

MEDAN ANIMATION CENTRE

TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Ujian Sarjana

Oleh :

MUHAMMAD DHANI

Nim : 97 814 0004



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2006**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

ABSTRAKSI

MUHAMMAD DHANI. Perencanaan GEDUNG ANIMATION CENTRE (dibawah bimbingan Drs. Dien S. Halim, MSc sebagai Dosen Pembimbing I dan Ir. Ramlan Tarigan sebagai Dosen Pembimbing II).

Animasi yang berarti menghidupkan, menggerakkan benda yang mati, atau diam seolah-olah hidup dan bergerak, kini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, terbukti film animasi tidak hanya menjadi suatu tontonan anak-anak tetapi juga telah dipergunakan untuk keperluan iklan, dan presentasi. Animation Centre yang akan dibuat ini adalah sebagai tempat produksi film animasi kartun sebagai tontonan, untuk keperluan iklan dan presentasi perusahaan yang didukung oleh kegiatan lainya seperti pameran, seminar serta belajar dan latihan membuat animasi.

Animation Centre merupakan suatu bangunan (wadah yang memiliki bentuk fisik) untuk menampung kegiatan-kegiatan tersebut dan gedung ini akan menjadi pusat untuk kegiatan-kegiatan tadi.

Kegiatan produksi film animasi pada masa sekarang ini terus mengalami perkembangan, gejala ini dapat dilihat dari bermunculannya studio-studio film animasi seperti yang ada di beberapa kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Jogjakarta dan Bali. Namun kota Medan sendiri belum memiliki suatu wadah produksi film animasi yang benar-benar memadai. Dengan adanya bangunan Animation Centre di kota Medan maka dapat menjawab kebutuhan masyarakat, perusahaan juga bagi industry yang membutuhkan animasi.

Bangunan "Animation Centre" ini bertujuan untuk mengembangkan industry animasi dikotamadya Medan dengan sasaran penonton dan pembeli bebas, pemesan, dan pelanggan baik dari dalam maupun luar negeri disamping juga mengadakan kursus menggambar untuk melatih para animator muda ataupun masyarakat yang mempunyai minat dan bakat dalam bidang ini. Serta sebagai wadah berkumpulnya para animator/pembuat animasi, masyarakat yang memiliki apresiasi terhadap

animasi untuk saling berinteraksi, berdiskusi dan bertukar pendapat.

Bangunan “Animation Centre” dilengkapi dengan penunjang, pengelola dan service, fasilitas penunjang, fasilitas-fasilitas yang direncanakan adalah : kantin, kafe, retail dll.

Bangunan “Animation Centre” didasarkan kepada faktor lokasi, keadaan tapak, jenis kegiatan dan kapasitas ruang. Lokasi yang dipilih untuk bangunan “Animation Centre” adalah di Jalan K.H. Zainul Arifin.



ABSTRACTION

MUHAMMAD DHANI, Animation Centre Building Planing (Guided by Drs. Dien S. Halim, MSc as Guiden Lecturer I and Ir. Ramlan Tarigan as Guiden Lecturer II).

Animation means to create, to move the un-moved things as if they are alive and moving, now has hed great development, proved that animation film is not only a program watched by children but also used for advertisement needs and presentation. Animation Centre that will be made is as a place to produce animation cartoon film as a show, for advertisement needs and presesntation company which are supported by other activities like, exhibition, seminar, study and practice to make animation.

Animation Centre as a building (place that has physically shape) to receive those activities and this building is going to be the centre of those activities.

Production activities for animation at this present grow well, this indication can be seen from appeasing sow studios of animation film like some studios in Jakarta, Surabaya, Bandung, Jogjakarta and Bali. But, Medan itself, haven't got a place to produce animation film which is satisfy enough. Whith this Animation Centre building in Medan, then it can answer the society needs, company and industry that need the animation.

This Animation Centre building, aims to develop animation industries in Medan for audiences and free buyers, orderer and customer from this country or from abroad and to create drawing course to practice the young, animators or society whose have interest and skill in this aspect. As well as a place to gather the animator/animation maker, society who have appreciation for animation to interest, to discuss and to argue to each other.

Animation maker, society who have appreciation for animation to interact, to discuss and to argue to each other.

Animation Centre building completed by supporting, executor (manager) services, facilities, and some of thefacilitie are : canteen, café, retail etc.

Animation Centre bulding is based on the location factor, condition of the area, kinds of activities and the room quantity. Location that will be choosen for the Animation Centre is on Jalan K.H.Zainul Arifin.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahhim

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan nikmat yang diberikan-Nya kepada penulis sehingga penyusunan Landasan dan Program Perancangan Arsitektur ini dapat diselesaikan untuk memenuhi persyaratan ujian sarjana pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Adapun judul yang penulis ajukan adalah :

“MEDAN ANIMATION CENTRE”

Atas bimbingan dan pengarahan dalam proses penyusunan landasan program perancangan arsitektur ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberikan dorongan baik moril maupun materil.
- Bapak Drs. Dadan Ramdan, M.Eng, MSc selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
- Bapak Ir.Yafiz, MSA, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area.
- Bapak Drs. Dien S. Halim, MSc. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- Bapak Ir. Ramlan Tarigan, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

- Bapak/Ibu Dosen penguji dan segenap staf pengajar dan karyawan pada Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Medan Area.
- Kepada kak Rusty yang telah banyak memberikan kemudahan bagi penulis dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
- Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu memberikan masukan dan pemikiran kepada penulis.

Akhirnya penulis menyadari bahwa tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan yang mungkin tidak disadari atau diketahui. Dalam hal ini penulis dengan hati yang terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya dan berguna bagi yang membutuhkannya.

Binjai, 1 Januari 2006

Penulis

(MUHAMMAD DHANI)

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
ABSTRACTION	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR FOTO	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan	3
I.3 Metode Pembahasan.....	4
I.4 Lingkup Pembahasan	4
I.5 Kerangka Berfikir	5
I.6 Sistematika Pembahasan	5
BAB II TINJAUAN UMUM	
II.1 Pengertian Animation Centre.....	8
II.2 Sejarah dan Perkembangan Animation Centre.....	9



II.3 Jenis-Jenis Produksi Film Animasi	
II.4 Teknik Mencipta Animasi	
II.5 Proses Produksi Film Animasi	31
II.5.1 Langkah-Langkah Memproduksi Film Animasi 2-D	31
II.5.2 Langkah-Langkah Pembuatan Film Animasi	
Kartun 3-D	46
II.6 Persepsi Pandangan Mata dan Prinsip Animasi	48
II.7 Studi Banding Proyek Sejenis	49
II.8 Elaborasi Tema dan Interpretasi Tema	60
II.8.1 Pendahuluan	60
II.8.2 Arsitektur Dekonstruksi	60
II.8.3 Dekonstruksi Dalam Desain	62
II.8.4 Pelaksana Arsitektur Dekonstruksi	63
II.8.5 Interpretasi Tema	64
II.8.6 Studi Banding Tema dan Bangunan Sejenis	64

BAB III TINJAUAN KHUSUS

III.1 Data Fisik Kotamadya Medan	71
III.2 Potensi dan Masterplan Kotamadya Medan	74
III.3 Animation Centre di Medan	76

BAB IV ANALISA

IV.1 Analisa Lokasi dan Tapak	78
--	-----------

UNIVERSITAS MEDAN AREA

IV.3.2 Bahan Bangunan Yang di Pakai.....	114
IV.3.3 Utilitas	115
IV.4 Analisa Massa dan Bentuk Bangunan	138

BAB V LANDASAN dan PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

V.1 Tujuan Perancangan	141
V.2 Konsep Dasar Perancangan	141
V.3 Program Perancangan	142
V.3.1 Program Ruang	142
V.3.1.1 Diagram Hubungan Ruang	153
V.3.1.2 Persyaratan Ruang.....	154
V.3.1.3 Struktur Organisasi Ruang	154
V.3.1.4 Sirkulasi Dalam Bangunan	155
V.3.2 Perlengkapan Bangunan	156
V.3.2.1 Struktur	156
V.3.2.2 Material Yang di Pakai	158
V.3.2.3 Utilitas	159
V.3.3 Lokasi dan Site	168
V.3.4 Massa dan Bentuk Bangunan	168

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

IV.3.2 Bahan Bangunan Yang di Pakai	114
IV.3.3 Utilitas	115
IV.4 Analisa Massa dan Bentuk Bangunan	138

BAB V LANDASAN dan PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

V.1 Tujuan Perancangan	141
V.2 Konsep Dasar Perancangan	141
V.3 Program Perancangan	142
V.3.1 Program Ruang	142
V.3.1.1 Diagram Hubungan Ruang	153
V.3.1.2 Persyaratan Ruang	154
V.3.1.3 Struktur Organisasi Ruang	154
V.3.1.4 Sirkulasi Dalam Bangunan	155
V.3.2 Perlengkapan Bangunan	156
V.3.2.1 Struktur	156
V.3.2.2 Material Yang di Pakai	158
V.3.2.3 Utilitas	159
V.3.3 Lokasi dan Site	168
V.3.4 Massa dan Bentuk Bangunan	168

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Contoh gambar pra-visualisasi.....	35
Gambar II.2 Contoh Storyboard pada film animasi.....	37
Gambar II.3 Langkah-langkah penting dalam membuat animasi	47
Gambar II.4 Sebahagian produksi animasi yang telah dihasilkan oleh Studio Red Rocket Animation Bandung	59
Gambar IV.1 Peta Kota Medan dan letak alternatif lokasi I, II dan III	80
Gambar IV.2 Peta Alternatif I (Jalan H. Adam Malik)	81
Gambar IV.3 Peta Alternatif II (Jalan K.H. Zainul Arifin).....	82
Gambar IV.4 Peta Alternatif III (Jalan Brig.Jend. Katamso)	83
Gambar IV.5 Peta Alternatif penempatan site/tapak	86
Gambar IV.6 Site terpilih dengan ukuran yang ada	88
Gambar IV.7 Bangunan yang ada pada sisi dalam tapak	90
Gambar IV.8 Bangunan yang ada di sisi luar tapak	91
Gambar IV.9 Sarana dan pra sarana yang ada disekitar tapak	92
Gambar IV.10 Pola lalu lintas pada site	93
Gambar IV.11 Arah pandangan ke tapak	94
Gambar IV.12 Arah pandangan dari tapak	95
Gambar IV.13 Kemungkinan arah orientasi bangunan	96
Gambar IV.14 <i>Fire Hydrant (luar ruangan) dan Fire Hose Cabinet</i> <i>(dalam ruangan)</i>	117
Gambar IV.15 Jarak yang dibutuhkan antara <i>indoor</i> unit dan <i>outdoor</i>	

unit pada VRV	122
Gambar IV.16 Sistem modular pada <i>outdoor</i> unit	122
Gambar IV.17 VRV Sistem AC masa depan	123
Gambar IV.18 Beragam bentuk pada <i>indoor</i> unit	124
Gambar IV.19 Mesin generator sentral (genset).....	124
Gambar IV.20 Lift dengan sistem <i>gearless</i> (mesin diatas)	126
Gambar IV.21 Contoh Eskalator dengan ukuran standard	127
Gambar IV.22 Control panel, jenis <i>heat detector</i> dan <i>smoke detectore</i>	131
Gambar IV.23 Contoh bentuk kepala dan sistem <i>Sprinkler</i>	131
Gambar IV.24 Alat pemadam portabel	132
Gambar IV.25 Sistem pemadam kebakaran	132
Gambar IV.26 Contoh sistem pemasangan kabel telepon secara horizontal.....	133
Gambar IV.27 Sistem PABX (<i>Private Automated Branch Exchange</i>)	134
Gambar IV.28 Daerah perlindungan pada sistem <i>Franklin</i> , diperhitungkan dalam sebuah radius kira-kira sederajat (sama) terhadap puncak batang dengan terminal yang ada ditanah.	135
Gambar IV.29 Penangkal petir sistem faraday	136
Gambar IV.30 Penangkal petir sistem preventor (radioaktif)	137
Gambar IV.31 Analisa massa dan bentuk bangunan	140
Gambar V.1 Sirkulasi yang diterapkan pada bangunan	155
Gambar V.2 Material yang dipakai pada bangunan	158

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram V.1 Skema konsep sistem air bersih yang diterapkan pada bangunan	159
Diagram V.2 Skema sistem pembuangan air kotor	160
Diagram V.3 Skema sistem penyegaran udara (AC) yang diterapkan	161
Diagram V.4 Skema sistem penerangan alami	162
Diagram V.5 Skema sistem penerangan buatan	163
Diagram V.6 Skema sistem pencegahan kebakaran pada bangunan	164
Diagram V.7 Skema konsep sistem telekomunikasi yang diterapkan	165
Diagram V.8 Penangkal petir sistem faraday	165
Diagram V.9 Skema sistem distribusi listrik	166
Diagram V.10 Skema sistem pembuangan sampah	167

DAFTAR FOTO

	Halaman
Foto II.1 Merekam dialog	36
Foto II.2 Mengadakan rapat teknis	38
Foto II.3 Membuat gambar kerja.....	39
Foto II.4 Membuat gerakan kunci	40
Foto II.5 Melakukan <i>Clean-up</i>	41
Foto II.6 Membuat gerakan antara / <i>in between</i>	42
Foto II.7 Melakukan <i>scanning</i>	42
Foto II.8 Melakukan digital Ink & Paint	43
Foto II.9 Melakukan Editing	45
Foto II.10 Gerbang untuk jalan masuk dan keluar pada bangunan studio Walt Disney	50
Foto II.11 Patung tujuh kurcaci (tinggi 19 kaki) yang terdapat pada depan bangunan untuk facade yang agak klasik	50
Foto II.12 Sisi lain pada bangunan, terlihat bentuk silinder pada sudut bangunan	51
Foto II.13 Sudut lain dari bangunan berbentuk-L dipandang dari Jln. Alameda (Alameda Avenue) dan Jln. Buena Vista bentuk-L ini dikhiri dengan kurva Post-modern	51
Foto II.14 Tempat penjualan tiket masuk museum berbentuk tokoh kucing, dengan jelas memberikan citra animasi bagi pengunjung	53
Foto II.15 Pada bagian dalam ruangan terdapat tangga berbentuk spiral	

(untuk satu orang) di lantai pertama yang langsung menuju ke lantai tiga	53
Foto II.16 Salah satu kamar di museum yang disebut sebagai “tempat lahirnya sebuah film” kondisi yang ada mencerminkan beratus juta kemungkinan inspirasi dalam mencipta anime	54
Foto II.17 Tangga berbentuk spiral di luar ruangan, langsung menuju atap menciptakan suasana yang memikat	54
Foto II.18 Pintu masuk ke museum	55
Foto II.19 Patung robot raksasa pada atap museum di letakkan dengan alasan yang misterius, ia menjadi latar belakang yang baik untuk pengambilan foto oleh para pengunjung	55
Foto II.20 Ruangan dalam teater, tempat memutar film-film pendek terdapat lukisan matahari di langit-langit yang dapat tertutup sewaktu film diputar	56
Foto II.21 Pintu keluar belakang yang langsung menuju kafe yang ada pada museum	56
Foto II.22 Bagian dari sudut pintu masuk pada gedung Aronoff Center	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 Jumlah penduduk Kotamadya Medan tahun 1996-2005	73
Tabel IV.1 Kriteria Lokasi	85
Tabel IV.2 Alternatif lokasi terpilih	85
Tabel IV.3 Kriteria pemilihan tapak/site.....	87
Tabel IV.4 Besaran Ruang	105
Tabel IV.5 Contoh beberapa jenis penyegaran udara yang ada	119



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Animation legends (tokoh-tokoh legendaris pembuat film animasi kartun)
LAMPIRAN B	Tata ruang pada studio animasi Hanna & Barbera
LAMPIRAN C	Foto lokasi tapak terpilih
LAMPIRAN D	Lampiran yang dianggap perlu



BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Tidak dipungkiri bahwa hiburan telah menjadi bagian kebutuhan hidup manusia. Tontonan film layar lebar (bioskop) maupun layar kaca (televisi) adalah salah satu jenis hiburan yang sampai saat ini masih sangat disukai, digemari dan diminati oleh masyarakat, termasuk didalamnya adalah tontonan film animasi yang kini tidak saja di konsumsi oleh anak-anak tetapi juga disukai oleh kalangan dewasa¹. Kata animasi berasal dari bahasa Inggris *animate* yang berarti menghidupkan, memberi jiwa, dan menggerakkan benda mati.

Dewasa ini di Indonesia produksi film animasi mulai berkembang, terbukti dengan mulai banyaknya studio animasi yang ada, selain itu tanpa disadari animasi telah merasuk ke banyak aspek kehidupan manusia tidak saja untuk hiburan dalam bentuk film dan permainan, tetapi animasi juga dimanfaatkan untuk hal-hal yang serius misalnya seperti implementasi visualisasi bidang kedokteran, arsitektur, dan perancangan di dunia otomotif² terus beranjak kedia televisi seiring terus bermunculannya stasiun-stasiun televisi swasta di era tahun 90-an hingga kini. Pesatnya penggunaan dan perkembangan animasi hingga saat ini, tidak terlepas dari aspek-aspek yang terkait di dalamnya yaitu banyaknya industri visual yang telah

¹ Majalah Info Komputer edisi Juni 2003. Hal. 96

² Majalah CHIP. Computer & Communication edisi khusus 2003. Hal 144



menggunakan animasi, seperti *movie* (film, serial televisi, sinetron), multi media dan visualisasi (*website*, interaktif, arsitektural, presentatif, desain produk), *broadcast* (iklan, *bumper*), game dan lain-lain. Hal lain yang bisa dilihat adalah perkembangan teknologi komputer yang semakin cepat dalam pembuatan animasi, kemudian aspek pendidikan dimana banyak bermunculannya institusi-institusi yang mengajarkan materi pelajaran animasi sebagai salah satu kurikulum, dan materi secara total dalam bidang ilmu ini³ seperti Universitas Gajah Mada, Universitas Trisakti, STMIK Jakarta Institute of Technology, Master Web School dan lain-lain.

Aspek-aspek diatas jelas memberikan potensi besar bagi kesuksesan produksi film animasi, baik dari segi komersil maupun kualitas, sehingga dapat memberikan persaingan terhadap animasi import dimana anak-anak sudah amat fanatik dengan film-filmnya, lebih dari itu film animasi juga dapat dipergunakan untuk menggali dan mengangkat kekayaan budaya bangsa di dalam maupun di luar negeri, contohnya film animasi kartun "Satria Indonesia", "Burisrawa" (diangkat dari tokoh dan kisah perwayangan), "filer-filer untuk MTV dan lain-lain.

Kota Medan merupakan kota besar yang memiliki potensi pasar bagi perkembangan animasi, ini bisa dilihat dari jumlah penduduk nya yang tergolong padat dengan aneka suku dan budaya yang tentunya membutuhkan tontonan film animasi sebagai hiburan anak-anak dan juga disukai oleh orang dewasa, selain itu kota medan juga memiliki tenaga kartunis berbakat yang tergabung dalam wadah Persatuan Kartunis Indonesia (PAKARTI) untuk wilayah SUMUT. Potensi lainnya

³ Majalah CHIP. Computer & Comunication..... Hal. 146

adalah Kota Medan telah memiliki begitu banyak jenis industri, perusahaan, instansi-instansi yang terus tumbuh dan berkembang dan juga membutuhkan animasi untuk keperluan iklan, interaktif, promosi dan lain-lain. Namun meningkatnya kebutuhan akan animasi saat ini belum di dukung dengan tersedianya suatu sarana produksi animasi di kota Medan, untuk itu penulis memandang perlu merencanakan “ANIMATION CENTRE” sebagai wadah untuk membuat dan memproduksi film animasi kartun sekaligus sebagai sarana belajar/latihan, dan pameran animasi.

I.2 Tujuan, dan Sasaran Pembahasan

Tujuan

Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk menggali, mengungkapkan dan merumuskan masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan animation centre dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, industri, perusahaan dan lain-lain, terhadap animasi sekaligus memberikan tempat sarana belajar/latihan atau kursus menggambar untuk dapat memupuk kemampuan sumber daya manusia dalam membuat film animasi. Sehingga dapat turut memberikan perkembangan bagi produksi film animasi Indonesia khususnya di kota Medan.

Sasaran

Merumuskan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur sebagai dasar dari perwujudan pembangunan fisik Animation Centre di kota Medan, terhadap masyarakat, industri, perusahaan dan yang membutuhkannya baik dari dalam maupun luar negeri.

I.3 Metode Pembahasan

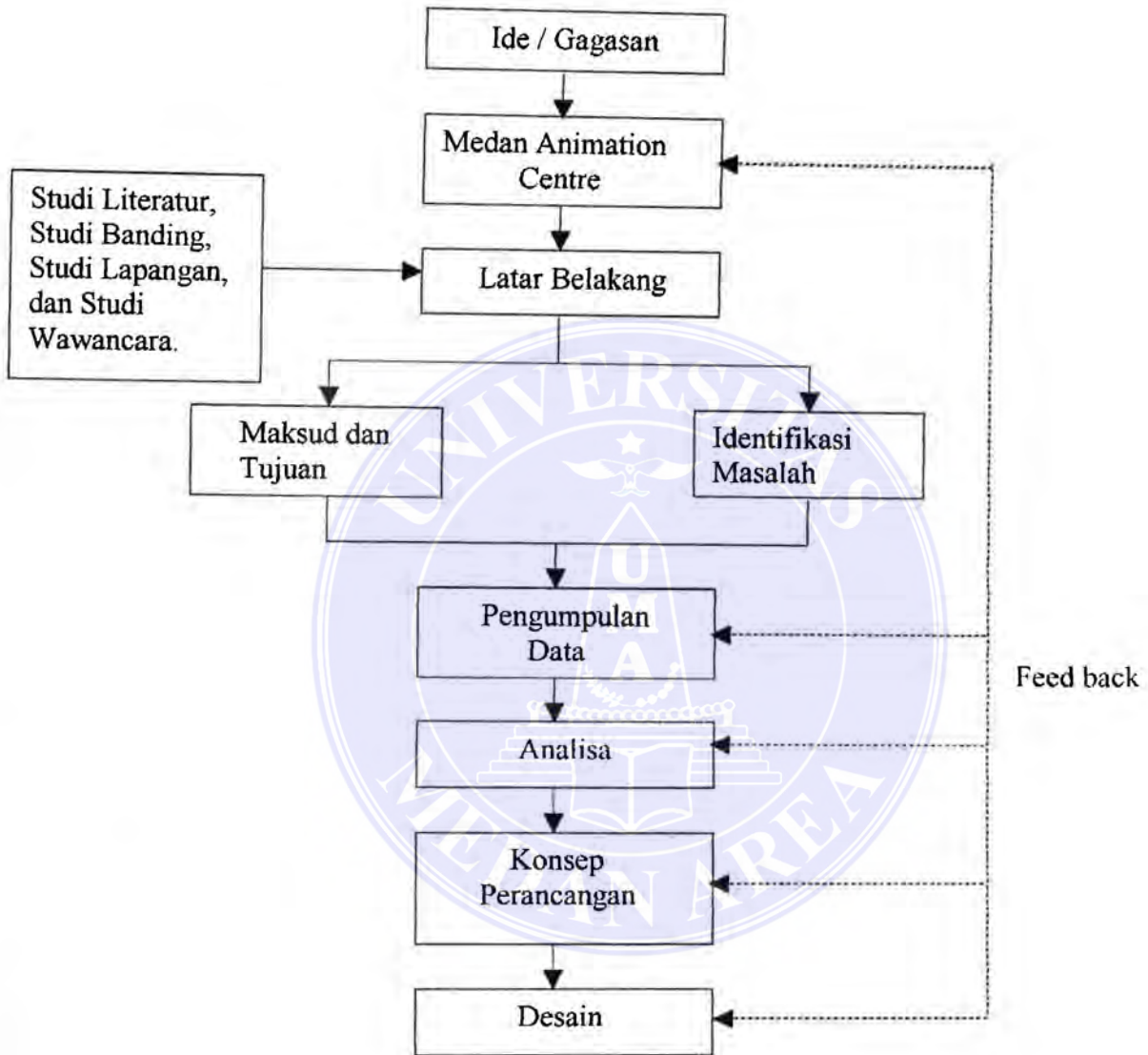
Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu suatu metode dengan cara mengumpulkan data baik data primer maupun skunder kemudian dianalisa dan dirumuskan untuk memperoleh suatu kesimpulan dalam menuju kepada perancangan dan perencanaan dalam menyusun materi pembahasan, pencarian data-data ditempuh dengan melakukan studi yaitu :

- Studi Literatur, terhadap referensi dari buku, majalah, internet dan lain-lain.
- Studi Banding, terhadap bangunan yang memiliki kesamaan terhadap kasus yang sedang dibahas.
- Studi Lapangan yaitu dengan cara melakukan survey terhadap lokasi dan terhadap kasus yang sedang dibahas.
- Studi wawancara terhadap orang-orang juga para ahli yang mempunyai kaitan dengan bidang dan kasus yang sedang dibahas.

I.4 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan ini dititik beratkan pada hal-hal yang berada pada lingkup pemikiran disiplin ilmu arsitektur dan bidang ilmu lainnya yang masih memiliki hubungan dengan materi pembahasan, sedangkan pada perencanaan animation centre difokuskan sebagai wadah untuk memproduksi film animasi kartun 2-D (dua dimensi) dan 3-D (tiga dimensi) untuk sarana belajar/latihan dan pameran, merupakan sarana pendukung.

I.5 Kerangka Berfikir



I.6 Sistematika Pembahasan

Dalam usaha mendekati permasalahan secara terperinci dalam penyusunan

lan dasan program perancangan ini adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan kajian tentang latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, metode pembahasan, lingkup pembahasan, kerangka berfikir dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Berisikan tentang tinjauan umum mengenai pengertian animation centre, sejarah dan perkembangan animation centre, jenis-jenis produksi film animasi, teknik mencipta animasi, proses produksi film animasi dan persepsi pandangan mata serta prinsip animasi. Kemudian dibahas pula mengenai studi banding dan proyek sejenis kemudian elaborasi tema yang terdiri dari tinjauan tentang arsitektur dekonstruksi, interpretasi tema, dan studi banding tema dan bangunan sejenis.

BAB III TINJAUAN KHUSUS

Pada bab ini berisi tentang berupa data fisik Kotamadya Medan, potensi, masterplan kota Medan, dan animation centre di Medan.

BAB IV ANALISA

Pada bab IV ini membahas tentang analisa terhadap lokasi dan tapak yang berisikan tentang kriteria pemilihan lokasi, pemilihan tapak, kajian terhadap tata guna lahan, peraturan bangunan serta kondisi dan potensi, kemudian analisa lingkungan dan tapak terdiri dari bangunan sekitar tapak, sarana dan prasarana, pola lalu lintas, pandangan/view ke tapak, pandangan/view dari tapak serta orientasi bangunan. Kemudian analisa ruang terdiri dari pelaku kegiatan, aktifitas, kebutuhan ruang, standard ruang, besaran ruang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

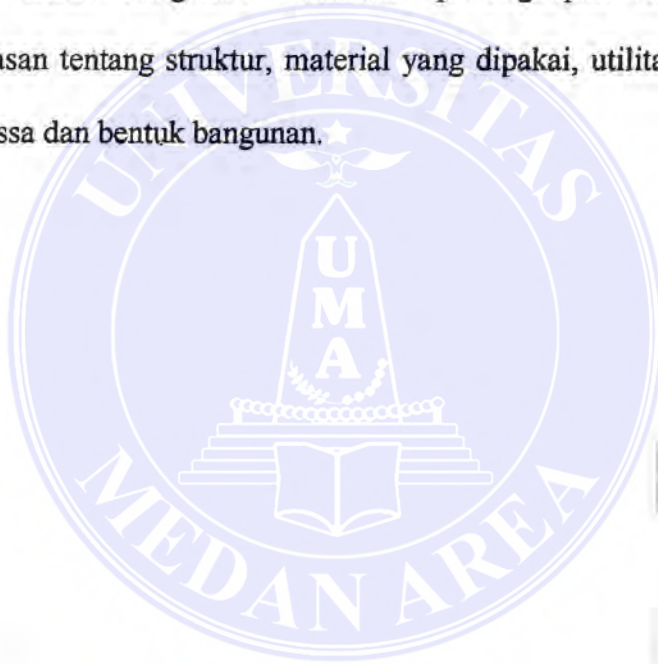
Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

persyaratan ruang dan analisa bangunan terdiri dari struktur dan konstruksi, bahan bangunan yang dipakai, utilitas serta analisa massa dan bentuk bangunan.

BAB V LANDASAN dan PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisi tentang tujuan perancangan, konsep dasar perancangan, program perancangan, yang berisikan tentang program ruang terdiri dari dimensi ruang, diagram hubungan ruang, persyaratan ruang, struktur organisasi ruang, sirkulasi dalam bangunan. Kemudian perlengkapan bangunan berisikan pembahasan tentang struktur, material yang dipakai, utilitas, lokasi dan site, serta massa dan bentuk bangunan.



BAB II

TINJAUAN UMUM

II.1 Pengertian Animation Centre

Animation centre terdiri dari kata Animation dan Centre. Animation (bahasa - Inggris) berasal dari bahasa Yunani “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar yang terlihat sebelumnya.²

Animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang di gerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.³

Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan obyek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka, atau obyek tiga dimensi.⁴

Animation yaitu membuat film dengan merekam sekumpulan urutan gambar atau kartun satu *frame* tiap satu satuan waktu, tiap gambar memiliki sedikit perbedaan

⁴ Wendy Vega, *The Making Of Animation : Home Land, Megindo Tunggal Sejahtera*, Jakarta, 2004. Hal. 6

³ Tim Kamus Pusat Bahasa, ed. 3 – cet. 1, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Balai Pustaka, Jakarta, 2001. Hal. 53.

⁴ Handi Chandra, *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Max 3. 1*, Elex Media Compuntindo, Jakarta, 2000, Hal. 1

sehingga ketika seluruh gambar di putar oleh proyektor pada kecepatan tertentu akan memunculkan pergerakan.⁷

Yang dimaksud film animasi adalah film berupa gambar yang seolah-olah hidup dan bergerak.⁸

Jadi animasi dalam lingkup pembahasan ini dapat di definisikan suatu seni atau teknik yang dapat memberikan penglihatan/gerakan dari suatu objek yang diam/tidak bergerak menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.

Centre adalah kata dari bahasa Inggris yang artinya pusat. Yang dimaksud dengan centre disini adalah pusat dari kegiatan utama yaitu produksi. Jadi "Animation Centre" disini mengandung pengertian suatu wadah (yang mempunyai bentuk fisik bangunan) sebagai pusat produksi film animasi kartun yang didukung oleh kegiatan lainya seperti pameran, seminar, belajar dan latihan membuat animasi.

Kata kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon* yang artinya gambar yang lucu.

II.2 Sejarah dan Perkembangan Animation Centre

Pada prinsipnya animasi sudah dieksploitasi jauh sebelum adanya sinema (layar lebar). Pada abad ke 19 merupakan masa perkembangan dan kemajuan produksi film animasi,⁹ diawali dari keinginan untuk melakukan pendekatan secara ilmiah terhadap hasil penemuan berupa peralatan "*optical toys*" seperti *thaumatrope*

⁷ Heru Efendi, *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*, Yayasan Konfiden, Jakarta, 2002, Hal. 127.

⁸ *Koran Kompas*, Minggu 7 Desember, 2003, Hal. 29.

⁹ John Wyper, *The Moving Image An International History of Film, Television & Video*, Basil Blackwell Ltd, New York, 1989, Hal. 98.

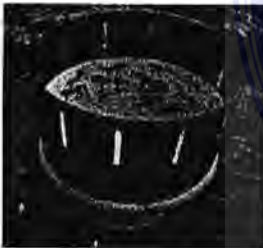
yang ditemukan oleh Paul Roget berkebangsaan Perancis pada tahun 1825 yaitu semacam alat berupa piringan bundar bergambar, dengan tali di kedua sisinya, kemudian alat-alat seperti *phenakistiscope*, *zoetrope*, dan *praxinoscope* yang ditemukan pada awal 1830-an yaitu suatu alat berupa putaran, pembalikan atau pergerakan gambar yang dapat menghasilkan ilusi pergerakan dari sebuah seri gambar terpisah.



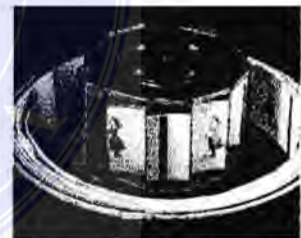
“*Thaumatrope*”



“*Phenakistiscope*”



“*Zoetrope*”



“*Praxinoscope*”

Peralatan-peralatan inilah yang menginspirasi ide bagi J. Stuart Blackton dalam menerbitkan film animasi pertamanya pada tahun 1906 yang ia beri nama “*Humorous Phases of Funny Faces*” yang di buat dengan cara membuat gambar di papan tulis. Kemudian di kembangkan oleh Emile Cohl pada tahun 1910 dengan menggunakan sistem gambar melalui potongan-potongan kertas.

Karakter animasi pertama dihasilkan oleh Winsor McCay pada tahun 1914 lewat film animasi yang menakjubkan “Gertie the Dinosaur” yang membutuhkan 10.000 seri gambar terpisah untuk menciptakan gerakan-gerakannya. Winsor McCay akhirnya dinobatkan sebagai bapak animasi dunia.¹⁰



“Humorous Phases of Funny Faces” (1906)



“Gertie the Dinosaur”

Untuk perkembangan animasi selanjutnya akan diuraikan berdasarkan masing-masing negara seperti di Eropa, di Amerika, di Jepang dan Indonesia.

■ Di Eropa

Produksi animasi di Eropa tidak terlepas dari keberadaan komik-komik nya. Perkembangan komik yang cukup pesat di negara-negara eropa telah memberikan pengaruh yang kuat bagi perkembangan animasi di sana, hal ini terbukti dari begitu banyaknya tokoh dan cerita film animasi terkenal seperti “Tintin”, “Asterix dan Obelix”, “Steven Sterk” dan lain-lain, yang merupakan

¹⁰ Koran Kompas, Minggu..... Hal. 29



“Asterix dan Obelix”

cerita dan tokoh dari komik. Untuk menunjang daya tarik animasi yang di produksi, negara-negara yang ada di eropa melakukan suatu kerja sama dalam meningkatkan mutu dan daya jual komik. Film-film animasi terkenal yang berasal dari negara eropa antara adalah “Asterix dan Obelix” (merupakan karya Uderzo dan Goscinu dari Italia), “Tintin” (Karya Herge dari Swedia) “The Smurf” (Karya Peyo dari Belanda).

Film animasi yang paling terkenal dan menonjol di eropa adalah film animasi karya dari William Hanna dan Joseph Barbera kedua orang ini bertemu ketika sama-sama bekerja di studio MGM dan telah menghasilkan karya animasi yang melegenda yaitu “Tom and Jerry” antara kurun waktu 1943 sampai tahun 1953 telah berhasil memecahkan rekor untuk penerimaan piala oscar.



“William Hanna dan Joseph Barbera”



“Tom and Jerry”

William Hanna dan Joseph Barbera yang lebih dikenal dengan pasangan Hanna-Barbera membentuk studio animasi sendiri pada tahun 1957 dan telah menghasilkan film-film animasi untuk serial televisi yaitu “Ruff and Reddy” di ikuti oleh “Huckleberry Hound” pada tahun 1958. Karakter-karakter lain karya Hanna-Barbera antara lain “Yogi Bear”, “The Flintstones”, “The Jetsons”, “Yogi and Boo Boo Bear”, “Scoobydoo”, dan banyak lagi.



“The Flintstones”



“Scoobydoo”

William Hanna dan Josep Barbera merupakan pasangan sekaligus tim pembuat animasi legendaris, mereka telah memproduksi lebih dari 3000 film kartun yang tersebar luas, di dimana karya filmnya dapat menjamin sebagai hiburan untuk generasi yang akan datang.

■ Di Amerika

Perkembangan produksi film animasi di Amerika tidak terlepas dari nama besar pembuat film Walt Disney. Walt Disney begitu berjasa dan memberikan pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan film animasi di Amerika dan dunia. Walaupun film animasi pendek sudah ada sebelum produksi film pertama disney tetapi Walt Disney diakui sebagai perintis film animasi klasik Amerika.

Walter Elias Disney yang lebih populer dengan nama Walt Disney lahir di kota Chicago, Illinois pada tahun 1901 dan di besarkan di negara bagian Missouri. Pada usia 16 tahun, Disney mulai belajar seni di Chicago. Walt membuat animasi pertamanya saat bekerja diperusahaan perfilman Kansas City Film Ad Company, dia membantu membuat iklan kartun film untuk pertunjukan bioskop.

Pada tahun 1923 Disney bersama saudara lelakinya membangun studio film kartun pertama di Hollywood disinilah Disney mulai menciptakan karya-karya animasi lewat serial “Alice Comedies” yang merupakan perpaduan *live* aktor dan animasi. Karakter *Micky Mouse* atau Miki Tikus pertama kali muncul dalam film kartun bisu yang pertama “Plane Crazy”, dan yang kedua “The Gallopin Goucho”. Walt Disney berhasil menciptakan inovasi baru dengan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

menggabungkan film dengan suara dalam film Miki yang ketiga yaitu “Steamboat Willie” pada 18 November 1928, dan itulah hari kelahiran Miki Tikus. Inovasi penggabungan suara itu dengan cepat ditiru oleh studio-studio lain.



Walter Elias Disney



Miki Tikus dalam “Steamboat Willie”

Film animasi pertama berwarna milik Walt adalah “Flower and The Tress” yang diproduksi pada tahun 1932. Selain karakter Miki Walt juga menciptakan *icon-icon* kartun lain seperti Pluto tahun 1930, lalu Guffy tahun 1932, Donal pada tahun 1934, Minnie dan lain-lain.



“Pluto”



“Guffy”



“Donald”

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Pada pertengahan tahun 1930-an Walt Disney menggarap film animasi kartun panjang pertama dengan judul “Snow White and the Seven Dwarfs” yang diputar pada tahun 1937. Film ini adalah film pertama yang dihasilkan oleh sebuah studio, dan menjadi film produksi Hollywood yang paling sukses.¹¹



“Snow White and The Seven Dwarfs”

Para ahli perfilman banyak yang mengatakan Disney lah yang mempelopori pengembangan seni animasi. Walt Disney mencapai puncak ketenarannya pada tahun 1940 lewat film yang berjudul “Pinocchio” yang menggambarkan dunia maya namun kelihatan sangat nyata. Walt terus membuat film-film animasi yang populer pada tahun 1940 sampai 1950-an film-film itu antara lain “Fantasia”,

¹¹ Radio Suara Amerika, Transkrip Siaran Bahasa Indonesia, Siaran VOA (Via Real Audio) melalui internet, Walt Disney 100 Tahun, Disiarkan 19 Januari 2002.

“Dumbo”, “Bambi”, “Cinderella”, “Alice in Wonderland”, “Peterpan”, “Lady and the Tramp”, “Sleeping Beauty”, film-film itu sampai sekarang masih tetap saja populer.

Selama lima dekade Walt Disney telah berhasil menciptakan tingkatan dan teknik-teknik baru dalam pembuatan film animasi. Banyak kontribusi-kontribusi walt yang masih dipergunakan hingga sekarang.

Selama masa hidupnya Walt Disney terus terlibat pada konsep dan arahan dari karya-karya animasinya, film animasi panjang terakhir yang masih mendapatkan sentuhan Walt Disney adalah “The Jungle Book” yang dirilis pada tahun 1967 satu tahun setelah kematiannya.

Kini walaupun Walt Disney telah tiada namun pusaka dan impian-impian Walt terus berlanjut melalui perusahaan film Walt Disney Pictures hingga kini terus memproduksi film-film animasi bermutu antara lain “Beauty and the Best”, “The Lion King”, “Toy Story”, “A Bugs Life”, “Finding Nemo” dan banyak lagi.



“The Lion King”



“Toy Story”

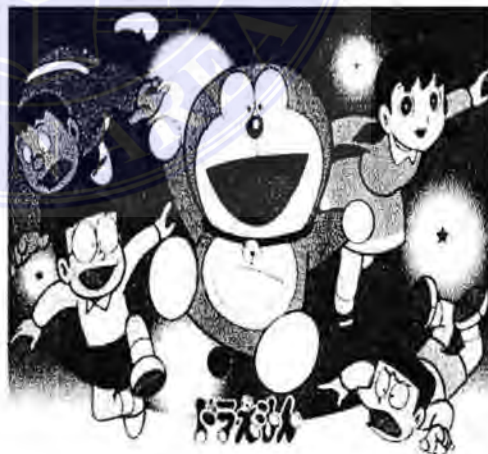
Dengan menggunakan teknologi-teknologi terkini dan kehalusan gambar yang dihasilkan menjadikan Walt Disney sebagai yang terdepan dan tersohor untuk urusan film animasi berkualitas.

■ Di Jepang

Film-film animasi berkualitas tidak hanya milik negara-negara Eropa dan Amerika. Negara Jepang juga telah mampu memproduksi film animasi yang telah menarik banyak peminat di seluruh dunia sejak awal tahun 1990-an.¹² Di Amerika Serikat film animasi serial Televisi seperti “Astro Boy” dan “Speed Racer” telah menjadi sebuah simbol. “Candy-Candy” yang disiarkan di Eropa kemudian “Sailormoon” yang populer di Jerman, kemudian “Doraemon” dan “Dragon Ball” yang begitu terkenal di Asia.



“Dragon Ball”



“Doraemon”

¹² Majalah Niponia, No. 27, Penerbit Heibonsha Ltd, Japan, 15 Desember 2003, Hal. 5

Film animasi/kartun Jepang biasa di sebut dengan istilah Anime. Kata tersebut berasal dari kata animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi animeshon. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi Jepang dan non-Jepang.

Perkembangan film animasi di Jepang menjadi sebuah industri yang begitu diminati di Jepang maupun di negara lain, tidak terlepas dari daya tarik manga (istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang) yang kuat, yang merupakn cikal bakal dari anime. Lebih separuh anime yang diproduksi tahun 60-an terinspirasi dari cerita-cerita manga dan banyak manga yang terkenal menjadi dasar bagi film-film animasi yang sukses.¹³

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian di ikuti film pendek yang hanya berdurasi lima menit karya Oten Shimokawa yang berjudul “Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki” yang masih berupa film bisu tahun 1917. Karya Oten itu kemudian diikuti oleh animator-animator lainnya seperti Seitaro Kitayama (Kassen dan Momotaru, 1918), Junichi Kouchi (Hana kehonai Meitou no Maki, (1917) dan lain-lain.

Keberhasilan Amerika Serikat dalam membuat animasi dengan menggunakan suara pada tahun 1927 (pada saat itu hanya menggunakan background musik) di

¹³ Majalah Niponia, No. 27 Hal. 6

ikuti oleh Jepang dan anime pertama yang menggunakan musik adalah “Kujira” (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul “Kuro Nyago” tahun 1930.

Dalam tahun 1943 Masaoka bersama muridnya Senoo Kosei telah membuat anime yang berjudul “Momotaru no Umiwashi”, ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi lebih dari 30 menit (short animated feature film) dan untuk anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit (animated feature film) dengan judul “Momotaeru: Umi no Shinpei” yang dibuat pada tahun 1945. Keduanya adalah anime yang terpopuler pada masa tersebut.

Untuk anime pertama yang menggunakan warna muncul dalam film yang berjudul “Boko no Yakyu” pada tahun 1948 yang merupakan karya dari Megunu Asano.

Setelah perang dunia kedua, industri anime dan manga bangkit kembali, berkat Osamu Tezuka orang yang dijuluki “God of manga” ini berhasil merilis “Shitakarajima” pada tahun 1947. Hanya dalam beberapa tahun saja Osamu Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal.

Ketika habis kontraknya dengan perusahaan animasi Toei pada tahun 1962, Tezuka kemudian mendirikan Osamu Tezuka Animation, yang kemudian disebut dengan Mushi Production. Produksi Mushi yang paling terkenal adalah “Tetsuwan Atom”. “Tetsuwan Atom” adalah animasi televisi pertama yang ditayangkan secara reguler. Acara ini sangat terkenal sampai ke beberapa negara di luar Jepang (di Amerika “Tetsuwanatom” dikenal dengan Astro Boy).

Osamu Tezuka “*Father of Manga*”“Tetsuwan Atom” (*Astro boy*)

Perubahan baru mulai terjadi pada era 1970-an dimana anime yang sebelumnya masih ditujukan untuk anak-anak menjadi anime yang ditujukan bagi penonton dewasa. Selain itu pada tahun 1979 telah bermunculan anime-anime yang bertemakan robot-robot besar seperti pada anime “*Kidoi Senshi Gundam*” .

Memasuki era 80-an anime semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin di tunjang dengan bermunculnya kaset video sebagai media. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah anime yang langsung di jual ke masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu (dikenal dengan istilah *OVA-Original Video Animation* atau *OAV-Original Animated Video*)

Pada era 80 sampai 90-an awal, muncul nama-nama yang diebut-sebut sebagai orang yang menguasai dunia anime dan manga, yaitu Akira Toriyama dengan anime “*Dragon Ball*” nya yang muncul pada tahun 1986 dan Rumiko Takashi dengan karyanya seperti “*Urusei Yatsura*”. Sutradara yang terkenal

pada masa itu adalah Otomo Katsuhiro dengan karyannya yang terkenal “Akira” tahun 1988. Akira merupakan anime yang terkenal dalam skala internasional dan dianggap sebagai tonggak baru dalam anime.

Jepang sendiri telah memiliki studio-studio anime berkualitas diantaranya adalah GAINAX yang didirikan oleh Toshio Okada dengan beberapa orang pencipta anime pada tahun 80 dan 90-an, GAINAX memproduksi anime-anime yang cukup signifikan dalam perkembangan dunia anime.

Selain Gainax, juga ada Studio Ghibli yang didirikan oleh Isao Takahata dan Hayao Miyazaki, pada tahun 1971. Karya Miyazaki yang signifikan adalah pada tahun 1978 yang berjudul Cagliostro no Shiri. Saat ini bisa dikatakan Studio Ghibli adalah rumah produksi anime yang menghasilkan anime-anime berkualitas tinggi baik dari segi art maupun cerita.

Sekarang ini, sudah mulai banyak bermunculan rumah produksi yang menghasilkan anime-anime berkualitas tinggi baik dari art maupun cerita seperti GONZO Animation, BONES, Studio Pierrot, dan masih banyak lainnya.

■ Di Indonesia

Sebenarnya animasi di Indonesia sudah dikenal sejak jaman dahulu, hal ini dapat di buktikan lewat pertunjukan wayang (khususnya wayang kulit) yang ada sejak jaman nenek moyang. Kepiawaian para dalang dalam menggerakkan dan memasukkan “roh” tokoh-tokoh wayang pada layar, yang menyebabkan wayang tersebut serasa hidup tidaklah begitu berbeda dengan animator dalam membuat film-film animasinya.

Namun perkembangan animasi di Indonesia mulai tampak pada tahun 1950-an waktu itu animasi masih di buat sangat sederhana untuk keperluan iklan dari program pemerintahan. Tokoh yang cukup berperan dalam perkembangan film animasi pada waktu itu adalah Drs. Suyadi seorang ilustrator buku cerita anak yang karya-karyanya banyak mendapat pujian. Pada tahun 1965 hingga tahun 1975 ia menjadi dosen mata kuliah ilustrasi fakultas Seni Rupa ITB. Sebelum itu, ia juga mendapat kesempatan menimba ilmu di Perancis untuk mendalami bidang animasi.

Bersama G Dwipayana Drs Suyadi berhasil menggarap film boneka Si Unyil dan kesuksesan film boneka Si Unyil melambungkan nama Suyadi, sehingga ia lebih dikenal sebagai Pak Raden tokoh yang ia isi suaranya.

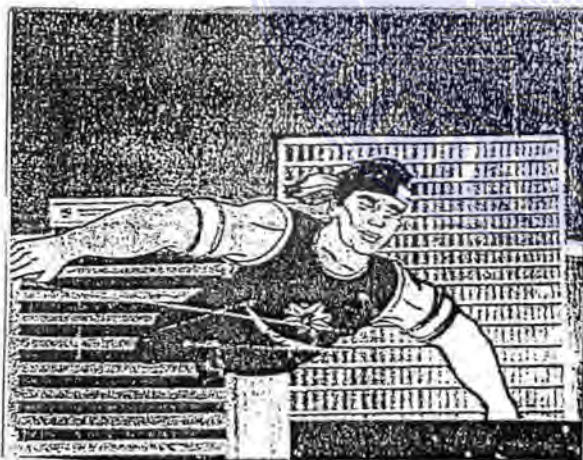
Seiring dengan berjalannya waktu pada tahun 1980-an muncul film animasi lokal pertama yang menjadi serial televisi judulnya “Si Huma” yang di produksi oleh PFN (Prusahaan Film Negara) dan menjadi tontonan favorit anak-anak pada masa itu.

Kemampuan para animator-animator terus mengalami peningkatan diantaranya adalah Dwi Koendoro yang akrab dengan nama “Dwi Koen” telah membuat film *full* animasi pendek “Asal mula minyak” dan “Pak Boros” pada tahun 1980. Selain Dwi Koen ada animator lainnya seperti Deny A Djonaid dengan karya “Gawitra” dan lainnya.

Dengan adanya perkembangan teknologi komputer, produksi animasi terus berkembang seiring dengan bermunculanya stasiun televisi swasta di Indonesia pada tahun 1990-an hingga kini. Animasi banyak digunakan sebagai bahan

materi iklan ataupun *bumper-in/bumper-out* suatu acara. Efek animasi yang telah digunakan dalam film TV atau sinetron pun terus bermunculan dengan kualitas yang lebih baik. Film animasi yang telah dihasilkan diantaranya adalah karya Dwi Koen yang berhasil meraih penghargaan khusus *International Animation Festival Hiroshima* pada tahun 1994. Pada event ini nama Indonesia mulai bersinar di kancah perfilman animasi dunia.¹⁴

Perkembangan selanjutnya terlihat dari banyaknya rumah-rumah produksi animasi yang terus bermunculan dimana-mana diantaranya adalah PT Pro Animasindo dengan karya animasinya “Satria Indonesia” yang ditayangkan televisi swasta tahun 1995. Ini merupakan animasi serial televisi kedua setelah “Si Huma”, disusul “Hela Helo Heli” (PT Index), kemudian “Burisrawa: Pesta dihastinapura” yang diproduksi PT Potlot Enterprise.



“Satria Indonesia”



Tokoh “Burisrawa”

¹⁴ Muhammad Nashir Setiawan, Menakar Panji Koming, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, 2002. Hal. 28

Selanjutnya Red Rocket Animation yang ada di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta, Marsya Juwita di Bali dan Platoon, Mrico studio, PT Mokka di Jakarta.

Sekarang ini laju produksi animasi cukup pesat, banyak film-film animasi yang telah di buat, Indonesia juga memiliki sumberdaya pembuat animasi yang tidak kalah dari para animator luar negeri, hal ini di buktikan dengan mendapatkan banyak penghargaan dari dalam dan luar negeri, selain itu negara seperti Amerika, Jepang, Spanyol telah mempercayakan animasi nya sebahagian di buat oleh animator-animator lokal. Kemampuan para animator juga di tunjukan dengan berhasilnya menggarap film animasi panjang pertama dalam bentuk 3-D (tiga dimensi), HOMELAND yang di luncurkan pada tahun 2004. Film ini merupakan karya sekelompok anak muda Yogyakarta yang menamakan rinya Studio Kasat Mata bekerja sama dengan Visi Anak Bangsa.

II.3 Jenis-Jenis Produksi Film Animasi

Dalam memproduksi film animasi, ada beberapa jenis film yang dapat dipilih, antara lain :

- **Film Animasi Pendek (*Short Animation Film*)**

Ini merupakan film animasi yang mempunyai durasi di bawah 60 menit. Film animasi jenis ini biasanya dilakukan oleh orang/sekelompok orang yang sedang berlatih membuat film. Jenis film ini juga menjadi wadah eksperimen bagi para pemula yang baru belajar membuat film. Didunia saat

ini banyak festival lomba pembuatan film animasi pendek. Sekarang ini yang menjadi *trend* adalah menyelipkan sebuah film animasi pendek pada awal film. Contohnya : *Animatrix* pada film “*Matrix Reloaded*”, dan *For The Birds* pada film “*Monster Inc*”.

■ **Film Animasi Cerita Panjang** (*Feature-Length Animation Film*)

Film animasi ini adalah jenis film yang mempunyai durasi lebih dari 60 menit, yaitu berkisar antara 90 sampai 100 menit. Yang termasuk dalam kategori ini adalah film animasi yang diputar di bioskop atau *home video*.

■ **Video Klip** (*Music Video*)

Menjadikan animasi sebagai sebagian dari video klip mulai menjadi sebuah *trend*. Jenis film ini merupakan sarana yang sangat membantu dalam pemasaran bagi para produser musik. Di Indonesia jenis film ini ternyata mendapat perhatian cukup besar. Bahkan rumah produksi animasi banyak yang berkonsentrasi kepada video klip, selain iklan. Hal ini disebabkan dari aspek bisnis jenis film ini sangat menggiurkan, siring banyak bermunculan stasiun televisi swasta di Indonesia.

■ **Program Televisi** (*TV Programe*)

Jenis film animasi ini diproduksi untuk bahan tontonan pemirsa televisi. Program televisi dapat dipisahkan kedalam dua kelompok, yaitu kelompok cerita dan kelompok non-cerita. Kelompok cerita sendiri terbagi dalam dua kategori, antara lain kategori fiksi dan non-fiksi. Kategori fiksi memproduksi film serial animasi, film animasi televisi, serta film animasi cerita pendek. Kategori non-fiksi kebanyakan memproduksi program-program

pendidikan. Sedangkan kelompok non-cerita memproduksi apa yang disebut dengan *variety show*, *TV quiz*, liputan berita dan *talkshow*. namun animasi terlibat sedikit di segmen ini.

■ Iklan Televisi (*TV Commercial*)

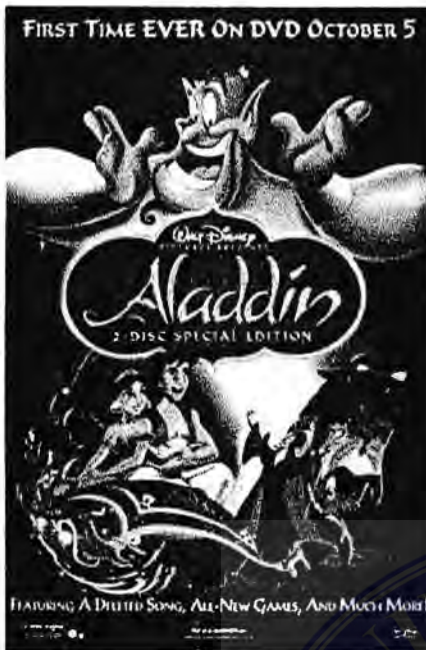
Jenis animasi ini tidak lain adalah salah satu sarana untuk penyebaran informasi pemasaran produk (iklan produk). Animasi digunakan supaya lebih menarik perhatian, lebih atraktif dan bisa dicerna dengan cepat, khususnya untuk anak-anak.

II.4 Teknik Mencipta Animasi

Dalam perkembangannya hingga kini, ada beberapa macam teknik untuk membuat animasi, yaitu :

a. Teknik animasi Hand Drawn

Ini adalah animasi klasik yang biasa di sebut animasi tradisional atau animasi dua dimensi (2-D), yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar *freme per freme* secara manual. Baik itu gambar tokoh karakter, maupun gambar *background* digambar dengan menggunakan tangan. Setelah itu gambar *foreground* dan *background* di tumpuk secara *layering* untuk kemudian di potret satu persatu, hingga menghasilkan animasi yang utuh. Teknik ini digunakan oleh Walt Disney dan perusahaan film Warner Bros hingga sekarang. Film animasi yang menggunakan teknik ini antara lain ialah “Aladin”, “Beauty and the Beast”, dan lain-lain, film tersebut memiliki karakter goresan yang khas, yang tidak bisa dibuat dengan menggunakan komputer.



“Aladin”



“Beauty and the beast”

b. Teknik animasi Stop Motion/Clay Animation

Clay adalah sebutan lain untuk tanah liat. Meskipun *clay* (tanah liat) yang dipakai bukan tanah liat biasa. Animasi *clay* memakai *plasticine*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897.

Animasi ini dibuat dengan menggerakkan objek/model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari bahan *clay*/tanah liat ataupun tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya dengan kamera satu persatu. Setelah diedit dan disusun, maka apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka/model tersebut bergerak.

Contoh film animasi yang menggunakan teknik ini adalah “Night Before Christmas” serta tayangan *MTV: Celebrity Death Match*.



MTV : “Celebrity Death Match”

c. Teknik animasi Hand Drawn dan Computer

Pada teknik ini, gambar sketsa kasar di buat dengan tangan, lalu di *scan* untuk kemudian diberi warna dan *finishing* menggunakan komputer. Pembuatan *back ground* juga memanfaatkan kemampuan dari teknik komputer.

Penggabungan gambar *foregraound* dan *background frame per frame* juga memanfaatkan kemampuan grafis komputer. Animasi ini lebih murah bila dibandingkan dengan teknik animasi klasik *hand drawn*. Hampir semua film animasi modern, sudah menggunakan sistem ini. contohnya adalah “Titan A.E” dan “Brother Bear” karya Walt Disney.



“Brother Bear”



“Titan A.E”

d. Teknik animasi Komputer 3-D (Tiga Dimensi)

Teknik 3-D atau *computer generated image* (CGI) sedang mengalami kemajuan yang pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3-D, sehingga hasilnya terlihat begitu nyata (contohnya pada kulit-kulit reptil purba pada film “Jurassic Park”. Selain itu, ekspresi gerak juga dapat direkam untuk nantinya diterapkan pada model 3-D, sehingga tercipta ekspresi gerak yang lebih nyata. Pada teknik ini, proses pembuatan animasi dari awal menggunakan komputer, baik pembuatan karakter, pembuatan 3-D *background* sampai penggunaan efek-efek khusus.

Sudah banyak film modern yang menggunakan teknik ini, misalnya “The Antz”, “Toy Story”, “A Bugs Life”, dan “Finding Nemo”. Film animasi HOMELAND pun menggunakan teknik pembuatan yang satu ini.



“Finding Nemo”



“A Bugs Life”

II.5 Proses Produksi Film Animasi

II.5.1 Langkah-Langkah Memproduksi Film Animasi 2-D (Dua Dimensi)

Dalam memproduksi sebuah film terdapat dua tahapan paling penting, yaitu perencanaan awal (*Preleminary Planning*) dan proses produksi (*Production*). Dalam proses produksi terdapat tiga langkah, yaitu pra produksi (*pre production*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*post production*).

Sebetulnya ada langkah lanjutan yang sebenarnya penting namun tidak akan dibahas dalam sekripsi ini. langkah tersebut antara lain *Publication*, *Promotion*, serta *On Screeen*. Pada ketiga tahapan ini lebih menekankan bagaimana pemasaran dan pengenalan film kepada masyarakat/publik, dan cara menjalin kerja sama yang baik dengan pihak lain agar film yang dibuat menghasilkan keuntungan secara maksimal.

Untuk pembahasan selanjutnya, akan dijelaskan menurut tahapan langkah-langkah dalam memproduksi sebuah film animasi yang kemudian implementasinya dapat dilihat secara nyata dalam film.

1. Perencanaan Awal (*Preleminary Planning*)

Tahap perencanaan awal, merupakan sebuah tahapan awal dalam memproduksi semua jenis film, termasuk film animasi. Hal yang dipersiapkan yaitu :

a. Menentukan ide awal cerita

Sebelum sebuah skenario terbentuk dengan sempurna, dapat dipastikan bahwa harus ada pencetus ide awal cerita. Dari cetusan ide awal cerita inilah

kemudian cerita dikembangkan dan dikemas agar menjadi sebuah film. Sebuah ide cerita sederhana dapat menjadi awal dari sebuah cerita yang spektakuler. Suatu produksi film bermula dari cerita, cerita dapat berupa novel, cerpen, puisi, cerita bersambung, dari koran atau majalah dan dapat pula berbentuk skenario.

Dari ide cerita tersebut maka bisa dibuat cerita utama yang akan dituangkan dalam film. Setelah itu baru baru dikembangkan jalan ceritanya menjadi lebih kompleks dengan beberapa alternatif jalan cerita. Setelah yakin dengan jalan cerita yang akan diambil, maka dibuat sinopsis yang akan menjadi dasar pengembangan skenario. Untuk memperjelas sinopsis dibuat pula *background story* yang memdasari cerita ini.

b. Menentukan jenis film yang akan diproduksi

Dalam memproduksi sebuah film animasi ada beberapa jenis film yang dapat dipilih antara lain **Film Animasi Pendek** (*Short Animation Film*), **Film Animasi Cerita Panjang** (*Feature-Length Animation Film*), **Video Klip** (*Music Video*), **Program Televisi** (*TV Programme*), **Iklan Televisi** (*TV Commercial*).

c. Menentukan format film yang akan dipilih

Sebelum produksi dilakukan terlebih dahulu kita harus menentukan format film yang akan dipilih. Ini ditentukan setelah kita tahu dimana film

animasi kita akan diputar. Apakah di bioskop, video, stasiun TV, atau proyektor.

- **Format Film** biasanya menggunakan pita seloluid yang terdiri dari banyak ukuran, yaitu 70mm, 65mm, 35mm, 16mm, dan 8mm. Semakin lebar pita seloluid, maka semakin bagus pula kualitas gambar yang dihasilkan. Namun, semakin lebar pita seloluid, semakin langka pula alat perekam dan alat proyeksi yang tersedia. Juga biayanya semakin mahal.
- **Format Video**, juga biasanya menggunakan beberapa format, antara lain U Matic, Betacam SP, Digital Betacam, Betamax, VHS, S-VHS, Mini DV, DV, DVCAM, dan DVCPRO.

d. Target market (Pangsa pasar yang akan dijangkau)

Dalam memproduksi film animasi harus dipastikan siapa yang menjadi target dari film yang dibuat penonton anak-anak, remaja atau orang dewasa, hal ini harus ditanggapi oleh produser karena berhubungan dengan sisi bisnisnya sendiri.

e. Menyusun tim produksi/tim inti

Adapun tim kerja yang terlibat dalam produksi film terbagi dalam departemen-departemen, dan tiap departemen bertanggungjawab atas semua hasil kerja yang dilakukan oleh anak buah yang tergabung dalam departemennya. Untuk itu komunikasi yang baik antar departemen dan antar

kru sangat dibutuhkan. Departemen-departemen tersebut terdiri dari:

- Departemen Produksi, di kepalai oleh para produser.
- Departemen Penyutradaraan, dikepalai oleh Sutradara.
- Departemen Animasi, dikepalai oleh Animator.
- Departemen Artistik, dikepalai oleh Desainer produksi/Penata artistik.
- Departemen Suara, dikepali oleh Penata suara.
- Departemen Editing, dikepalai oleh Editor.

2. Proses Produksi (*Production*)

Pada tahapan selanjutnya, proses produksi, adalah tahapan dimana pembuatan animasi dilakukan. Didalamnya terdapat tahapan yang lebih rinci, yaitu Pra produksi, produksi dan paska produksi yang saling terkait. Proses tersebut tidaklah linear. Karena adalah sebuah proses kreatif, bisa saja sebuah ide diumpun balik untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

a. Proses Pra Produksi

Pada tahap selanjutnya, poses produksi, adalah tahapan dimana pembuatan animasi dilakukan. Di dalamnya, terdapat 3 tahapan yang lebih rinci, yaitu :

1. Membuat pra-visualisasi

Pada tahap ini dilakukan suatu penerjemahan dari suatu naskah yang sudah ada kedalam bentuk media visual, berupa sketsa-sketsa ide untuk desain karakter/tokoh, desain *background*, lingkungan/*setting* cerita yang

diinginkan serta property, tahap ini dilakukan oleh *Art Director*.
 Diibutuhkan seorang dengan daya imjinasi tinggi untuk menjadi seorang
Art Director.



Gambar II.1 Contoh gambar pra-visualisasi

2. Membuat ilustrasi musik

Ilustrasi pada pada prinsipnya dibuat untuk menekankan dan meningkatkan “emosi” dalam setiap adegan pada film. Terlebih dalam film animasi dimana adegan biasa dibuat sedahsyat mungkin. Ilustrasi musik juga dibuat untuk dapat membangun suasana. Dalam membuat ilustrasi musik, mulai dari desain “karakter” lagu, aliran musik, komposisi dan aransemen sampai ke instrumen yang digunakan, harus sesuai dengan tema film (adegan), *setting* waktu, tempat dan tuntutan skenario. Ilustrasi musik ini dibuat oleh *Music Arranger*.

3. Membuat *sound effect*.

Dalam sebuah film, *sound* memegang peranan yang sangat penting. Bahkan bisa dibilang berhasil tidaknya film tergantung dari *sound*-nya. Apalagi dalam film animasi dimana hampir seluruhnya *sound* “didatangkan” dari luar.

4. Merekam dialog

Dialog adalah bagian yang perlu digarap dengan benar-benar detil. Dialog tidak hanya menjadi dan menjaga alur film, tetapi juga sebagai media untuk pemunculan dan penguatan karakter. Terlebih dalam sebuah film animasi, dimana eksplorasi karakter hampir tak terbatas. Dalam film animasi bahkan bisa dibuat hewan-hewan yang suka marah dan bernyanyi pohon-pohon yang bisa tertawa ini dapat dilakukan dengan *dubbing* (alih suara).



Foto II.1 Merekam dialog

5. Membuat *storyboard*

Proses pembuatan penggambaran *storyboard* adalah satu upaya untuk menerjemahkan naskah yang sudah ditulis sang sutradara kedalam bentuk gambar-gambar visual dari cerita, bagaimana membawa “emosi” penonton, dimanakah pusat pandangan visual dalam sebuah cerita. Sebenarnya nyawa dari sebuah film animasi ada pada *storyboard* yang umumnya masih dalam fase yang amat kasar.



Gambar II.2 Cotoh *Storyboard* pada film animasi

Tidak jarang dalam sebuah panel *storyboard* gambarnya masih dibuat asal-asalan. *Storyboard* untuk film animasi umumnya terlihat seperti komik. Perbedaanya dengan komik, adalah dalam *storyboard* masih ada catatan-catatan kecil disekitar gambar sebagai tanda untuk dapat diperbaiki atau dipertimbangkan. Untuk menguji efektifitas sebuah

storyboard biasanya biasanya diadakan *Screening Leice Rel. Leica Rell* merupakan kumpulan *storyboard* yang direkam dengan kamera. Yang bagus diatas kertas belum tentu bagus dilayar kaca atau layar lebar (bioskop). Pembuatan *storyboard* biasanya terdiri dari sebuah tim yang dipimpin oleh *Storyboard Supervisor*

6. Mengadakan rapat teknis

Tahap ini merupakan sesi berkumpulnya tim produksi yang antara lain terdiri dari *Art Director, Storyboard Artist, In Betweener, Key Animator* dan para *supervisor* untuk mengadakan rapat untuk membicarakan jalinan cerita berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Pada rapat ini akan diputuskan unsur-unsur teknis serta cara pengambilan gambar yang akan dibuat yaitu menyangkut angle kamera, timing, tata letak, dialog, ekspresi, durasi dan lainnya.



Foto II.2 Mengadakan rapat teknis

b. Proses Produksi

1. Membuat gambar kerja/ *lay out*

Setelah *storyboard* dirapatkan dan disepakati, maka proses *layout* dan animasi dimulai. *Layout* adalah blueprint dari komposisi sebuah adegan. Ada dua jenis *layout*, yaitu tonal dan linear. *Layout* tonal dibuat untuk mengatur daerah sinar dan bayangan sebuah sinar, sementara itu *layout* linear dibuat untuk menggambar detail sebuah adegan. Pada proses ini ditangani *Layout Supervisor* dan *Layout Artist*



Foto II.3 Membuat gambar kerja

2. Membuat gerakan kunci

Pada tahap ini dilakukan teknik pembuatan gambar karakter kedalam kertas. Gambar-gambar tokoh yang dibuat meliputi gerakan-gerakan

seperti melompat, berlari, terbang dan lain-lain. Pada proses ini dibuat pula gambar gerakan bibir para karakternya saat berucap, disini sang animator menggunakan acuan terhadap gerakan dasar bibir dan suara dialog yang sudah direkam, sehingga dapat menghasilkan ekspresi wajah dan bibir yang diinginkan.



Foto II.4 Membuat gerakan kunci

3. Melakukan *Clean Up*

Seperti namanya *Clean Up* yaitu proses “membersihkan” gambar-gambar yang telah dibuat agar terlihat lebih rapi jeli. Hal ini tidaklah gampang karena harus memperhatikan detail-detail kecil seperti lekuk rambut (apabila ada) pada sebuah karakter, lipatan-lipatan bajunya,

kebersihan kertas dari debu, dan lain sebagainya. Pekerjaan ini dipimpin oleh *Clean Up Supervisor* dan *Clean Up Artist*.



Foto II.5 Melakukan *Clean-up*

4. Membuat gerakan antara/*In Between*

Berikutnya adalah membuat gerakan-gerakan antara. Yaitu gambar gerakan penyambung yang dapat dihubungkan terhadap gerakan-gerakan kunci yang telah dibuat. Gambar gerakan antara ini berfungsi untuk menghasilkan gambar gerakan yang halus. Tahap ini dilakukan oleh *In Between Artist* yang dipimpin oleh *In Between supervisor*.



Foto II.6 Membuat gerakan antara/in between

5. Melakukan *Scaning*

Gambar-gambar gerakan kunci yang sudah dilengkapi dengan gerakan antara yang telah dibuat kemudian di *scan* kedalam komputer.



Foto II.7 Melakukan scanning

6. Melakukan Digital Inking & Paint

Dari proses *scanning*, kemudian dilanjutkan keproses penintaan dengan teknik *digital inking* terhadap gambar-gambar yang telah di *scan*, pada tahap ini juga dilakukan pewarnaan dan tekstur sehingga tokoh yang dibuat benar-benar sesuai dengan yang diharapkan. Pekerjaan ini dilakukan oleh *Digital Ink & Paint Crew*.



Foto II.8 Melakukan Digital Ink & Paint

7. Membuat *Special effect*

Istilah *special effect* digunakan untuk menggambarkan efek khusus seperti seperti rintik hujan, petir, asap, ledakan dan lain-lain. Walaupun sudah ada komputer untuk mengurus hal ini, beberapa studio enggan meninggalkan efek-efek yang digambar dengan tangan. Keuntungan efek

yang masih digambar dengan tangan antara lain adalah dimungkinkannya *stylization* efek, yaitu gambaran efek-efek yang bisa disesuaikan dengan gaya artistik arahan sutradara *art director* film tersebut.

c. Proses Paska Produksi

1. Melakukan compositing

Compositing merupakan suatu seni untuk menempatkan sebuah image layer di atas layer lainnya dan menghasilkan, ilusi bahwa kedua elemen atau lebih tersebut berada pada tempat dan waktu yang sama.

Kita melihat hal ini contoh, saat kita melihat laporan cuaca di televisi, dimana pembawa acara berada di depan sebuah peta raksasa sambil menunjuk-nunjuk keadaan cuaca yang sedang dilaporkan. Secara riil, pembawa acara tersebut hanyalah berdiri di depan layar berwarna monokrom biru atau hijau, di sebuah peta. Sekarang proses *compositing* biasa dilakukan dengan menggunakan media komputer. Proses ini dilakukan oleh *Compositor Planer*.

2. Melakukan editing & mixing

Setelah seluruh elemen, seperti video, animasi dan musik telah selesai dibuat, kesemuanya haruslah mengalami suatu proses yang disebut sebagai poses *editing* untuk menghasilkan suatu bentuk yang utuh dan bisa dinikmati. *Editing* berarti meletakkan urutan *image* dengan transisi yang sesuai, dengan menambahkan musik, judul, efek suara dan elemen -

elemen lain yang dibutuhkan.



Foto II.9 Melakukan Editing

Editing bisa diawali dengan pemotongan dan perletakan audio berdasarkan tuntutan gambar dan durasi waktu. Sedangkan proses *mixing*, hal yang paling utama adalah mengatur audio level dan equalizer setiap sound yang digunakan. Kadang-kadang suara ilustrasi diperlukan lebih keras untuk menghidupkan “suasana” yang ingin didapat dalam sebuah *scene* tertentu. Namun kadang kala ada adegan dimana ilustrasi tidak dibutuhkan.

3. Melakukan proses rekam

Animasi yang sudah di *editing & mixing*, kemudian direkam dengan kamera khusus yaitu *multiplane camera*. Dalam bentuk kaset atau *broadcast* dan film pun dapat ditayangkan.

4. Melakukan perbaikan

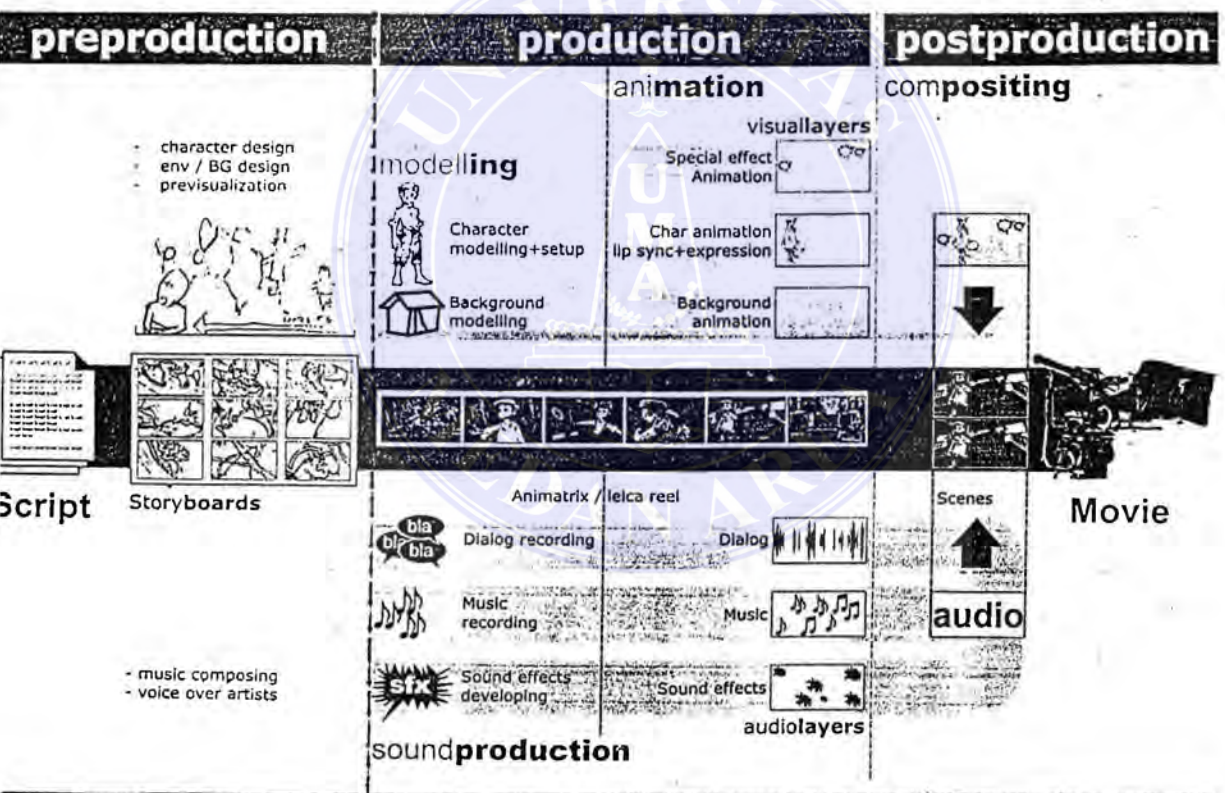
Film animasi yang sudah selesai kemudian diputar untuk ditonton oleh seluruh tim yang terlibat dalam produksi, hal ini berfungsi untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada (non prinsipil) untuk diperbaiki demi kesempurnaan film tersebut sebelum ditayangkan ke pasaran. Setelah proses ini maka film tersebut telah siap untuk di edarkan.

II.5.2 Langkah-Langkah Pembuatan Film Animasi Kartun 3-D (tiga dimensi)

Dalam memproduksi film animasi 3-D ada beberapa tahapan-tahapan penting yang secara garis besar, adalah sebagai berikut :

1. Membuat desain karakter (*character design*), *background design*, dan sketsa gambar menurut skenario (*storyboard*).
2. Membuat model (*modeling*) tokoh animasi (*Character*) dan latar belakang (*Background*).
3. Karakter tokoh animasi (*Animation character*).
4. Desain latar belakang animasi (*Animation background*).
5. Membuat spesial efek.
6. Proses perekaman dan pengisian suara (*Sound production*).

7. Proses meletakkan image pada layar (*Compositing*).
- 8 Proses pemotongan audio sesuai gambar dan mengatur sound yang digunakan (*Editing & mixing*).
9. Proses akhir (*Rendering*).



Gambar II.3 Langkah-langkah penting dalam membuat film animasi

II.6 Persepsi Pandangan Mata dan Prinsip Animasi

Semenjak Newton, dan para ilmuwan telah mengenal efek-efek umum yang terdapat pada mata dimana adanya peran pada sebuah cahaya dan kemudian berpaling. Retina pada mata dapat menerima gambar-gambar terang yang berlalu dengan cepat biasanya dikenal dengan "*persistence of vision*". Efek ini telah banyak di gunakan untuk menerangkan bagaimana mata dan otak menghubungkan rangkaian gambar yang tidak bergerak pada suatu rekaman animasi dalam bentuk film atau video dan menciptakan kesan dari sebuah gerakan yang halus dan terus menerus. Hal ini dapat terjadi karena adanya tipuan mata. Saat mata melihat sesuatu, bentuk dan warna bendanya tidak langsung hilang, tetapi menetap didalam penglihatan, untuk beberapa saat. Karena itulah suatu rangkaian gambar kelihatan menyambung. Proses ini memerlukan kecepatan yang cukup yaitu jumlah gambar per detik saat proses presentasi (*playback rate*) dan jumlah gambar berbeda yang muncul perdetik (*sampling rate/update rate*) untuk dapat menghasilkan kesan gerakan yang terus menerus. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subjek hidup yang memerlukan 24 gambar/detik untuk dapat menghasilkan ilusi gerak.

II.7 Studi Banding Proyek Sejenis

II.7.1 The Team Disney Building

Burbank, California (1991)

Architetc : Michael Graves



Bangunan ini adalah satu dari tiga gedung yang didesain arsitek Michael Graves untuk perusahaan Disney. Dua gedung lainnya juga diakui sebagai karya seni pahat dalam desain gedung Swan dan Dolphin Hotel yang berlokasi di World Disney di Orlando, Florida.

The Team Disney Building merupakan bangunan yang mempunyai ciri arsitektur Post-modern, terdiri 350,000 kaki persegi, *office building* yang menghadap pejalan kaki dan kolam renang. Bangunan ini dibagi menjadi 4 dan 6 lantai, diapit ujungnya dengan jalan raya Alameda (*Alameda Avenue*) dan jalan raya Buane Vista (*Buena Vista Street*) dengan tempat parkir bawah tanah yang mampu menampung

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

100 mobil. Bangunan ini memiliki bentuk geometris (lingkaran, bentuk kotak dan lainnya) dengan warna-warna pastel seperti oranye dan coklat.

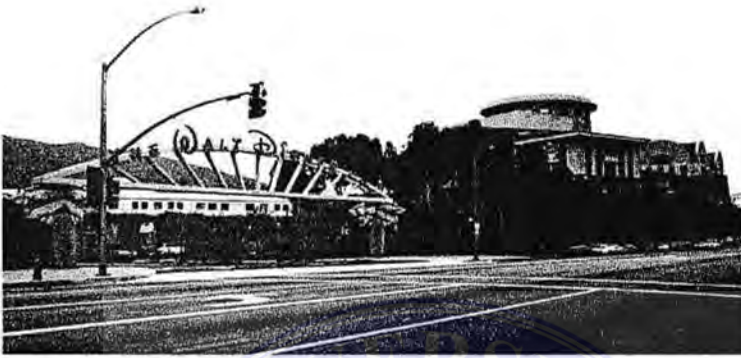


Foto II.10. Gerbang untuk jalan masuk dan keluar pada bangunan studio Walt Disney.



Foto II.11. Patung tujuh kurcaci (tinggi 19 kaki) yang terdapat pada depan bangunan untuk façade yang agak klasik.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23



Foto II.12. Sisi lain pada bangunan, terlihat bentuk silinder pada sudut bangunan

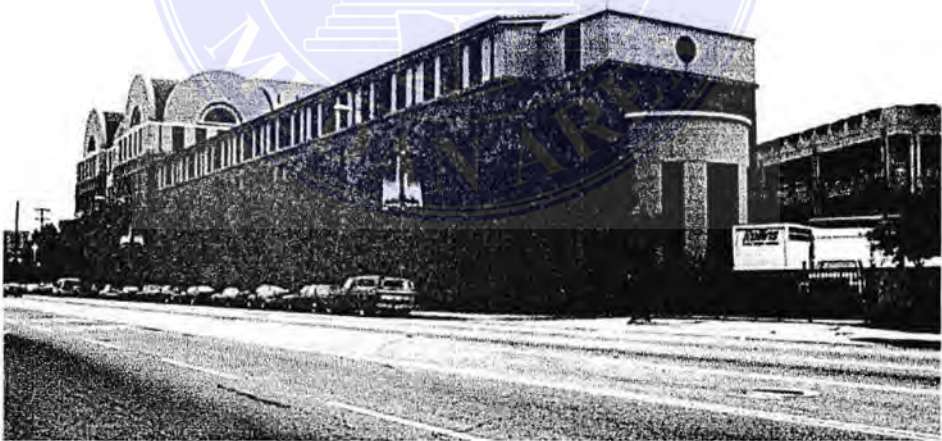


Foto II.13. Sudut lain dari bangunan berbentuk-L dipandang dari jalan Alameda (Alameda Avenue) dan jalan Buena Vista (Buena Vista Street) bentuk-L ini diakhiri dengan kurva Post-modern.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

II.7.2 Museum Ghibli

(Mitaka, Jepang)

Museum Ghibli merupakan sebuah museum animasi yang terletak di Mitaka, sebuah kota agak di sebelah barat pusat kota Tokyo, Jepang. Kepala museum ini adalah Miyazaki Hayao, direktur *Sprited Away* yang memenangkan Oscar jenis film animasi terbaik pada Penghargaan Akademi (Academi Award) ke 75.

Bangunan museum ini terdiri dari 3 lantai. Adapun ruang-ruang yang terdapat di museum ghibli ini antara lain adalah :

- Ruang galeri utama
- Ruang tiruan studio animator, tempat mendokumentasikan seluruh proses animasi.
- Café
- Ruang bermain anak/ruang istirahat.
- Ruang galeri
- Ruang toko cenderamata.
- Ruang toko buku.
- Teater bawah tanah.

Pada dalam ruangan museum ini terdapat jaringan jalan yang ruwet seakan masuk kedalam dunia anime, setiap pameran mempunyai kejutan atau temuan.

Pada luar bangunan museum ini kelihatan seperti taman karena terdapat banyak sekali tanaman yang tumbuh mengelilingi bagunan bahkan pada atap bangunan juga banyak terdapat banyak tanaman, sehingga secara keseluruhan

bangunan ini menyerupai pot raksasa.



Foto II.14 Tempat penjualan tiket masuk museum yang berbentuk tokoh kucing, dengan jelas memberikan citra animasi bagi pengunjung.



Foto II.15 Pada bagian dalam ruangan terdapat tangga berbentuk spiral (untuk satu orang) di lantai pertama yang langsung menuju ke lantai tiga.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23



Foto II.16 Salah satu kamar di museum yang di sebut sebagai “tempat lahirnya sebuah film” kondisi yang ada mencerminkan beratus juta kemungkinan inspirasi dalam mencipta anime.



Foto II.17 Tangga berbentuk spiral di luar ruangan, langsung menuju atap menciptakan suasana yang memikat.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

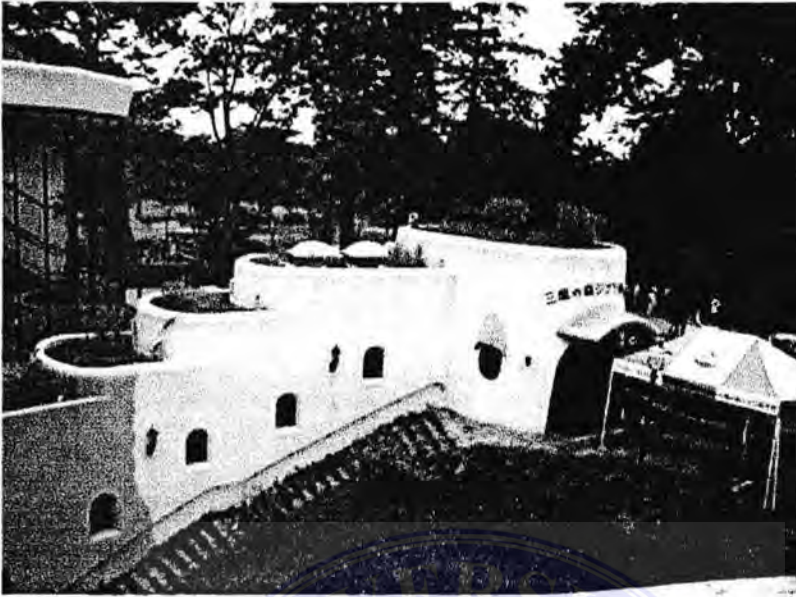


Foto II.18 Pintu masuk ke museum



Foto II.19 Patung robot raksasa pada atap museum di letakkan dengan alasan yang misterius, ia menjadi latar belakang yang baik untuk pengambilan foto oleh para pengunjung.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23



Foto II.20 Ruangan dalam teater, tempat memutar film-film pendek terdapat lukisan matahari di langit-langit yang dapat tertutup sewaktu film diputar.



Foto II.21 Pintu keluar belakanagn yang langsung menuju kafe yang ada pada Omuseum.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

II.7.3 Red Rocket Animation0

(Bandung, Indonesia 1993)

Red Rocket Animation merupakan salah satu studio animasi yang cukup terkenal di Indonesia. Studio ini berada di kota Bandung dan dikenal sebagai studio yang terdiri dari sekelompok orang-orang kreatif yang mempunyai minat tinggi terhadap animasi.

Red Rocket Animation didirikan pada bulan Juli 1993, banyak karya-karya yang telah dihasilkan seperti animasi untuk seri iklan televisi (*TV commercials*), pembukaan untuk suatu program acara (*TV.id & bumpers*), pengumuman layanan umum (*public service announcements*) *feature move* dan belakangan telah memproduksi 13 episode animasi kartun untuk serial televisi (*TV series*) yang sangat sukses.

Adapun ruang-ruang yang terdapat pada studio Red Rocket Animation adalah sebagai berikut :

- Ruang Skenario
- Ruag Riset
- Ruang Tim Desain yang terdiri dari
 - Karakter
 - Latar Belakang (*Background*)
 - Properti
- Ruang membuat visual/gambar dari scenario (*Storyboard*)
- Ruang *Layout*

- Ruang untuk membuat gerakan kunci (*key animator*)
- Ruang untuk melakukan pembersihan gambar (*Clean-up*)
- Ruang membuat gambar antara (*In-between*)
- Ruang *Scanning*
- Ruang penintaan dan pewarnaan (*Inking/painting*)
- Ruang *Commpositing*
- Ruang Produser
- Ruang Director
- Ruang Art director
- Ruang *screen play*
- Untuk studio *dubbing* dan ilustrasi musik menggunakan jasa studio rekaman suara.





Gambar II.4 Sebagian produksi animasi yang telah dihasilkan oleh Studio Red Rocket Animation Bandung.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

II.8 Elaborasi Tema dan Interpretasi Tema

II.8.1 Pendahuluan

Sejarah desain dalam arsitektur dapat dilihat sebagai perjalanan pergerakan waktu yang menarik dan memiliki pengaruh tersendiri pada masanya.

Pada dasarnya, setiap desain baru yang muncul berdasarkan akibat, perkembangan, penyangkalan maupun penolakan dari desain yang sudah ada.

Munculnya desain-desain itu sering kali merupakan terobosan baru seorang arsitek yang mencoba 'jalur lain' yang merupakan jawaban atas keinginan untuk merealisasikan impian kreativitas.

II.8.2 Arsitektur Dekonstruksi

Istilah dekonstruksi diperkenalkan oleh ahli bahasa, filsafat, budayawan Perancis kelahiran Algeria, Jacques Derrida pada tahun 1967. Gagasan Derrida berkeyakinan bahwa manusia pada hakekatnya berpikir melalui "jejak" tanda dengan penafsiran subjektifitasnya yang berarti bahwa, apapun yang dipikirkannya tidak terlepas dari jejak "masa" lalu. Untuk memahami "jejak-jejak" itu, manusia memiliki kebebasan untuk merekonstruksinya berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam dirinya. Jika dalam strukturalisme merupakan paham yang meniadakan "subjek" (aku ada), maka dekonstruksi justru kembali menghadirkan "subjek" sebagai bagian yang terpenting dari keberadaan manusia.

Deconstructivism, atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut dekonstruksi yang hadir melengkapi berbagai langgam arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau langgam post-modern.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

Munculnya arsitektur dekonstruksi sekitar tahun 1988 dalam sebuah diskusi *Academi Forum* di *Tate Gallery*, London. Kemudian disusul oleh pameran di *Museum of Art*, New York dengan tema “*Deconstructivist Architecture*” yang diorganisir oleh Philip Johnson dan terdapat tujuh arsitek yang menampilkan karya-karyanya, yaitu : Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Frank O. Gehry, Zaha Hadid, Rem Koolhaas, dan Coop Himmelblau.

Gejala “Dekon” dalam arsitektur telah menjadi tema perdebatan yang hangat dengan karya-karyanya yang mendobrak aturan-aturan yang berlaku.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain.

Arsitektur dekonstruksi juga telah menggariskan beberapa prinsip penting mengenai arsitektur :

1. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, sehingga tidak ada satu langgam yang dianggap terbaik sehingga semuanya memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang
2. Tidak ada pen “dewaan” tokoh dalam arsitektur sehingga tidak timbul kecenderungan pengulangan ciri antara arsitek satu dan yang lain hanya karena arsitek yang satu dianggap dewa dimana segala macam karyanya harus ditiru.
3. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, sehingga perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah kepada keragaman pandangan dan tata nilai.

4. Pengutamakan indera penglihatan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu karya dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dapat dimanfaatkan pula secara seimbang.

II.8.3 Dekonstruksi Dalam Desain

Arsitektur modern seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain “berfikir monoton” seperti halnya faham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern.

Pengaruh dari suatu fenomena dari fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat diraskan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan ‘kotak-kotak’ sederhana.

Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari ‘jalur’ yang ada.

Dekonstruksi merupakan salah satu jalan keluar yang patut dipertimbangkan dari permasalahan-permasalahan yang timbul dari kejenuhan akan arsitektur modern. Sehingga dapat dihasilkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur.

Pada arsitektur dekonstruksi yang ditonjolkan adalah geometri 3-D bukan dari hasil proyeksi 2-D sehingga muncul kesan miring dan semrawut yang menunjuk kepada kejujuran yang sejujur-jujurnya.

Penggunaan warna sebagai aksent juga ditonjolkan dalam komposisi arsitektur dekonstruksi sedangkan penggunaan tekstur kurang berperan.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

Bangunan yang menggunakan langgam arsitektur dekonstruksi memiliki tampilan yang terkesan ‘tidak masuk akal’, dan memiliki bentukan abstrak yang kontras melalui permainan bidang garis yang simpang siur.

Pada arsitektur dekonstruksi yang dikomunikasikan adalah

- a. Unsur-unsur yang paling mendasar, esensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur.
- b. Kemampuan maksimal untuk ber arsitektur dari elemen-elemen yang esensial maupun substansial.

Arsitektur dekonstruksi tidak mengikatkan diri kedalam salah satu dimensi Waktu (*Timelessness*). Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap Dekonstruksi yang berbunyi “Ini merupakan kesombngam dekonstruksi”

II.8.4 Pelaksana Arsitektur Dekonstruksi

Kejenuhan terhadap kemonotonan mampu mengusik beberapa arsitek. Sehingga beberapa arsitek mulai membuat karya mutakhir yang disebut arsitek dekonstruksi. Seperti yang dilakukan Peter Eisenman dengan koleganya Richard Meier pada tahun 1970 an. Beberapa bangunanpun sudah dianggap menjadi icon arsitektur dekonstruksi.

Seiring perkembangan arsitektur dekonstruksi, makin berkembang pula arsitek-arsitek yang menghasilkan karya-karya yang luar biasa. Diantara dari mereka adalah Frank O. Gehry, Zaha Hadid, Morphosis, Bernard tschumi, Daniel Libeskind, Michael Soekin, Coop Himmelbau, Gunter Behnisch, Lebbeus Woods, Kazuo Shinohara.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

II.8.5 Interpretasi Tema

Pemilihan tema dekonstruksi adalah karena animasi, khususnya kartun merupakan distorsi terhadap bentuk dan karakternya, sehingga pemilihan tema dekonstruksi sangat sesuai mengingat dekonstruksi sendiri merupakan upaya mendistorsi bangunan dengan membuat bentuk-bentuk yang tidak stabil, tanpa pusat, melakukan manipulasi bentuk murni, sudut dan geometri saling bertabrakan dengan volume ruang yang saling tumpang tindih.

II.8.6 Studi Banding Tema dan Bangunan Sejenis

1. Denver Art Museum

Arsitek : Daniel Libeskind

Lokasi : Denver, Colorado – USA



Bangunan ini memiliki konstruksi paling unik bagi lingkungan sekitarnya. Hal yang pertama kali nampak pada bangunan ini adalah proyeksi trimatra yang nampak kontras namun menjadikan bangunan ini lebih ber irama.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



Bentukan yang penuh dengan bidang mencuat yang dikantilever menjadi daya tarik utama dari bangunan ini. Penggunaan metal, kaca, titanium dan batu-batu alam dianggap menambah sifat artistik dari bangunan ini.



Bangunan ini lebih cenderung mencerminkan “massa” daripada ‘ruang’ yang ada didalamnya. Sehingga ekspresi sang arsitek dapat dituangkan secara lugas tanpa ada batasan apapun.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

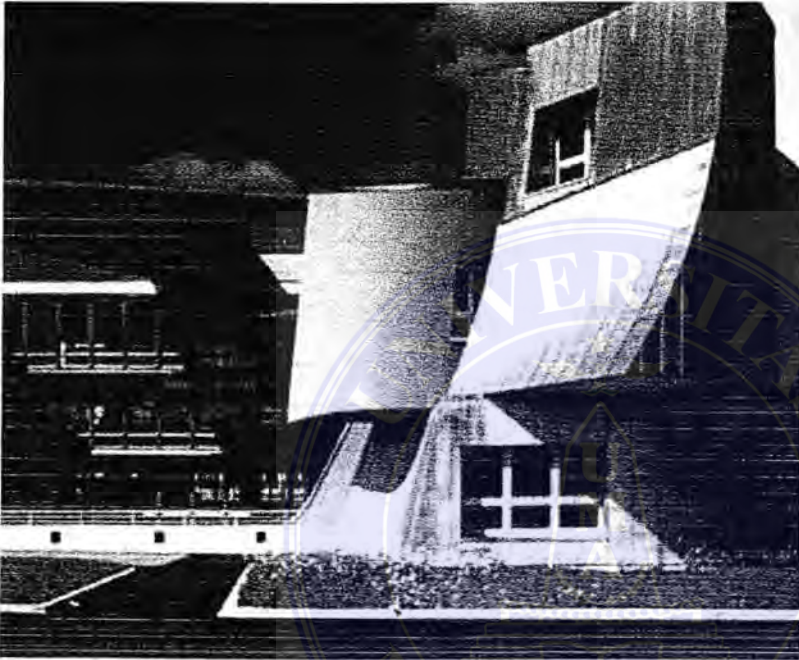


Untuk dapat menghasilkan bentukan seperti gambar diatas tentunya juga mengandalkan kemampuan teknologi dan pemilihan bahan yang tepat dan memiliki spesifikasi yang tepat dan tentunya berkualitas tinggi.

2. Vitra International Headquarters

Arsitek : Frank O. Gehry

Lokasi : Basel, Switzerland



Bangunan ini berlokasi didaerah sub-urban diluar kota Basel yang dipenuhi oleh bangunan industri seperti pabrik serta apartement yang diperuntukkan sebagai pelengkap daerah baru yang sedang berkembang.

Sebagai bangunan yang berlokasi di daerah yang sedang berkembang, maka diperlukan hal-hal yang mampu menjadi daya tarik bagi keperluan komersil bangunan itu sendiri, terlebih bangunan ini juga diperuntukkan sebagai bangunan industri. Karenanya pada bangunan ini, unsur ‘ruang’ masih diperhatikan dalam penggarapan desainnya, sehingga muncul bentukan yang lebih ‘sederhana’ jika

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

dibandingkan dengan contoh kasus Denver Art Museum pada pembahasan sebelumnya. Bangunan ini nampak mempertahankan bentukan geometrisnya.

Meskipun bentukan yang terjadi lebih sederhana, namun tidak mengurangi eksistensi bangunan sebagai bagian dari arsitektur dekonstruksi. Permainan bidang masih menjadi unsur penangkap bagi eksistensi tersebut.

Unsur penangkap lain dapat dihadirkan pada permainan penggunaan bahan fasade eksterior bangunan. Nampak penggunaan metal dan permainan warna menjadi daya tarik dari bangunan ini.

3. Aronoff Center for Design and Art, Cincinnati, Ohio (1988-1996)

Arsitek: Peter Eisenman



Eisenman membuat desain rencana untuk Aronoff Center yang berfungsi sebagai kampus Design, Arsitektur, seni dan perencanaan. Bangunan ini di bangun diatas tanah seluas 145.000 m² yang termasuk didalamnya ruang eksibisi, perpustakaan, theater, studio dan kantor. Pengembangan desain dari bangunan dihasilkan dari tempat dan kondisi site yang berbentuk berliku-liku. Sehingga desain dari struktur yang ada dihubungkan dengan ortografi setempat yaitu suatu kurva ganda, bentuk yang menyimpang, berlipat dua yang kemudian bentuk tersebut diubah kedalam bangunan dengan bantuan simulasi computer.



Dekonstruksi pada bangunan Aronoff Center ini terlihat jelas. Hal ini terlihat dari permainan bidang dinding yang tidak teratur (horizontal, vertical dan diselingi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

garis diagonal) dengan sudut yang berbeda. Permaianan bidang kaca antara satu sama lainnya cenderung tidak sama yang bertentangan dengan konsep struktural (pabrikasi). Dalam mendesain Aronoff Center ini Eisenman juga menghubungkannya terhadap kondisi site.

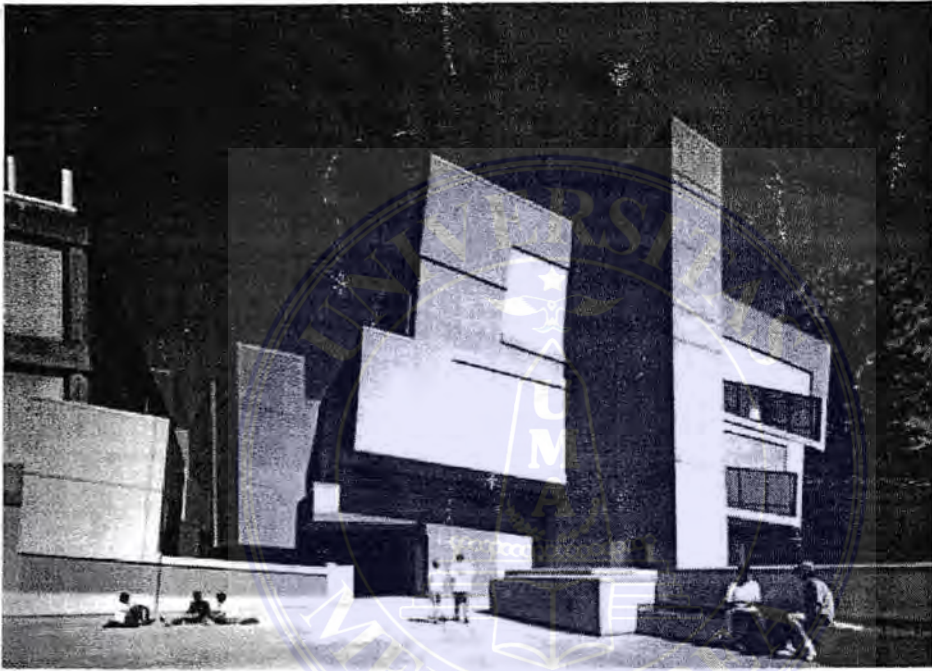


Foto II.22 Bagian dari sudut pintu masuk pada gedung Aronoff Center

BAB III

TINJAUAN KHUSUS

III.1 Data Fisik Kotamadya Medan

Kota Medan (Kotamadya) merupakan ibukota propinsi Sumatera Utara. Kota yang dinamis ini adalah kota terbesar di Sumatera dan ketiga terbesar di Indonesia, setelah Jakarta dan Surabaya. Penduduk asli kota ini adalah orang Melayu tetapi saat ini kota ini merupakan kota multi-etnis yang menarik. Mayoritas sekarang adalah suku Batak, dan beberapa suku lainnya seperti Jawa dan lain-lain. Dikota ini banyak tinggal pula keturunan India dan Tionghoa. Perkembangan yang pesat menjadikan Kotamadya Medan tumbuh menjadi kota industri, kota perdagangan, kota pendidikan, kota budaya dan sebagai kota pusat pemerintahan yang penting. Berikut adalah kedudukan Kota Medan dilihat secara fisiografi maupun iklimnya.

1. Fisiografi

Kotamadya Medan memiliki luas ± 26.510 hektar ($265,10 \text{ km}^2$), atau 3,6% dari luas keseluruhan Provinsi Sumatera Utara, terdiri dari 2 pembantu walikota 21 Kecamatan dan 144 Kelurahan. Kota Medan terletak di $2^{\circ} 29' 30'' - 2^{\circ} 47' 30''$ Lintang Utara $98^{\circ} 35' 30'' - 98^{\circ} 44' 30''$ Bujur Timur. Ketinggian tanah antara 2,5 - 37,5. Untuk itu topografinya Kota Medan cenderung miring ke Utara dan berada pada ketinggian 2,5-37,5 meter diatas permukaan laut. Dari luas wilayah Kota Medan dapat dipersentasekan sebagai berikut :

- Pemukiman 36, 3 %

- Perkebunan 3,1 %
- Lahan Jasa 1,9 %
- Perusahaan 4,2 %
- Kebun Campuran 45,4 %
- Industri 1,5 %
- Hutan rawa 1,8 %

Secara administratif Kota Medan di sebelah Barat, Timur dan Selatan berbatasan dengan Kabupaten Deli Serdang, disebelah Utara berbatasan langsung dengan Selat Malaka, yang diketahui merupakan salah satu lalu lintas laut paling sibuk (padat) di dunia. Secara relatif Kabupaten Deli Serdang merupakan salah satu daerah yang kaya dengan Sumber Daya Alam (SDA), khususnya di bidang perkebunan dan kehutanan juga daerah-daerah lainnya seperti Labuhan Batu, Simalungun, Tapanuli Utara, Tapanuli Selatan, Mandailing Natal, Karo, Binjai dan lain-lain.

Sejak tahun 1990 penduduk Kota Medan mengalami kenaikan yang cukup nyata hingga ketahun 2001 yaitu berdasarkan Sensus Penduduk dari 1.730.725 jiwa pada 1990 menjadi 1. 926.520 jiwa di tahun 2001. Laju penduduk terus mengalami kemajuan hingga mencapai jumlah penduduk 2. 392.922 jiwa (data BPS 2003).

Tahun	Jumlah Penduduk
1998	1. 901.067
1999	1. 902.500
2000	1. 904.273
2001	1. 926. 520
2003	2. 392. 922
2004	2. 642. 922
2005	2. 892. 922

Tabel III.1 Jumlah penduduk Kotamadya Medan tahun 1996-2005

Sumber : Situs Pemko Medan, www.Pemko Medan.Go.Id. (Buku Medan Dalam Angka)

2. Iklim

Kota Medan mempunyai iklim tropis dengan suhu minimum menurut Stasiun Polonia pada tahun 2001 berkisar antara 23,2° C-24,3° C dan suhu maksimum berkisar antara 30,8° C-33,2° C serta menurut Stasiun Sampali suhu minimumnya berkisar antara 23,3° C-24,1° C dan suhu maksimumnya berkisar antara 31,0°-33,1°C.

Berdasarkan pengukuran stasiun klimatologi Polonia, curah hujan di Kota Medan tahun 2001 mencapai rata-rata 3,594 mm dengan hari hujan sebanyak 230 hari serta menurut stasiun Sampali mencapai rata-rata 2.712 mm dengan hari hujan sebanyak 224 hari. Angka ini relatif tinggi dibandingkan dengan tahun 1997.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

Selanjutnya mengenai kelembaban udara di wilayah Kota Medan rata-rata antara 84-85 % dan kecepatan angin rata-rata sebesar 0,48 m/sec sedangkan rata-rata total laju penguapan tiap bulannya 104,3 mm. Hari hujan di Kota Medan tahun 2001 rata-rata perbulan 19 hari dengan rata-rata curah hujan menurut Stasiun Sampali pebulannya 226,0 mm dan pada Stasiun Polonia pebulannya 299,5 mm.

III.2 Potensi dan Masterplan Kotamadya Medan

Bila ditinjau dari segi geografis Kotamadya Medan berdekatan dengan kota-kota besar mancanegara, seperti Singapura, dan Kuala Lumpur. Sebagai kota besar Medan telah memiliki pelabuhan laut Belawan. Pelabuhan ini merupakan yang terbesar di bagian Barat. Kemudian bandar udara Polonia yang bertaraf Internasional.

Kondisi ini menjadikan Kota Medan secara ekonomi mampu mengembangkan berbagai kerjasama dan kemitraan sejajar, saling menguntungkan dan saling memperkuat dengan daerah-daerah sekitarnya. Disamping itu berbagai daerah yang berada pada pinggiran jalur pelayaran Selat Malaka, maka Kota Medan memiliki posisi strategis sebagai pintu gerbang kegiatan perdagangan barang dan jasa, baik perdagangan domestik maupun luar negeri (ekspor-impor). Posisi geografis Kota Medan ini telah mendorong perkembangan kota dalam 2 (dua) kutub pertumbuhan secara fisik, yaitu daerah terbangun Belawan dan pusat Kota Medan saat ini.

Dalam bidang Industri laju perkembangan perindustrian di Kotamadya Medan menunjukkan peningkatan yang sebesar 15% pertahun. Konsekwensi lain dari pertumbuhan Industri antara lain adalah peningkatan aktifitas perdagangan.

Kotamadya Medan berperan sebagai daerah pusat pemasaran hasil produksi dan impor di Sumatera Utara.

Pesatnya pembangunan dan bertambahnya jumlah penduduk di Kotamadya Medan, memberikan tuntutan untuk dilakukannya suatu pemekaran dan perluasan daerah wilayah Tingkat II Kotamadya Medan.

Luas Kotamadya Medan yang di usulkan menurut Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) untuk tahun 2005 adalah 36,658.90 hektar. Hal ini sesuai dengan surat keputusan pembangunan Gubernur Wilayah III No. 2723/PG/III/1984.

Pada tahun 2005 Medan mempunyai 6 Sub Pusat Kota yaitu :

- A. Sub Kota B di Belawan.
- B. Sub Kota C di Titi Papan
- C. Sub Kota D di Glugur
- D. Sub Kota E di Sei. Skaming.
- E. Sub Kota F di Padang Bulan Selayang II.
- F. Sub Kota G di Simpang Marindal.

Kota Medan juga dibagi atas tujuh Wilayah Pembangunan Kota (WPK)

a. WPK A (Pusat Kota)

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan tembung
- Faktor Pembangunan : Perkantoran, perdagangan, rekreasi *indoor*

b. WPK B

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Belawan
- Faktor Pertumbuhan : Pelabuhan dan Industri

c. WPK C

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Labuhan dan Kec. Medan Deli
- Faktor Pertumbuhan : Industri dan Bangunan khusus

d. WPK D

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Denai, Kec. Medan Barat dan Kec. Medan Timur
- Faktor Pertumbuhan : Perkantoran, pergudangan dan bangunan khusus

e. WPK E

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Sunggal, Kec. Medan Barat
- Faktor Pertumbuhan : Perumahan, bangunan khusus, pendidikan dan kebudayaan

f. WPK F

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Tuntungan dan Kec. Medan Baru
- Faktor Pertumbuhan : Perumahan, bangunan khusus dan *food station*

g. WPK G

- Cakupan Wilayah : Kec. Medan Kota, Kec. Medan Denai dan Kec. Medan Johor

III.3 Animation Centre di Medan

Secara khusus bangunan pusat kegiatan dibidang animasi belum ada di Kotamadya Medan. Kotamadya Medan merupakan kota terbesar ketiga setelah

Jakarta dan Surabaya yang memiliki jumlah penduduk yang cukup padat dengan aneka suku dan budaya yang tentunya membutuhkan hiburan serta gemar menikmati produk-produk animasi dan juga memiliki minat dan bakat di bidang animasi. Disamping itu Medan merupakan kota besar dengan pertumbuhan industri/pabrik serta perusahaan yang cukup pesat.

Seperti kota-kota besar lainnya yaitu Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta, dan Denpasar yang telah memiliki studio animasi sendiri Kotamadya Medan memerlukan gedung pusat kegiatan animasi yang terdiri dari kegiatan produksi, belajar, latihan dan pameran animasi dengan nama ANIMATION CENTRE. Dimana keberadaan Animation Centre diharapkan dapat memberikan peluang dan kesempatan kepada masyarakat khususnya Kotamadya Medan yang mempunyai minat dan bakat untuk berkarya, berekspresi dan berinteraksi di bidang animasi sehingga dapat menggali potensi yang ada dan turut dapat memajukan karya animasi dalam negeri. Dengan adanya kebutuhan animasi yang tidak saja sebagai hiburan tetapi telah masuk ke aspek-aspek yang lebih serius seperti Kedokteran, Arsitektur dan perancangan di dunia otomotif. Banyaknya industri-industri dan perusahaan yang tumbuh pesat di Kotamadya Medan merupakan dasar dan peluang untuk didirikannya bangunan Animation Centre yang nantinya dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan kemudahan kepada industri-industri, dan perusahaan akan kebutuhan animasi baik untuk keperluan iklan produk maupun presentasi, sehingga industri-industri dan perusahaan tersebut tidak lagi harus keluar kota dalam memenuhi kebutuhan di bidang animasi.

BAB V

LANDASAN DAN PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

V.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah :

1. Merencanakan suatu gedung Animation Centre sebagai tempat yang dapat menampung kegiatan produksi film animasi disamping kegiatan lainnya seperti pameran, belajar dan latihan animasi di wilayah Kotamadya Medan.
2. Mengetahui dan merumuskan masalah-masalah yang ada kaitannya dengan perencanaan dan perancangan gedung Animation Centre sebagai tempat produksi, belajar dan latihan di bidang film animasi di kota Medan.

V.2 Konsep Dasar Perancangan

Dasar perancangan Animation Centre ini bertitik tolak pada karakteristik dari kegiatan yang terdapat didalamnya dan penataan gaya Arsitektur Dekonstruksi yang merupakan tema dari bangunan ini yang diaplikasikan dengan konsep :

- Tampilan bangunan menghasilkan bentuk yang tidak lazim (bertentangan dengan bangunan pada umumnya) dimana terdapat permainan bidang-bidang, garis, dan kemiringan sudut yang tidak teratur sehingga kelihatan aneh).
- Bentukkan ruang yang cenderung asimetris dimana bangunan tidak mempunyai hirarki yang menjadikan bagian tertentu sebagai bagian yang paling (center) pada bangunan.

- Sistem struktur yang tidak modular dimana terjadi tumpang tindih balok dan kolom.
- Mementingkan kualitas bentuk (pencapaian hasil)
- Menggunakan material modern

Konsep dasar perancangan ini berpedoman pada kegiatan yang ada pada Animation Centre yaitu kegiatan produksi dan kegiatan seperti belajar, latihan dan pameran, serta desain nantinya juga dihubungkan dengan kondisi site dan sekitarnya.

V.3 Program Perancangan

V.3.1 Program Ruang

A. Kegiatan Intern

1. Kantor

Adalah tempat berlangsungnya kegiatan pengelolaan dan pengawasan perusahaan seperti pengambilan keputusan, penanganan masalah manajemen, kebijaksanaan didalam perusahaan, dan lain sebagainya. Ruang-ruang yang ada di dalam kantor ini bersifat formal, terdiri dari:

- | | | |
|----------------------------------|---|-------------------|
| ■ Lobby | : | 30 m ² |
| ■ Ruang Informasi | : | 25 m ² |
| ■ Ruang Direktur Utama | : | 60 m ² |
| ■ Ruang Sekretaris | : | 16 m ² |
| ■ Ruang Bagian Produksi | : | 40 m ² |
| ■ Ruang Bagian Keuangan dan Umum | : | 40 m ² |

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

▪ Ruang Bagian Pemasaran	: 40 m ²
▪ Ruang Bagian Teknik	: 40 m ²
▪ Ruang Rapat	: 50 m ²
▪ Ruang Tamu	: 30 m ²
▪ Toilet Pria	: 9 m ²
▪ Toilet Wanita	: 9 m ²
<hr/>	
Jumlah	: 381 m ²
• Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 78,2 m ²
<hr/>	
Luas	: 457,2 m ²

2. Studio Animasi

Studio animasi adalah tempat berlangsungnya proses kreatif dan seni dalam mewujudkan suatu karya film animasi. Karakter ruang disini lebih bersifat non formal, dinamis dan fleksibel dengan tujuan untuk memberikan nuansa kebebasan dalam berekspresi dan berkreasi. Ruangan studio animasi terbagi atas tiga bagian :

A. Pra Produksi

Ruang-ruangnya terdiri atas :

▪ Ruang Produser Eksekutif	: 36 m ²
▪ Ruang Produser	: 30 m ²
▪ Ruang Sutradara	: 45 m ²
▪ Ruang <i>Art Director</i>	: 40 m ²

▪ Ruang <i>Music Aranger</i>	:	25 m ²
▪ Ruang <i>Scrip Writer</i>	:	80 m ²
▪ Ruang Perpustakaan/Riset		
• R. Pengelola		
▪ R. Kepala	:	12 m ²
▪ R. Staf	:	12 m ²
▪ R. Penitipan	:	6 m ²
▪ R. Pinjam	:	9 m ²
▪ R. Baca	:	80 m ²
▪ R. Katalog	:	4 m ²
▪ R. Simpan	:	40 m ²
▪ R. CD.ROM	:	15 m ²
▪ R. Kaset Video	:	20 m ²
▪ R. Foto Copy	:	6 m ²
▪ Gudang	:	9 m ²
▪ Ruang <i>Dubbing</i>	:	60 m ²
▪ Ruang <i>Music & Sound</i>	:	100 m ²
▪ Ruang <i>Storyboard</i>	:	80 m ²
▪ Ruang Pemodelan	:	80 m ²
▪ Ruang Desain Karakter	:	80 m ²
▪ Ruang Desain Properti	:	60 m ²
▪ Ruang Desain <i>Background</i>	:	80 m ²

▪ Toilet Pria	:	9 m ²
▪ Toilet Wanita	:	9 m ²
<hr/>		
Jumlah	:	1023 m ²
• Sirkulasi 20 % dar jumlah	:	204,6 m ²
<hr/>		
Luas	:	1227,6 m ²

B. Produksi

Ruang-ruangnya terdiri dari :

▪ Ruang <i>Key Drawing</i>	:	100 m ²
▪ Lobby	:	150 m ²
▪ Ruang <i>In Between</i>	:	120 m ²
▪ Ruang <i>Lay Out</i>	:	40 m ²
▪ Ruang <i>Clean Up</i>	:	80 m ²
▪ Ruang <i>Scaning & Colouring</i>	:	60 m ²
▪ Ruang <i>Compossiting</i>	:	50 m ²
▪ Ruang Animasi 3 D	:	100 m ²
▪ Ruang <i>Rendering</i>	:	60 m ²
▪ Ruang Supervisi	:	25 m ²
<hr/>		
Jumlah	:	789 m ²
• Sirkulasi 20 % dari jumlah	:	157,8 m ²
<hr/>		
Luas	:	946,8 m ²

C. Pasca Produksi

Ruang-ruangnya terdiri :

▪ Ruang <i>Special Effek</i>	: 36 m ²
▪ Ruang <i>Editing</i>	: 45 m ²
▪ Ruang <i>Scranplay</i>	: 300 m ²
▪ Ruang <i>Imaging</i>	: 24 m ²

Jumlah : 405 m²

• Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 81 m ²
------------------------------	---------------------

Luas : 486 m²

B. Kegiatan Publik

Adalah kegiatan yang berinteraksi dengan masyarakat, yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan pengetahuan yang berkaitan dengan animasi.

1. Kelas *Training*

Adalah tempat untuk kegiatan belajar dan penelitian animasi, ruang-ruangnya terdiri dari :

▪ Ruang Studio Gambar	: 300 m ²
▪ Ruang Kelas Teori	: 80 m ²
▪ Ruang Pemodelan	: 80 m ²
▪ Ruang Pengajar	: 60 m ²
▪ Ruang Administrasi	: 30 m ²
▪ Gudang	: 9 m ²

▪ Toilet Siswa	:	24 m ²
▪ Toilet Pengajar	:	8 m ²
<hr/>		
Jumlah	:	591 m ²
▪ Sirkulasi 20 % dari jumlah	:	118,2 m ²
<hr/>		
Luas	:	709,2 m ²

2. Ruang *Merchandise/Retail*

▪ Ruang Etalase	:	25 m ²
▪ Ruang Penjualan	:	25 m ²
▪ Ruang Kasir	:	4 m ²
▪ Ruang Administrasi	:	25 m ²
▪ Gudang	:	9 m ²
3. Ruang <i>Game</i>	:	40 m ²

<hr/>		
Jumlah	:	128 m ²
▪ Sirkulasi 20 % dari jumlah	:	25,6 m ²
<hr/>		
Luas	:	153,6 m ²

4. Ruang Pameran/Galeri

▪ Ruang Pameran	:	100 m ²
▪ Ruang Seminar	:	160 m ²
▪ Ruang Diskusi	:	80 m ²
▪ Ruang Panitia	:	40 m ²

▪ Hall	:	100 m ²
▪ Toilet	:	20 m ²
<hr/>		
Jumlah	:	500 m ²
• Sirkulasi 20 % daru jumlah	:	100 m ²
<hr/>		
Luas	:	600 m ²

5. Ruang *Theatre* & Audiovisual

• Ruang Theater	:	160 m ²
▪ Ruang Proyektor	:	12 m ²
▪ Ruang Tiket	:	40 m ²
<hr/>		
Jumlah	:	212 m ²
• Sirkulasi 20 dari jumlah	:	42,4 m ²
<hr/>		
Luas	:	254,4 m ²

6. Ruang Pendidikan

▪ Ruang Seminar	:	160 m ²
▪ Ruang Diskusi	:	80 m ²
▪ Ruang Audiovisual	:	80 m ²
▪ Ruang Perpustakaan mini	:	40 m ²
▪ Hall	:	200 m ²
▪ Ruang Peralatan	:	15 m ²
▪ Ruang Administrasi	:	30 m ²

▪ Ruang Karyawan	: 25 m ²
▪ Ruang Panitia	: 30 m ²
▪ Toilet Pria	: 9 m ²
▪ Toilet Wanita	: 9 m ²
<hr/>	
Jumlah	: 678 m ²
• Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 135,6 m ²
<hr/>	
Luas	: 81,36 m ²

C. Kegiatan Service

▪ Ruang Panel	: 12 m ²
▪ Ruang Genset	: 20 m ²
▪ Rang PABX	: 25 m ²
▪ Gudang	: 12 m ²
▪ Toilet Pria	: 9 m ²
▪ Toilet Wanita	: 9 m ²
▪ Ruang Ganti	: 20 m ²
▪ Ruang Jaga	: 9 m ²
▪ Ruang Tidur	: 15 m ²
<hr/>	
Jumlah	: 131 m ²
• Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 52 m ²
<hr/>	
Luas	: 183 m ²

PERINCIAN LUAS

A. KEGIATAN INTERN

- Kantor : 457,2 m²
- Studio Animasi : 2660,4 m²

B. KEGIATAN PUBLIK : 1796,96 m²

C. KEGIATAN SERVICE : 183 m²

Total luas bangunan : 5097,56 m²

D. KEBUTUHAN PARKIR

▪ Parkir Pengunjung

Diperkirakan parkir pengunjung terdiri dari

1. Mobil = 70 Unit
2. Sepeda Motor = 50 Unit

▪ Parkir Pengelola

1. Mobil = 15 Unit
2. Sepeda Motor = 25 Unit

▪ Parkir Service

Untuk kendaraan service disediakan 4 parkir mobil, diantaranya 3 parkir minibus.

Kebutuhan luar/parkir mobil adalah 20 m² untuk parkir 90° dan 23 m² untuk parkir dengan sistem 45° (Neufert), sedangkan untuk luas parkir sepeda motor adalah 2 m². Luas parkir belum termasuk luas sirkulasi untuk parkir.

Luas tapak yang dibutuhkan untuk gedung “animation centre” dihitung dari perbandingan luas lantai dasar bangunan dan luas tapak dengan BC (*Building Coverage*) atau KDB (Koefisien Dasar Bangunan) ditentukan sebesar 60%.

Luas lantai dasar bangunan ditentukan berdasarkan asumsi penempatan ruang-ruang lantai dasar, antara lain :

▪ Kegiatan Intern	
a. Ruang Kantor	: 381 m ²
▼ Lobby	: 100 m ²
b. Studio Animasi (Pra-produksi)	
▼ Lobby	: 150 m ²
▼ R. Produser eksekutif	: 36 m ²
▼ R. Produser	: 30 m ²
▼ R. Sutradara	: 45 m ²
▼ R. <i>Art Director</i>	: 40 m ²
▼ R. <i>Music Aranger</i>	: 25 m ²
▼ R. <i>Scrip Writer</i>	: 80 m ²
c. Perpustakaan/Riset	: 213 m ²
<hr/>	
Jumlah	: 1100 m ²

Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 220 m ²
----------------------------	----------------------

Luas	: 1320 m ²
------	-----------------------

▪ Kegiatan Publik

R. Kelas Training	: 591 m ²
-------------------	----------------------

Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 118,2 m ²
----------------------------	------------------------

Luas	: 709,2 m ²
------	------------------------

▪ Kegiatan Service

▼ R. Panel	: 12 m ²
------------	---------------------

▼ R. Genset	: 20 m ²
-------------	---------------------

▼ R. PABX	: 25 m ²
-----------	---------------------

▼ Gudang	: 12 m ²
----------	---------------------

▼ Toilet Pria	: 9 m ²
---------------	--------------------

▼ Toilet Wanita	: 9 m ²
-----------------	--------------------

▼ R. Ganti	: 20 m ²
------------	---------------------

▼ R. Jaga	: 9 m ²
-----------	--------------------

▼ R. Istirahat	: 20 m ²
----------------	---------------------

Jumlah	: 131 m ²
--------	----------------------

Sirkulasi 20 % dari jumlah	: 24,6 m ²
----------------------------	-----------------------

Luas	: 183 m ²
------	----------------------

- Luas lantai dasar bangunan : **2.212,2 m²**

Bila BC (*Building Coverage*) ditentukan sebesar 60 % maka luas tapak yang dibutuhkan adalah :

$$BC = \frac{LD}{LT}$$

Dimana :

BC = *Building Coverage*

LD = Luas Dasar Bangunan

LT = Luas Tapak

$$60\% = 2.212,2 / LT$$

$$LT = 2.212,2 / 60 \%$$

$$LT = 3.687 \text{ m}^2$$

Luas tapak yang dibutuhkan adalah **3.187 m²**

V.3.1.1 Diagram Hubungan Ruang

Untuk diagram hubungan ruang digunakan dengan cara membagi ruang berdasarkan aktifitas yang ada pada bangunan dan site. Diagram hubungan ruang dijabarkan pada bagian konsep saja.

V.3.1.2 Persyaratan Ruang

Ruangan yang nyaman dan ideal mutlak diperlukan pada suatu bangunan dan untuk menciptakan suatu ruangan yang ideal ada beberapa unsur-unsur yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Pencapaian pada bangunan
2. Sirkulasi pada ruangan
3. Penerangan pada ruangan
4. Suhu udara pada ruangan
5. Warna dinding dan plafond pada ruangan
6. Sinar matahari pagi

Unsur-unsur diatas merupakan persyaratan yang mutlak diterapkan dalam menciptakan suatu ruangan yang benar-benar nyaman, di samping juga harus memperhatikan sirkulasi didalam ruang dengan cara meminimalkan terjadinya *crossing* sirkulasi pada ruangan.

V.3.1.3 Struktur Organisasi Ruang

Sistem struktur yang akan dijabarkan adalah struktur organisasi ruang yang mewakili setiap aktifitas yang ada pada bangunan dan site untuk itu pada bagian tiap-tiap aktifitas akan dijabarkan pada konsep.

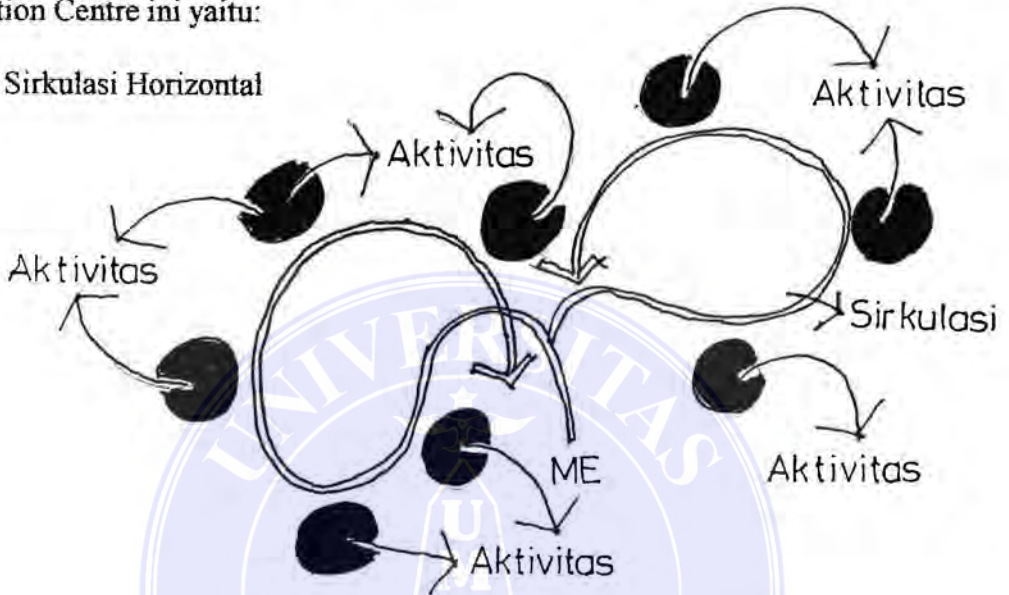
V.3.1.4 Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi dalam bangunan merupakan hal yang sangat penting untuk

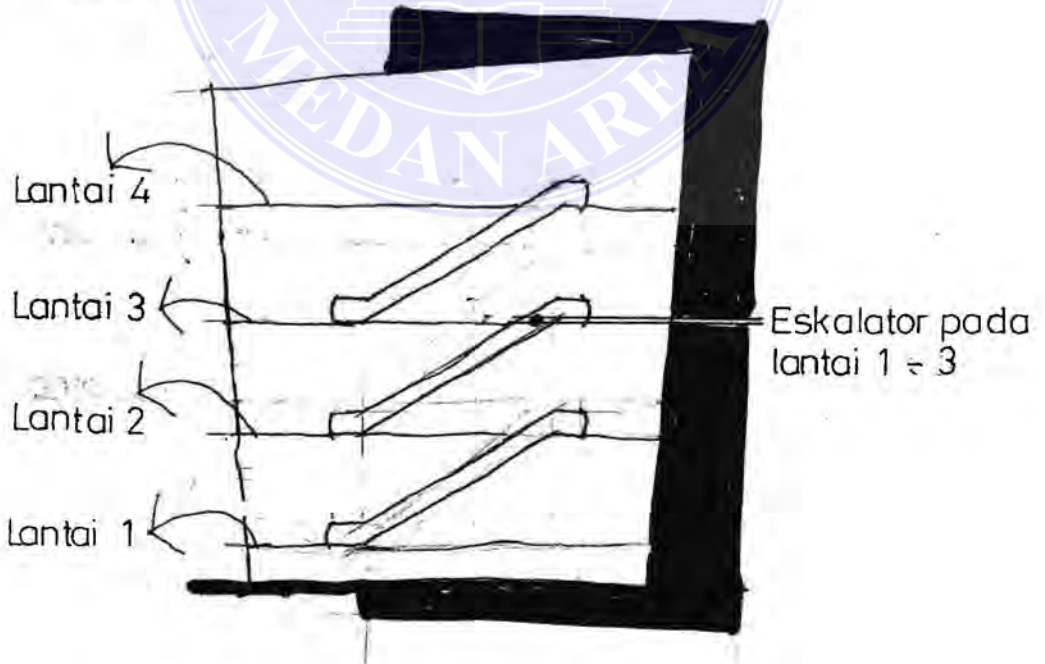
diperhatikan, dalam hal ini dibutuhkan suatu pola yang memungkinkan kelancaran sirkulasi, sekaligus ekonomis dan fungsional pada setiap ruangan yang ada.

Terdapat dua macam sistem sirkulasi yang ada dan diterapkan pada bangunan Animation Centre ini yaitu:

1. Sirkulasi Horizontal



2. Sirkulasi Vertikal



Gambar V.1 Sirkulasi yang diterapkan pada bangunan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

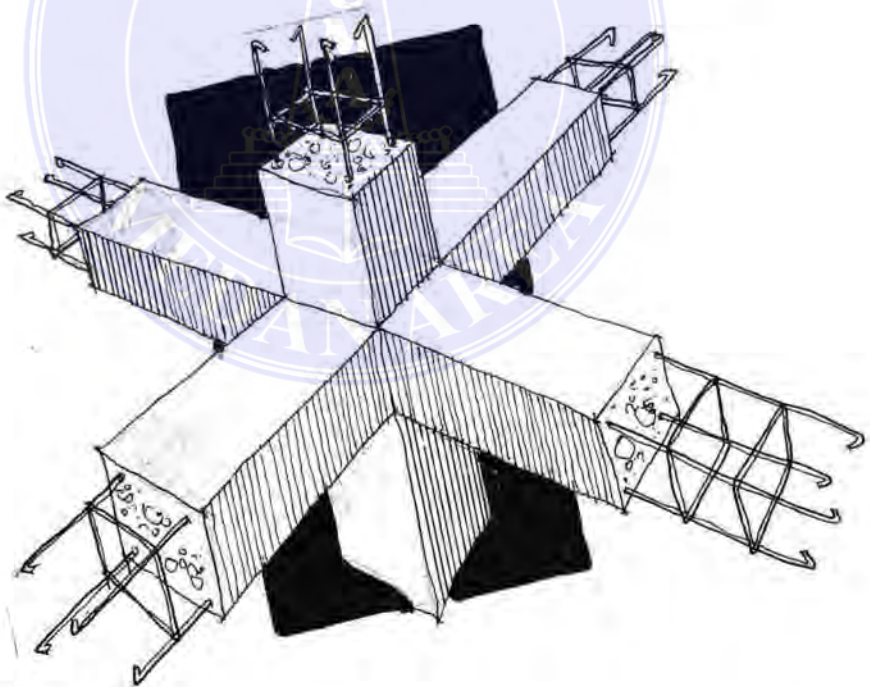
V.3.2 Perlengkapan Bangunan

V.3.2.1 Struktur

Sistem struktur yang dipakai pada bangunan Animation Centre dibedakan atas :

a. Struktur Atas

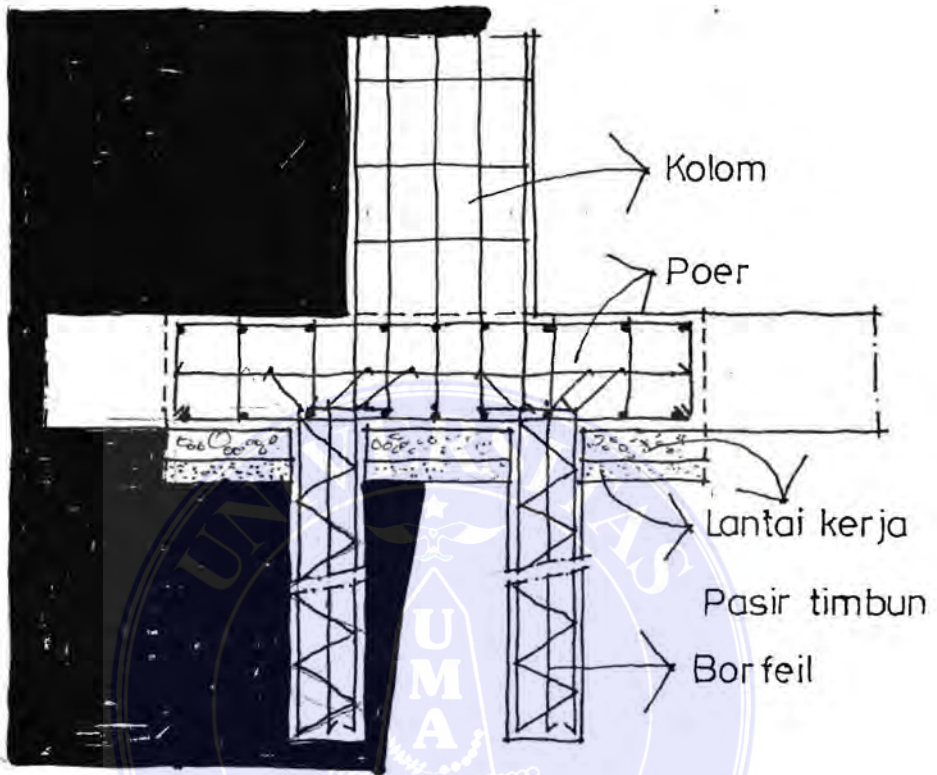
Adapun sistem yang dipakai pada bangunan adalah dengan menggunakan sistem struktur rangka, struktur dinding pemikul dan gabungan dari beberapa struktur lainnya untuk dapat menyesuaikan dengan tema Dekonstruksi. Penyaluran beban pada struktur rangka ini adalah melalui kolom dan balok dimana sistem struktur ini dapat menampung dan menyalurkan gaya secara efisien.



b. Struktur Bawah

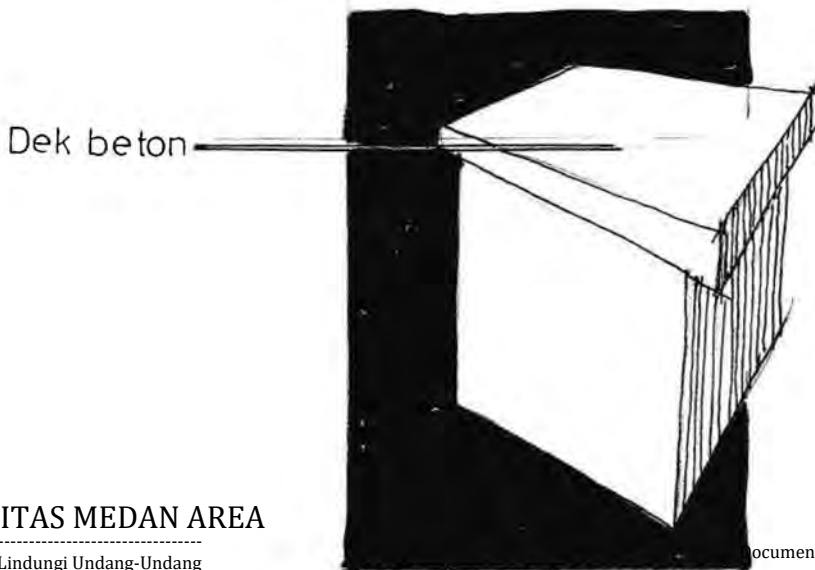
Yang dimaksud struktur bawah adalah pondasi yang menggunakan pondasi borfile, dengan pertimbangan kekuatan, dan pondasi ini tepat untuk menahan

beban dari bangunan yang berbentuk lebar.



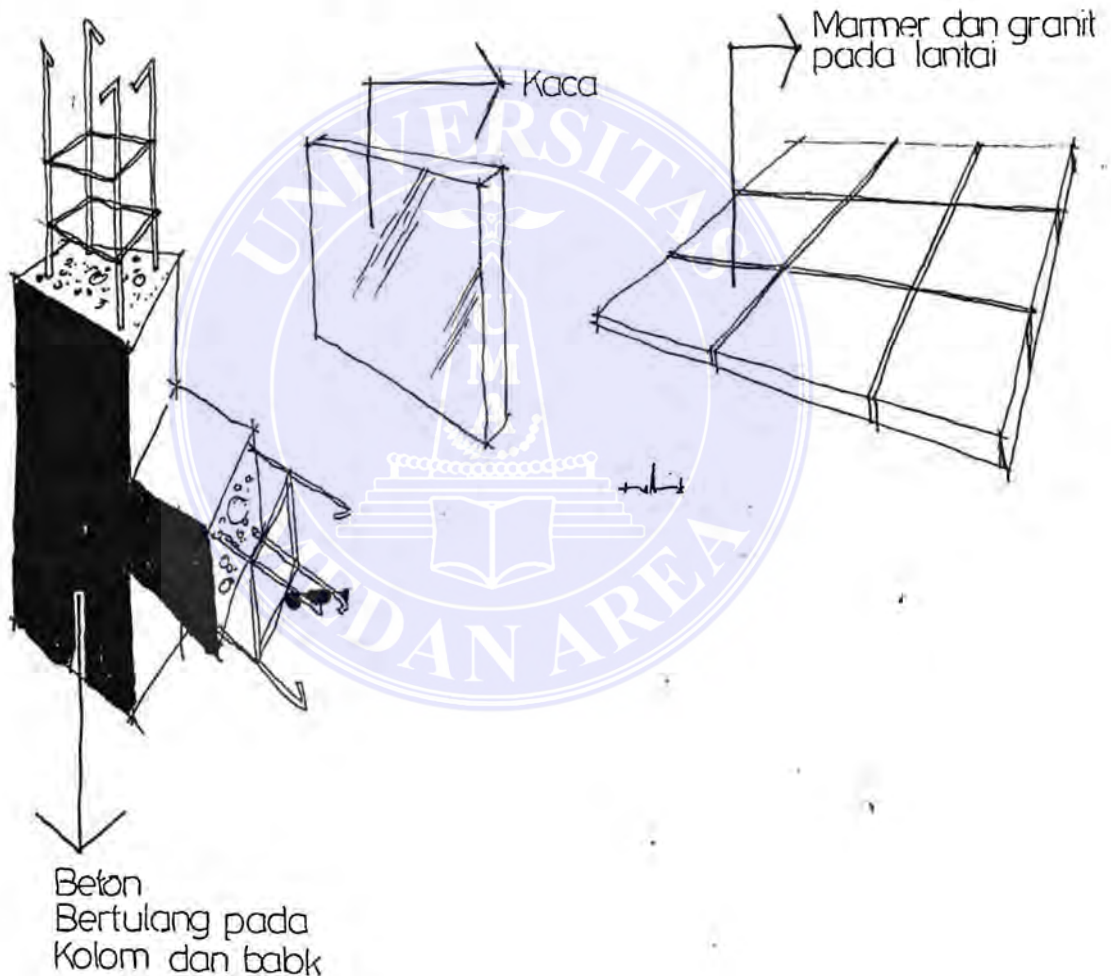
c. Struktur Atap

Untuk atap menggunakan struktur dek beton



V.3.2.2 Material Yang di Pakai

Bahan material yang dipakai adalah bahan beton bertulang untuk struktur, sedangkan untuk pondasi menggunakan bahan beton bertulang untuk atap menggunakan bahan beton cor. Secara umum penggunaan bahan bangunan yang dipakai terdiri dari pasangan batu bata, aluminium, kaca, kayu dan besi. Untuk bahan lantai dipakai bahan marmer dan granit.



Gambar V.2 Material yang dipakai pada bangunan.

V.3.2.3 Utilitas

V.3.2.3.1 Plumbing

Pemipaan pada site dilakukan secara terpadu dengan memakai sistem tertutup pada pelaksanaan nantinya. Adapun pemipaan yang tergabung dalam utilitas yang dimaksud meliputi :

- Air bersih dari PDAM Tirtanadi dan diproses karena kebutuhan akan air dingin dan air panas.

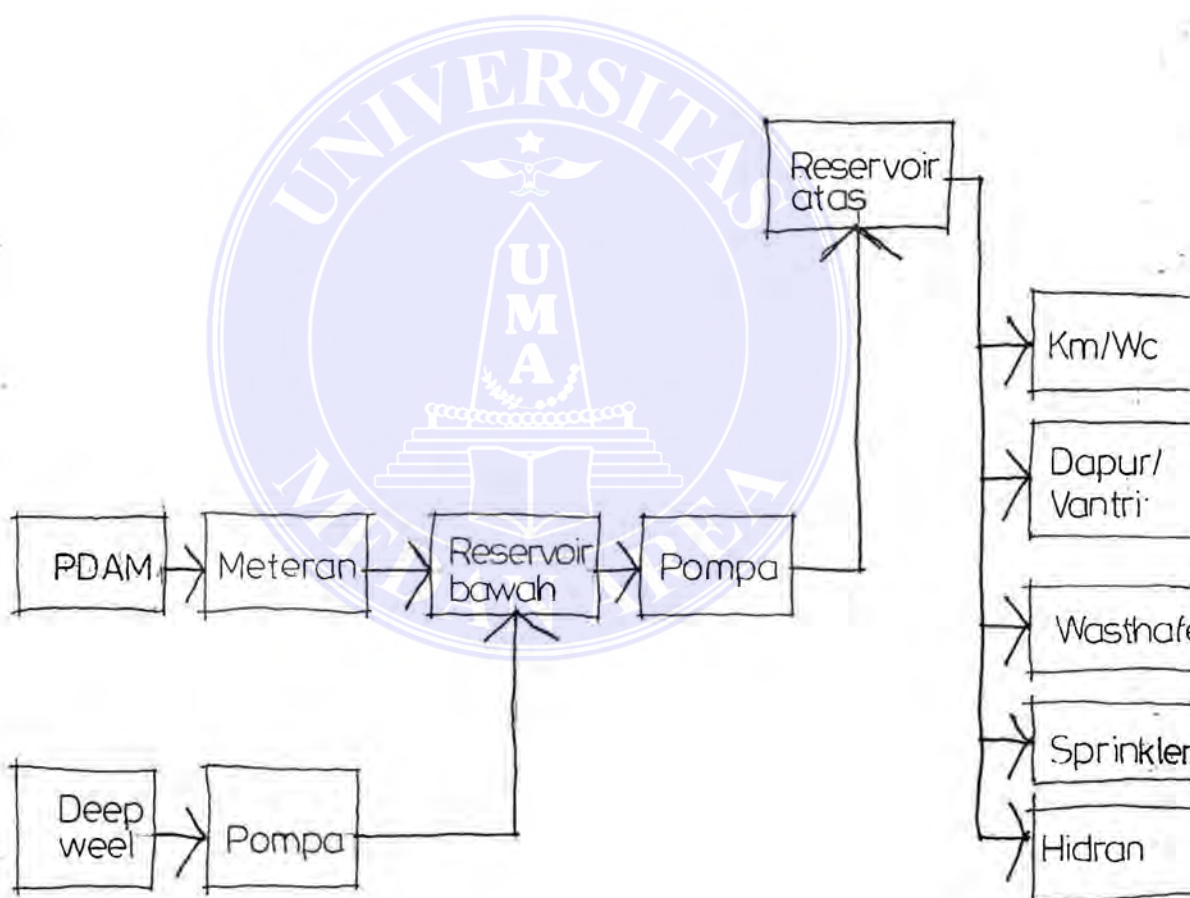


Diagram V.1 Skema konsep sistem air bersih yang diterapkan pada bangunan

- Untuk pembuangan air kotor dari WC dapat dibedakan atas :

Pembuangan air kotor bebas faekal (kotoran) yang berasal dari bak mandi, wastafel, bak cuci dan sebagainya di salurkan ke riol kota. Adapun pembuangan air yang mengandung faekal (kotoran) seperti kotoran air dari toilet (WC), dan urinoir disalurkan ke pembuangan air limbah vertikal kemudian diolah di *Sawage Treatment Plant* (STP) lalu diteruskan melalui riol kota untuk disalurkan ke tempat pembuangan akhir.

- Untuk pembuangan air hujan dari atap disalurkan melalui pipa air hujan untuk diteruskan ke riol kota.
- Sistem hidran akan dipasang pada daerah-daerah berdasarkan pencapaian, sumber air berasal dari PDAM Tirtanadi.

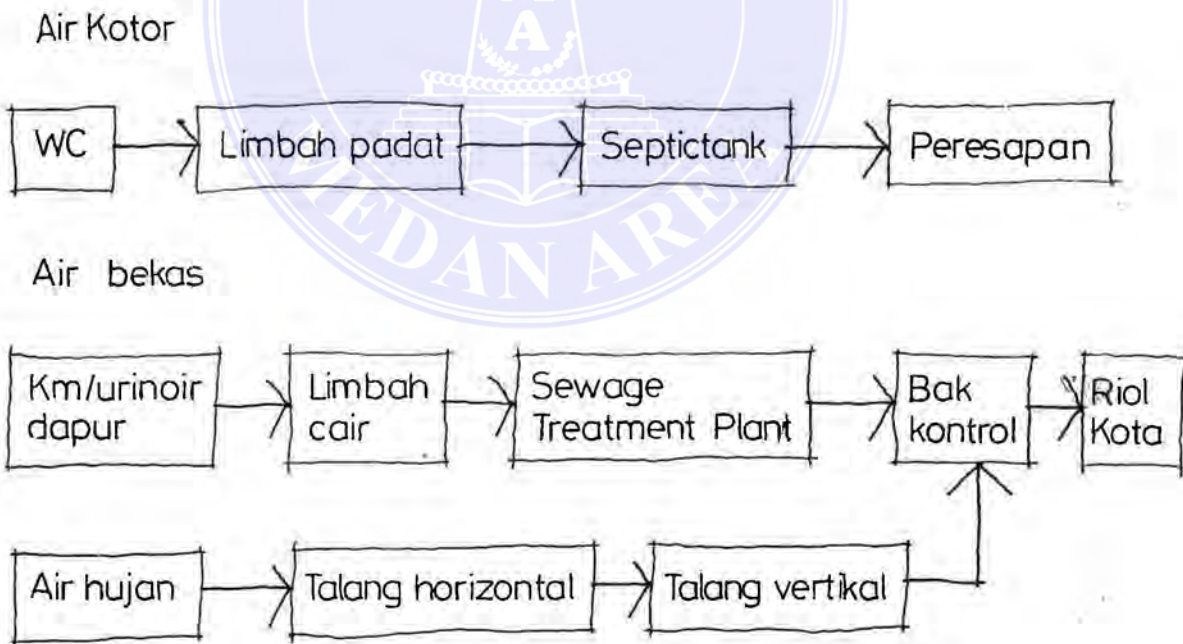


Diagram V.2 Skema sistem pembuangan air kotor

V.3.2.3.2 Mekanikal dan Elektrikal

1. Sistem Penghawaan

Sistem AC (penyegaran udara) yang diterapkan pada bangunan adalah jenis sistem *Variable Refrigerant Volume* (VRV) dengan jenis penghawaan (AC) sentral untuk ruangan yang membutuhkan penyegaran udara secara terus menerus, dan AC-split dengan pertimbangan adanya beberapa fasilitas/ruangan khusus yang memerlukan penyegaran secara berkala/suhu tertentu.

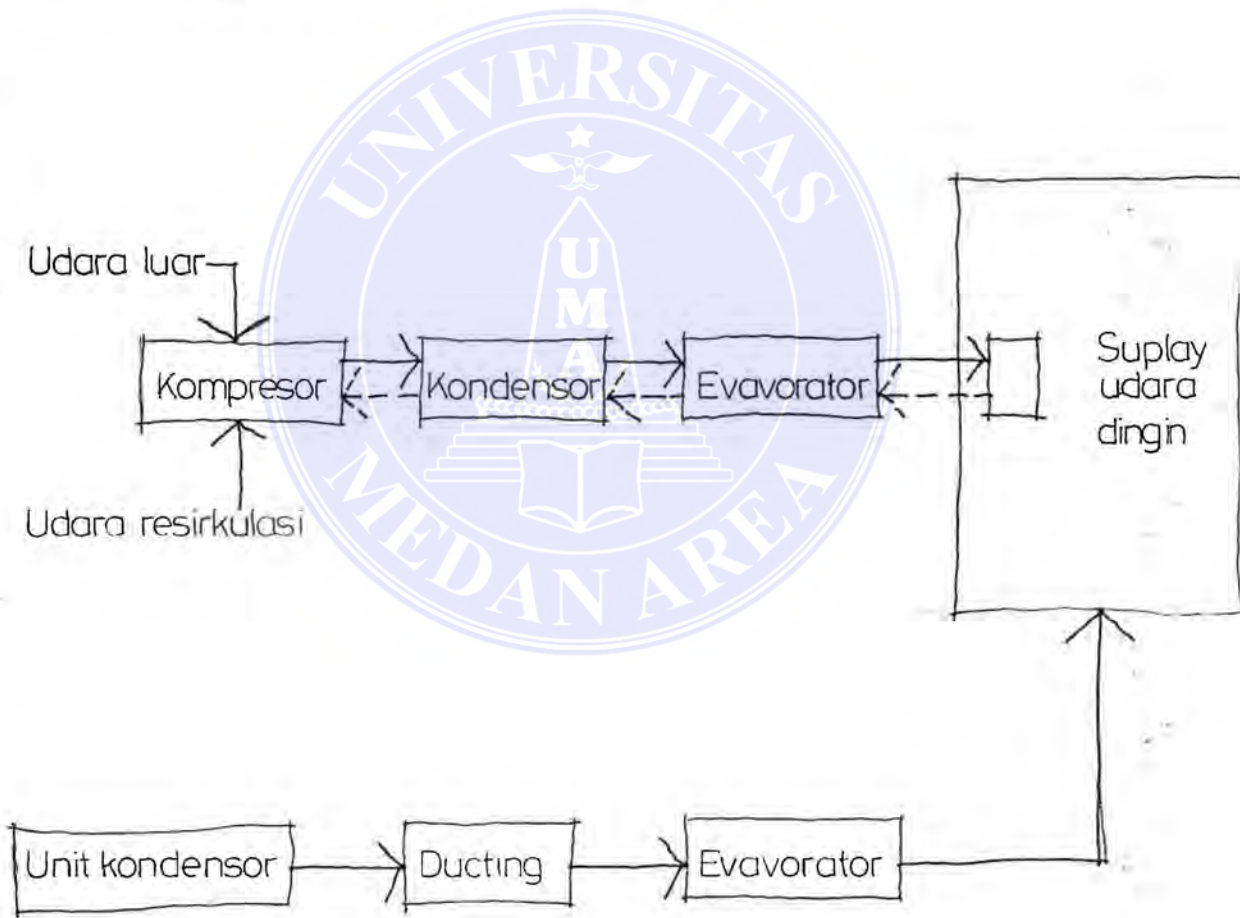


Diagram V.3 Skema sistem penyegaran udara (AC) yang diterapkan.

2. Sistem Penerangan

Sistem penerangan yang dipakai pada gedung Animation Centre dapat di bedakan atas :

a. Penerangan Alami

Penerangan ini berasal dari cahaya sinar matahari yang dimanfaatkan secukupnya untuk menerangi ruangan pada gedung. Untuk menanggulangi panas dan silau yang ditimbulkan oleh sinar matahari tersebut dapat dilakukan dengan cara :

- ▼ Penggunaan teritis dengan ukuran dan bentuk yang cukup untuk menghalau sinar matahari langsung.
- ▼ Penggunaan kaca hitam atau kaca koefisien refleksi yang tinggi.
- ▼ Penggunaan tirai dan alat-alat sejenisnya.



Diagram V.4 Skema system penerangan alami

b. Penerangan Buatan

Penerangan ini dipakai pada malam hari dan siang hari bila diperlukan.

Penggunaan penerangan buatan bersumber dari PLN dan Generator Sentral (Genset).

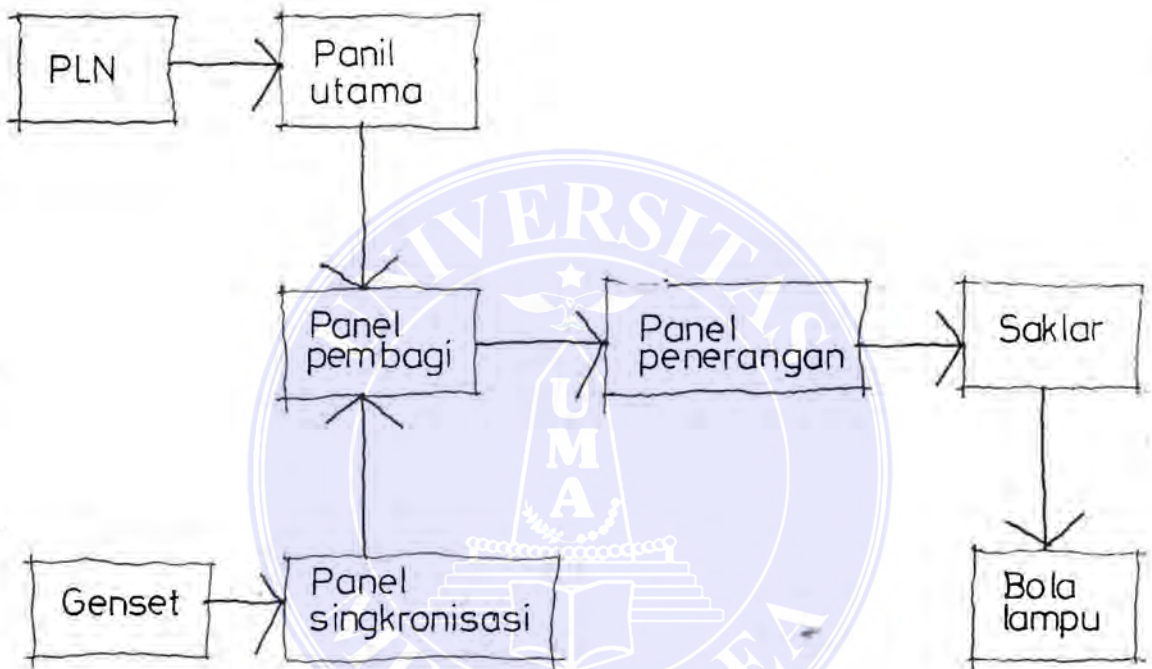
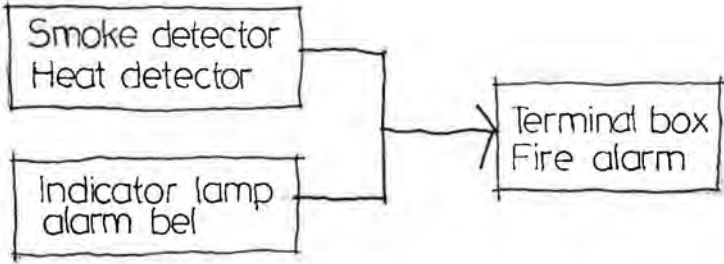


Diagram V.5 Skema Sistem penerangan buatan

3. Sistem Pencegah Kebakaran

Perlengkapan pencegah kebakaran sesuai dengan kriteria pada bangunan umum, yaitu di dalam dan luar bangunan, *splinkler*, alat pemadam portabel, *smoke detector*, *heat detektor*, alarm otomatis, pompa air dan tangga kebakaran (tangga darurat).

Sistem Fire Alarm



Penanggulangan Kebakaran

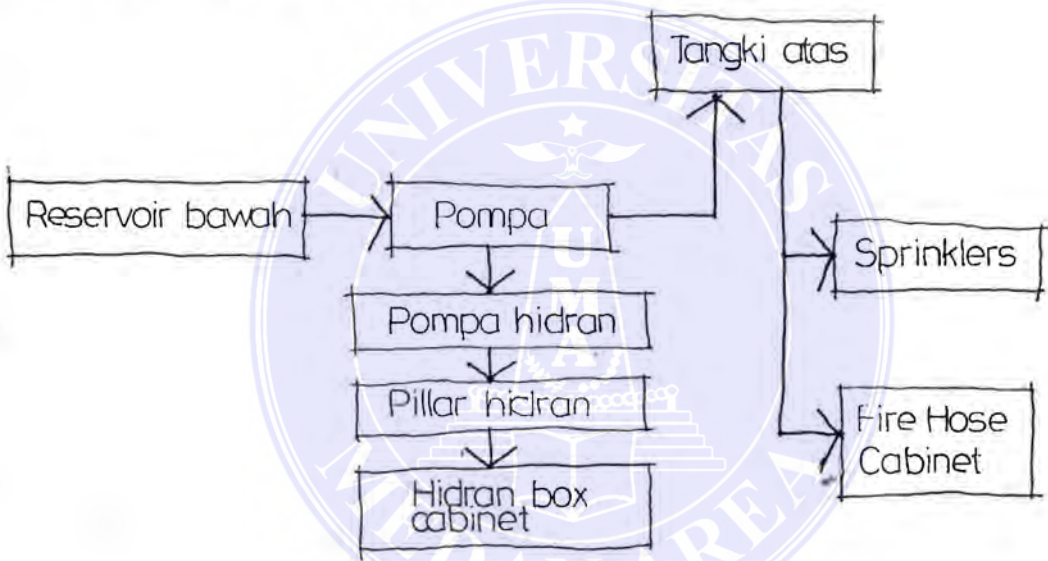


Diagram V.6 Skema sistem pencegahan kebakaran pada bangunan

4. Sistem Telephon/Komunikasi

Telepon sebagai sarana telekomunikasi antar ruangan maupun keluar ruang bangunan dengan memakai jasa Perusahaan Telekomunikasi Kotamadya Medan.

PABX Control Sistem dipakai sebagai sentralisasi dalam penerimaan dan juga sebagai sistem penjaringan telephon.

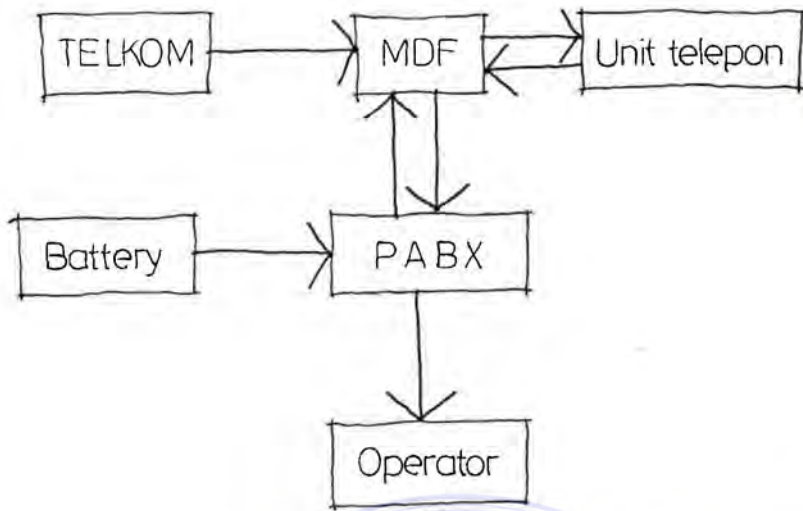


Diagram V.7 Skema konsep sistem telekomunikasi yang diterapkan

4. Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir yang dipakai adalah sistem Faraday sistem ini dipilih karena dinilai lebih efektif untuk digunakan sebagai penangkal petir pada bangunan Animation Centre.

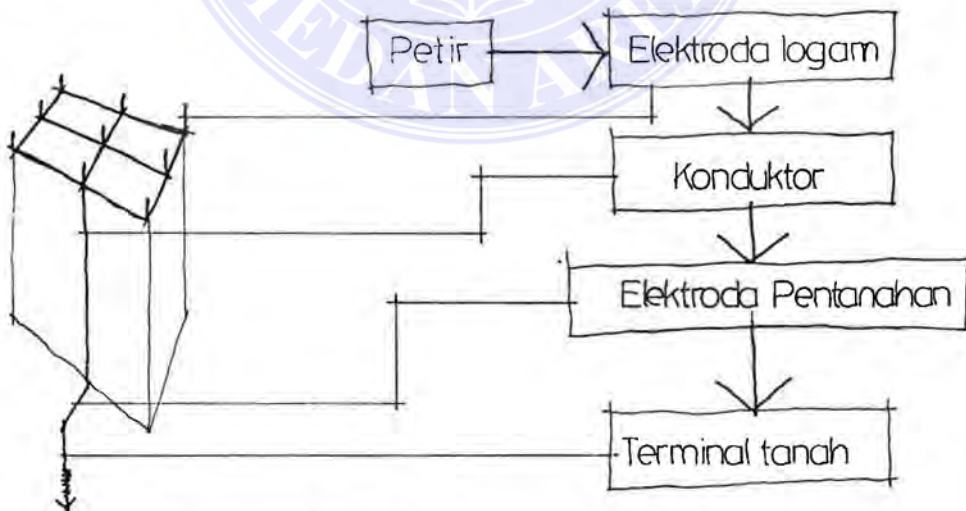


Diagram V.8 Penangkal petir sistem Faraday.

5. Sistem Listrik

Distribusi listrik diambil dari Perusahaan Listrik Negara (PLN), suplai listrik dari PLN tersebut ke panel distrik utama lalu disalurkan ketiapi lantai melalui panel distribusi pembagi (SDP = Sub Distribution Panel) dengan sumber cadangan listrik diperoleh dari generator sentral (genset). Listrik itu dipergunakan untuk keperluan penerangan buatan, pengudaraan/penghawaan, fasilitas alat-alat teknis, kegiatan dan lain-lain.

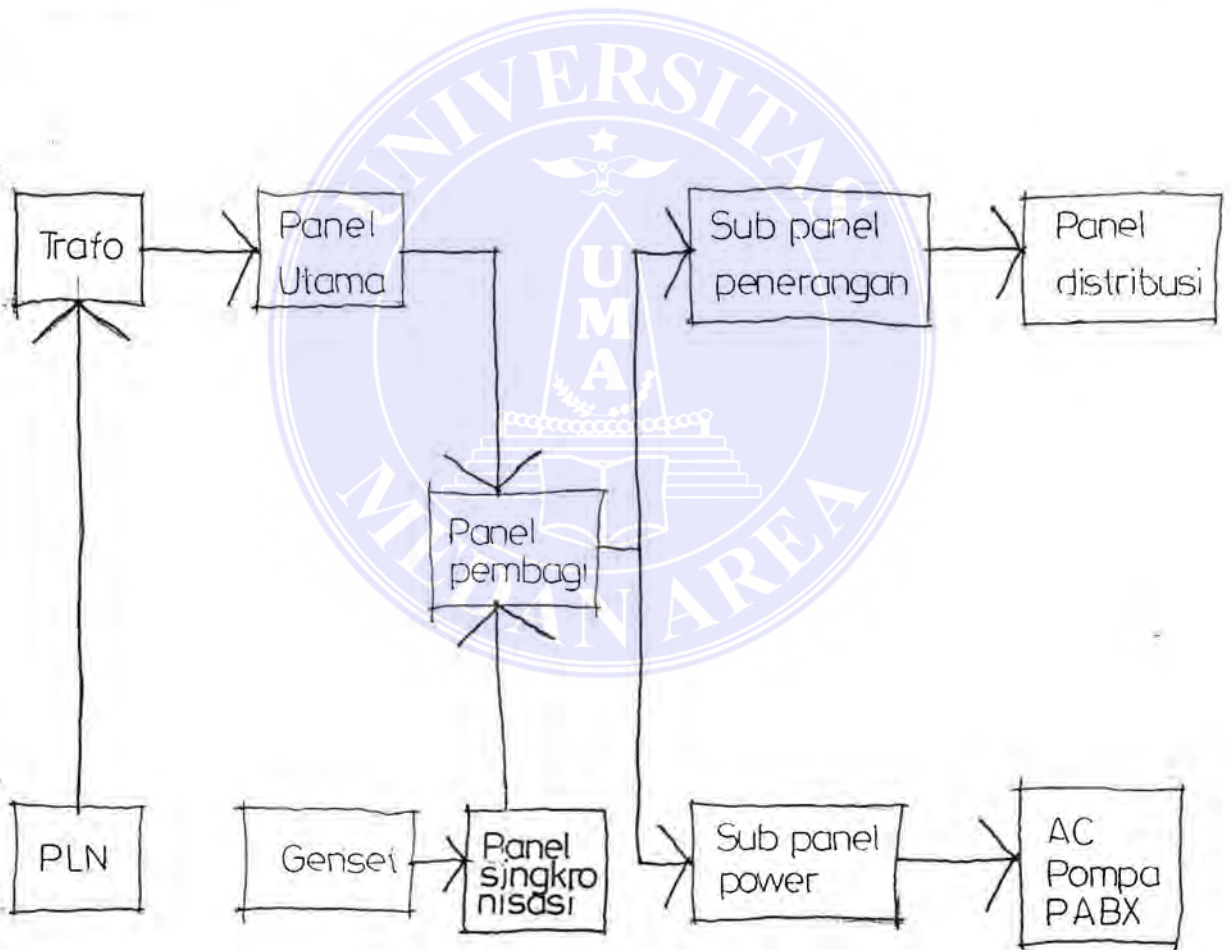
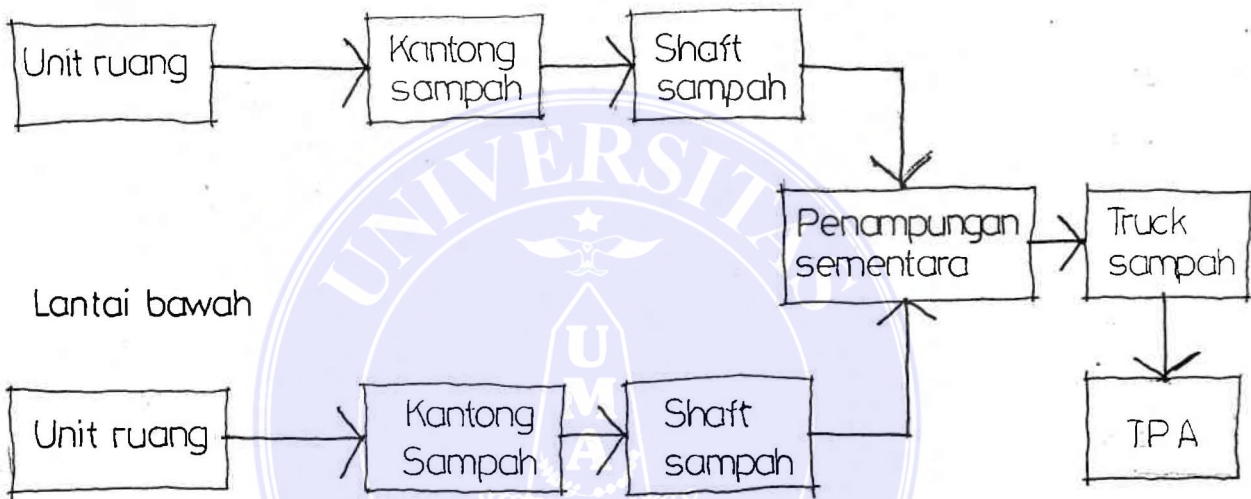


Diagram 1.9 Skema sistem distribusi listrik

6. Sistem Persampahan

Sampah di kumpulkan pada tiap-tiap pembuangan sampah untuk dikumpulkan pada suatu tempat dan kemudian di angkut menggunakan truk sampah oleh dinas kebersihan kota.

Lantai atas



Dagram V.9 Skema sistem pembuangan sampah

V.3.2.3.4 Sirkulasi Vertikal

1. Tangga yang disediakan dengan lebar anak tangga 30 – 40 cm, tinggi anak tangga 15 – 17,5 cm. dan memiliki lebar tangga 120 cm.
2. Eskalator merupakan anak tangga berjalan, dipergunakan pada ruangan yang mempunyai banyak aktivitas pada gedung Animation Centre.
3. Lift sebuah kotak yang mampu mengangkut penumpang dengan system kabel dengan pemberat ada bandul.

V.3.3 Lokasi dan Site

Lokasi yang ditentukan berdasarkan hasil analisa untuk gedung Animation Centre terletak di kota Medan Kecamatan Medan Baru kelurahan Madras Hulu. Tapak berupa lahan dengan orientasi menghadap ke persimpangan antara Jln. Diponegoro dengan Jln. K.H.Zainul Arifin dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Jln. K.H.Zainul Arifin
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Jln. T. Daud
- Sebelah Timur berbatasan dengan Bank Bali dan Perumahan
- Sebelah Barat berbatasan dengan Jln. Diponegoro

Pencapaian ke tapak cukup mudah karena berdekatan dengan jalan-jalan utama, tapak juga berdekatan dengan instansi-intansi pemerintahan, hotel, perkantoran, bank, distrik bisnis, pusat perbelanjaan, perumahan, tempat peribadatan dan lain-lain.

V.3.4 Massa dan Bentuk Bangunan

Sebagai bangunan yang berfungsi sebagai tempat produksi animasi maka rencana bentuk dan tampilan bangunan akan dirancang memiliki citra dan karakter animasi, yang diwujudkan melalui tema Arsitektur Dekonstruksi.

Hal ini dilakukan dengan cara memberikan bentuk bangunan yang sesuai dengan ciri Arsitektur Dekonstruksi tanpa mengabaikan iklim tropis. Penggunaan bahan dinding, bentuk atap dan penekanan warna yang lebih berani dan variatif dapat dijadikan upaya yang bisa diterapkan nantinya dalam mewujudkan bangunan yang memiliki massa dan bentuk bangunan yang sesuai.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

DAFTAR PUSTAKA

- Frick, Heinz; 1993: *Ilmu Konstruksi Bangunan I*; Yogyakarta; Penerbit Kanisius
- Doelle, Leslie L. (Dra. Lea Prasetio, M.sc, Pen); 1986: *Akustik Lingkungan* ; Jakarta; Penerbit Erlangga.
- Tanggoro, Dwi; 2004 : *Utilitas Bangunan*; Jakarta; Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press)
- Gunawan Rudi, Ir; 1993 : *Pengantar Teknik Pondasi*; Yogyakarta; Penerbit Kanisius.
- Macdonald, Angus J; Alih bahasa, Paulus Hanoto Adjie; 2002 : *Struktur dan Arsitektur Edisi ke 2*; Jakarta; Penerbit Erlangga
- Arismunandar, Wiranto, Heizo Saito; 2002 : *Penyegaran Udara, cet. 6*; Jakarta; Penerbit Pradya Paramita; diterbitkan dengan bantuan Association for International Technical Promotion, Tokyo.
- W, Surjamanto; Departemen Teknik Arsitektur; 2000 : *Iklm dan Arsitektur* ; Bandung; Penerbit ITB.
- W, Surjamanto; Departemen Teknik Arsitektur; 2000; *Bahan dan arsitektur* ; Bandung; Penerbit ITB.
- Neuferst, Ernst (Ir. Sjamsu Amril, Pen); 1990 : *Data Arsitektur jilid 1 dan 2*; Jakarta; Penerbit Erlangga.
- Wyper, John; 1989: *The Moving Image an International History of Film Television & Video*; New York; Basil Blackwell Ltd.
- Halliwell, Leslie; 1988: *Haliwe's Filmgoer's and Video Viewer's Companion-9th ed*; London: Grafflon Books, A Division of the Collins Publishing Group.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/12/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repository.uma.ac.id)29/12/23

Vega, Wendi; 2004: *The Making of Animation : Homeland (Cara Pembuatan Film Animasi Panjang Indonesia Pertama)*; Jakarta; Penerbit PT. Megindo Tunggal Sejahtera.

Tim Kamus Pusat Bahasa; 2001 : *Kamus Besar Bahasa Indonesia, ed.1 cet - 1*;
Jakarta;

[www. Arsitektur Dekonstruksi.com](http://www.ArsitekturDekonstruksi.com)

[www. Aronoff Centre.com](http://www.AronoffCentre.com)

Majalah dan Brosur

