

PERANCANGAN STUDIO KREATIF ANIMASI DI JAKARTA DESIGN OF CREATIVE ANIMATION STUDIO IN JAKARTA

Athaya Hanadewi, Setiamurti Rahardjo, Agus Dody Purnomo

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

thanadew@student.telkomuniversity.ac.id icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id
agusdody@telkomuniversity.ac.id

Abstrak. Kebutuhan animasi yang cukup besar tidak sebanding dengan adanya studio animasi. Maka dari itu dibutuhkan bangunan studio animasi yang dapat meningkatkan sarana dan prasarana dalam kebutuhan fasilitas kegiatan animasi. Selain itu dibutuhkan juga suasana ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas. Untuk menerapkan hal tersebut yaitu dengan cara penerapan konsep *fun* pada perancangan. Konsep *fun* mempunyai tujuan utama untuk mewujudkan interior yang nyaman dan menyenangkan untuk pengelola, staf animator yang bekerja dan pengunjung yang datang. Salah satu penerapan konsep *fun* yaitu melalui warna. Selain itu bentuk dan material juga dapat mempengaruhi suasana ruang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif.

Kata Kunci: Studio, warna, *fun*.

Abstract. Animation needs that are quite large are not proportional to the number of animation studios. Therefore an animation studio building is needed that can improve facilities and infrastructure in the needs of animation facilities. In addition, it also requires a comfortable space and can support productivity. To implement this is by applying a fun concept to the design. The fun concept has the main goal is to create a comfortable and pleasant interior for the manager, working animator staff, and visitors. One application of the concept of fun is through color. Besides the shape and material can also affect space. The method used in this study is a qualitative method.

Keywords: Studio, color, *fun*.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

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

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

Menurut Aditya ST (Creative Director of Dream ARCH Animation), animasi sangatlah penting karena visual animasinya dapat membantu mempermudah penyampaian berbagai hal dalam berbagai bidang di lingkup profesi apapun. Menurut Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif, untuk mengembangkan industri animasi dapat dicapai melalui empat belas sasaran strategi yang salah satunya adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana apresiasi dan eksibisi animasi. Permintaan produk animasi dalam negeri sangatlah besar walaupun permintaan produk animasi di luar negeri tidak kalah besar bahkan lebih besar. Hal tersebut tidak sebanding dengan adanya jumlah tenaga kerja dan jumlah studio animasi yang ada di Indonesia. (Rochman, 2015) Dengan begitu, betapa pentingnya fasilitas seperti Studio Kreatif Animasi yang dapat menampung kegiatan-kegiatan animasi.

Untuk membuat dan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi, staff animasi membutuhkan fasilitas dan suasana

ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas. (Kumata Animation Studio, 2020). Faktor yang mempengaruhi produktivitas karyawan antara lain seperti desain interior atau lingkungan ruang kantor. (El-Zeiny dalam Zavani dan Rahardjo, 2016).

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

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

Kajian Teori

Studio adalah tempat bekerjanya para penulis, tukang foto, dan masih banyak lagi. Studio adalah ruang yang digunakan untuk menyiarkan acara seperti radio, televisi dan tempat yang digunakan untuk pengambilan film seperti bioskop, rekaman audio dan masih banyak lagi. (KBBI Daring, 2020). Kreatif adalah sesuatu yang memiliki daya cipta dan memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. (KBBI Daring, 2020). Jadi studio kreatif adalah ruang yang digunakan untuk menyiarkan acara yang memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Peralatan yang dibutuhkan untuk ruang studio sangat beragam, tergantung daripada perusahaan tersebut. Peralatan dasar yang dibutuhkan ruang studio adalah Komputer Standar Multimedia, Pen Tablet, Headset, Printer dan Scanner (Devi S, Animasi, Panduan Pendirian Usaha Studio, 2016).

Production House atau Rumah Produksi adalah sebuah tempat badan usaha yang di dalamnya ada sebuah organisasi yang memiliki keahlian dalam memproduksi program-program audio dan program-program audiovisual. (Laksono dalam Ayuningtyas, 2008). Kebutuhan ruang yang dibutuhkan rumah produksi, diantaranya adalah Ruang kerja publik, Ruang kerja privat, Ruang kerja eksekutif, Ruang rapat tertutup, Ruang konferensi, Ruang storyboard, Ruang audio visual dan Ruang service (Budiman, 2019).

Workshop atau lokakarya yaitu pertemuan para ahli untuk membahas sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan di bidang keahliannya (KBBI Daring, 2020). Workshop atau lokakarya yaitu pertemuan orang-orang dalam kelompok kecil yang bekerja sama dan diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk. Susunan acaranya antara lain yaitu mengidentifikasi masalah, pencarian dan pemecahan masalah menggunakan materi dan referensi dari latar belakang (Suprijanto, 2008).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik yang digunakan pada penelitian kualitatif ini berupa observasi, wawancara dan fenomena yang ada.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, untuk membuat dan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi, staff animasi membutuhkan suasana ruang yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas. Diperlukan juga fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan staff animasi.

Dari hasil observasi, wawancara dan fenomena yang ada dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya animasi dalam memvisualisasikan berbagai hal. Dimulai dari industri hiburan, bisnis, edukasi, bahkan dapat membantu menjadi mediator program pemerintahan di Indonesia. Berdasarkan analisa yang didapatkan, dibutuhkan bangunan studio kreatif animasi yang dapat mewadahi fasilitas kegiatan animasi.

Penerapan Konsep pada Interior Studio Kreatif Animasi di Jakarta

Konsep yang diterapkan pada perancangan Studio Kreatif Animasi ditarik dari rumusan masalah yaitu bagaimana merancang interior suasana ruang yang nyaman dan mendukung produktivitas bagi pengunjung, pengelola, staf dan animator. Suasana ruang terinspirasi dari pekerjaan animator yang membutuhkan suasana ruang yang nyaman untuk

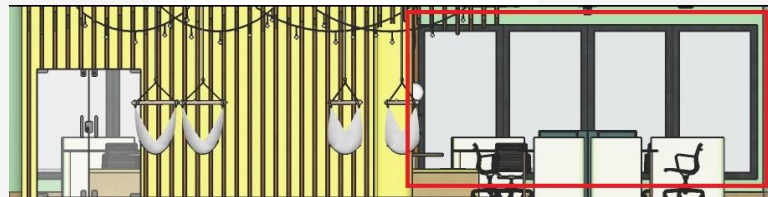
mendukung produktivitas. Konsep yang diterapkan sebagai berikut:

1. Organisasi Ruang: Organisasi yang digunakan pada perancangan Studio Kreatif Animasi yaitu organisasi terklaster. Berdasarkan hasil studi banding, organisasi ruang yang sebaiknya digunakan yaitu organisasi ruang terklaster berdasarkan kedekatan ruang kerja antar divisi sehingga memudahkan dalam kegiatan produksi.
2. Pencahayaan: Pencahayaan buatan yang digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi berbagai macam. Sebagai contoh seperti pada ruang Exhibition akan menggunakan jenis lampu *Spotlight* dan *Downlight*. Lalu contoh lainnya pada bagian *workspace* akan menggunakan lampu *downlight*, lampu gantung dan lampu meja.



Gambar 1. Pencahayaan buatan yang diterapkan pada *workspace*
Sumber: Data Pribadi

Pencahayaan alami yang digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi tergantung pada kondisi eksisting yang sudah ada. Berikut adalah contoh pencahayaan buatan yang ada pada *workspace*.



Gambar 2. Pencahayaan alami yang diterapkan pada *workspace*
Sumber: Data Pribadi

3. Penghawaan: Penghawaan buatan yang digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi adalah ac split dan ac central. Berikut adalah contoh pencahayaan buatan yang ada pada *workspace* dan kelas.



Gambar 3. Penghawaan buatan yang diterapkan pada *workspace*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 4. Penghawaan buatan yang diterapkan pada kelas
Sumber: Data Pribadi

Penghawaan alami yang akan digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi tergantung pada kondisi bukaan pada bangunan tersebut.

4. Akustik: Akustik yang digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi adalah berdasarkan standar yaitu material karpet. Berdasarkan hasil survey, bentuk ruang yang baik untuk akustik yaitu berbentuk persegi sehingga pemantulan suara yang dihasilkan akan sama rata. Berikut adalah contoh penerapan akustik pada ruang kelas.



Gambar 5. Akustik yang diterapkan pada kelas
Sumber: Data Pribadi

5. Furniture: Berdasarkan hasil studi banding, *furniture* yang digunakan pada bangunan Perancangan Studio Kreatif Animasi pada area *workspace* menggunakan *furniture* pabrikasi dengan ukuran yang sudah sesuai dengan standar. Lalu pada ruang *screening* menggunakan *furniture* yang sesuai dengan kebutuhan standar ruang audio visual dengan ukuran dan pola peletakan yang sesuai dengan standar.



Gambar 6. Furniture pabrikasi pada kelas dan cafe
Sumber: Data Pribadi

6. Keamanan: Keamanan yang digunakan pada bangunan Studio Kreatif Animasi adalah pemakaian CCTV, *fire/smoke detector* dan APAR pada beberapa titik. Berikut contoh penerapan konsep keamanan pada cafe dan kelas.

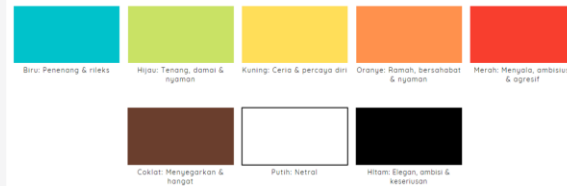


Gambar 7. Penerapan keamanan pada cafe
Sumber: Data Pribadi

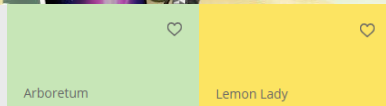


Gambar 8. Penerapan keamanan pada kelas
Sumber: Data Pribadi

7. Warna: Untuk memberikan kesan fun atau menyenangkan menggunakan warna-warna cerah. Warna coklat, putih dan hitam sebagai aksan dan penyeimbang. Berikut contoh penerapan warna cerah pada *workspace*.



Gambar 9. Skema warna
Sumber: Data Pribadi



Gambar 10. Penerapan warna cerah pada *workspace*
Sumber: Data Pribadi

8. Material: Penerapan material sebagai berikut

Ceiling	 Gypsum Board
Dinding	 Bata fin. Cat  Warna Cat
Lantai	 Keramik  Karpet Akustik  Rumput Sintetis
Furniture	 Kayu Olahan



Tabel 1. Penerapan Material
Sumber: Pinterest dan Google

9. Bentuk: Asal kata “animasi” adalah “menghidupkan. Menghidupkan yang berarti Hidup menurut KBBI yaitu Masih terus ada, bergerak & bekerja sebagaimana mestinya. Penerapannya bentuk diterapkan di ceiling dan dinding. Berikut adalah penerapan bentuk 3D yang diterapkan pada *workspace*.



Gambar 11. Penerapan konsep bentuk pada *workspace*
Sumber: Data Pribadi

4. KESIMPULAN

Perancangan Studio Kreatif Animasi di Jakarta menggunakan konsep *fun* yang yang ditarik dari rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang interior suasana ruang yang nyaman dan mendukung produktivitas bagi pengunjung, pengelola, staf dan animator?”. Konsep *fun* mempunyai tujuan utama untuk mewujudkan interior yang nyaman dan menyenangkan untuk pengelola, staf animator yang bekerja dan pengunjung yang datang.

Untuk penerapan konsep *fun*, salah satu penerapannya yaitu melalui warna. Untuk memberikan kesan fun atau menyenangkan menggunakan warna-warna cerah. Warna coklat, putih dan hitam sebagai aksentuasi dan penyeimbang. Untuk lebih mendukung kesan *fun*, penulis menerapkan taman kecil di tengah *workspace*. Menggunakan material rumput sintetis, furniture ayunan sebagai tempat bersantai dan berdiskusi, penerapan *lambersering* dengan material kayu sebagai pendukung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiman, M. A. (2019). **Perancangan Interior Post-Production House "Inkterval Production" di Jakarta.**
- [2] E.-Z. d. M. N. Z. d. S. Rahardjo, “Pengaruh Setting Elemen Fisik Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan,” *Jurnal Idealog*, p. 2, 2016.
- [3] Faizal Rochman, H. S. (2015). ***Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 2019***. PT. REPUBLIK SOLUSI. Diambil kembali dari

- <https://www.coursehero.com/file/25570570/Rencana-Pengembangan-Animasi-Nasionalpdf/>
- [4] *KBBI Daring*. (2020). Diambil kembali dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- [5] **Koran Jakarta**. (2019, February 2). <http://www.koran-jakarta.com/> . Dipetik Februari 23, 2020, dari <http://www.koran-jakarta.com/wadah-animotor-indonesia-yang-siap-mendunia/>
- [6] **Kumata Animation Studio**. (2006). *Kumata-studio.com* . (Animation Studio) Dipetik Februari 23, 2020, dari <https://www.kumata-studio.com/>
- [7] LV Ratna Devi S, S. J. (2016). *Animasi, Panduan Pendirian Usaha Studio*.
- [8] D. I. H. Suprijanto, "Pendidikan Orang Dewasa," 2008, p. 79.