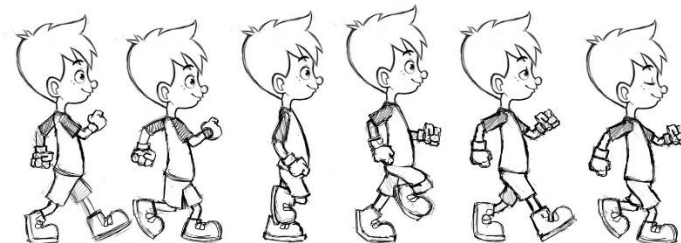


BAB IV

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KREATIF ANIMASI INDONESIA DI BANDUNG

IV.1 Deskripsi Tema Dan Konsep

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan museum kreatif animasi ini adalah “**Arrangement Of Motion (Susunan Gerak)**” dengan pengayaan kontemporer. Konsep ini diterapkan berdasarkan animasi itu sendiri yang merupakan sekumpulan gambar yang tersusun untuk menghasilkan gerakan.



Gambar IV.1 Pergerakan animasi

sumber : https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi [diakses 6 april 2019]

Susunan disini memiliki cakupan yang luas seperti pengulangan, perubahan, tahapan, kumpulan, tumpukan dll. Penerapannyapun memilik cakupan yang luas, seperti gradasi pada bentuk misal dari kecil ke besar dan sebaliknya, gradasi warna dari terang ke gelap dan sebaliknya dll.

***Storyline* Animasi di Indonesia**

Di Indonesia pada 3 hingga 4 juta tahun yang lalu dalam peradaban budaya Indonesia sudah ada lukisan animasi. Hal itu dibuktikan dengan lukisan-lukisan yang ada di Gua Leang-Leang (Sulawesi), beberapa gua di Kalimantan Timur, serta gua-gua yang masih murni tersimpan di alam Papua. Selain itu, di Pulau Jawa kita mengenal wayang. Wayang inilah yang kemudian disebut-sebut sebagai bentuk animasi tertua dan merupakan cikal bakal animasi di Indonesia.

Pada tahun 1955 Indonesia sudah dapat membuat film animasi, dengan judul "Si Doel Memilih" merupakan karya Dukut Hendronoto. Saat itu animasi dipergunakan untuk kepentingan politik. Film animasi 2 Dimensi yang menceritakan tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia. Dengan adanya film tersebut menjadi cikal bakal dimulainya animasi modern di negeri ini.

Tahun 70-an, di Jakarta terdapat studio animasi bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Studio Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan negara lainnya. Anima di Jakarta berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. Di sana terdapat beberapa film animasi seperti Batu Setahun, Trondolo,

Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Tahun Era 80-an Peranimasian Indonesia dianggap bangkit, hal ini dengan terbuktinya dengan maraknya perfilman animasi. Diantaranya, Rimba Si Anak Angkasa, yang disutradarai Wagiono Sunarto, "Si Huma" yang merupakan animasi untuk serial TV, dan animasi PetEra.

Tahun 90-an, Perfilman animasi di Indonesia bertaburan dengan berbagai film yang muncul. Diantaraya, Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara (kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm), ada juga film serial Hela,Heli,Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, dan petualangan si Kancil. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.

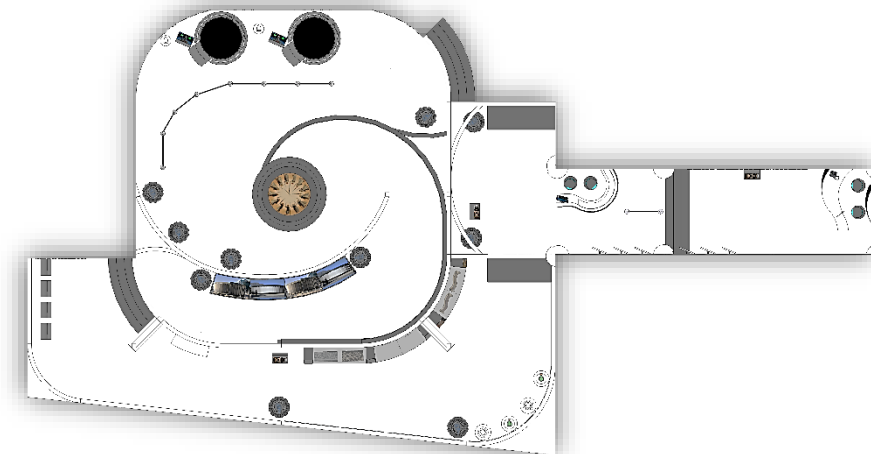
Tahun 2000-an, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif diantara banyaknya studio yang ada di Indonesia. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan, pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi

dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit Terakhir, tahun 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu Homeland. Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi 3 dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

IV.2 Implementasi Konsep

IV.2.1 Konsep *Lay Out Furniture*

Layout Furniture pada museum mengikuti alur sirkulasi dan gubahan ruang secara keseimbangan Asimetris dimana pada kedua sisi sengaja di tidak samakan.



Gambar IV.2 *Layout Furniture denah khusus*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

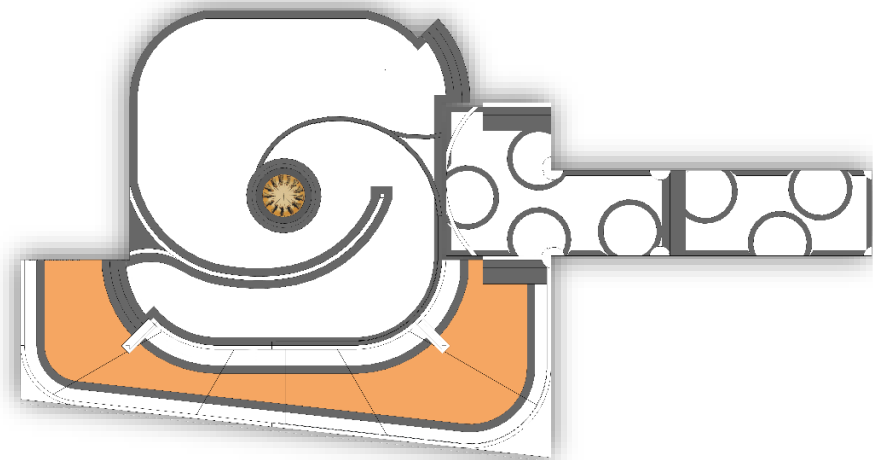


Gambar IV.3 Layout Furniture ruang Sejarah Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.2 Konsep Pola Lantai

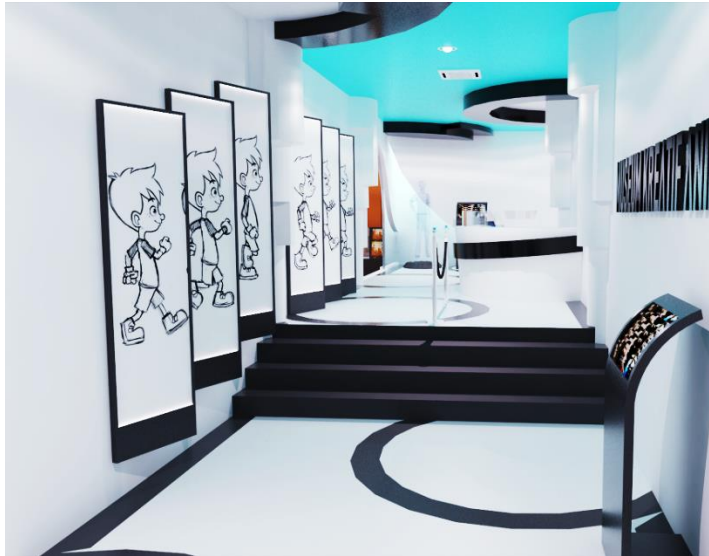
Pola lantai menerapkan pola yang terbentuk dari sebuah gubahan yang menelusuri garis pinggir dinding gubahan.



Gambar IV.4 Pola Lantai Denah Khusus

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Pola lantai menerapkan bentukan dari kolom bangunan yang telah digubah juga menjadi penyeimbang simetris dengan ceiling plan.

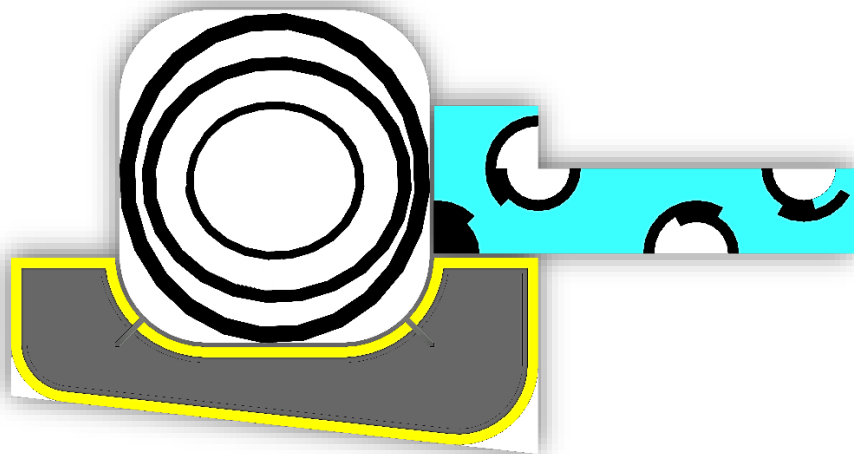


Gambar IV.5 Pola Lantai Loby dan Ticketing

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.3 Konsep Ceiling / Lighting Plan

- Bentukkan perubahan dari besar ke kecil.
- Perubahan bentuk naik turun.
- Mengikuti lingkaran zoetrope dari besar ke kecil.



Gambar IV.6 Ceiling Plan

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

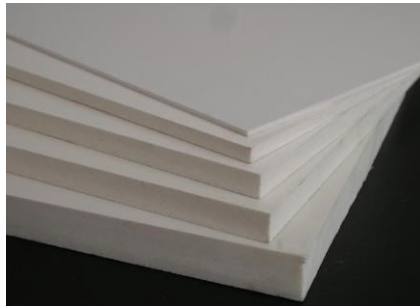
IV.2.4 Konsep *Wayfinding System*

Pada museum ini *Wayfinding System* akan diterapkan dengan sirkulasi ruang gubahan yang mengarahkan pengunjung untuk menuju ruang berikutnya untuk menghindari pengunjung dari kebingungan dalam mengakses ruang.

IV.2.5 Konsep Material

Konsep material yang akan diterapkan menggunakan *PVC Board Foam* yang akan diaplikasikan pada dinding Partisi. Yang mempunyai kelebihan tahan terhadap udara lembab, berjamur dan api. Dan akan *finishing* dengan material HPL. Juga penggunaan *epoxy* pada lantai dan dinding untuk efek memunculkan efek refleksi/ pantulan cahaya.

1. PVC Board Foam 3mm pada dinding partisi.



2. Multiplek 6mm pada furniture.



3. Kaca 3mm pada Dinding



4. gypsum pada ceiling



5. HPL menjadi pelapis pada Multiplek



6. Epoxy untuk lantai.

7. Cat untuk dinding.

IV.2.6 Konsep Warna

Konsep warna menerapkan ciri khas gaya desain interior kontemporer. Yaitu adanya warna netral dan warna kontras/aksen. Untuk warna netral yang diterapkan adalah warna putih sejuk. Adapun warna aksen yang diterapkan adalah warna kuning dan juga biru toska. Ada juga beberapa warna yang diterapkan menjadi warna pelengkap juga warna

penyambung untuk saling berhubungan yaitu hitam, abu-abu juga warna cream coklat.

Dengan konsep warna cahaya 70% dan figmen 30% pada penerapannya.



Gambar IV.7 konsep Warna

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.8 Ruang Sejarah Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.7 Konsep Bentuk

Zoetrope



Gambar IV.9 Zoetrope

Sumber : Google Image (2019)



Gambar IV.10 Zoetrope

Sumber : Google Image (2019)

Zoetrope modern diproduksi pada tahun 1834 oleh william george horner. Perangkat dasarnya adalah sebuah silinder dengan celah vertikal di sekitar sisi. Sekitar tepi bagian dalam dari silinder ada serangkaian gambar di sisi berlawanan dengan celah. Sebagai

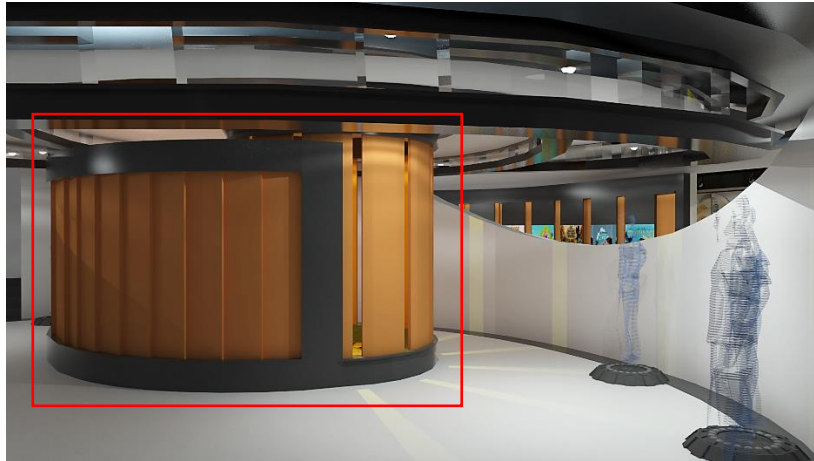
silinder diputar, pengguna kemudian terlihat melalui celah untuk melihat ilusi gerak.

Zoetrope memiliki banyak variasi bentuk dan juga warna, namun zoetrope memiliki bentuk dasar yaitu silinder. Dimana silinder tersebut dijadikan acuan pada bentuk perancangan museum yang diolah menjadi berbagai variasi bentukan.



Gambar IV.11 Ruang simulasi Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.12 Ruang simulasi Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.8 Desain Furniture

Menggunakan warna kontras dan gelap, bentukan lebih simpel dan elegan.



Gambar IV.13 Stool

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.9 Teknis Penghawaan

Menggunakan konsep yang terbuka dengan penggunaan dinding partisi yang tidak maksimal keatas, sehingga ventilasi setiap ruang saling terhubung.

Menggunakan penghawaan buatan menggunakan AC pada beberapa ruang yang tidak mendapatkan aksen penghawaan dari ruang lainnya.



Gambar IV.14 Ruang Perkembangan Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.15 Ruang simulasi Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

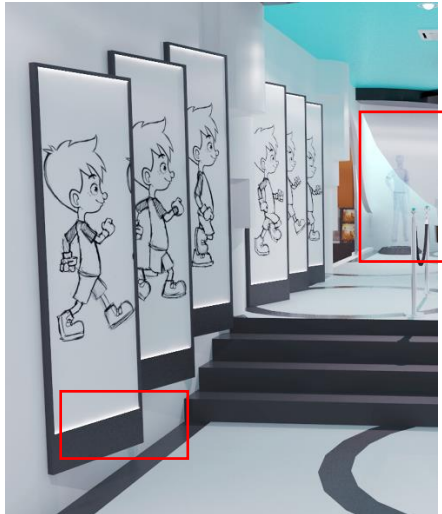
IV.2.10 Teknis Pencahayaan

- Menggunakan pencahayaan buatan menggunakan lampu *general Lighting* dengan jenis lampu LED (*Light Emitting Diode*) digunakan pada ruangan yang memerlukan pencahayaan merata.
- Menggunakan lampu *direct lighting* untuk beberapa benda pameran.
- Teknologi sinar hologram.



Gambar IV.16 Lampu sorot LED

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.17 Lampu sorot LED

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2.11 Teknis Keamanan

- Peredam suara kebisingan disetiap ruang yang akan diterapkan didalam dinding partisi.
- CCTV, *smoke ditector*.



Gambar IV.18 CCTV dan Smoke Detector

Sumber : Google Image (2019)