

## BAB 1

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini sudah banyak serial TV Indonesia yang menayangkan animasi lokal, contohnya *Adit Sopo Jarwo* karya MD Animation, lalu *Si Entong*. Namun sayangnya masyarakat lebih memilih melihat tayangan animasi yang berasal dari luar negeri daripada animasi yang berasal dari dalam negeri. Beberapa film atau animasi di Indonesia seperti kurang promosi, sehingga tidak banyak orang tahu mengenai film atau animasi di Indonesia.

Menurut koran Jakarta, jumlah animator di Indonesia yang memiliki potensi jumlahnya cukup banyak namun masih berada di urutan terakhir. Dari data yang ada jumlah animator di Indonesia hanya sedikit, hal tersebut yang menyebabkan sedikitnya pemberian proyek kepada animator. Untuk membuat karya yang dapat diterima di luar negeri membutuhkan waktu yang cukup lama dengan modal yang besar. (Koran Jakarta, 2019).

Menurut Aditya ST (Creative Director of Dream ARCH Animation), animasi sangatlah penting karena visual animasinya dapat membantu mempermudah penyampaian berbagai hal dalam berbagai bidang di lingkup profesi apapun. Contohnya di bidang perfilman, di bidang periklanan, di bidang arsitektur, di bidang kedokteran, bidang belajar dan mengajar, di bidang game, dan masih banyak lagi. Pendidikan sebagai salah satu sarana yang dapat menyediakan sumber daya kreatif bidang animasi. Pengembangan industri animasi juga dibantu oleh pemerintah yaitu dengan cara membuka pendidikan vokasional yang setara dengan SMA, yaitu SMK. Diharapkan animasi dapat tumbuh, berkembang, dan meluas di Indonesia. Peningkatannya bisa melalui pelatihan, *workshop*, dan seminar. (Faizal Rochman, 2015).

Permintaan produk animasi dalam negeri sangatlah besar walaupun permintaan produk animasi di luar negeri tidak kalah besar bahkan lebih besar. Hal tersebut tidak sebanding dengan adanya jumlah tenaga kerja dan jumlah studio animasi yang ada di Indonesia. Walaupun negara kita memiliki sumber daya manusia yang cukup banyak, tidak dapat menjanjikan industri animasi menjadi lebih baik. (Faizal Rochman, 2015) Dengan begitu betapa pentingnya fasilitas seperti Studio Kreatif Animasi yang dapat menampung kegiatan-kegiatan animasi.

Menurut Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif, untuk mengembangkan industri animasi dapat dicapai melalui empat belas sasaran strategi yang salah satunya adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana apresiasi dan eksibisi animasi. (Faizal Rochman, 2015).

Untuk membuat dan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi, staff animasi membutuhkan suasana ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas. Diperlukan juga fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan staff animasi (Kumata Animation Studio, 2020).

Dari pernyataan yang sudah dipaparkan sebelumnya, bahwa betapa pentingnya animasi dalam memvisualisasikan berbagai hal. Dimulai dari industri hiburan, bisnis, edukasi, bahkan dapat membantu menjadi mediator program pemerintahan di Indonesia. Berdasarkan analisa yang didapatkan, dibutuhkan bangunan studio kreatif animasi yang dapat mewadahi fasilitas kegiatan animasi. Itulah yang menjadi salah satu alasan dalam pembuatan Studio Kreatif Animasi di Jakarta.

Dengan adanya Studio Kreatif dan Animasi di Jakarta, diharapkan dapat mengangkat animasi Indonesia dan menjadi inspirasi untuk animator dalam negeri lainnya untuk lebih banyak membuat animasi yang lebih menarik, agar masyarakat Indonesia lebih tertarik melihat animasi buatan dalam negeri dibandingkan buatan luar negeri.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan bangunan studio animasi yang dapat meningkatkan sarana dan prasarana dalam kebutuhan fasilitas kegiatan animasi.
2. Dibutuhkan fasilitas ruang yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola, staf dan animator.
3. Dibutuhkan suasana ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas.
  - a. Nyaman untuk pengunjung, pengelola, staff dan animator.
  - b. Mendukung produktivitas pengelola, staff dan animator.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangunan studio animasi yang dapat meningkatkan sarana dan prasarana dalam kebutuhan fasilitas kegiatan animasi?
2. Bagaimana merancang fasilitas ruang yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, pengelola, staf dan animator.
3. Bagaimana merancang suasana ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas.
  - a. Nyaman untuk pengunjung, pengelola, staff dan animator.
  - b. Mendukung produktivitas pengelola, staff dan animator.

### **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Dari latar belakang dan permasalahan diatas, maka tujuan dan sasaran perancangan ini yaitu merancang interior Studio Kreatif Animasi di Jakarta agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana dalam kebutuhan fasilitas kegiatan animasi.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

1. Meningkatkan sarana dan prasarana dalam kegiatan animasi.
2. Menambah wawasan masyarakat terhadap animasi melalui *workshop* yang ada di Studio Kreatif dan Animasi di Jakarta.
3. Menjadi sumber inspirasi masyarakat dalam membuat animasi.

### **1.6 Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- Nama Proyek : Perancangan Studio Kreatif dan Animasi di Jakarta.
- Lokasi : DKI Jakarta, Kec. Setiabudi, Jakarta Selatan, Jl.

HR. Rasuna Said.

- Luasan : 4876 m<sup>2</sup>

## 1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan bangunan Studio Kreatif Animasi di Jakarta ini adalah metode glass box, yaitu sebagai berikut:

### 1. Tempat/Objek

Melakukan survey dan observasi ke empat tempat yang berbeda, tetapi dengan fungsi dan jenis yang sama. Lokasi survey dan observasi sebagai berikut:

- Kumata Studio Bandung: Jl. Simpang Pahlawan 1 No 1, Neglasari, Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124.
- MNC *Animation*: Tower 2 (RCTI) - 7th Floor Jln Raya Perjuangan No 1, Kebon jeruk RT.11/RW.10 Jakarta Barat 1153.
- Pusat Animasi Seoul: Yejang-dong, Jeng-gu, Seoul.
- Cloyd Family Animation Center: 390 E Broad St, Columbus, OH 43215, Amerika Serikat.

### 2. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

- Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan melakukan survey pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, keamanan, dan lain-lain. Setelah itu jadikan studi banding.

- Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber di bidang industri animasi, seperti animator dan pengelola.

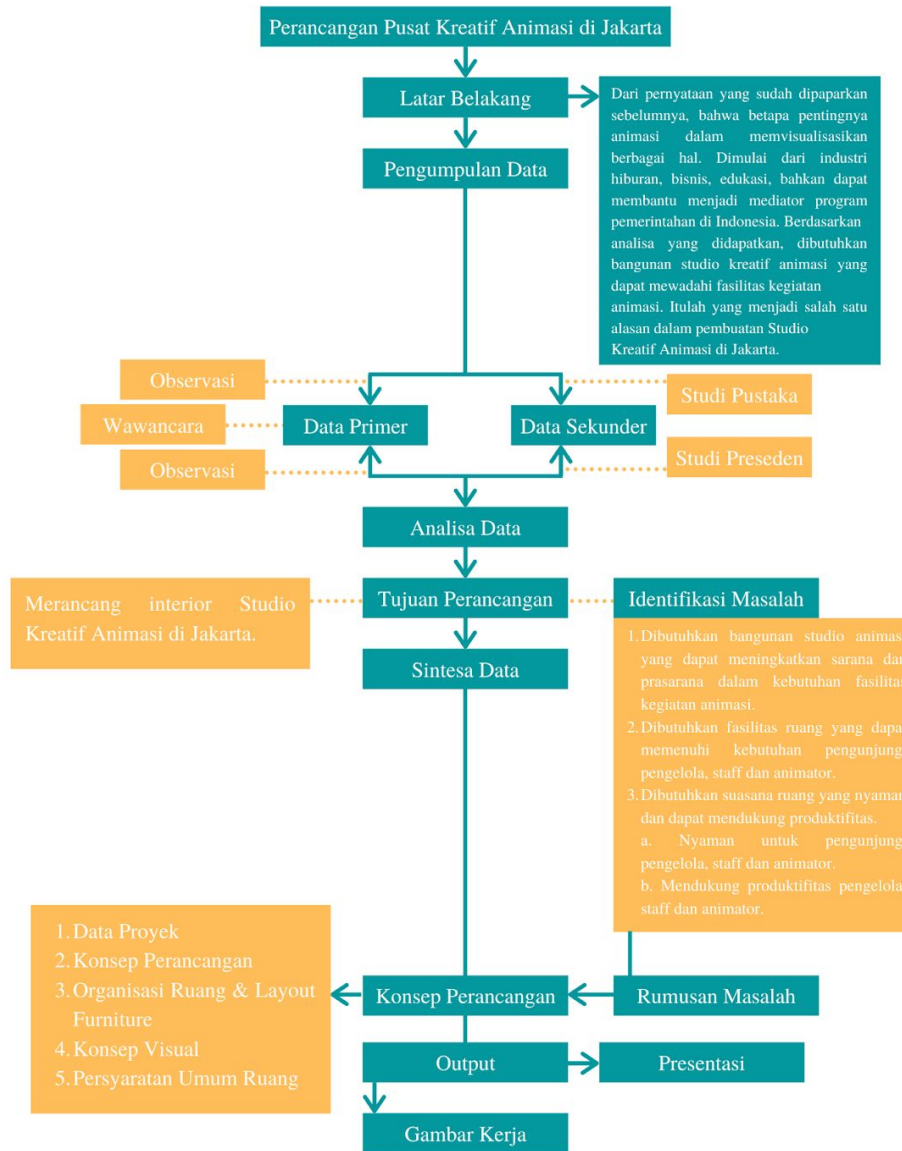
- Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara rekam video, foto, dan rekam suara.

**b. Data Sekunder**

Mencari informasi dari web dan buku mengenai standar bangunan.

## 1.8 Kerangka Berfikir



**Diagram 1.1** Kerangka Berfikir

Sumber: Data Pribadi

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun Laporan Tugas Akhir terdiri dari lima bab yang sistematika penulisannya sebagai berikut

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab 1 berisi latar belakang Perancangan Studio Kreatif Animasi di Jakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Menguraikan mengenai kajian literatur, data dan analisa proyek (untuk re-desain) atau analisa studi banding (untuk perancangan baru).

### **BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Menguraikan mengenai data proyek (hanya untuk yang perancangan baru), konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furniture (termasuk program aktivitas dan fasilitas, zoning dan blocking, sistem sirkulasi, hubungan antar ruang dan sebagainya), konsep visual, dan persyaratan umum ruang.

### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Menguraikan mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan penyelesaian elemen interior.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bab terakhir dari laporan yang berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.