

PERANCANGAN BARU INTERIOR STUDIO ANIMASI KUMATA BANDUNG NEW INTERIOR DESIGN PLANNING OF KUMATA STUDIO BANDUNG

Enni Dessy, Uly Irma Maulina Hanafiah, Hendi Anwar

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ennydessy@icloud.com ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id hendianwar333@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan studio animasi kumata adalah sebuah perancangan interior perusahaan yang secara khusus menaungi kegiatan produksi sebuah Animasi dan visual, pada permasalahan yang terjadi, keterbatasan fasilitas dan kebutuhan khusus studio animasi kumata baik secara psikologi dan fisik menjadi faktor penentu kualitas perusahaan seiring meningkatnya permintaan pasar, sehingga pada perancangan ini dilakukan perancangan pada lokasi yang lebih mendukung dengan menggunakan beberapa tahap metode desain yakni menstudi literatur & membuat perbandingan, tahap selanjutnya adalah analisa data dengan hasil dari proses tersebut didapatkan sebuah kombinasi deskripsi perancangan studio animasi kumata dengan konsep *Offbeat Office* yang mana bertujuan untuk memenuhi segala kebutuhan estetis, bisnis, fungsional, efektifitas dan citra perusahaan dengan mana manfaat dari tujuan yang akan di rasakan bagi pihak perusahaan animasi ,penulis, dan civitas akademik,*offbeat office* sendiri didapatkan dari pemahaman tentang produk animasi itu sendiri yaitu membawa dunia fantasi ke dalam realita, dengan karakter individu pembuat animasi, konsep tersebut diaplikasikan melalui kekayaan visual pada interior yang dapat menjadi stimulasi dan inspirasi para pekerja sekaligus menjadi elemen estetis yang spontan dengan contoh pengaplikasian elemen grafis dan mix material, serta bentukan unik ruang dan furniture yang menggambarkan citra perusahaan

Kata kunci : desain interior, studio animasi , offbeat

ABSTRACT

The Interior Design Planning of Kumata Studio Bandung is a planning of an animation company's interior that handled the production process of varied product linked to Animation & Visual Graphic, the problem that are now occurred, is that a lack of facilities and special needs on physical and psychology context in kumata studio is a factor that would determine the quality of the companies as the market's demand rates will be rising, resulting in the application on this planning project that will be include to relocate the company's existing staffs to a new building as well as designing its new interior with a several design method, it is started with simply to understand the literature of its design object ,comparative research which encompass comparison of a similiar design, the next step is a data analysis, with the results of the analysis is that the application of an offbeat office concepts that complete the main objectives of this planning which aim is to fulfill the aesthetic, effectiveness business, functional needs as well as company's image of kumata studio, as the benefit can be get by the writers, academic community, and the companies itself, the concepts of the design comes from the comprehension of an animation product itself which was bringing a fantasies into reality & the character of animation maker, that concepts is applied into a richness in visual experience that not only to stimulate creativity and inspires employees but also create a spontaneous atmosphere, as for the example: application of graphic element using mixed material, and unique form that describing the company's images

Keywords : Interior Design, Studio, Animation, Offbeat

1. Pendahuluan

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, Kemeriahan dan kemampuan baik Animasi dalam menyampaikan pesan membuat Indonesia sebagai negara yang mempunyai sejarah panjang visual tak kalah bersaing dalam mempelajari, menikmati dan mengembangkan 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, 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, segala respon positif yang didapatkan dari audiens membuat peningkatan pada permintaan pasar dan mendorong perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kinerja perusahaan serta sdmnya, pada kenyataannya 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 juga berimbas pada pengerjaan produk Animasi yang membutuhkan kompleksitas lebih tinggi dan waktu yang tidak sebentar, 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 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 kekuarangan 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.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin, yakni anima yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat, dalam bahasa inggris, Animasi di ambil dari kata animate yang berarti menjiwai atau enhidupkan dan *Animation* yang berarti semangat atau gelora (Aditya, 2009: 2) sementara Dan torre (2017) mendefinisikan Animasi sebagai “ *Animation is the process of making something move or change through the application of external movement*’. *But what makes ‘Animation’ more than merely ‘making something move’ and different from the act, say, of flying kite, or of tossing rock into a pond, is that ‘Animation’ generally encompasses three important phases ...* ” bahwa Animasi adalah sebuah proses membuat sesuatu yang bergerak melalui fitur eksternal dan yang membedakan Animasi dari sekedar menggerakkan benda ialah Animasi telah mencakup 3 fase ,Ada pun ketiga fase tersebut adalah :

1. Fase konstruksi : dimana gerakan ditambahkan dalam sebuah bentuk, yang mana proses Animasi berupa
 - A) Bentuk atau gambaran dikaruniai sebuah gerakan untuk dapat ber'Animasi'
 - B) Proses 'mengAnimasi' ini mencakup beberapa gambaran dan gerakan
2. Fase Keadaan Animative : adalah keadaan dimana objek dan gerakan dalam keadaan 'menunggu' yang mana didalam keadaan ini elemen Animasi yang telah disiapkan dan dimanifestasikan ke dalam strip film, buku, kode komputer namun dalam keadaan ini Animasi belum terlihat namun siap untuk terlihat
3. Fase Presentasi : dimana Animasi dibuat terlihat bagi penonton melalui penggunaan alat atau cara untuk menghidupkan kembali Animasi atau gambaran yang telah dibuat menjadi satu kesatuan sebagai suatu objek yang terlihat hidup atau bergerak

(Dan torre,2017,*Animation-process,cognition,and actuality*)

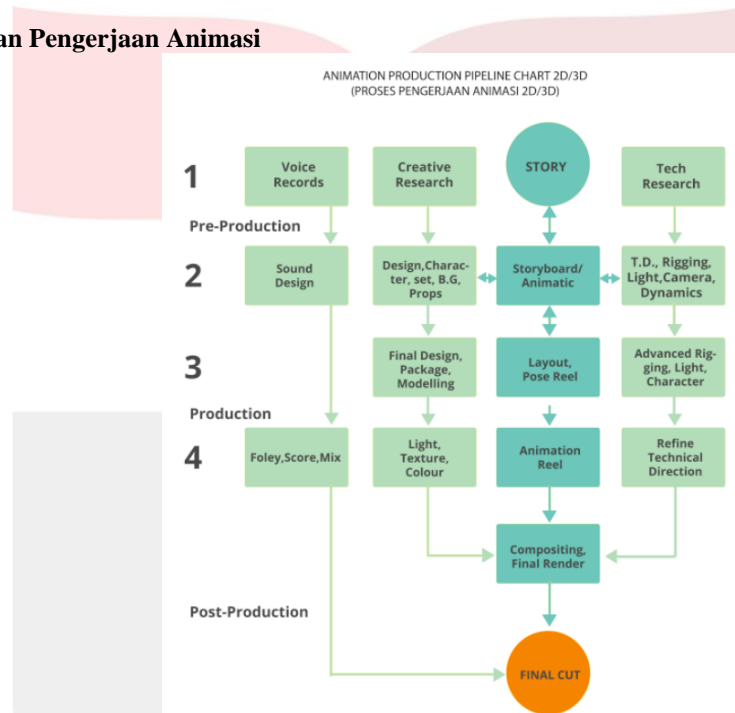
2.2 Sejarah Animasi Di Indonesia

Dalam buku *Animasi* karya Gotot Prakosa (2013) Animasi di Indonesia sendiri mempunyai sejarah yang dimulai dari perkembangan arus budaya dari falsafah dan agama hindu yang bersatu dengan budaya lokal yang membentuk sejumlah ciri khas baru yang tetap mempertahankan budaya aslinya, hal tersebut bisa dilihat dari

relief relief pada candi di sejumlah tempat di Indonesia yang berkisah tentang kisah kisah dakwah kitab ramayana dan membentuk satu gambaran yang berkronologi, kerajinan daun lontar yang menceritakan wejangan hidup yang berasal dari agama hindu atau buddha, dan terus berkembang menjadi bentuk wayang yang menjadi cikal bakal budaya menghidupkan benda mati menjadi hidup sekaligus memiliki jiwa (animated)

sedangkan sejarah Animasi modern atau cgi di Indonesia menurut Amoroso Katamsi (Direktur PFN Periode 1988-2002) film Animasi mulai di produksi tahun 1955. Saat seniman Dukut Hendronoto yang sering dpanggil pak Ooq kembali belajar dari Studio Walt Disney di Burbank,California, Amerika. Film Animasi awal tersebut bercorak propaganda, dengan teknik drawing 2D, Menggunakan cel transparan, hitam-putih. Pada saat dibuat film tersebut untuk kampanye pemilihan umum pertama, judulnya *si Doel Memilih*. film Animasi pendek yang diproduksi oleh Pusat Produksi Film Negara (PPFN). Selanjutnya teknik film dokumenter, untuk keperluan grafis, menerangkan tentang lokasi dan denah *animated*. (Gotot Prakosa, 2013)

2.3 Proses/Tahapan Pengerjaan Animasi



Bagan 1 Proses Pengerjaan Animasi

Sumber :

([http://creativeskillset.org/who we help/training educators/standards/resource packs/Animation producer/doing the job](http://creativeskillset.org/who_we_help/training_educators/standards/resource_packs/Animation_producer/doing_the_job))

2.4 Kantor Kreatif/ Studio

2.4.1 Pengertian Studio

Pengertian Studio dalam kamus besar Indonesia atau yang disingkat KBBI adalah 1. Ruang tempat bekerja (bagi penulis, tukang foto, dan sebagainya). 2. ruang yang dipakai untuk menyiarkan acara radio atau televisi; 3. Tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dan sebagainya).

2.4.2 Individu & Kreatifitas

Dalam konteks individu di dalam suatu area bekerja, sifat kreativitas adalah topik yang penting, penelitian menunjukkan bahwa kreativitas adalah “sebuah penamaan bagi fenomena dimana seseorang mengkomunikasikan konsep/ide baru (yang mana adalah suatu produk) (Rhodes, 1961, p.305) sumber lainnya menyatakan bahwa kreativitas adalah produksi daripada sebuah ide, pemahaman tentang janji, keterbukaan dan kapasitas untuk menyelesaikan sebuah masalah (Mumford & Gustafson, 1988). Peneliti kreatifitas, Teresa Amabile, mengemukakan bahwa ,proses kreatif terdiri dari empat langkah. Yaitu 1. Persiapan (untuk melibatkan kepada masalah), 2. Inkubasi (memproses informasi), 3. Wawasan (ketika solusi telah ditemukan), 4. evaluasi (memutuskan apakah solusinya bermanfaat atau tidak) (Dikutip dari Zeynep Dagli, 2013)

2.4.3 Kontribusi dari sebuah Ruang Untuk Mendapatkan Kreatifitas

Apa yang dapat dilakukan sebuah ruangan dalam berkontribusi untuk kreatifitas adalah desain yang benar dan cukup fleksibel untuk di modifikasi sesuai dengan kebutuhan, dan dapat menyediakan semacam stimulasi bagi pengguna yang bisa meningkatkan motivasi dan komunikasi, semangat bermain dan kolaborasi, dan juga membuat ruangan yang efisien untuk bersama, peralatan dan hal lainnya. Sebuah ruang dapat memberikan factor berupa Bermain, Motivasi, Ruang untuk berbicara, memproses ide, memelihara ide dan memamerkan demi terciptanya ruangan yang menstimulasi kreatifitas (Dikutip dari Zeynep Dagli,2013)

2.5 Corporate Identity

Sebuah identitas perusahaan dapat tergabung dari beberapa hal yang berupa: perilaku, komunikasi dan simbolisme (Van Den Bosch et al,2005). Saat mengembangkan CVI (*Corporate Visual Identity*) adalah penting untuk pertama kali menetapkan identitas daripada perusahaan dan dengan melakukan hal tersebut berarti turut melibatkan sejarah perusahaan, budaya, dan strategi,dll. Kedalam suatu pertimbangan, gagasan utamanya ialah CVI harus mewakili perusahaan dan menjadi langkah pertama dalam sebuah perusahaan.(Van Den Bosch, 2005) berpendapat bahwa ada dua tujuan di balik penggunaan CVI yaitu: Menyatakan keberadaan perusahaan & Membangun dan mendukung identitas perusahaannya (Dikutip Dari EllenLandström,2015)

3. Elemen Identitas Perusahaan Kumata Studio Berdasarkan Penggayaan Logo & Nama

a. Nama & Logo



Gambar 3.1 Desain Logo Kumata
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Logo merupakan komponen dalam suatu perusahaan untuk merepresentasikan perusahaannya melalui bentuk yang simbolis, setiap desain logo mempunyai filosofi yang melambangkan citra perusahaan yang juga dapat di implementasikan ke dalam bentuk sebuah desain interior, nama kumata sendiri terdiri dari 2 suku kata yg digabungkan yakni ku dalam bahasa sunda yang berarti ke/menuju, dan mata yang merupakan organ penglihatan yang berarti perusahaan mengandalkan visual dalam setiap produknya,

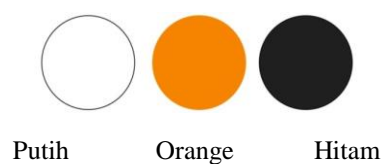
b. Bentuk logo



Gambar 3.2 Elemen Bentuk Dasar dari Logo Kumata
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan analisa logo, tipe font logo menggunakan font dengan bentuk yang cenderung gemuk dan tidak memiliki sudut yang tajam yang memiliki kesan yang ramah dan gembira,implementasi bentuk tersebut dilakukan pada perancangan organisasi ruang, desain *ceiling*, bentuk furniture dan lain sebagainya.

c. Warna Primer



Gambar 3.3 Warna dari Logo Kumata
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Menurut wawancara pemakaian warna orange dalam logo merupakan implementasi dari statement perusahaan yang mencerminkan kreatifitas, energetic, dan gembira, yakni sesuai dengan projek/ produk yang ditanganinya

d. Gaya Tulisan/ Type Styles

ANIMATION STUDIO

Gambar 3.4 Gaya Tulisan Kumata Studio
Sumber : <http://www.Kumata-studio.com>

Gaya tulisan yang di pakai oleh Kumata studio adalah *circe rounded alt bold* yakni gaya tulisan yang memiliki sudut tumpul sehingga mempunyai kesan yang friendly

e. Produk



Gambar 3.5 Produk Kumata Studio
Sumber : <http://www.Kumata-studio.com>

Produk adalah hasil yang di tawarkan perusahaan terhadap masyarakat luas dan yang menentukan kualitas daripada perusahaan, adapun dalam sebuah studio animasi, produk yang dikeluarkan turut menentukan kesan menetap yang diberikan untuk perusahaan, contoh disney dengan kesannya yang *magical*, maka dari itu implementasi produk pada perancangan Kumata studio adalah menggunakan karakter/gambar/maskot film menjadi sebuah aksesoris atau elemen dekoratif



Gambar 4. 1 Suasana Interior yang *Offbeat/Unik*
Sumber : <https://www.pinterest.com/silieheesch>

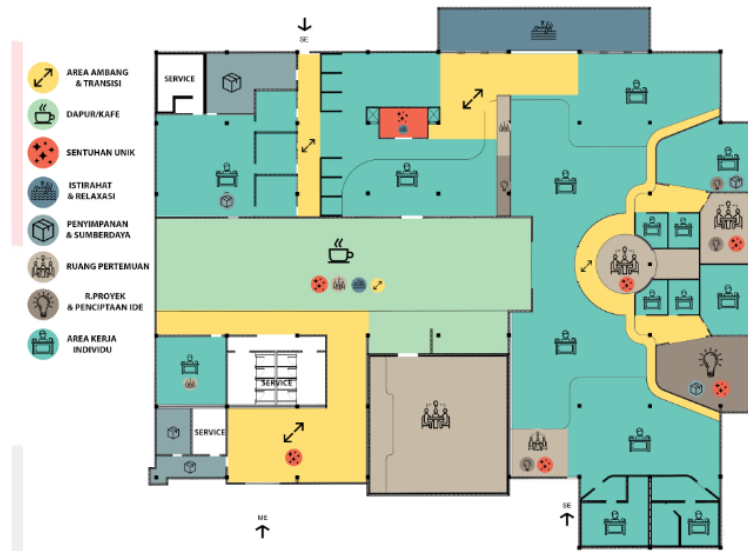
4. Konsep Perancangan

Kata Offbeat merupakan istilah dalam bahasa inggris yang jika di terjemahkan ke dalam bahasa indonesia menjadi “Aneh” dan “Tidak biasa” dalam konteks yang “Menarik”, berbeda dengan sesuatu atau kata “unik” kata offbeat sendiri dalam sebuah desain maupun interior dikaitkan dengan sesuatu yang memiliki inovasi, keunikan, dan inkonvensional di dalamnya yang dapat menjadi focal point suatu desain. Sesuatu yang offbeat dalam interior dapat dinilai melalui keunikan atau kebaruan desainnya, seperti contoh penggabungan material, bentuk yang berani, suasana yang mirip dengan dunia fantasi, atau penggunaan fungsi yang tidak seharusnya. Dalam perancangan studio Kumata Bandung, yakni yang mempunyai fungsi utama sebagai kantor, tema offbeat office di aplikasikan atas kebutuhan yang telah di analisa dalam konsep perancangan yakni demi membuat suatu ekosistem kerja kreatif yang efektif, kebutuhan atas ruangan yang dapat membawa antusias dan stimulasi terhadap pekerja, kebutuhan atas ruang yang komunal yang dapat membawa dampak sosial bagi para pekerja, dan fungsi utamanya yakni fokus atau produktivitas para karyawannya, fokus utama pengaplikasian tema offbeat office ke dalam perancangan studio animasi Kumata adalah kekayaan visual dan fungsinya hal, tersebut dapat diaplikasikan pada bentuk ruang dan furniture, pengaplikasian elemen graphic, ilusi optik, penyediaan fasilitas yang atraktif dan interaktif bagi karyawan yang sekaligus menjadi elemen estetis natural (cth: *doodle board*, dll), penggabungan warna, sampai peletakan sebuah ruang yang akan mempengaruhi aktifitas penggunaannya, adapun untuk mencapai sebuah keseimbangan, beberapa elemen pada desain dibiarkan netral atau dibiarkan *plain* seperti *ceiling* yang terbuka, dinding natural, penghijauan, pengadaan beberapa ruang yang terlihat *spacious* dll . secara

garis besar konsep ini akan membawa kantor Kumata sebagai kantor kreatif yang dapat menjadi tempat bagi: bekerja, hobby, interaksi, dan membuat inspirasi sesuai output yang akan dikeluarkan oleh perusahaan yakni membawa dunia fantasi ke realita

4.1 Konsep Layout


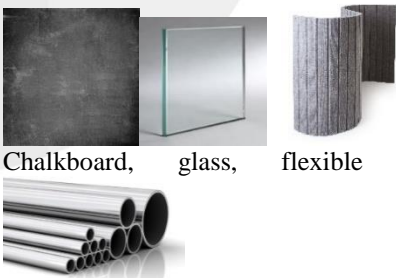
Konsep layouting pada ruangan kantor Kumata studio mentitik tekan kan kepada stimulasi akan kreatifitas dengan ruang ruang komunal untuk berkomunikasi dan *brainstorming* antar team dan juga kenyamanan dan fokus karyawan atau pengguna, konsep layout menyeluruh kantor animasi studio Kumata mencakup pembagian ruangan yang dapat menjadi ekosistem sebuah kantor yang kreatif, adapun areanya dibagi menjadi area istirahat/relaksasi, penyimpanan atau sumberdaya, area kerja individu, sentuhan unik,dapur/kafe,ruang pertemuan, area penciptaan ide, ruang proyek, pertemuan klasik,ruang negatif, area ambang dan transisi,



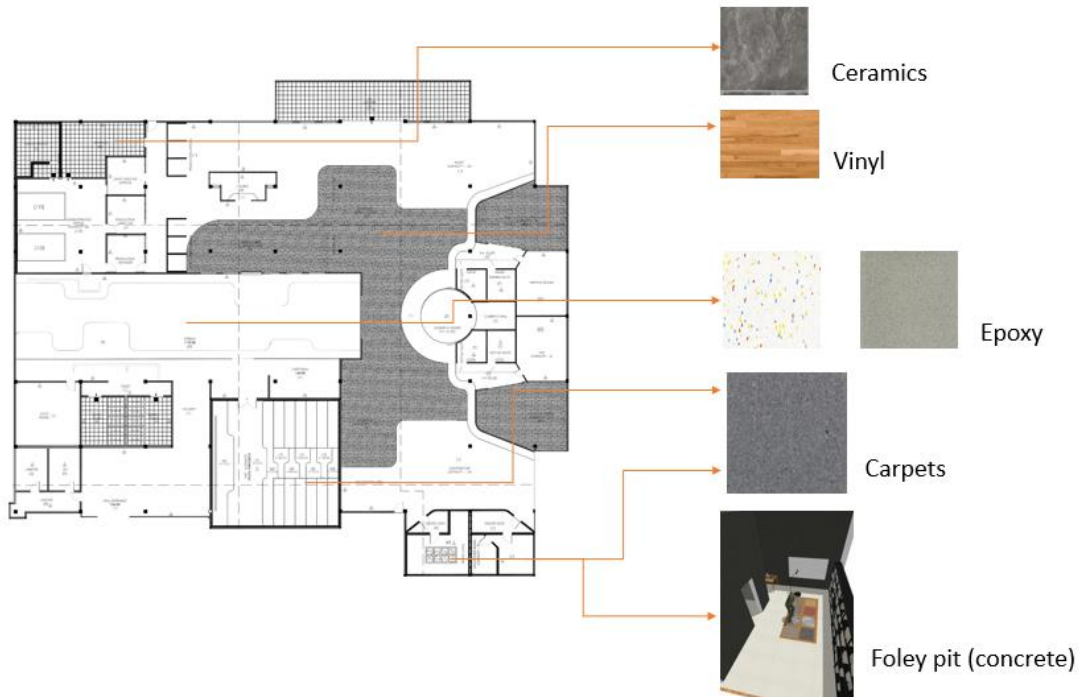
Gambar 4. 2 Segmentasi Layout Berdasarkan Pola Kreatifitas
Sumber : Karya Penulis

4.2 Konsep Material

- Dinding : konsep material pada ruangan Kumata adalah dengan menggabungkan unsur dinding bangunan eksisting dengan menggabungkan material yang memiliki tekstur dan gaya tertentu seperti acian, besi, panel akustik yang memiliki tekstur kain, ataupun material mixmedia, pembatas dan dekorasi ruangan yang interaktif dan innovatif

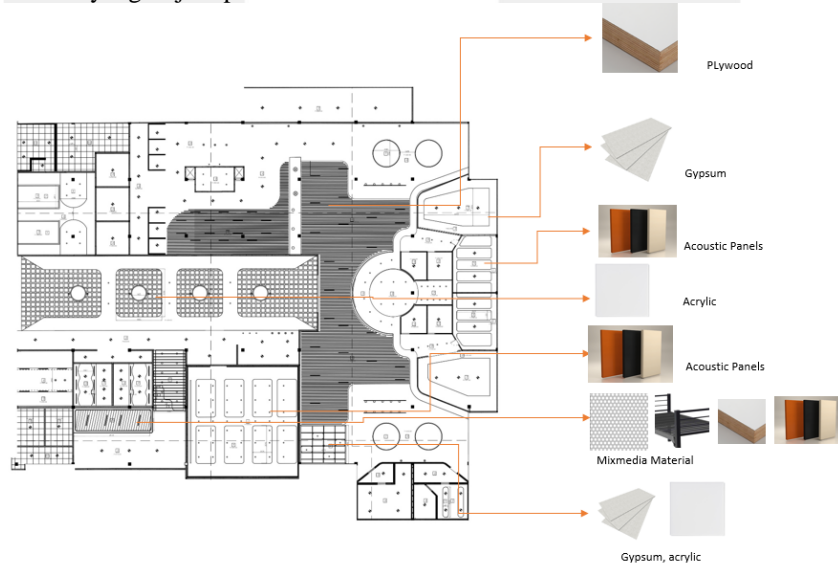
Perspective	Elemen material
 <p data-bbox="363 1720 715 1771">Gambar 4. 3 Perspective Area Animator Sumber : Karya Penulis</p>	 <p data-bbox="871 1597 1481 1630">Chalkboard, glass, flexible acoustic panels</p> <p data-bbox="871 1749 1098 1783">Steel/aluminium tube</p>
<p>Dasar Pertimbangan : memberikan keberagaman yang akan menjadikan ruang terlihat dinamis</p>	

- Lantai : Sedangkan lantai pada sebagaian pola memakai lantai laminasi yang mudah maintenance dengan gaya dan tekstur yang tepat serta tidak terlalu mengkilap pada sebagian besar area kerjanya, karpet pada sebagian lainnya terutama pada bagian ruang yang membutuhkan kedap suara dan pada area area seperti pantry,dapur, cafetaria memakai material lantai seperti lantai epoxy,keramik,




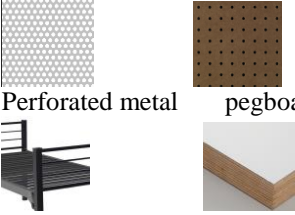
Gambar 4. 4 Keterangan Penggunaan Material Lantai
 Sumber :Karya Penulis

- *Ceiling*: pada Kumata studio menggunakan sebagian besar gypsum dengan beberapa titik down *ceiling* yang membentuk lingkaran sehingga dapat sekaligus menjadi elemen estetis dan agar mendapatkan kesan ruangan yang luas dan bersih, sedangkan untuk elemen dekoratif menggunakan panel kayu dengan diselipkan panel akustik yang di aplikasikan pada *ceiling* selain untuk menambah kesan estetis juga meredam suara yang terjadi pada area kantor




Gambar 4. 5 Keterangan Penggunaan Material *Ceiling*
 Sumber :Karya Penulis

- *Furniture*: konsep material pada furniture adalah dengan pemilihan material yang tahan lama serta tahan terhadap kotoran, dan antisipasi terhadap tempelan tempelan seperti kertas, beradaptasi kepada penggunaanya dan mudah maintenance atau mudah di tukar/ganti seperti material kain pabrikan/polyester pada furniture duduk, dan kayu multiplex pada furniture meja dan *perforated metal* dengan *pegboard*

<p>Perspective</p>	<p>Elemen material</p>
 <p>Gambar 4. 6 Konsep Material Furniture Sumber :Karya Penulis</p>	 <p>Perforated metal pegboard Steelframe Laminated plywood</p>



4.3 Konsep Warna

- Ruang :

<p>Perspective</p>	<p>Elemen warna</p>
 <p>Gambar 4. 7 Gradasi Pada Partisi Tengah Sumber :Karya Penulis</p>	 <p>PANTONE® Cool Gray 10 U PANTONE® 11-0601 TPG Bright White PANTONE® 19-0000 TPX Raven PANTONE® 14-1064 TPG Saffron</p>

konsep warna pada ruangan Kumata studio yakni menggunakan warna palet dasar dari identitas perusahaannya yaitu hitam putih dan orange, secara keseluruhan warna hitam dan putih atau abu abu lah yang akan mendominasi warna pada ruangan dikarenakan ke netralan nya, dan sebagai aksennya digunakan warna orange serta turunannya untuk menampilkan karakter logo, untuk menambah kekayaan dan ke dinamisannya pada ruang pada beberapa titik menggunakan warna yang meng gradasi sehingga seolah olah menjadi ilusi optik

- Furniture

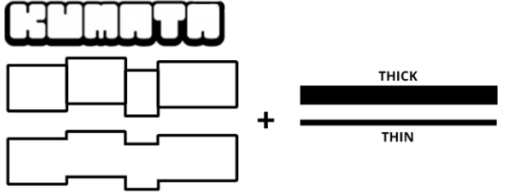

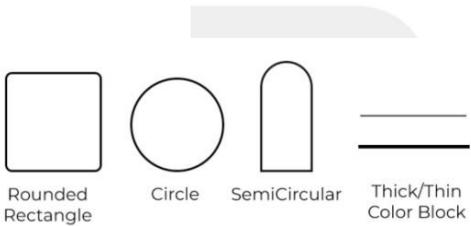

<p>Perspective</p>	<p>Elemen warna</p>
 <p>Gambar 4. 8 Warna Pada Furniture Sumber :Karya Penulis</p>	 <p>PANTONE® 19-0000 TPX Raven PANTONE® 13-0758 TCX Dandelion PANTONE® 11-0602 TCX Snow White PANTONE® 15-1225 TPX Sand</p>

Pada furniture Kumata studio memanfaatkan tekstur dari pada material yang dipakai dengan warna warna yang khas menggambarkan material tersebut, namun pada beberapa titik yang menjadi point of view warna tersebut dapat di reverse untuk menggambarkan kesan yang *offbeat*, sedangkan pada aksennya digunakan warna orange dan turunannya.

4.4 Konsep Bentuk

- Ruang :

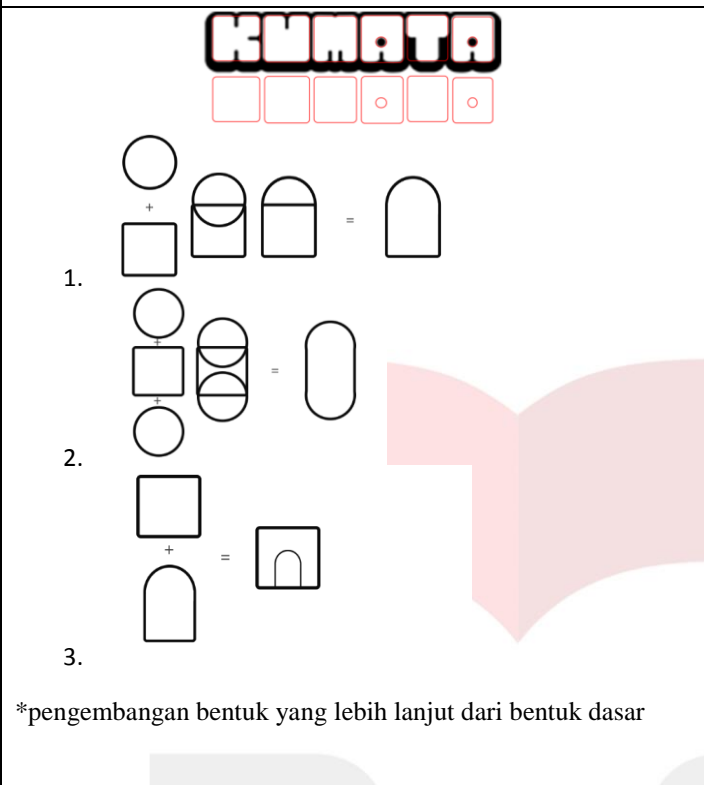
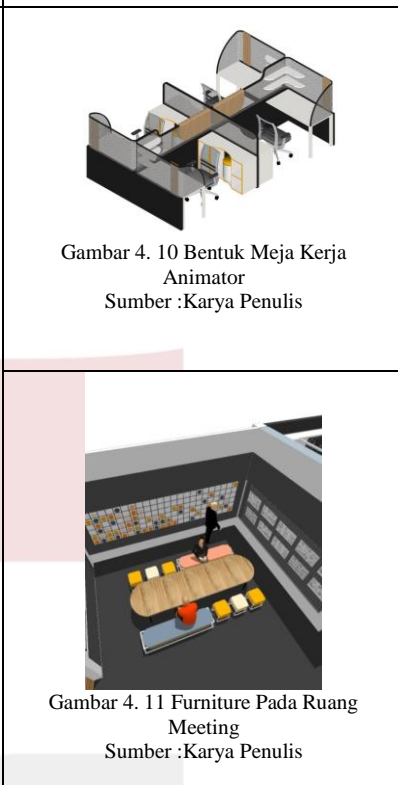
Konsep bentuk ruangan pada Kumata studio adalah bentuk bentuk diimplementasikan dari bentuk logo, menjadikan kesan *built-in* dan halus yang dapat menjadi point of view dan membedakan citra identitas perusahaan dari kompetitornya dan bentuk bentuk nya di antara lain bentuk yang tidak bersudut seperti semi sirkular, *squircle* maupun bulat, bentuk bentuk tersebut dapat diaplikasikan pada ruang yang memiliki partisi, ataupun jendela, sudut bangunan,dll. Bentuk semi sirkular yang fleksibel menjadikannya kaya akan pengembangan bentuk sehingga dapat terlihat unik dan inovatif

Karakter Garis	Transformasi Bentuk
 <p>The diagram shows the 'KUMATA' logo in a bold, blocky font. Below it, a thick black line and a thin black line are shown, representing the 'THICK' and 'THIN' profiles of the logo's strokes. A plus sign is between the logo and the lines, and a large pink arrow points from the logo towards the right, indicating the transformation process.</p>	 <p>A 3D architectural rendering of an office interior. The walls are white with curved, organic shapes. There are desks, chairs, and a reception area. The lighting is modern and ambient.</p> <p>Gambar 4. 9 Bentuk Ruang Dari Pengaplikasian Transformasi Bentuk (Dinding Pada Area Asset) Sumber :Karya Penulis</p>
 <p>The diagram shows four basic geometric shapes: a rounded rectangle, a circle, a semi-circle, and a thick/thin color block. Each shape is labeled with its name: 'Rounded Rectangle', 'Circle', 'SemiCircular', and 'Thick/Thin Color Block'.</p>	 <p>A 3D architectural rendering of an office interior, similar to the one above but showing a different area. It features a large atrium with curved walls, modern furniture, and people working at desks.</p> <p>Gambar 4. 9 Bentuk Ruang Dari Pengaplikasian Transformasi Bentuk (Area Atrium) Sumber :Karya Penulis</p>

- Furniture :

Pada furniture konsep bentuk yang diterapkan selain mengambil unsur unsur bentuk tidak bersudut yang di implementasikan dari logo juga menyesuaikan kebutuhan daripada sifat pekerja yang mana adalah seorang *artist/seniman/designer*, pada area bekerja utama, pendesainan bentuk furniture atau meja kerja adalah berbentuk cubicle atau semi cubicle, hal tersebut dikarenakan kebutuhan fokus individu, dan partisi yang terbuat dapat dijadikan sebagai area pameran bagi individu kreatif yang memiliki *interest* yang khusus, dalam hal tersebut juga diharapkan dapat membuka percakapan dan ide baru bagi karyawan yang lainnya.

Pada bentuk furniture yang bersifat publik, konsep bentuk yang diterapkan adalah bentuk bentuk semicircular atau organik yang mengesankan keramahan dan ke interaktifan. Keunikan pengolahan dan penyatuan material dapat memberikan kesan yang unik dan membawa inspirasi.

Karakter garis	Bentuk furniture
 <p>KUMATA</p> <p>1. $\text{Circle} + \text{Square} = \text{Arch}$</p> <p>2. $\text{Circle} + \text{Square} + \text{Circle} = \text{Oval}$</p> <p>3. $\text{Square} + \text{Arch} = \text{Square with Arch}$</p> <p>*pengembangan bentuk yang lebih lanjut dari bentuk dasar</p>	 <p>Gambar 4. 10 Bentuk Meja Kerja Animator Sumber :Karya Penulis</p> <p>Gambar 4. 11 Furniture Pada Ruang Meeting Sumber :Karya Penulis</p>

4.5 Sign System Visual

Sign system berbentuk visual pada kantor Kumata studio dapat memberikan peran sebagai sumber informasi kepada pengunjung yang datang ataupun karyawan sendiri, sign system pada Kumata studio dapat berupa nama ruangan, penamaan dalam tempat duduk, pendesainan sign sistem pada Kumata studio juga menjadikan identitas brand sebagai elemen utamanya yakni dengan pengaplikasian warna atau design dalam signage, hal tersebut dapat membuat kesan profesional sekaligus aksen terhadap ruangan kantor. Pada peletakkannya sign system pada kantor Kumata di letakan pada panel pemisah antar ruang, sisi depan ruang dan flooring dengan memberikan kesan design yang ramah dengan design yang menyenangkan untuk dilihat, pemisahan area toilet pria dan wanita pada area toilet menggunakan karakter kartun produk Kumata studio sebagai kode visual dan ciri khas perusahaan



Gambar 4.12 lustrasi Pengambilan Karakter Kartun Dari Produk Kumata Studio & Graphic Untuk Sign Sytem Visual (Bawah) serta pengaplikasian terhadap interiornya

Sumber :Karya Penulis

4.6 Konsep Pencahayaan

- **Buatan:** Pencahayaan pada ruang kantor Kumata seperti yang telah di analisa adalah beragam mengikuti fungsi ruang dan kebutuhan atau aktifitasnya pada ruang kerja artist memakai lampu TL dengan warna *warm white* dan titik yang merata namun di tidak melebihi kebutuhan pencahayaan dengan pemberian

watt yang cukup yakni tidak terlalu terang tetapi merata, karena pekerjaan seorang pembuat animasi yang sebagian besar menggunakan komputer dan *pen tablet* dan beberapa titik menggunakan *led strip* yang dapat di atur besar pencahayaannya, untuk meratakan pencahayaan digunakan juga lampu led 4 inci di setiap titik yang membutuhkan penerangan, pada ruangan ruangan yang general menggunakan lampu *downlight* sedangkan untuk area yang perlu disorot digunakan lampu sorot

- Alami: pencahayaan alami pada ruangan tidak terlalu di titik tekankan namun tetap dimanfaatkan dan dikondisikan dengan kondisi eksisting yang telah ada, pada bangunan eksisting sendiri sumber pencahayaan alaminya terletak pada area tengah gedung yakni atriumnya, namun cahaya yang dihasilkan tidak berlebihan sebab tutupan yang ada pada area tersebut, hal tersebut dapat memberikan cahaya yang pas bagi sebagian ruang bekerja



Gambar 4.13 Perspektif Pencahayaan Alami pada Area Atrium

Sumber :Karya Penulis

4.7 Konsep Penghawaan

- Alami : konsep penghawaan alami terletak pada atrium yang memiliki bukaan samping pada ceilingnya
- Buatan : penghawaan buatan menggunakan ac cassette pada area bekerja luas, screening room, sedangkan ac split pada bagian ruangan ruangan kerja private

4.8 Konsep Keamanan

Konsep keamanan pada Kumata studio mengandalkan pada pemakaian CCTV, di sebagian besar area terutama area *entrance* dan *side entrance*, *fire/smoke detector* pada setiap ruangan, alat APAR pada beberapa titik, khususnya pada ruangan yang membutuhkan penanganan khusus seperti ruang server, keamanan dalam hal radiasi dapat di atasi dengan pemakaian dinding yang dilapisi plat timah

5. Kesimpulan

Perancangan studio animasi Kumata bandung adalah sebuah perancangan interior yang mencoba mengangkat fenomena dan isu yang terjadi pada dunia tempat produksi sebuah produk animasi, dan di pecahkan didalam suatu desain yang telah terlebih dahulu menjalani proses studi untuk mendapatkan hasil yang konkrit dan maksimal. Perancangan interior ini adalah bentuk perwakilan, rangkuman dan terjemahan atas kebutuhan yang di butuhkan sebuah perusahaan studio animasi baik dalam hal psikologi maupun komersil sebuah kantor khususnya kantor yang menjadi objek rancangan yakni Kumata studio bandung.

Konsep yang dipilih yakni *offbeat office* menghadirkan jawaban atas kebutuhan estetika, stimulasi kreatifitas, ide, interaksi para pengguna dan pengunjung yang akan berujung kepada penaikan kualitas daripada output produk, citra perusahaan, interaksi sosial dan pembentuk budaya kantor animasi Kumata studio bandung

Rancangan yang mengedepankan unsur kreatifitas dan identitas brand ini juga di harapkan dapat menjadi pedoman dalam pendesainan kantor kantor kreatif lainnya yang juga di harapkan dapat memajukan sektor industri kreatif dan khususnya memajukan

Daftar Pustaka

- [1] Aditya. 2009. Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal. Penerbit Andi. Yogyakarta
- [2] Torre, Dan. 2017. *Animation – Process, Cognition and Actuality*. USA : Bloomsbury Publishing

- [3] Prakosa, Gotot. 2013. *Animasi : Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakara
- [4] Dağlı, Zeynep. 2013. *Relationship Of Interior Design With the Customer Recognition of Corporate Identity*. Thesis. Department of Interior Architecture and Enviromental Design. İhsan Doğromacı Bilkent University. Ankara,Turkey
- [5] Landström, Ellen. 2015. *Interior Design as a way to Convey Corporate Visual Identity*. Thesis. Linnaeus University. Sweden

