Bab II
DESKRIPSI PROYEK

II.1. Terminologi Judul

Proyek Animation House yang direncanakan mempunyai karakter dan fungsi Edutainment, yaitu entertainment sekaligus educatif sehingga ini akan menjadi karakter bagi desain proyek Animation House itu sendiri.

Edukasi dan Entertaiment memiliki fungsi dan karakter berbeda. Yang mana edukasi menampilkan karakter yang teratur, bermodul, mengikuti aturan-aturan baku, form geometris, tidak banyak bermain dengan bentuk pola yang acak, konvesional, dll. Sementara entertainment menyajikan karakter yang fun, funky, tidak teratur, acak, tidak bermodul, tidak mengikuti aturan-aturan baku/standar, form non geometris, banyak bermain dengan bentuk/pola yang “aneh”, non konveksional, dll.

Maka proyek Animation House yang memiliki karakter dan fungsi Edutainment mencoba memadukan unsur-unsur acak dan teratur menjadi sebuah karakter menyatu pada proyek Animation House ini. Disamping itu penzoningan area; zone privat, zone semi public turut mempengaruhi karakteristik bangunan kompleks dari proyek Animation House ini.

Dilihat dari judulnya proyek ini mengandung pengertian sebagai berikut:

Animation = Animasi

House = Rumah, sanggar, atau wadah

Animasi adalah seni yang memberikan penglihatan gerakan dari suatu objek yang tidak bergerak. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/ bergerak sehingga menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan boneka, lukisan/gambar tangan (kartun) atau objek tiga dimensi (3D).

Jadi Animation House adalah tempat/wadah yang menjadi pokok berlangsungnya kegiatan seni menggerakkan objek, yang dikenal sebagai kartun. Yang nantinya Animation House yang direncanakan merupakan tempat yang diwadahi atas tiga (3)

kegiatan utama yaitu: produksi, publikasi dan rekreasi/hiburan bagi masyarakat umum.

II.2. Tinjauan Umum

Kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin Anima, yang secara harafiah berarti 'jiwa' (*soul*) Animare yang berarti 'nafas kehidupan' (*vital breath*). Diterjemahkan ke dalam bahasa inggris menjadi Animation yang berasal dari kata to animate yang berarti hidup, bergerak dan berjiwa.1

Animasi juga dikenal dengan istilah motion picture yang secara harafiah memiliki arti 'gambar bergerak'. Disebut demikian karena dalam proses pembuatanya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak. Tujuannya adalah dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang terjadi gerakan.2

Seiring dengan perkembangan animasi didefinisikan sebagai *sequence* gambar yang diekspose pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. ***Motion Picture*** sebenarnya adalah istilah yang digunakan untuk animasi maupun film ***cinematography***. Karena pada awalnya film atau atris tersebut juga menggunakan system pembuatan yang sama dengan pembuatan animasi. Seiring dengan kemajuan jaman motion picture digantikan dengan istilah cinematography.

Berikut ini dafinisi dari beberapa kamus:

1. Menurut kamus bahasa inggris- Indonesia Kontemporer: 3

   Animasi berarti semangat; kehidupan ; seni membuat kartun agar bergerak hidup.

2. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: 4

---

1 Echol. John .M and Hasan Shadily. (2000). Animation in An English-Indonesian Dictionary (24th ed). Jakarta : PT. Gramedia. 29.

2 Harmen. Hary. (1991). Animasi. Yogyakarta: Multi Media Training Centre. 2.

3 Salim. Peter. (1985). Animation in The Contempory English- Indonesia Dictionary. Jakarta:

Modern English Press. 86.

Animasi adalah gambar hidup; selaput tipis yang terbuat dari celluloid yang diselubungi dengan zat yang peka cahaya dan digunakan dalam memotret atau membuat gambar hidup.

3. Menurut The Free On lin Dictionary of Computing:

   "The creation of artificial moving image"

   (Pembuatan tiruan gambar-gambar bergerak)

4. Menurut Oxford Advance Leaner's Dictionary:

   Animation is the technique of making people and animal in picture appear to move: computer animation

   (Animasi adalah teknik membuat kemunculan seseorang atau binatang dalam gambar untuk bergerak : animasi computer)

5. menurut The American Heritage:5

   - *" The Act process or result of imparting life, interest, spirit, motion, or activity"*

     (Tindakan proses atau hasil dari pembagian kehidupan, menarik, keterkaitan, gerakan atau aktifitas)

   - *"The quality or condition of being alive, active, spirit or virgorous."*

     (Kualitas atau kondisi menjadi hidup, aktif, bersemangat dan kuat)

   - *"The art or process of preparing animated cartoons; An animated cartoon"*

     (Suatu karya seni atau proses membuat kartun yang dianimasi, animasi kartun)

---

4 Departemen pendidikan dan kebudayaan. (1991). Animasi dalam kamus Besar Bahasa Indonesia

(2th ed.). Jakarta : Balai Pustaka. 65.

Selain definisi animasi tersebut ada beberapa definisi animasi dari para ahli :

1. Menurut Preston Blair (Salah satu animator Walt Disney)

   " Animasi adalah proses penggambaran dan fotografi sebuah karakter seseorang, binatang, atau objek yang tidak bisa dianimasikan dalam posisi yang tepat untuk membuat gerakan yang hidup. Animasi adalah gabungan antara seni dan kerajinan. Animasi adalah proses dimana kartunis, illustrator, seniman murni, penulis naskah, pemusik, operator kamera, dan sutradara dari gambar bergerak mengkombinasikan kemampuan mereka untuk membuat suatu bentuk seniman yang baru yaitu animator

2. Menurut Dwi koendoro (tokoh kartunis Indonesia terkenal yang menciptakan "Panji Koming")

   " Animation " berarti menghidupkan, mengisi, menjiwai dan berwatak atau berkarakter atau menggerakan benda yang mati sehingga terbentuklah suatu gerak dan tari".

Imajinasi dan fantasi dapat direalisasikan pada film animasi, hal ini yang membuat film animasi yang merupakan salah satu cabang pembuatan film yang sangat berpotensi berkembang ke arah pembuatan film experimental, desain murni atau distorsi yang mampu memanipulasi objek, meghidupkan benda-benda mati atau menciptakan tokoh-tokoh khayalan yang sulit dilakukan oleh kamera biasa.

Dalam memproduksi film ada bebarapa faktor yang memberikan kontribusi dalam penciptaan teknis visual dan perfilman, seperti :

- sutradara,
- penulis skenario,
- penata fotografi,
- penyunting,
- penata artistik,
- penata music,

- penata suara dan
- pemeran/ aktor.

Dalam film Animasi peran aktor atau pemeran dipegang oleh animator. Pemeran atau aktor memegang peranan yang cukup besar dalam mempengaruhi jalan cerita sebiah film. Seorang actor harus menjiwai perannya sehingga mampu menampilkan emosi-emosi tertentu secara wajar, berinteraksi dan menciptakan situasi yang diinginkan dalam film tersebut.

Film animasi lebih dikenal masyarakat sebagai film kartun karena banyak menggambarkan adegan yang lucu. Bahkan dikatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai:6

1. Film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi.
2. Gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik)

Padahal kata *"**kartun**"* sendiri pada mulanya bernuasa serius yang datang dari lingkungan Renaissaince dimana saat itu seni dihargai tinggi. Kata "*Cartone*" dalam bahasa italli berarti kertas.7 Kertas merupakan salah satu bidang tulis yang mampu mengkomunikasikan banyak hal baik berupa tulisan maupun gambar. Seiring dengan jaman cartone sendiri akhirnya menjadi penamaan bagi sketsa alot (stout paper) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, lukisan pernadani atau untuk menggambar pada mozaik atau kaca dijaman Renaissance.

Pada tahun 1842, pada saat Ratu Vivtoria menyelenggarakan sayembara untuk membentuk kartun (sket dalam arti sesungguhnya) bentuk rancangan sebuah gedung parlemen baru di London. Hal ini diluar dugaan ternyata karya yang masuk cukup banyak, dengan desain yang sedikit lucu dan aneh bahkan ada gambar yang tidak dapat diterima akal sehat / tidak masuk akal membuat orang geli dan tertawa melihat melihatnya. Sampai akhirnya muncul karya-karya sindiran di majalah PUNCH

6 Departemen Pendidikan dan kebudayaan. Op cit.276

7 Yustiniadi, danny.(1998) Tentang kartun. Semarang : Dahara prize. 11-12

dengan judul ***"Cartoon "***. Sejak saat itu istilah kartun popular dengan sifat yang kocak, menyimpang dari jalur yang berlanjut sampai sekarang .

Hal – hal tersebut yang membuat sampai sekarang kartun cenderung diartikan sebagai gambar yang bertujuan dan bersifat humor atau satir. Jadi kartun tidak hanya merupakan karya seni semata-mata, melainkan juga mengandung maksud melucu dan menyindir atau mengkritik. Meskipun demikian Erich Kaester, seorang sastrawan jerman yang cukup terkenal mengatakan bahwa kartun memiliki daya ekspresi yang luar biasa. Kaester juga melihat bahwa dalam kartun terselip unsur berbentuk cerita pendek. Bahkan ia menjuluki kartun sebagai cerita yang sangat pendek yang memamfaatkan sarana non aksara.8

Berdasarkan cara penyajian humornya, kartun dibedakan atas dua jenis yakni kartun non verbal yang memamfaatkan gambar-gambar / visualisasi jenaka yang disajikan untuk memutarbalikan logika, dan kartun verbal yang menggunakan unsure verbal, kata, frasa, kalimat, wacana disamping gambar-gambar jenaka disamping memancing senyum dan tawa para pembaca.9

Kartun dalam definisi sederhana dapat diartikan sebagai gambar garis yang menyampaikan pesan lucu. Secara teknis tidak ada ketentuan mengenai alat dan cara menggarap gambar , kecuali bahwa itu adalah gambar tangan yang menyajikan ungkapan lucu. Kartun bisa meungkap kelucuan yang terjadi sehari-hari, bisa pula komentar berupa issue, trend dan fakta yang terjadi di masyarakat.

II.2.1 Sejarah Perkembangan Animasi

A. Animasi dari Prasejarah sampai Modern

Animasi tidak lahir secara instan. Banyak tokoh yang ikut campur meramu ***"Resep"*** animasi, sehingga lahirlah animasi yang kita kenal sekarang. Manusia sudah

8 Ibid.17

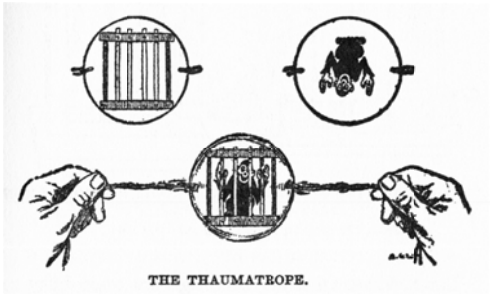
9 Wijaya. I Dewa Panu.(2003) Kartun : Studi tentang Permainan Bahasa. Jogjakarta: ombak 8-9.

menggunakan gambar untuk bercerita sejak zaman Yunani dan Mesir Kuno. Pemakaian ***simbol*** sebagai penuang cerita pada komposisi dinding goa di *Grotle de Lascaux* Perancis, antara 15.000 – 13.000 SM. Di mesir ditemukan sebuah hiasan dinding yang dibuat tahun 2000 SM, yang disebut-sebut sebagai "cikal bakal" animasi. Hiasan itu berupa deretan gambar dua orang pegulat Mesir dengan gerakan tangan yang bervariasi.

Lentera Ajaib

Tahun 1645 Althanasius Kircher, seorang misionaris dari jerman membuat sebuah lantera ajaib. Lentera ini seperti *Slide projector* yang bisa membesarkan gambar jika disorotkan ke dinding. Gambar-gambar yang ada dilentera itu bisa digerakan seiring dengan ceritanya.

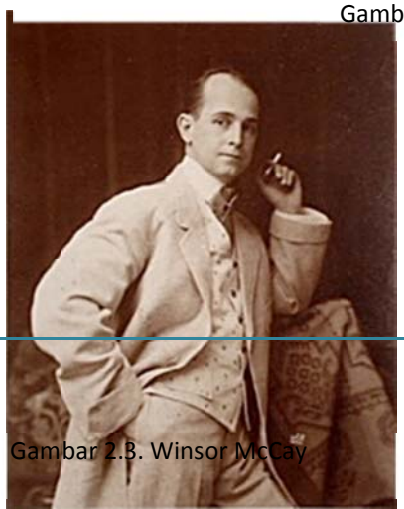
Thaumatrope



Gambar 2.1. Ilustrasi Thaumatrope

Tahun 1928 seorang dokter Inggris, John Paris, membuat sebuah mainan yang bernama *Thaumatrope* adalah sebuah lingkaran kecil yang diberi gambar yang berbeda pada kedua sisinya. Di kiri dan kanannya diberi karet gelang. Ketika karetnya dipilin dengan jari, kedua gambar itu akan membentuk sebuah perpaduan gambar yang berbeda. Mainan ini membuktikan gambar *Thaumatrope* yang dilihatnya, walaupun gambar itu sudah hilang.

Gambar 2.2. Ilustrasi Thaumatrope 2


Gambar 2.3. Winsor McCay

Bapak Animasi

Dalam sejarah animasi ada seseorang yang disebut-sebut sebagai "Bapak Animasi", ia adalah ***Winsor McCay***. Winsor McCay, dibesarkan de Michigan, ia

sudah jatuh cinta pada menggambar sejak kecil, walaupun ayahnya berkeras memasukkannya ke sekolah bisnis. Ia memulai karir menggambarnya di New York, Selama 20 tahun (1911-1921) McCay bereksprimen dengan menggunakan sebuah kamera sederhana untuk memperbesar tokoh animasinya. Semua gambar animasinya digambar sendiri, sehingga untuk film berdurasi 5 menit saja ia membutuhkan waktu setahun.

Bagi McCay membuat animasi adalah sebuah seni, namun jika ada yang mengubahnya menjadi barang dagangan itu adalah petanda buruk. McCay khawatir bahwa suatu saat dunia animasi akan terseret ke dalam dunia perdagangan, kekhawatirannya tersebut memang terjadi, bahkan sebelum McCay berhasil memperlihatkan karyanya yang terkenal, “ Gertie the Dinos”(1914), sebuah studio animasi pertama sudah berdiri di New York (1913). Lima tahun kemudian lahirlah industry animasi dan mulailah bermunculan studio-studio animasi dikota metropolitan New York.

Gambar 2.4. John Bray

Salah satu studio sukses di jerman itu adalah studio john Bray Studio. Studio ini mempunyai andil besar dalam sejarah animasi karena salah satu karyawannya, Earl hurd, memperkenalkan pertama kali penggunakan sel dalam dunia animasi. Di studio ini juga pernah megang beberapa orang yang nantinya akan memperoleh nama besar melalui animasi, seperti Max Fleischer dan Walter Lantz.

Dunia animasi seakan identik dengan nama besar Walt Disney, tapi teknik pembuatan animasi sebenarnya banyak dipelopori oleh saingannya yaitu Max Fleischer, yang melahirkan tokoh-tokoh seperti “Betty Boop”,”Popeye” dan “Superman”, dan Walter Lantz dikenal sebagai kreaktor “ Woody Woodpacker”

Gambar 2.5. Betty Boop

Gambar 2.6. Popeye

Gambar 2.7. Superman

Gambar 2.8. Woody

Pada pertengahan tahun 1920-an bisnis animasi mulai merosot. Publik mulai capek dengan konsep tua animasi yang menampilkan serangkaian lelucon yang tidak punya jalan cerita atau tidak mengembangkan tokohnya. Hanya “Felix the cat” milik Otto Messmer yang bisa mencuri perhatian public saat itu. “Felix the cat” dianggap sebagai tokoh lucu yang bisa menjadi apa saja.

B. Sejarah film Animasi Walt Disney

Studio Walt Disney di Amerika Serikat telah lama dikenal sebagai produser terbesar pembuatan film kartun sedunia. Sesungguhpun hanya film animasi, produk-produk Disney itu dikerjakan dengan cermat, mulai dari penyusunan alur cerita (story telling) yang kuat, penelitian/riset terhadap story telling yang nantinya akan

divisualisasikan, waktu pengerjaan yang lama hingga teknik-teknik animasi yang sama halus dengan pembuatan film biasa seperti yang diperankan oleh manusia.

Awalnya pada tahun 1923 memproduksi bersama kakaknya Roy mendirikan ***Disney Brothers Company*** dan memproduksi serial Alice Comedies. Pada bulan maret 1924 serial Alice Comedies diputar dan mendapat sambutan yang baik. Dengan keuntungan yang didapat , pada tahun 1925 Walt memperluas pabrik pembuatan filmnya dan di tahun 1926 mengubah nama "*Disney Brothers Company***"** menjadi "**Walt Disney Company".**

Dari tangan Walt lahir tokoh-tokoh kartun yang melegenda. Tokoh tikus Mickey Mouse diciptakan Walt pada tahun 1928. Pada awal kemunculannya, Mickey Mouse kurang mendapat sambutan. Namun kemudian Walt menyadari pentingnya unsure suara/audio dimasukkan kedalam filmnya (zaman dulu, semua film tidak bersuara termasuk serial animasi Walt, *Alice Comedies*). Film animasi bersuara *steamboat Wllie* dengan menampilkan kembali tokoh ***Mickey Mouse*** diperkenalkan. Kali ini Walt beruntung, film tersebut menciptakan kegemparan dan memperoleh sukses luar biasa, termasuk segala pernak-perniknya (souvenir/merchandise). Walt memang seorang yang berkemauan dan pekerja keras. Tidak puas hanya dengan tokoh Mickey, ia terus berkreasi menciptakan tokoh kartun baru. Lahirlah lagenda kartun kedua, yaitu sosok bebek pemarah yang dikenal dunia dengan nama **Donal Duck.** Ditahun-tahun berikutnya kreativitas Walt seolah tak bisa dibendung lagi. Ia pun terus menghasilkan tokoh-tokoh baru sebagai teman-teman *Mickey* dan *Donal*, seperti Goofy, Minnie, Pluto, Gober, dll.

Prestasi gemilang berikutnya yang dicatat Walt adalah menciptakan film animasi kartun berwarna pertama berjudul: "*Flower and Tree*" pada tahun 1932, disusul dengan *Mickey Mouse* yang tidak lagi hitam putih melainkan juga telah berwarna. Berkat dua karya **emas**nya tersebut, pada bulan November 1932 walt memperoleh dua buah pial emas dan perfilman Amerika dan mendapat banyak pujian.

Pertualangan imajinasi Walt tidak berhenti sampai di situ saja. Keinginan berikutnya yang muncul dibenak Walt sekaligus membuatnya tertantang adalah menciptakan film animasi kartun berdurasi panjang ke layar perak. Ia pun memilih cerita *Snow White* and *The Seven Dwafts*. Keseriusan Walt membuat fil ini sempat membuatnya jatuh sakit karena kelelahan bekerja. Setelah istirahat dan resfreshing

yang cukup, Walt kembali melanjutkan pembuatan film animasinya yang tertunda. Kerja keras, keseriusan dan sikap profesionalisme Walt ditunjukkan dalam film ini. Walt mengawasi semua proses pembuatan termasuk kekuatan alur ceritanya hingga ke detil akhir. Usaha Walt tidak sia-sia, pada bulan Desember 1937 ketika Film Snow White and The Seven Dwaft diputar untuk pertama kalinya di Los Angeles, film animasi ini mendapat sambutan meriah. Walt memperoleh satu piala emas lagi dan yang mungkin tidak pernah diduga oleh Walt, film Snow White yang telah berusia lebih dari ½ abad itu menjadi salah satu film yang dikenang dunia sepanjang masa.

Merasa perlu untuk memperbesar dan melengkapi studionya, Walt memutuskan memindahkan studionya ke areal tanah yang lebih luas di Burbank. Dengan keuntungan yang diperolehnya dari film Snow White and The Seven Dwaft, Walt merancang dan membangun studionya dengan pendekatan disain yang modern dan spesifik mewadahi fungsi untuk pembuatan film animasi. Konfigurasi jenis bangunan yang terdapat di dalam kompleks studio baru Walt di Burbank ini meliputi Animation Bulding, Housing the Disney Artist and animators, Inking and Painting bulding, Camera buildings, Cutting building, dubbing, scoring, effects, and voice recording studios. Dari studio di Burbank inilah kemudian lahir karya-karya besar Disney berikutnya, antara lain Fantasia, Pinnochio, Bambi, Cinderella, Dumbo, Alice, Mowgli dan Peter Pan. Sepeninggal Walt tahun 1966, Walt Disney Company tidak pudar, malah sebaliknya, semakin maju dan berkembang. Sejak awal tahun 1990-an saja hingga kini sudah berapa banyak film animasi kosumsi layar lebar yang telah diproduksi Disney. Mulai dari Beuty and the Beast, Aladdin hingga Tarzan dan film animasi computer 3D, Toy Story dan Dinnosaur.

Jika diamati seksama, film-film animasi Disney bukan sekedar memperlihatkan keajaiban ilusi gerak ataupun kecangihan teknologi semata, tapi juga karena tradisi Disney yang membawa visi bahwa animasi adalah bentuk hiburan yang universal dan tidak akan pudar dimakan waktu. Setiap saat orang-orang di seluruh dunia masih menyenangi film-filmnya. Buktinya, menyaksikan Pinnochio atau Cinderella yang dibuat tahun 1940 dan 1950 yang lalu pun tidak memberikan kesan ketinggalan zaman atau kuno, orang masih tetap senang melihatnya. Ini membuktikan bahwa sebuah karya animasi yang baik tetap akan diminati dan ternyata tidak kalah dengan film action atau drama dalam memikat dan menarik simpati penonton.

C. Sejarah film animasi di Eropa

Berbeda dengan sejarah animasi Disney, cikal bakal perkembangan animasi di Eropa dominan dipengaruhi oleh keberadaan komik-komiknya. Seperti di Perancis dan Swedia yang terkenal dengan komik Doc Martin dan Tintin. Perkembangan komik yang sedemikian pesat telah melahirkan banyak tokoh-tokoh kartun eropa terkenal, diantaranya selain Doc Martin dan Tintin adalah Asterix dab Obelix, Johan dan Pirlouit, steven sterk, Lucky Lucke, Smurf, dll. Bedanya kalo Walt berjuang sendirian membangun animasi Disney yang kelak menjadi awal tumbuhnya industry animasi di Amerika Serikat dengan tokoh-tokoh super heronya (Superman, Batman, Robin, dan Spiderman, dll), Negara-negara di Eropa secara bersama-sama membangun komunitas komik yang kelak menjadi awal tumbuhnya industry-industri animasi di Eropa. Seperti tokoh The Smurf yang diciptakn **Peyo** (Belanda), Asterix and Obelix oleh Uderzo dan Gosciny (Italia), Tintin oleh Herge (Swedia), dll. Keberhasilan komik secara komersil berpengaruh sangat besar dalam upaya untuk menghidupkan tokoh-tokoh kartun tersebut ke dalam film animasi.

Kalau di Amerika dikenal dengan Walt Disney maka di Eropa yang menonjol adalah William Hanna dan Joseph Barbara, yang kemudian lebih dikenal sebagai pasangan Hanna-barbara. Di tahun 40-an hingga 1958, film-film animasi kartun mulai diproduksi Hanna-barbara dan diperkenalkan secara meluas di Eropa. Lahirlah karya-karya animasi pertam, seperti The Yankee Doodle Mouse (1943), Mouse Trouble (1944), The Cat Concreto (1945), The little Orphan (1949), The Three Musketters (1952) dan Johan Mouse (1953). Hingga kini lebih dari setengah abad pasangan Hanna-Barbara bekerja sama dalam menciptkan film-film kartun. Karya-karya mereka yang terkenal sampai saat ini antara lain The Smurf dan serial kartun The Flinstones. Selain itu, mereka menciptakan tokohYogie Bear, Huckeberry Hound, pasangan kucing-tikus Tom and Jerry, serta sejumlah tokoh yang kini terkenal dalam siaran televisi untuk anak.

D. Sejarah film Animasi di Jepang (Anime)

Seperti yang telah kita ketahui bahwa kini jepang turut merajai dunia film kartun dunia, mulai dari proses yang cukup panjang dari awalnya ingin mengikuti

jejak Walt Disney namun dalam perkembangannya sampai sekarang Anime jepang malah menunjukkan cirri khas dan karakter animasinya yang kuat.

Berikut adalah event-event yang dianggap penting dalam sejarah anime jepang.

- Anime pertama 1918: Konon dimasa inilah artis manga, Kitayama Seitaro, membuat animasi pertama yang sangat sederhana berdurasi 5 menit, berjudul Momotarau.
- Perkembangan Anime selanjutnya baru tercatat pada tahun 1932 dengan dibuatnya film animasi pendek berjudul Chikara To Onna No Yononaka, anime pertama yang bersuara.
- Pada tahun 1958: Film anime panjang pertama yang diproduksi Toei, Hakujaden (White Snake legend) beredar di layar lebar tapi tidak laku.
- Pada tahun 1960: Film anime layar lebat produksi Toei berjudul Saiyuki (Journey to the west Tale of Sun Go Kong). Anime ini merupakan anime pertama yang dibuat oelh Osamu Tezuka.
- Pada tahun 1962: Pemutaran serial TV anime pertama Otogi yang menampilkan berbagai carita pendek dalam format hitam putih.
- Pada tahun 1963: Pemutaran serial TV Tetseuwan Atomu (Astro Boy) merupakan anime pertama yang sukses di Jepang karena diangkat dari komik/ manga yang populer karya Osamu Tezuka dan didukung oleh penjualan Merchandise. Walau bukan anime pertam yang beredar, akan tetapi justru serial inilah yang dianggap sebagai pelopor Industri Anime di Jepang.
- Pada tahun 1964: Tetsuwan Atom, Uchu no yusha Versi layar lebar Tetsuwan Atomu
- Pada tahun 1965: Pemutaran serial TV Tetsujin 28 (Iron Man no: 28/ Gigantor) karya Shotaro Kaneda. Serial ini dianggap sebagai prototype dari serial pertualangan robot-robot raksasa di masa yang akan datang.
- Pada tahun 1967: Pemutaran Serial TV Mach GO GO GO (Speed Racer)
- Pada tahun 1968: Pemutaran Serial TV Mach GeGeGE no Kitaro

- Mempelopori anime bertema horror dan kekerasan era 70an ditandai dengan munculnya cerita yang lebih rumit dan genre seperti sci-fi, action comedy, sport bahkan yang disadur dari cerita barat dengan munculnya serial Heidi (1974), Little House on the Prairie (1975).

- Pada tahun 1970: Pemutaran serial Ashita no Jo Kisah tentang perjuangan petinju muda yang cukup kompleks.

- Pada tahun 1971: Pemutaran serial TV Lupin III serial ini ditujukan untuk penonton dewasa dengan humor dan lelucon yang kasar.

- Pada tahun 1972: Pemutaran serial TV gatchaman, Mazinger-Z, Devilman Diawali dengan Gatchman dan karya Go Nagai berjudul Mazinger-Z, kisah kepahlwanan dan petualangan robot raksasa mendominasi perkembangan anime di tahun 70-an. Karya-karya Go Nagai bermunculan seperti Great Mazinger, Devilman,Cutey Honey bahkan karyanya yang berjudul UFO Robot Grandizer berlangsung sampai 222 episode.

- Pada tahun 1974: Pemutaran serial TV Space battleship Yamato, Getter Robo, puncak genre sci-fi pada sejarah anime ditandai dengan hadirnya Yamato yang didukung oleh artis legandaris Leiji matsumoto. Pada masa berikutnya anime sci-fi seperti Yamato, Grandizer, Captain harlock, galaxy Express, Gatchman the movie II, tekkaman, Time Bokan, Grandizer berlangsung hingga 1979 dan anime layar lebar seperti yamato the movie, Saraba Uchu Senkan Yamato, Gatchman the movie 1979 , Lupin III: castle of Cagliostro (movie) dan serial TV Kidou Senshi Gundam.

- Pada tahun 1979: merupakan awal prestasi gemilang anime di dunia animasi melalui buah karya artis/sutradara Hayao Miyazaki Lupin III: Castle of Cagliostro yang meramu unsur komedi, aksi, music dalam animasi berkualitas tinggi. Pada tahun ini juga hadir serial animasi produksi Sunrise, Kidou Senshi Gundam yang berhasil mengambil hati pencinta anime jepang dengan menggabungkan kisah pertualangan robot raksasa dan jalan cerita yang mirip dengan serial Yamato. Berbeda dengan serial pertualangan robot lainnya, Gundam menampilkan cerita yang sangat kompleks dan karakter yang lebih dewasa.

- Era 80-an: Disebut-sebut sebagai masa keemasan anime dengan menampilkan banyak anime berkualitas tinggi dan juga munculnya format animasi dalam bentuk video yang dikenal sebagai OVA (Original Video Animation). Dengan hadirnya OVA genre anime semakin beragam. Kekerasan dan pornografi semakin nampak jelas dalam anime, salah satu contoh adalah Kekko Kamen karya Go Nagai. Pada masa ini juga, banyak manga yang diangkat menjadi anime dan mendatangkan keuntungan yang sangat besar seperti manga karya Akira Toriyamai (Dr. Slump, Dragon Ball), Rumiko Takahashi (Urusei Yatsura, Maison Ikkoku, Ranmal ½), Katsuhiro Otomo (Akira), dll.

- Era 90-an hingga akhir millennium kedua: Puncak kejayaan anime, dimana pada masa-masa ini dihasilkan anime-anime berkualitas tinggi, tidak hanya untuk kosumsi televisi namun juga versi layar lebar, telah menembus dominasi kuat animasi-animasi Amerika, dengan menjadi box office pada pemutaran film animasi Pokemon dan Digimon di Negara-negara Eropa dan Amerika.

E. Sejarah Film Animasi di Indonesia

Gambar 2.9. Bawang Merah & Bawang Putih

Karya animasi Indonesia sebenarnya telah ada sejak tahun 1950-an, namun bentuknya masih sangat sederhana . Tahun 1980-an studio Pusat Produksi Film Nasional (PPFN) di Indonesia pernah memproduksi film animasi "***Timun Mas***" berdurasi 20 menit yang ditampilkan sebagai side story dalam serial boneka populer Si Unyil. Si Unyil lahir dari kreasi Suryadi sebagai penata artistic dan Kurnain dan Suhardiman sebagai penulis cerita. Suryadi dianggap sebagai sutradara dan pioneer animasi di Indonesia. Selain itu PPFN juga memproduksi serial televisi berdurasi 5 menit berjudul pertualangan televisi berdurasi 5 menit berjudul "***Pertualangan Huma***" selain itu ada juga "***Rimba si Anak angkasa***".

Gambar 2.10. Putri Sihir

Tahun 1990 tradisional *Cell Animation* mulai digunakan dengan diciptakannya film animasi Lagenda Burisrawa yang mengambil dasar dari kisah mahabhrata, disutradarai oleh ***Nariswandi piłang***. Film tersebut menceritakan tentang raksasa dalam usahanya melamar dewi supraba, menggunakan kombinasi berbagai *ethnic groups* yang diperankan oleh tokoh utamanya.

Gambar 2.11. Timun Mas

Film animasi Indonesia mengalami evolusi besar setelah munculnya studio atau industri animasi pada awal tahun 1990-an. Secara filosofis kebangkitan animasi Indonesia bertujuan menandingi derasnya dominasi film asing/ impor. Kendala utama yang dihadapi oleh Indonesia adalah faktor Sumber Daya Manusia (SDM) dalam hal profesionalisme, baik segi penguasaan teknik, kualitas ataupun ketepatan waktu serta penanam modal dan kurangnya kreativitas dan keberanian untuk menjadi *pioneer*.

Gbr 2.12. Si kancil

Selain itu hal yang berpengaruh dalam hubungan dengan komik Indonesia yang kalah bersaing dengan komik jepang maupun cina dan korea, karena gagasan, tema dan tampilan visual sebagian besar tak jauh beda dengan karya komik impor sehingga terkesan meniru.

Tahun 1998, ketika film animasi Barat maupun jepang semakin populer di Indonesia lewat layar kaca, ada VCD animasi produk lokal yang muncul. Film animasi ini mengambil cerita-cerita rakyat, seperti "***Bawang Merah & Bawang Putih***", "***Timun Mas***", serta Pertualangan "***si kancil***", dan "***Puri Sihir***" diproduksi oleh **Bening Studio** yang berdiri tahun 1997 di Ciputat Jakarta, karena adanya krisis moneter dan kerusuhan di Jakarta, pada tahun 1998 maka Bening Studio berpindah ke Yogyakarta.

Gambar 2.13. Lutung Kasarung

Gambar 2.14. Hang Tuah

Setahun kemudian (2001), Bening Studio yang berdomisili di Yogyakarta menghasilkan 16 episode film animasi yang juga ditayangkan stasiun televisi. Kisah-kisahnya mengangkat cerita rakyat, seperti "***Si kancil***", "***Pangeran***

Katak", "***Hang Tuah***", "***Cinderalas***", dan "***Lutung Kasarung***".

Gambar 2.15. Cinderalas

Setelah film Animasi dalam kemasan VCD, tahun 2000 Indosiar menayangkan film seri animasi produksi Red Rocket Animation yang berpusat di Bandung. Awalnya, **Red Rocket Animation** membuat animasi untuk iklan dan bumper stasiun televisi. Tantangan muncul ketika sebuah perusahaan susu "Dancow" mensponsori pembuatan film seri animasi anak untuk acara Dongeng untuk "Aku dan Kau", yang sukses diterima baik oleh masyarakat.

Selain itu terdapat karya iklan yang cukup terkenal dengan penggunaan mascot seperti Cheetah dalam makanan ringan Cheetoz, RC Cola dengan Libertinya, Maskot SCTV, layanan masyarakat "***Gatotkaca***", iklan chiki Net "***Spacejam***" kolaborasi animasi dengan manusia yang menyerupai film karya Looneytones, Program opening MTV Land, TV *Bumper* untuk stasiun Metro TV dan Trans TV.

Dengan menggunakan nama studio dengan unsur bahasa Inggris memungkinkan Red Rocket untuk Go International. Nama "**Red**" berarti merah yang melambangkan bendera merah putih, sedangkan "**Rocket**" diharapkan melaju dengan cepat. Kata Red Rocket Animation sebenarnya diambil dari sebuah *trem* Kanada yang artinya meluncur cepat.

Atas prestasi yang telah dicapainya, Red Rocker Animation pernah mendapatkan penghargaan antara lain dari UNICEF Headoffice di New York atas layanan masyarakat " ***Cartoon for Children's Right***". Selain itu Red Rocker Animation masuk dalam nominasi iklan layanan masyarakat terbaik di Festival Internatonal Animation di Los Angeles mendapat penghargaan dari Dirjen Depdikbud atas iklan Layanan Masyarakat "***Gemar Membaca***".

Sejak saat itu mulai bermunculan studio animasi di Indonesia, saat ini sudah ada 7 nama studio animasi yang terdaftar melalui situs internet, sebagian besar bergerak di bidang *bisnis advertising* bahkan mencapai pangsa pasar luar negeri seperti **Castle Production**.

Castle Production yang berlokasi di bilangan Pasar Baru, Jakarta Pusat ini mendapat penghargaan "***The Best Children Animated Series 2002***" pada

International Festival Animation di Spanyol. Ia mulai mendapat pesanan pembuatan film dari **Century Fox.** Dengan 60 personelnya merupakan perusahaan animasi 3D terbesar di Indonesia di tahun 2003. Salah satu adalah *Castle Production* adalah Si Ulat Carlos yang mengambil tokoh ulat bulu dengan latar

II.3. Jenis-jenis Animasi

Popularitas animasi kartun berangsur-angsur mengalami penurunan dan pada sineas mulai cenderung mencari altenatif lain sebagai media hiburan, hal ini terjadi tepatnya diawal tahun 20-an. Kejenuhan mulai menyelimuti masyarakat, hal ini dikarenakan animasi pada saat itu tidak memilirkan ***story line*** dan pengembangan tokoh karakter. Pada pertengahan tahun 20-an, setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi, dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standar untuk animasi. Berdasarkan jenisnya animasi dibagi dalam tiga kategori besar, yaitu : 10

1. Animasi Stop-motion (Stop-motion Aniamtion)
2. Animasi Tradisional (Traditional Animation)
3. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)

II.3.1. Animasi Stop-motion (Stop-motion Animation)

Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangnya, jenis animasi ini sering mendapatkan hasil pergerakan yang baik seorang harus berulang kali menggerakan clay dan mengambil gambar satu persatu, sehingga pergerakan objek berhenti atau terputus-putus sehingga terlihat kaku dan kurang enak untuk dilihat.

Teknik *Stop-motion* animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambaranya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *Stop-motion* animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini. Penggunaan model clay juga salah satu sumber inspirasi dalam

10 Adimulyo, Roy, Dibalik Keajaiban Dunia Animasi (n.d), March19, 2004 http://www.desainproduk.com/news_artikel/artikel/animasi.htm.

pengembangan teknik animasi dengan objek 3 dimensi yang didukung *software komputer*.

Salah satu parody “talking head” yang dibuat oleh Nick Park dalam filnnya “ Creature Comfort “ menggunakan clay yang dibentuk menyerupai beruang kutub, berbicara tentang nuansa habitatnya yang berbeda dari kebun binatang biasanya melalui *microphone*.

Penggunaan bahan tanah liat mulai dirasa kurang efektif karena mudah hancur sehingga beberapa sudah menggantikannya dengan menggunakan bahan plastic yang lebih lentur dan mudah dalam hal pewarnaannya. Ahli dari bentuk yang menarik perhatian penonton Rusia dengan serangganya yang menyerupai starevich menampilkan tipuan gerakan dan ekspresi wajah yang detail. Beberapa dari karakter wajah utama meningkat menjadi 150 bagian wajah yang dapat diubah melalui render dengan bermacam-macam ekspresi. Mungkin film animasi clay yang terkenal saat itu adalah “ The King Kong “ yang menggunakan boneka gorilla kecil.11

Film animasi clay yang terkenal berjudul “Nightmare Before Christmast” karya Tim Burton, dan film “Batman” yang digarap bersama dengan Edward scissorhands. “Wallace and Gromit” dan “Chicken Run”, karya Nick Parks, sempat hadir dijakarta beberapa saat yang lalu adalah salah satu contoh karya *stop-motion animation.* Contoh lainnya adalah “Celebrity Deadmatch” di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebritis dunia.

Sejauh ini perkembangan stop motion animation di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadikan animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tentu saja tidak dipunyai oleh setiap orang.

II.3.2. Animasi Tradisional (Traditional animation)

Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat

---

11 Bordwell David and Kristin Thompson. (2001). Film Art An Introduction (6thed). (Susan Binarti, Trans.). New York : McGraw-hill.46

animasi pertama kali dikembangkan. Animasi tradisional juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaanya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan tranparansi OHP yang sering kita gunakan.

Dengan berkembangnya teknologi computer, lahir teknik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan computer yang kemudian disebut animasi komputer atau lebih dikenal 3D animation. Untuk membedakan 3D animation yang seluruhnya dikerjakan dengan computer, cel animation kemudian yang disebut 2D animation.

II.2.3. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Teknik ini seluruhnya menggunakan komputer dalam proses pembuatan animasi termasuk diantaranya shading dan colouring. Melalui kamera movement, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3D.

awal perkembangan 3D animation sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Shutterland dari Massachussetts Institu of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama sketchpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada cathode ray tube (crt). Hasilnya adalah sebuah objek sederhana dan primitif, sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana komputer graphic dapat digunakan.

Sejak 1970 *New York Institute of Technology* (NYIT) memulai rencananya untuk menciptakan *computer-animated feature of film*, sehingga gelombang pertama dari commercial computer graphic studio mulai terlihat. Teknologi computer terus berkembang ditahun 1975 Bill Gates dan paul Allen menggunakan BASIC untuk menjalankan Altair 8800, bagian kecil dari MITS, yaitu bahasa computer pertama yang digunakan PC. Pada akhir bulan November perusahaan ini diberi nama "*Micro-soft*".

Ditahun 1877 PC Pertama menggunakan aplikasi *color*, selain itu sutradara film "Visionary". George Lucas merkrut Catmul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka Lucas Film Computer Development Division. Pada saat Lucas film sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap feature

film, studio-studio lain mulai menciptakan flying logo dan broadcast graphic untuk beberapa perusahaan seperti National Football League, dan televisi program seperti The NBC dan ABC World News Tonight.

Tidak sampai tahun 1980, keuntungan teknologi computer sudah jauh mencukupi untuk digunakan dalam rencana produksi. Manipulasi gambar frame per frame memerlukan memori computer yang cukup banyak dan termasuk produksi film animasi Komputer.

Di tahun 1982, Disney 'TRON mengembangkan kecepatan untuk menghasilkan gambar yang semula memakan waktu 96 menit menjadi hanya 15 menit. Selain itu untuk pertama kalinya digunakan *digital computer graphics* pada pembuatan film Star Trek II : "The Wrath of khan". Di tahun 1985, Miscrosoft window versi 1.0 diluncurkan dan The Commodore Amiga menggabungkan graphic, sound dan video dalam satu rangkaian computer multimedia.12

Di tahun 1989 James Cameron pencipta roman "The Abyss" menjadi terkenal dengan produksi *live-action* dengan membuat makhluk air yang berseri-seri, ia merupakan cikal bakal pengembangan efek computer dalam layar lebar, tampak dalam pembuatan dinosaurus di film "Jurassic Park" dan membantu dalam proses menenggelamkan kapal dalam film "Titanic".

Di tahun 1990 George Lucas dari Light & Magic, Steve Job dari Pixar Animation bekerjasama dengan firma yang lain membangun bank dengan kekuatan computer dan program yang komplek untuk membuat gambar animasi. Gambar dimasukkan ke computer dan ditransfer ke film yang menggunakan monitor resolusi tinggi atau dengan menggunakan laser untuk mencetak sendiri pixel dari gambar ketiap frame.

Tahun 1993 dibuat 1939 dibuat aplikasi graphic untuk membuat web dengan nama "Mosaic". Tahun 1994 Broderbund membuat "Myst" sebuah *interactive* 3D *computer game*, sampai tahun 2002 sudah terjual lebih dari 6,3 juta kopi. Ditahun 1995 bersamaan dengan diciptakannya Windows 2003. Pixar bekerjasama dengan

12 Noer, Abdullah Syafik Noer.(2002, Desember). Teknologi Multimedia dan Sejarah Perkembangannya. *Jurnal Grafis & Multimedia*. (vol.3).2,93-94.

Disney memproduksi “Toy Story” pada gambar 8 film pertama dengan pembuatan penuh computer graphics.13

Film Toy story dengan durasi 77 menit ini memakan waktu 4 tahun dalam pembuatanya, dengan lama render 800.000 jam (kurang lebih 1.5 tahun) menggunakan rangkaian jaringan computer tercanggih saat itu. Ditahun 1999 Pixar telah memperbaiki program computer sehingga dapat merender permukaan yang bertekstur yang dapat dilihat di “Toy Story 2 “.14

Di tahun 2000 sampai saat ini banyak sekali software-software 3D yang digunakan dipasaran, sedangkan untuk effect house yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan software yang mereka kembangkan sendiri yang disebut prophiety software. Untuk software-software yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti Alias Power Animator, Softimage, 3D Max, dll.

Karya-karya animasi computer saat ini meledak dipasaran dengan tidak hanya anak-anak yang menyukai bahkan orang dewasa pun menyukainnya. Terutama film kartun 3 dimensi terus bermunculan antara lain “Shreek”,”Ants”,”A Bugs Life”,”Monster Inc”, “Finding Memo”.

Bahkan sekarang muncul lagi kolaborasi kartun dengan live action manusia yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam film “ Alice in Cartoonland” produksi Walt Disney di tahun 1920. Kisah seorang gadis kecil yang masuk dalam dunia gambar hitam putih. Begitu pula dengan produsen lain seperti Gene Kelly yang memasuki dunia animasi berdansa dengan si tikus jerry dalam film “ Anchor Aweigh“.

II.4. Teknik Animasi

II.4.1. Aspek Optis

Animasi tidak sendiri akan pernah bisa berkembang sebelum ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu ***Persistance of vision,*** yang artinya

13 Bordwell, David and Kristin Thompson. (2001). *Film Art An Introduction*(6th ed). (Susan Binarti, Trans.). New York : McGraw-Hill.46

14 Noer, Abdullah Syafik Noer. Op cit. 94

pola penglihatan teratur. **Paul Roger, Joseph Pleteau** dan **Pierre Desvigenes**, melalui peralatan ***Optic*** yang mereka ciptakan, berhasil menciptkan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan-urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola.

Dengan pengaturan banyaknya gambar per frame untuk tiap detiknya akan menimbulkan hasil yang berbeda. Semakin banyak jumlah frame untuk tiap detiknya maka gerakan yang dihasilkan akan lebih cepat dan lebih halus, demikian juga berlaku sebaliknya. Jika gerakan objek terlalu cepat maka mata tidak dapat merespon dengan baik sehingga gambar akan terlihat kabur, sebaliknya jika pergerakan objek terlalu lama maka gambar yang dihasilkan tidak lagi tampak bergerak atau tampak diam. Dalam pembuatan animasi umumnya digunakan *sekitar 24 hingga 30 frame per detiknya.*

Selain penggambaran karakter yang seringkali Nampak sederhana. Karya animasi jepang biasanya cenderung minimalis dengan penggunaan jumlah frame yang lebih sedikit. Sedang, animasi karya Amerika lebih menggunakan banyak frame, tapi hasilnya pun jadi lebih halus. Contohnya pada 1997, seorang ahli animator cel Jepang Hayoo Miyazaki mengadopsi teknologi computer pada beberapa gambar untuk filmnya “Princess Mononoke”. Dalam proses pewarnaannya digabungkan dengan berbagai layer gambar sehingga lebih efisien dan konsisten dengan menggunakan morphing, multilayer compositing dan painting dengan total keseluruhan 100 dari 1600 shoot. Perbedaan tradisional animasi jepang adalah virtual tidak dapat dideteksi di gambar.15

II.4.2. Proses Pembuatan Animasi

1. **Praproduksi**

Sebelum proses cels animation sendiri dimulai, dibutuhkan konsep cerita yang harus dibuat dalam bentuk narasi yang disebut script. Untuk menyamakan konsep dasar secara jelas antara script writer, director dan animator maka script itu harus diterjemahkan kedalam sequence gambar yang disebut ***storyboard***. Pada dasarnya, script dan storyboard adalah adalah fondasi dasar dari keseluruhan proses animasi.

15 Bordwell, David. Op cit. 147

Metode sinkronisasi dialog dengan gerakan, bahasa tubuh sang tokoh karakter, masuk dan posisi kamera kemudian dicatat dalam sebuah kolom graphic yang menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi sebuah guidance dalam adegan animasi. Kolom graphic itu kemudian kita kenal dengan ***Exposure Sheet***. Kadang karena kebutuhan yang lebih spesifik membuat data-data music harus dibuat dalam satu graphic terpisah yang disebut ***Bar sheet***.

2. Produksi Animasi

Setelah melalui proses produksi, maka animator mulai bekerja menggambar gambar-gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan/antisipasi yang lebih dikenal ***keyframe,*** sang animator yang bertanggung jawab untuk membuat gambar-gambar keyframe ini yang mana disebut "**keyframer**". Seorang keyframer harus memperhatikan kaidah-kaidah animasi (principal of Animation) dalam membuat gerakan-gerakan animasi. Setelah keyframe selasai dibuat, maka proses berlanjut pada pengisian gambar-gambar yang mengisi gerakan-gerakan diantara gambar-gambar keyframe yang disebut ***Inbetween*.** Banyak sedikitnya jumlah Inbetween tergantung pada durasi yang dibutuhkan dalam melakukan gerakan dari *keyframe* yang satu ke *keyframe* berikutnya.

Animator yang bertugas membuat gambar inbeetween adalah "**inbetweener**". Sampai pada proses ini, animasi gerakan sudah bisa dilihat. Proses produksi biasanya tidak dilanjutkan sebelum director dan animator berdiskusi untuk mengevaluasi seluruh gerakan animasi. Proses ini disebut line test atau disebut juga "***pencil test***" karena media yang digunakan pada proses ini adalah pensil

Kadang dalam sebuah film animasi, banyak adegan yang harus dikerjakan oleh lebih dari satu animator. Hal ini menyebabkan banyaknya gaya / style penggambaran keyframe atau inbetween yang berbeda-beda antara satu animator dengan animator yang lain. Untuk mengatasi hal ini, maka dibutuhkan tenaga cleaned-up artist yang bertugas menyamakan gambar-gambar animasi yang sudah dibuat. Cleaned-up animasi yang sudah jadi ditrace ke transparent cel (celluloid) dengan pena tinta. Kemudian proses pewarnaan dilakukan dibelaknng kertas celluloid dengan opaque acrylic paint. Proses ini dinamakan proses **Inking** atau oen-tintaan. Proses ini adalah proses produksi terakhir sebelum kertas cel siap diletakkan pada

gambar latar belakang (background) yang kemudian diphotograph dengan kamera animasi.

Dengan berkembangnya teknologi, proses konvesional ini sudah mulai ditinggalkan oleh banyak studio-studio. Setelah proses keyframing, biasanya proses inbetweening dilakukan dengan computer software khusus yang bisa langsung membuat inbetween secara digital. Jika pada awalnya semua garis discan menjadi gambar raster maka pada software animasi ini gambar dikonveksi menjadi vector. Vektor-vektor inilah yang akan bertransformasi menjadi inbetween sesuai dengan kalkulasi yang dilakukan computer. Untuk proses inking juga sudah banyak yang dikerjakan dengan tenaga computer sehingga biaya proses produksi bisa jauh lebih murah dan cepat ketimbang proses konbeksional.

3. Pasca Produksi Animasi

Setelah proses produksi animasi selesai dihasilkan sebuah film animasi yang utuh secara visual dan audio. Sebelum film animasi tersebut dipasarkan/dikonsumsi public, terlebih dahulu melewati proses pasca produksi. Pada masa pasca produksi ini, film animasi tersebut dipertontonkan kepada seluruh kru pekerja film animasi. Jika masih ditemui kekurangan segera dilakukan upaya perbaikan dan penyempurnaan kekurangan-kekurangannya. Misalnya, masih terdapat keganjilan antara adegan film dengan ilustrasi musiknya atau pada saat si tokoh berdialog. Ternyata gerakan mulutnya tidak sesuai dengan kata-kata (suara/ sound) yang diisi.

Biasanya perbaikan yang dilakukan tidak terlalu banyak sebab telah dilakukan proses pra produksi sebelumnya sehingga telah diantisipasi terhadap kemungkinan-kemungkinan kekurangan yang akan terjadi. Lagi pula pembuatan film animasi sudah sedemikian rumit dengan banyaknya jumlah gambar/frame yang telah dihasilkan sehingga tidak akan mungkin dilakukan prose edting yang akan memotong jalannya cerita.

II.5. Prinsip dasar Animasi

II.5.1. Prinsip dasar Animasi

Pengerjaan animasi dilakukan dengan membuat sketsa gambar pergerakan animasi satu per satu. Sebelumnya, tim disain dibagi menjadi tiga, yaitu tim disain character, Background, dan property. Untuk membuat satu durasi animasi membutuhkan jumlah gambar (*frame*) yang cukup banyak. Jumlah *frame* per detik (*frame per second/ fps*) merupakan satuan yang digunakan untuk menunjukkan kualitas animasi yang akan dibuat. Jumlah fps maka akan semakin baik kualitas animasi, namun akan dibarengi dengan semakin banyaknya jumlah gambar (*frame*) yang dibutuhka. Misalnya nilai fps yang dipakai adalah 24, dan durasi animasi yang dibuat adalah 1 menit, maka jumlah gambar (frame) yang dibutuhkan adalah 24 x 60 = 1440 frame. Jadi jika durasi animasi yang ingin dibuat adalah 30 menit (setengah jam) maka dibutuhkan 1440x30= 43200 gambar (frame). Sedangkan untuk gambar backgroundnya bisa mencapai 250 buah. Setiap gambar background dan frame harus dibuat sketsanya oleh para animator (sebutan untuk para spesialis pembuatan animasi) dan setiap frame harus merupakan perubahan perlahan-lahan dari gerakan objek yang ingin dihasilkan.

Sejak diperkenalkannya teknik animasi cell (singkatan dari celluloid sheets, sejenis kertas transparan) terjadi pengefisienan dalam pengerjaan pembuatan animasi bagi para animator. Ide dasar dari animasi cell adalah satu gambar dibuat untuk setiap frame. Perubahan kecil dibuat dalam frame-frame berikutnya. Ketika frame-frame tersebut dimainkan, pergerakan animasi dilaksanakan. Misalnya, seorang animator akan membuat animasi sebuah karakter yang melompat. Pertama-tama, dia menggambar sebuah karakter yang akan melompat pada frame pertama, selanjutnya membuat frame berikutnya ketika karakter sedang berada di udara, dan menggambar frame satu lagi ketika karakter telah selesai melompat dan berada ditanah untuk memuluskan efek animasi, animator lainya menyelesaikan frame –frame antara akan melompat, sedang melompat dan selesai melompat. Frame-frame dibuat untuk mengisi celah tersebut atau frame utama dinamakan ***Keyframe***, sedangkan frame-frame antara celahnya disebut **Inbetween.** *Keyframe* dan *Inbetween* merupakan prinsip dasar animasi.

II.5.2. Prinsip dasar Animasi karakter

Animasi karakter atau character animation sangatlah luas penerapannya. Dari bola yang melambung dan meloncat-loncat (bouncing ball), lampu yang bermain-

main dalam film *Luxo Jr*, tikus yang bertingkah laku seperti manusia dalam film stuart Little, hingga dinosaurus raksasa dalam film *Jurasic Park* dan Dinosaurus. Jangan lupakan juga produk-produk industry yang menari-nari dilayar televisi, atau iklan dengan tokoh jeruk yang berbicara dalam iklan minuman. Animasi karakter adalah salah satu sarana untuk menghidupkan peran-peran tertentu yang biasanya bukanlah manusia, menjadi suatu karakter yang menjadi manusiawi. Animasi karakter berlaku baik untuk animasi 2D ataupun 3D.

Untuk menjadi karakter animasi yang baik diperlukan perpaduan dari berbagai keahlian. Untuk menjadi animator diperlukan keahlian di bidang acting dan sinematografi, selain pemahaman bukan saja menguasai teknik animasi saja melainkan juga mengarti mengenai proses penceritaan yang baik, karena pada dasarnya animasi hanyalah sebuah media penyampaian pesan (Johanes N Endo). Seorang animator yang ingin menyampaikan sesuatu kepada penontonya, dan memancing reaksi emosional tertentu dari penonton yang menyaksikan karyanya, baik ketawa, sedi maupun gembira (Riza Endartama). Dengan kata lain, seorang animator harus mampu mengungkapkan suatu emosi tertentu kepada penonton, bukan mempertontonkan serangkaian gerak yang tidak berarti.

Senjata utama seorang karakter animator adalah prinsip-prinsip dasar yang dikenal sebagai 12 prinsip dasar animasi. Prinsip yang berlaku pada animasi 2D maupun 3D (termasuk paper dan clay animation) merupakan rangkaian sifat-sifat gerak yang ada pada alam, terutama gerak manusia itu sendiri. Rangakaian gerakan apapun dari mahkluk hidup dapat dipecah-pecah menjadi 12 prinsip utama. 10 prinsip pertama dikenalkan pertama kali oleh Frank Thomas & Ollie Johnston dalam bukunya, Illusion of life, 1981. Lebih jauh lagi John Lesseter, yang dikenal sebagai sutradara film Toy Story, memformulasikan menjadi 12 dalam makalahnya di SIGGRAPH 1987, yang berjudul "*Principles of traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*".

Kedua belas prinsip dasar yakni:

1. **<u>Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose Action and Inbetween)</u>**

Animator membagi sekuens gerakan dalam 2 bagian, yaitu pose dan gerakan antara (Pose-to-pose and Inbetween). Pose adalah gerakan paling ekstrim dari tiap gerakan yang ada dan inbetween adalah gerakan antara suatu pose ke pose lainnya.

Pada animasi 2Dkey animatorakan menggambar key pose. Lalu inbetweenermelanjutkan dengan membuat gerakan antara satu pose ke pose yang lainnya. Animator3D biasanya melakukan setup karakter dan mengatur pose. Inbetween dilakukan oleh komputer secara otomatis.

Pose yang ada adalah :

1. Kaki kiri berdiri bersiap melakukan tendangan

2. Kaki kiri melakukan tendangan keatas

Inbetween-nya adalah : Gerakan kaki kiri pada saat melakukan gerakan tendangan sampai melakukan tendangan ke atas.

2. Pengaturan waktu (*Timing*)

1 Pengaturan waktu merupakan "jiwa" dari suatu animasi. Dengan mengatur durasi gerakan, suatu karakter bisa terlihat berbeda dari karakter yang lain. Meskipun posenya sama, tetapi dengan durasi gerak berbeda, karakter bisa terlihat berjalan santai (jarak antara key pose cukup jauh), berjalan biasa, atau terlihat tergesa-gesa berlari (jarak antara key pose lebih dekat). Pada animasi kaki tendangan di atas di desain untuk tendangan kaki kiri, pada saat kaki kiri menendang ke atas dibuat pengaturan waktu sebanyak 120 frame, dan kaki kiri turun kembali sebanyak 120 frame lagi.

3. **Gerakan sekunder (*Secondary Action*)**

Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain. Gerakan itu merupakan gerakan masih suatu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan dari gerakan utama. Pada desain animasi di atas, dirancang pada saat melakukan tendangan, tangan tangan kiri juga melakukan penyeimbangan dengan melakukan gerakan, pinggang tokoh juga akan ikut berputar dan badan akan ikut condong ke belakang mengeikuti gerakan tendangan. Gerakan ini terjadi akibat gerakan utama, yaitu tendangan kaki, yang terjadi akibat reaksi alamiah tubuh untuk tetap seimbang. Contoh lainnya jika anjing yang sedang berlari dan tiba-tiba berhenti. Pada saat berhenti, telinganya yang panjang tidak langsung berhenti, melainkan

bergerak ke depan dan baru kemudian berhenti. Gerakan telinga anjing tadi terjadi karena gerakan berhenti. Contoh lain bisa dilihat pada ekor binatang pada saat berjalan, ekor tersebut tidak tinggal diam , melainkan juga bergerak seirama dengan gerakan badan binatang tersebut.Untuk menciptakan gerakan sekunder menambah kesan gerak alami, gerakan ini tidak boleh melebihi gerakan utama.

4.**Akselerasi gerak (Ease In and Out)**

Prinsip ini diilhami dari hukum Newton yaitu setiap benda diam cenderung tetap diam, dan setiap benda bergerak akan tetap bergerak, kecuali mengalami percepatan atau akselerasi. Dari suatu pose yang diam ke sebuah gerakan akan terjadi percepatan, dan dari gerakan ke sebuah pose akan terjadiperlambatan. Gerakan semua benda mirip dengan laju mobil. Saat bergerak mobil akan berakselerasi terlebih dahulu, lalu mobil itu bergerak dengan kecepatan tetap. Sebelum berhenti ia akan mengalami perlambatan atau akselerasi negatif dan akhirnya berhenti di satu titik. Contoh lainnya adalah bola yang ditembakkan dengan kanon. Pada saat ditembakkan, ia melaju dengan kecepatan tertinggi, lalu gaya gravitasi akan memperlambatnya dan ia akan berhenti pada ketinggian tertentu. Gaya gravitasi akan menariknya kembali dan ia akan bergerak dengan akselerasi tertentu ke arah bumi. Akhirnya bola itu akan mencapai titik terendah pada kecepatan tertinggi. Prinsip yang sama berlaku pada animasi karakter. Pada gerakan menggelengkan kepala, animator akan menambahkan "percepatan" pada awal gerak dan "perlambatan" pada akhir gerak.

5.**Antisipasi (anticipation)**

Pada dasarnya semua gerakan akan terjadi dalam 3 bagian, bagian awal yang disebut antisipasi, gerakan itu sendiri, dan gerakan akhir yang disebut gerakan penutup (follow through). Pada saat meloncat biasanya makhluk hidup akan menekuk ke dua kaki, membungkukkan badan dan menarik ke dua tangan ke bawah, barulah meloncat. Gerakan pendahuluan inilah yang disebut antisipasi. Demikian juga waktu duduk dan bangkit dari tempat duduk. Sebelumnya membungkukkan badan, menekan beban seluruh tubuh pada telapak kaki, dan melenting ke atas untuk bangkit. Gerakan antisipasi ini juga berlaku untuk semua gerakan. Pada film animasi 2D atau film karton, misalnya Road runner, tokoh kartun tersebut hilang dari layar dengan meninggalkan segumpal asap tebal. Biasanya sebelum lari mereka

memasang pose persiapan. Kaki di tarik menjauh dari arah lari, dan tangan merentang bersiap-siap lari hilang. Antisipasi mengantarkan pikiran untuk menyambut gerakan berikutnya. Biasanya semakin cepat suatu gerakan, semakin lama waktu antisipasinya.

6. **Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through* and Overlapping Action)**

Prinsip ini didasari hukum kelembaman Newton yaitu setiap benda yang bergerak cenderung tetap bergerak, bahkan setelah mendapat gaya yang menghentikannya. Jika sebuah mobil y ngebut dan tiba-tiba berhenti, sebelum berhenti ia akan melaju melebihi titik hentinya dahulu, baru setelah itu kembali ke titik semula. Sama juga jika berlari dan tiba-tiba berhenti. Badan akan sedikit "terlempar" ke depan, sebelum akhirnya kembali ke titik seimbang. Demikian pula pada saat tangan memukul sesuatu. Tiba-tiba berhenti, dan tangan akan bergetar sedikit pada titik yang paling ektrim. Ini yang disebut gerakan penutup (follow through). Tidak semua gerakan terjadi atau berhenti pada saat yang bersamaan. Selalu ada perbedaan waktu antara langkah kaki dan ayunan tangan. Sering gerakan-gerakan tersebut terasa bertindihan. Prinsip ini yang dikenal sebagai *overlapping action* Pada saat melompat turun ke bawah, pada saat kedua kaki menginjak tanah dan tidak mungkin kedua kaki turun bersamaan. Kedua tanganpun tidak akan langsung berhenti berayun pada saat bersamaan, melainkan cenderung terus berayun ke depan untuk mengimbangi tubuh agar kembali stabil. Kedua lengan pun tetap tidak akan berhenti secara bersamaan. Setiap gerakan yang ada akan terjadi pada waktu yang berbeda-beda. Biasanya gerakan sekunder akan mengalami perbedaan waktu gerak (Overlapping action). Jika seekor binatang bergerak, ekornya akan ikut bergerak, tetapi gerakan ekor tidak berhenti bersamaan dengan gerakan binatang, melainkan berhenti beberapa saat lebih panjang. Inilah penerapan prinsip overlapping action. Pada animasi kartun yang dibuat setelah Cun Lee berhasil melakukan tendangan tangan kanannya otomatis juga akan bergerak, begitu juga pada saat Cun Lee sudah mengeluarkan ilmu tenaga dalamnya. Pada saat

Gambar 2.17. Ilustrasi

gerakan terakhir penutup celana Cun Lee ikut bergerak setelah Cun Lee melakukan semua kegiatannya. Gerakan ini yang disebut dengan gerakan lanjutan (*followthrough*) Tidak semua gerakan terjadi secara bersamaan. Gerak alami terjadi secara susul menyusul (overlap). Pada desain animasi Cun Lee gerakan tendangan akan diikuti dengan gerakan tangan yang melakukan pukulan tenaga dalam yang menujukkan gerakan yang terjadi susul menyusul antara gerakan satu dengan lainnya.

7. Gerak melengkung (Arcs)

Pada film Stefen Seagel selalu dapat dilihat keindahan gerak aksi perkelahian. Keindahan ini berasala dari bela diri Aikido. Aikido menyatakan bahwa semua gerakan di alam bersifat melingkar atau melengkung. Perputaran planet yang berbentuk elips. Keindahan gerakan tari, atau pun gerakan manusia dan hewan. Prinsip inilah yang diterapkan pada animasi. Contoh orang yang sedang menggelengkan kepala . Pada saat kepala menggeleng dari kiri kanan, ia akan membuat gerakan sedikit melengkung ke arah atas atau bawah yang membentuk lingkaran. Dengan menerapkan prinsip gerakan melengkung sebuah animasi tidak akan terlihat kaku seperti robot

8. **Dramatisasi gerakan (Exaggeration)**

Dramatisasi gerakan adalah tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan. Para pemain aktor teater akan mendramatisasi atau melebih-lebihkan aksi mereka agar terlihat jelas oleh para penonton, apalagi penonton selalu melihat pertunjukan dari jarak jauh (long shot). Saat marah , sang aktor berkacak pinggang, menggerakkan seluruh badannya, dan menuding-nuding lawannya. Demikian pula saat tertawa, ia berkacak pinggang, menarik bagian atas tubuhnya ke belakang, mengangkat kepalanya ke atas, membuka mulut selebar-lebarnya dan akhirnya mengeluarkan suara tawa demikian kerasnya.

9. **Elastisitas (Squash and Stretch)**

Prinsip elastisitas dapat dilihat dalam kartun Coyote dalam animasi "Road Runner" yang senang dengan aksi kejar-kejaran. Tetapi Coyote selalu gagal dan terjatuh ke jurang. Sebelum jatuh ia memandang kamera, sementara kaki, badan dan lehernya memanjang (strecthing) ke bawah. Gerakan Melengkung Akhirnya kepalanya hilang dari layar dengan meninggalkan segumpal asap. Contoh lainnya

adalah bola karet yang dilempar ke atas, akan "penyek" (squash) dulu sebelum memantul kembali ke atas. Kelenturan menunjukkan tingkah rigiditas suatu objek. Bola karet akan mempunyai derajat kelenturan yang berbeda dengan bola bowling. Pada objek realistis, prinsip ini terlihat pada kontraksi otot. Tekuk kedua lengan dan kencangkan otot, otot akan mengalami pembesaran. Hal penting yang harus dilakukan adalah setiap benda yang mengalami pelenturan tetap akan mempertahankan volumenya. Jika sebuah karakter berubah volumenya, realitas yang ada akan hilang. Pada animasi prinsip ini tidak diberlakukan, melainkan pada bagian tertentu dari suatu benda. Otot biceps misalnya mengalami pelenturan yang lebih besar pada bagian tengahnya dibandingkan bagian tendon atau tepinya. Meskipun benda rigid atau benda realistis (seperti manusia) tampak tidak mengalami pelenturan, prinsip ini tetap saja digunakan. Pada saat melompat ke bawah badan akan tertekuk sedikit, gerakan ini yang merupakan gerakan sekunder mirip dengan peristiwa "penyek" yang terjadi pada bola karet yang dilempar ke lantai.

10. **Penempatan di bidang gambar (Staging)**

Selain animasi cara menempatkan karakter dihadapan kamera mutlak diperlukan. Dengan menempatkan kamera atau karakter secara tepat, konsep yang diinginkan dapat terbaca dengan mudah oleh penonton. Prinsip yang paling penting adalah prinsip sinematography dan prinsip silluet. Dengan penempatan kamera yang rendah, sebuah karakter akan terlihat besar dan menakutkan. Demikian juga dengan penempatan kamera yang tinggi, karakter akan terlihat kecil atau terlihat bingung. Penempatan kamera dengan arah miring (rolling) akan membuat gerakan terlihat dinamis. Penempatan secara simetris akan membuat karakter terlihat formal dan berwibawa, penempatan arah gerak secara diagonal juga akan membuat adegan terlihat dinamis. Melihat Siluet karakter (hanya pada bagian foreground vs background) juga memberikan ketegasan pose sebuah karakter. Jika siluet karakter terlihat ambigu alias tidak jelas. maka akan sulit bagi penonton untuk mencerna aksi yang dilakukan karakter. Dengan kata lain, seorang animator juga membutuhkan kemahiran dari berbagai bidang. Sinematography, penyutradaraan, akting, editing dan juga compositing sangat penting untuk membantu seorang animator menyelesaikan karyanya.

11. **Daya tarik karakter (*appeal*)**

Setiap karakter dalam animasi haruslah mempunyai daya tarik yang unik, yang membedakannya dengan karakter yang lain. Bisa saja suatu karakter terlihat unik dari design, atau dari caranya menunjukkan ekpresi pribadinya, seperti yang dimiliki oleh Donal Bebek dan Tazmanian Devil. Jim Carey misalnya, mempunyai daya tarik yang berbeda dengan Harrison Ford. Daya tarik Jim Carrey adalah tingkah lakunya yang demikian hiperbolik. Sean Connery mempunyai daya tarik dalam kedewasaan kepribadiannya. Daya tarik karakter bukan saja terlihat pada penampilannya (rupa karakter, desain pakaiannya, atau penampilan aksesorinya) melainkan terefleksikan pada seluruh gerak-gerik, tingkah laku dan sikapnya. Daya tarik memungkinkan penonton untuk menaruh perhatian khusus kepada karakter yang ditampilkan.

12. **Penjiwaan peran (*personality*)**

Kemampuan akting adalah satu hal yang harus dimiliki setiap karakter animator. Akting memungkinkan animator menterjemahkan tingkah laku dan daya tarik karakter secara tepat, sehingga penonton merasakan apa yang dimaui oleh sang animator, bahkan tanpa dialog sekalipun. Cara paling mudah menghayati suatu peran adalah dengan membayangkan karakter sebagai seorang aktor. Animator yang baik adalah animator yang mampu menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dan menterjemahkannya ke dalam suatu karya animasi. Tanpa penjiwaan sebuah karakter akan terlihat datar, kaku dan tidak manusiawi. Penjiwaan peran ini adalah "roh" dari setiap karakter. Dengan penjiwaan setiap karakter akan terlihat berbeda dari lainnya, tampak lebih hidup dan lebih "berjiwa". Dibutuhkan pengetahuan mengenai latar belakang dari setiap karakter, tingkah laku, caranya berkomunikasi dan bereaksi terhadap lingkungannya. Cara paling mudah menghayati karakter adalah dengan menghayalkan aktor tertentu dan menterjemahkan sifat aktor tersebut ke dalam karakter animasi yang dibuat.

Selain 12 prinsip dasar tersebut saat ini ada 28 prinsip animasi yang telah berkembang sesuai dengan keperluan yaitu:16

- Pose and Mood
- Shape and Form
- Anatomy
- Model or Character
- Weight
- Line and Silhouelle

ation.(n.d). March 17,2004.
veb.com/anim/walts.8.html

- Planes
- Solidity
- Arcs
- Squash and Strecth
- Beat and Rythem
- Depth and Volume
- Overlap and followthrough
- Primary and secondary action
- Staging and composition
- Anticipation
- Caricature
- Details
- Texture
- Simplifaction

II.6. TINJAUAN LOKASI

Tinjauan Proyek meliputi criteria pemilihan lokasi,deskripsi proyek , lokasi proyek , kegiatan pemakai dan pengunjung ,dan studi banding.

II.6.1 Lokasi

Letak geografis kota Medan berada pada $2^{o}27'$-$2^{o}47'$ lintang utara dan $98^{o}35'$-$98^{o}44'$ bujur timur. Berada 2.5-37.5 meter diatas permukaan laut. Topografi site datar (tidak berkontur), iklim tropis dengan suhu minimum antara $23.3^{o}C$-$24.4^{o}C$ dan suhu maksimum antara $30.7^{o}C$-$33.2^{o}C$.

a. Kriteria Pemilihan Lokasi

Menurut Brian Hall dalam The Manual of Planning, masalah penyelesaian tapak harus mengikuti kriteria-kriteria tapak utama, yaitu:

Kriteria tapak untuk kepedulian atas koleksi, meliputi faktor-faktor sebagai berikut:

1. Keamanan
   - Fisik dinding yang tidak dapat dimasuki dengan mudah, setiap bukaan untuk entrance, pencahayaan atau ventilasi, harus terkontrol.
   - Pintu keluar masuk dibatasi dan dijaga, termasuk untuk pengelola.
   - Tersedia pintu keluar darurat.
   - Alaram yang dihubungkan dengan pos sekuriti bangunan.
   - Perlindungan terhadap bahaya kebakaran.
2. Lingkungan
   - Lingkungan aman dan tertata baik
3. Konservasi
   - Sebaiknya tidak berada pada daerah dengan tingkat polusi tinggi, karena akan membuat biaya operasinal dan maintance menjadi mahal untuk pengkondisian dan penyaringan udara.
4. Ruang Ekspansi (perluasan)
   - Lahan cukup luas untuk pengembangan secara horizontal.

- Taman untuk ekspansi pada masa yang akan datang dilihat dari pertumbuhan koleksi museum.

5. Loading Area
   - Tersedia ruang untuk troly/mobil barang (misalnya 15 m), dan cukup untuk manuver kendaraan tersebut.
   - Tersedia juga loading area untuk restoran atau retail.
6. Ruang Luar
   - Courtyard atau taman patung sebagai titik awal tempat istirahat bagi pengunjung, dapat juga untuk ruang pamerterbuka

Kriteria tapak untuk akses publik, meliputi faktor-faktor sebagai berikut:

1. Pencapaian
   - Kemudahan pencapaian oleh kendaraan pribadi atau angkutan umum dan tersedia juga jalur pejalan kaki
2. Parkir
   - Tersedia parkir untuk pengunjung, pengelola dan servis.
   - Dapat memanfaatkan lahan parkir umum apabila jumlah pengunjung melebihi kapasitas.
   - Mudahnya mengenal entrance, jalan keluar, tersedia parkir beratap,kanopi.
3. Kemudahan Dilihat (visibility)
   - Sebaiknya tapak berada dekat simpang/sudut jalan utama (daripada di tengah-tengah blok bangunan), agar dapat menjadi issue untuk menarik donor dan dana masyarakat.
   - Dapat menimbulkan image, memberi image, memberi impresi besar/agung misalnya dengan sedikit bukaan, ataupun image komersial.
4. Sinergi Dengan Institusi Lain
   - Berdekatan dengan institusi seni/budaya, teater, restoran, dan atraksi lainnya.

- Umumnya museum menghidupi/mengelola sendiri dengan menyediakan sarana penjualan makanan dan servis lainnya yang berhubungan.

5. Ketentuan Khusus

- Tanda penunjuk arah jelas terlihat
- Tersedia parkir khusus untuk penyandang cacat, yaitu dekat pintu utama.
- Jalan ke bangunan dengan memakai ramp.
- Penataan titik penurunan antara tapak dengan jalan.

b. **Tinjauan Terhadap Struktur Kota**

Dalam pemilihan lokasi untuk *Proyek Animation House* perlu pula diperhatikan Rencana Umum Tata Ruang Kota Medan (RUTRK).

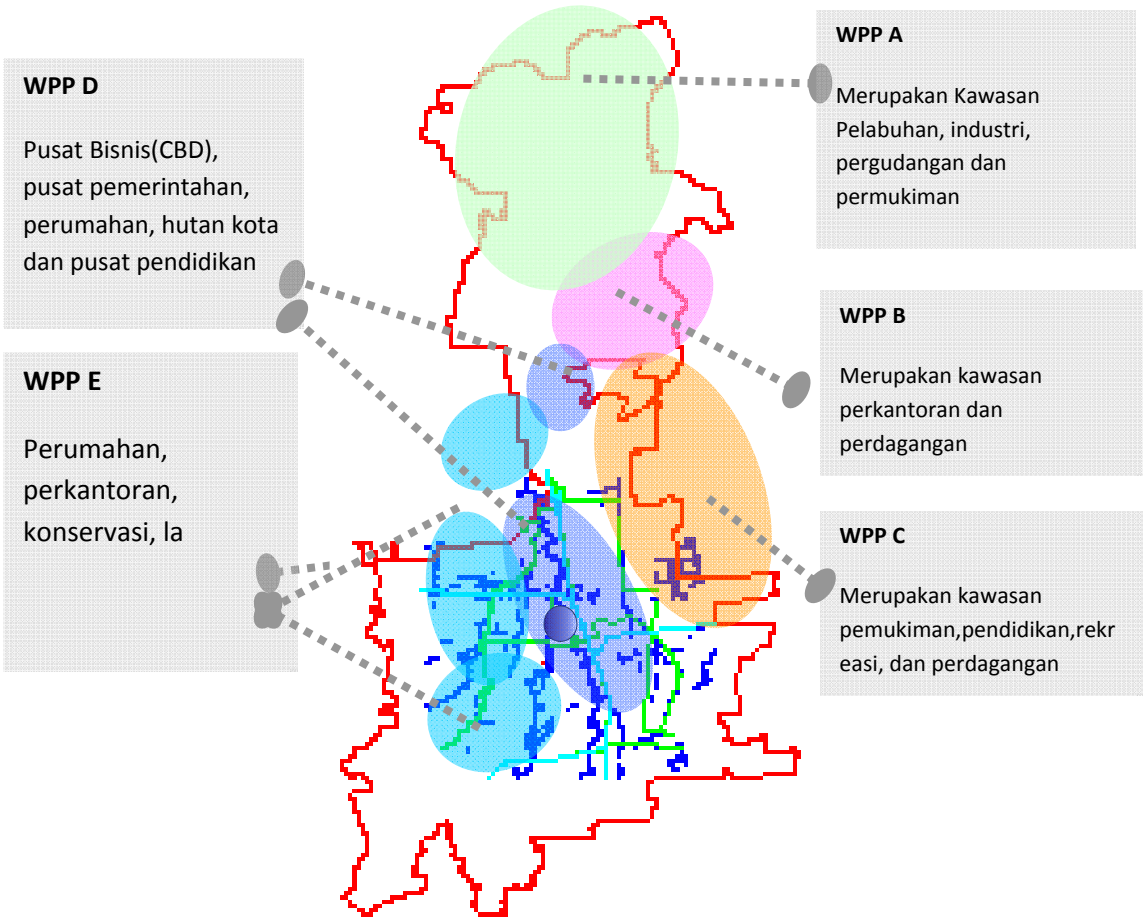
Penentuan lokasi harus sesuai dengan kebijakan pemerintah terhadap peruntukan lahan kota. Berdasarkan RUTRK, wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Medan dikelompokkan ke dalam 5 Wilayah Pengembangan Pembangunan (WPP), yaitu :

WPP	Kecamatan	Pusat Pengembangan	Peruntukkan Wilayah	Program Kegiatan Pembangunan
A	M. Belawan M. Marelan M. Labuhan	Belawan	Pelabuhan,industri, nukiman , rkreasi maritim	**Jalan baru, jaringan air minum, septic tank, sarana pendidikan dan permukiman.**
B	M. Deli	Tanjung Mulia	Perkantoran, perdagangan, rekreasi indoor, permukiman	**Jalan baru, jaringan air minum,pembuangan sampah, sarana pendidikan .**
C	M. Timur M. Perjuangan M. Tembung M. Area M. Denai M. Amplas	Aksara	Permukiman, perdagangan , rekreasi	**Sambungan air minum,Septic tank, jalan baru, rumah permann, sarana pendidikan dan kesehatan.**
D	M. Johor M. Baru M. Kota M. Maimoon M. Polonia	Pusat Kota	CBD, pusatpemerintahan, hutan kota, pusat pendidikan, perkantoran, rekreasi indoor, permukiman	**Perumahan permanent,penanganan sampah, sarana pendidikan.**
E	**M. Barat** **M. Helvetia** **M. Petisah** **M. Sunggal** **M. Selayang** **M. Tuntungan**	**Sei Sikambing**	**Permukiman, perkantoran, perdagangan, konservasi, rekreasi, lapangan golf dan hutan kota.**	**Sambungan air minum,Septic tank, jalan baru, rumah permann, sarana pendidikan dan kesehatan.**

Tabel 2.1.Potensi pengembangan wilayah kota Medan

17 RUTRK kota Medan

Berdasarkan dari tinjauan struktur kota, untuk kasus proyek ini lebih cocok di kawasan **WPP D** atau **WPP E.**



Gbr. 2.17. Peta Pembagian Wilayah Medan

C. Area Pelayanan

- Gedung ini didirikan untuk mengakomodasi minat yang ada di kota Medan yang ingin berlatih, baik peroragan atau kelompok.
- Melayani kebutuhan masyarakat kota Medan akan fasilitas rekreasi (entertaiment)-edukatif.
- Lingkungan sekitar merupakan fungsi-fungsi yang dapat saling mendukung dengan bangunan yang direncanakan seperti fungsi perbelanjaan dan bangunan publik lainnya.

D. Analisa pemilihan Lokasi

Kriteria	Lokasi		
	Jl. Sisingamangaraja	JL. GaJah Mada	JL.Deli
Luas lahan	± 1.0 Ha	± 1.1 Ha	1,6 Ha
Tingkatan Jalan	Jalan Arteri Primer	Jalan Arteri Primer	Jalan Arteri Primer
Pencapaian ke Lokasi	Mudah karena dapat diakses dari segala penjuru Medan baik dengan kendaraan pribadi maupun angkutan umum, berdekatan dengan bandara Polonia	Mudah karena dapat diakses dari segala penjuru Medan baik dengan kendaraan pribadi maupun angkutan umum, berdekatan dengan stasiun kereta api	Mudah karena dapat diakses dari segala penjuru Medan baik dengan kendaraan pribadi maupun angkutan umum, berdekatan dengan stasiun kereta api
Jangkauan terhadap Struktur kota	Kawasan pemukiman, perdagangan, perkantoran, pendidikan dan sosial	Kawasan perdagangan, perkantoran, rekreasi, pemukiman	Kawasan perdagangan, pemukiman, social, pendidikan rekreasi, perkantoran
Fungsi Pendukung sekitar lokasi	Mesjid, Kolam, mall, Universitas, hotel dan bangunan komersil lainnya	Bangunan komersil, Sekolah swasta dan negri, Hotel, Perkantoran, mall dan Mesjid	Bangunan komersil, pemukiman, rumah sakit, hotel, mall, universitas, stasiun TVRI
Fungsi eksisting	Ruko dan pemukiman	Ruko dan Pemukiman	Ruko, Pertamina dan kantor pemerintah
Kontur	Realtif datar	Realtif datar	Realtif datar
Pengenalan Entrance	▪ **Baik** ▪ **Berada di persimpangan jalan arteri**	▪ **Baik** ▪ **Berada pada persimpangan jalan .**	▪ **Baik** ▪ **Berada di persimpangan jalan arteri primer**

Tabel 2.2.Analisa pemilihan Lokasi

No	Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
		Jl. Sisingamangaraja	JL. Gajah Mada	JL. Deli
1.	Fasilitas Pendukung			
	• Pusat Perbelanjaan / Mall	+++ Dekat dengan Plaza Gelora	+++ Dekat dengan Sun Plaza	+++ Dekat dengan Deli Grand City
	• Hotel	++ GARUDA HOTEL	+++ SWISS BEL HOTEL	+++ JW MARRIOT
	• Perkantoran	+ Bangunan Ruko	+++ CAMBRIGDE	+++ JW MARRIOT
	• Sarana dan Prasarana	+ Kurang memadai	+++ Memadai	+++ Memadai
	• Sekolah / Universitas	+ Ada, jauh dari site	+++ Ada, dekat	+ Ada, jauh dari site
	• Generator aktifitas	++ Kolam Renang	+++ Lapangan Gajah Mada	+++ Lapangan Merdeka
2.	Aksesbilitas			
	• Kendaraan Pribadi	+++	+++	+++
	• Kendaran Umum	+++	+++	+++
	• Pejalan Kaki	++	++	++
	• Kelancaran lalu lintas	+ Macet	+++ Lancar	++ Lancar
3.	Kesesuaian dengan RUTRK Medan			
	• Komersil	+++	+++	+++
	• Pendidikan (Edukasi)	+++	+++	+
4.	Potensi/ Nilai lahan			
	• Tingkat Komersil	+	++	+++
	• Kenyamanan	++	+++	+
	• Keamanan	+	+++	+++
5	Pendukung Konsep			
	• Site Memanjang	+++	+++	++
	Jumlah	31	46	39

Tabel 2.3.Tabel Lokasi Altenatif

II.6.2. Deskripsi Tapak

- Kasus Proyek : Animation House
- Status Proyek : Fiktif
- Pemilik Proyek : Pihak Swasta
- Lokasi Tapak : Jln. Gajah Mada kec. Medan Baru
  - Batas Utara : Jln. Mergat
  - Batas Timur : Jln. Mojopahit
  - Batas Selatan : Jln. Gajah Mada
  - Batas Barat : Jln. Mataram
- Luas Lahan : $\pm$ 1,2 Ha ($\pm$ 11.000 m^2)
- Kontur : Datar
- KDB : 80 %
- KLB : 3-5 lantai
- GSB
  - Jln. Mergat : 2.5 meter
  - Jln. Mojopahit : 7 meter
  - Jln.Gajah Mada : 11 meter
  - Jln.Mataram : 7 meter
- Bangunan Eksisting : Ruko, Rumah Penduduk, Sarana Pendidikan, Perkantoran
- Potensi Lahan :
  - Terletak didaerah yang strategis dekat dengan pusat kota
  - Berada pada kawasan Kormersil dan pendidikan
  - Transportasi lancar dan baik
  - Luas site mendukung $\pm$1,1 Ha
  - Memiliki jalur utilitas yang baik.
  - Memiliki banyak bangunan pendukung komersil.

II.7. Tinjauan Fungsi

II.7.1. Lingkup kegiatan pada Animation House

Lingkup kegiatan yang berlangsung di Animation House ini dibagi menjadi :

a. Kelompok kegiatan untuk ***intern*** meliputi:

- Kegiatan managemen dan pengolalaan.
- Kegiatan penelitian pada tahap pra produksi film animasi. Lebih spesifik untuk mendukung unsure believable naskah cerita yang akan divisualisasikan pada film animasi.
- Kegiatan produksi film animasi.
- Kegiatan dokumentasi karya-karya film animasi yang dihasilkan.

b. kelompok kegiatan untuk ***semi publik dan publik*** meliputi :

- kegiatan training untuk masyarakat luas, yaitu pelatihan sketsa dan teknik animasi, terutama animasi 2D.
- kegiatan Publikasi/ Pameran karya-karya cipta film animasi, baik dari luar negeri maupun dalam negeri. Mulai dari karya animasi Disney (Amerika Serikat), Hanna-Barbera (Eropa) sampai Animasi jepang dan produk lokal Indonesia serta karya-karya produksi sendiri.
- Kegiatan mendapatkan informasi, meliputi perpustakaan manual dan perpustakan digtal (e-library), yang merangkum dokumentasi karya-karya cipta film animasi dari barbagai tempat.
- Kegiatan berlangsungnya diskusi/ Seminar yang bertemakan dunia animasi yang menghadirkan para pakar professional dibidang animasi. Kegiatan ini lebih bertujual untuk mensosialisasikan animasi secara interaktif sehingga masyarakat awam ataupun pemula dapat lebih tertarik dan mengenal animasi lebih jauh langsung dari pakarnya.
- Kegiatan pertunjukan film animasi dari berbagai hasil karya baik dalam maupun luar negeri.

- Kegiatan komersil, menjual segala assesoris yang bertemakan animasi seperti CD, komik, foto dan lainnya.
- Kegiatan Interaktif yakni Game Interaktif

c. kegiatan ***Studio Tour***

Merupakan rekrasi yang bersifat edukasi, yaitu melihat segala proses produksi film animasi dan kegiatan yang terjasi didalam studio animasi

II.7.2. Karakteristik ruang

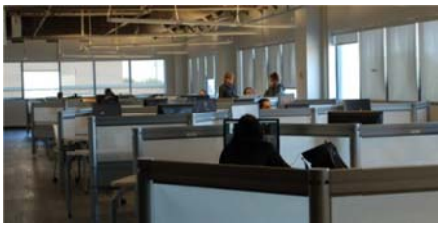
Perancangan Animation House akan direncanakan untuk mewadahi kegiatan multifungsi, yakni kegiatan Produksi, Publikasi dan Hiburan. Kegiatan- kegiatan ini membutuhkan ruang yang berbeda dengan tingkat privasi dan kenyamanan yang berbeda.

A. Kegiatan Inter

Kegiatan yang terjadi merupakan kegiatan yang berkaitan dengan peran aktif para pegawai/ pekerja/ karyawan Perusahaan Animation House ini sendiri, bersifat privat dan menyangkut kepentingan perusahaan yang berlangsung didalam perusahaan Animation House.

Adapun ruang-ruang Yakni:

- **Kantor**



Gbr. 2.18. Ilustrasi Kantor

Kantor disini tidak beda dengan kantor pada umumnya, merupakan tempat berlangsungnya kegiatan managemen dan pengelolaan perusahaan. Pekerjaan dalam perkantoran yang utama adalah dalam kegiatan dalam hal informasi dan kegiatan pembuatan maupun pengambilan keputusan dalam setiap project pengerjaan animasi.

- **Studio Animasi**

Studio animasi sebenarnya juga dapat diibaratkan sama seperti kantor, merupakan tempat berlangsungnya aktifitas bekerja sejumlah karyawan, dengan jadwal/jam tertentu. Hanya saja bedanya disini terjadi proses kerja kreaktif dibidang seni, yang targetnya

menghasilkan karya cipta film animasi. Oleh karena itu terdapat perbedaan dengan fungsi kantor umumnya (non formal dan lebih akrab).

Dengan kata lain Studio Animasi ini merupakan tempat berlangsungnya kegiatan produksi, yang akan dibagi menjadi 3 karakter aktifitas :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1. Pra Produksi

Adapun ruang-ruang yang terdapat didivisi Pra Produksi:

- ✓ **Ruang Script Writer**

Gbr. 2.19. Ilustrasi Ruang Script Writer

Kegiatan yang berlangsung disini adalah mencari ***ide/gagasan*** tentang cerita yang akan dibuat film animasinya. Cerita yang akan dibuat dapat mengambil dari tema apa saja, seperti dongeng, lagenda klasik, fantasi dan sebagainya. Cerita yang dipilih sebaiknya memiliki karakter yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat mengambil peranan dalam kesuksesan film animasinya.

- ✓ **Ruang Rapat**

Gbr. 2.20. Ilustrasi Ruang Rapat

Kegiatan yang berlangsung disini adalah mendiskusikan kelayakan naskah cerita yang telah dibuat. Rapat ini akan dihadiri oleh *Producer, Script Writer, Director, Research Team dan Story Artist*. Pada rapat pertama ini , *Peran Script Writer sangat berperan besar, karena kelayakan cerita yang akan diangkat dalam animasi akan dibahas pada rapat ini yang telah disalin menjadi naskah.*

- ✓ **Ruang Riset**

Gbr. 2.21. Ilustrasi Ruang Riset

Bila naskah telah disetujui maka tim riset mulai bekerja, kegiatan yang berlangsung diruang ini adalah mencari dan mengumpulkan data-data visual dan tulisan yang bergubungan dengan naskah cerita. Kegigihan dan ketelitian karyawan ruang riset akan berperen dalam kuatnya karakter cerita itu sendiri. Hasil riset akan disusun dalam format yang lebih terperinci dalam sebuah ***naskah skenario*** dari setiap tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

- ✓ **Dubbing & Music Studio**

Gbr.2.22. Ilustrasi Dubbing & Music Studio

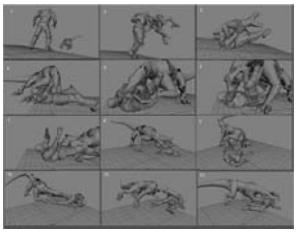
Berdasarkan scenario, kegiatan yang dilakukan disini adalah melakukan proses ***perekaman dialog*** cerita tokoh-tokoh karakternya. Perekaman ini dilakukan lebih dulu sebelum gambar-gambar animasinya dibuat, dikarenakan gerakan mulut pada gambar karakter animasi nantinya disesuaikan dengan lafal dan bunyi dari suara dialog yang direkam tersebut. Pada saat yang sama dibuat pula ilustrasi music yang akan menjadi music latar dari tiap-tiap adegan yang dijelaskan dalam scenario. Juga dibuat lagu ***theme song*** yang dapat mendukung caritas serta menarik emosi penonton.

- ✓ **Ruang Desain (Character)**

Gbr. 2.23. Ilustrasi Ruang Desain

Berdasarkan scenario dan dengan bantuan pengisian suara tokoh-tokoh yang telah diselasikan terlebih dahulu, tim desain mulai bekerja membuat ***Model sheet*** **.** Model sheet merupakan sketsa-sketsa karakter pada tokoh yang digambar dalam berbagai gerakan, posisi, raut wajah, ekspresi, bentuk tubuh, tangan, kaki, pakaian dan atribut yang dikenakan dan lain-lain yang nantinya mengoptimalkan character yang dibuat. Sketsa-sketsa ini nantinya yang menjadi

pegangan dan panduan bagi para animator dalam membuat dan menggambar karakter para tokoh cerita tersebut.



Gbr. 2.24. Ilustrasi StroyBoard

- ✓ **Ruang Storyboard**

Kegiatan yang berlangsung diruang ini adalah membuat ***Storyboard***. Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari scenario, berupa tokoh-tokoh gambar seperti layaknya komik yang menjelaskan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film animasinya.

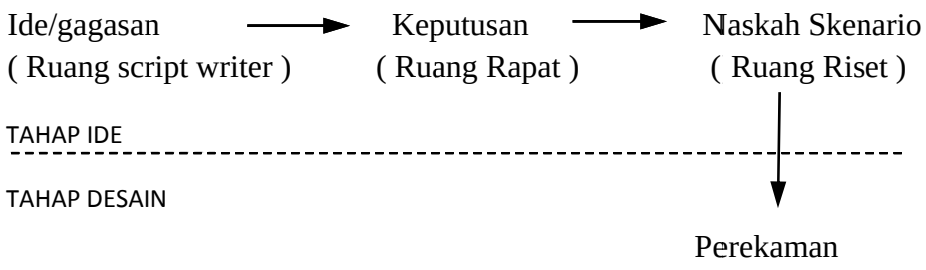
- ✓ **Ruang Permodelan (Live action)**

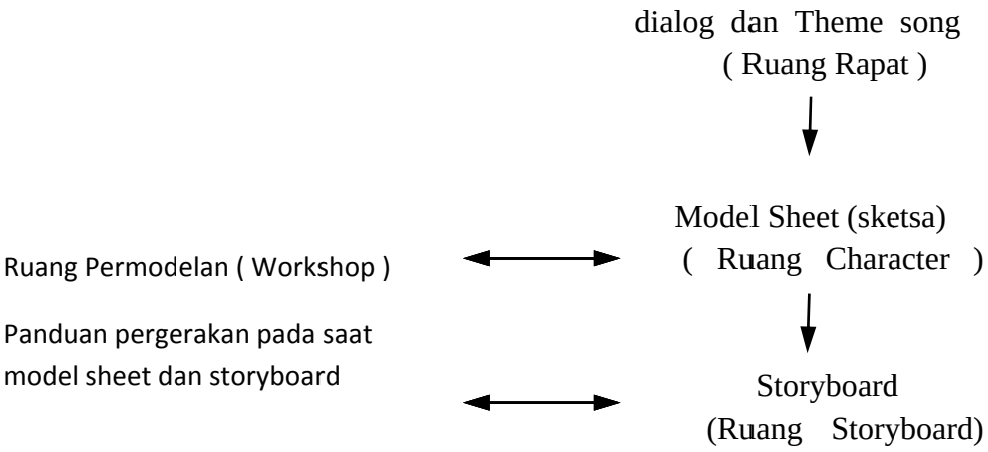
Gbr. 2.25. Ilustrasi Ruang Model

Kegiatan yang dilakukan disini adalah melihat pergerakan asli sebagai panduan dalam membuat pergerakan tokoh-tokoh animasi sehingga bisa terlihat luwes dan hidup seperti layaknya pergerakan sesungguhnya. Model yang digunakan bisa apa saja tergantung karakter yang ingin diciptakan, bisa manusia, hewan atau kombinasi dari keduanya. Ruangan ini memiliki ukuran yang lebih besar dari ruangan pada divisi produksi sebelumnya karena tidak dipungkiri jika memasukan seekor binatang ke dalam ruangan ini, misalnya karakter dari seekor monyet, anjing atau lainnya. Ruangan ini nantinya juga akan dipakai oleh setiap karyawan terutama tim desain karena ruang dalam pencarian ide sketsa.

Gbr. 2.26. Ilustrasi Ruang Model

Kesimpulan kedekatan ruang :





2. Produksi

Kegiatan-kegiatan yang berlangsung didivisi Produksi:

- ✓ Ruang Desain (Background artists dan property artists)

Gbr. 2.27. Ilustrasi Background

Kegiatan ***background artists*** adalah membuat gambar-gambar latar belakang yang digunakan dalam film animasi. Biasanya menggambarkan pemandangan tertentu, misalnya desa, hutan sampai yang bersifat futuristic/khayalan.

Sedangkan ***Property artists*** adalah membuat gambar-gambar detail properti seperti rumah, meja, kursi, mobil dan lain-lainnya.

- ✓ Ruang Lay Out

Gbr. 2.28. Ilustrasi Ruang Lay Out

Peranan layout department sangat penting, sebab merekalah yang mengupayakan bagaimana gambar-gambar yang telah dibuat, disusun sedemikian rupa dengan sudut pandang (angle) tertentu sehingga tampilan animasi menjadi sangat menarik dan terkesan nyata/ real.

Kegiatan yang dilakukan diruang ini adalah pada intinya ***menata gambar***, menentukan angle/view, menetapkan arah lighting dan menetapkan perpektif tertentu.

- ✓ Ruang Animation

Gbr. 2.29. Ilustrasi Ruang Animation

Kegiatan yang terjadi disini adalah membuat gambar pergerakan kunci, yang biasa disebut ***Key Frame***, dari tokoh-tokoh setiap karakter.

✓ Ruang Inbetween

Gbr.2.30. Ilustrasi Ruang Inbetween

Kegiatan yang dilakukan disini adalah membuat gambar-gambar ***Antara***, yang akan mengisi celah diantara gambar-gambar Key Frame. Jumlah yang dibuat sangat banyak sekali. Tergantung jumlah fps *(Frame per second)* yang digunakan. Semakin besar fps, semakin halus pergerakan animasi yang ditangkap oleh mata.

✓ Ruang Clean Up

Gbr. 2.31. Ilustrasi Ruang Clean Up

Pada ruang Claen Up, kegiatan yang dilakukan disini adalah "membersihkan" dan menyamakan gambar-gambar (**Key Frame** dan **Inbetween**) sehinggga terlihat sama dan konsisten sepanjang adegan film. ***Clean Up artist*** bekerja berdasarkan gambar-gambar acuan/ model sheet (dalam berbagai ekspresi yang dilakukan oleh tim desain karakter).

✓ Ruang Inking

Pada ruang Inking ini, kegiatan yang dilakukan adalah meninta gambar-gambar yang telah di Clean Up.

✓ Ruang Scanner

Gbr. 2.32. Ilustrasi Ruang Scanner

Kegiatan yang dilakukan disini adalah memasukkan gambar-gambar yang telah siap kedalam perangkat digital dalam hal ini computer/laptop.

Gbr. 2.33. Ilustrasi Ruang Coloring/ Painting

✓ Ruang Coloring/Painting

Ruang Coloring hampir sama dengan Ruang Inking, perbedaannya Ruang Coloring menggunakan teknologi digital sedangkan Ruang Inking memakai

cara manual dalam meninta. Adapun tujuan dari pengeditan warna pada Ruang Coloring adalah agar mendapat kesan yang nyata.

✓ Ruang Compositing

Kegiatan yang dilakukan disini adalah menggabungkan gambar-gambar character, background dan property menjadi satu kesatuan .

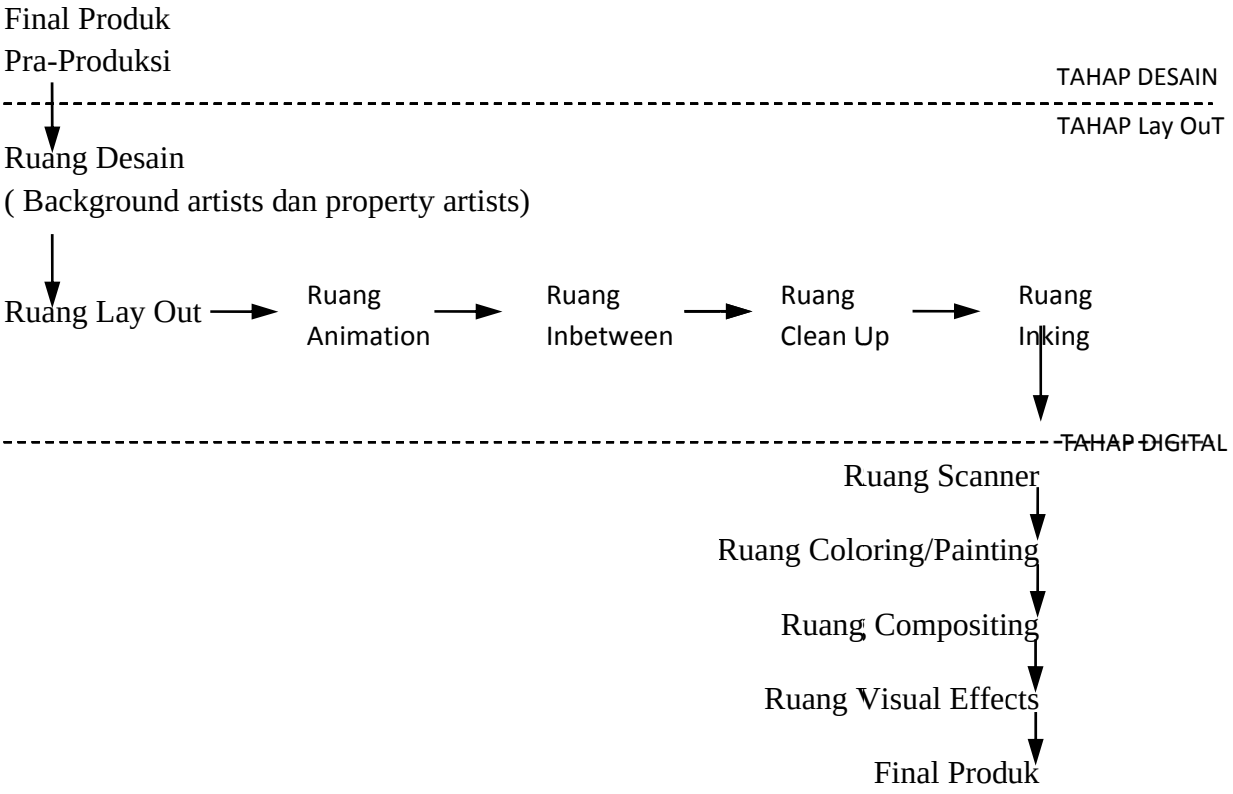
Gbr. 2.34. Ilustrasi Ruang Compositing

✓ Ruang Visual Effects

Kegiatan yang dilakukan disini adalah membuat efek-efek visual (2D & 3D) yang menimbulkan kesan menarik dan fantastic pada film animasi tersebut.

Gbr. 2.35. Ilustrasi Ruang Visual Effects

Kesimpulan Tahap pengerjaan pada Produksi :



3. Pasca Produksi

Kegiatan-kegiatan yang berlangsung didivisi pasca produksi :

- ✓ Sound Fix & Transfer

Gbr. 2.36. Ilustrasi Ruang Sound Fix & Transfer

Kegiatan yang dilakukan disini adalah melengkapi efek-efek suara dalam film animasi dan menggabungkan file-file suara yang ada kedalam film. Pada bagian ini keharmonisan dalam menggabungkan berbagai karakter dengan efek-efek suara yang menarik dapat memberi warna yang menarik pada film animasi tersebut.

- ✓ Video Mixing & Editorial

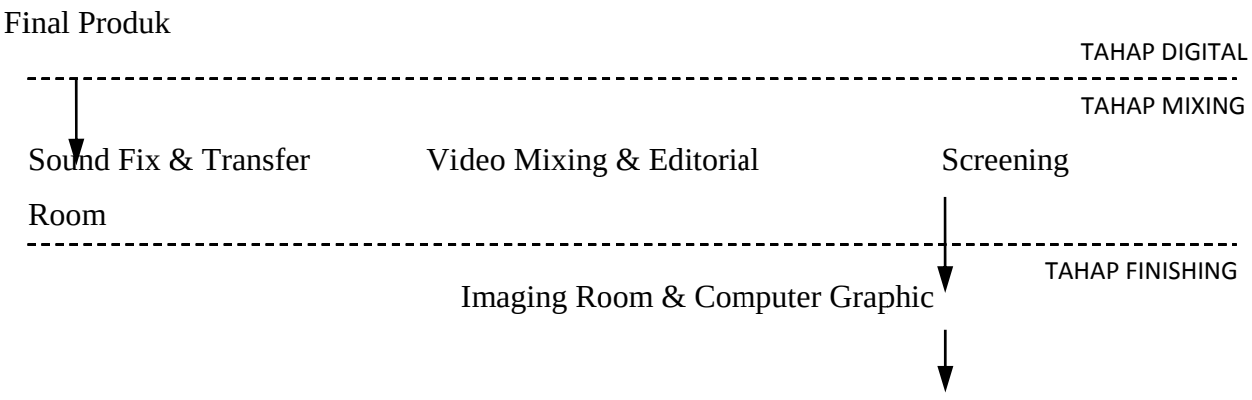
  Pada ruang Video Mixing & Editorial merupakan tahap pengeditan, penggabungan secara pengecekan terakhir sebelum diserahkan ke Screening Room.

- ✓ Screening Room

  Kegiatan yang dilakukan disini adalah menyaksikan tahap awal pemutaran film animasi (percobaan) dengan tujuan untuk melihat kekurangan dan kesalahan pada film animasi, dan kemudian dapat dilakukan upaya perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik

- ✓ Imaging Room & Computer Graphic

  Setelah film animasi sempurna maka kegiatan yang dilakukan disini adalah memberi logo, nama perusahaan dan judul (tittle design).



Finsh

B. Kegiatan Publik

Yaitu segala kegiatan yang bersifat interaksi kepada masyarakat umum, yang mana hal ini bertujuan mempublikasikan, mensosialisasikan, memberikan pengetahuan dan hiburan baik yang bersifat pure entertainment maupun edutainment, yang tentu saja bertemakan animasi.

1. Kelas Traning

Merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar dan pelatihan animasi.

Meliputi ruang-ruang :

- Ruang Tentor/ Asisten
- Ruang Kelas
    a. Animasi Stop Motion
    b. Animasi 2D
    c. Animasi 3D

Gbr.2.37. Ilustrasi Ruang Kelas

2. Gallery

Merupakan tempat berlangsungnya kegiatan publikasi/pameran/ pajangan karya cipta film animasi yang pernah diproduksi maupun referensi dari luar hasil produksi Animation House.

Gbr. 2.38. Ilustrasi Gallery

3. Perpustakaan

Gbr. 2.39. Ilustrasi Perpustakaan

Merupakan ruang dimana kita dapat menemukan segala hal tentang Animasi baik itu sejarah, dokumentasi baik foto maupun animasi.

4. Ruang Forum/Seminar

dan

Gbr. 2.39. Ilustrasi Ruang Seminar

Ruang forum merupakan wadah bagi para animator peminat animasi untuk berdiskusi, seminar dan workshop yang bertemakan dunia animasi yang menghadirkan para pakar professional di bidang animasi. Kegiatan ini sangat berperan penting dalam mensosialisasikan animasi secara aktif sehingga masyarakat pemula animasi (masyarakat awam) dapat lebih tertarik mengenal lebih jauh dunia animasi ini.

C. Kegiatan Hiburan

1. Game Interaktif

   Game Interaktif dirancang agar membuat dan mengenalkan masyarakat lebih dekat lagi aplikasi dari animasi tersebut. Selain itu juga dapat tempat bermain keluarga yang asyik diwaktu weekend.

Gbr. 2.40. Ilustrasi Game Intraktif

2. Ruang souvenir

Ruang souvenir disini menjual aneka berbagai jenis barang-barang animasi mulai dari Cd, kaos dan barang lainnya yang berkaitan dengan Anime.

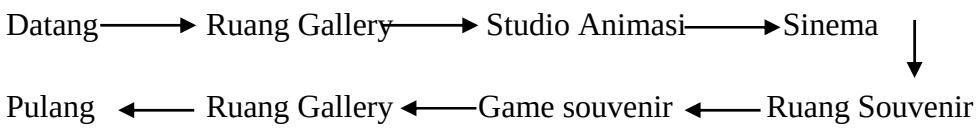
Gbr. 2.41. Ilustrasi Ruang Souvenir

3. Studio Tour

Pada perencana desain gedung Animation House akan memiliki kegiatan Studio Tour. Kegeiatan Studio Tour yaitu melihat secara langsung proses produksi film animasi dan kegiatan yang terjadi didalam studio animasi. Kegiatan Studio Tour atau Open house ini dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu yang telah dijadwalkan sehingga tidak akan menggangu karyawan/ pegawai dari animation House. Kegiatan ini secara tidak langsung menjadi sarana promosi efektif agar lebih dikenal public.

Kegiatan Studio Tour ini ditujukan khususnya bagi mereka yang tertarik untuk melihat secara langsung proses produksi sebuah film animasi. Dalam kegiatan ini peserta akan dipandu oleh "guide", biasanya bagian humas, untuk berkeliling dan melihat bangunan produksi.

Skema Tour yang direncanakan Animation House adalah:



II.8. Studi Kelayakan Bangunan Animation House

Aspek Pendukung yang menjadi Potensi dan Pendukung keberadaan Bangunan Animation House di Medan.

- Aspek peluang Bisnis

  - Industri Animasi telah menciptakan peluang bisnis yang menggiurkan bagi para pelakunya. Medan yang dikenal sebagai kota bisnis punya peluang yang sangat besar untuk terjun di dalamnya. Sebuah film animasi kartun 2D per episodenya dihargai 80 -100 juta rupiah (H.M. Yuwono, Animator PT. Index, 2000). Bahkan sebuah flying logo indosiar berharga 200 juta rupiah (Kuncoro, staf komputer grafis indosiar, 2000).

  - Kebijakan pemerintah yang mencanangkan tahun 2009 sebagai tahun Indusri kreatif.

    Adapun **14 kelompok industri kreatif** adalah sebagai berikut:

1. **Periklanan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi iklan, antara lain: riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak dan elektronik.
2. **Arsitektur:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dll.
3. **Pasar seni dan barang antik:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet.
4. **Kerajinan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan antara lain barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, aksesoris, pandai emas, perak, kayu, kaca, porselin, kain, marmer, kapur, dan besi.
5. **Desain:** kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan.
6. **Desain Fesyen:** kegiatan `kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultansi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.
7. **Video, Film dan Fotografi:** kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi Video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video,film. Termasuk didalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.
8. **Permainan interaktif:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.
9. **Musik:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukan musik, penyanyi, dan komposisi musik.
10. **Seni Pertunjukan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

11. **Penerbitan & Percetakan :** kegiatan kreatif yang terkait dengan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita.
12. **Layanan Komputer dan piranti lunak:** kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak & piranti keras, serta desain portal.
13. **Televisi & radio:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran, dan transmisi televisi dan radio.
14. **Riset dan Pengembangan:** kegiatan kreatif yang terkati dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar.

Untuk 2009, Menurut Menteri Perdagangan, Mari Elka Pangestu, menyatakan sebanyak **6%** lebih dari PDB diperkirakan berasal dari industri kreatif. Dari angka itu sebesar **44%** akan berasal dari industri fashion. Kontribusi sejumlah industri kreatif lain adalah industri kerajinan sebesar **28%**. Kemudian, desain dan perikanan masing-masing sebesar **7%**.

Selanjutnya, percetakan dan penerbitan sebesar **3,5%**; arsitektur sebesar **3,2%**; radio dan TV sebesar **2%**; penelitian dan pengembangan serta konsultan teknologi informasi (TI) dan piranti lunak masing-masing sebesar **1%**; pasar seni dan barang antik sebesar **0,6%**; film, video, dan fotografi serta game masing-masing sebesar **0,3%**; serta seni pertunjukan sebesar **0,1%**.

Hal ini membuat semakin besarnya peluang bisnis industri Animasi karena pemerintah mengusahakan secepatnya pemodalan dan pendanaan untuk 14 Industri kreatif ini.

Kutipan majalah kompas jumat, 15 januari 2009

“Pengamat film animasi yang juga Ketua Jogja Film Commision Tyas Enka mengemukakan Investasi miliaran rupiah untuk industri film animasi terutama peralatannnya yang mahal dan canggih, bakal sulit dilirik pengusaha atau pihak swasta. Dengan kata lain, hanya pemerintah yang paling mungkin mendukung. Pemerintah daerah bisa membangun fasilitas dan kemudian menyewakan. Ini juga sekaligus lahan bisnis untuk menambah pendapatan daerah.”

- Aspek tenaga kerja

Dari segi kuantitas, medan memiliki jumlah penduduk yang banyak. ± 2.083.156 penduduk. Hal ini berarti tersedianya faktor tenaga kerja. Hanya saja yang menjadi kendala dan pertanyaan banyak pihak adalah mengenai kualitas tersebut dibidang animasi. Dari hasil pengamatan, sebenarnya di Kota Medan terdapat sejumlah animator dan studio animasi, hanya saja mereka memang berdiri sendiri-sendiri terkesan "tersembunyi" sehingga sulit untuk memantau perkembangan animasi di Kota Medan. Hal ini dapat kita lihat dari Pengambilan suara (Angket) dari salah satu pertanyaan sebagai berikut:

Dengan kemampuan yang ANDA miliki sebagai seorang Animator tentu saja ANDA mempunyai Impian bekerja di Perusahaan bidang Animasi untuk mengembangkan karier ANDA. Perusahaan mana yang menjadi Impian ANDA di kota Medan ?

A. Ada (……..)

B. Belum ada

C. Tidak tahu perusahaan di bidang Animasi di Medan

D. Lain-lain(……..)

Korespondensi
A. orang
B. 2 orang
C. 11 orang
D. 37 orang

Alasan memilih D. dari 37 orang yang mayoritas menjawab berminat membuka usaha sendiri dan ingin membantu karier yang sekarang sedang dijalani.

% penduduk yang berminat membuka usaha sendiri

= 37 x 100/ 50 %

= 74 %

Angka penduduk yang berminat membuka usaha sendiri 74% sangat baik apalagi jika mereka mendapat investor yang bersedia menanamkan modalnya, Hal ini lah yang membuat pencanangan tahun 2009 sebagai tahun Industri disambut hangat. Karena bukan hanya kesempatan kerja, kesempatan membuka usaha sendiri pun dapat terlaksana.

- Aspek letak geografis

Letak geografis Kota Medan yang strategis, di pintu gerbang wilayah barat Indonesia, member sejumlah keuntungan, tak terkucuali bagi perkembangan animasi di Kota Medan. Keuntungan tersebut berupa kedekatan lokasi dengan Negara Singapura dan Malaysia. Kita ketahui bersama bahwa kedua Negara tersebut memiliki kemajuan teknologi yang lebih baik dari Indonesia, termasuk teknologi di bidang animasi. Singapura memiliki SDC (Singapore Discovery Centre) yang merupakan pusat animasi digital. Selain itu banyak orang-orang Singapura dan Malaysia yang belajar animasi di luar negeri (Amerika, Eropa dan Jepang). Dan sekembalinya ke Negara masing-masing, mereka mengembangkan ilmu animasi dengan nama domain **.my** (Malaysia) dan .**sg** (Singapura) jika mau kita bisa belajar dari mereka. Hal ini sangat dimungkinkan sebab hubungan yang terbina sudah cukup baik dan sering dilakukan kunjungan persahabatan dari singapura dan Malaysia ke Kota Medan, Bahkan wisatawan Singapura dan Malaysia lebih memilih Medan sebagai kota tujuan wisata dibanding daerah-daerah lain di Indonesia. Maka tidak tertutup kemungkinan untuk terwujud kerjasama di bidang animasi.

> Kutipan dari MEDAN, KOMPAS--Jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Sumatera Utara melalui pintu masuk Bandara Polonia Medan pada tahun 2006 mencapai109.554 orang atau mengalami lonjakan dibanding tahun sebelumnya sebanyak 106.083 orang. Wisatawan yang datang langsung ke Sumatera Utara sebagian besar berasal dari negara-negara Asia Tenggara, seperti Malaysia dan Singapura.
>
> Wisatawan yang berasal dari Malaysia mencapai 68.327 orang atau 62,34 persen dari total seluruh wisatawan asing yang berkunjung ke Sumut. Wisatawan Singapura mencapai 7.126 orang atau 6,50 persen. Selebihnya turis asing tersebut datang dari Belanda (5.759 orang), Amerika Serikat (3.426 orang), Taiwan (2.516 orang), Australia (2.310 orang), Jeman (2.097 orang) dan Inggris (2.019 orang).
>
> Data kunjungan wisatawan asing ke Sumatera Utara ini diambil Badan Pusat Statistik (BPS) dari catatan kunjungan masuk warga negara asing di imigrasi Bandara Polonia Medan. Menurut Kepala Badan Pariwisata Sumut Henry Hutabarat di Medan, Kamis (1/3), peningkatan ini dipicu oleh membaiknya tingkat pelayanan pelaku industri pariwisata di Sumut. Selain itu menurut dia, penyelenggaraan travel fair dalam tiga tahun berturut-turut juga ikut mempengaruhi tingkat kunjungan wisatawan mancanegara ke Sumut.

II.8 Studi Banding

1. Dream Arch

PROFIL PERUSAHAAN

DreamARCH Animation adalah sebuah Rumah Animasi (Animation House) yang memiliki Divisi-divisi antara lain:

DreamARCH School

Devisi Pendidikan (School) bergerak dalam bidang training dan pengajaran tentang Animasi dan Multimedia. Telah banyak menghasilkan lulusan-lulusan dari institusi pendidikan, perusahaan dan lain-lain. Para siswa yang belajar mulai dari peminat/pehobi animasi, para siswa mulai dari tingkat pendidikan SD, SLTP. SLTA dan Universitas, serta para guru, dosen dan staf pengajar dan juga dari kalangan umum dan profesi seperti : designer, arsitek, teknik sipil, mesin, elektro, karyawan, dan lain-lain. DreamARCH Animation School juga mengadakan pelatihan dan training tentang Animasi & Multimedia ke Perusahaan-Perusahaan Pemerintah, BUMN dan Swasta (Corporate) seperti PT. Citra Garden (Medan), Politeknik LP3I, dan lain-lain. DreamARCH School melayani dan pengajaran animasi dan multimedia dengan materi-materi :3D Animation, 2D Animation, Architectural Animation, Web Design, Graphic Design, Digital Video Editing & Compositing, Digital Illustration, dan lain-lain.

Adapun Program-Program Animasi & Multimedia antara lain :

1. Extension Class
    - **a.** Architectural Animation
    - **b.** 3D Design & Animation
    - **c.** Graphic Desugn
    - **d.** Multimedia Presentation
2. Reguler Class
    - **a.** A.Photoshop
    - **b.** ArshiCAD
    - **c.** M.Flash
    - **d.** M.Dreamweaver
    - **e.** 3Ds Max
    - **f.** CorelDraw
    - **g.** Illustrator
    - **h.** AutoCAD

Gbr. 2.42. Brosur Pr

Universitas Sumatera Utara

i. A.Premiere
j. M.Office

3. Master Class
4. Workshop Fundamental Class
5. Workshop Special Project Class
6. Workshop X-Press Class

Gbr. 2.43. Suasana Belajar

DreamARCH Studio

Pelayanan Jasa (Studio) melayani pembuatan Animasi dan Multimedia untuk kebutuhan: Presentasi Arsitektur, Company Profile, Website, VCD Belajar Interaktif, Video Clipt, Iklan (Advertising), dan lain-lain. Berdiri sejak tahun 2001 dan telah banyak mengerjakan proyek-proyek animasi dan multimedia, berskala lokal, nasional dan internasional. Beberapa proyek yang pernah dikerjakan dan telah direalisasikan adalah Design dan Animasi Bank SUMUT Cabang Sukaramai Medan, PRSU – Tapian Daya Medan, Taman Kota dan Pendopo, Pasar di Siantar, Perumahan Graha Lentera Land di Marelan – Medan, Kawasan Pesantren terpadu di Banda Aceh Bantuan Deplu RI, Resort Internasional Merek – Sumut, dan lain-lain. Daftar Project & Client lainnya dapat dillihat di halaman selanjutnya

DreamARCH Architect

Divisi Architect melayani pembuatan Desain & Konsep Arsitektur menawan untuk kebutuhan anda. Project yang telah dikerjakan antara lain:

Gbr. 2.44. Sample Desain

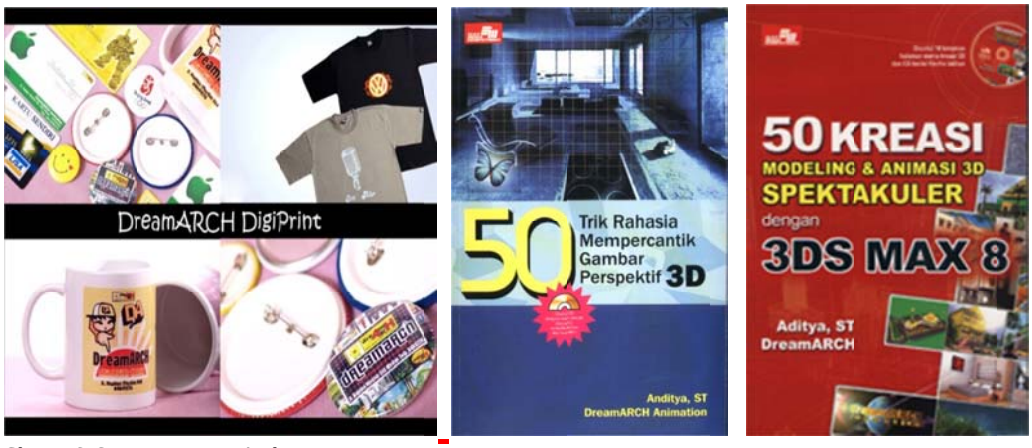
Divisi Books Penciptaan buku-buku panduan mudah belajar antara lain:

Gbr. 2.45. Buku-buku Animasi terbitan **D**ream Arch

DreamARCH Shop

Divisi Shop, Toko yang menyediakan berbagai aneka souvenir animasi yang menarik antara lain:

1. Penjualan Hardware Komputer Multimedia
2. Buku-Buku Animasi, Lokal & Import
3. Souvenir-Souvenir / Merchandise Animasi, seperti Figur Action, Sticker, Tas, dan lain-lain
4. CD Belajar



Gbr. 2.46. Souvenir Dream Arch

DreamARCH Community

Divisi **Community,** Ajang seru kumpul-kumpulnya penggemar & penggiat animasi!

LOKASI PERUSAHAAN

Gbr. 2.47. Lokasi Dream Arch

2. Bening Studio

Gbr. 2.48. Kediaman Bening Studio

Perjalanan PT. Panangkaran Bening Studio di awali ketika Bening Studio berdiri tahun 1997 di Ciputat Jakarta sebagai sebuah Production House (PH) yang bergerak di bidang produksi film animasi cerita pendek berdurasi 30 menit. Produk film pertama beningstudi dalam format Video Compact Disc (VCD) berjudul ”Bawang Putih dan Bawang Merah”. Dilanjutkan produksi film lainya, antara lain berjudul ”Si Kancil”, ”Timun Mas” dan ”Puri Sihir”.

Gbr. 2.49. Kediaman Bening Studio

Tahun 1999 ketika krisis moneter terjadi di Indonesi, berdampak pula pada kelangsungan perjalanan Bening Studio, hal ini menjadikan salah satu pertimbangan kepindahan Bening Studio ke Yogyakarta. Proses perpindahan Bening studio tanpa diikuti dengan karyawan yang sudah ada. Sehingga ketika pindah dilakukan pelatihan animasi untuk mendapatkan pengganti karyawan yang baru serta mencari bibit-bibit baru yang lebih berkualitas. Proses inilah awal mula terbentuknya suatu komunitas yang kemudian diberi nama Komunitas Bening.

Gbr. 2.50. Suasana Bening Studio

Dari Yogyakarta prosses produksi film animasi dilanjutkan dan menghasilkan beberapa film animasi yang lain, diantaranya adalah ”Alibaba”,”Abunawas”,”Calon Arang”,”Roro mendut”,”Hang Tuah”,”Cindelaras”,”Lutung kasarung”,”pangeran Katak” dan ”Sengendo Terwangi”. Beberapa animasi diatas sering di tampilkan di televisi.

Diantara banyakanya kontribusi di bidang edukasi, salah satu film produksi Bening Studio yang berjudul ”Cindelaras” berhasil meraih penghargaan

tertinggi tingkat internasional di bidang artistik ”The Best Fine Art Director”, dalam festival film yang diselenggarakan di Pyongyang, Korea Utara tahun 2002.

Gbr. 2.51. Aktifitas kerja Bening Studio

Kota Yogyakarta dengan segala aktivitas budaya dan keseniannya adalah motor penggerak bagi tumbuh dan berkembangnya industri animasi dalam bentuk yagn lebih bersahabat dan masyarakat. Sebuah kampoung dengan aktivitas produksi film animasi dan juga fasilitas penunjangnya, merupakan ide awal terbentuknya Bening Kampung Animasi yang terwadahi delam PT. Watulumbung Bening Kampung Animasi

Gbr. 2.52. Aktifitas kerja Bening Studio

Watulumbung Bening Kampung Animasi pecah menjadi dua yaitu Bening yang berkedudukan di jakarta, yang kemudian diberi nama PT. Bening Uro-uro, sampai sekarang masih berproduksi namun lebih berfokus pada bidang audio dan visual berupa iklan-iklan dan Bening yang berkedudukan di Yogyakarta, yang kemudian diberi nama PT. Bening Studio Animasi. Dimana pada akhir perjalanan bening Studio mengalami proses penggabungan menjadi PT. Panangkaran Bening Studio mengalami proses penggabungan menjadi PT. Penangkaran Bening Studio pada tanggal 27 Agustus 2002. Dengan Lokasi studio di jl. Langenastran Lor 31 yogyakarta. Salah satu produk perdananya adalah film seri ABHAYAGIRIVIHARA PANANGKARAN. Hasil-hasil film yang dihasilkan tidak kalah menarik dari film animasi impor, walaupun masih banyak kekurangan dalam hal cinematography dan filmtografinya.

Gbr. 2.53. Aktifitas kerja Bening Studio

Gbr.2.54. Hasil Karya Bening Studio

3. Walt Disney Studio

Dengan bermodalkan keuntungan dari pemutaran film animasi Snow White and The Seven Dwaft, Walt Disney memperluas studionya dengan membeli tanah seluas ± 23,7 ha di Burbank, Califonia. Walt ikut terlibat dalam mendisain studionya dengan harapan tampilan modern dan memenuhi fungsi sebagai tempat produksi film animasi. Kompleks bangunannya terdiri dari studio animasi (The Animation Building) dan kantor pengelola (Executive Office) diseluruh dunia. Yaitu Disney Studio di Burbank (California), Orlando (Florida), kanada, Perancis, Australia dan jepang.

Gbr. 2.55. Walt Disney Studio

Bangunan utama berdiri di atas areal tanah Walt Disney studio, dibangun tahun 1939-1940, dengan arsitek Kem Weber. Tinggi bangunan mencapai 85 kaki, dengan kekhasan tulisan "Animation" pada Fasade depan bangunan dan setrip merah, putih, kuning pada fasade lainnya. Merupakan tempat berlangsungnya kegiatan proses pembuatan film animasi. Karya-karya Disney sejak tahun 1940, dikerjakan di studio ini. Bangunan ini dibagi menjadi beberapa bagian terpisah. Terdiri dari tiga lantai, dengan struktur tahan gempa. Bagian-bagian terpisah ini terdiri dari unit-unit kru pekerja animasi dan kantor pengelola. Menjadi salah satu bangunan pertama yang menggunakan pengkondisian udara buatan di selatan California. Disain bangunannya diupayakan agar setiap ruang-ruang kru pekerja dan kantor dapat memperoleh pencahayaan luar kantor Walt Disney sendiri terletak di lantai tiga.

4. The Team Disney Building (Burbank, California)

Dibangun pada tahun 1986 oleh arsitek Michael Graves. Mencirikan bangunan Post Modern khas ala Michael Graves, yang memadukan unsure arsitektur Renaissance dan modern. Disain bangunan mengambil bentuk-bentuk geometric (kotak, lingkaran, dll) dengan warna-warna yang menyala (oranye, merah). The team Disney Building memiliki luas 350.000 kaki persegi, menghadap plasa pejalan kaki dan kolam. Memiliki tempat parkir bawah tanah yang mampu menampung 100 mobil. The Team Disney Building terdiri dari 4 hingga 6 lantai.

Gbr. 2.56. The Team Disney Building (Burbank,

Untuk menunjukkan karakter animasi pada tampilan fasade bangunannya, dibuat relief patung tokoh 7 kurcaci kerdil berukuran tinggi 160 kaki (48 m), yang terinspirasi dari film animasi klasik Disney Snow White and The Seven Dwafts. Enam kurcaci kecil (Doc, Grumpy, Happy, Sneezy, sleepy & Bashful) berdiri sejajar satu sama lain sementara seorang lagi (little 'Dopey') berdiri di atas mereka. Ketujuh Kuracai kerdil tersebut digambarkan sedang berdiri di dinding (muka) dengan menopang atap bangunan yang berbentuk segitiga.

5. Singapore Discovery Centre

Gbr. 2.57. Singapore Discovery Centre

Singapore Discovery Centre merupakan pusat / taman hiburan yang menawarkan banyak wahana atraksi yang menarik. Kesemua wahana hiburan yang ada berbasiskan teknologi tingkat tinggi, bersifat intraktif dan edutaiment, yaitu tidak sekedar menghibur melainkan juga mengandung unsure edukasi. Arsitektur bangunannya menampilkan bentuk geometri segitiga (dominan) yang melengkung disisi belakangnya, dipadu dengan bentuk 2 kotak bujursangkar dan pengolahan interior dari bentukan massa segitiga pada Singapore Discovery Centre ini menarik untuk diamati, mengingat cukup banyak wahana atraksi yang ditampilkan. Dapat dilihat pada gambar diatas. Pengaturan/penzoningan ruang-ruang wahana atraksi sangat jelas sesuai dengan karakteristik kegiatannya masing-masing. Didapat bentukan, volume dan sense yang berbeda antara wahana atraksi. Wahana atraksi yang ada antara lain: