

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia pasti sudah tidak asing lagi dengan keberadaan animasi, sering disebut anime atau pun kartun. Pada tahun 2000 an kita sudah melihat beberapa animasi animasi yang bermuncol di televisi, Bahkan Indonesia menduduki peringkat ke 3 dengan negara dengan penyuka anime tertinggi mengalahkan Jepang yang memproduksi anime itu sendiri.

Apalagi di tahun 2020 sampai sekarang peminat anime melonjak tinggi dibuktikan dengan film anime KNY Mugen Train tahun 2021 yang menduduki peringkat 1 di bioskop Indonesia pada minggu pertama penayangannya dengan 360 ribu penonton, dan bahkan film anime Jujutsu Kaisen tembus dengan penonton Indonesia sebanyak 789 ribu mengalahkan film anime One Piece: Stampede (468 ribu) dan Stand By Me Doraemon (570 ribu) di bioskop Indonesia pada tahun 2022 ini.

Isu tentang pengembangan ekonomi kreatif melalui industri animasi di wilayah Kab Bandung dan Cimahi menurut pemaparan menteri Sandiaga Uno. Jawa Barat memiliki potensi besar dalam SDM untuk menjadi seorang animator dikarenakan dijuluki kota kreatif dan memiliki komunitas kreatif, Kawasan yang bakal dijadikan subsektor film, animasi dan video yakni Kabupaten Bandung dan kota Cimahi. Hal ini dijelaskan pada Program Pengembangan Kabupaten/Kota kreatif Indonesia di Kabupaten Bandung dan Kota Cimahi.

Perkembangan animasi dan komik sebenarnya sudah meluas di Indonesia, bahkan terdapat beberapa studio dari luar yang memberikan lisensi untuk membuat animasi dan dikerjakan oleh tenaga ahli lokal dapat dibilang Indonesia menjadi tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika. Karya karya dari komikus Indonesia juga beberapa sudah beredar di

aplikasi komik online dari luar negeri. Jawa Barat sendiri memiliki beberapa studio animasi hanya saja terpecah dan dalam skala studio kecil.

Maka dari itu, rumah produksi animasi (Sani Animation) dirancang untuk memfasilitasi animator dan juga komikus untuk berkarya dengan karyanya sendiri atau bisa diartikan dengan hasil karya anak bangsa Indonesia. Agar Indonesia mendorong dan mengembangkan ekonomi kreatif dibidang animasi dengan membuat studio animasi sendiri.

1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

1.2.1 Maksud

Maksud dari perancangan rumah produksi animasi ini adalah untuk memfasilitasi, mengembangkan dan mendorong majunya industri ekonomi kreatif pada khususnya animasi juga membantu komikus dan animator untuk berkarya dan menggali potensi mereka.

1.2.2 Tujuan

- Memfasilitasi dan memfasilitasi proses pembuatan animasi, untuk memajukan industri animasi di Indonesia.
- Mengembangkan bakat dan juga minat pada desain grafik dan menggambar untuk menggali potensi para animator muda.
- Dapat menerapkan tema sequential art pada bangunan rumah produksi animasi ini, Seperti halnya alur pembuatan animasi.
- Menjadikan Indonesia penghasil animasi bukan hanya penonton, memajukan sektor industri ekonomi kreatif dibidang animasi.

1.3 RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana memfasilitasi para animator dan komikus untuk membuat dan memproduksi film animasi agar mereka dapat berkarya dan mengembangkan potensi mereka dalam dunia animasi?

- Bagaimana mengembangkan industry animasi di Kabupaten Bandung dalam upaya peningkatan ekonomi kreatif dan menjadi daya Tarik wisata digital di Kawasan tersebut?
- Bagaiman menerapkan tema sequential art pada bangunan dan juga site sesuai dengan konsep konsepnya?

1.4 PENDEKATAN

Pedekatan pendekatan yang dapat dilakukan guna membantu pengumpulan data data yang dapat mempermudah dalam pembuatan laporan tugas akhir, diantaranya sebagai berikut:

- Studi Literatur untuk mencari referensi mengenai proyek yang dirancang terkait pengertian dan standar standar yang diperlukan.
- Studi Banding untuk membandingkan beberapa tempat yang memiliki jenis yang sama dengan yang dirancang untuk mengetahui, kebutuhan ruang, bentuk bangunan, fasilitas dan lainnya yang dibutuhkan pada bangunan tersebut.
- Studi Lapangan adalah menganalisa lokasi yang akan didirikan bangunan, untuk mengetahui apa lokasi tersebut cocok untuk bangunan tersebut, dan untuk melihat potensi potensi pada lokasi tersebut untuk dituangkan dalam desain.

1.5 LINGKUP ATAU BATASAN

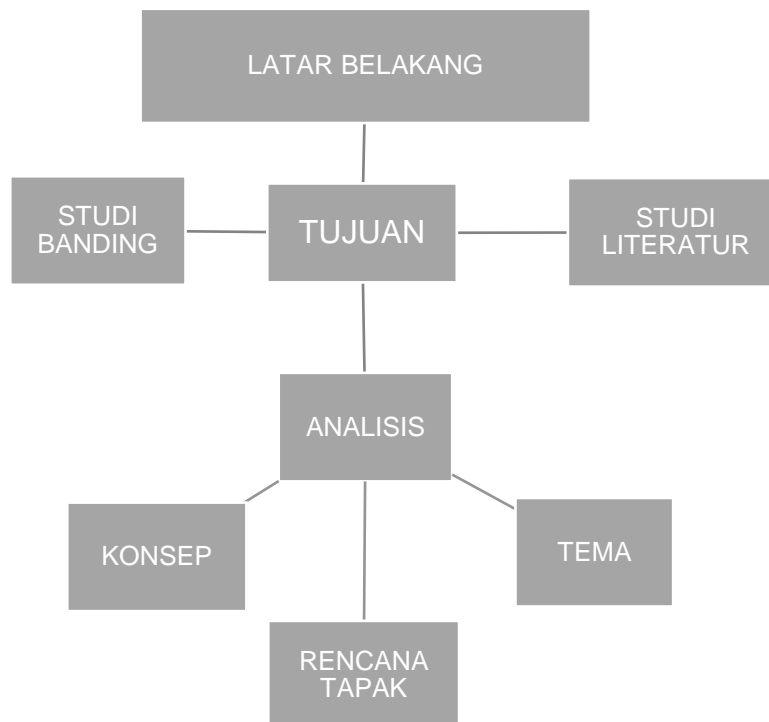
Lingkup bangunan seputar rumah produksi animasi yang manjalankan pengembangan, produksi dan distribusi animasi. Termasuk golongan studio animasi kelas menengah yang Jika basis usahanya berdasarkan pasar/market, maka yang ditawarkan adalah jasa pembuatan, sebagai berikut:

- Film animasi
- Publisng animasi

- Broadcasting animasi
- Games animasi

Batasan dalam bangunan ialah berfokus pada produksi film animasi dan pendistribusinya.

1.6 KERANGKA BERFIKIR



Gambar 1. 1 kerangka berfikir

Runtutan dalam penyusunan laporan ini tersusun sesuai gambar grafik 1.1 diatas, yang dimana dalam perancangan dimulai dari latar belakan dan tujuan, kemudian dilakukan studi banding dan studi literatur untuk melihat kasus sejenis, lalu dianalisis dan menghasilkan konsep dan tema lalu mulai perancangan desain.

1.7 SISTEMATIKA LAPORAN

Untuk mempermudah dalam menyusun Laporan Tugas Akhir yang dilakukan saat ini, maka harus membuat sistematika penyusunan laporan agar lebih memudahkan dalam menentukan pokok bahasan. Sistematika penyusunan dalam laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bagian Bab ini berisi mengenai latar belakang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, pendekatan, lingkup atau Batasan, kerangka berfikir, dan sistem penyusunan penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Bab ini berisi tentang pembahasan umum tentang proyek, data data perihal lokasi, regulasi, pengertian umum tentang bangunan yang dirancang.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab ini membahas penjelasan tema yang diambil kemudian di implementasikan serta diberikan contoh yang serupa dengan tema atau studi banding pada proyek sejenis.

BAB IV ANALISIS

Bab ini memuat pembahasan mengenai hasil dari pengamatan studi lingkungan, untuk melihat potensi dan permasalahan Kawasan sehingga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan rancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memuat konsep yang digunakan dan penerapan konsepnya terhadap bangunan, hingga terbentuk gubahan massa yang sesuai dengan konsep itu.