

### *Kajian Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Industri Animasi*

Revian Zorna Fauzan<sup>1</sup>, Farida Murti<sup>2</sup>

Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru  
No.45 Surabaya, Indonesia



#### Article Info

##### Corresponding Author:

Penulis                      Korespondensi                      :  
[revianzf@gmail.com](mailto:revianzf@gmail.com)

##### History:

Submitted: 11-06-2026

Revised: 15-06-2026

Accepted: 25-06-2026

##### Keyword:

*animation industry, creative economy, animation facilities, spatial requirements, animation pipeline.*

##### Kata Kunci:

*industri animasi, ekonomi kreatif, fasilitas animasi, kebutuhan ruang, animation pipeline.*

#### Abstract

*The animation industry is one of the creative economy subsectors that has experienced significant growth due to advances in digital technology and the increasing demand for visual content in various fields. Animation is no longer used solely as entertainment media but has also been applied in education, advertising, visual communication, and the digital gaming industry. This development has increased the need for facilities capable of supporting animation industry activities in an integrated manner. However, existing facilities tend to focus only on specific functions, such as education or production, and have not fully accommodated the overall activities within the animation industry. This study aims to examine the spatial and facility requirements needed to support animation industry activities. The research employs a literature review method by collecting and analyzing scientific journals, previous studies, and references related to the animation industry. The findings indicate that the animation industry is characterized by collaborative and technology-based work systems, requiring facilities that can support learning activities, production processes, collaboration, business development, and work promotion within an integrated environment.*

#### Abstrak

*Industri animasi merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan konten visual di berbagai bidang. Animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, periklanan, komunikasi visual, dan industri permainan digital. Perkembangan tersebut menyebabkan meningkatnya kebutuhan terhadap fasilitas yang mampu mendukung aktivitas industri animasi secara terpadu. Namun, fasilitas yang tersedia saat ini masih cenderung berfokus pada fungsi tertentu, seperti pendidikan atau produksi, sehingga belum mampu mengakomodasi keseluruhan aktivitas dalam industri animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan ruang dan fasilitas yang diperlukan dalam mendukung aktivitas industri animasi. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan referensi yang berkaitan dengan industri animasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa industri animasi memiliki karakteristik kerja yang kolaboratif dan berbasis teknologi digital sehingga membutuhkan fasilitas yang mampu mendukung aktivitas pembelajaran, produksi, kolaborasi, pengembangan usaha, serta promosi karya dalam satu lingkungan yang terintegrasi.*



Copyright © 2026 by Riset.

All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of the Constitutional Court.

 <https://doi.org/10.66914/riset>

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pertumbuhan berbagai sektor industri kreatif di Indonesia. Salah satu subsektor yang mengalami perkembangan cukup pesat adalah industri animasi. Animasi saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga digunakan dalam bidang pendidikan, promosi, periklanan, komunikasi visual, dan pengembangan media digital. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020), subsektor film, animasi, dan video merupakan salah satu bagian dari ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar untuk terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap konten digital.

Perkembangan industri animasi di Indonesia ditandai dengan munculnya berbagai studio animasi, komunitas kreatif, serta lembaga pendidikan yang bergerak di bidang animasi. Selain memberikan kontribusi terhadap perekonomian nasional, industri animasi juga membuka peluang kerja bagi tenaga profesional di bidang desain visual, ilustrasi, animasi, pengolahan suara, dan teknologi digital. Maheswari dan Zahro (2024) menjelaskan bahwa industri animasi memiliki peran yang cukup penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif karena mampu menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi tinggi sekaligus membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat.

Meskipun menunjukkan perkembangan yang positif, industri animasi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan tersebut adalah keterbatasan fasilitas yang mampu mendukung seluruh aktivitas dalam industri animasi secara terpadu. Fasilitas yang tersedia umumnya hanya berfokus pada fungsi tertentu, seperti pendidikan atau produksi, sehingga hubungan antara proses pembelajaran, produksi, pengembangan usaha, dan promosi karya belum berjalan secara optimal. Padahal, industri animasi merupakan industri yang melibatkan berbagai aktivitas dan pelaku yang saling berkaitan dalam satu ekosistem kreatif.

Menurut Kusumawardhani dan Daulay (2020), proses produksi animasi melibatkan berbagai bidang keahlian yang bekerja secara kolaboratif mulai dari pengembangan konsep, pembuatan aset visual, proses animasi, hingga penyuntingan akhir. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa industri animasi memerlukan lingkungan yang mampu

mendukung interaksi antar pengguna, penggunaan teknologi digital, serta pengembangan kreativitas secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan kajian mengenai kebutuhan ruang dan fasilitas yang dapat mendukung aktivitas industri animasi sehingga mampu menunjang perkembangan industri animasi secara lebih optimal.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Industri animasi memiliki karakteristik aktivitas yang kompleks dan melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam satu sistem kerja yang terintegrasi.
2. Fasilitas yang mendukung aktivitas industri animasi masih terbatas dan umumnya hanya berfokus pada fungsi tertentu.
3. Belum terdapat kajian yang menjelaskan hubungan antara karakteristik aktivitas industri animasi dengan kebutuhan ruang dan fasilitas yang diperlukan.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik aktivitas yang berlangsung dalam industri animasi?
2. Bagaimana kebutuhan fasilitas yang diperlukan untuk mendukung aktivitas industri animasi?
3. Bagaimana hubungan antara karakteristik aktivitas industri animasi dengan kebutuhan ruang dan fasilitasnya?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari kajian ini adalah:

1. Mengidentifikasi karakteristik aktivitas dalam industri animasi.
2. Mengkaji kebutuhan fasilitas yang mendukung aktivitas industri animasi.
3. Menganalisis hubungan antara aktivitas industri animasi dengan kebutuhan ruang dan fasilitas yang diperlukan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Industri Animasi

Animasi merupakan teknik menampilkan rangkaian gambar secara berurutan sehingga menghasilkan ilusi gerak. Thomas dan Johnston (1981) menjelaskan bahwa animasi merupakan seni menciptakan kehidupan melalui gambar yang disusun secara sistematis sehingga mampu memberikan kesan gerak kepada penonton. Seiring perkembangan teknologi digital, animasi tidak hanya diproduksi secara konvensional, tetapi juga menggunakan berbagai perangkat lunak komputer yang memungkinkan proses produksi dilakukan secara lebih efisien dan kompleks.

Menurut Pangesti, Al Husaini, dan Faisal (2022), animasi merupakan media visual yang saat ini telah digunakan pada berbagai bidang, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga dunia bisnis sebagai sarana promosi produk dan jasa. Perkembangan penggunaan animasi tersebut menunjukkan bahwa animasi tidak lagi dipahami hanya sebagai media hiburan, melainkan telah menjadi bagian dari industri kreatif yang memiliki nilai ekonomi dan sosial yang tinggi.

Sebagai sebuah industri, animasi melibatkan berbagai aktivitas yang saling berkaitan mulai dari pengembangan ide, perancangan karakter, produksi visual, hingga distribusi karya kepada masyarakat. Kusumawardhani dan Daulay (2020) menjelaskan bahwa proses produksi animasi merupakan kegiatan multidisiplin yang melibatkan berbagai bidang keahlian seperti ilustrasi, desain visual, teknologi digital, audio visual, dan manajemen produksi. Oleh karena itu, industri animasi tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga pada sistem kerja yang mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam satu proses produksi yang terstruktur.

Perkembangan industri animasi yang semakin pesat menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap fasilitas pendukung juga semakin meningkat (Pangesti dkk., 2022; Maheswari & Zahro, 2024). Keberadaan fasilitas yang mampu mewadahi aktivitas pendidikan, produksi, kolaborasi, dan pengembangan usaha menjadi faktor penting dalam mendukung pertumbuhan industri animasi di masa mendatang.

### 2.2 Industri Animasi sebagai Bagian dari Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan konsep ekonomi yang bertumpu pada kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan ide sebagai sumber utama penciptaan nilai tambah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, ekonomi kreatif merupakan perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia dan berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, serta teknologi.

Dalam perkembangannya, animasi menjadi salah satu subsektor yang termasuk dalam kelompok film, animasi, dan video. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020) menjelaskan bahwa subsektor ini memiliki potensi yang besar karena didukung oleh perkembangan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap konten visual. Produk animasi tidak hanya digunakan dalam industri hiburan, tetapi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, komunikasi, pemasaran, dan media digital.

Maheswari dan Zahro (2024) menjelaskan bahwa industri animasi memiliki kontribusi yang cukup signifikan terhadap pengembangan ekonomi kreatif nasional. Selain menghasilkan produk kreatif yang bernilai ekonomi tinggi, industri animasi juga mampu membuka peluang kerja bagi tenaga profesional di bidang desain, ilustrasi, animasi, audio visual, dan teknologi informasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa industri animasi memiliki potensi untuk menjadi salah satu sektor unggulan dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia.

Meskipun demikian, perkembangan industri animasi masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya manusia, akses teknologi, dan fasilitas pendukung yang belum memadai. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu mendukung pertumbuhan industri animasi secara berkelanjutan melalui penyediaan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas industri tersebut.

### 2.3 Pipeline Produksi Animasi

Pipeline Produksi Animasi merupakan rangkaian tahapan kerja yang digunakan dalam proses produksi animasi. Pipeline produksi berfungsi sebagai pedoman yang menghubungkan berbagai aktivitas dalam produksi animasi sehingga setiap tahapan dapat

berlangsung secara sistematis dan terorganisir. Menurut Setiawan dkk. (2025), proses produksi animasi secara umum terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu pre-production, production, dan post-production.

Tahap pre-production merupakan tahap awal yang berfokus pada pengembangan konsep dan perencanaan proyek animasi. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi pengembangan ide cerita, penulisan naskah, pembuatan storyboard, desain karakter, dan penyusunan konsep visual. Tahap ini menjadi dasar bagi seluruh proses produksi karena menentukan arah dan kualitas karya yang akan dihasilkan.

Tahap production merupakan proses penerjemahan konsep menjadi bentuk visual animasi. Pada tahap ini dilakukan berbagai aktivitas seperti pembuatan aset digital, pemodelan objek, animasi gerak, pengaturan pencahayaan, serta penerapan efek visual. Sebagian besar aktivitas produksi dilakukan menggunakan perangkat komputer dan perangkat lunak khusus sehingga membutuhkan dukungan teknologi yang memadai.

Selanjutnya, tahap post-production merupakan proses penyempurnaan hasil produksi sebelum dipublikasikan kepada audiens. Aktivitas pada tahap ini meliputi rendering, compositing, editing, pengolahan suara, dan finalisasi karya. Tahap ini bertujuan untuk memastikan kualitas visual dan audio yang dihasilkan sesuai dengan tujuan produksi.

Menurut Setiawan dkk. (2025), ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu sistem kerja yang terintegrasi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap animation production pipeline menjadi penting dalam mengidentifikasi kebutuhan ruang dan fasilitas yang mendukung aktivitas industri animasi.

#### 2.4 Karakteristik Aktivitas Animator

Animator merupakan salah satu pelaku utama dalam industri animasi yang bertugas mengubah konsep dan ide menjadi bentuk visual bergerak. Dalam menjalankan pekerjaannya, animator tidak bekerja secara individu, melainkan menjadi bagian dari suatu tim yang terdiri atas berbagai bidang keahlian. Kusumawardhani dan Daulay (2020)

menjelaskan bahwa produksi animasi melibatkan kerja sama antara animator, ilustrator, penulis naskah, editor, desainer suara, dan manajer produksi dalam satu sistem kerja yang saling berkaitan.

Karakteristik utama aktivitas animator adalah tingginya tingkat kolaborasi dan penggunaan teknologi digital. Sebagian besar pekerjaan dilakukan menggunakan komputer dengan durasi yang relatif panjang dan tingkat konsentrasi yang tinggi. Kondisi tersebut menyebabkan animator membutuhkan lingkungan kerja yang mampu mendukung kenyamanan fisik maupun psikologis pengguna.

Penelitian mengenai Solo Creative Animation Center menunjukkan bahwa aktivitas animator memiliki tingkat tekanan kerja yang cukup tinggi karena membutuhkan konsentrasi yang berkelanjutan dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, lingkungan kerja yang nyaman, fleksibel, dan mendukung interaksi sosial menjadi faktor yang penting dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna.

Selain itu, aktivitas animator juga sangat dipengaruhi oleh proses eksplorasi ide dan pengembangan kreativitas. Lingkungan yang mampu mendukung diskusi, pertukaran gagasan, dan kolaborasi antar pengguna akan memberikan pengaruh positif terhadap kualitas karya yang dihasilkan. Dengan demikian, karakteristik aktivitas animator menunjukkan bahwa kebutuhan fasilitas dalam industri animasi tidak hanya berorientasi pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek sosial dan psikologis pengguna.

#### 2.5 Fasilitas Industri Animasi

Fasilitas industri animasi merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung seluruh aktivitas yang berlangsung dalam proses pengembangan, produksi, dan distribusi karya animasi. Seiring berkembangnya industri animasi, kebutuhan terhadap fasilitas pendukung juga mengalami peningkatan karena proses

produksi animasi tidak hanya melibatkan kegiatan teknis, tetapi juga aktivitas pembelajaran, kolaborasi, pengembangan kreativitas, serta pengembangan usaha.

Menurut Pangesti, Al Husaini, dan Faisal (2022), studio animasi tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi, tetapi juga sebagai wadah yang mampu menampung kreativitas para animator serta mendukung perkembangan teknologi yang digunakan dalam industri animasi. Keberadaan fasilitas yang sesuai dengan karakteristik aktivitas pengguna menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas kerja dan kualitas hasil produksi.

Penelitian mengenai Studio Animasi Surabaya menunjukkan bahwa fasilitas animasi dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan sekaligus produksi yang mampu mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang animasi. Melalui integrasi antara fungsi pembelajaran dan produksi, proses transfer pengetahuan dapat berlangsung secara lebih efektif sehingga mampu menghasilkan tenaga kerja yang siap menghadapi kebutuhan industri.

Selain fungsi pendidikan dan produksi, perkembangan industri animasi juga menunjukkan pentingnya fasilitas yang mampu mendukung interaksi dan kolaborasi antar pelaku industri. Produksi animasi melibatkan berbagai bidang keahlian yang saling berkaitan sehingga membutuhkan lingkungan yang mampu memfasilitasi komunikasi dan pertukaran ide secara berkelanjutan. Oleh karena itu, keberadaan fasilitas yang mendukung aktivitas kolaboratif menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan kreatif.

Penelitian mengenai Sekolah Tinggi Animasi di Lamongan menunjukkan bahwa fasilitas animasi tidak hanya berperan sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai pusat pengembangan kreativitas dan industri kreatif. Keberadaan fasilitas tersebut mampu mendukung pembentukan ekosistem yang

mempertemukan dunia pendidikan dengan dunia industri sehingga menghasilkan hubungan yang saling menguntungkan antara kedua sektor tersebut.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa fasilitas industri animasi pada dasarnya merupakan suatu wadah yang mengakomodasi berbagai aktivitas yang saling berkaitan mulai dari pembelajaran, produksi, kolaborasi, pengembangan usaha, hingga promosi karya. Dengan demikian, kebutuhan fasilitas industri animasi perlu dipahami secara menyeluruh sebagai bagian dari upaya mendukung perkembangan industri animasi yang berkelanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kajian pustaka dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan ruang dan fasilitas industri animasi berdasarkan teori, hasil penelitian terdahulu, serta berbagai referensi yang berkaitan dengan industri animasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dokumen pemerintah, dan berbagai sumber pustaka lain yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan difokuskan pada pembahasan mengenai industri animasi, ekonomi kreatif, animation production pipeline, karakteristik aktivitas animator, dan fasilitas pendukung industri animasi.

Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Selanjutnya dilakukan identifikasi dan klasifikasi data berdasarkan tema pembahasan untuk memudahkan proses analisis. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengkaji hubungan antara karakteristik aktivitas industri animasi dan kebutuhan fasilitas yang mendukung aktivitas tersebut.

Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk sintesis yang digunakan untuk menjelaskan kebutuhan ruang dan fasilitas industri animasi. Melalui metode ini diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai karakteristik fasilitas yang dibutuhkan dalam mendukung perkembangan industri animasi sebagai bagian dari ekonomi kreatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Karakteristik Aktivitas dalam Industri Animasi

Berdasarkan hasil kajian literatur, industri animasi merupakan industri kreatif yang memiliki karakteristik aktivitas yang berbeda dengan industri konvensional. Aktivitas dalam industri animasi berpusat pada proses penciptaan karya berbasis kreativitas dan teknologi digital sehingga keberhasilan proses produksi sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang terlibat.

Kusumawardhani dan Daulay (2020) menjelaskan bahwa industri animasi merupakan bidang yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti ilustrasi, desain visual, audio visual, teknologi digital, dan manajemen produksi dalam satu sistem kerja yang saling berkaitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses produksi animasi tidak dapat dilakukan secara individual, melainkan membutuhkan kerja sama antar berbagai bidang keahlian untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

Temuan serupa juga dijelaskan oleh Setiawan dkk. (2025) yang menyatakan bahwa produksi animasi merupakan proses yang terdiri atas beberapa tahapan yang saling berhubungan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Setiap tahapan melibatkan tenaga kerja dengan kompetensi yang berbeda sehingga koordinasi dan komunikasi menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan produksi animasi.

Selain bersifat kolaboratif, aktivitas dalam industri animasi juga sangat bergantung pada penggunaan teknologi digital. Menurut Pangesti dkk. (2022), perkembangan industri animasi modern tidak dapat dipisahkan dari penggunaan

perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung proses visualisasi, pemodelan, animasi, rendering, hingga penyuntingan karya. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap infrastruktur teknologi menjadi salah satu karakteristik utama yang membedakan industri animasi dengan industri kreatif lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila dan Nurjayanti (2024) mengenai Solo Creative Animation Center menunjukkan bahwa animator merupakan profesi yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi dalam durasi yang relatif panjang. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna membutuhkan lingkungan kerja yang nyaman serta mampu mendukung kesejahteraan fisik dan psikologis selama proses produksi berlangsung.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut dapat dipahami bahwa karakteristik utama aktivitas industri animasi meliputi tingginya tingkat kolaborasi antar pelaku, ketergantungan terhadap teknologi digital, serta kebutuhan terhadap lingkungan yang mampu mendukung kreativitas dan produktivitas pengguna. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam memahami kebutuhan fasilitas yang diperlukan dalam industri animasi.

### 4.2 Kebutuhan Fasilitas dalam Industri Animasi

Kebutuhan fasilitas dalam industri animasi dipengaruhi oleh karakteristik aktivitas yang berlangsung dalam proses produksi. Berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian, fasilitas industri animasi tidak hanya berfungsi sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran, kolaborasi, pengembangan kreativitas, dan pengembangan usaha.

Setiawan dkk. (2025) menjelaskan bahwa proses produksi animasi terdiri atas tiga tahapan utama yaitu pre-production, production, dan post-production. Tahap pra-produksi meliputi pengembangan ide, penyusunan konsep, pembuatan storyboard, dan desain karakter. Aktivitas tersebut membutuhkan lingkungan yang mampu mendukung proses diskusi, pertukaran gagasan, dan eksplorasi ide secara kreatif.

Pada tahap produksi, aktivitas yang dilakukan meliputi pembuatan aset digital, pemodelan objek, animasi gerak, pencahayaan, dan

efek visual. Menurut Pangesti dkk. (2022), proses tersebut membutuhkan dukungan teknologi yang memadai karena sebagian besar pekerjaan dilakukan menggunakan perangkat komputer dan perangkat lunak khusus. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap infrastruktur digital menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran proses produksi.

Selanjutnya, tahap pascaproduksi mencakup aktivitas rendering, compositing, editing, dan pengolahan suara sebelum karya dipublikasikan kepada masyarakat (Setiawan dkk., 2025). Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa fasilitas industri animasi memerlukan dukungan teknologi yang mampu menangani pengolahan data visual dalam jumlah besar secara efektif dan efisien.

Selain kebutuhan produksi, penelitian Qahar dan Fajar (2022) mengenai Sekolah Tinggi Animasi di Lamongan menunjukkan bahwa fasilitas animasi juga memiliki fungsi pendidikan yang berperan dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten. Keberadaan fasilitas pembelajaran menjadi penting karena industri animasi membutuhkan tenaga kerja yang memiliki kemampuan teknis dan kreatif sesuai perkembangan teknologi.

Khafidz (2019) dalam penelitiannya mengenai Studio Animasi di Surabaya menjelaskan bahwa fasilitas animasi tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan pembelajaran yang mampu mempertemukan dunia pendidikan dengan dunia industri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan fasilitas animasi perlu dipahami secara lebih luas sebagai bagian dari ekosistem industri kreatif.

Berdasarkan hasil kajian tersebut, dapat dipahami bahwa kebutuhan fasilitas industri animasi mencakup dukungan terhadap proses produksi, pendidikan, kolaborasi, pengembangan kreativitas, dan pengembangan usaha dalam satu sistem yang saling berkaitan.

### **4.3 Hubungan Karakteristik Industri Animasi dengan Kebutuhan Ruang dan Fasilitas**

Hubungan antara karakteristik aktivitas industri animasi dan kebutuhan fasilitas dapat dipahami melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Karakteristik aktivitas yang bersifat kolaboratif menyebabkan industri animasi membutuhkan lingkungan yang mampu

mendukung komunikasi dan interaksi antar pengguna.

Kusumawardhani dan Daulay (2020) menjelaskan bahwa produksi animasi melibatkan berbagai bidang keahlian yang bekerja secara bersamaan dalam satu sistem kerja. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung diskusi, koordinasi, dan pertukaran informasi memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses produksi.

Selain itu, ketergantungan industri animasi terhadap teknologi digital menyebabkan kebutuhan fasilitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas pengguna, tetapi juga oleh kebutuhan infrastruktur teknologi. Pangesti dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi tinggi menjadi bagian penting dalam mendukung proses produksi animasi modern.

Nabila dan Nurjayanti (2024) menunjukkan bahwa aktivitas animator membutuhkan konsentrasi tinggi dalam jangka waktu yang panjang sehingga kualitas lingkungan kerja memiliki pengaruh terhadap produktivitas pengguna. Lingkungan yang nyaman dan mampu mendukung kesejahteraan pengguna dapat membantu meningkatkan kualitas hasil produksi serta mengurangi tingkat kelelahan kerja.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan ruang dan fasilitas dalam industri animasi dipengaruhi oleh hubungan antara pengguna, aktivitas, dan teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, penyediaan fasilitas industri animasi perlu memperhatikan aspek kolaborasi, teknologi, kreativitas, dan kenyamanan pengguna secara bersamaan agar mampu mendukung proses produksi secara optimal.

### **4.4 Sintesis Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Industri Animasi Fasilitas**

Berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa industri animasi merupakan industri kreatif yang memiliki karakteristik kerja kolaboratif, berbasis teknologi digital, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas. Kusumawardhani dan Daulay (2020) menjelaskan bahwa proses produksi animasi melibatkan berbagai bidang keahlian yang saling terhubung dalam satu sistem kerja, sedangkan Setiawan dkk. (2025) menunjukkan bahwa proses produksi animasi berlangsung melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi yang

mebutuhkan dukungan aktivitas yang berbeda pada setiap tahapannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan fasilitas industri animasi tidak dapat dipisahkan dari karakteristik aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa kebutuhan fasilitas industri animasi tidak hanya berorientasi pada proses produksi. Qahar dan Fajar (2022) menjelaskan bahwa fasilitas animasi memiliki peran dalam mendukung proses pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia, sedangkan Khafidz (2019) menunjukkan bahwa studio animasi dapat berfungsi sebagai wadah yang menghubungkan aktivitas pembelajaran dengan aktivitas industri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan industri animasi membutuhkan dukungan fasilitas yang mampu mengintegrasikan fungsi pendidikan dan produksi secara berkelanjutan.

Selain itu, penelitian Pangesti dkk. (2022) menunjukkan bahwa perkembangan industri animasi modern memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital. Kebutuhan terhadap perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem pendukung teknologi menjadi faktor penting dalam menunjang proses produksi animasi. Sementara itu, penelitian Nabila dan Nurjayanti (2024) menunjukkan bahwa aktivitas animator membutuhkan lingkungan yang mampu mendukung kenyamanan fisik dan psikologis pengguna karena sebagian besar pekerjaan dilakukan dengan tingkat konsentrasi yang tinggi dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fasilitas industri animasi pada dasarnya terbentuk dari empat aspek utama, yaitu aspek produksi, aspek pengembangan sumber daya manusia, aspek kolaborasi, dan aspek pengembangan industri kreatif. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu ekosistem yang mendukung keberlangsungan industri animasi secara menyeluruh.

Dengan demikian, kebutuhan ruang dan fasilitas industri animasi dapat dipahami sebagai kebutuhan terhadap suatu wadah yang mampu mengakomodasi aktivitas pembelajaran, pengembangan kreativitas, produksi karya, kolaborasi antar pelaku industri, serta pengembangan usaha kreatif dalam satu lingkungan yang terintegrasi. Hasil sintesis ini menunjukkan bahwa fasilitas industri animasi tidak

hanya berfungsi sebagai tempat produksi, tetapi juga sebagai pusat pengembangan ekosistem industri animasi yang mampu mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa industri animasi merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang memiliki karakteristik kerja kolaboratif dan berbasis teknologi digital. Aktivitas dalam industri animasi melibatkan berbagai disiplin ilmu yang bekerja secara terintegrasi melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Karakteristik tersebut menyebabkan kebutuhan fasilitas industri animasi berbeda dengan fasilitas konvensional karena harus mampu mendukung proses kreatif, penggunaan teknologi, dan interaksi antar pengguna secara bersamaan.

Hasil kajian menunjukkan bahwa kebutuhan fasilitas dalam industri animasi tidak hanya berorientasi pada proses produksi, tetapi juga mencakup aktivitas pengembangan sumber daya manusia, kolaborasi kreatif, pengembangan usaha, dan promosi karya. Seluruh aktivitas tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu ekosistem industri yang memerlukan dukungan fasilitas yang terintegrasi agar dapat berjalan secara optimal.

Dengan demikian, kebutuhan ruang dan fasilitas industri animasi dapat dipahami sebagai kebutuhan terhadap suatu lingkungan yang mampu mewadahi proses pembelajaran, produksi, kolaborasi, pengembangan usaha, dan promosi karya dalam satu kesatuan sistem. Pemahaman tersebut dapat menjadi dasar dalam perancangan Fasilitas Industri Animasi Terpadu yang mampu mendukung perkembangan industri animasi sebagai bagian dari ekonomi kreatif di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA / BIBLIOGRAPHY

- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2020). *OPUS Ekonomi Kreatif Indonesia 2020*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kusumawardhani, R. M. I., & Daulay, M. C. M. (2020). *Animation: Medium and Practice in Indonesia*. Proceedings of the International

Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020).

Maheswari, A. A. I. K., & Zahro, L. M. L. (2024). Kontribusi Industri Animasi Indonesia terhadap Ekonomi. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 2(1).

Pangesti, L., Al Husaini, M. A., & Faisal, G. (2022). Perancangan Studio Animasi di Pekanbaru dengan Pendekatan Prinsip Desain Norman Foster. *Journal of Architecture and Urbanism Research (JAUR)*, 5(2), 159-167.

Qahar, D. A., & Fajar, M. (2022). Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Lamongan Tema Metafora. *Dearsip*, 3(1), 25-30.

Setiawan, R., Praka, Y. S., Amalia, S., Danti, A. E., Prameswari, C. R. T., Tambun, D. R., & Mukkaramah, I. S. (2025). Implementation of a

3D Animation Production Pipeline for a Psychological Well-Being Trailer: Visualizing Self-Acceptance Using Autodesk Maya. *Intecho Journal: Information Technology Journal*, 7(2), 65-76.

Alfitra, R. (2021). *Studio Animasi di Makassar dengan Pendekatan Metafora*. Skripsi, Departemen Teknik Arsitektur, Universitas Hasanuddin.

Khafidz, M. C. (2019). *Perancangan Studio Animasi di Surabaya dengan Pendekatan Metafora Kombinasi*. Tugas Akhir, Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel Surabaya.

Nabila, R. K. R., & Nurjayanti, W. (2024). *Solo Creative Animation Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik*.