

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Perancangan

#### 1.1.1 Umum

Industri kreatif adalah "Industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut" (Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, 2008). Subsektor dalam industri kreatif meliputi beberapa bidang, antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, *fashion*, video film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan. Komik dan film animasi adalah dua contoh industri kreatif yang termasuk ke dalam kategori desain, penerbitan, dan film yang sudah tidak asing didengar di Indonesia.

Industri kreatif cepat menjadi generator pendapatan penting bagi ekonomi bangsa. Hal ini dibuktikan dalam sebuah laporan oleh *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD), menyatakan bahwa industri kreatif menghasilkan pendapatan dan kesempatan kerja. UNCTAD telah mendorong negara berkembang untuk mengembangkan ekonomi mereka dengan cara mengembangkan industri kreatif mereka yang terbukti menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dari ekonomi dunia. Salah satu sektor industri kreatif adalah animasi.

Memasuki era digital peluang industri kreatif semakin besar di tahun 2015, bisnis kreatif yang memanfaatkan *platform* kecanggihan teknologi semakin menjanjikan. Besarnya perhatian masyarakat akan sesuatu yang berbeda, unik dan menarik, tentu menjadi segmentasi pasar tersendiri bagi para pelaku industri kreatif.

## Persentase Kontribusi Perekonomian Indonesia

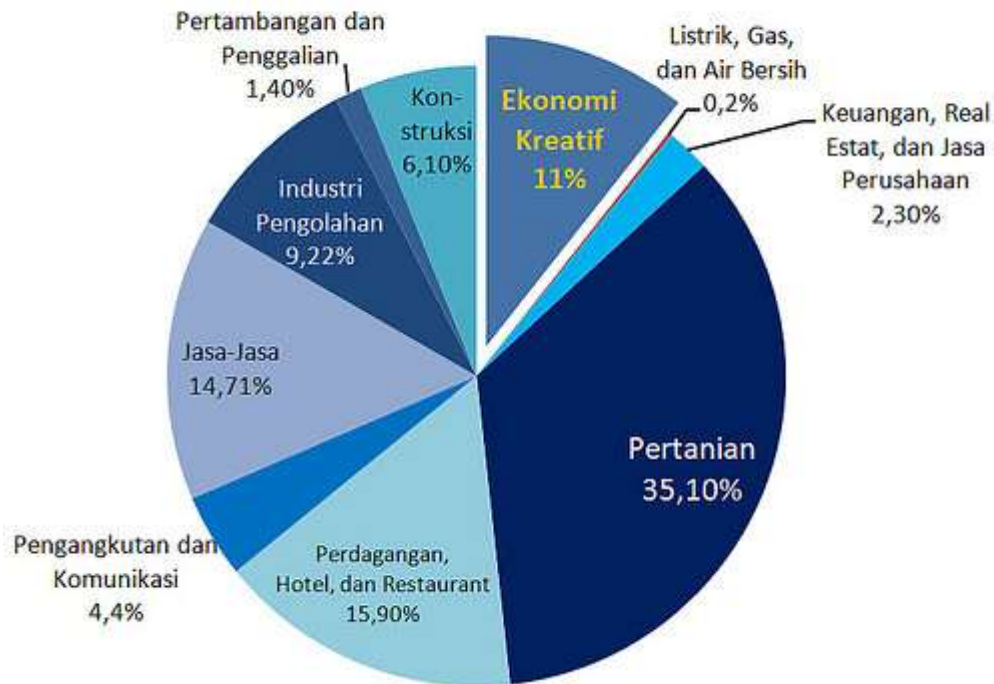


Diagram 1. 1 Presentase Kontribusi Perekonomian Indonesia

Sumber: *enterpriseasiamagazine.com*

Banyak peluang-peluang usaha digital yang berkembang. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, sudah mulai banyak orang yang membutuhkan jasa seperti digital *imaging*, bisnis *content*, maupun animasi. Untuk animasi sendiri, bahkan sudah ada komunitasnya sendiri.

### 1.1.1 Khusus

Potensi bisnis animasi baik secara global maupun lokal kian menjanjikan. Berdasarkan data global tahun 2012, nilai lisensi animasi menjadi penyumbang terbesar ekonomi. Manfaat ekonomi yang bisa didapat dari lisensi karakter animasi dapat dituangkan dalam berbagai bentuk, tidak harus berawal dari tayangan televisi, karakter animasi bisa dikembangkan kedalam beberapa konten seperti: *merchandise*, komik, game, karikatur, *action figure*, dll.



Gambar 1. 1 Action Figure  
Sumber: [toyzinthebox.com](http://toyzinthebox.com)



Gambar 1. 2 Merchandise  
Sumber: [polyvore.com](http://polyvore.com)



Gambar 1. 3 Komik  
Sumber: [otakumode.com](http://otakumode.com)

Era modern ini, animasi telah menjadi salah satu bentuk khusus media, beberapa di antaranya digunakan untuk media komersial, edukasi, dan hiburan. Teknologi animasi berkembang dengan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi komputer terutama untuk animasi 3 dimensi. Animasi yang berkembang tidak terlepas dari rumah produksi atau studio yang membuat animasi tersebut. Umumnya rumah produksi/studio animasi memiliki banyak ruang produksi di dalamnya dengan teknologi komputer berspesifikasi tinggi. Total produksi animasi dunia meningkat dari tahun ke tahun. Sebuah organisasi bernama *Nasscom* (organisasi animasi di India) mencatat hingga tahun 2005, produksi animasi global menghasilkan 51,7 milyar USD.

Di Indonesia, bidang animasi termasuk cukup baru. Padahal ternyata di Indonesia banyak potensi dan bakat tersembunyi, yang tentunya jika dipersiapkan dengan baik bisa dimanfaatkan

sesuai dengan standar internasional. Film animasi yang dihasilkan berupa film animasi berdurasi panjang, film animasi berdurasi pendek, televisi komersial dan layanan pemerintah. Penggunaan animasi selain untuk tujuan hiburan juga dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan dalam promosi produknya. Hal ini dapat dilihat dari maraknya dunia iklan di pertelevisian dengan menggunakan teknik animasi sebagai alat promosi produk maupun logo perusahaan.

Namun, di Indonesia industri animasi belum berkembang secara optimal. Hal yang menyebabkan demikian terjadi adalah tidak adanya dukungan dari pemangku kepentingan animasi nasional. Padahal dilihat di Indonesia sendiri, banyak memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui dunia animasi seperti halnya kebudayaannya atau hal-hal lain yang memiliki unsur khas Indonesia sendiri. Banyak karakter yang bisa dimunculkan seperti tokoh perwayangan, legenda, dll. Hal tersebut masih bisa dikembangkan lebih dengan alur kisah yang berbeda, tergantung dengan tema. Animasi dapat ditujukan untuk anak-anak, remaja, dewasa atau juga sebagai sarana komersil.

Salah satu bentuk peningkatan minat terhadap film animasi di Indonesia adalah dengan diadakannya Festival Film Animasi Indonesia (FFAI) secara berkala dua tahun sekali sejak tahun 2001. Peningkatan jumlah peserta dari tahun ke tahun menunjukkan minat dan perhatian masyarakat terhadap film animasi lokal. Minat Animasi juga dapat dilihat dari mulai berdirinya sekolah/akademi yang khusus mengajarkan Animasi, seperti DKV Binus Lintang, selain itu juga banyak berdirinya tempat-tempat kursus animasi. Pada tahun 2005 AINAKI bersama Depdiknas (Departemen Pendidikan Nasional) dan Departemen Perindustrian meresmikan Jurusan Animasi untuk tingkat sekolah menengah ke atas di SMKN 5 Bali, SMKN 1 Malang dan SMKN 5 Yogyakarta.



Gambar 1. 4 Animasi Dengan Model Tokoh Garuda  
*Sumber: tamakomputer025.blogspot.co.id*



Gambar 1. 5 Animasi yang Membawa Cerita Tentang Surabaya  
 Sumber: duniaku.net

Pemerintah kota memegang peranan penting dalam mewadahi bakat para anak muda daerah dalam menumbuhkan dunia animasi. Selain komunitas animasi yang menyukai karakter atau tokoh kartun tertentu ada juga komunitas animasi *game* yang juga membutuhkan wadah untuk pengembangan.

Dalam perancangan ini lokasi yang dipilih adalah Kota Bandung. Bandung merupakan Kota dengan banyak potensi kreatif dari anak mudanya. Melihat perkembangan industri animasi di Bandung tentunya harus berimbang dengan fasilitas studio yang ada. Namun, studio animasi yang berada di Bandung saat ini hanya sebatas dalam pengerjaan animasinya saja, tidak ada fasilitas untuk pengerjaan audio visual. Padahal selain pengerjaan animasi tentunya harus dilakukan pula pengerjaan audio visual seperti rekaman untuk pengisi suara (*dubbing*), melakukan *motion capture*, dll.

Diwujudkan dalam sebuah Studio Animasi yang dirancang dengan tema Ekspresionisme yang dipilih sebagai unsur dalam pengolahan bangunan membawa sebuah kebebasan dalam perancangan bangunan. Dimana pengertian dari ekspresi sendiri adalah sebuah gambaran yang diwujudkan dengan berbagai bentuk yang menunjukkan perasaan atau sebuah kondisi dari suatu hal yang diadaptasi dan dituangkan dalam sebuah karya, kali ini ke dalam sebuah karya arsitektur yang juga memiliki kapasitas yang dapat menampung seluruh aktivitas dalam bangunan tersebut.

Oleh karena itu, Studio Animasi yang akan dinamakan Bandung *Creative Animation Studio* akan bertempat di Kota Bandung ini diharapkan mampu menjadi wadah bagi industri animasi untuk dapat meningkatkan kualitas produksi animasi di Kota Bandung secara lengkap. Selain itu Bandung *Creative Animation Studio* ini pun diharapkan menjadi sarana hiburan bagi masyarakat yang memiliki minat terhadap animasi dan sebagai sarana untuk menghidupkan daerah sekitar.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan dari Perencanaan dan Perancangan *Bandung Creative Animation Studio* ini adalah meningkatkan laju pertumbuhan ekonomi di Kota Bandung melalui bidang industri kreatif berbasis animasi. Sedangkan tujuan perancangan *Bandung Creative Animation Studio* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pekerja di bidang animasi akan tempat bekerja yang strategis, nyaman dan memenuhi kebutuhan penggunanya.
2. Menerapkan pendekatan *building performance* dalam perancangannya.
3. Menerapkan tema Ekspresionisme pada bangunannya.

## 1.3 Identifikasi Masalah Perancangan

1. Bagaimana merancang studio animasi yang mampu mewadahi seluruh kegiatan di dalamnya?
2. Bagaimana merencanakan sebuah studio animasi yang memfasilitasi dari segi produksi dengan penekanan Ekspresionisme?

## 1.4 Batasan Perancangan

Batasan-batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Gedung yang direncanakan adalah gedung 6 lantai dengan tema Ekspresionisme.
2. Lokasi bangunan berada di Kota Bandung yang berada pada wilayah pengembangan kegiatan ekonomi.
3. Perencanaan dan Perancangan mengacu pada klasifikasi yang ada.

## 1.5 Pendekatan dan Gambaran Capaian yang dituju

Jenis pendekatan yang dipakai pada perancangan *Bandung Creative Animation Studio* ini adalah *Building Performance*. *Building Performance* merupakan ungkapan penampilan suatu fungsi bangunan gedung yang mencerminkan suatu karakter (pencitraan) tertentu yang dituntut oleh fungsi esensial bangunan tersebut.



## 1.6 Kerangka Berfikir

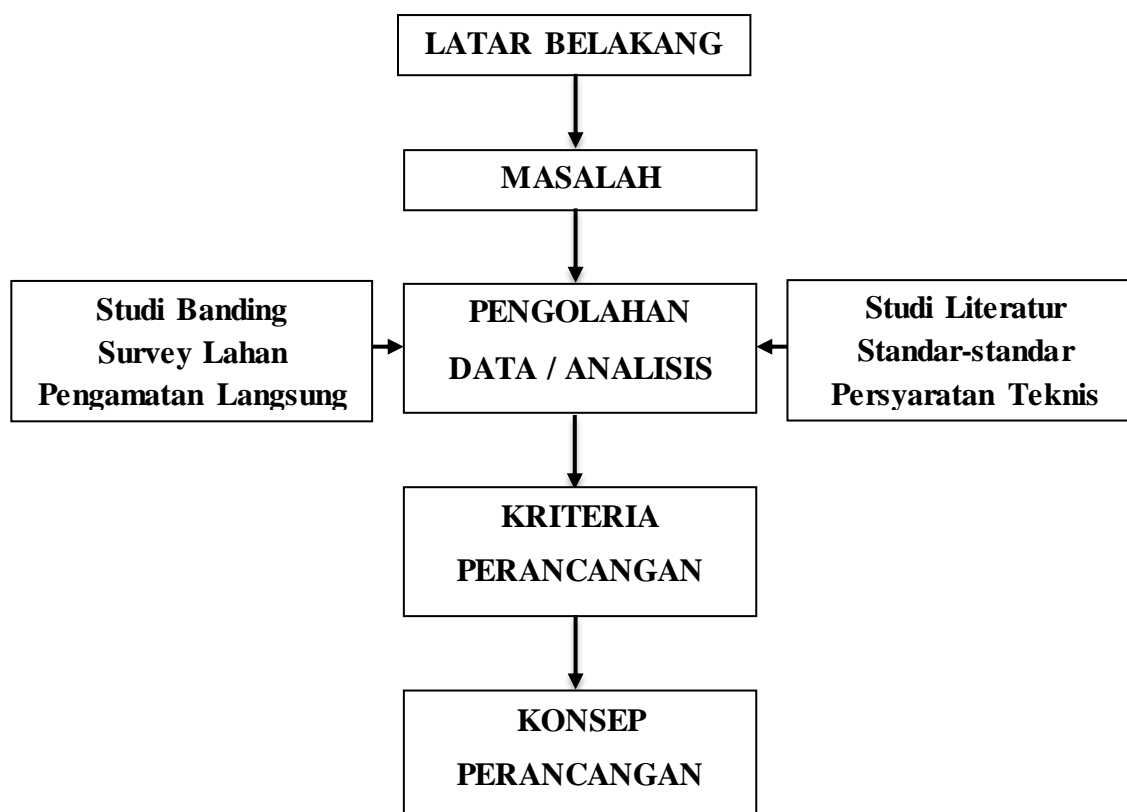


Diagram 1. 2 Kerangka Berfikir  
Sumber: Analisis Pribadi

## 1.7 Sistematika Laporan

Berikut merupakan pembahasan pada penulisan laporan perencanaan dan perancangan *Bandung Creative Animation Studio* yang tersusun dalam tujuh bab sesuai dengan kronologi kemunculan ide sampai dengan hasil konsep perancangan.

### BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan dalam bagian ini meliputi latar belakang yang menjadi landasan perancangan, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, pendekatan, kerangka berfikir dan sistematika laporan.

### BAB II : KAJIAN TEORI

Memaparkan tinjauan dan pemahaman umum terkait Studio Animasi.

### BAB III : DESKRIPSI PROYEK

Pembahasan mengenai gambaran umum lokasi perancangan, rona lingkungan, program kebutuhan ruang, dan studi banding proyek sejenis.

### BAB IV : ELABORASI TEMA

Pembahasan mengenai pengertian, interpretasi tema, studi banding tema sejenis, dan konsep tema pada desain.

### BAB V : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang analisis fungsi dan aktivitas, modul perencanaan, tata guna lahan, tapak, pencapaian dan sirkulasi, sistem tata letak bangunan, massa dan ruang, tata ruang luar dan sistem utilitas lingkungan.

**BAB VI : KONSEP PERENCANAAN**

Menguraikan tentang konsep dasar, konsep perencanaan tapak , dan konsep perancangan bangunan.

**BAB VII : HASIL PERENCANAAN**

Hasil perancangan berisi tentang hasil yang didapat.