

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengertian studio menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat bekerja bagi para pekerja seni, seperti pelukis, tukang foto, dan sebagainya. Menurut Reiber (1994) dalam Purnasiwi dan Mei (2013), animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, dan semangat. Definisi dari animasi secara umum merupakan suatu kegiatan menggerakkan obyek dengan memberikan kekuatan, semangat, dan emosi sehingga terlihat seolah-olah hidup. Studio animasi sendiri merupakan tempat yang menyediakan fasilitas bantuan berupa ruang, peralatan, dan *software* khusus bagi para pekerja seni, untuk memproduksi animasi sebagai keperluan iklan, hiburan, pembelajaran dan lain-lain. Ruslan (2016) dalam Taqiuddin (2019) mendefinisikan bahwa jenis-jenis animasi terbagi ke dalam empat jenis, yaitu animasi cel, animasi *flipbook*, animasi *stop motion*, animasi 2D, dan animasi 3D. Dalam perancangan tugas akhir ini, studio animasi yang dipilih merupakan studio yang berfokus pada pengerjaan animasi 2D dan animasi 3D. Sebab animasi 2D dan animasi 3D saat ini sedang menjadi daya tarik pada generasi muda dan dinilai sebagai bisnis yang menjanjikan, namun studio animasi terpilih masih memiliki banyak kekurangan seperti pada kebutuhan ruang dan fasilitas, hingga desain interior studio animasi yang dinilai belum memiliki dampak dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja. Animasi 2D sendiri merupakan animasi atau obyek yang dihasilkan menggunakan dua sumbu yaitu sumbu x dan sumbu y (Rijal, 2017). Sedangkan menurut Joang (2017), Animasi 3D adalah obyek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki bentuk seperti bola atau kotak sepatu.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif di Indonesia selama 2018-2022 mengalami pertumbuhan rata-rata sebesar 6,33% per tahun, dan animasi merupakan salah satu subsektor yang terdapat dalam ekonomi kreatif tersebut. Mayoritas pakar (90,48%) juga memprediksi bahwa sektor ekonomi kreatif akan mengalami peningkatan pada tahun 2023 hingga tahun 2024. Mayoritas pakar juga menyebutkan bahwa peningkatan tersebut dipengaruhi oleh inovasi dan kreativitas dari pelaku industri (69,05%), bantuan dari infrastruktur dan teknologi (42,86%), serta adanya kolaborasi antar pelaku industri (40,48%). Perkembangan bisnis animasi sangatlah menjanjikan pada era modern saat

ini. Hal tersebut menjadi daya tarik bagi para generasi muda masa kini karena dapat menumpahkan ide-ide baru yang segar dengan menggunakan teknologi yang telah menjadi pegangan dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Hermawan et al, 2020). Penggunaan animasi sebagai media pemasaran sedang menjadi populer pada saat ini. Bagi perusahaan kecil atau *start-up*, penggunaan animasi yang menarik, kreatif, dan inovatif sebagai sarana untuk meningkatkan *brand awareness* dapat menghemat pengeluaran yang berlebihan. Namun, tidak sedikit juga perusahaan-perusahaan besar yang menggunakan animasi sebagai media promosinya (Hidayati et al, 2023).

Trend lingkungan kerja saat ini telah mengalami perubahan besar, dengan tujuan untuk pemberdayaan para pekerja. Bakker et al. (2020) menyebutkan *Playful Work Design* merupakan konsep lingkungan kerja yang menyenangkan, dan dapat diterapkan pada pekerjaan berulang, monoton, dan membosankan untuk menciptakan aktivitas kerja yang menyenangkan. *Playful Work Design* juga dapat menjadi konsep lingkungan kerja yang sesuai dengan pekerja ekonomi kreatif khususnya pada studio animasi. Hal ini didasari oleh teori Alikaj et al. (2021) yang menyebutkan bahwa kreativitas karyawan merupakan sesuatu yang kompleks dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, seperti kepemimpinan dan pemberdayaan pada tempat kerja, suasana hati pekerja, dan lingkungan kerja. Lingkungan kerja yang menyenangkan dengan memperhatikan aspek fisik dan psikologis memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas para pekerja. Lingkungan kerja tersebut meliputi lingkungan yang mendukung kolaborasi dan interaksi sosial, memberikan ruang kreatif dan fasilitas yang mendorong pemikiran inovatif, serta memberikan dukungan psikologis untuk memulihkan dampak dari stres atau kelelahan (Kuncoro dan Helmi, 2023). Selaras dengan Hoff dan Natalie (2015) yang menyatakan bahwa seniman digital atau pekerja kreatif lebih memilih kantor yang dirancang dengan tujuan untuk menginspirasi, serta menyediakan ruang yang dinamis dan fleksibel agar lebih nyaman dalam melakukan pekerjaan yang memerlukan kreativitas. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki banyak pelaku usaha pada sektor ekonomi kreatif. Saat ini telah terhitung sebanyak 1.524 pelaku usaha yang tercatat dalam katalog pelaku usaha ekonomi kreatif pada website resmi pemerintah Kota Yogyakarta, dengan sembilan pelaku usaha di antaranya termasuk dalam sektor film, animasi, dan video. Salah satu pelaku usaha yang menyediakan jasa dalam bidang animasi di Kota Yogyakarta adalah Anymate Studio.

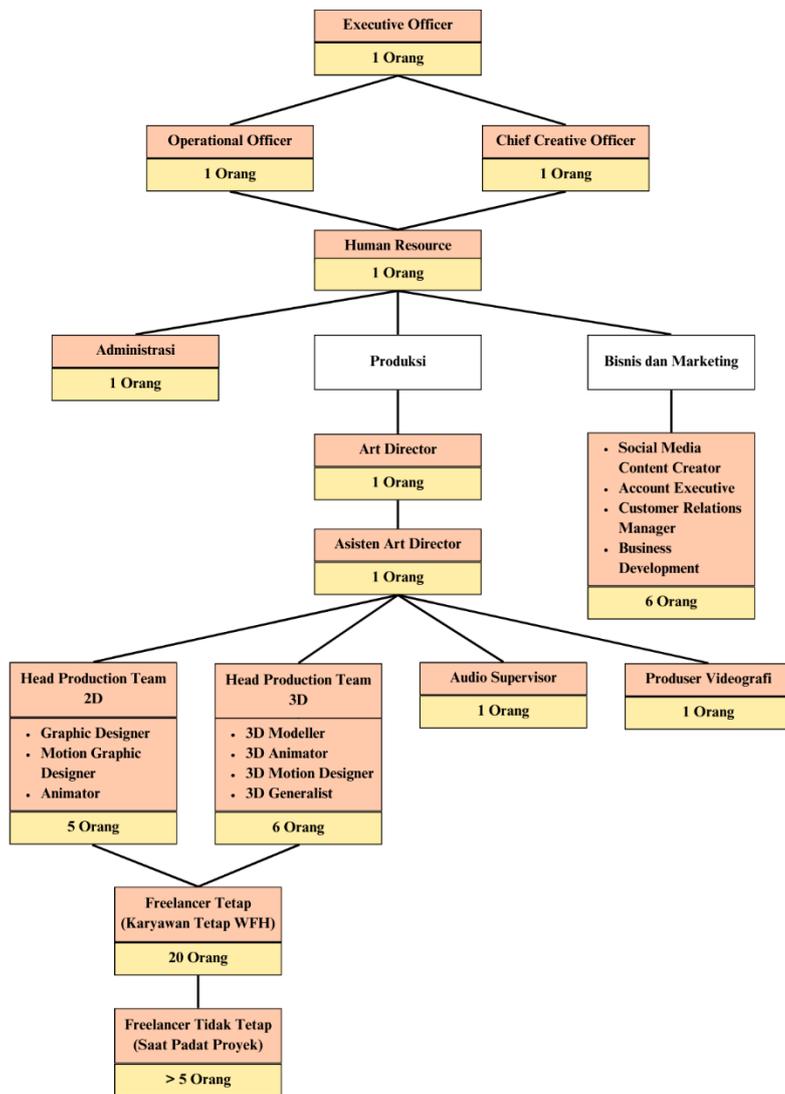
Anymate Studio merupakan studio animasi yang berdiri pada tahun 2018 di Kota Yogyakarta. Anymate Studio menawarkan berbagai macam jasa, seperti *concept and visual art development, graphic design, 2D and 3D motion graphics, 2D and 3D illustration, 2D animation, 3D CGI animation, game assets, post processing*, serta *augmented and virtual reality*. Anymate Studio adalah salah satu studio animasi di Kota Yogyakarta yang menawarkan banyak macam jasa dalam bidang animasi. Namun, Anymate Studio memiliki cukup banyak kekurangan dalam kebutuhan ruang dan fasilitas dikarenakan saat ini masih menggunakan *co-working space* sebagai studio animasinya. Anymate Studio saat ini belum memiliki ruang untuk merekam suara instrumen dan vokal, divisi Key Person atau para pendiri Anymate Studio belum memiliki ruangan sendiri, sehingga saat ini disatukan dengan ruangan divisi Bisnis dan Marketing. Divisi Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi masih tergabung ke dalam satu ruangan yang sama, dengan perbedaan layout *workstation* yang diatur menyesuaikan dengan jumlah divisi yang ada pada ruangan tersebut. Bahkan, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, studio animasi ini juga perlu menggunakan jasa pekerja lepas untuk mengerjakan pekerjaan yang berlebih, dikarenakan jumlah pekerja dan fasilitas yang masih belum terpenuhi. Maka dari itu, narasumber sebagai bagian dari Divisi Key Person menyatakan bahwa butuh bangunan baru dengan luas yang lebih besar, untuk merekrut pekerja lebih banyak dan juga memenuhi kebutuhan ruang serta fasilitas yang belum terpenuhi saat ini.

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk merancang studio animasi yang memiliki fokus terhadap kebutuhan ruang, fasilitas, serta perlakuan pada ruang yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja. Perancangan baru juga diharapkan dapat memberi rasa nyaman kepada para pekerja Anymate Studio dalam beraktivitas.

1.2 Identifikasi Masalah

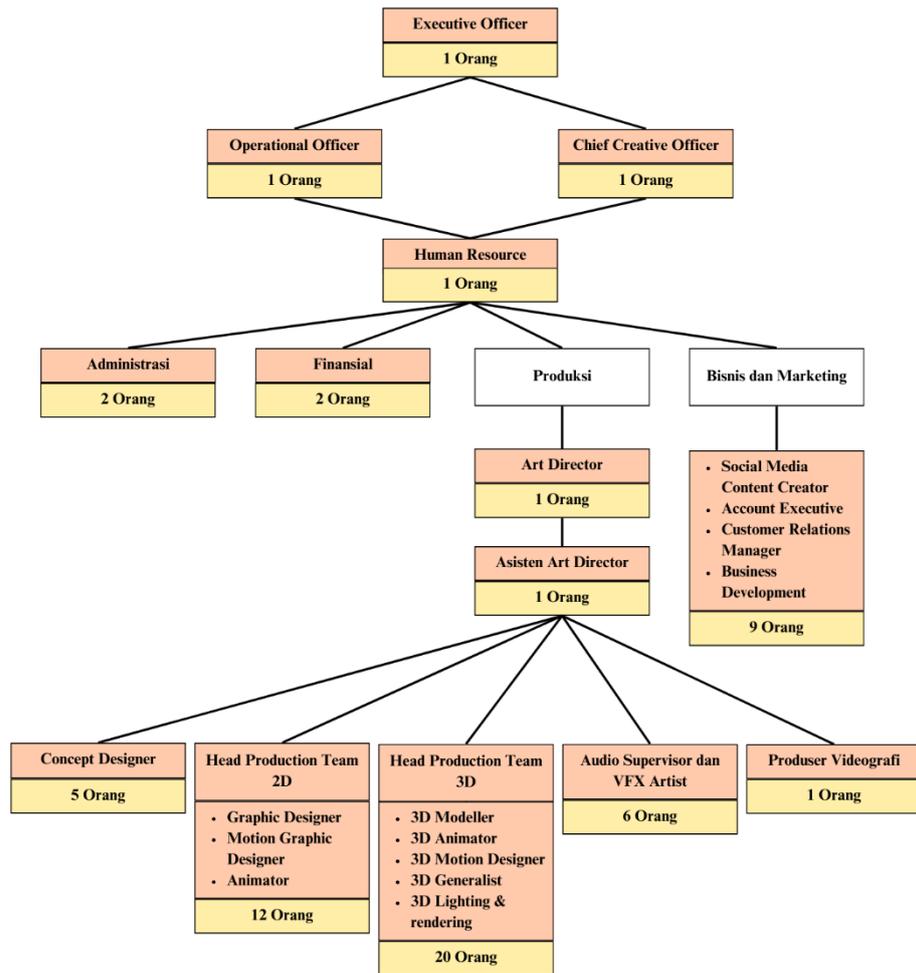
Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, pengumpulan data yang telah dilakukan pada Anymate Studio menyatakan bahwa bangunan kantor memiliki luas yang kecil. Hal ini dibuktikan pada penggabungan divisi *Key Person* dan divisi Bisnis dan Marketing dalam satu ruang yang sama, penggabungan ruang pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam satu ruang yang sama. Luas bangunan kantor yang terbatas juga menjadi alasan Anymate Studio perlu untuk menyewa pekerja lepas secara tetap (karyawan tetap yang bekerja secara *work from home*) dan tidak tetap untuk

mengerjakan pekerjaan dengan jumlah proyek yang padat maupun tidak padat (reguler), perekrutan pekerja lepas tersebut terpaksa dilakukan sebab oleh ketidakmampuan Anymate Studio untuk merekrut pekerja tetap untuk bekerja langsung pada bangunan kantor. Berikut merupakan struktur organisasi studio animasi Anymate saat ini, dan juga rencana struktur organisasi studio animasi Anymate pada perancangan baru:



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Anymate Saat Ini

(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi pada Perancangan Baru

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari hasil pernyataan tersebut, ditemukan permasalahan terkait desain interior seperti:

a. Luas Ruang dan Kepemilikan Ruang

- Zoning ruang belum menyesuaikan dengan aktivitas masing-masing divisi atau jabatan akibat keterbatasan pada jumlah ruang yang dimiliki, sehingga terjadi pencampuran antar divisi atau jabatan ke dalam satu ruang yang sama.
- Studio animasi saat ini tidak memiliki ruang yang cukup dikarenakan merupakan bagian dari *co-working space*, sehingga fasilitas seperti studio perekaman *voice over* dan ruang *screening* belum tersedia.

b. Persyaratan Ruang

- Dibutuhkan pencahayaan yang sesuai dengan standarisasi untuk menjaga produktivitas para pekerja.

- Dibutuhkan penghawaan yang sesuai dengan standarisasi untuk menjaga produktivitas para pekerja.
 - Dibutuhkan perlakuan akustik pada, ruang pasca produksi, studio perekaman *voice over*, serta ruang *screening*.
- c. Konsep Visual
- Warna-warna yang digunakan saat ini dinilai kurang tepat, sehingga belum meningkatkan kreativitas para pekerja.
 - Bentuk-bentuk yang digunakan saat ini dinilai kurang tepat, sehingga belum meningkatkan kreativitas para pekerja.
 - Pencahayaan bantuan belum diterapkan sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas para pekerja.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara mendesain ruang sesuai dengan kebutuhan penggunanya?
- b. Bagaimana cara mendesain ruang yang dapat menjaga produktivitas para pekerja?
- c. Bagaimana cara mendesain ruang untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja?

1.4 Tujuan Masalah dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan perancangan interior studio animasi Anymate adalah untuk menciptakan tempat bekerja dengan kebutuhan ruang dan fasilitas yang mumpuni, serta menciptakan tempat bekerja yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan interior studio animasi Anymate adalah:

- a. Untuk pekerja Anymate Studio.
- b. Menciptakan studio animasi yang sesuai dengan kebutuhan Anymate Studio, serta meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja.
- c. Memberikan rasa nyaman kepada para pekerja untuk melakukan aktivitas.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan rancangan pada kantor cabang utama ini:

- a. Bangunan proyek yang akan dirancang memiliki luas 842 m². Luas tersebut mencakup bangunan lantai satu, dua, dan tiga untuk digunakan sebagai ruang setiap divisi atau jabatan untuk bekerja, serta ruang untuk beristirahat. Bangunan menghadap ke arah barat daya akses masuk utama pada Jalan Kenari.
- b. Bangunan eksisting memiliki luas 8184 m² yang berada pada Jalan Kenari, Kecamatan Umbulharjo, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Bangunan eksisting berdekatan dengan kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Penempatan Ruang

Tabel 1. 1 Batasan Perancangan

No.	Nama Ruang	Total Luas
Lantai Dasar		
1	Lobi	38 m ²
2	Area Key Person	35 m ²
3	Area HR Generalist Staff	9 m ²
4	Area Administrasi dan Finansial	16 m ²
5	Area Bisnis dan Marketing	31 m ²
6	Ruang rapat pekerja	11 m ²
7	Ruang rapat klien	25 m ²
Lantai 1		
8	Ruang Produksi Animasi	123 m ²
9	Ruang rapat produksi	50 m ²
10	Kamar tidur	18 m ²
11	Area makan	100 m ²
12	Area santai	121 m ²
Lantai 2		
13	Ruang Produksi Animasi	79 m ²
14	Ruang screening	9 m ²
15	Ruang editing suara	15 m ²
16	Ruang manajemen stres	6 m ²
17	Ruang server	3 m ²
18	Studio greenscreen	13 m ²
19	Area santai	120 m ²
20	Mushola	20 m ²
Total		842 m ²

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data menggunakan beberapa metode, yaitu secara langsung yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi

banding. Penggunaan metode secara tidak langsung, diperoleh dari studi literatur seperti buku dan jurnal.

1.6.2 Wawancara

Menurut Edi (2016), wawancara adalah tahapan dalam percakapan antara pewawancara dan narasumber untuk memenuhi tujuan tertentu seperti mengumpulkan informasi atau data. Wawancara dapat dilakukan melalui tatap muka, hingga secara virtual melalui alat komunikasi tertentu. Wawancara dilakukan langsung dengan *Executive Officer* Anymate Studio, yaitu Yongki Brata pada tanggal 3 November 2023. Data yang diperoleh berupa profil perusahaan, jumlah pekerja di dalam perusahaan, aktivitas perusahaan, macam-macam ruang yang dimiliki perusahaan, dan kekurangan yang terdapat pada studio animasi Anymate saat ini.

1.6.3 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengandalkan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan terhadap studio animasi Anymate. Didapatkan beberapa masalah mengenai kebutuhan ruang seperti belum tersedia ruang untuk masing-masing divisi atau jabatan, sehingga masih tergabung dalam suatu ruang yang sama. Fasilitas ruang masih belum terpenuhi seperti studio music dan *voice over*, dan penggunaan suatu ruang dengan berbagai macam fungsi seperti untuk rapat dan pengambilan video atau foto. Desain ruang saat ini belum tepat sasaran sebagai sarana untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja.

1.6.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengkaji buku-buku, literatur, catatan, serta laporan yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Studi literatur yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

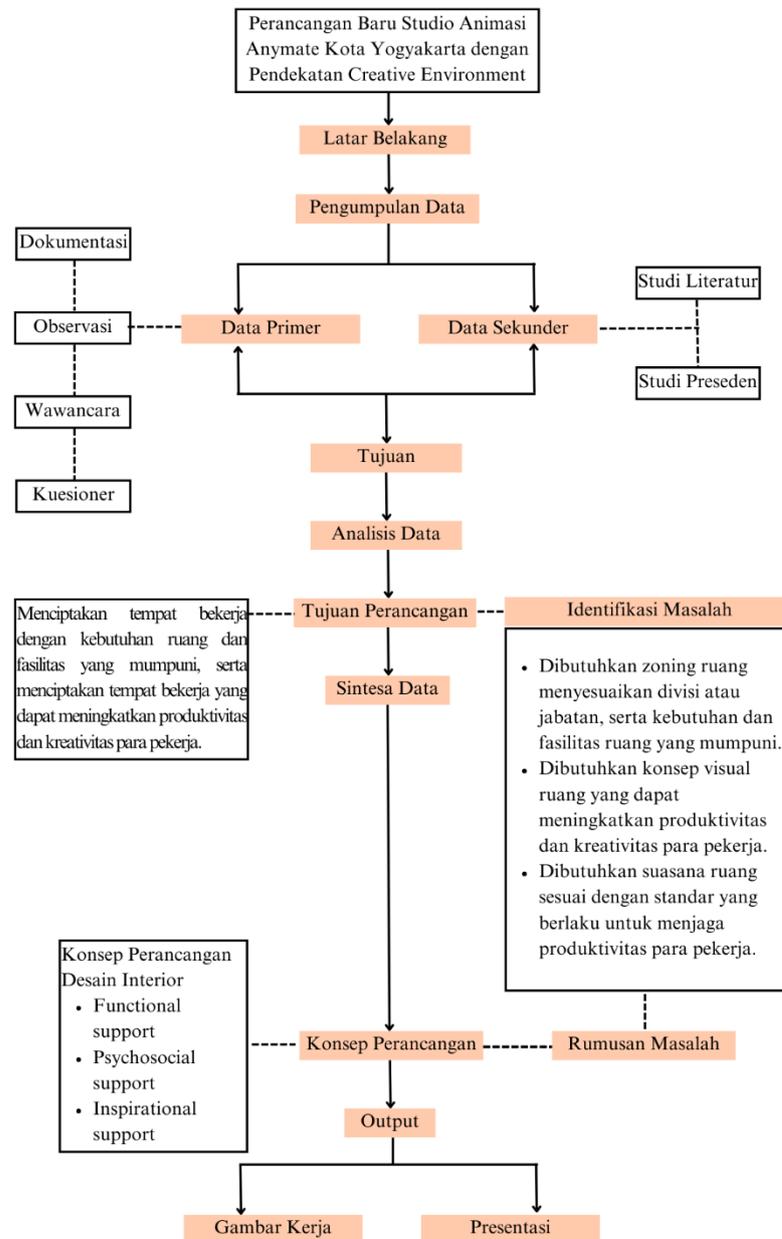
- a. Studi literatur terkait standarisasi umum studio animasi pada jurnal berjudul “Kampung Animasi sebagai Konsep Dasar untuk Menciptakan Suasana Akrab dan Produktif” mengenai aktivitas dan pengguna pada studio animasi, oleh Wigiyantoro Purnomo Adji, serta buku berjudul “Animasi 2D” mengenai fasilitas pada studio animasi, oleh Partono Soenyoto.

- b. Studi literatur terkait standar kebutuhan ruang dan ergonomi kantor pada buku berjudul “Architects’ Data” oleh Neufert, dan “Human Dimension & Interior Space” oleh Julius Panero dan Martin Zelnik.
- c. Studi literatur terkait makna dan pengaruh warna terhadap manusia pada jurnal berjudul “Color Communication in Architectural Space” oleh Meerwin, Rodehk, dan Mahnke.
- d. Studi literatur terkait standarisasi pencahayaan ruang pada “Buku Saku Panduan Teknik Penerangan Bangunan dan Gedung” oleh Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, dan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016. Studi literatur terkait standarisasi penghawaan pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016. Studi literatur terkait standarisasi akustik pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016, dan jurnal berjudul “Efektifitas Material Akustik Pengendali Kebisingan pada Ruang Genset di Pusat Perberlanjaan di Gorontalo” oleh St. Haisah dan Indah Sari Zulfiana, serta studi literatur terkait standarisasi keamanan pada Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 dan Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2006.
- e. Studi literatur terkait teori pendekatan pada jurnal berjudul “The Role of the Physical Work Environment for Creative Employees” oleh Eva V. Hoff dan Natalie K. Oberg.

1.7 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat bagi masyarakat
 - Memberikan informasi tentang pentingnya memperhatikan kebutuhan ruang, fasilitas ruang, dan upaya untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas para pekerja di dalam studio animasi.
 - Memberikan kontribusi untuk memenuhi kebutuhan para pekerja Anymate Studio.
- b. Manfaat bagi institusi penyelenggara Pendidikan
 - Memberikan informasi hasil penelitian kepada universitas.
 - Memberikan referensi untuk melakukan penelitian terhadap obyek perancangan.
- c. Manfaat bagi keilmuan interior
 - Memberikan informasi hasil penelitian terkait kebutuhan ruang, fasilitas, serta sarana yang dapat meningkatkan produktivitas pekerja studio animasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 3 Kerangka Berpikir

(Sumber: dokumentasi pribadi)

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior Studio Animasi Anymate Kota Yogyakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari kantor secara umum hingga studio animasi secara khusus, serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisis studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada studio animasi.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN