

PERENCANAAN ANIMATION STUDIO CENTER DI PEKANBARU

Rara Rahmafira¹, Hendri Silva², Wati Masrul³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning
Jl. Yos Sudarso km. 8 Rumbai, Pekanbaru, Telp. (0761) 52324

*e-mail koresponden : watimasrul@unilak.ac.id

ABSTRAK

Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia semakin memberi peluang tiap tahunnya. Para animator yang berdiri sendiri maupun dari sebuah perusahaan mulai bermunculan menjadi *content creator* dalam animasi seiring majunya perkembangan teknologi di Indonesia. Namun ketersediaan studio animasi sebagai wadah bagi mereka untuk berkreasi tidak banyak di Indonesia, khususnya Indonesia di bagian Barat. Adapun sasarannya adalah mewadahi kegiatan dalam proses sebelum produksi, proses produksi, dan proses setelah produksi animasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan mengumpulkan data dan menganalisis terhadap pelaku kegiatan, lingkungan tapak, maupun bangunan. Hasil penelitian menciptakan planning dan programming untuk membentuk bangunan Animation Studio Center.

Kata Kunci: *Animation studio*, animator, arsitektur kontemporer

ABSTRACT

The growth of the creative industry in Indonesia is increasing every year. Animators who are independent or from a company have started to appear as content creators in animation along with advancing technological developments in Indonesia. However, there are not many collections of animation studios as a place for them to create in Indonesia, especially in the West. The goal is to accommodate activities in the process before production, the production process, and the process after animation production. The research method used is a qualitative method by collecting data and analyzing activities, site environment, and buildings. The results of the research create planning and programming to form the Animation Studio Center building.

Keywords: *Animation studio*, animator, contemporary architecture

PENDAHULUAN

Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia saat ini tumbuh sangat pesat, berdasarkan data BPS dan Bekraf (2017) menunjukkan bahwa pertumbuhan mencapai 4,95% dari target 5,2%. Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia pada dasarnya semakin memberi peluang terhadap perekonomian masyarakat setiap tahunnya. Industri kreatif di Indonesia memiliki beberapa bagian, salah satunya

Animasi. Perkembangan animasi di Indonesia bahkan di dunia tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi khususnya komputer yang semakin canggih, karena kualitas teknologi yang digunakan sangat mempengaruhi kualitas suatu karya animasi. Peningkatan kualitas animasi di Indonesia pun meningkatkan minat masyarakat Indonesia terhadap bidang seni tersebut. Hal ini dapat dilihat dari mulai banyaknya film animasi karya anak bangsa yang tayang di televisi Indonesia.

Namun keterbatasan studio produksi di Indonesia khususnya Indonesia bagian Barat, menghambat kreatifitas dan pengembangan animasi itu sendiri. Salah satunya adalah kota pekanbaru. Pemerintah Provinsi Riau sendiri pada dasarnya sangat konsisten terhadap perkembangan industri kreatif, hal ini di sebabkan banyak nya minat animator-animator dari berbagai kalangan yang ingin mengembangkan minat dan bakat di bidang animasi, selain itu juga di dukung oleh aspek peluang lapangan pekerjaan yang cukup memberikan kontribusi perekonomian yang lebih luas.

Pemerintah telah mengeluarkan program melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk mengembangkan dan memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif, salah satunya animasi. Dalam upaya mensukseskan program pemerintah tersebut maka dibutuhkan fasilitas sebagai sarana pendukung dalam kegiatan produksi animasi berupa *Animation Studio Center*. Dengan melihat kebutuhan Perencanaan *Animation Studio Center ini* perlunya sebuah penerapan desain yang mampu mengekspresikan kegiatan dari animation studio center. Salah satunya dengan pendekatan desain yang menggunakan tema Arsitektur kontemporer yang mencirikan sebuah kebebasan berekspresi. Hal ini di tegaskan oleh Gunawan .E, yang menyatakan bahwa arsitektur kontemporer memiliki ciri khas yang kuat dalam berbagai hal seperti ekspresif yang subjektif, kontrak dengan lingkungan, bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat, memiliki kesan, image, gambaran serta pengahayatan yang sangat kuat

Desain kontemporer merupakan desain pada masa kini yang tidak mengacu pada desain klasik di masa terdahulu. Istilah kontemporer dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang, khususnya bidang seni. Seni

kontemporer lahir setelah era seni modern dan sangat mewakili kekinian dalam konsep dan produk akhirnya. Seniman, arsitek atau praktisi lain di bidang seni menuangkan ide serta konsep kekinian dalam karya-karya mereka, menggabungkan antara idealisme dan tren yang diyakini. Arsitektur kontemporer sangat dipengaruhi oleh arsitektur modern. (Studioideal, 2013)

Ekspresi dalam arsitektur menurut Rizali, Romi (2010) dapat dilihat melalui beberapa komponen yakni a) Karakter merupakan perwujudan antara ekspresi dan fungsi b) Warna merupakan elemen yang berfungsi memperkuat karakter c) Gaya merupakan penentu keindahan dalam ekspresi dan d) Material merupakan elemen yang memperkuat kesan

Oleh sebab itu melalui penelitian ini, perencanaan *Animation studio centre* di Pekanbaru sebagai sarana pendukung yang berkarakter kuat juga berupaya untuk dapat mendesain ruang *Animation Studio Centre* yang dapat bersifat multi fungsi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif, analisis yang mengacu kepada tiga komponen data baik dari study literature, study empiris dan study kontekstual. Menurut Boedhi Laksito (2002), Study literature merupakan metoda studi yang berkaitan dengan metoda pengumpulan data pustaka. Studi literature ini dapat bersifat teoritis dan hal-hal teknis baik dari kebijakan pemerintah, peraturan daerah, standar kegiatan, struktur, utilitas dan lain sebagainya. studi empiris dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi penunjang dari fungsi bangunan sejenis, sedangkan studi kontekstual di lakukan dengan cara mengkaitkan teori yang ada dengan penerapan desain dalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Aspek Tapak

Tapak untuk perencanaan Animation Studio Center Pekanbaru ini di ambil di wilayah pengembangan 5 Kota Pekanbaru (WP-V). Untuk fungsi wilayah

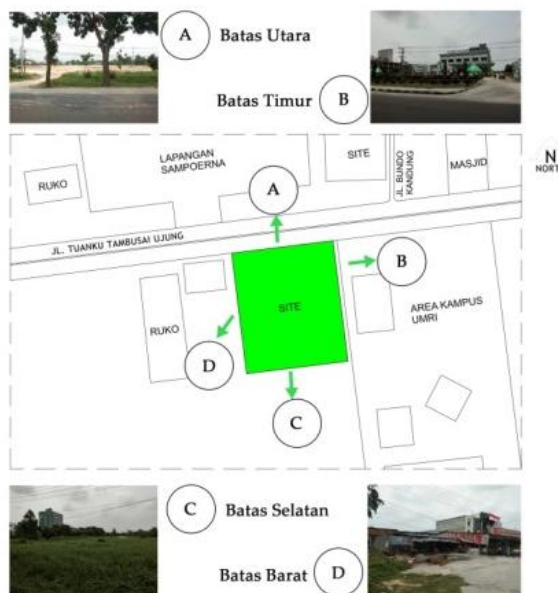
pengembangan 5 ini meliputi Pendidikan, Pemukiman, Industri, Perkantoran, Pemerintahan dan Perdagangan. Tapak ini memiliki luas 0.7084 Ha.



Gambar 1. Lingkup Tapak Tapak berada di Jalan Tuanku Tambusai.

Batasan Tapak

- Utara : Lapangan sampoerna Tuanku Tambusai dan Jalan Tuanku Tambusai Ujung
- Timur : Universitas Muhammadiyah Riau
- Selatan : Lahan kosong
- Barat : Ampera, Rumah Sakit Hermina



Gambar 2. Batasan Tapak

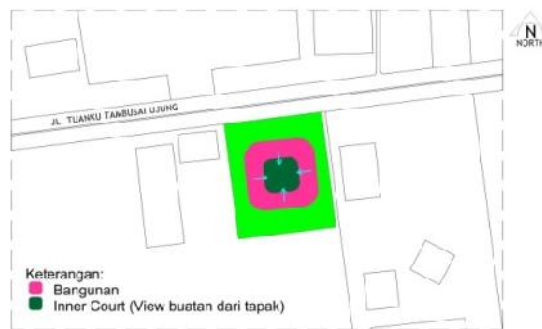
Analisis Topografi



Gambar 3. Kontur

Site memiliki topografi datar, dengan memiliki jenis tanah hitam dan berlumpur.

Analisis View dari Tapak

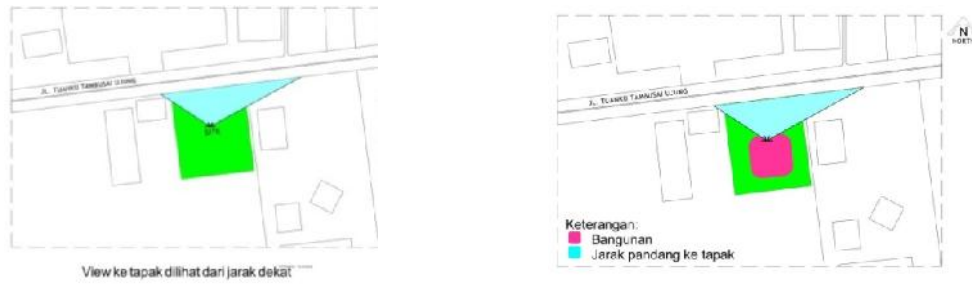


Gambar 4. Gambaran View Dari Tapak

Untuk bangunan berlantai rendah tidak memiliki potensi view, namun terdapat potensi dengan membuat view buatan di dalam tapak. View tersebut dapat dijadikan orientasi. Menciptakan view di dalam tapak seperti inner court memberikan kesan ruang terbuka dan ruang dalam seakan menyatu dengan ruang luar.

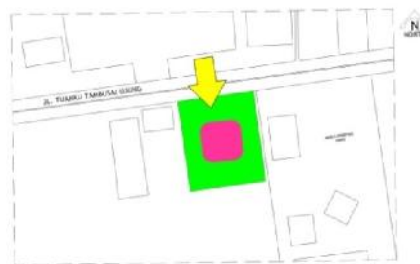
Analisis View ke Tapak

Dari jarak dekat entrance dapat terlihat. Untuk memaksimalkan potensi view ke tapak yang terlihat dari jalan utama, yaitu menciptakan point of interest pada kulit bangunan dengan menerapkan konsep yang ekspresif.



Gambar 5. View ke Tapak

Analisis Orientasi Tapak



Gambar 6. Orientasi Tapak

Arah timur merupakan jalan utama pencapaian ke tapak, sehingga orientasi bangunan dapat mengarah ke arah jalan.

Analisis Orientasi Tapak Terhadap Matahari



Gambar 7. Orientasi Tapak Terhadap Matahari

Site memiliki bidang yang lebih banyak dilewati oleh perlintasan matahari sedangkan orientasi tapak dan bangunan menghadap ke jalan. Untuk itu memberikan perlakuan khusus terhadap bangunan dengan memberikan kulit

kedua pada bangunan untuk mengurangi radiasi matahari yang masuk ke bangunan.

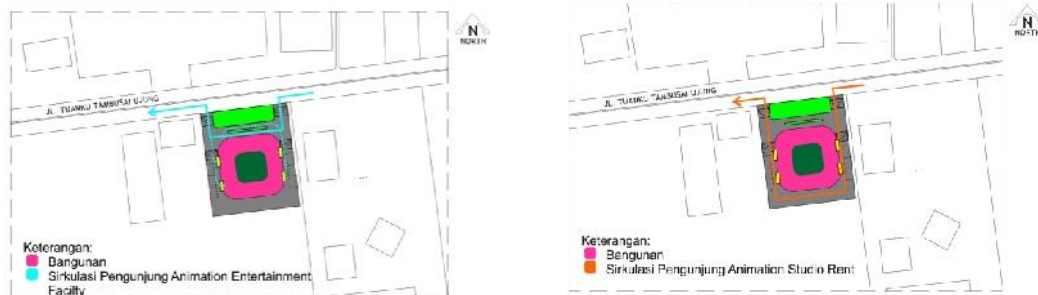
Analisis Kebisingan

Kebisingan bersumber dari suara kendaraan pada jalan besar yang berada di depan tapak. Hal ini dapat diminimalisir dengan adanya vegetasi di depan bangunan yang berfungsi sebagai buffer. Selain itu, meletakkan ruang-ruangan pada bangunan yang membutuhkan ketenangan seperti kantor sewa jauh dari sumber kebisingan.



Gambar 8. Kebisingan dalam Tapak

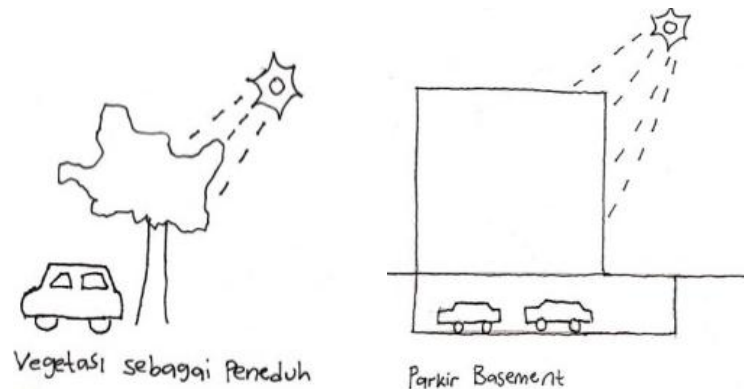
Analisis Sirkulasi dan Parkir



Gambar 9. Sirkulasi Kendaraan

Untuk sirkulasi pengunjung Animation Entertainment Facility, terdapat 2 jalur di depan entrance, sebagai drop off dan jalur memutar yang mempermudah pengunjung untuk parkir setelah menurunkan penumpang di entrance. Untuk

sirkulasi pengunjung Animation Studio Rent, jalur drop off berada di belakang bangunan.



Gambar 10. Parkir

Penggunaan vegetasi sebagai peneduh membuat kendaraan akan terlindung dari cuaca panas, selain itu penggunaan vegetasi lebih ramah lingkungan. Penggunaan parkir di dalam bangunan akan menghemat lahan serta kendaraan dalam bangunan akan terhindar dari panas. Parkir yang digunakan dalam perencanaan bangunan ini yaitu parkir di dalam dan di luar bangunan. Jenis parkir dengan pola paralel. Karena penggunaan parkir tersebut lebih efisien digunakan dalam perencanaan *Animation Studio Center* ini.

Aspek Manusia (Aktivitas Pelaku dan Kegiatan)

Tabel 1. Pelaku Kegiatan dalam Bangunan *Animation Studio Center*

No.	Pelaku Kegiatan	Karakteristik
1.	Pengelola Gedung	Pengelola gedung bertugas memimpin dan mengatur segala jenis kegiatan di dalam gedung.
2.	Penyewa Gedung -Pra Produksi -Produksi -Pasca Produksi	Merupakan pemilik modal yang bekerjasama dalam memproduksi animasi.
3.	Pengunjung fasilitas hiburan animasi	Pengunjung umum yang datang dengan tujuan mendapatkan edukasi, informasi dan hiburan dari <i>Animation Studio</i> .
4.	Staff dan Karyawan	Memberikan informasi yang informatif bagi pengunjung, memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung.

Pengelompokan Pelaku Kegiatan

Berdasarkan pelaku aktivitas dapat disimpulkan bahwa :

1. Building Management Office → Zona Privat
2. Animation Studio Rent → Zona Semi Privat
3. Animation Training Center → Zona Publik
4. Animation Entertainment Facility → Zona Publik
5. Service & Utility → Zona Servis

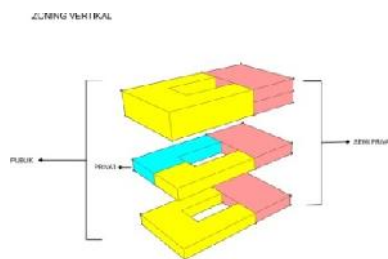
Aspek Bangunan (Pendekatan Tema Kontemporer)

Pada perancangan Animation Studio Center ini akan menerapkan prinsip kontemporer pada bentuk bangunan. Prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yaitu sebagai berikut :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang yang terkesan terbuka
4. Ruang dalam yang seakan menyatu dengan ruang luar (transparan)
5. Eksplorasi elemen lansekap yang berstruktur

Dari beberapa prinsip tersebut, lebih difokuskan pada prinsip gubahan yang ekspresif dan dinamis.

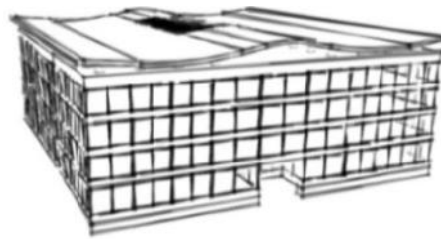
Gubahan Massa



Gambar 11. Zoning Horizontal dan Vertikal

Terdapat zona publik yaitu Animation Entertainment Facility dan Animation Training Center dan juga servis yang terletak disetiap lantai, zona privat di lantai

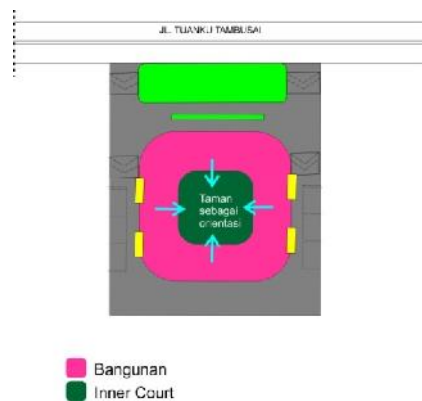
dua, dan zona semi privat yaitu Animation Studio Rent juga berada disetiap lantai bangunan.



Gambar 12. Gubahan Massa

Konsep Bangunan

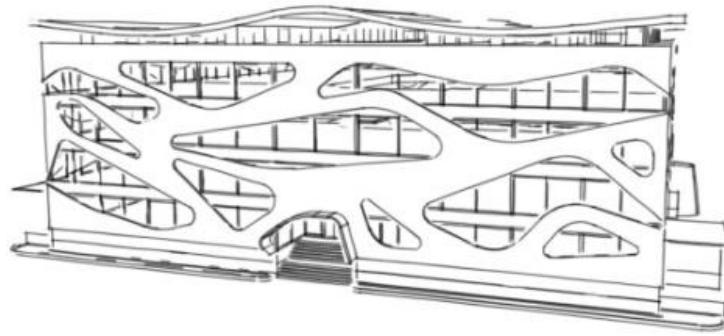
Massa bangunan berada di tengah tapak dan menggunakan pola persegi panjang agar selaras dengan bentuk tapak. Untuk view lebih dimaksimalkan ke dalam bangunan dengan menghadirkan taman sebagai orientasi.



Gambar 13. Konsep Taman

Dengan adanya taman di dalam bangunan, diharapkan mampu menghadirkan kenyamanan yang sesuai dengan jiwa kreatif. Dan dengan adanya suasana alam, para animator dapat mencari inspirasi dalam suasana santai.

Untuk konsep bangunan, fasad menggunakan kulit kedua (*secondary facade*), agar radiasi panas tidak masuk ke dalam bangunan secara berlebihan. Menggunakan material kaca, untuk memanfaatkan view luar. Penerapan ekspresif berada pada kulit bangunan, pola yang digunakan yaitu bentuk dengan pengekspresian abstrak, menggambarkan bahwa animasi merupakan karya seni yang bebas terhadap imajinasi dan kreatifitas. Penerapan dinamis berada pada atap bangunan, dengan menerapkan lengkungan sehingga bangunan tidak monoton dan lebih *attractive*.



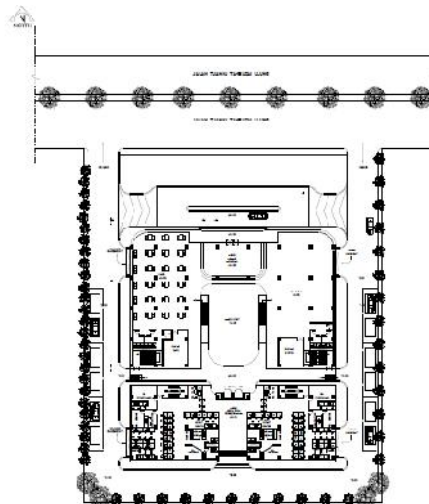
Gambar14.Konsep Bentuk Bangunan

Konsep dinamis ditandai dengan adanya perubahan, aktivitas, kemajuan atau gerakan konstan. Konsep bangunan dalam gerak dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti:

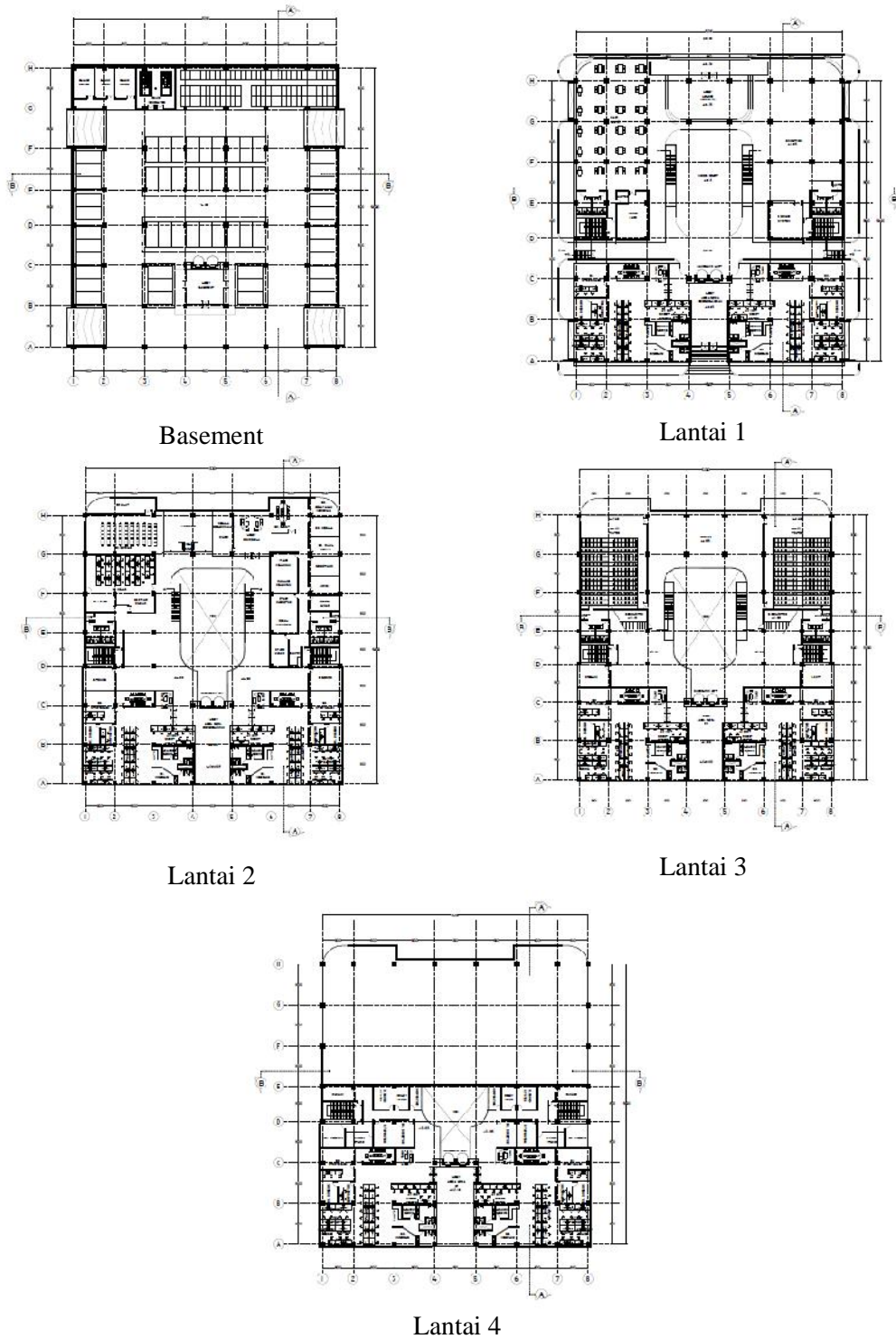
1. Statis-Dinamis
2. Sebagian Dinamis
3. Sepenuhnya dinamis

Konsep dinamis yang diterapkan yaitu pergerakan sebagian dinamis (*Partially – Dynamic*) dengan pertimbangan ketersediaan material, kontras namun tetap memberikan kesan ekspresif, dan *maintanance* yang lebih mudah dibandingkan *static dynamic* maupun *fully dynamic*

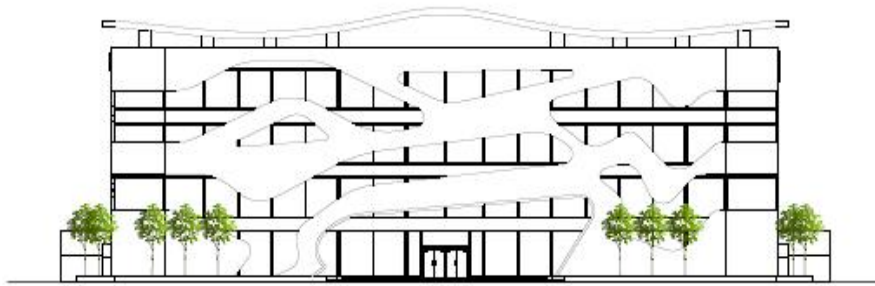
Hasil Perancangan



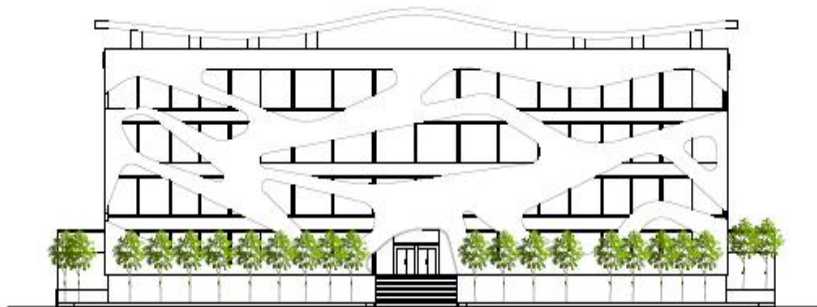
Gambar15. Site Plan



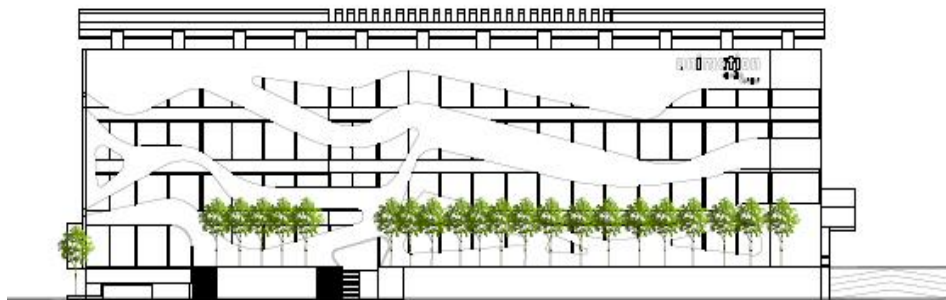
Gambar 16. Denah



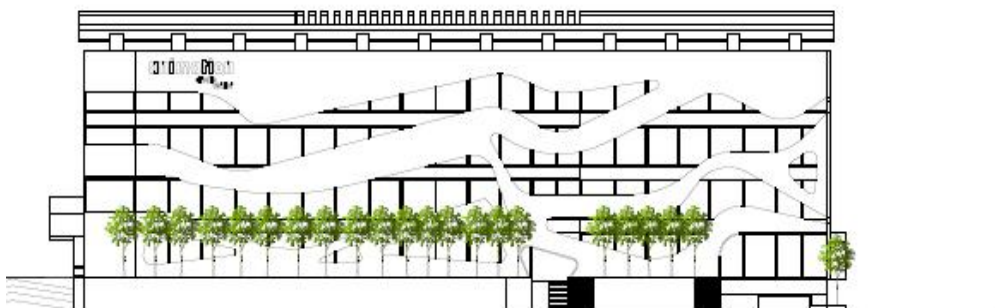
Gambar 17. Tampak Depan



Gambar 18. Tampak Belakang



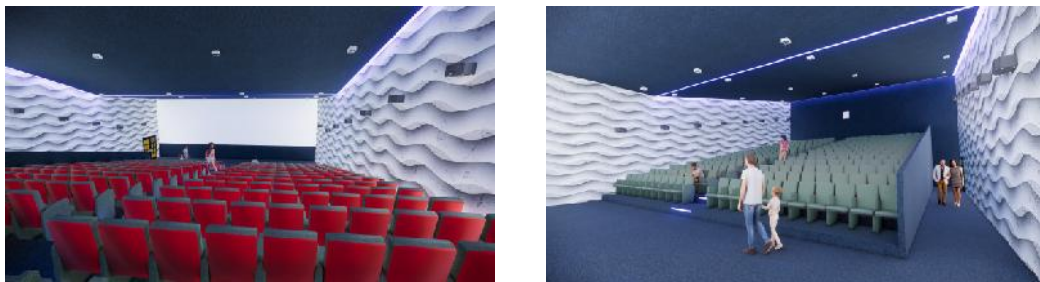
Gambar 19. Tampak Kiri



Gambar 20. Tampak Kanan



Gambar 21. Perspektif Bangunan



Teater 1

Teater 2

Gambar 22. Interior Teater

KESIMPULAN

Perencanaan *Animation Studio Center* di Pekanbaru ini merupakan wadah bagi para animator untuk dapat berkarya dengan kreatif. Penggunaan tema arsitektur kontemporer pada desain menjadi bagian penting dalam membantu mewujudkan ekspresi pada bangunan sehingga bentuk –betuk yang di hasilkan dapat mengekspresikan karakter dari para animator-animator yang akan memanfaatkan bangunan tersebut. Penataan ruang dalam di buat dinamis sehingga pemanfaatan ruang yang ada juga mampu mendukung aktivitas para animator untuk berkreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrafil, A. (2017). Perbedaan Animasi 4D dan 5D. Retrieved from <http://andiasrafil.blogspot.com/2017/10/perbedaan-animasi-4d-dan-5d.html>
- De Chiara, J., Dan Callender, J., (1973), Time-Saver Standards For Building Types. Edisi Ke 2. New York: Mc Graw – Hill Book Company.
- dreamlight. (n.d.). No Title. Retrieved from dreamlight.com/book
- Elkhateeb, A. M., Fikry, M. A., & Mansour, A. A. (2018). Dynamic building and its impact on sustainable development. *Alexandria Engineering Journal*, 57(4), 4145–4155. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2018.10.016>
- Gunawan, E. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1988). Jakarta: Balai Pustaka.
- manimonki. (n.d.). No Title. Retrieved from <https://www.manimonki.com>
- Manurung, Parmonangan, 2009, Desain Pencahayaan Arsitektural, Penerbit ANDI, Yogyakarta
- Neufert, Ernst, Jilid 2, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.
- Pekanbaru Nomor 14 Tahun 2000 Tentang Izin Bangunan Dalam Daerah Kota Pekanbaru, n.d.
- PERATURAN DAERAH KOTAMADYA DAERAH TINGKAT II PEKANBARU Nomor : 12 Tahun 1998, n.d
- Poerwadarminta, W.J.S. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta.
- Profil daerah kabupaten dan kota. Penerbit Buku Kompas.2001
- Rachmawatie, S. J., Gema, A. J., Priwanto, B., Sinaga, R., Tampubolon, S., Suryani, L., ... Endroputro, C. (2016). Panduan-Pendirian-Usaha-Animasi. *Badan Ekonomi Kreatif*, 1–46.
- Schirmbeck, E. (1988). Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam.
- Shrode, William A, 1974, Organization and Management:Basic Systems Concepts, Michigan, R.D Irwins
- Studioideal. (2013). Arsitektur Kontemporer. Retrieved from <https://studioideal.wordpress.com/2013/09/27/arsitektur-kontemporer/>
- Ulhaq, M. M. Z., & Setiawan, A. P. (n.d.). *Animation*.
- wikipedia. (n.d.-a). Pixar. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixar>
- wikipedia. (n.d.-b). Walt Disney Animation Studios. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios