

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi sebagai medium naratif yang mengantar dunia fantasi ke realita adalah alat komunikasi yang kuat dengan kemungkinan yang tak terhingga dalam perkembangannya, sebagai medium yang kolaboratif Animasi bisa diciptakan nyaris menggunakan apa saja yang memungkinkan terjadinya penciptaan gerak visual mulai dari tanah, gambar tangan hingga foto. namun dengan kemajuan teknologi yang pesat kini Animasi berkaitan erat dengan karya visual yang berbasis komputer dimana kolaborasi antar suara, visual dan design dapat di ciptakan melalui pengerjaan pada sebuah aplikasi pendukung dalam komputer, dengan ini Animasi bisa jauh ber eksplorasi agar lebih hidup dan menarik dimata penontonnya.

Kemenarikan dan kemampuan baik Animasi dalam menyampaikan pesan membuat Animasi sebagai pencetus nama baik dan penyumbang devisa negara yang tak sedikit di negara negara maju. Indonesia sebagai negara yang mempunyai sejarah panjang visual tak kalah bersaing dalam mempelajari, menikmati dan mengembangkan Animasi. kartun, serial televisi, dan Iklan yang memuat Animasi telah menjamur lama dalam dunia multimedia di Indonesia. Studio Animasi yang menjadi mekanisme terciptanya film Animasi yang ikonik lambat laun menjamur di Indonesia dan tak sedikit sekolah atau tempat kursus yang menawarkan keahlian di bidang Animasi, hal tersebut menandakan tingginya minat dan kemauan Indonesia dalam keikutsertaannya pada sektor Animasi.

Bandung, sebagai kota yang dinobatkan sebagai bagian dari jaringan kota kreatif UNESCO memberikan sumbangsih yang besar terhadap tenaga kerja di bidang Animasi dan perkembangan Animasi di Indonesia saat ini, ini dibuktikan dengan banyak munculnya sarana pendidikan yang mengajarkan Animasi, Studio Animasi lokal, serta rencana pembangunan kota yang berkonsep ICT(*industrial communication technologies*).

Salah satu perusahaan lokal asal Bandung yang mempunyai prestasi membanggakan di bidang Animasi ialah Kumata Studio, karya karyanya seperti Si Juki, J-Town yang telah sukses ditayangkan di layar lebar maupun serial televisi swasta Indonesia, banyak mengundang respon positif dari penonton lantaran karya yang dibuat mengusung konten kearifan lokal yang sangat mencerminkan masyarakat Indonesia dengan kualitas yang mumpuni. Hal tersebut berimbas kepada naiknya permintaan pasar pada Kumata Studio dalam menjadi produsen produk

Animasi, hal tersebut juga menjadi dorongan akan peningkatan kualitas kinerja perusahaan dan sumber daya manusianya sehingga produk yang dihasilkan akan lebih mumpuni, dan dengan ini Kumata Studio akan terus mengembangkan perusahaannya yang ditandai dengan ekspansi perusahaan dari perusahaan *start-up* menjadi lebih profesional. dengan bertambahnya sumber daya manusia di dalam perusahaan, pada kondisi yang di alami saat ini, Studio awal yang menjadi lahan untuk bekerja saat ini sudah tidak cukup untuk menampung karyawan yang semakin meningkat jumlahnya, maka dari itu Kumata Studio membangun 2 Studio yang berlokasi di jalan yang sama dengan bangunan yang berbeda yakni di Jalan simpang pahlawan 1 Bandung, namun hal tersebut dirasa tidak cukup efisien bagi sebuah bisnis yang membutuhkan kolaborasi yang tinggi.

Permintaan pasar yang meningkat juga berimbas pada pengerjaan produk Animasi yang membutuhkan kompleksitas lebih tinggi dan waktu yang tidak sebentar daripada sebelumnya, seringkali adalah perkara bagi para animator untuk mengimbangi antara kehidupan sosial dengan lingkup pekerjaan disamping sebagian besar waktunya yang dihabiskan untuk bekerja di dalam Studio, di samping manajerial perusahaan yang mumpuni, kenyamanan, suasana dan fasilitas di dalam Studio menjadi faktor penting demi terciptanya mekanisme yang baik serta produk dan penjualan yang berkualitas, di tinjau dari segi desain interior berarti dibutuhkan ruang dan fasilitas yang mampu mawadahi segala kekurangan di dalam perusahaan, maka dari itu dengan peran desain interior, tuntutan akan aspek interior yang baik di harapkan menjadi penentu kualitas bekerja dan hasil produk di perusahaan Kumata Studio Bandung,

Kebutuhan akan perancangan Kumata Studio yang baik ini menjadi menjadi dasar perancangan Kumata Studio Bandung yang diharapkan menjadi ide perencanaan yang mampu membuat Semangat,menstimulasi & meningkatkan produktifias animator di Indonesia demi berkembangnya dunia Animasi & desain interior di Indonesia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka masalah yang di dapatkan sebagai berikut :

1. Dibutuhkannya bangunan yang tepat untuk dijadikan kantor Kumata Studio
2. Dibutuhkannya ruangan dan fasilitas yang belum ada sebelumnya pada Kumata Studio antara lain :
  - a. Ruang Tamu
  - b. Ruang *Screening*
  - c. Area Bersantai
  - d. Area Diskusi
  - e. Ruang Menggambar
  - f. Ruang *Foley*
  - g. Ruang *Dubbing*
3. Terdapat Fasilitas yang belum mencapai standard dan layak di perbaiki pada kondisi eksisting sebelumnya antara lain :
  - a) Perbedaan gedung yang menyebabkan terpisahnya beberapa divisi dengan divisi yang lainnya menyebabkan ketidak efisienan dan mengganggu kolaborasi antar divisi
  - b) Ruang *editor* dengan satu ruang yang berisikan 3-4 orang dianggap belum mencapai standard
  - c) Area divisi *Web & Graphic Design* yang digabung dengan divisi lainnya menghambat ke efektifitasan bekerja
  - d) Penggunaan material elemen interior yang tidak tepat seperti tidak adanya *sound absorber*, penggunaan lantai tegel pada wilayah tinggi *Traffic* yang mengganggu kinerja
  - e) Terbatasnya ruang berdiskusi, berinteraksi, ruang privasi yang dibutuhkan dalam proses penciptaan film Animasi
4. Dibutuhkannya suasana interior yang menstimulasi kreatifitas, interaksi dan semangat para pekerja dan pengunjung di Kumata Studio Bandung
5. Dibutuhkannya visual interior yang tepat untuk dapat menyuarakan citra & visi misi Kumata Studio

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana fasilitas utama dan tambahan yang sebaiknya di adakan untuk menunjang sebuah pekerjaan dalam bidang pembuatan Animasi ?
2. Bagaimana bentuk pengaplikasian karakter ruang yang mampu memotivasi dan menstimulasi karyawan pada Kumata Studio Bandung ?
3. Bagaimana penerapan material yang efektif bagi elemen interior perancangan Kumata Studio ?
4. Bagaimana alur sirkulasi yang dapat mengaktifkan kegiatan pengerjaan sebuah Animasi ?
5. Bagaimana mewujudkan karakter dari brand Kumata Studio dalam interior sehingga dapat menjadi ciri khas Kumata Studio Bandung ?

### **1.4 Batasan Perancangan**

Dalam perancangan ini agar lebih terfokus maka dilakukan batasan perancangan sebagai berikut :

- a. Perancangan di titik tekankan pada perpaduan unsur interior dan visual yang interaktif dan kreatif
- b. Fokus pembahasan perancangan mengenai kantor kreatif dan brand perusahaan yakni Kumata Studio Bandung
- c. Perancangan fokus pada luasan  $\pm 2142m^2$

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Adapun Tujuan perancangan pada Kumata Studio Bandung adalah

1. Meningkatkan citra perusahaan Kumata Studio melalui desain interior dengan cara menyampaikan ekspresi perusahaan
2. Untuk menciptakan fasilitas yang memadai, nyaman dan menstimulasi bagi para animator maupun pengunjung yang ada di Kumata Studio
3. Untuk memenuhi kebutuhan Fisik & Psikologis Kumata Studio
4. Untuk memperkenalkan kepada perusahaan Animasi di Indonesia untuk dapat turut melibatkan sebuah desain interior sebagai strategi bisnis & investasi perusahaan jangka panjang
5. Untuk dapat mewadahi kegiatan seputar pembuatan, promosi serta pengetahuan tentang Animasi di Indonesia.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Bagi Penulis atau Desainer
  - a. Dapat turut berpartisipasi atas pemecahan masalah pada desain dan mendapatkan wawasan untuk pengetahuan yang lebih jauh tentang perancangan sebuah ruang Publik khususnya kantor/Studio Animasi
  - b. Sebagai sumber referensi untuk profesi yang turut berperan dalam perkembangan desain dan sektor perkantoran
2. Bagi Perusahaan Animasi
  - a. Dapat meningkatkan efektifitas bekerja dan produktifitas sebuah perusahaan sehingga di dapatkan output yang maksimal
  - b. Meningkatkan kualitas citra daripada perusahaan
  - c. Dapat menjadi preseden baik yang dapat di teladani dalam kasus perencanaan kantor/Studio serupa di Indonesia
3. Bagi Civitas Akademik
  - a. Menjadi sumbangsih untuk kemajuan penelitian dan ilmu pengetahuan di bidang design khususnya dalam area perencanaan kantor / Studio Animasi.
  - b. Guna menjadi referensi bagi kelanjutan dan eksplorasi lebih lanjut mengenai perencanaan kantor/ Studio Animasi

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang di lakukan meliputi :

- a. Melakukan Studi Pustaka  
penulis mencari referensi dan pengumpulan sebuah data yang sesuai dari berbagai macam sumber seperti Jurnal,Skripsi,Buku Literatur Internet yang berhubungan dengan isu perancangan yakni Interior Studio Animasi, Perancangan dan penelitian ruang dengan pendekatan Kreatifitas manusia dan segala data yang menunjang keabsahan data lapangan
- b. Metode Studi Lapangan Dan Pengumpulan Data  
Penulis melakukan kunjungan ke beberapa studi kasus terkait yang behubungan dengan perancangan yaitu kantor studio animasi kumata, one animation, mnc animation dan studio desain grafis dan melakukan pengumpulan data dalam bentuk foto-foto interior maupun data pendukung baik fisik maupun nonfisik seperti rekaman suara atau hasil wawancara

c. Observasi Dan Wawancara

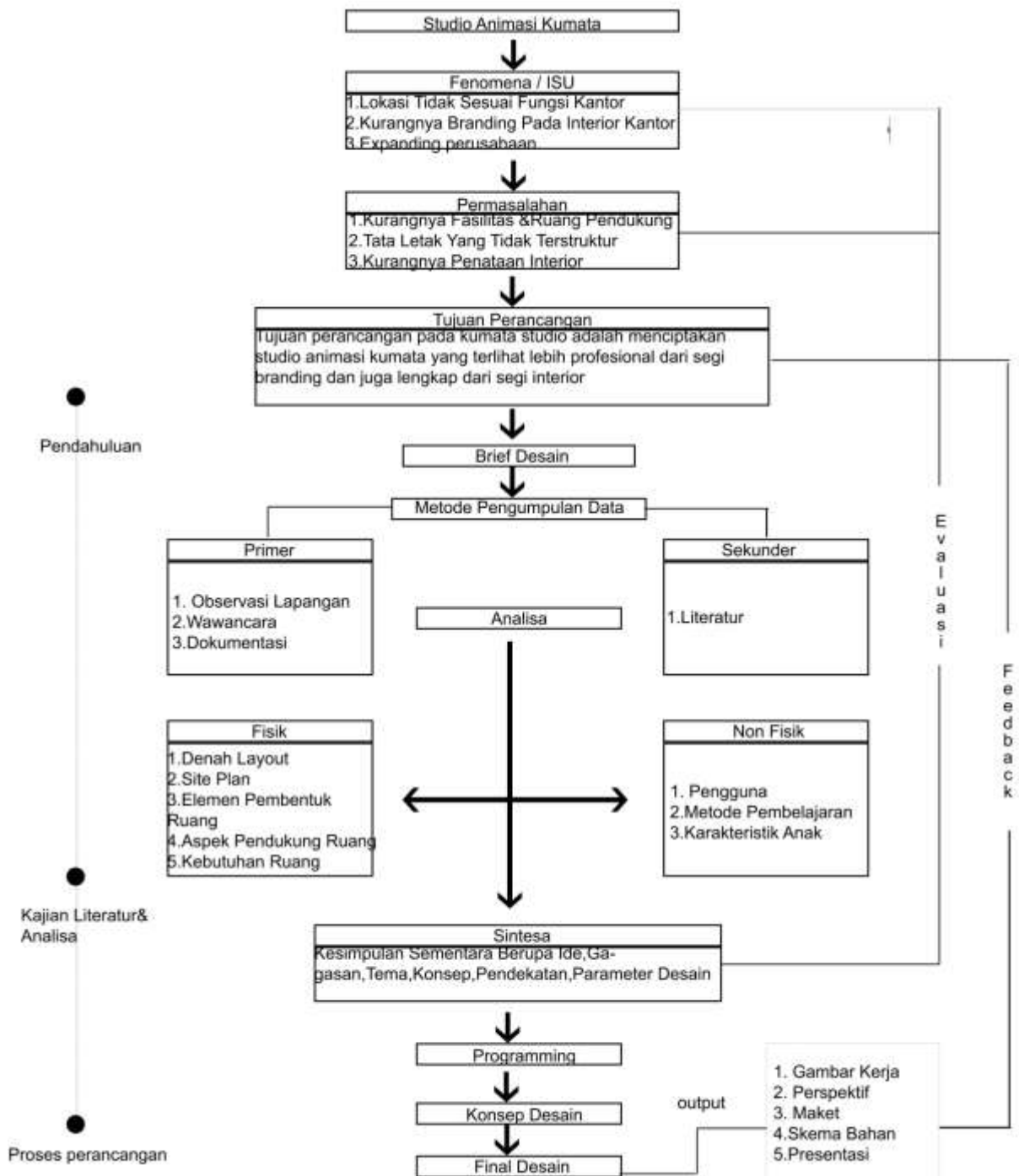
Observasi dilakukan dengan mengamati tempat, waktu, tata kerja dan kesiapan yang dilakukan oleh narasumber atau karyawan setempat dan wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait oleh narasumber yaitu karyawan tetap Kumata Studio yang bergerak di bidangnya melalui tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung (telephone/email)

d. Metode Analisis

Dari hasil data primer dan sekunder baik dari ketiga metode di atas dilakukan analisa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam atas suatu masalah yang nantinya akan dijadikan deskripsi data guna memecahkan masalah yang telah di analisa

e. Melakukan perencanaan & perancangan terhadap objek yang telah ditetapkan yakni : *layouting* yang mencakup peletakan, sirkulasi dan pengorganisasian ruang serta *flooring, ceiling, lighting*, dekorasi yang mencakup pengayaan, kebutuhan dan fungsi dari objektif perancangan yakni *offbeat office*

## 1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1 Kerangka Berpikir

Sumber : Penulis

## **1.9 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang pendesainan kantor/Studio Kumata, Identifikasi Masalah, Tujuan dan Manfaat, Sasaran,dan Metode pengumpulan data dan desain

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA / TEORI**

Bab ini berisi kajian literatur yang berkaitan dengan perancangan kantor/Studio Kumata dan berbagai disiplin ilmu yang harus diketahui demi menunjang keabsahan objek yang akan di desain

### **BAB III : KONSEP PERANCANGAN**

Membahas konsep & gaya, program , persyaratan perencanaan yang akan di terapkan dalam desain

### **BAB IV : KONSEP VISUAL DENAH KHUSUS**

Pada bab ini memaparkan hasil yang telah dirancang melalui penjelasan secara terperinci dari gambar kerja maupun hasil render/3d serta solusi yang diberikan

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab kesimpulan dan saran ini ditulis berdasarkan evaluasi pengalaman penulis akan proses pengerjaan dari awal sampai akhir perencanaan sehingga di dapatkan kesimpulan yang solutif dari perencanaan ini

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan daftar sumber yang digunakan pada kajian studi literatur ataupun data penguat bahan rancangan lainnya.

### **LAMPIRAN**