

PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI BANJARBARU

Muhammad Ferza Herdhiani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812210007@mhs.ulm.ac.id

Prima Widia Wastuty

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
primawidiawastuty@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pertumbuhan sektor film animasi dan video tertinggi di tahun 2018 sebesar 10,18%. Sektor ini menjadi peluang baru bagi animator dan VFX Artist. Para kreator animasi di Kalimantan Selatan memerlukan sebuah tempat untuk mewedahi keahlian mereka berupa studio animasi. Keberadaan studio animasi di Banjarbaru Kalimantan Selatan membuka lapangan kerja bagi para lulusan Sekolah Menengah Keatas (SMK) yang berfokus pada pembuatan animasi. Sebuah studio animasi akan membutuhkan desain bangunan yang akan memberikan kenyamanan bagi penggunanya maka program ruang perlu diperhatikan dan disusun secara efisien. Permasalahan yang diangkat dalam desain studio adalah Bagaimana perancangan sebuah studio animasi yang memiliki hubungan antar ruang yang efektif dan dapat memberi ide-ide dalam pengembangan cerita dan proses pembuatan animasi? Permasalahan ini diselesaikan dengan penyusunan program ruang berdasarkan alur proses kerja pembuatan animasi dan pembagian zona-zona kegiatan. Studio animasi mengusung konsep "Nature Feels" untuk relaksasi dan memberikan rasa nyaman pada proses bekerja. Suasana ini juga dapat menstimulasi ide-ide dalam pembuatan animasi.

Kata kunci: Studio, Program, Animasi, *nature feels*.

ABSTRACT

The growth of the animation and video film sector was the highest in 2018 at 10.18%. This sector is a new opportunity for animators and VFX artists. Animation creators in South Kalimantan need a place to accommodate their skills in the form of an animation studio. The existence of an animation studio in Banjarbaru, South Kalimantan, opens up job opportunities for graduates of high schools (SMK) who focus on making animations. An animation studio will require a building design that will provide comfort for its users, so the space program needs to be considered and arranged efficiently. The problem raised in the studio design is how to design an animation studio that has an effective relationship between spaces and can provide ideas in the development of stories and the process of making animation? This problem is solved by preparing a space program based on the flow of the animation making work process and differentiating activity zones. The animation studio carries the concept of "Nature Feels" for relaxation and provides a sense of comfort in the work process. This atmosphere can also stimulate ideas in animation making.

Keywords: Studio, Programming, Animation, *nature feels*

PENDAHULUAN

Menurut Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia subsektor Film, Animasi, & Video termasuk pada Subsektor Ekraf dengan Pertumbuhan Tertinggi 2018 yaitu sebesar 10,18% sehingga berdasarkan besarnya kontribusi bidang animasi pada PDRB diperkirakan dapat menimbulkan persaingan para animator lain untuk berkontribusi lebih banyak.

Studio animasi pada umumnya hanya berfokus pada produksi animasi. Tetapi sebuah studio juga dapat difungsikan menjadi tempat pendidikan atau edukasi masyarakat terhadap proses pembuatan animasi. Studio juga dapat menjadi tempat untuk ajang mempresentasikan hasil karya mereka maupun para kreator lainnya.

Studio animasi sendiri masih belum tersebar secara merata di seluruh di Indonesia. Sebagian besar studio animasi hanya ada di pulau jawa, beberapa penyebabnya yaitu banyaknya sekolah kejuruan maupun perguruan tinggi yang berfokus pada animasi dimana setiap lulusan akan menjadi calon animator baru untuk studio dan akses pada distribusi teknologi penunjang.

Banjarbaru merupakan sebuah daerah yang dapat memberikan tempat untuk pembuatan sebuah gedung atau bangunan studio dimana dapat dijadikan sebagai pembuka lapangan kerja bagi animator lokal Kalimantan Selatan bekerja.

PERMASALAHAN

Melalui latar belakang yang telah dijelaskan sebuah studio animasi memerlukan suasana yang nyaman pada ruang-ruang pada studio dan sirkulasi efektif yang akan memudahkan akses pada ruang-ruang yang berhubungan erat. Maka rumusan masalah yang dihasilkan adalah : Bagaimana perancangan sebuah studio animasi yang memiliki hubungan antar ruang yang efektif dan dapat memberi ide dalam

pengembangan cerita dan proses pembuatan animasi?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Studio Animasi

studio Animasi merupakan sebuah ruang tempat bekerja seorang atau kelompok animator dalam menghasilkan sebuah karya animasi.

Fungsi sebuah studio pada umumnya mengikuti dengan penggunaannya seperti photographer yang memfungsikan ruang tersebut menjadi tempat untuk melakukan kegiatan pemotretan dan ruang didesain memudahkan proses yang dilakukan. Sebagai contoh lainnya yaitu sebuah studio film dimana studio itu difungsikan menjadi ruang untuk melakukan syuting dan merekam adegan-adegan untuk dijadikan sebuah film di kemudian hari.

Dalam animasi sendiri, studio menjadi sebuah ruang yang digunakan untuk melakukan proses produksi animasi dimana ruang akan di desain untuk memudahkan dan mengoptimalkan pembuatan animasi. Perlengkapan yang disiapkan untuk memberi kenyamanan untuk para karyawan yang sedang melakukan proses produksi. Interior dalam studio dapat mempengaruhi keadaan dan suasana dalam ruang bagi pengguna ruang tersebut, oleh karena itu sebuah studio animasi akan memerlukan sebuah perencanaan terhadap desain interior pada setiap ruang dalam menghasilkan sebuah suasana yang dapat mengoptimalkan pekerjaan mereka.

B. Tinjauan Konsep

Konsep yang diterapkan pada studio yaitu "*Nature Feels*" dimana desain ruang berusaha untuk Menciptakan sebuah suasana lokal yang memberikan rasa nyaman pada proses bekerja yang dapat dirasakan melalui berbagai hal khas atau lokal yang ada di sekitar.

Dengan adanya suasana alam ini diharapkan dapat memberikan inspirasi maupun membuka kreativitas para animator maupun tim dalam pengembangan cerita atau berbagai hal yang dapat mempermudah dalam kegiatan bekerja.

Studio animasi juga menerapkan aspek informatif yang erat dengan aspek edukatif sendiri dimana aspek informatif berusaha untuk memberikan informasi pada masyarakat tentang apa itu animasi dan bagaimana proses produksinya dilakukan melalui berbagai aspek pada bangunan. Beberapa penerapan aspek informatif dapat dilihat dari dinding transparan sebagai cara untuk memberitahu masyarakat proses yang sedang dilakukan oleh tim studio dalam pembuatan animasi. Contoh lain dari penerapannya yaitu melalui *billboard* yang terpasang pada fasad bangunan, pada *billboard* ini studio dapat memutar berbagai video perihal animasi dan proses pembuatannya.



Gambar 1. Diagram Konsep
A. Proses Pembuatan Animasi

Secara umum proses pembuatan animasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Pra Produksi

Proses pra produksi merupakan awal dari pembuatan animasi yang dimulai dari

proses perencanaannya. Ada beberapa proses dalam pra produksi yaitu :

- **Penemuan ide dan konsep**
Ide dan konsep yang dicari merupakan bagian utama dari pembuatan sebuah animasi. Sebuah ide cerita yang original memerlukan sebuah kreativitas dan wawasan yang luas agar dapat menciptakan sebuah konsep dan ide cerita yang baik. Ide juga dapat berupa legenda, fiksi, atau cerita yang dikembangkan sesuai dengan kreativitas dari penulis.
- **Penyusunan skenario**
Setelah ide dan konsepnya telah dibuat proses selanjutnya adalah penyusunan skenario dalam bentuk tulisan. Skenario merupakan alur cerita yang dikembangkan dari ide dan konsep.
- **Sketsa karakter dan objek**
Dengan telah dibentuknya alur cerita yang mapan selanjutnya akan dilakukan sketsa karakter dan komponen objek yang akan diperlukan dalam pembuatan model untuk proses modelling karakter pada tahap produksi. Umumnya sketsa karakter dan komponennya akan dibuat lengkap untuk karakternya sendiri biasanya dilengkapi dengan *character sheet* yang berisikan profil karakter, desain karakter, dan berbagai hal untuk membantu dalam proses modelling.
- **Pembuatan storyboard**
Storyboard merupakan visualisasi dari skenario dan dibuat dalam bentuk gambar atau sketsa yang terjadi pada alur cerita. *Storyboard* juga membantu agar prosedur pembuatan animasi terarah dan memberikan informasi lebih seperti *angle* kamera, keadaan, setting yang terjadi, ekspresi karakter
- **Rekaman suara dan pembuatan musik latar belakang**
Proses rekaman suara dilakukan untuk mengisi suara untuk karakter pada animasi. Suara karakter sangat mempengaruhi dalam membawa alur cerita melalui emosi suara sang pengisi suara. Maka akan diperlukan *casting* dalam rekaman untuk pengisi suara pada karakter. *Casting* merupakan tahap pemilihan pengisi suara untuk setiap

karakter pada animasi. Dengan adanya *casting* kita dapat melihat bagaimana kesesuaian antara pengisi suara dengan karakternya.

2. Produksi

Produksi adalah tahap yang dilakukan setelah selesai pengonsepan dan pembuatan skenario yang telah rampung pada tahap pra produksi. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap produksi adalah sebagai berikut:

- **Modelling Karakter dan Objek**

Dalam tahap produksi awal yang harus dilakukan adalah pembuatan *modelling* karakter dan objek yang diperlukan pada tahap animasi pada *software* 3D *Modelling*.

- **Pembuatan *environment***

Pembuatan lingkungan/ *environment* merupakan pembuatan latar yang akan digunakan pada animasi. Latar yang dibuat mencakup lingkungan sekitar mengikuti alur skenario, keadaan langit, pencahayaan, tekstur pada objek sekitar, dsb. Pembuatan *environment* dilakukan pada 3D *Computer Graphics Software* seperti Blender. Untuk pembuatan *environment* dalam bentuk 2D dapat melakukan *tracing* dari gambar referensi.

- ***Animating***

Animating merupakan proses pembuatan animasi pada model 3D yang telah dibuat. Proses animasi akan membuat objek dan karakter bergerak sesuai dengan alur skenario dan *storyboard* yang telah ditentukan. Untuk animasi 2D maka akan dibuat gambar yang sedemikian rupa agar dapat memberikan ilusi pergerakan pada gambar yang akan digabung.

- ***Rendering***

Rendering merupakan proses terakhir pada tahap produksi dimana akan dilakukan proses penggabungan dari animasi, *environment*, objek, dan model karakter menjadi satu yang akan menghasilkan satu kesatuan animasi.

3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi pada pembuatan animasi merupakan penggabungan dan penambahan berbagai hal untuk finishing sebuah produk animasi. Proses tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

- **Penambahan *Effect***

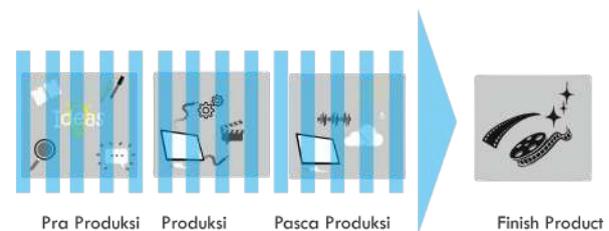
Penambahan efek dan editing pada hasil animasi yang telah dibuat.

- **Penambahan *Sound Effect***

Penambahan efek suara pada beberapa adegan untuk dapat menyesuaikan dengan alur.

- **Preview Hasil**

Penyatuan tiap aspek dalam pembuatan animasi, komposisi, dan audio yang telah dibuat dan dilakukan *preview* pada ruang *screening*.



Gambar 2. Proses pembuatan animasi

setelah semua tahap produksi selesai maka animasi telah selesai dibuat dilanjutkan dengan penyimpanan hasil akhir dalam bentuk digital dan fisiknya melalui bluray maupun DVD.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

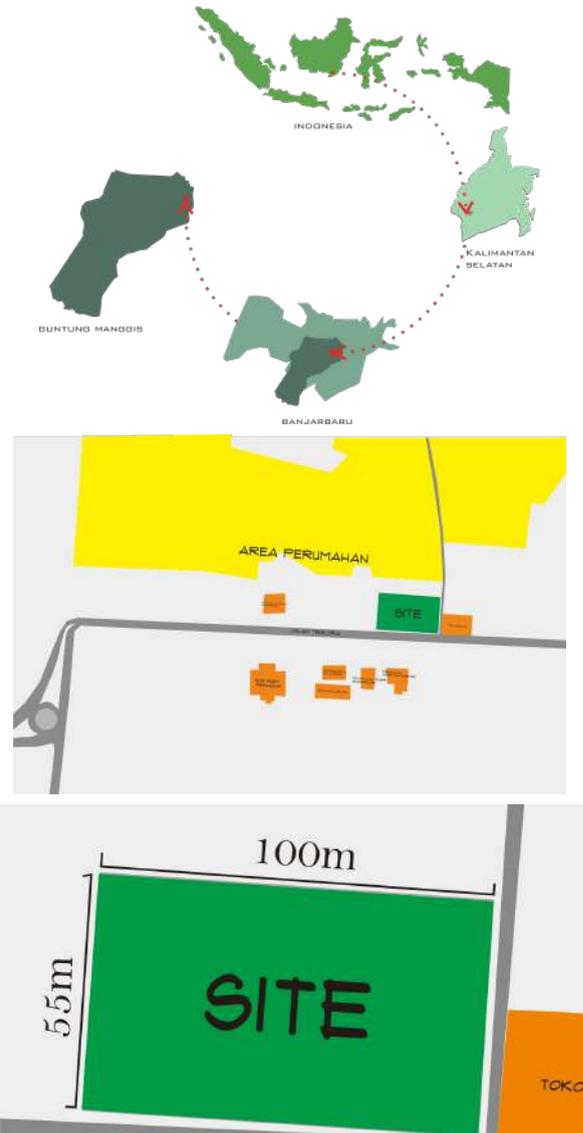
Lokasi dari perancangan studio berlokasi di jalan Trikora, kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan yang bertitik koordinat 3°27'37.5"S 114°50'08.9"E. Tapak berbentuk persegi panjang dengan total luas lahan 5500m² menyesuaikan kebutuhan massa bangunan yang akan dirancang. Lahan berjenis tanah keras dan tidak berkontur yang topografinya datar. Orientasi tapak

menghadap selatan langsung ke jalan Trikora. Berdasarkan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Banjarbaru Tahun 2014-2034 dengan ketentuan pemanfaatan ruang untuk sebuah kawasan jasa dan perdagangan yaitu :

- Koefisien Dasar Bangunan Maksimum :60% - 90%
- Koefisien Lantai Bangunan Maksimum :2,8
- Koefisien Dasar Hijau Minimum :10
- Ketinggian Bangunan Maksimum :3 Lantai

Pemilihan kota Banjarbaru sebagai lokasi studio animasi didasari oleh kota Banjarbaru yang memiliki kepadatan yang tergolong tidak sepadat kota Banjarmasin dengan tingkat polusi udara yang sedang. Aspek lain yang mendasari pemilihan lokasi ini adalah adanya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus pada animasi, dimana lulusan SMK ini dapat menjadi tenaga Kerja untuk studio. Lahan terpilih terletak pada kawasan komersil dengan intensitas pengunjung rendah dan kebisingan rendah pada waktu jam kerja dimana lahan berada jauh dari kawasan perkotaan Banjarbaru. Site merupakan lahan kosong. Site yang beralamatkan di kelurahan Guntung Manggis ini berbatasan dengan :

- Sebelah utara menghadap dengan permukiman
- Sebelah timur berbatasan dengan Toko furniture
- Sebelah Barat berbatasan dengan area pepohonan
- Sebelah selatan menghadap langsung ke jalan kolektor utama yaitu jalan Trikora dengan luas jalan 20m±.



Gambar 3. Lokasi Tapak

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Tapak

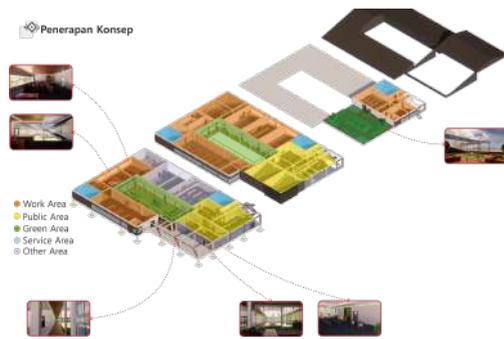
Konsep tapak menerapkan pembagian zoning makro yang terbagi menjadi tiga area yaitu area bangunan, area open space, dan area parkir. Pembagian disesuaikan dengan kebutuhan ukuran ruang pada tiap area. Sirkulasi pada tapak diatur sedemikian rupa untuk memudahkan pergerakan pengguna berpindah pada tiap area pada tapak.

2. Konsep Fungsi Ruang

Konsep ruang dikelompokkan dengan kedekatan fungsi terhadap satu sama lain. Pengelompokan antar fungsi ini terbagi menjadi zona administrasi dan pengelola, zona produksi, zona kursus animasi, dan zona publik dalam bangunan.

3. Penerapan Konsep pada Studio

Penerapan Konsep *Local Feels* diterapkan umumnya pada interior dalam bangunan. Melalui penempatan interior yang sedemikian rupa dapat memberikan masukan dalam bentuk kenyamanan akses atau suasana pada tiap ruang. Konsep ini juga berusaha untuk memberikan ide ataupun kreativitas dalam pembuatan cerita dalam proses pra produksi animasi dimana sebuah ide dapat tercipta dari berbagai hal disekitar kita.



Gambar 4. pengelompokan ruang dan Fungsi

HASIL

Hasil dari pembahasan sebelumnya merangkum berbagai penerapan konsep pada perancangan studio animasi yang akan dibangun melalui konsep *Nature Feels* pada bangunan dan tapak. Rancangan juga didesain sehingga kegiatan produksi animasi maupun pembelajaran yang dilakukan oleh studio berjalan optimal dan efektif melalui sirkulasi yang terencana.



Gambar 5. Perspektif Mata Elang

Penerapan Konsep *Nature Feels* ini dapat terlihat pada berbagai interior ruang-ruang pada studio yang unik dan berbeda satu sama lain. Tiap ruang memiliki ciri khasnya masing-masing, melalui hal ini diharapkan animator dan tim produksi dapat terstimulasi pikiran mereka untuk menghasilkan berbagai ide untuk proses pembuatan animasi maupun sebagai *rest area* untuk beristirahat.



Gambar 6. Perspektif Interior Ruang Kerja

Penerapan konsep tapak dapat terlihat pembagian berbagai area yang ada pada tapak. Bagian barat tapak difungsikan

sebagai area bangunan studio. Area timur tapak difungsikan sebagai area parkir.



Gambar 7. Siteplan Tapak

KESIMPULAN

perancangan Studio Animasi di Banjarbaru ini bertujuan untuk membuka lapangan kerja untuk para animator lokal yang berdomisili di Pulau Kalimantan dikarenakan kurangnya fasilitas yang tersedia dan sebagai bentuk persebaran studio animasi di Indonesia. Selain itu tujuan lainnya adalah sebagai bentuk edukasi terhadap masyarakat tentang apa itu animasi dan proses yang dilakukan agar sebuah animasi dapat diproduksi.

Perancangan ini menggunakan konsep Local Feels dimana menciptakan sebuah suasana lokal yang memberikan rasa nyaman pada proses bekerja yang dapat dirasakan melalui berbagai hal khas atau lokal yang ada di sekitar. Melalui konsep ini diharapkan para animator mendapatkan berbagai inspirasi maupun meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat sebuah storyboard, cerita, maupun alur dalam pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Asrori, M. K. (2021). "Perancangan Studio Komik dan Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Islami di Kota Malang". Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi. Arsitektur. UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Kurnianto, A. (2015). "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia". *Humaniora*, 6, (2), 240-248.

Neufert, Ernst. 2002, *Data Arsitek Jilid II Edisi 33*, Terjemahan Sunarto Tjahjadi, PT. Erlangga, Jakarta.

Syahfitri, Y. (2011). "Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer". *Jurnal SAINTIKOM*, 10, (3), 213-217

Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta.

Ulfatana, Y. A. (2020). "Studio Animasi di Banjarmasin". Skripsi. Fakultas Teknik. Program Studi Arsitektur. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarbaru

Website

Kbbi, "Definition of Studio", <https://www.definitions.net/definition/studio>, diakses 09 Oktober 2021, Pukul 14.31.

Nussa Official. 2019, 4 Januari. NUSSA : BEHIND THE SCENE [Video]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Rp5mw6z94vg&t=526s>

Netmediatama. 2019, 3 Februari. Halal Living - Melihat Produksi Rumah Nussa Di Balik layar [Video]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=0cSJYH8XEj8>

RUS Animation Studio. 2021, 24 Mei. Sekolah Seseu 'Mabar' [Video]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=IDswQBjC8Lo>

skinnyindonesian24. 2018, 19 September. SkinnyIndonesian24 | School Tour Episode 1 Part 1 | SMK Raden Umar Said Kudus | SkinnyIndonesian 24 [Video]. *Youtube*. https://www.youtube.com/watch?v=PSXWDB_FQts&t=0s