

## **PERANCANGAN INTERIOR STUDIO ANIMASI PAWITRA BANDUNG**

### ***PAWITRA ANIMATION STUDIO INTERIOR DESIGN IN BANDUNG***

**Heru Bima Prasetya, Arnanti Primiana Yuniati, Reza Hambali Wilman A.**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[erubimap@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:erubimap@student.telkomuniversity.ac.id), [arnanti@telkomuniversity.ac.id](mailto:arnanti@telkomuniversity.ac.id),

[rezahwa@telkomuniversity.ac.id](mailto:rezahwa@telkomuniversity.ac.id)

#### **Abstrak**

Bandung merupakan salah satu kota yang menghasilkan pelaku kreatif terbesar pada tahun 2016 setelah Jakarta, salah satu bidang yang dihasilkan ialah animasi, namun dibanding tidak terdapat studio animasi yang cukup besar yang dapat menampung dan memfasilitasi perkembangan industri animasi, bahkan hingga 2019 masih tidak ada studio animasi yang dapat memproduksi animasi sendiri mulai dari pembuatan story board, konsep animasi hingga sound input. Pawitra studio merupakan salah satu studio ternama di Bandung selain Kumata dan Bonbin Studio. Desain Interior Studio Animasi Pawitra di Bandung merupakan perancangan yang berlokasi di jalan Cihampelas Bandung. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan studio animasi yang dapat memfasilitasi pengguna dalam melakukan produksi mulai dari pra produksi, produksi hingga post produksi. Perancangan ini juga bertujuan untuk memberikan stimulasi untuk perkembangan produktifitas dan kreatifitas pengguna, dengan menstimulasi indra manusia visual, penciuman, sentuhan dan suara. Penerapan dalam perancangan berupa fasilitas dan juga tata ruang, seperti penggunaan tanaman indoor, ruang meditasi dan indoor garden.

Kata Kunci: Kreatifitas, Stimulasi Kreatif, indra

## ***Abstract***

*Bandung is one of the cities that produced the biggest creative actors in 2016 after Jakarta, one of the fields produced was animation, but it contained no large enough animation studio that could accommodate and facilitate the development of the animation industry, even until 2019 there was still no animation studio which can produce its own animation, from storyboarding to animation concepts to sound input. Pawitra studio is one of the well-known studios in Bandung besides Kumata and Bonbin Studio. Interior Design Animation Studio Pawitra in Bandung is a design that is located on Cihampelas street, Bandung. This design aims to create an animation studio that can facilitate users in doing production from pre-production, production to post-production. This design also aims to provide stimulation for the development of user productivity and creativity, by stimulating the human senses of visual, smell, touch and sound. Application in the form of facilities and spatial planning, such as the use of indoor plants, meditation rooms and indoor gardens.*

*Keywords: Creativity, Creative Stimulation, senses*

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan animasi di Indonesia telah berkembang dari tahun 80-an awal dengan marak berdirinya perusahaan animasi seperti; Wang film animation, Evergreen, dan Red Rocket Studio, yang mengangkat cerita rakyat sebagai animasi mereka.

Selain itu perusahaan animasi Indonesia juga turut menggarap animasi terkenal dalam lingkup Internasional seperti pada animasi Walt Disney, Dream works, maupun studio animasi dari jepang seperti; Shogakukan (Doraemon) , Shin-Ei Animation (Shin-chan), dan beberapa studio animasi lainnya.

Menurut KBBI animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi

yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.

Seiring berkembangnya jaman, Perkembangan industri kreatif pada bidang animasi semakin meluas, baik dalam segi budaya maupun ekonomi yang juga memicu munculnya banyak pelaku pada bidang animasi, termasuk Pawitra Studio

Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), penyerapan tenaga kerja di industri kreatif terus bertumbuh dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015, jumlah tenaga kerja yang terserap 15,9 juta, selanjutnya pada tahun 2016 terserap 16,9 juta orang. Sedangkan tahun 2017, sektor ini menyerap 17,4 juta tenaga kerja dan tahun 2018 terus naik hingga 18,1 juta tenaga kerja. Salah satu sektor pada industri kreatif adalah industri animasi yang memiliki subsector aplikasi, animasi, game, film, video, penerbitan dan periklanan.

Pawitra Studio merupakan salah satu studio animasi lokal di Bandung yang berdiri sejak 2013 dan telah memproduksi banyak produk animasi contohnya; Vienetta Negeri Terakhir, Roklin, dan animasi Si Unyil yang bekerja sama dengan beberapa studio animasi besar lainnya. Dengan terus meningkatnya perkembangan industri animasi, di Indonesia membuat semakin naiknya permintaan pasar pada studio-studio animasi salah satunya Pawitra studio.

Permasalahan yang ditemukan pada Pawitra Studio adalah bangunan kantor yang bukan diperuntukkan untuk kegiatan kantor maupun studio karena bertempat di rumah. Bertambahnya karyawan serta staff magang akan sebanding dengan bertambahnya kebutuhan fasilitas ruang dan peralatan untuk mendukung aktifitas pengguna.

Dalam pembuatan animasi, pelaku kreatif meluangkan banyak tenaga dan ide dalam prosesnya, untuk tenaga fisik mungkin akan bisa dipulihkan kembali dengan melakukan istirahat atau bermain, namun untuk ide, fokus dan lingkungan akan sangat mempengaruhi pada pelaku, maka dari itu stimulasi ide kreatif akan sangat dibutuhkan untuk membantu proses kreatif yang akan meningkatkan kualitas dan kinerja pelaku. Stimulasi kreatif pada interior dapat

dilakukan dengan beberapa cara, seperti penggunaan material, warna, aroma (penghawaan), pencahayaan, suara dan juga *visual art*.

Menciptakan suasana kantor dan studio ideal dengan memperhatikan material dan warna yang digunakan, intensitas cahaya dan kenyamanan akustik, karena akan mendukung stimulasi kreatifitas dan produktivitas karyawan agar menghasilkan produk animasi yang berkualitas. Pada kantor Pawitra Studio tidak terdapat desain yang membentuk suasana ruang inspiratif karena fungsi bangunan yang tidak mendukung aktifitas kantor dan studio.

## 2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut;

### 2.1 Penentuan Objek

Menentukan objek berdasarkan fakta, fenomena dan isu yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dari hasil olah fakta, fenomena, dan isu akan membentuk latar belakang penentuan objek perancangan. Objek yang telah dipilih diidentifikasi beberapa masalah yang menghasilkan rumusan masalah, batasan perancangan, serta tujuan dan sasaran perancangan.

### 2.2 Pengumpulan data

- Data Primer
  - Observasi
  - Wawancara
  - Dokumentasi Gambar
- Data Sekunder

Pengumpulan studi literature mengenai standard kantor dan studio animasi menurut buku, jurnal dan website terkait.

### 2.3 Analisa Data

Sinkronisasi data primer pada lapangan dan data sekunder yang akan menjawab permasalahan pada perancangan. Hasil analisa berupa data fisik, kebutuhan ruang dan fasilitas, hubungan antar ruang, dan layout perancangan.

### 2.4 Menentukan Tema dan Konsep

Tema dan Konsep terpilih merupakan solusi dan jawaban dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Tema dan konsep akan membentuk suasana dan bentuk ruang yang diracang.

#### 2.5 Implementasi Desain

Penerapan tema dan konsep pada 2D dan 3D.

#### 2.6 Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari perancangan berupa lembar kerja, 3D visual, skema material yang diaplikasikan, serta maket.

### 3 KAJIAN TEORI

#### 3.1 Kantor dan Studio Animasi

- **Pengertian Kantor**

Melalui Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kantor memiliki makna balai (gedung, rumah, ruang) untuk mengurus suatu pekerjaan (perusahaan), atau tempat menjalankan pekerjaan.

Kantor juga berarti sebuah unit lembaga atau organisasi yang terdiri dari personil, tempat, serta sistem operasi ketatausahaan yang bertujuan membantu pimpinan organisasi. Tempat bisa diterjemahkan sebagai ruangan, kompleks, gedung, serta perabot dan perlengkapan di dalamnya.

- **Pengertian Studio Animasi**

Studio animasi adalah sebuah perusahaan yang memproduksi media animasi. Siaran dari perusahaan-perusahaan semacam itu memajukan produk-produk untuk memproduksi, memiliki alat fisik untuk produksi, mengkaryawani para operator untuk peralatan tersebut, dan memegang saham besar dalam penjualan atau penyewaan dari media yang diproduksi. (Peusner, Nikobus. 2001)

#### 3.2 Pembagian Jenis Ruang

Santa Raymond dan Cunliffe Roger dalam bukunya *Tomorrow's Office*, membagi ruangan kantor menjadi beberapa kategori sesuai fungsinya.

- **Ruang Utama**

Ruang utama harus mempermudah individu untuk berkonsentrasi, dan kelompok untuk berinteraksi. Yang berupa ruang untuk bekerja sendiri dimana kerahasiaan sangat penting untuk menjaga keamanan informasi penting, khususnya bagi pemilik jabatan penting pada perusahaan. (Raymond. S. and Cunliffe. R., 1996)

- **Workstation**

Workstation menyediakan tempat bagi para pekerja, perabotan, dan peralatan. Ruang yang dimaksud adalah untuk membawa tugas-tugas, akses langsung untuk penyimpanan, dan kebebasan bergerak. Kursi harus nyaman untuk semua orang, apapun bentuk dan ukurannya. Juga menyediakan tipe dudukan yang disukai kebanyakan pekerja yaitu terlihat cantik namun santai. Sedangkan meja, yang penting harus mendukung kertas, baik untuk dibaca ataupun untuk menulis, dan terlebih untuk peralatan komputer. Kemudian disekelilingnya yaitu rak penyimpanan file, rak buku, tempat sampah, dan mungkin lampu berdiri. (Raymond. S. and Cunliffe. R., 1996)

- **Ruang Transisi**

Penerapannya pada ruang yang hanya terdiri dari satu meja yang dipakai bersama-sama, misalnya oleh para sales yang bekerja free-lance, jadi hanya datang sesekali saja. Keperluan fisik untuk telepon, komputer dan „paper work“ mungkin sama dengan „workstation“ yang permanent, akan tetapi, keadaan sosial dari ruangan sama sekali berbeda. Orang sama sekali tidak punya daerah kekuasaan, tetangganya akan selalu berganti, bahkan suatu saat akan bekerja bersama orang asing, dan dari divisi yang sama sekali berbeda, yang terpenting adalah orientasi dan peraturan haruslah mudah dan jelas. (Raymond. S. and Cunliffe. R., 1996)

- **Ruang Privat**

Dalam sejarahnya, kantor personal disediakan untuk semua level pada susunan hirarki manajemen yang tentunya menyediakan tempat yang privat untuk bekerja, dan disesuaikan menurut jabatannya. Namun sekarang hal itu sudah berubah, kantor privat lebih banyak mengacu

pada fungsi daripada sekedar kedudukan. Untuk gaya dan kualitas perabot melambangkan dari siapa yang „bertahta“ pada ruangan itu. (Raymond. S. and Cunliffe. R., 1996)

- **Ruang Pertemuan / Ruang Diskusi**

Adalah tempat dimana orang bertemu untuk berbicara, mendengarkan, dan bersamasama membuat solusi terbaik untuk pekerjaan yang sedang ditangani. (Raymond. S. and Cunliffe. R., 1996)

- **Ruang Tambahan**

- Tempat pemrosesan kertas (fotokopi, printer, dll)
- Tempat menyimpan file
- Tempat bersantai
- Toilet

- **Ruang Pendukung**

- Ruang Resepsionis

Resepsionis adalah tempat dimana sebuah perusahaan menyambut dunia, itu adalah bagian pertama yang dapat langsung dilihat oleh masyarakat umum. Dalam perancangan, resepsionis dituntut „filosofi“ perusahaan (corporate identity/image perusahaan) maupun kemampuan dari perancang.

- Ruang Sosial

Ruang sosial adalah bagian dari kantor dimana aktivitas orang-orang tersebut lebih banyak tidak terkait dengan pekerjaan.

- Ruang Servis

- Ruang Sirkulasi

Rute sirkulasi seperti sungai dan cabang-cabangnya, akan tetapi justru semakin banyak aliran pergerakan itulah yang penting untuk kelangsungan hidup sebuah kantor

### 3.3 Stimulasi Kreatifitas

- **Creative space**

Sebelum mengenal apa itu Creative space yang harus dimengerti adalah makna dari Kreatif itu sendiri, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan yang berasal dari kata “Create” dan “Activity”, sedangkan menurut filsuf Alfred North Whitehead, Kreativitas merupakan daya untuk menciptakan kebaruan atau sesuatu hal yang baru.

Jika berbicara tentang Creative space, Ricë Freeman dalam bukunya Making room for Making Art telah membagi creative space menjadi tiga bagian, Mental space, Soul space dan Real space, hal tersebut merupakan hal-hal yang berhubungan erat dengan proses kreatifitas yang nantinya akan berpengaruh dengan kinerja pelaku kreatif. (Ricë Freeman, 2010)

- **Mental Space (Creative influence)**

Mental space merupakan ruang dimana kreatifitas dan seni berada didalam pikiran dan menjadi bagian dari prioritas kita, mental space berpengaruh seberapa sering kita memikirkan suatu hal tersebut dalam keseharian kita secara sadar maupun tidak sadar, mental space adalah cara kita berfikir tentang segala hal yang ada disekitar kita, tentang bagaimana hal hal tersebut membekas dan membaaur dengan hal yang kita imajinasikan, waktu dan dedikasi untuk diraih yang nantinya akan mempermudah stimulasi dalam berfikir kreatif. (Ricë Freeman, 2010)

- **Soul Space (Creative thinking)**

Soul space merupakan kondisi dimana kita dapat melakukan hal Kreatif tanpa memikirkan atau mengindahkan norma atau aturan yang berlaku. kita mulai menjadikan seni dan kreatifitas sebagai hal yang dilakukan secara sadar berkeinginan juga melakukan dan menikmati proses kreatif instinctively. (Ricë Freeman, 2010)

- **Real Space**

Real space merupakan ruang dimana proses kreatifitas terjadi, dalam hal ini adalah studio, ruang ini memiliki beberapa hal yang harus dipenuhi seperti alat untuk melakukan pekerjaan, seperti meja untuk menulis atau



menggambar, ruangan juga harus menyesuaikan dengan pekerjaan yang dilakukan didalamnya pencahayaan sesuai pekerjaan, penghawaan yang baik bagi pengguna agar nyaman dalam melakukan aktifitas di dalamnya. (Ricë Freeman, 2010)

- **Creative Habits**

Creative habits merupakan kebiasaan yang dilakukan pelaku kreatif sebelum melakukan proses kreatif, kebiasaan ini juga merupakan stimulasi pelaku agar mencapai kondisi kenyamanan agar dapat berfikir dengan baik. (Ricë Freeman, 2010)

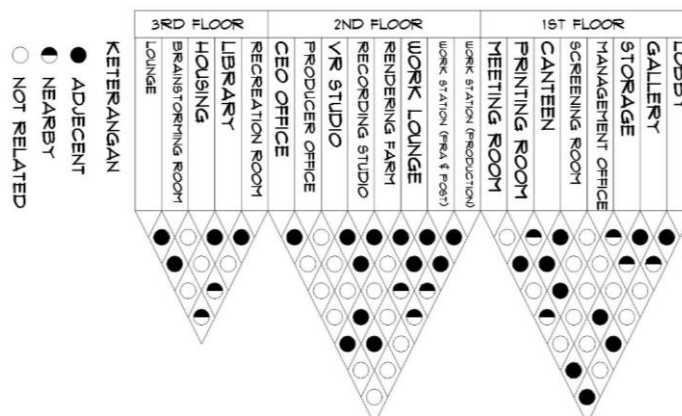
#### 4 PEMBAHASAN

##### 4.1 Pembahasan Konsep Umum

Berdasarkan pemetaan yang dilakukan, De Anima In Partum adalah Konsep yang digunakan dalam perancang ini. Diambil dari kata De Anima yang berarti jiwa dan In Partum yang berarti Pembuatan atau penciptaan, bertujuan untuk membuat ruang yang memberikan Jiwa kreatif yang akan membantu pengguna agar melakukan proses dengan lebih baik dan lebih dinikmati.

##### 4.2 Organisasi Ruang

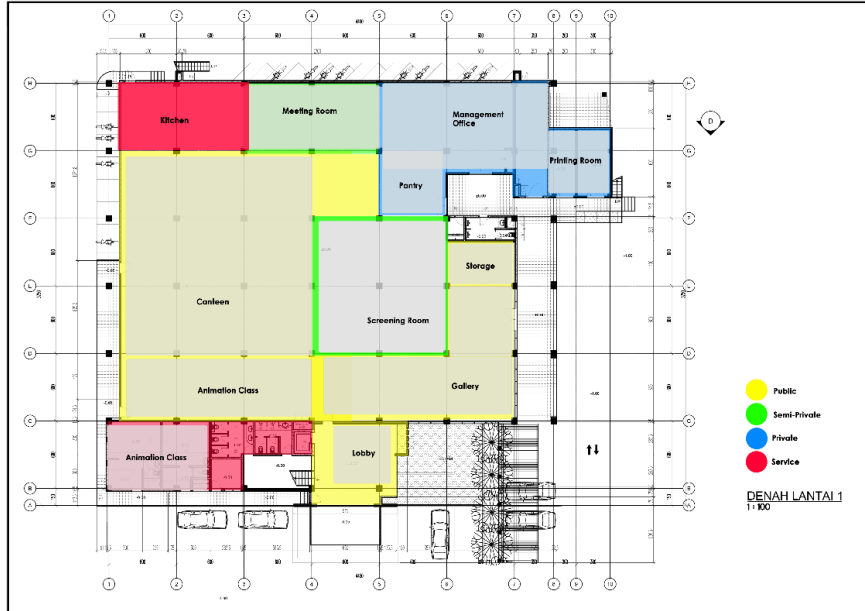
- Matrix Hubungan Antar Ruang



Penempatan ruang berdasarkan hirarki antar ruang dan juga kondisi yang dibutuhkan ruang tersebut terhadap aktifitas penggunanya dengan ruangan lain.

### 4.3 Zoning Blocking

#### • Lantai 1



Gambar 3.3.1.4.a Gambar Zoning & blocking lt 1

#### • Lantai 2



Gambar 3.3.1.4.b Gambar Zoning & blocking lt 2

• **Lantai 3**



**Gambar Zoning & blocking Lt 3**

**4.4 Pembahasan Konsep Khusus**

• **Konsep Bentuk**

Konsep bentuk menggunakan bentuk yang dinamis dan statis yang berintegrasi dalam perancangan, penggunaan pola atau *pattern* pada komponen ruang seperti pada ceiling, dinding dan juga lantai. Bentuk dinamis berasal dari motif pakis pada logo pawitra sendiri, dan juga bentuk dasar logo yang berasal dari bulu burung kua yang di simplifikasi menjadi bentuk belah ketupat. Lalu bentuk statis digunakan sebagai representasi ketegasan. Penggunaan bentuk dinamis dominan pada elemen pembentuk ruang, sedangkan bentuk statis pada furniture.



**Gambar konsep bentuk**

• **Konsep Warna**

Penggunaan konsep warna digunakan pada ruang tertentu tergantung dengan efek psikologis yang diberikan, penggunaan warna dominan dalam perancangan adalah warna seperti hitam, putih, abu-abu, warna netral dan hangat yang berpengaruh dekat dengan relaksasi, sedangkan warna dengan gradasi warna kuning dan hijau merupakan warna yang menstimulasi kreatifitas, memberikan ketenangan dan meningkatkan fokus. (Alice Buckley, 2008)



**Gambar konsep warna**

- **Konsep Material**

Material yang digunakan pada perancangan berupa material yang nyaman dan aman terhadap pengguna sesuai dengan aktifitas yang dilakukan serta dapat membantu dalam berfikir jernih, beberapa material berfungsi untuk memberi kenyamanan saat bekerja, seperti kain yang lembut pada bantalan kursi yang memberi rasa nyaman dan hangat yang bagi sebagian orang merupakan variabel yang penting untuk produktivitas kerja mereka.

- Material Furnitur

Penggunaan material furniture secara umum menggunakan *solid surface* pada beberapa furniture seperti meja kerja, *coffee table* dan pantry, lalu penggunaan material kain pada kursi kerja, sofa dan beanbag.



**Gambar material furnitur**

- Material lantai

Material lantai dalam ruangan yang lebih formal seperti ruang kerja dan meeting room menggunakan karpet, sedangkan pada

ruangan yang lebih santai sebagian menggunakan parket yang juga berfungsi sebagai peredam vertikal.



**Gambar material lantai**



**Gambar Aplikasi material lantai pada ruang**

#### - Material Dinding

Penggunaan material dinding pada sebagian ruang menggunakan gypsum dan penggunaan kaca pada sebagian ruang lainnya seperti galeri, *meeting room* dan *work lounge*. Penggunaan material seperti *glasswool* dan *acoustic board* juga digunakan pada ruangan yang menimbulkan kebisingan, seperti ruang rekreasi dan studio rekaman.

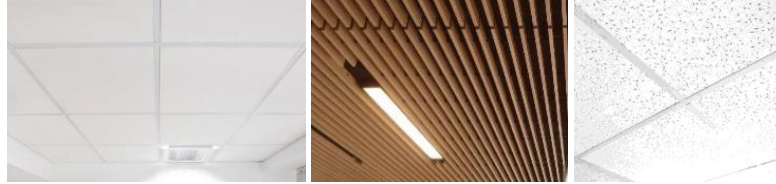


**Gambar material dinding**

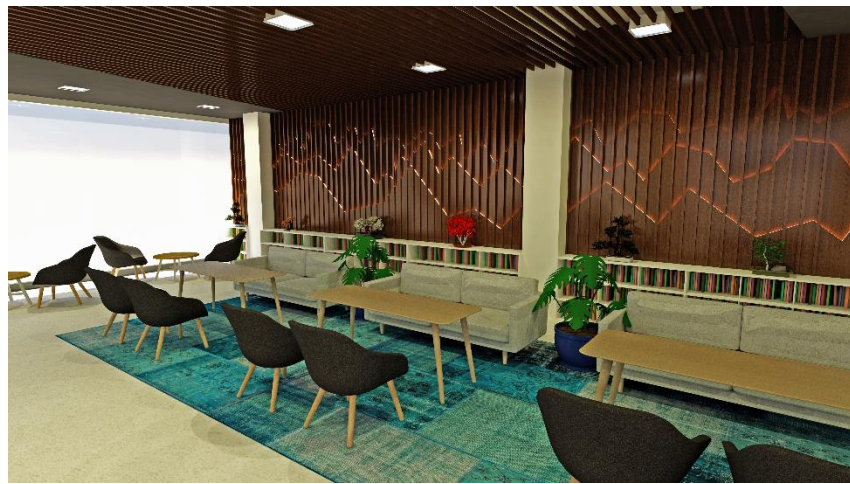
#### - Material Ceiling

Material ceiling pada sebagian besar ruangan menggunakan *gypsum board* dan penggunaan material kayu, sedangkan pada

ruang-ruang tertentu seperti studio rekaman, studio VR, dan *meeting room* menggunakan *acoustic board* untuk meredam kebisingan vertikal.



**Gambar material ceiling**



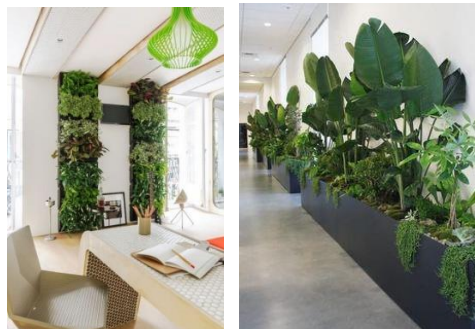
**Gambar Aplikasi material ceiling pada ruang**

- **Konsep Stimulasi Kreatifitas**

Dalam menstimulasi kreativitas penerapan dalam ruang dibagi menjadi 4 aspek, Visual, Sentuhan, Pendengaran dan Penciuman.

- Stimulasi visual

Dalam stimulasi visual penerapan berupa penempatan unsur alam dalam bangunan, seperti penggunaan material, dan juga penempatan beberapa jenis tanaman didalam ruang.



**Stimulasi Visual**





**Gambar Aplikasi stimulasi visual pada ruang**

- **Stimulasi Sentuhan**

Stimulasi sentuhan merupakan stimulasi dalam rupa material yang memberikan kenyamanan sensorik seperti material yang lembut, empuk dan juga memiliki tekstur yang memberikan kenyamanan termal dan kelembutan.



**Stimulasi Sentuhan**

- **Stimulasi Suara**

Stimulasi suara terjadi dengan 3faktor, keheningan, suara berlanjut dan musik, penerapan stimulasi suara dalam perancangan berupa penyediaan ruang meditasi, untuk memberikan ruang hening agar pengguna dapat mengistirahatkan fikiran dari sumber suara yang tidak di harapkan, dan juga penempatan silent cube diruang worklounge yang dapat digunakan saat bekerja.



### Stimulasi Suara

#### - Stimulasi Bau

Stimulasi bau dapat dilakukan dengan cara menerapkan bebauan alam, seperti bau bunga, hujan dan juga bau makanan. Penerapan dalam perancangan berupa penggunaan tumbuhan berbau pada indoor garden seperti bunga anggrek, citrus bonsai dan juga violet yang juga merupakan bunga yang dapat hidup dalam ruangan.



### Stimulasi Bau

## 5 KESIMPULAN

Kesimpulan dari Perancangan Studio Animasi Pawitra adalah memfasilitasi pengguna dengan ruang yang sesuai dengan kebutuhan produksi, dan juga perancangan ini memfasilitasi pengembangan industri animasi dengan adanya pengajaran atau kelas yang tersedia oleh pawitra, dengan fasilitas yang memadai.

Dengan adanya perancangan ini dapat membantu meningkatkan kualitas industri animasi yang ada di Bandung sebagai salah satu kota yang menghasilkan pelaku animasi terbanyak di Indonesia sejak tahun 2016 bersamaan dengan Jakarta

Perancangan ini memiliki konsep yang membantu perkembangan penggunaan dalam stimulasi kreatifitas yang berdampak pada produktifitas pengguna dalam jangka pendek maupun Panjang.



Elemen-elemen interior yang diterapkan pada perancangan ini juga memperhatikan kegunaannya sehingga dapat bermanfaat dan berfungsi secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Djambatan Tjahjadi, Sunarto, *Data Arsitek*, Jakarta: PT.Gelora Aksara Pratama, 1996.

Panero, Julius., Zelnik, dan Martin, *Human Dimention and Interior Spaces*, Jakarta: Erlanga, 2003.

Cunliffe, Roger, *Tomorrow's Office*, Santa Raymond and Roger Cunliffe, Hongkong, 2000.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/pendidikan/Office+Planning.pdf> Accessed: 2019-09-20

<https://www.kompasiana.com/balawadayu/5df1df6fd541df49c04bc432/filsafat-tentang-aktivitas-mentdal-dan-kesadaran-manusia?page=all> Accessed: 2019-10-28

<https://mirataniaamalia.wordpress.com/2017/11/24/3-9-menerapkan-tata-ruang-kerja-kantor-office-layout/> Accessed: 2019-10-28