

PUSAT ANIMASI DAN ILUSTRASI DI SURAKARTA BERPENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME

Kevin Andree Djohari, Eny dan Bamban

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

Jl. Walanda Maramis, No. 31 Surakarta

kevinandree18@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Animasi dan Ilustrasi didunia tidak di pungkiri dari perkembanganan pesat teknologi komputer, perkembangan dari lebih baiknya grafis, detail, warna, kwlitas dan kreatifitas menjadi bukti dari perkembangan software komputer yang diperuntukan animasi dan ilustrasi. Animasi dan Ilustrasi sendiri didunia sudah meluas sampai kepenjuru dunia, banyaknya fungsi dan manfaatnya dalam media hiburan,pemasaran, pengetahuan dan informasi menjadi alasan cepatnya animasi dan ilustrasi mengembangkan sayapnya pada dunia.

Di berbagai negara maju Amerika, Eropa, dan Jepang, animasi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakatnya, sedangkan peningkatan kualitas animasi di dunia juga berimbas padapeningkatan minat masyarakat bahkan masyarakat Surakarta. Hal ini dapat dilihat dari sering adanya berbagai acara event tentang desain ilustrasi dan animasi, mulai dari seminar, lomba, sampai seperti pameran dan festival. event tersebut sering diikuti oleh banyak komunitas pengguna dan peminat dari ilustrasi dan animasi yang ada di Surakarta. Selain itu, beberapa universitas dan SMK di Surakarta telah memiliki program studi dan jurusan seperti multimedia, teknik informatika, sampai program studi yang lebih spesifik seperti animasi, desain komunikasi visual dan seni rupa. Jumlah calon mahasiswa dan pelajar yang mendaftar pun terus meningkat tiap tahunnya. Keberadaan TATV di Surakarta semakin memperbesar peluang bagi para animator dan berbagai perusahaan iklan di Surakarta untuk mengembangkan usaha mereka.

Kata kunci: *Perkembangan, Animasi Ilustrasi, Surakarta.*

Abstract

The development of animation and illustration in the world is not denied by the rapid development of computer technology, the development of better graphics, details, colors, quality and creativity is evidence of the development of computer software that is intended for animation and illustration. Animation and Illustration itself in the world has expanded to the rest of the world, the many functions and benefits in the media of entertainment, marketing, knowledge and information are the reasons for the speed of animation and illustration to spread their wings to the world.

In various developed countries in America, Europe, and Japan, animation has become a part of people's lives, while increasing the quality of animation in the world also has an impact on increasing the interest of the people and even the people of Surakarta. This can be seen from the frequent presence of various events about illustration design and animation, ranging from seminars, competitions, to such exhibitions and festivals. The event is often followed by many user communities and enthusiasts of illustration and animation in Surakarta. In addition, several universities and vocational schools in Surakarta already have study programs and majors such as multimedia, informatics engineering, to more specific study programs such as animation, visual communication design and fine arts. The number of prospective students and students registering continues to increase every year. The existence of TATV in Surakarta further increases the opportunities for animators and various advertising companies in Surakarta to develop their businesses.

Keywords: *Development, Illustration Animation, Surakarta.*

PENDAHULUAN

Tanpa adanya wadah bagi para pengguna animasi maupun desain ilustrasi yang masih sangatlah kurang menjadi masalah yang belum teratasi, meski ada beberapa sekolah dan kursus yg mendalami animasi dan ilustrasi tapi perlu adanya fasilitas maupun sarana studio bagi para pengguna desain animasi dan desain ilustrasi untuk membuat dan memperkenalkan karyanya, padahal banyak perusahaan - perusahaan lokal, event organizer sampai stasiun TV nasional maupun swasta di Surakarta yang membutuhkan jasa animator dan desainer ilustrasi untuk kebutuhan industri mereka yang dapat menjadikan proyek utama dalam melakukan hiburan, pemasaran, pengetahuan dan informasi. Selain itu, jumlah mahasiswa dan pelajar lulusan/alumni jurusan informatika, Desain Informasi Komunikasi dan komputer di Surakarta yang semakin meningkat tiap tahunnya, namun tidak memiliki fasilitas dan sarana yang cukup untuk bekerja, sehingga menyebabkan mereka menjadi pekerja lepas.

Berdasarkan kondisi di atas, Surakarta dapat menjawab berbagai potensi dan permasalahan yang ada dengan mewujudkan merencanakan dan merancang “Pusat Animasi Dan Ilustrasi Di Surakarta Berpendekatan Arsitektur Ekspresionisme” yang bertujuan untuk memberikan ruang pusat bagi para pelaku seni serta masyarakat awam untuk menciptakan, memproduksi, belajar, dan menikmati karya animasi yang rekreatif agar dapat menjadi wisata alternatif baru dalam rangka memanfaatkan potensi bisnis animasi khususnya di Surakarta yang berpotensi memiliki Sumber Daya Manusia dan minat masyarakat akan karya animasi dan wisata lokal dengan penampilan bangunan yang memikat.

METODE PENELITIAN

Bangunan Pusat Animasi dan Ilustrasi ini dirancang karena adanya Perkembangan minat

dan postensi masyarakat akan Animasi dan Ilustrasi. Dalam perencanaan Pusat Animasi dan Ilustrasi ini telah melalui tahapan survei pustaka, survei kebutuhan dan besaran ruang serta kaidah yang sesuai dengan norma pustaka. Penentuan lokasi dan tapak ditentukan melalui pembobotan dengan 3 alternatif sehingga mendapatkan lokasi dan tapak terbaik yang akan direncanakan untuk Pusat Animasi dan Ilustrasi.

Perencanaan yang diharapkan merupakan hasil yang sangat memungkinkan nantinya untuk di kembangkan/ direalisasikan dimana untuk mencapai hal tersebut harus melakukan wawancara dan survei pada masyarakat sekitar dan berbagai organisasi maupun instansi dalam bidang animasi ilustrasi. Dalam proses analisis ruang dan bangunan didasari oleh kebutuhan dan besaran ruang yang diperoleh dari beberapa literature terkait galeri pameran, kantor studio dan pusat hiburan serta dasar-dasar yang terdapat pada buku serta disertasi lainnya serta asumsi pribadi.

Konsep dasar bangunan Pusat Animasi dan Ilustrasi ini berkonsep pendekatan Arsitektur Ekspresionisme. Sesuai dengan temanya yaitu “Ekspresif” maka konsep perancangan bangunan ini saling berkaitan dengan fasad ekspresif dan penonjolan material. Dimana konsep desainnya memanfaatkan ekspresifnya suatu asad bangunan yang memperlihatkan bahan material yang ditonjolkan pada setiap detail bangunan. Mengingat fungsi Pusat Animasi dan Ilustrasi ini adalah sebagai pusat pengenalan dan produksi karya animasi dan ilustrasi, maka penerapan tema ekspresif dimaksudkan setiap detail dan facad pada eksterior maupun interior bangunan yang berdesain ekspresif saling berhubungan dengan animasi dan ilustrasi yang nantinya akan di jadikan sebagai pengenalan pada pengunjung bangunan

HASIL DAN RANCANGAN

A. Deskripsi Bangunan

Judul : Pusat Animasi dan Ilustrasi.

Tema : Natural Elegant.

Status Proyek : Fiktif

Lokasi : Dusun Gremet, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta

Perkiraan luas : ± 3 Ha

Fungsi Utama : Pusat Produksi dan Pameran

Fungsi Pendukung : Sarana Hiburan, Rekreasi dan edukatif

Rencana Lantai : 1-4 lantai

KDB : 60%

KLB : 3,3

Maksimal lantai bangunan : 4

Lantai GSB : 10 m dari jalan Batasan Proyek :

- Utara : Jalan Lingkungan dan Pemukiman
- Timur : Jalan Lingkungan dan Pemukiman
- Barat : Jalan Lingkungan dan Pemukiman
- Selatan : Jalan Kabupaten/Kota dan Rell K.A (Kereta Api)



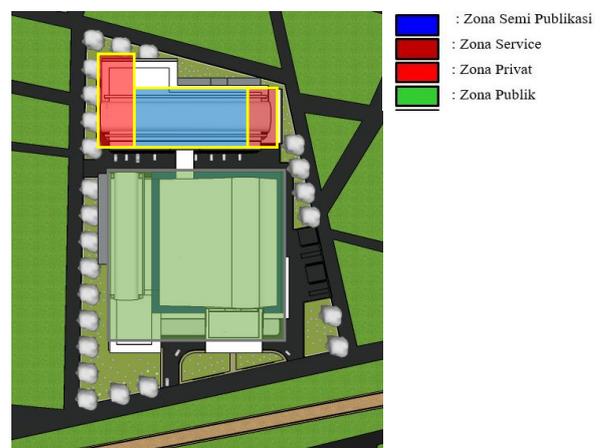
Gambar 1 Tapak
Sumber : google Maps

B. Tema

Pada penelitian ini diangkat tema Ekspresionisme sebagai desain, yaitu sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pusat Animasi dan Ilustrasi dengan mengutamakan tampilan bangunan ekspresif, yang dengan dimaksimalkannya setiap besar ruang setiap kegiatan pada bangunan. Kemudian tiap ruangan yang nantinya akan terkoneksi dengan sirkulasi yang baik. Fasade dibuat dengan sunscreen berupa sirip sirip berongga dengan verticulture untuk penghawaan dan pencahayaan alami lebih maksimal. Susunan sunscreen dibuat bergelombang dengan tujuan memaksimalkan sirkulasi udara juga dengan pertimbangan estetika lebih pada tampak.

C. Zoning

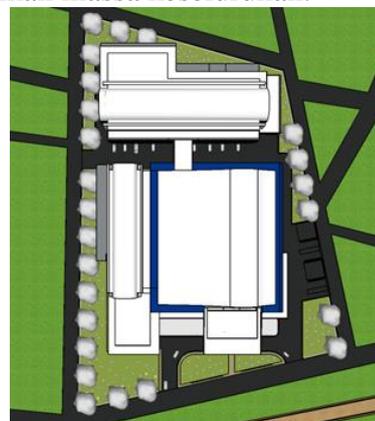
Zoning dalam perancangan Pusat Animasi dan Ilustrasi di Surakarta ini dibagi menjadi empat zona yaitu zona publik, semi publik, privat dan servis. Zonasi disesuaikan dengan pembagian kebutuhan ruang pada masing-masing kegiatan/ aktivitas yang serupa dan saling mendukung.. Pengkategorian pembagian area atau zonasi adalah berdasarkan tingkat risiko terjadinya cross sirkulasi, zonasi berdasarkan privasi dan zonasi berdasarkan pelayanan publik maupun semi publik.



Gambar 2 Zonning

D. BENTUK

Pusat Animasi dan Ilustrasi memiliki 3 kelompok kegiatan yang berbeda memerlukan beberapa massa yang terdiri dari lingkaran dan persegi yang sudah dimodifikasi untuk menyesuaikan massa keseluruhan.



Gambar 3 Bentuk

E. Penataan Ruang

Dalam Penataan ruang pada denah mengikuti fungsi perletakan ruang masing masing. Pembagian ruang tersebut juga mewakili dari

kegiatan-kegiatan yang ada di tapak.

Tabel 1

Kebutuhan Ruang Total Semua Bangunan

No	Kelompok Ruang	Luas
1	Total Luas Area Pameran	15367m ²
2	Total Luas Pusat Animasi & Ilustrasi (4)	7212 m ²
3	Total Luas Edukasi	2139m ²
4	Total Luas Penunjang	2843 m ²
5	Total Luas Pengelola	305m ²
6	Total Luas Service	1180 m ²
7	Total Luas Area Parkir	19305 m ²
Sirkulasi bangunan 20%		9670,2 m ²
Total Luas Semua Bangunan		58.021 m²

- Kebutuhan Luasan Tapak

Building Coverage (BC) untuk bangunan adalah antara 50% - 80 % BC untuk bangunan Pusat Animasi dan Ilustrasi di Surakarta dipilih 60 %. Jadi luas lantai dasar yang untuk Pusat Animasi dan Ilustrasi ditutupi atap adalah sebagai berikut :

Building Coverage = 60 % x L. Tapak (BC)

$$= 60 \% \times 30.000^2$$

$$= 18.000 \text{ m}^2$$

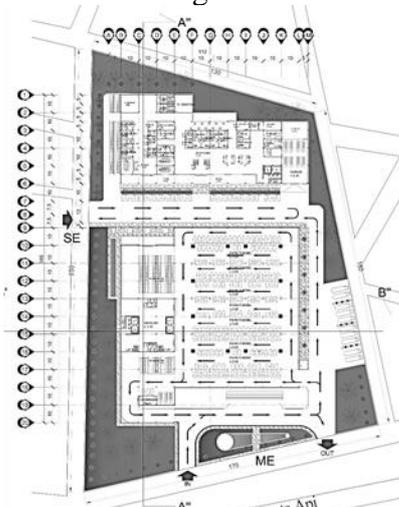
Jumlah total lantai /KDB = Total Kebutuhan ruang

$$= 58.021 \text{ m}^2 / 18.000 \text{ m}^2$$

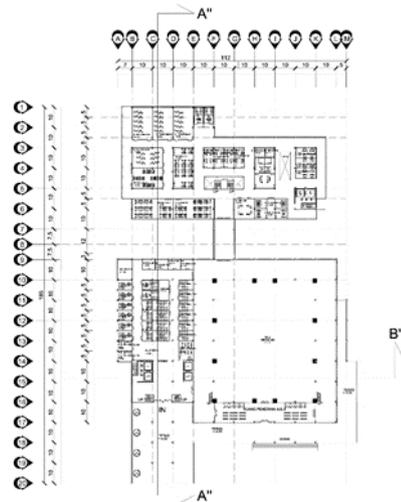
$$= 3,3 \text{ Lantai}$$

$$= \mathbf{4 \text{ Lantai}}$$

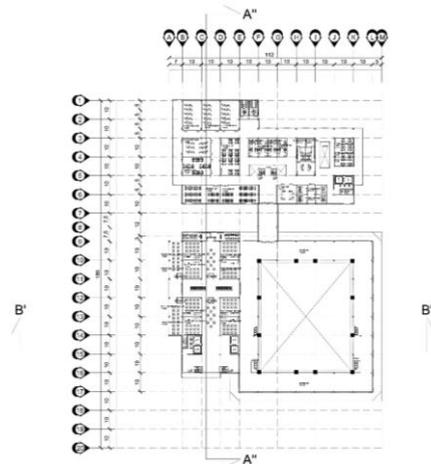
- Denah Penataan Ruang



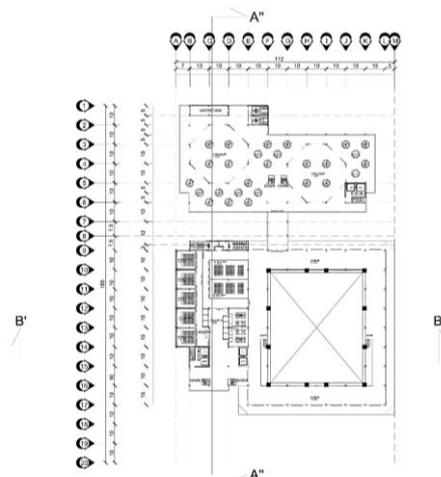
Gambar 4 Denah Ground



Gambar 5 Denah Lt 1



Gambar 6 Denah Lt 2



Gambar 7 Denah Lt 3

F. Tampilan

Ekspresionisme memiliki cenderung menggunakan bentuk-bentuk yang abstrak dan unformal. Meskipun bujursangkar awalnya terlihat kaku namun bila dipadukan akan menghasilkan hasil bentuk yang berbeda dan lebih ekspresif dan tidak monoton. Bentuknya sebagai pembentukan ruang tidak ada sudut

yang terbangun karena dapat digunakan secara efisien.



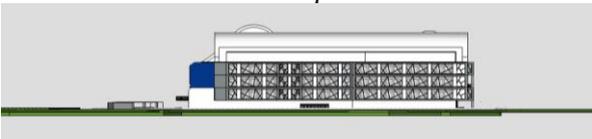
Gambar 8 Tampak Depan



Gambar 9 Tampak Timur



Gambar 10 Tampak Barat



Gambar 11 Tampak Belakang

Dalam penerapan arsitektur ekspresionisme pada penampilan bangunan Pusat Animasi dan Ilustrasi harus memperhatikan beberapa prinsip dari arsitektur ekspresionisme, diantaranya sebagai berikut.

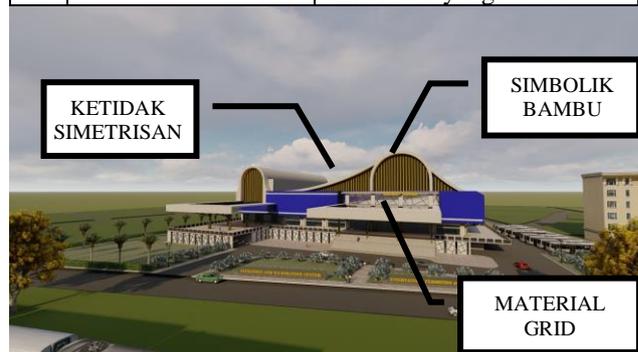
1. Distorsi bentuk untuk efek emosional
2. Konsep karya seni
3. Ekstensif material
4. kurang dalam kesimetrisan.

Tabel 2.

Prinsip Penampilan Bangunan Arsitektur Ekspresionisme

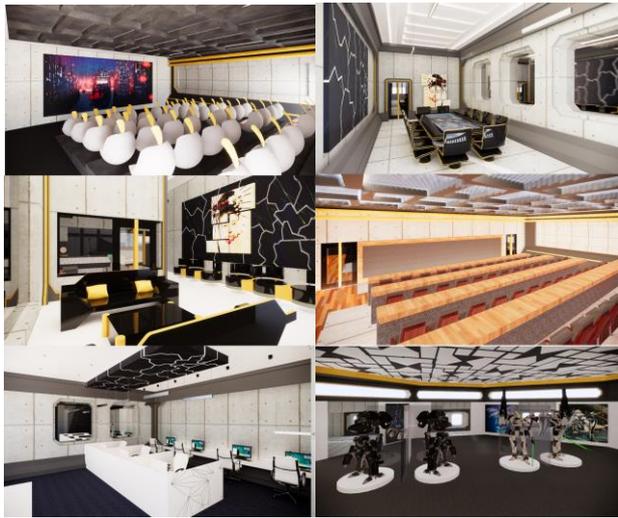
No.	Gambar	Keterangan
1		Ekspresional simbolik diambil dari bagian logo pemerintah kota surakarta yaitu bambu sebagai tampilan bangunan, filosofi bambu dalam mengekspresikan diri, yang menjadikannya tanaman rumput yang berbeda. Dalam kehidupan pun latar belakang, kita sebenarnya bukanlah penentu, melainkan bagaimana kita berupaya mengekspresikan potensi diri, tidak peduli latar belakang kita, ini sebagai representasi hasil karya dari bangunan ini

2		Konsep Karya Seni dan Kurang dalam kesimetrisan bentuk diambil dari karya Starry Night (Van Gogh) yang menyimpan banyak kisah suka dan duka, tapi indah. namun percaya pada harapan, tapi juga berusaha menerima realita, hal ini yang menjadi motivasi bagi para animator dan ilustrator yang bekerja pada bangunan ini.
3		Ekstensif material dibagian grid pada sisi dinding menunjukkan konsep dari animasi yaitu tumpukan gambar yang disatukan dan menjadi sbuak pergerakan animasi. Sedangkan material pada penutup dinding yang lain menggunakan beton ekpos demi memperlihatkan bangunan menjadi sebuah bangunan monumen yang kokoh



Gambar 12 Prespektif

Ekstensif Tema animasi dan ilustrasi pada fasad dan beberapa detail arsitektur menjadi tampilan bangunan pada interior dan juga pengenalannya pada pengunjung. Pada dinding bangunan yang menggunakan beton ekpos membuat tampilan bangunan menjadi mengimplementasikan bangunan monumen dari pusat animasi dan ilustrasi



Gambar 13 Interior

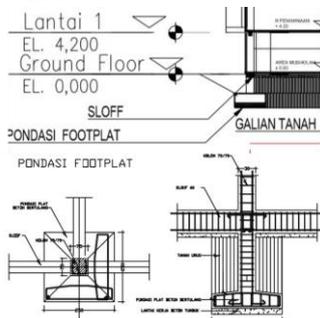
Penampilan interior dengan menggunakan Ekspresif fantasi futuristik bergaya Robotik dan Spaceship menambah kesan kuat bangunan pada pengenalan Animasi dan Ilustrasi.

G. Struktur

Struktur yang akan direncanakan harus terlebih dahulu mengetahui beberapa pedomanan struktur bangunan, antara lain sebagai berikut.

1. Sub Struktur

Dengan ketinggian bangunan yang tidak terlalu tinggi (3-4 lantai) dan jenis tanah yang tidak keras, alternatif sistem sub struktur yang digunakan adalah pondasi foot plat yang memiliki karakteristik yang sesuai untuk bangunan yang tidak terlalu banyak lantai tapi luas dan pemasangannya tidak harus sampai menggali tanah terlalu dalam. Sehingga lingkungan juga ikut terjaga. Hanya kelemahannya adalah proses pemasangannya sedikit lebih lama.



Gambar 14 Pondasi Foot Plat

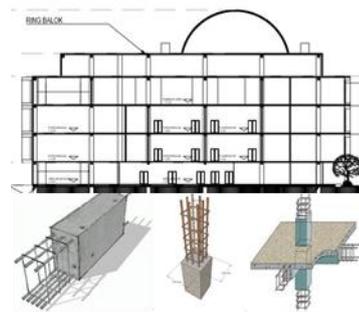
2. Super Struktur

Pada bangunan yang direncanakan, menggunakan struktur rangka yang merupakan perpaduan antara koloms ebagai unsur vertikal dan balok sebagai unsur horisontal.

Karakteristik struktur rangka:

- Mudah diterapkan ke semua jenis bangunan
- Dapat dikombinasikan dengan sistem lain
- Mudah dalam pelaksanaan
- Dapat dikomposisikan menjadi berbagai macam bentuk
- Bentuk dan sistemnya cukup sederhana
- Fleksibilitas penggunaan ruang cukup tinggi
- Beban dipikul oleh kolom dan balok
- Memungkinkan bukaan yang cukup banyak

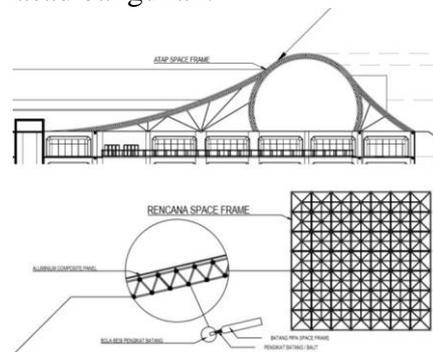
Untuk Pusat Animasi dan Ilustrasi penerapan pendekatan ekspresionisme dalam strukturnya dapat diwujudkan melalui penggunaan material dan bentuk - bentuk struktur rangka yang dimodifikasi dan ditonjolkan sebagai bentuk ekspresi bangunan serta menambah estetika bangunan itu sendiri. Tidak hanya bagi setiap ruang diluar tapi juga pada ruang yang ada didalam. Seperti pembentukan dinding serta material lantai.



Gambar 15 Struktur Rangka kolom dan Balok

3. Upper Struktur

Pada bangunan yang direncanakan merupakan struktur yang tempatnya berada paling atas dari bangunan. pada bangunan yang direncanakan menggunakan atap spaceframe guna mendapatkan bentuk yang ekspresif dan dinamis sebagai fasad bangunan.



Gambar 16 Atap Beton dan Green roof

KESIMPULAN/RINGKASAN

Perancangan Pusat Animasi dan Ilustrasi Di

Surakarta ini bertujuan untuk memberikan ruang pusat bagi para pelaku seni serta masyarakat awam untuk menciptakan, memproduksi, belajar, dan menikmati karya animasi yang rekreatif agar dapat menjadi wisata alternatif baru dalam rangka memanfaatkan potensi bisnis animasi khususnya di Surakarta yang berpotensi memiliki Sumber Daya Manusia dan minat masyarakat akan karya animasi dan wisata lokal dengan penampilan bangunan yang memikat. Mengingat fungsi Pusat Animasi dan Ilustrasi ini adalah sebagai pusat pengenalan dan produksi karya animasi dan ilustrasi, maka penerapan tema ekspresif dimaksudkan setiap detail dan facade pada eksterior maupun interior bangunan yang berdesain ekspresif saling berhubungan dengan animasi dan ilustrasi yang nantinya akan di jadikan sebagai pengenalan pada pengunjung bangunan

UCAPAN TERIMA KASIH

Tuliskan ucapan terima kasih dengan bahasa baku, misalnya, “Penulis A.F. mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Ristekdikti Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Hibah Penelitian”. Penulis juga diperkenankan menyampaikan ucapan terima kasih kepada sponsor penyedia dana penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. 2020. Kota Surakarta Dalam Angka. Surakarta: BPS Kota Surakarta.
- De Chiara, Joseph 1973. Times Saver Standard for Building Types, London: McGraw- Hill Inc.
- Fariz, 2009, Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Ibiz Fernandez McGraw 2002 ,Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion, California, Hill/Osborn.
- Lawson, Fred. 1981. Conference, Convention and Exhibition Facilities. London: The Architectural Press
- Neufert, Ernst. 1993. Data Arsitek I & II. Jakarta : Erlangga.

- Poerbo, Hartono. 1992. Utilitas Bangunan. Jakarta : Djambatan
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru. Semarang: IKIP Semarang Press
- Rosch. 1996. Easy Way To Understand The Multimedia. Bostom: Allyn and Bacom.
- Salam, Sofyan. 1994. Jurnal Seni : Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis. Surakarta: BP ISI
- Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Soedarso S.P. 2000. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Surakarta.
- Soedarso. 1990. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Studio Delapan Puluh Enterprise. Jakarta.
- Suheri, Agus. 2006. Jurnal Media Teknologi Animasi, Multimedia Pembelajaran, Vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana
- Van de Ven, Cornelis. 1991. Ruang dalam Arsitektur. PT. Gramedia. Jakarta