sejarah dan perkembangan animasi, jenis-jenis animasi kondisi animasi di Indonesia, proses produksi animasi serta tinjauan pendidikan animasi.

Meninjau beberapa teori yang berkaitan dengan Cahaya

Memberikan kesimpulan sementara sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan interior Pusat Animasi.

- Bab III Studi lapangan mengungkapkan tentang rekaman hasil terjun ke lapangan (studio animasi dan sekolah tinggi animasi) guna melengkapi data-data yang dibutuhkan. Tentang sejarahnya dan perkembangannya.
- Bab IV Analisa merupakan tahap menganalisa perencanaan dan perancangan interior mencakup analisa peruangan, analisa sirkulasi, analisa sistem utilitas disesuaikan dengan tema interiornya.
- Bab V Penutup berisi kesimpulan tentang hubungan antara masalah yang terungkap dalam bab pendahuluan dengan penyelesaian masalah tersebut yang tertuang dalam konsep rancangan.

## **KONSEP PERANCANGAN INTERIOR PUSAT ANIMASI YOGYAKARTA**

### **A. PENGERTIAN**

Pusat animasi Yogyakarta yang direncanakan adalah sebuah bangunan yang dimanfaatkan sebagai bangunan pusat kegiatan-kegiatan animasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan produksi animasi (film animasi, iklan dan produk animasi lainnya), informasi dan promosi serta kegiatan pendidikan di bidang animasi. Untuk perancangan Pusat Animasi ini dititiktekankan pada Fungsi Pusat Animasi ini sebagai Center Information of Animation atau dalam kata lain dititiktekankan pada fungsi pendidikan bukan pada fungsi Produksinya.

### **B. KONSEP PERANCANGAN**

Konsep perancangan interior dari Pusat Animasi ini sebagaimana konsep perancangan interior yang lain, sangat berkaitan dengan fungsi dari tempat yang akan direncanakan itu sendiri. Di sini sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya, Pusat Animasi menampung 3 aktivitas besar yaitu aktivitas informasi, hiburan dan

pendidikan. Maka perancangan interiornya pun sangat berkaitan dengan aktivitas informasi, hiburan dan pendidikan.

Permasalahan yang diangkat dalam perencanaan Pusat Animasi Yogyakarta adalah merencanakan ruang yang sesuai dengan kebutuhan dengan mempertimbangkan bentuk ruang, sistem layout, pola layout yang sesuai dengan pola kegiatan yang ada dan menciptakan bentuk-bentuk ide kreatif sehingga setiap ruang dapat memenuhi fungsinya sekaligus mempunyai daya tarik dalam perancangannya.

Berangkat dari permasalahan keinginan mensosialisasikan dan mengakrapkan dunia animasi kepada masyarakat, juga keinginan memotivasi dalam pengembangan diri dan kreativitas pengguna ruang maka dalam perancangan kali ini mengambil rumusan masalah bagaimana merencanakan sebuah interior yang komunikatif. Maka berangkat dari perencanaan sebuah interior yang komunikatif ini, tema, style/gaya dan segala aspek yang akan dirancang adalah merujuk/berawal dari pokok terciptanya sebuah interior yang komunikatif di tengah keberagaman yang tertampung di dalamnya.

### **C. TEMA**

Menyesuaikan dengan rumusan masalah yaitu merencanakan sebuah ruangan yang komunikatif maka pada perancangan interior Pusat Animasi ini mengambil tema “Cahaya”. Cahaya sebagai sebuah lambang kejelasan, terang, nampak atau lambang kasatmata. Tanpa cahaya maka tidak akan terjadi saling kontak. Tanpa adanya saling kontak. Tanpa adanya saling kontak maka tidak akan terjadi komunikasi. Komunikasi ibarat sebuah jembatan. Pusat Animasi ini secara global diharapkan mampu menjembatani antara masyarakat umum dengan dunia animasi. Pusat Animasi diharapkan menjadi pusat komunikasi antara masyarakat

dan dunia animasi. Sehingga antara keduanya terjadi saling sinergi. Masyarakat menjadi jelas (memperoleh kejelasan) tentang seluk beluk animasi dan dunia animasi menjadi terang (mengetahui) tentang respon masyarakat terhadap produk-produk animasi yang sudah di hasilkan. Sehingga keduanya menjadi kasatmata (saling tampak). Maka sangat ideal jika tema “Cahaya” menjadi tema Perancangan Interior Pusat Animasi kali ini.

Aliran Pythagoras mengartikan cahaya sebagai setiap benda yang kasatmata yang memancarkan arus tunak partikel. Sedangkan Aristoteles mengeluarkan gagasan bahwa cahaya merambat seperti gelombang jadi bukan memancarkan arus tunak partikel. Kedua perbedaan ini kemudian memperoleh pembenaran pada paruh pertama abad ke-20. kedua karakter cahaya iniseiring dengan berjalannya waktu akhirnya melahirkan penemuan-penemuan baru tentang cahaya.

Newton melakukan sebuah eksperimen dengan memproyeksikan seberkas cahaya yang sempit melalui prisma dalam sebuah ruangan gelap. Dari eksperimen ini diperoleh suatu pameran yang cemerlang yang sekarang kita kenal sebagai spektrum warna yaitu suatu rangkaian warna, mulai dari merah disatu ujung sampai ungu pada ujung yang lainnya melalui jingga, kuning, hijau, biru dan nila. Menurut beberapa eksperimen para ilmuwan, cahaya memiliki berbagai sifat yaitu cahaya berjalan lurus, namun jika cahaya melewati zantara baru maka akan terjadi pembiasan. Cahaya bergerak seperti gelombang.

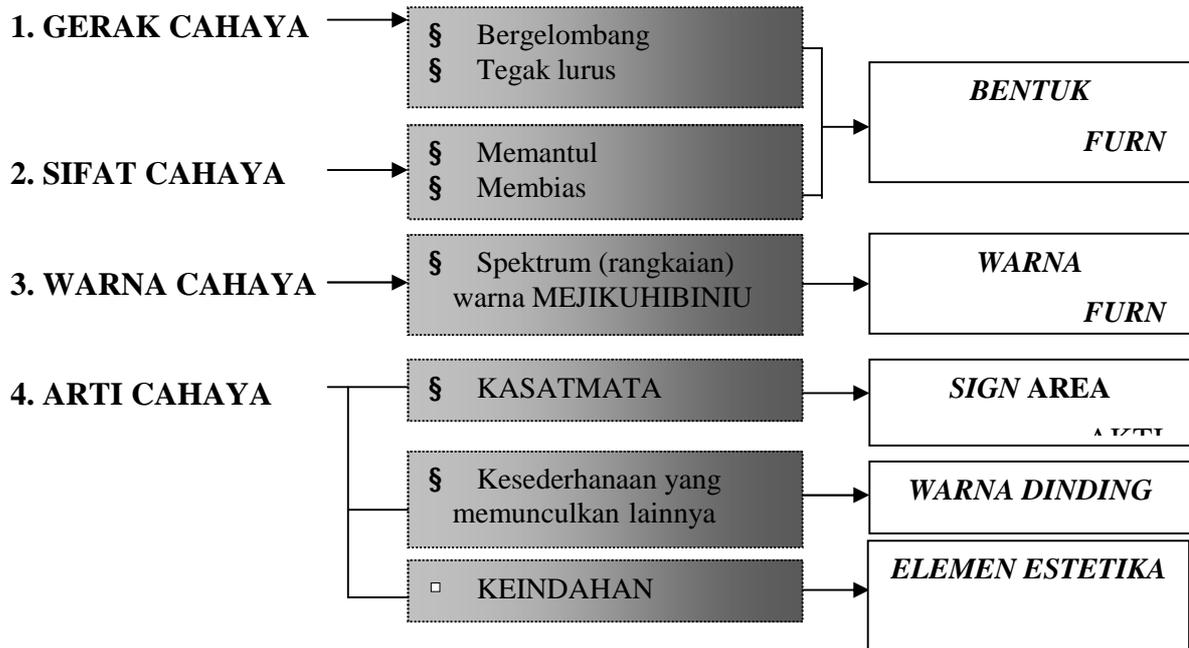
Meskipun semua cahaya dapat dilacak dan dikembalikan ke sumber energi tertentu, seperti misalnya matahari, bola lampu listrik atau korek api, kebanyakan dari apa yang sebenarnya mengenai mata adalah cahaya pantulan. Hampir segala sesuatu yang dikenai cahaya memantulkan sejumlah sinarnya maka dapat disebut bahwa cahaya adalah sesuatu yang membuat sesuatu yang dikenai olehnya

menjadi kasatmata. Dari sana dapat disimpulkan sifat cahaya adalah cahaya dapat dipantulkan. Sifat cahaya selanjutnya adalah cahaya dapat menembus pada suatu benda atau yang biasa dikenal sebagai pembiasan. Pembiasan cahaya menghasilkan ilusi, pelangi dan efek optik yang aneh misalnya rusaknya bentuk wanita yang duduk dipinggir kolam pada gambar paling ujung di sebelah kanan, matahari tampak terbenam beberapa menit lebih lambat daripada sebenarnya. Eksperimen baru-baru ini menyatakan bahwa cahaya terdiri dari partikel-partikel kecil energi terbungkus yang disebut foton (kuanta cahaya).

Arti cahaya bagi manusia adalah membantu mengenali segala sesuatu yang ada di sekelilingnya. Namun tidak hanya itu, cahaya juga mampu menghadirkan keindahan di seputar kehidupan manusia. Selain itu cahaya juga dapat digunakan energinya. Cahaya adalah bahan umum akan tetapi penuh kegaiban yang mengisi dunia ini, hanyalah suatu bagian kecil yang kasatmata dalam spectrum elektromagnetik. Cirinya bak gelombang dan bak butir. Dan dengan tenaga yang berkialauan ini, keindahan alam semesta disampaikan ke mata manusia.

Penjabaran tentang cahaya itulah yang akan dijadikan penyelesaian masalah dalam perancangan interior Pusat Animasi ini. Yaitu semua unsur desain mengenai pengelompokan ruang, zoning, layout, bentuk, furniture, warna, material sampai elemen estetis mengacu pada tema “Cahaya” ini.

### C A H A Y A Dalam Konsep P E R A N C A N G A N



<i>ELEMEN</i>	<i>KARAKTERISTIK</i>	<i>ALTERNATIF</i>
Garis	Didasarkan pada cahaya yaitu cahaya merambat seperti gelombang, juga garis-garis yang membentuk sudut-sudut tertentu sebagaimana sifat cahaya yaitu sifat pantul	Garis-garis diagonal, garis-garis menyudut dan juga garis-garis bergelombang.
Bidang	Didasarkan pada bentuk lingkungan sekitar cahaya yang selalu mempengaruhi arah gerak cahaya itu sendiri. Setiap bidang mempunyai kerapatan yang bermacam-macam. Menyebabkan seberkas cahaya menjadi diteruskan atau dipantulkan (dibiaskan). Cahaya bersifat dinamis.	Bidang yang dinamis seperti pada bentuk lengkung terukur, bulat dan segi banyak.
Warna	Penerapan warna yang dipilih disesuaikan dengan penciptaan suasana dan penciptaan karakter ruang, didasarkan pada warna-warna yang identik dengan Cahaya.	Warna-warna pelangi (semua warna yang terdapat pada spektrum warna).
Tekstur	Didasarkan pada semua tekstur yang ada di ala mini dengan segala keanekaragamannya.	Tekstur lembut/halus (pasir, serat kayu) hingga tekstur kasar (kerikil, batuan cadas).

#### **D. SUASANA DAN KARAKTER**

Suasana dan karakter yang akan dibangun pada Pusat Animasi ini adalah terkait dengan style/gaya interior yang dipilih juga atmosfer yang hendak diciptakan pada ruang-ruang yang ditampung Pusat Animasi tersebut.

Gaya interior yang dipilih pada Pusat Animasi ini adalah gaya modern dengan pertimbangan karena terkait dengan aktifitas yang tertampung di dalamnya juga terkait dengan produk dari aktifitas tersebut. Yaitu aktivitas yang sudah demikian padat dan beragam, ditambah dengan produk dari aktifitas berupa karya animasi sebagai paduan antara gambar, angka, huruf dan

warna dengan segala variasinya. Maka kemudian dipilih gaya interior modern minimalis sebagai salahsatu bentuk solusi meredam keberagaman yang akan muncul pada sebuah Pusat Animasi.

Juga sebagai sebuah cara dalam rangka memunculkan/mem-blow up produk-produk animasi yang ada agar lebih mudah dikenali oleh para pengunjung Pusat Animasi tersebut. Dimisalkan sebuah papan etalase yang memajang beragam benda/produk di atasnya, maka etalase tersebut dirancang sederhana namun fungsional (minimalis) dan dipilih warna redup sebagai finishingnya dalam rangka mem-blow up beragam benda/produk yang sengaja dipajang di atasnya. Dalam hal ini interior pusat animasi adalah etalasanya dan produk-produk animasi beserta furniture pengisi adalah beragam benda/produk pajangnya.

Bukan hanya dua hal di atas, gaya modern minimalis dipilih dalam rangka menghadirkan sebuah kesan interior yang bersih, luas dan elegan pada sebuah perkantoran (dalam hal ini Ruang Produksi) dan 2 ruang publik utama yaitu Hall dan Ruang Pamer.

## E. LAYOUT

Layout yang dipilih untuk diterapkan pada Pusat Animasi Yogyakarta ini secara global adalah layout radial, dimana Hall dijadikan sebagai pusat menuju arah Ruang Pamer, Ruang Bioskop, Ruang kerja produksi animasi, ruang kelas dan ruang servis.

Sedangkan masing-masing ruang yang dirancang akan diterapkan layout yang berbeda-beda. Pada ruang Hall diterapkan layout radial. Pada ruang kerja Produksi animasi diterapkan layout spiral, sedangkan pada ruang Pamer diterapkan layout spiral. Semua pilihan layout tersebut didesain dalam maksud menyajikan sebuah kenyamanan dan efektifitas dalam beraktifitas di masing-masing ruang dan meminimalisir terjadinya “cross” di dalamnya

## F. INTERIOR SYSTEM

Ruang	Sistem Interior		
	Pencahayaan	PPP. Penghawaan	Akustik
Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Alami</li> <li>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</li> <li>– Buatan</li> <li>6. Downlight</li> <li>7. Wall lamp</li> <li>8. Spotlight</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Alami</li> <li>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi</li> <li>– Buatan</li> <li>AC Split</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> <li>– Multiplek</li> </ul>
Ruang Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Alami</li> <li>Memasukkan cahaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Alami</li> <li>Memasukkan udara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> <li>– Multiplek</li> </ul>

	<p>matahari melalui jendela maupun pintu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buatan</li> </ul> <p>7. Downlight</p> <p>8. Lampu pijar</p> <p>9. Spotlight</p>	<p>dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (dehumadifer dan humadifer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buatan</li> </ul> <p>AC Sentral</p>	
<p>Ruang Kerja/ Produksi Animasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alami</li> </ul> <p>Memasukkan cahaya matahari melalui jendela maupun pintu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buatan</li> </ul> <p>9. Main lighting</p> <p>10. Standing lamp</p> <p>11. Emergency lamp</p> <p>12. Spotlight</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alami</li> </ul> <p>Memasukkan udara dari luar ruangan ke dalam ruangan melalui jendela maupun ventilasi kemudian distabilkan kelembapannya (dehumadifer dan humadifer)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buatan</li> </ul> <p>AC Sentral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gybsumboard</li> <li>- Multiplek</li> </ul>

## G. UNSUR PEMBENTUK RUANG

### Warna

QQQ. Ruang	RRR. Komponen Pembentuk Ruang		
	SSS. Lantai	TTT. Dinding	UUU. Ceilling
Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cream</li> <li>– Merah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cream</li> <li>– Coklat tua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Putih</li> <li>– Merah</li> </ul>
Ruang Pamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cream</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cream</li> <li>– Coklat tua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Putih</li> <li>– Hijau</li> </ul>
Ruang Produksi Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Biru</li> <li>– Kombinasi kuning dan hitam</li> <li>– Coklat muda</li> <li>– Coklat tua</li> <li>– Hijau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cream</li> <li>– Coklat tua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Putih</li> <li>– Orange</li> <li>– Kombinasi warna (kuning, biru, orange, hijau)</li> </ul>

### Bahan

VVV. Ruang	WWW. Komponen Pembentuk Ruang		
	XXX. Lantai	YYY. Dinding	ZZZ. Ceilling
Hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Granit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tembok finishing cat</li> <li>– Kaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> </ul>
Ruang Pamer/Galeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Keramik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tembok finishing cat</li> <li>– Panel kayu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gybsumboard</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaca</li> <li>- Pelat logam</li> </ul>	
Ruang Kerja/Produksi Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keramik</li> <li>- Karpet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tembok finishing cat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gybsumboard</li> </ul>

## H. KEAMANAN

AAAA.	Ruang	Sistem Keamanan	
		Bahaya Kebakaran	Bahaya Kecurian
Hall		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendeteksi panas (thermal detector)</li> <li>- Sprinkle</li> <li>- Emergency Lighting and Fixture</li> <li>- Multipurpose dry-cremical extinguisher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCTV (Close Cirkuit Television)</li> <li>- Heavy Duty door contact.</li> <li>- Shock Sensor/vibration</li> </ul>
Ruang Galeri		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendeteksi panas (thermal detector)</li> <li>- Sprinkle</li> <li>- Emergency Lighting and Fixture</li> <li>- Multipurpose dry-cremical extinguisher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCTV (Close Cirkuit Television)</li> <li>- Heavy Duty door contact.</li> <li>- Shock Sensor/vibration</li> </ul>
Ruang Kerja/Produksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendeteksi panas (thermal detector)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CCTV (Close Cirkuit Television)</li> </ul>

Animasi

- Sprinkle
- Emergency Lighting and Fixture
- Multipurpose dry-chemical extinguisher
- Heavy Duty door contact.
- Shock Sensor/vibration

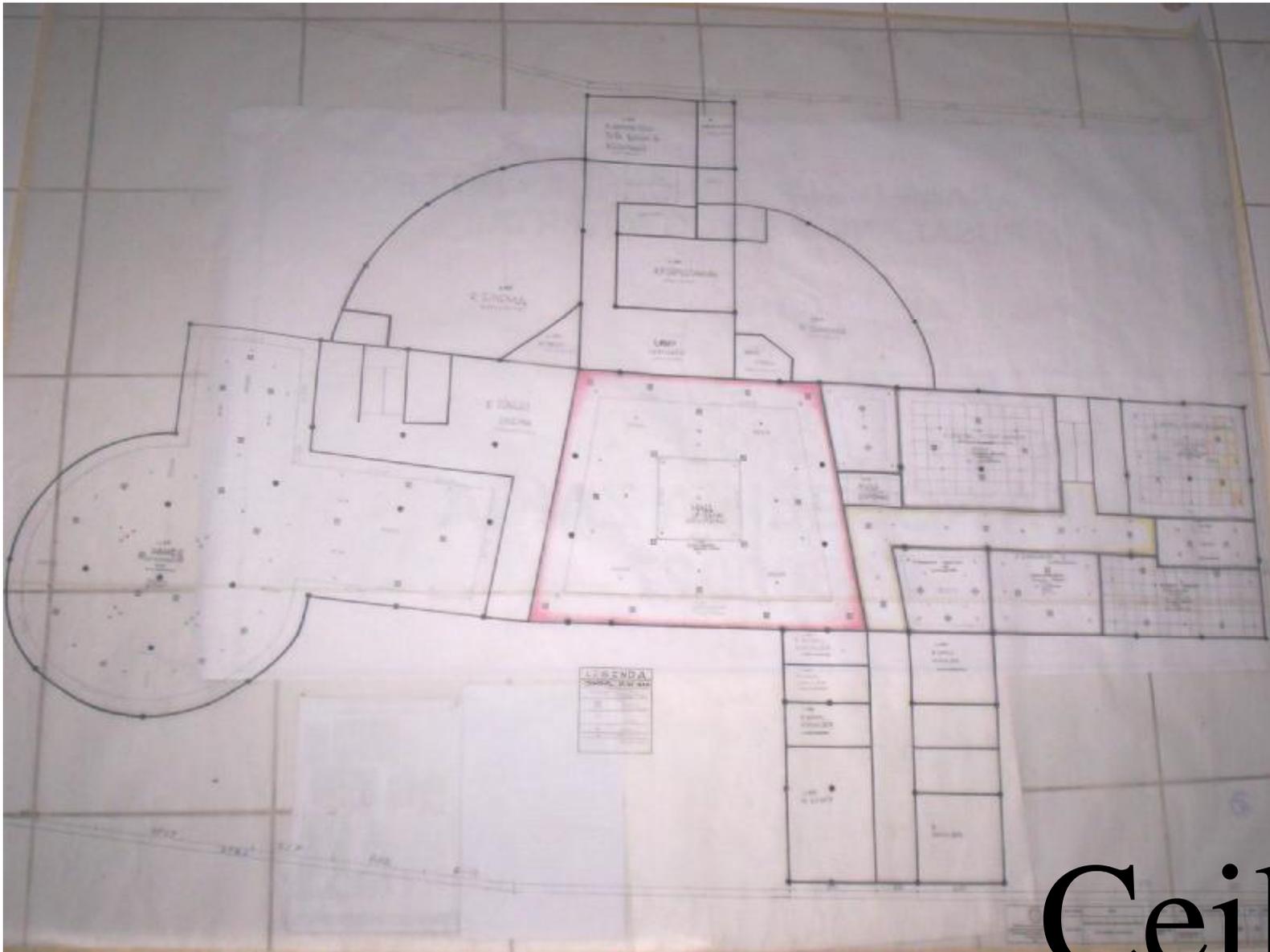




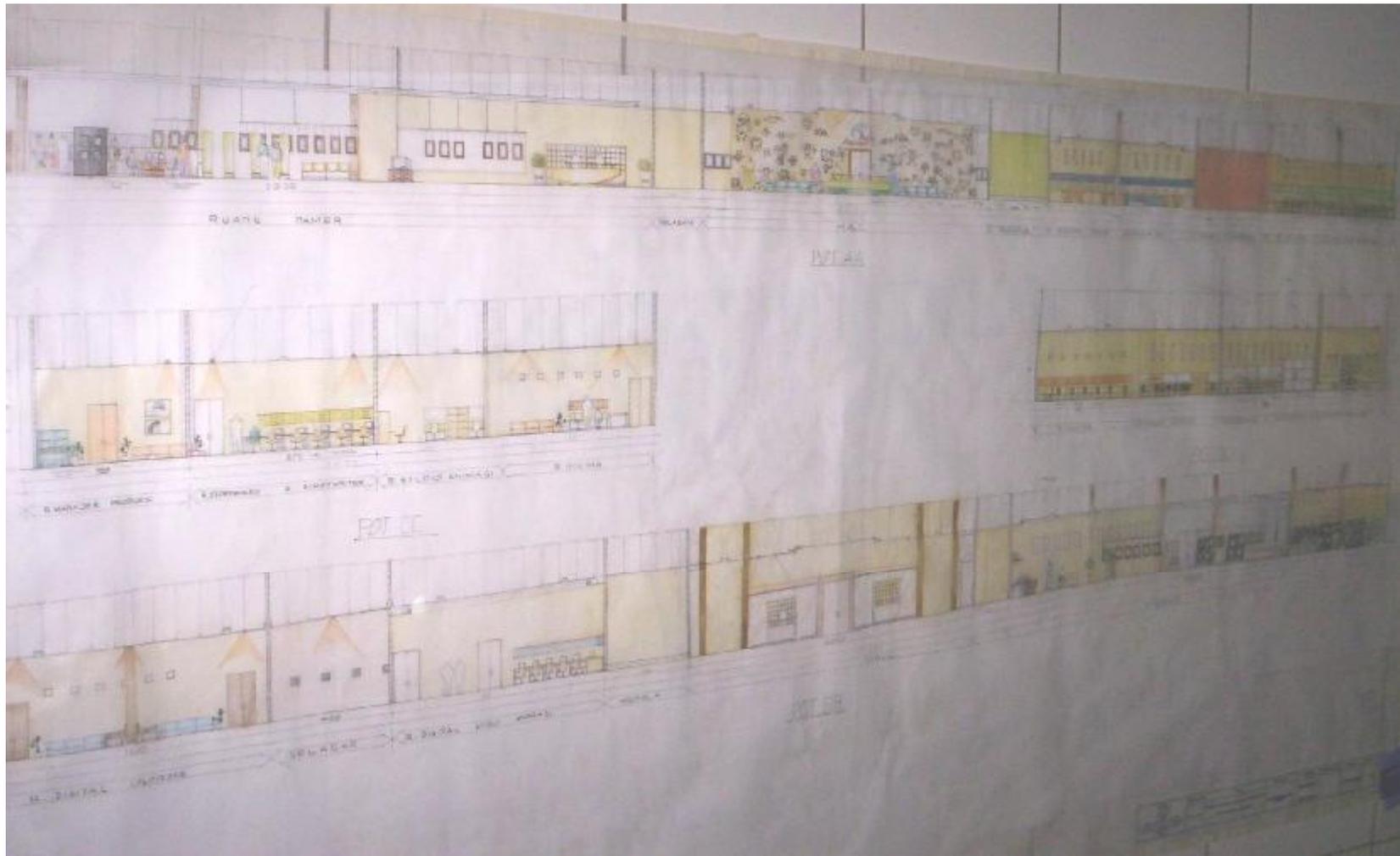
Layout



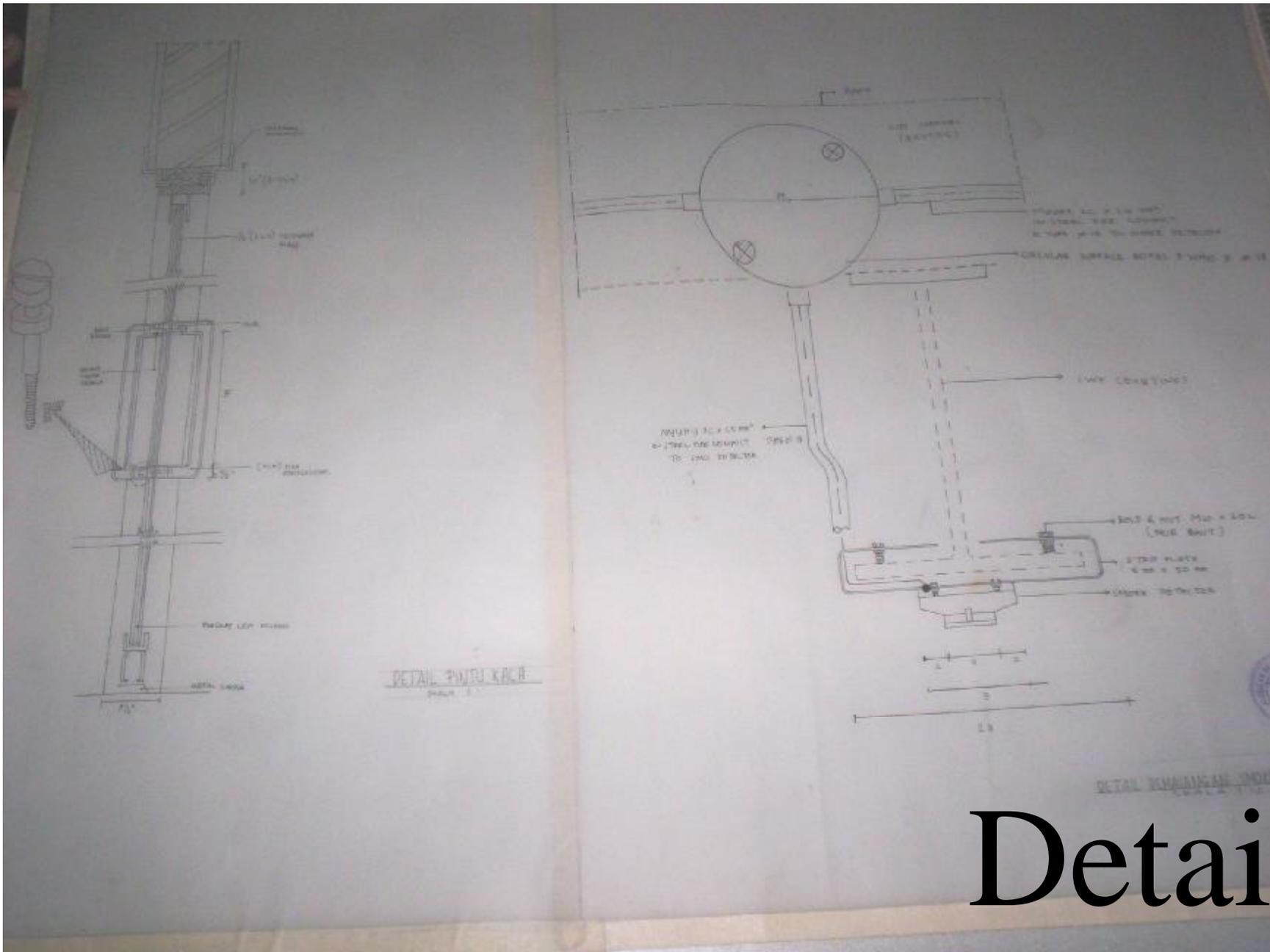
Flooring



Ceilling

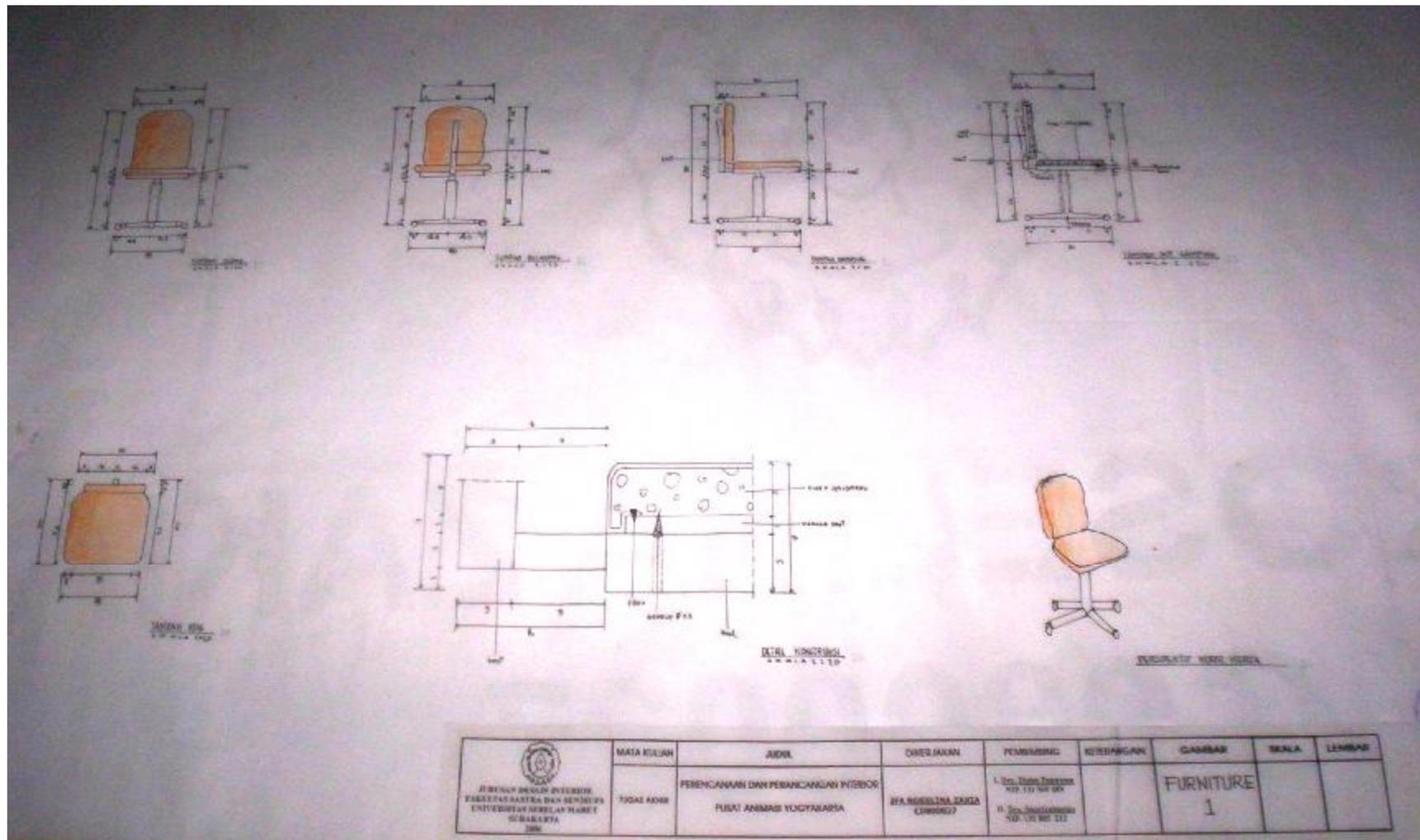


Potongan 1:20

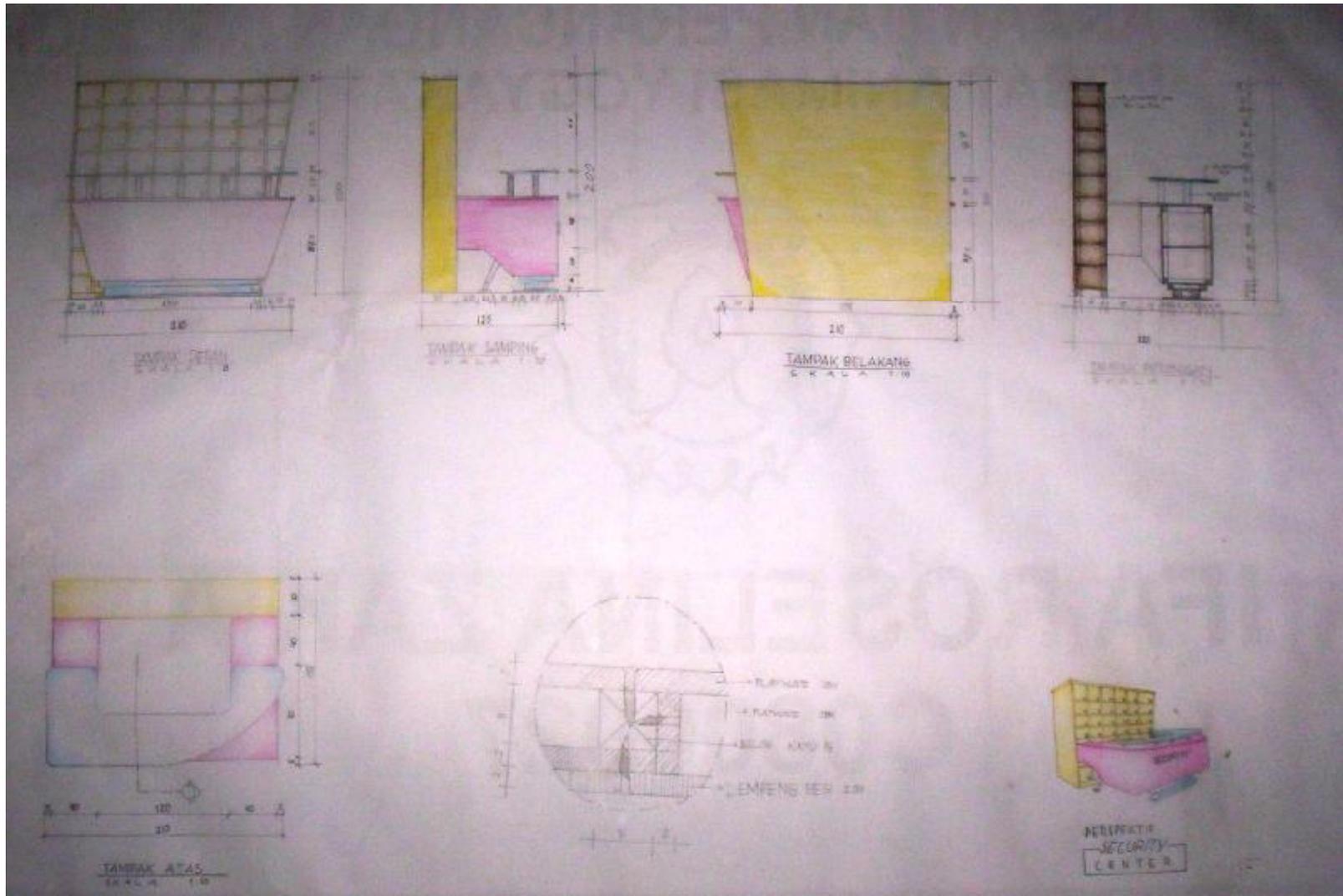


Detail 1

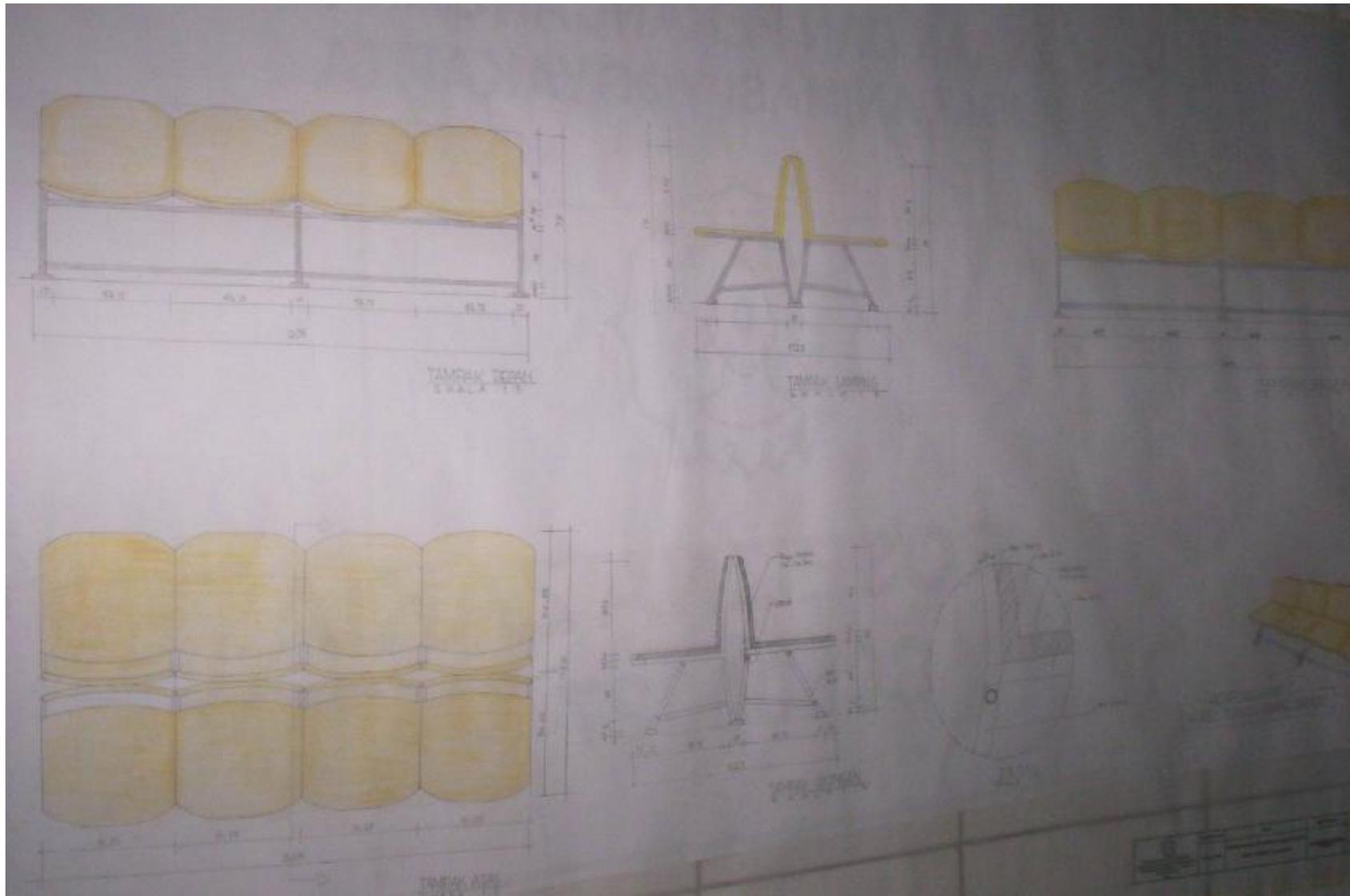




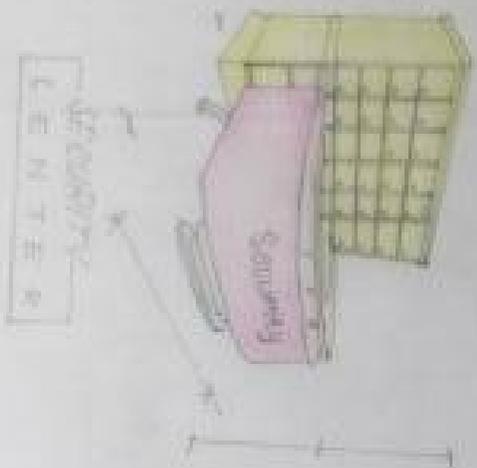
# Furniture Meja Kerja



Furniture Security Center



Furniture Kursi Tunggu R Pamer



KURSI  
MANAJER



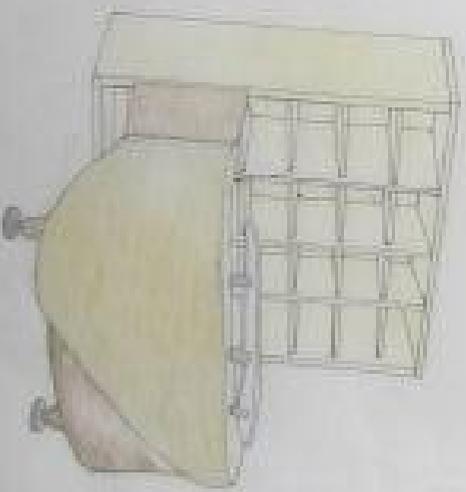
MEJA  
MANAJER



CENTER TABLE



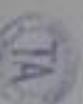
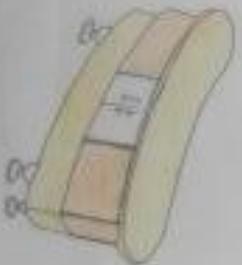
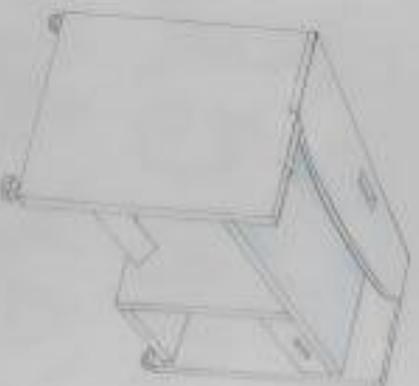
FREE STANDING  
DISPLAY



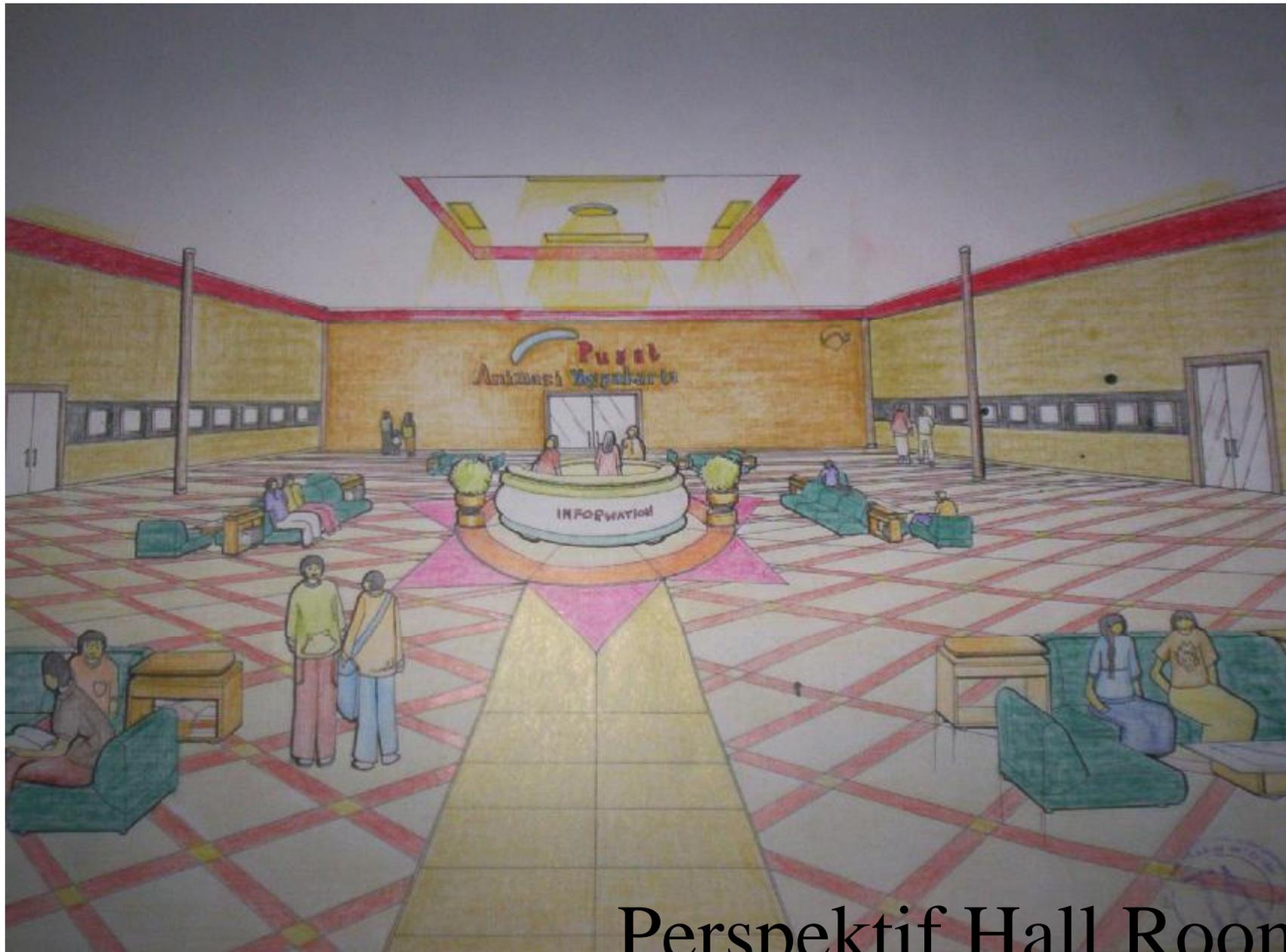
CAWYTER  
PENITIPAN BARANG



# Sketsa Furniture 2



# Sketsa Furniture 1



Perspektif Hall Room



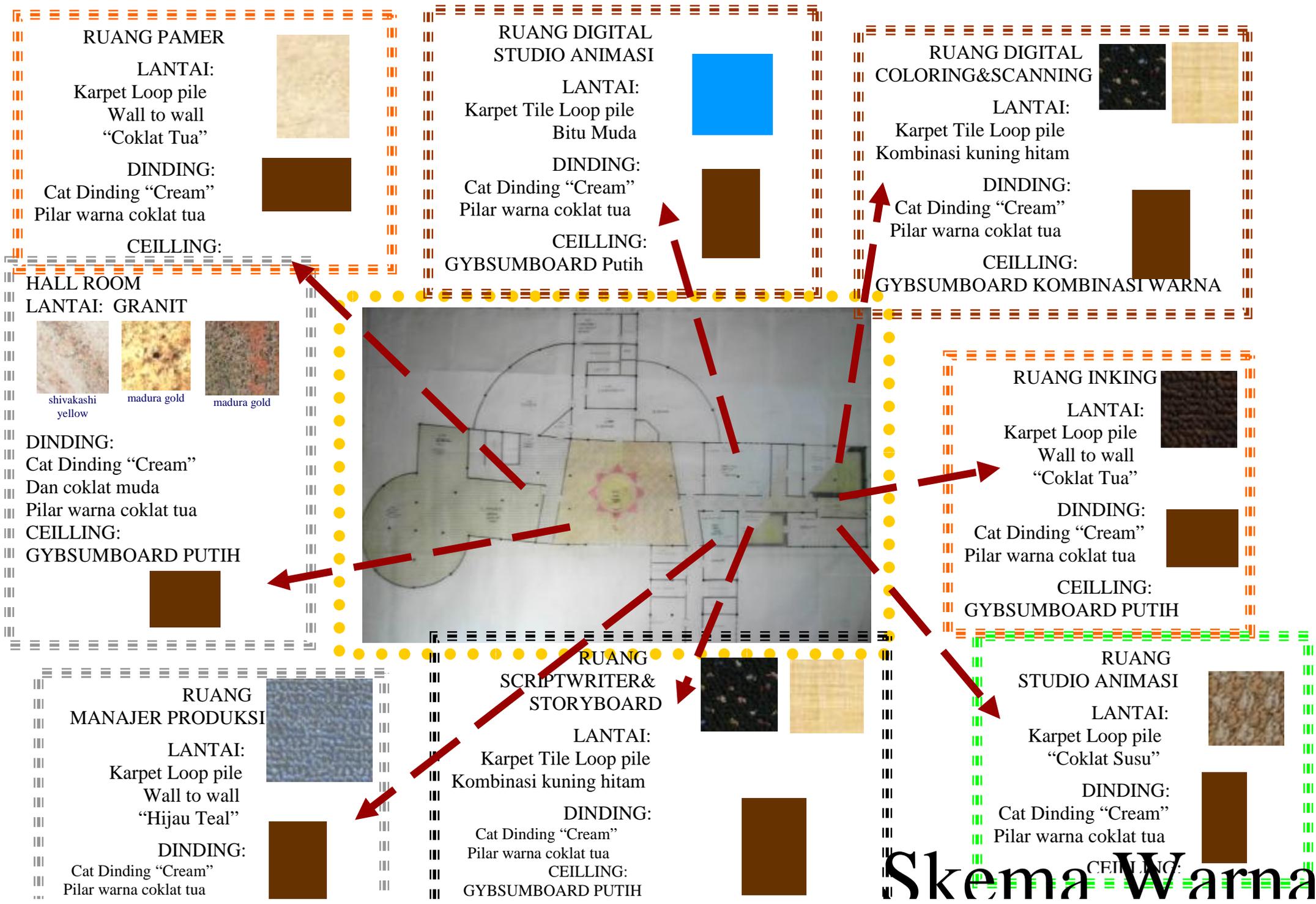
Perspektif R Manajer Produksi

# KONSEP

CAHAYA dalam PERANCANGAN

## ANALISA TEMA APLIKASI DESAIN





**RUANG PAMER**

LANTAI:  
Karpets Loop pile  
Wall to wall  
"Coklat Tua"

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD PUTIH



**RUANG DIGITAL  
STUDIO ANIMASI**

LANTAI:  
Karpets Tile Loop pile  
Bitu Muda

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD Putih

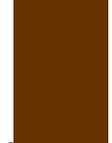


**RUANG DIGITAL  
COLORING&SCANNING**

LANTAI:  
Karpets Tile Loop pile  
Kombinasi kuning hitam

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD KOMBINASI WARNA



**HALL ROOM**

LANTAI: GRANIT



DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Dan coklat muda  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD PUTIH



**RUANG INKING**

LANTAI:  
Karpets Loop pile  
Wall to wall  
"Coklat Tua"

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD PUTIH

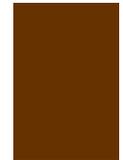


**RUANG  
SCRIPTWRITER &  
STORYBOARD**

LANTAI:  
Karpets Tile Loop pile  
Kombinasi kuning hitam

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD PUTIH



**RUANG  
STUDIO ANIMASI**

LANTAI:  
Karpets Loop pile  
"Coklat Susu"

DINDING:  
Cat Dinding "Cream"  
Pilar warna coklat tua

CEILING:  
GYBSUMBOARD PUTIH



**Skema Warna**

RUANG PAMER



RUANG DIGITAL  
STUDIO ANIMASI



RUANG DIGITAL  
COLORING & SCANNING



RUANG INKING



S655B

HALL ROOM



RUANG STUDIO ANIMASI



RUANG  
MANAJER PRODUKSI



RUANG  
SCRIPTWRITER &  
STORYBOARD



# Skema Bahan

.....Pengantar Karya Tugas Akhir  
Perencanaan dan Perancangan interior Pusat Animasi Yogyakarta  
.....

**Dokumentasi karya Tugas Akhir:**



Maket Ruang Studio Animasi



Maket Ruang Inking



Maket area tunggu dan area Katalog Komputer pada Ruang Pamer



Foto Hall Room



Foto Ruang Scriptwriter dan Storyboard



Foto Ruang Digital Coloring dan Scanning

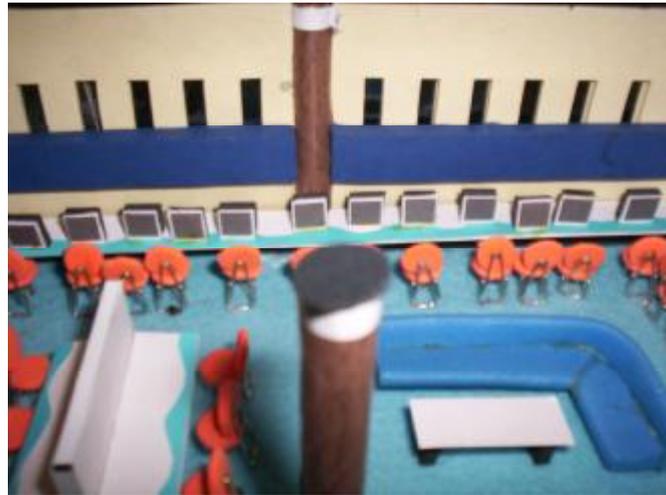


Foto Ruang Digital Studio Animasi



Foto Area Tunggu dan Area Katalog Komputer pada Ruang Pamer



Foto Ruang Komputer Interaksi  
pada Ruang Pamer



Foto Ruang Pamer



Foto Perspektif dan Bahan



Peneliti



Maket