

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek

Animasi adalah suatu rangkaian gambar dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah – olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat film – film kartun di televisi maupun dilayar lebar. jadi Animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak.

Pada dasarnya film/ Video Animasi berupa rangkaian gambar secara *in-beetwen* (satu rangkaian gambar disusun secara berurutan) lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, dan gerakan inilah kita sebut Animasi.

Di era teknologi saat ini banyak sekali *software-software* komputer yang dibuat untuk mendukung pembuatan animasi seperti : *Diretor, Adobe Image redy, Flash, 3d studio max, ulead Cool 3D studio*. Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau langsung (*live*) melalui kamera foto atau video, contoh misalnya membuat film proses terjadinya tsunami atau proses terjadinya gerhana matahari, proses ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera.

Untuk membuat film/video animasi tidak cukup hanya mengandalkan *software* yang ada, melainkan kita harus dapat menguasai dasar - dasar animasi terlebih dahulu agar hasil animasi kita mencapai sempurna.

Dari kebutuhan animasi di lingkungan kerja saat ini, para animator dituntut untuk mahir dalam pembuatan animasi. Untuk menjadi seorang animator, seseorang dapat mengikuti pendidikan formal maupun non formal. Dari pendidikan non formal, dari pelatihan ini peserta pelatihan akan diberikan sebuah sertifikasi atas kemampuan yang dimilikinya melalui pendidikannya di lembaga pelatihan.

Pada umumnya banyak dikalangan remaja remaja kita yang berminat membuat video animasi kartun khususnya remaja *SMK Multimedia* yang hanya mengadakan *software* komputer saja tidak mendapatkan pengetahuan dasar animasi padahal pengetahuan dasar menggambar sudah memadai. Dengan demikian dibutuhkan pelatihan terhadap pengembangan kemampuan yang masih kurang dalam hal proses pembuatan animasi. Pelatihan tersebut dapat dilakukan dengan pendidikan *formal, non-formal*, maupun dengan *otodidak*.

Kota Yogyakarta merupakan salah satu Kota pendidikan di Indonesia yang juga memiliki fasilitas pendidikan formal maupun *non-formal* dalam memproduksi animasi sebagai hasilnya. Menurut *Hanitiantoi Joedo* yang merupakan seorang pengelola *Jogjanimations* , saat ini di Yogyakarta terdapat 20 komunitas pelaku animasi yang tersebar di seluruh wilayah Yogyakarta seperti Kulonprogo, Bantul, Gunungkidul, Sleman dan Kota Yogyakarta. “Mereka ini memang jarang tampil. Mereka sudah mendapatkan pekerjaan dari Malaysia dan Singapura. Baru di Yogyakarta ini, selain Jakarta tentunya, yang punya banyak pelaku animasi dan dapat berkarya.

Saat ini pemanfaatan animasi tidak terbatas pada sektor perfilman saja, tetapi pada sektor periklanan, arsitektur, bahkan game yang saat ini terus berkembang juga termasuk memanfaatkan jasa animator. Dengan adanya pasar bagi karya animasi itu sendiri maka muncul peminat-peminat animasi baru yang masih dalam tahap belajar maupun dalam tahap pengenalan. Dalam proses pengenalan dan pembelajaran tersebut dapat ditempuh dengan pendidikan formal, non-formal. Di kota Yogyakarta sendiri saat ini telah memiliki lembaga pendidikan formal dan non formal seperti pada AMD dan Tempat kursus yang telah menawarkan jasa pelatihan animasi.

Dalam pelatihan animasi, akan didukung dengan adanya pertukaran informasi serta ada sarana dimana karya-karya dapat di beri apresiasi. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan kemampuan peserta dapat diukur dari sarana atau media tersebut. Selain itu diharapkan agar kemampuan peserta juga dapat didorong dari kegiatan ini, melalui dukung dari pengetahuan peserta yang diperkaya dengan adanya pertukaran informasi yang masuk, sehingga kekayaan dalam *explorasi* animasi diperkaya dengan adanya informasi perkembangan pembuatan animasi yang terkini,

dan *Pelatihan Animasi di Yogyakarta* adalah wadah yang tepat untuk menjadi tempat dimana calon animator dilatih untuk menjadi seorang animator.

Dengan perkembangan animasi saat ini, *Pelatihan Animasi di Yogyakarta* dibutuhkan sebagai sebuah tempat dimana mengembangkan kemampuan diri peserta pelatihan dapat didukung, tempat itu pula diharapkan para peserta pelatihan dapat saling berlomba untuk menghasilkan hasil karya terbaik mereka sehingga nantinya karya-karya mereka dapat diberikan apresiasi yang lebih baik lagi dari saat ini dan dapat bersaing di dalam dunia animasi yang lebih profesional lagi.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan animasi dewasa ini tidak lepas dari peran dari perkembangan software-software komputer yang juga didukung oleh perkembangan teknologi komputer saat ini. Akan tetapi meskipun proses pembuatan animasi telah melibatkan teknologi komputer, proses pembuatan dan tahapan awalnya tetap saja harus dipahami terlebih dahulu, dasar-dasar animasi terlebih dikuasai terlebih dahulu agar kesempurnaan hasil animasi kita dapat tercapai dan salah satunya adalah dimensi sebagai *elemen-elemen utama* agar sebuah karya dapat terdefinisi dalam pembentukan karakter animasi 2 dimensi, dan 3 dimensi .

Selain pemahaman dasar tersebut diatas proses terbentuknya sebuah karakter dan semua karya animasi juga tidak akan lepas dari pada proses kreatif sang animator yang berawal dari imajinasi sang animator.

Menurut *Ensiklopedia* imajinasi merupakan kemampuan kreativitas dalam membayangkan untuk membentuk gambaran dan gagasan dalam pikiran seperti hal yang belum pernah dilihat ataupun dialami secara langsung, maupun menciptakan suatu bentuk yang mirip dengan kenyataan. Jadi, imajinatif dijabarkan sebagai segala sesuatu yang menggunakan kemampuan pikiran dalam membayangkan yang belum pernah dilihat atau dialami secara langsung berdasarkan kenyataan atau pengalaman yang bersifat meningkatkan kemampuan membayangkan/berimajinasi seseorang.

Proses pelatihan animasi sendiri dilakukan sesuai dengan tahapan pembuatan animasi itu sendiri, yang prosesnya akan dapat dilakukan para peserta pelatihan dapat mengikuti pelatihan pada 1 ruang dengan menggunakan fasilitas 1 komputer setiap peserta yang akan dibimbing oleh seorang mentor.

Melalui Pelatihan Animasi Jogja, ekspresi imajinatif dalam menciptakan sebuah karakter animasi atau sebuah animasi harus diwadahi melalui rancangan wadahnya. Tidak hanya kegiatan pelatihan saja yang diwadahi, fasilitas penunjang bagi para peserta juga akan diwadahi seperti, penyediaan pralatan, media informasi, serta karya mereka dapat dinikmati juga oleh para peminat animasi yang bukan praktisi animasi dapat diwadahi didalam satu wadah yaitu Pelatihan Animasi Jogja.

Suatu ekspresi imajinatif dibentuk melalui suatu objek perangsang imajinasi pengamat. Dalam hal ini, imajinasi sebuah animasi dapat terbentuk melalui objek pengamatan yang direncanakan sedemikian rupa, sehingga dapat diamati dengan adanya prinsip *Inbetween* yang terjadi dari objek 2D dan 3D yang merupakan dimensi animasi yang diproduksi saat ini. Dari prinsip-prinsip tersebut kemudian ditransformasikan pada elemen pembentuk ruang. Dengan metoda perancangan transformasi yang merupakan suatu perubahan bertahap dari ide menjadi desain. Melalui bentuk arsitektural, diharapkan ekspresi imajinatif pada wadah Pelatihan Animasi Jogja dapat dicapai.

Maka, rancangan wadah tersebut terlihat pada pengolahan elemen arsitektur seperti tata ruang dalam yang mampu mendorong para animator dan calon animator untuk berimajinasi serta tampilan/fasad bangunan yang mencerminkan kegiatan yang diwadahi oleh *Pelatihan Animasi Jogja*. Sebagai pendekatan dalam mewujudkan bangunan *Pelatihan Animasi Jogja*, akan digunakan metode transformasi dari elemen-elemen utama dalam pembentukan karakter animasi kedalam elemen-elemen arsitektural agar bentuk-bentuk yang imajinatif dapat dicapai.

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana Wujud bangunan “*Pelatihan Animasi* di Yogyakarta yang imajinatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tampilan bangunan dengan pendekatan transformasi gerak dari bentuk 2d dan 3d.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Menghasilkan suatu rancangan “*Pelatihan Animasi di Yogyakarta*” sebagai wadah pengembangan kemampuan dalam pembuatan animasi para animator yang memiliki Tatanan ruang dalam dan luar yang imajinatif yang ditransformasikan dari gerak dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi.

1.4.2 Sasaran

- Mengetahui Kegiatan Yang akan berlangsung di Pelatihan Animasi dan animasi sebagai objek pembelajarannya.
- Menganalisa ruang yang akan dibutuhkan di Pelatihan Animasi sebagai wadah berlangsungnya kegiatan.
- menciptakan ruang imajinatif melalui pendekatan Transformasi dari gerak dalam bentuk 2D dan 3D.
- Pengenalan mengenai teori perancangan transformasi sebagai teori dasar pendekatan masalah serta menganalisa bagaimana penerapan Transformasi dari gerak dalam bentuk 2D dan 3D agar ruang imajinatif dapat tercipta pada Pelatihan animasi yang akan direncanakan.

1.5 Metoda Pembahasan

Metoda pembahasan yang digunakan dalam menyelesaikan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- a. Studi Literatur
 - mempelajari sumber tertulis mengenai animasi dan proses pembuatannya.

- menggunakan hasil pengamatan langsung tapak di lapangan untuk melihat potensi kawasan, kecenderungan pola kontur tapak (topografi), orientasi sinar matahari, keadaan udara, pergerakan angin, kebisingan, lingkungan sekitar yang diperkuat dengan pendokumentasian tapak, dan mengambil foto udara guna melengkapai kondisi sekitarnya.

b. Studi Data Sekunder

mencari data mengenai informasi yang terdapat di dalam tapak yang bisa didapatkan dari pemilik data tapak dan penelitian yang pernah dilakukan.

1.5.2 Analisis Desain

Analisa data yang didapatkan baik berupa analisa data primer maupun sekunder.

1.5.3 Penarikan Kesimpulan

Menemukan pendekatan desain dan kemudian merumuskan konsep desain sebagai solusi permasalahan dengan metoda *menyilangkan* antara data dengan analisis.

1.6 Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan

Berisi latar belakang eksistensi dan permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, metode pembahasan, dan bagan alur berpikir.

Bab II. Tinjauan Tentang Animasi, Pelatihan Animasi dan Yogyakarta sebagai lokasi Proyek.

Berisi tinjauan pustaka tentang pengertian, pembuatan animasi, Pelatihan animasi dan kondisi fisik dan non fisik kawasan Yogyakarta, potensi Daerah Istimewah Yogyakarta dibidang animasi sebagai Lokasi yang akan digunakan sebagai Lokasi proyek.

Bab III. Landasan Teori Perancangan Transformasi

Berisi Pengertian teori perancangan transformasi dalam arsitektur yang akan digunakan dalam menciptakan bentuk bangunan dan pengolahan ruang dalam.

Bab IV. Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi identifikasi, macam kegiatan, pelaku kegiatan, analisis pola kegiatan, analisis hubungan antar ruang, organisasi ruang, analisis kebutuhan ruang, pengelompokan ruang berdasarkan fungsi, analisis besaran ruang, lokasi site, permasalahan.

Bab V. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi konsep perencanaan dan perancangan, yang mencakup transformasi bentuk, preseden, serta sketsa desain perancangan Pelatihan Animasi di Yogyakarta.

Daftar Pustaka

1.7 Bagan alur pikir perancangan

