

BAB 2

TINJAUAN *LEARNING CENTER* ANIMASI

2.1 Tinjauan Learning Center Animasi

Learning Center Animasi merupakan fasilitas berupa pusat pembelajaran animasi, sekaligus sebagai wadah bagi para penggiat animasi untuk saling berkumpul dan bersosialisasi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan sub-sektor industri kreatif animasi di Indonesia khususnya di Yogyakarta. Untuk mewujudkan hal tersebut maka tipologi yang paling sesuai adalah tipologi pendidikan berupa fasilitas *Learning Center*, yakni berupa *Learning Center* di bidang animasi. Selain itu untuk mewujudkan tujuan kedua, yakni sebagai wadah bagi para penggiat animasi untuk berkumpul dan bersosialisasi maka perlu adanya tambahan tipologi berupa *co-working space*. *Co-working* yang akan dibuat memiliki fasilitas-fasilitas pendukung untuk mempermudah para penggiat animasi berdiskusi, berkarya dan berkolaborasi.

2.1.1 Tinjauan Learning Center

Learning Center merupakan sebuah frasa dalam Bahasa Inggris. Terdiri dari dua kata, yakni "*Learning*" dan "*Center*". Sehingga *Learning Center* dapat diartikan sebagai sebuah fasilitas yang menjadi wadah untuk seseorang mempelajari suatu bidang ilmu khusus. Terdapat dua jenis kegiatan utama dalam sebuah fasilitas *Learning Center*, yakni:

1. Belajar Aktif

Belajar Aktif berarti dalam memperoleh ilmu, pelaku melakukan serangkaian kegiatan yang menuntut keaktifan dari pelaku dengan adanya timbal balik/interaksi). Hal tersebut berarti pelaku penggiat animasi benar-benar praktek secara *real* animasi. Sehingga dapat dilihat hasil pembelajarannya secara langsung.

2. Belajar Pasif

Belajar pasif artinya dalam memperoleh ilmu pelaku melakukan suatu kegiatan tanpa menimbulkan interaksi sosial secara langsung, melainkan pelaku harus memperoleh sendiri dengan membayangkan ataupun memikirkannya. Misalkan dengan membaca buku-buku referensi, mengakses jurnal, mengakses internet, menonton televisi atau mendengarkan radio, melihat film animasi, dll.

Learning Center merupakan sebuah sarana dengan beragam fasilitas yang terintegrasi dan berimbang sehingga dapat memungkinkan dua jenis kegiatan belajar yang telah disebutkan di atas dapat dijalankan didalamnya.

Learning center yang akan dibangun memiliki kespesifikan sebagai *Learning Center* untuk mempelajari bidang animasi, sehingga susunan ruang dan atmosfer ruang yang dibuat menggabungkan tipikal ruang-ruang pada *Learning Center* dan studio animasi. Jenis-jenis ruang dibuat seperti layaknya studio animasi namun tanpa melupakan kaidah system belajar secara aktif, yakni seluruh penggiat animator harus dapat melihat dan mendengarkan mentor saat menerangkan.

2.1.1.1 Aktivitas yang Diwadahi

Aktivitas utama yang diwadahi adalah proses belajar mengajar antara mentor dan peserta pelatihan yang merupakan akademisi ataupun para penggiat animasi. Aktivitas yang dilakukan terkait dengan proses pembuatan animasi.

2.1.1.2 Pelaku

Pelaku pada tipologi utama dalam bangunan *Learning Center* Animasi terdiri atas dua jenis pelaku yakni pengelola dan pengguna fasilitas. Pengguna fasilitas yang dimaksud disini merupakan anggota yang telah mendaftar untuk belajar di *Learning Center*.

2.1.1.3 Tinjauan Proyek Sejenis

Learning Center FLA

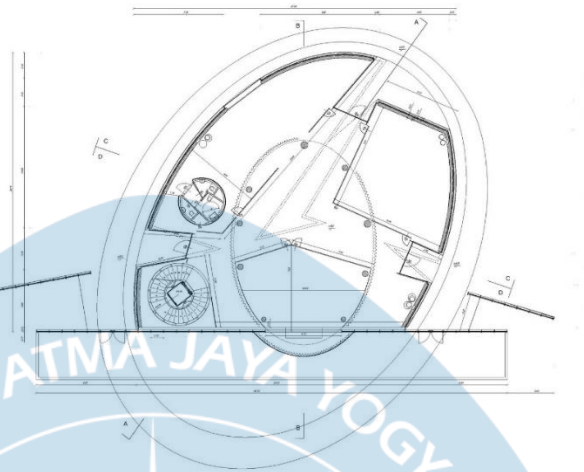


Gambar 2.1 Learning Center FLA

Sumber: <https://www.archdaily.com/492425/learning-center-fla-studio-mariononi>

Bangunan Learning Center FLA (Lombardy Foundation for the Environment) yang dibangun pada tahun 2012 merupakan karya dari Studio Mariononi. Apabila dilihat dari luar, bangunan akan nampak seolah-olah merupakan sebuah kotak yang terbagi atas sekmen-sekmen kecil dengan material kaca pada bagian fasade.

Ruangan berbentuk elips pada bagian depan sebenarnya merupakan sebuah *kolase* yang dapat digunakan secara *fleksibel* yakni ruang konferensi, ruang pameran, kantor, perpustakaan media, dll.



Gambar 2.2 Denah Bangunan Learning Center FLA

Sumber: <https://www.archdaily.com/492425/learning-center-fla-studio-marinoni>

Bangunan ini memanfaatkan pencahayaan alami secara maksimal melalui penggunaan kaca. Selain itu, pada malam hari kaca dengan frame-frame berwarna memberi kesan tersendiri apabila terdapat cahaya lampu pada malam hari.

Pada lantai dasar bangunan merupakan tempat terbuka umum, serta ruang fleksibel dan mengadakan konferensi, kegiatan pelatihan, pameran, acara budaya, rekreasi. Pada lantai pertama merupakan tempat klub bekerja. Pada lantai ini terdapat area kerja, area pertemuan, tempat *study* dan penelitian. Lantai kedua merupakan perpustakaan media serta ruang pameran.



Gambar 2.3. Penggunaan Kaca pada Bangunan Learning Center FLA

Sumber: <https://www.archdaily.com/492425/learning-center-fla-studio-marinoni>

Bangunan ini menggunakan konsep arsitektur kontemporer. Hal tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan identitas Lembaga baru serta bertujuan untuk menjadi ikon baru perkotaan.

2.1.2 Tinjauan Co-Working Space

Co Working Space atau yang dalam Bahasa Indonesia diartikan ruang kerja bersama, merupakan sebuah frasa dalam Bahasa Inggris yang terdiri atas dua kata yakni “*Coworking*” dan “*Space*”. Kata “*Coworking*” memiliki arti berkerjasama atau berkolaborasi, sedangkan kata “*Space*” merujuk pada kata tempat. Sehingga penggabungan dari dua kata tersebut dapat didefinisikan sebagai suatu tempat/wadah yang menjadi tempat bagi individu-individu untuk saling berkolaborasi.

Desain *co-working space* biasanya cenderung bersifat transparan dan terbuka. Sehingga dapat memicu individu-individu untuk saling aktif berinteraksi. Sehingga individu satu dan lainnya dapat saling bertukar ide, informasi dan pikiran hingga terciptalah kolaborasi.

Fenomena maraknya co-working space terus berkembang seiring dengan meningkatnya tuntutan pekerjaan serta rutinitas pekerja yang membosankan. Sehingga banyak orang menginginkan suasana baru dalam bekerja.

2.1.2.1 Fungsi Co-Working Space

1. Menjadi wadah untuk bersosialisasi baik para penggiat animasi profesional, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan Animasi, serta orang awam yang berminat untuk mempelajari sektor animasi.
2. Menjadi tempat/sarana bagi para animator-animator untuk belajar secara mandiri.
3. Menjadi tempat/sarana bagi para penggiat animasi mengerjakan pekerjaannya.
4. Sebagai sarana bagi para penggiat animasi untuk pertemuan atau berdiskusi mengenai dunia animasi.
5. Sebagai sarana untuk menarik minat orang awam terhadap sektor animasi.

2.1.2.2 Aktivitas yang Diwadahi

Aktivitas yang diwadahi dari Learning Center ini utamanya adalah kegiatan belajar mengajar secara semi-formal mengenai animasi. Sedangkan terdapat fungsi tambahan berupa Co-Working Space yang mewadahi para penggiat animasi untuk saling berkumpul dan berdiskusi.

2.1.2.3 Tinjauan Proyek Sejenis

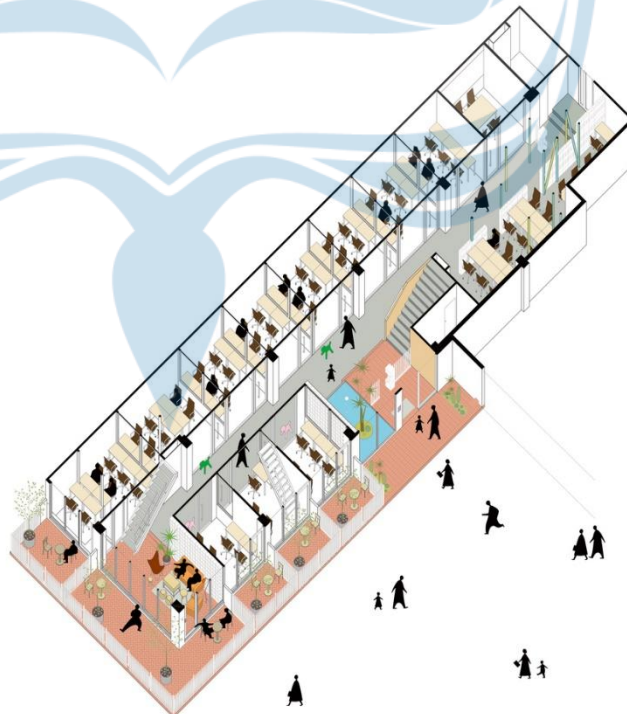
SIMPLY WORK 6.0. CO-WORKING SPACE

Simply Work 6.0 Co-Working Space merupakan sebuah Co-Working space karya 11 Architecture Ltd yang merupakan bagian dari sebuah bangunan industri di Shezen, China. Simply Work 6.0 Co-

Working Space terdiri dari ruang kantor kecil, meja khusus individu, dan serangkaian ruang yang dapat digunakan secara bersama termasuk ruang rapat, bar minuman dan *longue*.



Gambar 2.4. Gambaran Suasana Interior Simply Work 6.0 Co-Working Space
Sumber: www.archdaily.com

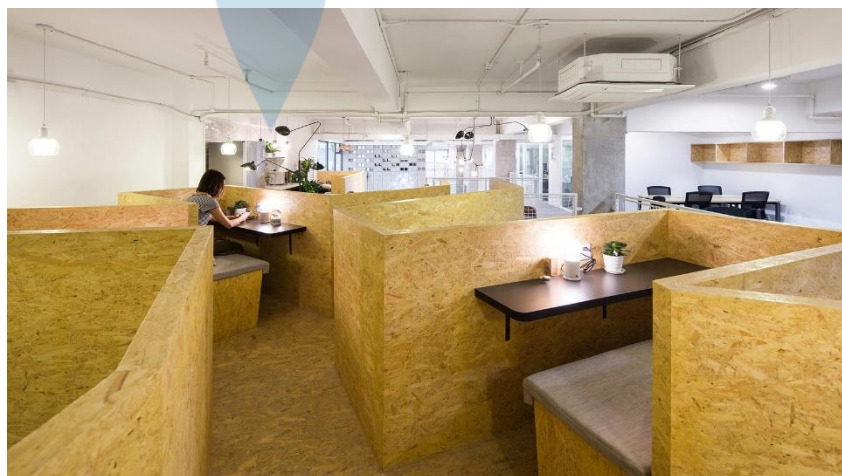


Gambar 2.5. Susunan Ruang pada Simply Work 6.0 Co-Working Space
Sumber: www.archdaily.com

Desain pada bangunan ini sangat memaksimalkan pencahayaan alami dan menggunakan langit-langit yang tinggi. Selain merupakan salah satu bentuk dari penghematan energi. Hal tersebut bertujuan untuk membuat ruangan menjadi terkesan santai. Sehingga dapat mengurangi beban kerja yang dirasakan oleh pengguna fasilitas.

Selain itu, pada bangunan ini terdapat hal lain yang cukup unik, yakni penggunaan material eksterior untuk menjadi bagian dari interior. Misalkan penggunaan roster berlubang dari lantai hingga setinggi langit-langit disalah satu ruang komunal yang utama. Selain itu, penggunaan batu bata merah pada lantai bertujuan untuk mengaburkan batas antara bagian dalam dan luar bangunan. Keputusan desain tersebut dibuat untuk mencerminkan sebuah rasa dan filosofi desain untuk melawan realitas sementara dari sebuah bangunan kantor yang termodifikasi.

Co working space ini menyediakan berbagai jenis lingkungan kerja yang berbeda untuk dipilih, seperti ruang tertutup, meja di tempat terbuka. Selain itu terdapat salah satu bagian menarik yang disebut “Kursi Awan”. Bagian ini terbuat dari konstruksi baja yang ditutupi dengan papan OSB. Bagian ini disangga oleh kolom-kolom baja dan dibuat seakan-akan melayang di udara.



Gambar 2.6. Bagian Kursi Awan pada Simply Work 6.0 Co-Working Space
Sumber: www.archdaily.com

2.2 Tinjauan Animasi

Animasi merupakan suatu kegiatan pewujudan visual dari suatu rangkaian cerita melalui media gambar yang bergerak. Gambar tersebut dibuat seolah-olah hidup dan bergerak sehingga dapat menyampaikan pesan serta menghidupkan suasana dalam cerita.

2.2.1. Sejarah Animasi

2.2.1.1. Sejarah Animasi Dunia

Sejarah animasi dunia diperkirakan telah dimulai sejak jaman purba. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya temuan lukisan gerak bintang-bintang pada dinding gua di Spanyol. Pada sekitar dua ribu tahun sebelum masehi bangsa Mesir juga telah berusaha menggambarkan berbagai peristiwa melalui pembuatan gambar yang memiliki rangkaian peristiwa pada dinding-dinding bangunan penting.

Semenjak disadari bahwa gambar dapat digunakan sebagai alternative media komunikasi, mulai bermunculan perlambangan gambar menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Hal tersebut dibuktikan dengan penemuan berbagai artefak Mesir Kuno 2000 sebelum masehi.

2.2.1.2 Sejarah Animasi di Indonesia

Sedangkan di Indonesia sendiri, karya animasi telah ada sejak tahun 1950-an namun masih dalam bentuk yang sangat sederhana. Hal tersebut seiring dengan kepopuleran film animasi Barat maupun Jepang pada tahun 1988 dilayar kaca. Mulai muncullah VCD animasi produk lokal yang mengambil cerita-cerita rakyat yang telah berkembang kala itu sebagai ide ceritanya seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, Petualangan Si Kancil, dll. Kemudian pada tahun 2000 Stasiun Televisi Indosiar mulai menayangkan film animasi produksi

lokal. Film animasi yang ditayangkan kala itu merupakan film animasi karya Studio Red Rocket yang berpusat di Bandung. Red Rocket sebelumnya merupakan perusahaan yang memproduksi iklan dan bumper televisi. Hingga sebuah perusahaan susu memberi sponsor untuk proyek pembuatan film animasi lokal. Sehingga dibuatlah film seri animasi yang bertajuk Dongeng untuk Aku dan Kau.

Industri animasi di Indonesia mulai bergeliat hingga pada tahun 2001, Bening Studio yang berdomisili di Yogyakarta mampu memproduksi 16 episode film animasi berseri yang juga ditayangkan di stasiun televisi. Tidak jauh berbeda dengan karya Studio Red Rocket dari Bandung ide cerita yang diambil juga merupakan cerita-cerita rakyat yang telah berkembang sebelumnya. Kisah-kisah yang diambil seperti Si Kancil, Pangeran Katak, Lutung Kasarung, Hang Tuah, dan Cindelas.

Setelah itu, Industri animasi di Indonesia sedikit demi sedikit mulai berkembang. Namun perkembangan industri animasi di Indonesia dapat dinilai lambat apabila dibandingkan dengan negara-negara maju dari barat ataupun Jepang serta India dan Malaysia.

2.2.2. Proses Pembuatan Animasi

Terbagi dalam 3 tahap, yakni:

1. Tahapan Pre-Produksi (Sebelum Produksi)
2. Tahap Produksi
3. Tahapan Post Produksi (Setelah Produksi)

Adapun masing-masing tahapan sendiri masing-masing terdiri atas berbagai tahapan, yakni sebagai berikut:

1. Tahap Pre-Produksi

- a. Ide dan Konsep

Proses ini merupakan tahapan untuk mencari ide, konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide dapat

bersumber dari berbagai hal diantaranya kisah nyata, legenda, dongeng, fantasi, kisa klasik,dll. Suatu ide haruslah memiliki suatu keistimewaan atau keunikan sehingga menarik untuk diangkat. Hal yang penting adalah bagaimana cara mengolah ide dasar yang masih mentah agar dapat menjadi sesuatu yang menarik. Selain itu suatu ide haruslah spesifik sehingga memiliki potensi yag besar untuk dikembangkan.

b. Skenario/Script

Proses ini merupakan tahapan pembuatan naskah serta alur cerita. Sebuah scenario yang menarik akan menentukan keberhasilan suatu karya animasi yang akan dibuat. Suatu scenario biasanya berbentuk teks tertulis.

c. Sketsa Model Objek atau Karakter

Merupakan tahap pembuatan sketsa obyek animasi. Sketsa berupa wujud fisik dari karakter yang rencananya akan dibuat. Wujud fisik dari karakter animasi biasanya merepresentasikan siapa karakter tersebut. Hal tersebut juga merepresentasikan sifat dari karakter. Misalnya karakter orang gila akan dibuat berpakaian compang-camping, tidak menggunakan alas kaki dan berbadan kotor. Karakter direktur dari suatu perusahaan akan dibuat berpakaian rapi menggunakan setelan jas, berbadan bersih, berambut rapi, berbadan tegap dan berkesan berwibawa.

Selain itu, sketsa yang dibuat haruslah lengkap dengan tampak depan, samping, belakang serta 3 dimensi. Serta menampilkan berbagai ekspresi dari karakter.

d. Storyboard

Storyboard merupakan penuangan sketsa dalam bentuk komik yang juga berisi dialog dalam cerita. Story Board ini menjadi acuan utama dalam pembuatan animasi. Storyboard juga menjadi patokan dalam durasi dalam animasi. Selain itu

storyboard juga menjadi panduan dalam tata letak kamera dalam film, layout serta ekspresi dari karakter animasi.

e. **Take Voice & Music Background**

Merupakan tahap perekaman suara oleh dubber. Pada tahap ini dilakukan dalam suatu studio rekaman. Suara yang dihasilkan haruslah dapat merepresentasikan ekspresi serta emosi dari karakter.

Selain itu diperlukan pula perekaman efek-efek suara menggunakan properti untuk memperkuat suasana pada cerita. Misalnya suara benda-benda jatuh, bangunan yang runtuh, suara angin, suara air sungai yang mengalir, hingga suara-suara yang ditimbulkan oleh gerak tubuh karakter dalam cerita misalkan langkah kaki dan gesekan tulang.

2. Tahap Produksi

a. **Modelling**

Merupakan tahap pembuatan gambar model kedalam gambar 3 dimensional pada komputer yang masih polos.

b. **Texturing**

Merupakan proses pewarnaan gambar 3 dimensi yang telah dibuat sebelumnya. Warna dibuat senatural mungkin karena warna dapat berperan besar dalam penggambaran karakter tokoh.

c. **Lighting**

Lighting merupakan kegiatan memberikan cahaya pada model. Hal tersebut bertujuan untuk memunculkan kesan realistis melalui pembayangan pada obyek.

d. **Environment Effect**

Merupakan proses pembuatan gambar yang akan dijadikan background. Gambar yang dibuat merupakan setting tempat pada rangkaian cerita seperti rumah tokoh, lingkungan

sekitar rumah tokoh, lokasi yang dikunjungi tokoh seperti rumah

e. Animation

Merupakan tahapan penggerak model yang dapat berupa pergerakan tubuh ataupun pergerakan wajah tokoh, pergerakan kamera maupun pergerakan obyek-obyek lain seperti tanaman ataupun benda.

f. Rendering

Merupakan proses pengkalkulasian pada model 3D yang telah dibuat. Model tersebut telah diberikan texture, lighting, environment effect. Dengan demikian hasil animasi yang telah dibuat akan nampak begitu nyata dan menarik.

3. Tahapan Post Produksi (Setelah Produksi)

a. Editing Animation and Voice

Pada proses ini dilakukan peninjauan kembali terhadap hasil animasi yang telah disatukan dengan suara hasil dubbing serta background suara. Pada proses ini akan dihilangkan suara-suara yang mengganggu serta penambahan efek-efek pendukung untuk memperkuat suasana Compositing and Visual Effect

b. Adding Sound and Audio/folley

Pada proses ini, ditambahkan berbagai efek suara telah direkam dalam proses preproduksi. Selain itu juga dimungkinkan adanya penambahan suara dan efek untuk memperkuat suasana.

Pada proses ini pulalah seluruh suara yang telah di ambil sebelumnya disatukan dan diedit agar dapat menimbulkan suasana yang sesuai dengan alur yang diinginkan.

c. Burn to Tape

Merupakan proses pemindahan seluruh hasil animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau stasiun TV. Akan tetapi, pada saat ini prses penyimpanan lebih pada media digital melalui CD, DVD maupun hardisc.