BAB I

# P E N D A H U L U A N

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu cepat kini sangat membantu melahirkan industri-industri baru. Animasi, baik film panjang (feature film), film pendek (short film), atau seri (series), telah memiliki penggemarnya sendiri. Selama ini banyak asumsi yang menyatakan bahwa film animasi hanya untuk konsumsi anak-anak. Animasi yang sering diartikan sebagai film kartun, tidak hanya disuka oleh anak kecil, banyak orang dewasa yang menyukainya, dan banyak pula film animasi yang dibuat untuk untuk orang dewasa.

Animasi mulai dikenal secara akrab sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari mahkluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan dengan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, televisi lebih disukai karena dapat lebih membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Seiring dengan perkembangan televisi, film-film animasi kartun pun mulai dibuat. Film-film animasi kartun yang telah mendunia dan dikenang sepanjang masa antara lain *Snow White and The Seven Dwarfs* (1937) dan *Fantasia* (1940) karya Disney. Dahsyatnya tokoh-tokoh kartun Disney ini rata-rata telah berusia lebih dari setengah abad, namun masih tetap disukai sampai saat ini (Chandra H., 2000). Lahirnya industri animasi di Indonesia dibidani oleh kehadiran lima stasiun televisi swasta, yaitu RCTI, SCTV, ANTEVE, TPI, dan INDOSIAR (Tabloid Komputek, Oktober 2000).

Prospek animasi di Indonesia mempunyai peluang untuk berkembang sangat besar, asalkan dilakukan sinergi terhadap seluruh potensi peranimasian yang ada (Narliswandi Piliang, Kepala Humas Asosiasi Animasi Indonesia, 2000). Pernyataan optimis juga diungkapkan oleh Erwin Argh, sutradara serial *Dongeng Aku dan Kau* (*Red Rocket Animation*). Menurutnya, ada beberapa dasar pemikiran yang menunjang rasa optimis tersebut, diantaranya misalnya, animasi adalah industri kreatif yang sangat banyak membutuhkan tenaga kerja dan tentunya hal ini bukanlah masalah di Indonesia. Ia juga melihat keragaman dan

kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai plus bagi ide cerita animasi lokal, kecuali kalau nanti pada akhirnya Disney merambah juga ke cerita tradisional bangsa Indonesia seperti yang dilakukan terhadap *Mulan* yang merupakan kisah heroik klasik rakyat Tiongkok.

Di tengah lesunya perekonomian dan terjadinya banyak pengangguran, pertumbuhan industri animasi ini tentu saja akan menciptakan peluang dan lapangan kerja baru. Industri animasi yang erat kaitannya dengan siaran televisi dan film hiburan tetap dibutuhkan untuk masa sekarang dan yang akan datang. Bahkan dengan munculnya produksi-produksi animasi lokal diharapkan mampu mengangkat potensi kultural dan kekayaan budaya bangsa sehingga akan semakin dikenal dan memperkokoh identitas diri.

Untuk itu diperlukan Pusat Animasi berskala nasional yang dapat mewadahi kegiatan produksi dan publikasi produk film animasi. Selain itu, Pusat Animasi ini pun diharapkan mampu menjadi sarana pendidikan dan hiburan bagi masyarakat secara interaktif. Di masa mendatang, kebutuhan animasi (terutama 3D interaktif) akan semakin luas. Dengan demikian, Pusat Animasi ini berfungsi mewadahi sekaligus menjembatani kedua kepentingan di atas yaitu produksi dan publikasi dari pihak produsen serta sarana pendidikan dan hiburan bagi masyarakat.

Yogyakarta dipilih sebagai lokasi Pusat Animasi dengan pertimbangan, Yogyakarta identik dengan kota pelajar dimana hampir semua suku bangsa di tanah air ini terdapat di kota Yogyakarta. Dengan demikian, paling tidak sumber informasi budaya bangsa yang beragam dapat terwakili dengan potensi tersebut. Komputer saat ini sudah menjadi semacam barang kebutuhan pokok seperti TV, kulkas, yang harus dimiliki masyarakat (Kompas, 23 Agt 2002). Teknologi animasi sudah tidak asing lagi dengan banyaknya stasiun-stasiun televisi yang menggunakan jasa ini baik dalam film, TV *Commercial*, maupun *bumper* acara TV. Efek sampingnya adalah mulai tumbuhnya minat masyarakat terhadap dunia animasi, contohnya : maraknya kursus-kursus animasi dan multimedia, tumbuhnya lembaga-lembaga dengan *background* 3D *animation* seperti *Centre for Digital Architecture* milik UGM dan UAJY, studi S2 dengan dasar *Digital Architecture*, hingga munculnya forum-forum diskusi dalam internet seperti Animator Forum dimana Yogyakarta juga telah masuk di dalamnya. Sayangnya,

lembaga resmi dengan predikat *Authorized Training* untuk bidang animasi dan multimedia masih belum ada di Yogyakarta. Validitas tempat-tempat kursus dan lembaga yang ada sebenarnya masih perlu diragukan karena sebagian besar perangkat lunak (*software*) yang digunakan masih bajakan. Hal ini juga salah satu penyebab susahnya authorisasi dari tempat-tempat tersebut. Dengan demikian informasi yang lengkap dari pihak perusahaan pembuat software juga tidak lengkap. Masalah di balik semua ini sebenarnya adalah fasilitas terpadu yang informatif belum terdapat di kota Yogyakarta.

Mellhat antusiasme yang sangat besar terutama di kalangan pelajar terhadap dunia animasi, maka dibutuhkan suatu tempat yang mencakup fasilitas terpadu yang informatif, dimana mereka dapat mengetahui seluk beluk dunia animasi mulai dari sejarah, studi hingga publikasi ke umum, maka perlu diadakan sebuah Pusat Animasi di Yogyakarta.

## 1.2. Latar Belakang Permasalahan

Dalam Pusat Animasi, studi yang diberikan adalah mengasah kemampuan diri dan memberikan pemahaman kepada masyarakat luas, terutama yang tertarik terhadap animasi. Selain itu juga menciptakan dan menghasilkan film-film animasi lokal dengan kuantitas dan kualitas yang baik, melalui kegiatan produksi yang berlangsung di studio animasi. *Booming* dunia animasi terutama animasi komputer, menarik minat banyak orang untuk terjun dalam bidang ini. Dengan demikian muncul animator-animator mulai dari kelas amatir hingga yang profesional. Deswara Aulia S., yang dikenal sebagai pendiri sekaligus koordinator Animator Forum, dalam makalahnya di *Animation and Visual Effects Conference 2002*, yang berjudul *Animation as Industry*, menyampaikan bahwa dunia animasi di Indonesia masih bergerak secara independen. Artinya untuk menghasilkan sebuah karya, para animator menggunakan modal sendiri, membuat animasi dengan tangan mereka sendiri, dan menjualnya sendiri kepada klien. Pengelolaan independen seperti ini hanya memungkinkan animator untuk menghasilkan karya-karya sederhana berskala kecil, seperti *short animation* dan iklan yang berdurasi pendek (antara 30 detik hingga 5 menit). Sedangkan untuk menghasilkan karya animasi berskala besar, diperlukan kehadiran dan kerja sama dari banyak pihak, baik dari pihak animator hingga dari bidang-bidang yang

(kelihatannya) tidak berhubungan, seperti bidang manajemen, sains, riset, dan pemasaran. Dalam sebuah industri sebuah industri semuanya akan saling berkaitan dalam suatu mata rantai yang tidak terpisahkan. Sebelum suatu kerja sama antar berbagai bidang dapat terwujud, masyarakat perlu mengetahui dan memahami terlebih dahulu apa dan bagaimana animasi itu. Karenanya, Pusat Animasi ini haruslah bersifat informatif, untuk itu setiap segmen dalam bangunan ini haruslah mempunyai karakter yang informatif.

**Pendekatan Desain**

Seperti dikatakan di atas bahwa informatif adalah kata kunci utama dalam perancangan bangunan Pusat Animasi. Karenanya pendekatan utama berasal dari penelaahan lebih lanjut mengenai karakter yang informatif. Selain dari kata informatif secara umum, juga kriteria informatif dari dunia animasi akan menjadi pendukung dari penelaahan utama.

John Lasseter, yang dikenal sebagai sutradara film Toys Story, dalam makalahnya di SIGGRAPH 1987, yang berjudul "*Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation*". Memperkenalkan 12 Prinsip Dasar Animasi Karakter.

Kedua belas prinsip tersebut adalah :

1. Pose dan gerakan antara (*Pose-to-pose and Inbetween*)
2. Pengaturan waktu (*Timing*)
3. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)
4. Akselerasi (*Ease and Out*)
5. Antisipasi (*Anticipation*)
6. Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)
7. Gerakan melengkung (*Arcs*)
8. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)
9. Elastisitas (*Squash and Stretch*)
10. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)
11. Daya tarik karakter (*Appeal*)
12. Penjiwaan peran (*Personality*)

Kedua belas prinsip ini sangat terkenal di kalangan animator terutama animator profesional. Dengan penerapan kedua belas prinsip ini ke dalam

animasi, maka akan dihasilkan suatu animasi yang berkualitas. Kedua belas prinsip dasar animasi karakter tersebut sebenarnya adalah penterjemahan suatu gerakan alami yang kita lakukan sehari-hari, tetapi tidak kita sadari kita selalu melakukannya. Karenanya, animasi dengan penerapan prinsip-prinsip tersebut akan menghasilkan suatu karya yang alamiah dan mempunyai roh.

Karakter dalam dunia animasi dapat dibentuk sebagai karakter yang dapat di 'baca' (John Lasseter; *Tricks to Animating Characters with a Computer*). Pembacaan meliputi karakter yang sedang berpikir akan suatu tindakan hingga tindakan berlangsung. Ada empat tahap mulai dari karakter berpikir hingga bertindak. Dengan penggunaan keempat tahapan ini, suatu karakter akan dapat terbaca oleh pengamat, dengan kata lain pengamat akan terinformasikan gerakan apa yang akan dilakukan oleh si karakter. Keempat tahapan gerakan tersebut adalah :

1. **Gerakan mata** yang mengunci tindakan yang akan dilakukan. Apabila tidak terdapat mata, maka kepala menjadi gerakan paling awal.
2. Beberapa frame kemudian dilanjutkan **gerakan kepala atau mulut** bila ada.
3. Diikuti kemudian dengan **gerakan badan**.
4. **Gerakan utama**.

Gerakan karakter yang informatif tersebut terjadi berkat bantuan prinsip-prinsip animasi yang dikemukakan Lasseter sebelumnya. Ada dua belas prinsip animasi, tetapi dalam suatu adegan tidak semua digunakan bersamaan. Pada penciptaan skenario gerakan yang informatif seperti di atas, hanya diperlukan empat prinsip yang selalu digunakan, yaitu :

1. **Pose dan gerakan antara (*Pose-to-pose and Inbetween*)**
2. **Pengaturan waktu (*Timing*)**
3. **Gerakan sekunder (*Secondary Action*)**
4. **Penempatan di bidang gambar (*Staging*)**

Amos Rapoport pernah mengemukakan, "*...when the environmental codes is known, behavior can easily be made appropriate to the setting and the social situation to which it corresponds." (1982;59).* Yang kemudian diulas oleh

Paul-Alan Johnson dalam bukunya *The Theory of Architecture*, yang berkata, *"Reaction by people to buildings, the meanings they impute to buildings, are the result of association, personal constructs evolved from their self-history. ... behavior is moderated by reference to a closed system of desirable behaviors." (1994;61).*

Dari dua pernyataan tersebut, dikembangkan sebuah hipotesa : apabila perancangan Pusat Animasi dapat menampilkan karakter yang informatif berdasarkan *environmental codes* yang didapat dengan mendeskripsikan karakter yang informatif melalui pemetaan prinsip-prinsip dasar animasi karakter yang dikemukakan oleh John Lasseter, maka pengkondisian tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman pengguna akan animasi baik dari sejarah, proses pembuatan hingga publikasi. Dengan demikian akan timbul sikap peran serta yang lebih dari pengguna untuk mendukung dunia animasi.

## 1.3. Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang permasalahan dan pendekatan desain di atas, maka permasalahan desain adalah bagaimana perancangan Pusat Animasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang animasi melalui tatanan bentuk arsitektural berdasarkan *environmental codes* yang didapat dengan mendeskripsikan karakter yang informatif melalui penelaahan karakter yang informatif secara umum dan dari dunia animasi melalui prinsip-prinsip dasar animasi karakter John Lasseter.

## 1.4. Tujuan

Tujuan akhir penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi konsep-konsep perancangan arsitektural Pusat Animasi di Yogyakarta.

## 1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

A. Lingkup proyek perancangan adalah bangunan Pusat Animasi di Yogyakarta, yang merupakan pusat informasi, studi dan publikasi karya animasi, yang menyediakan fasilitas galeri, kelas pelatihan, studio film animasi, sinema, ruang seminar, ruang penjualan *merchandise* dan ruang *game* interaktif.

B. Lingkup analisis dan solusi permasalahan dibatasi pada tatanan bentuk arsitektural yang dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang animasi dengan acuan *environmental codes* yang didapat dengan mendeskripsikan penelaahan karakter yang informatif secara umum dan dari dunia animasi melalui prinsip-prinsip dasar animasi karakter John Lasseter.

## 1.6. Metode Pembahasan

1. Dalam menganimasikan benda, supaya terlihat lebih alami, harus menerapkan 12 prinsip dasar animasi karakter (John Lasseter; 1987). Karenanya harus dipahami bagaimana ke-12 prinsip ini ada dan saling berkaitan satu sama lain.
2. Dari kedua belas prinsip dasar animasi karakter dicari prinsip-prinsip yang dapat menyelesaikan permasalahan di atas. Prinsip-prinsip yang dibutuhkan didapat dari adegan dimana gerakan karakter dapat terbaca.
3. Menelaah lebih lanjut mengenai karakter yang informatif secara umum dan didukung dengan telaah prinsip-prinsip terpilih.
4. Telaah masing-masing yang langsung diterjemahkan kedalam bahasa arsitektur. Setelah itu hasil telaah dari dunia animasi dipadukan dengan telaah karakter yang informatif secara umum. Didapatkan *environmental codes.*
5. Hasil tersebut kemudian dipadukan dengan kebutuhan fungsional dari Pusat Animasi.
6. Hasil penggabungan tersebut menjadi konsep akhir yang mengarah pada desain Pusat Animasi.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Bab I

Memuat pendahuluan yang terdiri dari uraian latar belakang proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, dan diagram skematik landasan konsepsual perencanaan dan perancangan.

Bab II

Memuat tinjauan umum pusat animasi dan perkembangan dunia animasi, yang membahas tentang pemahaman mengenai pusat animasi, sejarah, dan klasifikasinya, sejarah dunia animasi, tinjauan umum pusat animasi, tinjauan standar galeri/museum, tinjauan standar kelas pelatihan, tinjauan standar studio film animasi, tinjauan standar ruang game interaktif, dan diakhiri dengan studi perbandingan.

Bab III

Memuat tinjauan khusus mengenai animasi terutama prinsip-prinsip dasar animasi karakter John Lasseter.

Bab IV

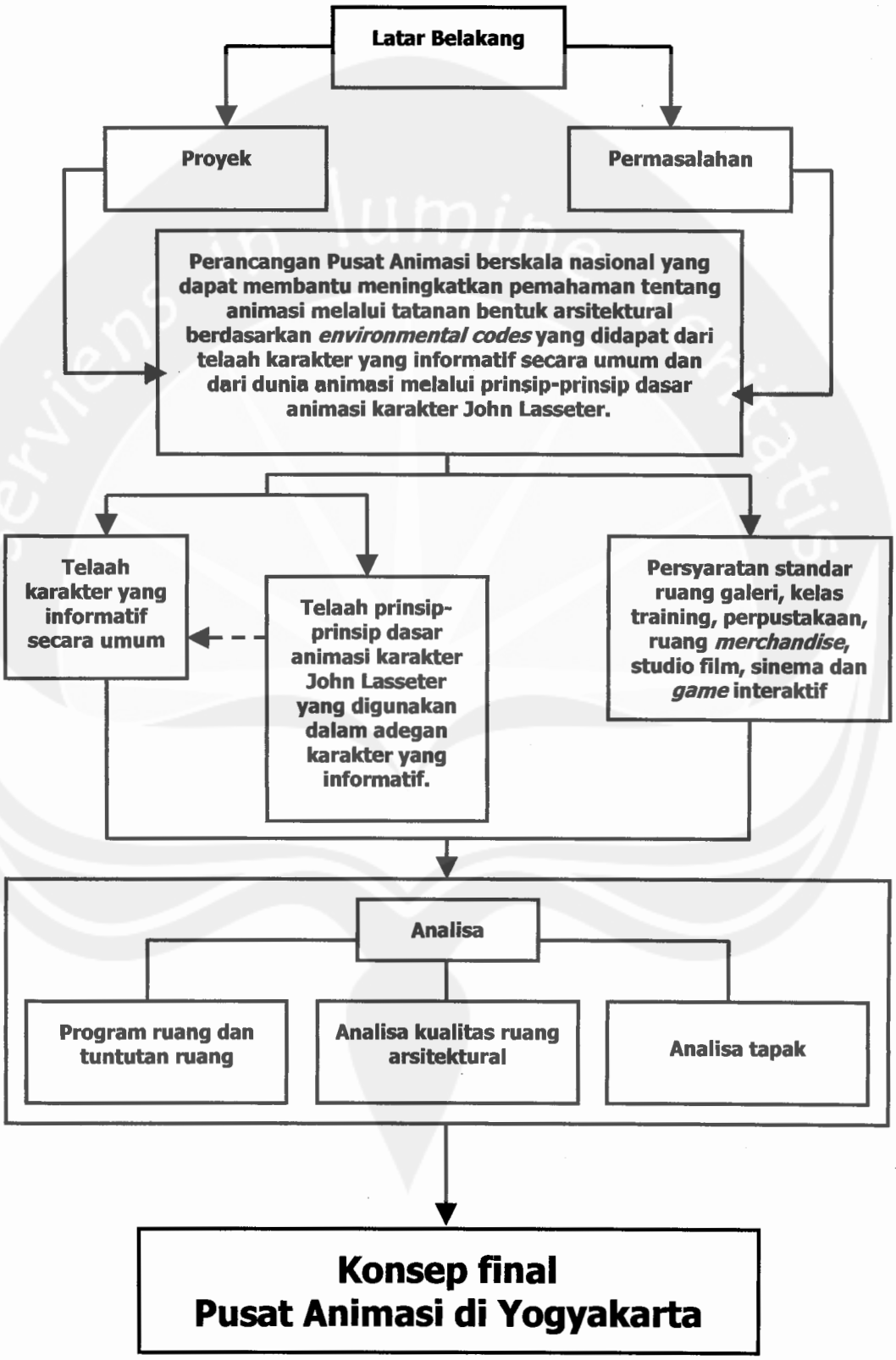
Memuat kondisi dan potensi industri dunia animasi di Yogyakarta, kriteria pemilihan tapak dan deskripsi mengenai tapak terpilih beserta daerah sekitarnya.

Bab V

Merupakan analisa arsitektural yang memuat proses transformasi prinsip-prinsip dasar animasi karakter John Lasseter ke kualitas ruang arsitektural Pusat Animasi di Yogyakarta, beserta program ruang, besaran ruang, dan analisa tapak.

Bab VI

Memuat konsep final perancangan Pusat Animasi di Yogyakarta yang siap ditransformasikan ke dalam bentuk desain fisik.

**Diagram Skematik**

**Landasan Konsepsual Perencanaan dan Perancangan**