

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO CLASSIC DESA SUMBEREJO KECAMATAN KEMBANGBAHU KABUPATEN LAMONGAN

Naufal Ayyubi Al Hafizshan¹
Mohammad Mukhdif Al-Afghoni²
Muhammad Koderi Hendrik Waluyo³

Fakultas Teknik, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan^{1,2,3}

ABSTRAK

Sekolah animasi pada umumnya memiliki dua bidang studi yaitu film animasi dan animasi game. Di bidang film animasi mahasiswa berfokus pada produksi film animasi. Sedangkan di bidang animasi game, mahasiswa berfokus pada desain yang akan di buat menjadi sebuah game dan macam-macam karakter di dalamnya. Dalam program studi animasi ini meliputi Animasi Desain Elementer Dasar Game Penceritaan dan Penyutradaraan Desain Karakter Rekaman dan Desain Suara. Berdirinya sekolah tinggi animasi untuk mempermudah siswa/siswi mengembangkan kreativitas dalam hal animasi. Animasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Manfaat dari sekolah animasi adalah Meningkatkan pemahaman konsep, Menarik minat siswa, Meningkatkan daya ingat siswa, Memfasilitasi belajar mandiri, Mengembangkan keterampilan teknologi.

Kata Kunci: Perancangan, Desain, Arsitektur Neo Classic.

ABSTRACT

Animation schools generally have two fields of study, namely film animation and game animation. In the field of animated films, students focus on animated film production. Meanwhile, in the field of game animation, students focus on the design that will be made into a game and the various characters in it. This animation study program includes Animation, Basic Elementary Game Design, Storytelling and Directing, Character Design, Recording and Sound Design. The availability of animation high schools to make it easier for students to develop creativity in terms of animation. Animation can be used as an effective and interesting learning tool for students. The benefits of animation schools are increasing understanding of concepts, attracting student interest, improving student memory, facilitating independent learning, mastering technology skills.

Keywords: *Design, Design, Architecture of Neo Classic.*

PENDAHULUAN

Sekolah animasi pada umumnya memiliki dua bidang studi yaitu film animasi dan animasi game. Di bidang film animasi mahasiswa berfokus pada produksi film animasi. Sedangkan di bidang animasi game, mahasiswa berfokus pada desain yang akan di buat menjadi sebuah game dan macam-macam karakter di dalamnya. Dalam program studi animasi ini meliputi Animasi Desain Elementer Dasar Game Penceritaan dan Penyutradaraan Desain Karakter Rekaman dan Desain Suara.

Perguruan tinggi sebagai salah satu institusi pendidikan, menjadi salah satu sarana pendidikan yang penting dalam proses transfer nilai dan pengetahuan yang berlangsung antara pendidik yakni dosen dan mahasiswa sebagai peserta didik, sehingga dari proses tersebut diharapkan akan mampu mencetak pribadi-pribadi yang unggul serta mampu memberikan kontribusi yang signifikan demi kemajuan bangsa dan Negara.

Menurut Azra Dengan pendidikan yang berkualitas khususnya bagi bangsa ini, Indonesia akan lebih terjamin dalam proses transisi, dan hanya dengan pendidikan yang bermutu Indonesia dapat membangun keunggulan kompetitif dalam persaingan global yang begitu intens. Pendidikan merupakan salah satu wadah pengembangan potensi yang dimiliki mahasiswa. Pendidikan nasional yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan serta harkat dan martabat bangsa, mewujudkan manusia serta masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkualitas dan mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya serta dapat memenuhi kebutuhan pembangunan nasional dan bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa.

Dikutip dari Pendidikan.co.id (Ibeng, 2020) Pendidikan tinggi di Indonesia terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok pendidikan vokasi dan pendidikan akademik.

1. Kelompok Pendidikan vokasi yang berfokus pada kegiatan dalam proses pengajaran dan dalam proses pendidikannya untuk mempersiapkan kelulusan agar dapat langsung mengaplikasikan keahlian yang dipelajari.
2. Kelompok Pendidikan akademik berbeda dengan Pendidikan vokasi, Pendidikan akademik mempunyai proses yang berfokus pada penguasaan dan pemahaman sebuah ilmu pengetahuan.

Berdirinya sekolah tinggi animasi untuk mempermudah siswa/siswi mengembangkan kreativitas dalam hal animasi. Animasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Manfaat dari sekolah animasi adalah Meningkatkan pemahaman konsep, Menarik minat siswa, Meningkatkan daya ingat siswa, Memfasilitasi belajar mandiri, Mengembangkan keterampilan teknologi.

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Dalam bidang teknik, hal ini masih menyangkut suatu proses dimana prinsip-prinsip ilmiah dan alat-alat teknik seperti matamatisasi komputer dan bahasa dipakai, dalam menghasilkan suatu rancangan yang kalau dilaksanakan akan memenuhi kebutuhan manusia. (Zainun, 1999).

Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto (2009:259) proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda. Menurut Soetam Rizky (2011:140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

METODE PENELITIAN

Suatu proses perancangan membutuhkan suatu metode yang memudahkan bagi perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang digunakan dalam Perancangan sekolah tinggi animasi , lebih menekankan pada penjelasan secara deskriptif mengenai objek rancangan dan setiap permasalahan yang menjadi latar belakang perancangan.

Pengertian metode perancangan Menurut Tim McGinty, 1997 Perancangan, dalam konteks arsitektur, adalah semata – mata usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Perancangan dapat dianggap sebagai suatu proses tiga bagian yang terdiri dari keadaan mula, suatu metode atau proses transformasi, dan suatu keadaan masa depan yang dibayangkan. Manfaat metode perancangan dalam proses merancang : Metode merupakan cara-cara , Strategi untuk memahami realitas, serta langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat. Dan manfaat dalam proses merancang ialah melakukan Aktivitas kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Basrowi dan Suwandi dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti secara langsung.

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan melalui pengamatan langsung dilakukan oleh peneliti kepada objek yang diteliti secara langsung di tempat terjadinya peristiwa. Bisa berupa perilaku manusia, fenomena, atau proses perubahan.

2. Wawancara

Menurut Nazir (1988) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya-jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau wawancara dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara).

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengambil data secara langsung dengan melakukan komunikasi secara langsung dengan responden atau informan.

Wawancara bisa memberikan pemahaman mendalam mengenai pengalaman, pandangan, atau pengetahuan individu mengenai topik penelitian.

3. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Kuesioner atau angket digunakan untuk mendapatkan jawaban secara langsung dari responden.

Metode ini bisa membantu mendapatkan jawaban responden dalam jumlah yang besar. Tipe pertanyaan kuesioner dibagi menjadi dua yaitu terbuka dan tertutup. Namun, diperlukan penyusunan pertanyaan angket yang akurat untuk mendapatkan jawaban yang sesuai.

4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dengan dokumentasi, peneliti dapat menggunakan sumber-sumber yang telah ada untuk mendukung hipotesis mereka, dan juga untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek penelitian tanpa perlu melakukan pengumpulan data secara langsung melalui metode observasi atau wawancara.

5. Studi Literatur

Menurut Danial dan Warsiah (2009), studi literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah, atau literatur lainnya yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Studi literatur atau studi pustaka bertujuan untuk mencari berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

Lokasi perancangan sekolah tinggi animasi dipilih karena lokasi yang strategis. tapak berada di Desa Sumberejo Kecamatan Kembangbahu kabupaten Lamongan.



Gambar 1. Lokasi Perancangan

Sekolah tinggi animasi ini dirancang dengan pendekatan arsitektur neo classic yang memperpadukan bangunan modern dan classic yang mana bangunan tersebut berbentuk simple dan tidak banyak gaya.



Gambar 2. Sekolah Tinggi Animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan sekolah tinggi animasi ini menunjukkan bahwa pendekatan arsitektur neo classic dapat memberikan kesan formal, elegan, dan monumental pada bangunan pendidikan tinggi yang berfokus pada bidang kreatif. gaya arsitektur ini dipilih untuk memberikan identitas kuat terhadap institusi, serta memadukan nilai-nilai estetika klasik dengan fungsi modern yang dibutuhkan oleh fasilitas pendidikan animasi. hasil rancangan mencakup elemen-elemen khas neo classic seperti simetri bangunan, kolom-kolom besar, penggunaan ornamen klasik, serta ruang terbuka yang luas untuk mendukung kenyamanan belajar dan aktivitas kreatif mahasiswa.

Pembahasan mengenai kebutuhan ruang dan fungsi menunjukkan bahwa program studi animasi memerlukan ruang-ruang khusus seperti studio animasi, ruang desain karakter, ruang penceritaan dan penyutradaraan, hingga laboratorium suara. dengan demikian, rancangan sekolah ini tidak hanya mempertimbangkan tampilan luar yang berestetika klasik, tetapi juga memperhatikan tata letak ruang yang mendukung proses pembelajaran berbasis proyek. pendekatan perancangan yang deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi setiap kebutuhan fungsional, serta menghubungkannya dengan elemen visual dan struktural khas neo classic, sehingga tercipta integrasi antara fungsi dan bentuk bangunan.

Lebih lanjut, metode perancangan menitikberatkan pada analisis tapak dan karakteristik lingkungan desa sumberejo, agar rancangan ini bisa beradaptasi secara kontekstual. desa yang memiliki potensi tenang dan jauh dari kebisingan kota, sangat cocok untuk mendukung kegiatan belajar yang fokus dan produktif. hasil rancangan juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan kenyamanan lingkungan seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material lokal yang mendukung efisiensi energi. dengan pendekatan ini, rancangan sekolah tinggi animasi tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga menjadi landmark pendidikan kreatif dengan nilai arsitektural yang tinggi.



Gambar 3. Hasil Desain

KESIMPULAN

Sekolah animasi pada umumnya memiliki dua bidang studi yaitu film animasi dan animasi game. Di bidang film animasi mahasiswa berfokus pada produksi film animasi. Sedangkan di bidang animasi game, mahasiswa berfokus pada desain yang akan di buat menjadi sebuah game dan macam-macam karakter di dalamnya. Dalam program studi animasi ini meliputi Animasi Desain Elementer Dasar Game Penceritaan dan Penyutradaraan Desain Karakter Rekaman dan Desain Suara.

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Dalam bidang teknik, hal ini masih menyangkut suatu proses dimana prinsip-prinsip ilmiah dan alat-alat teknik seperti matamatiikan komputer dan bahasa dipakai, dalam menghasilkan suatu rancangan yang kalau dilaksanakan akan memenuhi kebutuhan manusia.

Suatu proses perancangan membutuhkan suatu metode yang memudahkan bagi perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang digunakan dalam Perancangan sekolah tinggi animasi , lebih menekankan pada penjelasan secara deskriptif mengenai objek rancangan dan setiap permasalahan yang menjadi latar belakang perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zainun. (1999). Elemen Mesin-1. Bandung : Refika Aditama.
<file:///C:/Users/HP/Downloads/D4-2020-460893-bibliography.pdf>
- Adinda & Adjie (2011). Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story , 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.
<http://eprints.umpo.ac.id/1518/9/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Anshorullah, JA., Daniyanto, E., Sharvina, AN. (2022) Perancangan Gedung Olahraga Kemantren Dengan Tema Green Architecture. *Dearsip : Journal Of Architecture And Civil*, 2(2), 80-85. 2022
- Arsitag.com. <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-neo-klasik>
- Data base, kebijakan tata ruang Lokasi. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/218641/perda-kab-lamongan-no-3-tahun-2021>
- detik.com. 2023. Teknik pengumpulan data <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6950098/5-jenis-teknik-pengumpulan-data-beserta-pengertiannya>
- Heaven ,2017. Rumah Duka Fasilitas Internasional, Grand Heaven Surabaya.
<https://heaven.co.id/news/rumah-duka-grand-heaven-surabaya-suwito-muliadi/>
- Indonesia turisme.lokasi kota lamongan. <https://www.indonesia-tourism.com>

- Maps,google,Peta Jalan Dsn. Sumberjo, Jl. Raya Kembangbahu No.9, Sumberejo, Lopang, Kec. Kembangbahu, Kabupaten Lamongan. <https://www.googlemaps.com>
- McGinty Tim, 1997 <https://www.scribd.com/>
- Mulyanto , Agus 2009 : 259 proses perancangan. <https://dspace.uui.ac.id/> Ibeng, 2020, Pendidikan tinggi di Indonesia. <https://Pendidikan.co.id/>
- Nabila, N., Koderi, M. (2023). PERANCANGAN GEDUNG AUDITORIUM UNIVERSITAS ISLAM DARUL ‘ULUM LAMONGAN (DEARSIP: Journal Of Architecture And Civil 3 (01), 19-24) 2023
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi, Metode Penelitian Survei, Jakarta: LP3ES, 2008. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/787/7/083111032_Bibliografi.pdf
- Soetam Rizky, 2011, Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : PT. Prestasi Pustakarya. <http://repository.unama.ac.id/>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV. <https://repository.unpas.ac.id/>
- Syarif, 2022 .Ciri-ciri arsitektur <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-neo-klasik> umy.teknik analisis data. <https://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/32362/6.%20Bab%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- upt jurnal. 2023.teknik analisi data <https://uptjurnal.umsu.ac.id/teknik-analisis-data-pengertian-jenis-dan-cara-memilihnya/>
- Wikipedia,kabupaten lamongan. https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Lamongan
- Wikipedia.org . gedung museum nasional Indonesia.https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Nasional_Indonesia
- Yusuf, MA., Hayati, A., Faqih, Muhammad. (2018) [CONCEPT OF FEMALE DORMITORY BEDROOMS BASED ON STUDENTS’PREFERENCE AND ADAPTATION](#). Journal of architecture&ENVIRONMENT 17 (2), 169-194
- Yusuf, MA., Hayati, A., Faqih, Muhammad. (2018). Design Parameters of Pesantren’s Dormitory Based on Student’s Preference and Adaptation. EMARA: Indonesian Journal of Architecture Vol 4 No 2 - December 2018