

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer.

1.2 Pengertian Judul

- Pengembangan** : Proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
- Sanggar** : Suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan, biasanya mencakup proses pengenalan (melalui workshop/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi (<https://id.wikipedia.org/wiki/Sanggar> / 30 Juli 2015).
- Animasi** : Acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
Film animasi atau biasa di singkat animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi/> 30 Juli 2015).
- GMC** : Sebuah nama yang diberikan oleh pemilik sanggar agar mudah di ingat (Hasil survey,2015).

Sebagai	: Jadi, menjadi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
<i>Youth</i>	: (Bahasa Inggris) Pemuda Orang yang masih muda; orang muda (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
<i>Creative</i>	: (Bahasa Inggris) Kreatif Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
Media	: (Bahasa Inggris) Media Alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; perantara, penghubung (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
<i>Industry</i>	: (Bahasa Inggris) Industri Kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka).
Surakarta	: Juga disebut <i>Solo atau Sala</i> adalah wilayah otonom dengan status kota di bawah Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Nama Surakarta digunakan dalam situasi formal-pemerintahan sedangkan nama <i>Sala atau Solo</i> lebih merujuk kepada penyebutan umum yang dilatarbelakangi oleh aspek cultural. Kata <i>Sura</i> dalam Bahasa Jawa berarti “keberanian” dan <i>karta</i> berarti “makmur” (https://id.wikipedia.org/wiki/Surakarta / 30 Juli 2015).

Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai Youth Creative Media Industry di Surakarta adalah mengembangkan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk mewedahi

kreatifitas pemuda di sektor media dengan melakukan suatu kegiatan yang mencakup proses pengenalan, pelatihan, pembelajaran, penciptaan dan produksi di Surakarta.

1.3 Latar Belakang

1.3.1 Tren Animasi dan Animator di Indonesia

Saat ini animasi bukanlah suatu hal yang asing terutama di negara kita sendiri. Di Indonesia animasi berkembang cukup pesat, hal ini dapat dilihat dengan adanya forum Animasi Indonesia yaitu Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (Ainaki) dan *Website Indonesian CG Community* (IndoCG). Selain itu terbukti dengan digelarnya *event-event* seperti Lomba Kreasi Animasi Pemuda tahun 2011 dan lembaga pendidikan yang menyediakan program pendidikan animasi. Berikut lembaga pendidikan yang menyediakan program animasi khususnya di Kota Surakarta.

Tabel 1.1
Lembaga pendidikan dengan program pendidikan animasi di Surakarta

Lembaga Pendidikan	Program Studi
<ul style="list-style-type: none"> Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS 	Desain grafis dan animasi
<ul style="list-style-type: none"> Jurusan Arsitektur UNS 	<i>3D Max</i> (Komputer Grafis)
<ul style="list-style-type: none"> Jurusan Ilmu Komunikasi Fisip UNS 	Desain grafis dan animasi
<ul style="list-style-type: none"> ASDI 	Desain grafis dan animasi
<ul style="list-style-type: none"> Desain <i>Digital School</i> 	<i>Graphic design & multimedia</i> <i>3D animation & Visual effect</i>
<ul style="list-style-type: none"> <i>Visi Media Collage</i> 	Desain grafis dan 3D animasi

Sumber : Suharjo, 2008

Animasi sebenarnya merupakan bagian dari pendidikan dan penyebaran informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat

luas. Sebagai media komunikasi, melalui animasi ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan yaitu sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media hiburan, media ilmu pengetahuan, media presentasi, media iklan/promosi dan bidang-bidang lain seperti pendidikan, ekonomi, arsitek, kedokteran dan sebagainya (Suheri, 2006).

Dalam hal kompetensi, animator-animator Indonesia mampu bersaing dengan animator asing. Hal itu dibuktikan dengan banyaknya animator Indonesia yang terlibat dalam pembuatan film animasi di luar negeri. Contohnya Produsen film *Star Wars*, Lucas Film Animation Singapore, telah merekrut animator Indonesia tahun 2008. Sebelum itu telah banyak animator Indonesia yang terlibat dalam produksi film animasi *Sing to the Dawn* yang diproduksi perusahaan film animasi hasil kerja sama antara pengusaha Singapura dan Indonesia yaitu *Infinite Framework* yang berdiri di Batam (Ranang dkk, 2010)



Gambar 1.1 Film *Star Wars*

Sumber : <http://www.cozinema.com/news/release-star-wars-series-1-6/19>
September 2015

Berikut animator-animator yang banyak direkrut dalam pembuatan film animasi di luar negeri.

Tabel 1.2
Animotor Indonesia yang terlibat dalam pembuatan film animasi di luar negeri

Nama Animator	Film Animasi	Keterangan
Christiawan Lie	<i>Transformer 3, GI Joe, dan Spiderman 4.</i>	Sekarang ia mendirikan <i>Caravan Studio</i> di Indonesia.
Rini Triyani Sugianto	<i>The Adventure of Tintin, Secret of The Unicorn, The Avenger</i>	Penggemar komik Tintin dan lulus dari <i>Academy of art University, San Fransisco</i>
Andre Surya	<i>Star Trek, Terminator Salvation, Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, Iron Man 2, dan Transformers</i>	Mendirikan <i>Enspire Studio</i> di Jakarta
Marsha Chikita Fawzi	Upin ipin karya <i>Las' Copaque Production</i>	Putri bungsu pasangan Ikang Fawzi - Marissa Haque. Kuliah <i>Multimedia University</i> di Malaysia.
Griselda Sastrawinata	<i>Shrek Forever After</i>	Diterima bekerja di studio animasi <i>Dreamwork</i> yang merilis film <i>Kungfu Panda, Madagascar, dan Monster Aliens Inc.</i>
Wira Winata	film animasi <i>The Little Red Plane</i>	Lulusan <i>Nanyang Polytechnic, Singapore</i> dan <i>Art Centre College of Design</i>
Pamela Halomoan	Menciptakan karakter <i>Wolly</i> , babi lucu yang menarik perhatian pengunjung .	Karyanya telah dinkmati masyarakat Singapura, Amerika, Inggris, hingga Turki.

Sumber : <http://munsypedia.blogspot.com/2012/10/7-animotor-hebat-dari-indonesia-yang.html> / 4 September 2015

Di Indonesia sendiri saat ini telah banyak berdiri studio animasi yang telah menghasilkan karya-karya animasinya. Berikut beberapa nama studio animasi tersebut.

Tabel 1.3
Nama Studio Animasi terkenal di Indonesia

Studio Animasi	Hasil karya	Keterangan
<i>MD Animation</i> Jakarta	Adit & Sopo Jarwo, Tendangan Halilintar	Pada desember 2014 menduduki peringkat pertama dalam rating golongan penonton ABC berdasarkan survey Nielsen. (http://swa.co.id/entrepreneur/dana-riza-md-animation-akan-menjadi-pixar-nya-indonesia)
Studio Kasatmata Yogyakarta	<i>Homeland</i>	Pada 7 mei 2004 hadir film 3D animasi berdurasi panjang buatan Indonesia sekitar 30 menit. (<i>Nurhadi, 2009</i>)
<i>Dreamtoon</i>	Keluarga Somat, <i>Dufan Defender</i>	Film animasi pertama Indonesia yang pada tanggal 8 Juni 2013 telah mencapai 100 episode dan baru kali ini masuk dalam sejarah pertelivisian Indonesia (http://www.dreamtoon.dreamlightworldmedia.com/detail_berita.php?id=10)
<i>Hicca Studio</i> Yogyakarta	<i>Uwa and friends</i>	Penghargaan telah diraih di antaranya <i>Increfest Award 2012 Winner, Shell livewire Award 2012 Winner, Solo Marketeers Youth Startup Icon 2013, Indonesia Youngster Inc Champion 2014 by SWA Magazine.</i> (http://teknournal.com/bayu-sulistyo-subyantoro/)
Bening Studio Yogyakarta	Si Kancil, Pangeran Katak, Lutung Kasarung	Menghasilkan 16 episode film animasi yang ditayangkan di stasiun televisi dan kisah-kisahny diambil dari cerita rakyat (http://sinta.ukdw.ac.id/sinta/resources/sintasrv/getintro/21031042/.../intro.pdf)
<i>Red Rocket Animation</i> Bandung	Aku dan Kau	Penghargaan <i>UNICEF Headoffice di New York</i> atas layanan masyarakat “ <i>Cartoon for Children’s Right</i> , dan nominasi iklan layanan masyarakat terbaik.

1.3.2 Solo sebagai Kota Kreatif Nasional

Kreatifitas merupakan modal utama menuju kota kreatif. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru yang berbeda dari sebelumnya, sedangkan kreatif adalah memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Istilah kota kreatif dikembangkan dari ekonomi kreatif. Istilah ekonomi kreatif pertama kali diperkenalkan oleh John Howkins, penulis "*Ekonomi Kreatif: How People Make Money from Ideas*" pada tahun 2001 (UNDP, 2008) dalam *Proceeding ICETIA 2014*.

Menurutnya “ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang input dan output nya adalah gagasan. Bayangkan hanya dengan bermodalkan gagasan, orang yang kreatif bisa mendapatkan penghasilan yang sangat layak”.

Pemerintah Indonesia membuat beberapa langkah terobosan untuk pengembangan ekonomi kreatif, salah satunya adalah membangun kota kreatif. Kota kreatif bertumpu pada kualitas sumber daya manusia untuk membentuk (bisa dalam bentuk *design* atau *redesign*) ruang-ruang kreatif (UNDP, 2008) dalam Simposium Nasional 2010. Pembentukan ruang kreatif diperlukan untuk dapat merangsang munculnya ide-ide kreatif, karena manusia yang ditempatkan dalam lingkungan yang kondusif akan mampu menghasilkan produk-produk kreatif bernilai ekonomi kota kreatif (*creative city*).

Untuk mengembangkan ekonomi kreatif, diperlukan sejumlah sumber daya manusia yang berkualitas dengan daya inovatif dan kreativitas yang tinggi. Namun, di samping kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkualitas, pengembangan ekonomi kreatif juga membutuhkan ruang atau wadah sebagai tempat penggalan ide, berkarya, sekaligus aktualisasi diri dan ide-ide kreatif (Suparwoko, 2010).

Definisi kota kreatif adalah “kawasan yang mampu mengembangkan kreativitas, pengetahuan, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi yang menentukan arah pengembangan kota sekaligus meneguhkan citra kota dengan kata kunci talenta, teknologi, dan toleransi” (Barkin Pusat, 2008).

Kota kreatif menggunakan potensi kreatif mereka dalam berbagai cara misalnya sebagai simpul untuk menghasilkan pengalaman budaya bagi penduduk dan pengunjung melalui penyajian aset warisan atau melalui kegiatan budaya mereka dalam seni pertunjukan dan visual"(UNDP-UNCTAD, 2008) dalam *Proceeding ICETIA* 2014.

Kota Solo yang memiliki berbagai macam kekayaan kultural sangat berpotensi untuk dikembangkan secara optimal dalam berbagai sektor yang berbasis kreatifitas. Dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif pada kota-kota di Indonesia, industri kreatif lebih berpotensi untuk berkembang pada kota-kota besar atau kota-kota yang telah “dikenal” (Susan, 2004) dalam Suparwoko “Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai Penggerak Industri Wisata” (Simposium Nasional, 2010).

Pada tanggal 20 September 2013 di Jakarta, Solo dinobatkan sebagai Kota Kreatif Nasional (*Proceeding ICETIA*, 2014). Salah satu pegiat *Solo Creative City Network*, Dhian Lestari Hastuti, mengatakan bahwa Kota Solo masuk sebagai Kota Kreatif dengan kategori Kota Desain. Sub sektor industri kreatif ini merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan (Bappeda, 2013).



Gambar 1.2 Sosialisasi *Solo Creative City Network*
 Sumber : <http://www.solopos.com/2013/02/16/seminar-menuju-kota-kreatif-379752/> /19 September 2015

1.3.3 Sejarah Animasi GMC Surakarta

Saat ini banyak sanggar animasi bermunculan ditengah industri animasi di Indonesia, khususnya di kota Surakarta. Salah satunya pusat pelatihan animasi yang telah berdiri cukup lama yaitu Sanggar Animasi GMC Surakarta atau lebih dikenal dengan *GMC Animation* yang merupakan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan yaitu proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup.

GMC Animation menyediakan pelatihan animasi baik untuk *modeler* (orang yang fokus pada *modeling*) atau animator (orang yang fokus pada animasi). Pusat pelatihan ini mempunyai visi yaitu terwujudnya ekonomi kreatif bidang animasi melalui pelatihan berdisiplin tinggi hingga menghasilkan sumber daya manusia yang kreatif, kompeten, berdaya saing tinggi dan berbasis keunggulan lokal serta berwawasan global dengan berlandaskan iman dan taqwa. Dan mempunyai misi yaitu meningkatkan kompetisi di bidang animasi, melaksanakan pendidikan dan pelatihan animasi berbasis kompetensi dan meningkatkan peran serta masyarakat dan dunia usaha/dunia industri dalam pelaksanaan pendidikan dan pelatihan di bidang animasi (hasil survey 2015 dan Ramadhan 2014).



Gambar 1.3 Tampak depan Sanggar Animasi GMC
Sumber : Dokumen pribadi, 2015

Berawal dari sebuah komunitas animasi yaitu Anima Solo yang merupakan komunitas yang dibentuk sebagai wadah untuk berbagi berbagai hal mengenai animasi yang telah berdiri selama 5 tahun ini oleh Agus Doni Purwosulistio selaku ketua komunitas, menurutnya dikarenakan banyak peminat yang ingin bergabung dan mempelajari tentang animasi yang datang dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Menengah hingga Perguruan Tinggi maka pada tahun 2013 didirikanlah sebuah Sanggar Animasi GMC Surakarta. Sanggar ini berlokasi di Jl. Malabar Raya A-3 Perumnas Mojosongo. Sebelumnya sanggar ini berlokasi di Jl. Tangkuban Prahur No.98 Perumnas Mojosongo, namun karena gedung yang disewakan terbakar sehingga sanggar ini pindah ke kediaman bapak Mulyono selaku direktur *GMC Animation*.



Gambar 1.4 Bapak Mulyono selaku Direktur GMC Animation
 Sumber : Dokumen pribadi, 2015

Menurut bapak Mulyono permintaan untuk animator di Indonesia sangat tinggi. Ribuan animator dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan animasi di Indonesia. *GMC Animation* pun menjalin kerja sama dengan salah satu rumah produksi yang telah mengeluarkan film serial animasi “Adit, Sopo & Jarwo”. Animator yang terlibat dalam produksi film tersebut ada sekitar 350 orang dan 25 orang di antaranya adalah lulusan *GMC Animation*. Sejak didirikan pada Januari 2013 hingga Januari 2015, *GMC Animation* telah meluluskan 80 orang animator, 66 di antaranya

diserap dunia kerja. Permintaan animator pun datang dari berbagai kota di tanah air, yaitu Bali dan Batam bahkan luar negeri seperti Singapura dan Malaysia (<https://etspotter.wordpress.com/tag/media-sosial/> 30 Juli 2015 dan hasil survey, 2015).

Melihat dari besarnya peminat dan peluang tersebut dapat dikatakan bahwa para pemuda Solo memiliki kreatifitas dan keterampilan yang dibutuhkan dunia kerja, sehingga berpotensi untuk dikembangkan menjadi industri kreatif khususnya pada sektor media. Dengan bantuan teknologi pada abad 21 jelas akan menjadi pelengkap dan pendukung kreativitas para pemuda. Namun, menurut John Taylor selaku perencana kota dan aktivis di Kota Solo banyak kreatifitas pemuda yang belum terwadahi. Para pemuda Solo banyak keluar dari Kota Solo untuk mencari wadah agar dapat menyalurkan kreativitasnya. Untuk itu menurutnya perlu menginisiasi usaha dan mendukung ide dan mimpi mereka, sehingga mereka mau untuk tinggal di Solo.

Oleh karena itu diperlukan sebuah wadah atau tempat untuk menampung kreativitas pemuda, khususnya dalam sektor media yang termasuk dalam industri kreatif. Wadah tersebut berupa Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta. Mengingat bahwa *GMC Animation* merupakan cikal bakal yang sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi industri kreatif pemuda agar dapat mewadahi hasil karya pemuda yang kreatif dan inovatif.

Saat ini fasilitas yang ada pada Sanggar Animasi GMC Surakarta sangat minim, hal itu dapat dilihat dari tempat pelatihan yang merupakan sebuah rumah di kediaman milik bapak mulyono yang berada di Perumahan Mojosongo, sedangkan untuk mewadahi kreativitas pemuda Solo di butuhkan fasilitas yang lengkap seperti dalam hal pembelajaran, pelatihan, produksi dan promosi. Untuk itu Sanggar Animasi GMC ini perlu dikembangkan sehingga dapat mendukung industri kreatif dalam sektor media di Surakarta.



Gambar 1.5 Suasana ruang studio dan kondisi pelatihan Animasi GMC Surakarta
Sumber : Dokumen pribadi, 2015

Pengembangan sanggar animasi ini berupa pembangunan gedung industri kreatif dengan berbagai fasilitas memadai sesuai kebutuhan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pelatihan hingga produksi dalam sektor media seperti studio produksi animasi, ruang pameran, ruang sinema, stasiun televisi, radio, ruang percetakan dan sebagainya untuk mengapresiasi hasil karya mereka pada masyarakat. Dengan pengembangan ini diharapkan mampu mewadahi dan mengembangkan kreatifitas pemuda Solo.

1.4 Rumusan Permasalahan

1.4.1 Permasalahan

Bagaimana konsep mengembangkan dan merancang Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta yang mampu mendukung dan mewadahi kreatifitas pemuda meliputi pelatihan, pembelajaran dan produksi di sektor media?

1.4.2 Persoalan

1. Penentuan lokasi dan tapak yang tepat berdasarkan kebutuhan ruang, karakter kegiatan dan peraturan yang berlaku, sehingga dapat mendukung keberadaannya.
2. Penentuan ruang-ruang yang harus diwadahi untuk kreatifitas pemuda di sektor media, sehingga terciptanya program ruang yang sesuai.

3. Penentuan teknologi bangunan yang sesuai (struktur, pencahayaan, penghawaan dan sebagainya).
4. Penentuan tata masa yang tepat (site plan, blok plan).
5. Penentuan estetika bangunan baik eksterior maupun interior.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Menghasilkan konsep pengembangan dan perancangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta yang mampu mendukung dan mewadahi kreatifitas pemuda meliputi pelatihan, pembelajaran dan produksi.

1.5.2 Sasaran

Menyusun konsep pengembangan dan perancangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Industry* di Sektor Media Surakarta yang berupa :

1. Konsep lokasi dan tapak yang tepat berdasarkan kebutuhan ruang, karakter kegiatan dan peraturan yang berlaku, sehingga dapat mendukung keberadaannya.
2. Konsep ruang-ruang yang harus diwadahi untuk kreatifitas pemuda di sektor media, sehingga terciptanya program ruang yang sesuai.
3. Konsep teknologi bangunan yang sesuai (struktur, pencahayaan, penghawaan dan sebagainya).
4. Konsep tata massa bangunan yang tepat
5. Konsep tampilan estetika bangunan baik eksterior maupun interior.

1.6 Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.6.1 Lingkup Pembahasan

Pembahasan diorientasikan pada masalah arsitektur bangunan dalam mengembangkan dan merancang Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta yang ingin dicapai berdasarkan data yang ada, sedangkan hal-hal lain akan di bahas secara

garis besar dalam batas lingkup disiplin ilmu arsitektur. Pembahasan diluar disiplin ilmu arsitektur dibahas sebagai pendukung dan pertimbangan sesuai kebutuhan.

1.6.2 Batasan Pembahasan

Pembahasan berorientasi pada penerapan konsep yang dititikberatkan pada penyusunan konsep pengembangan dan perancangan bangunan yang meliputi penentuan lokasi, ruang-ruang yang harus diwadahi, teknologi bangunan yang sesuai, tata masa bangunan dan estetika bangunan dengan mempertimbangkan sifat kegiatan sesuai standar kebutuhan yang ada.

1.7 Keluaran

Keluaran yang dihasilkan berupa konsep perencanaan dan perancangan Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta yang mengacu pada kaidah-kaidah arsitektur dan sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur dengan memperhatikan aturan-aturan yang berlaku.

1.8 Metode Pembahasan

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mencari data-data yang diperlukan berkaitan dengan pengamatan lokasi, potensi dan kendala-kendala yang ada.

2. Studi Banding

Kegiatan meninjau sebuah objek yang berkaitan dengan sanggar animasi sebagai industri media kreatif pemuda untuk mendapatkan gambaran mengenai perencanaan dan perancangan yang berhubungan dengan proyek.

3. Studi Literatur

Mencari referensi teori yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan pengembangan sanggar animasi sebagai industri media kreatif pemuda yang bersumber dari buku, media cetak maupun media elektronik untuk mendukung penyusunan.

4. Wawancara

Melakukan proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan sanggar animasi untuk mendapatkan informasi.

1.8.2 Analisa dan Sintesa

1. Analisa

Mengidentifikasi masalah berdasarkan data-data yang ada, kemudian dianalisa berdasarkan teori-teori yang mendukung yang berkaitan dengan permasalahan, kemudian ditarik kesimpulan.

2. Sintesa

Kesimpulan dari analisa yang merupakan inti dari pembahasan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan konsep rancangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta.

3. Konsep

Konsep perencanaan dan perancangan yang dihasilkan dalam Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta.

1.9 Sistematika Pembahasan

Bab 1 : Pendahuluan

Tahap pertama membahas tentang latar belakang, pengertian judul, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup dan batasan pembahasan, keluaran, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Tahap kedua berisi tentang tinjauan umum animasi meliputi sejarah dan perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, produksi animasi, proses pembuatan animasi, tim produksi animasi, manfaat animasi, pengertian ekonomi dan industri kreatif dan sektor media, studi banding sanggar animasi dan sektor media, dan pendekatan Arsitektur Kontemporer.

Bab III : Tinjauan Lokasi Perencanaan

Tinjauan umum Kota Surakarta meliputi kondisi geografis dan iklim, kependudukan, perekonomian, transportasi dan tinjauan khusus wilayah Kota Surakarta meliputi rencana pengembangan wilayah.

Bab IV : Analisis Pendekatan dan Konsep Perancangan

Membahas tentang penyusunan konsep desain perancangan Sanggar Animasi GMC yang meliputi analisis pendekatan dan konsep perancangan tentang gagasan perencanaan dan konsep penentuan lokasi, analisis kegiatan dan konsep ruang, analisis konsep teknologi bangunan, analisis konsep tata masa bangunan, analisis konsep eksterior dan interior.