

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan salah satu bukti dari kemajuan teknologi. Animasi menurut Agus Suheri (2006) adalah, sekumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah gerakan. Gambar 2D yang memiliki runtutan suatu kejadian, ditumpuk menjadi satu dan digerakkan sedemikian rupa untuk memberikan efek gambar yang seolah-olah bergerak. Dalam satu kejadian atau satu *frame*, gambar yang dibutuhkan dapat mencapai 24 buah gambar, sesuai dengan kerumitan gerakan yang ingin dibuat. Dengan demikian animator membutuhkan waktu yang lama untuk dapat menyelesaikan sebuah karya animasi. Namun dengan perkembangan teknologi saat ini, proses pengerjaan karya animasi dimudahkan dengan bantuan *software* khusus animasi, tidak perlu digambar secara manual.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pekerjaan animator pun dipermudah. Karya animasi yang dihasilkan pun lebih bagus dan lebih nyata. Salah satu hal yang ikut berkembang seiring dengan perkembangan teknologi adalah, efek visual yang digunakan dalam membuat animasi. Penggunaan efek visual yang semakin beragam jenisnya, membantu animator untuk menghasilkan karya animasi yang semakin terlihat nyata. Sehingga fasilitas serta lingkungan kerja yang memadai dan mampu mewadahi kebutuhan dari aktivitas animator menjadi salah satu faktor yang penting.

1.1.1 Hubungan Lingkungan dengan Pola Perilaku

Sumber daya manusia dan lingkungan kerja memang saling berkaitan dan saling berpengaruh satu sama lain. Lingkungan kerja harus menyesuaikan dengan kebutuhan pekerja dan segala aktivitas yang berhubungan dengan proses produksi pada perusahaan tersebut. Menurut Setiawan (1995) terdapat beberapa faktor pada lingkungan kerja yang memberikan pengaruh terhadap pola perilaku yaitu fungsi ruang, ukuran dan bentuk ruang, bentuk perabot dan penataan yang mempengaruhi aktivitas, sirkulasi, pencahayaan pada ruangan, kebisingan serta penghawaan dalam lingkungan kerja tersebut. Penataan ruang kerja yang baik akan memberikan rasa nyaman bagi pekerja, sehingga pekerja akan merasa betah saat melakukan pekerjaannya. Untuk menciptakan tata ruang yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pekerja, perlu mengidentifikasi aktivitas yang berada pada lingkungan

kerja tersebut. Apabila lingkungan kerja beserta perabotan yang berada di dalamnya tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas pekerja akan menghambat pekerja dalam melakukan aktivitasnya serta berdampak pada kesehatan pekerja.

Salah satu gangguan kesehatan kerja atau resiko kerja yang berdampak pada pekerja yaitu, *computer vision syndrome (CVS)*. Menurut *The American Optometric Association*, CVS adalah sekumpulan gejala yang muncul akibat bekerja di depan layar komputer dalam waktu yang cukup lama. Beberapa gejala yang ditimbulkan seperti mata lelah, sakit pada leher, bahu dan punggung. Pekerja dalam penelitian ini bekerja di depan layar komputer lebih dari 5 jam sehari. Apabila lingkungan kerja tidak mendukung atau tidak ergonomis, selain mengganggu produktivitas kerja juga dapat menimbulkan masalah jangka panjang.

Untuk standar lingkungan kerja pada area kantor telah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran. Dalam peraturan tersebut terdapat beberapa elemen ruang yang diatur sesuai standar seperti, kebisingan yang baik berkisar pada 55 - 65 dBA, pencahayaan buatan diupayakan agar tidak menyilaukan dan memiliki intensitas sesuai dengan peruntukannya atau pencahayaan pada ruang kerja minimal 300 lux, penghawaan yang baik berkisar pada suhu 23°C - 26°C serta ergonomi yang sesuai dengan pekerja yang bekerja dengan komputer.

Cara lain yang dapat digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang sesuai dengan pekerja pada lingkungan kerjanya yaitu dengan *behavioral mapping*. Seperti pada penelitian terdahulu Cynthia Aprilita. (2014), Andri Syaifudin (2014), Beni Ramadhan (2015), Anisah Nur Fajarwati (2016), M. Satya Adhitama (2013), menggunakan metode pengamatan berupa *behavioral mapping*. *Behavioral mapping* dapat digunakan untuk melihat pola aktivitas dan persebaran aktivitas pekerja pada lingkungan kerjanya, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pekerja dalam melakukan pekerjaannya.

1.1.2 Objek Studi

Dalam penelitian ini objek studi yang diambil yaitu studio animasi yang dimiliki oleh SMK Raden Umar Said yang berada di Kudus. Studio yang dibangun dari kerjasama *Djarum Foundation*, *Autodesk* dan *Sumitomo Mitsui Banking Corporation* ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk proses produksi animasi. Sesuai dengan artikel yang berada di wartakota.tribunnews.com, Triawan Munaf selaku Kepala Badan Ekonomi Kreatif memberikan pernyataan bahwa, studio yang dimiliki SMK Raden Umar Said memiliki lingkungan kerja seperti studio yang berada di luar negeri tidak seperti lingkungan

kerja SMK pada umumnya yang terkesan kaku. Studio ini dapat menjadi contoh atau panutan bagi studio animasi lain yang berada di Indonesia, sehingga kualitas animator dapat meningkat.

Studio animasi ini didesain dengan konsep yang memberikan kenyamanan pada penggunanya. Lingkungan kerja pada studio animasi ini memiliki ruang yang cukup luas, sehingga memberikan kesan lega bagi penggunanya. Desain perabot pada studio ini memiliki desain yang dinamis agar pengguna tidak merasa bosan ketika berada di dalam studio. Konsep pencahayaan pada studio ini menerapkan sistem pencahayaan yang memiliki intensitas cahaya cukup rendah untuk memberikan kesan hangat dan nyaman.

Namun setelah dilakukan observasi awal terdapat beberapa konsep desain pada lingkungan kerja yang kurang sesuai dengan standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran yang telah dikeluarkan oleh Menteri Kesehatan Republik Indonesia seperti, intensitas cahaya pada area kerja yang terlalu redup dapat menyebabkan gangguan dan kelelahan pada mata animator. Kemudian menurut pengelola dan mentor studio animasi terdapat kendala pada pengelompokkan divisi yang kurang sesuai pada area kerja serta letak area kerja mentor yang kurang optimal dalam mengawasi siswanya.

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu membentuk lingkungan kerja yang sesuai dengan kebutuhan animator sebagai pelaku aktivitas dan memenuhi standar keselamatan kerja untuk mengurangi resiko kerja yang dapat terjadi. Sehingga lingkungan kerja pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus bisa menjadi contoh atau panutan bagi SMK lain maupun bagi studio animasi lain yang berada di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang terdapat pada latar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1 Lingkungan kerja harus mampu mewedahi segala aktivitas dan kebutuhan dari pelaku aktivitas yang berada di dalamnya.
- 2 Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus memiliki fasilitas lengkap dan dirancang dengan menerapkan konsep yang membuat nyaman penggunanya.
- 3 Terdapat beberapa konsep desain yang kurang sesuai pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said dengan standar keselamatan dan kesehatan kerja serta kurang sesuai dengan kebutuhan pelaku aktivitas.

3.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan ruang terkait dengan pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus?

1.4 Batasan Masalah

Fokus pembahasan dalam kajian ini adalah mencari pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus. Agar pembahasan tidak melenceng jauh dari fokus pembahasan, maka terdapat batasan-batasan masalah yang akan dibahas antara lain:

1. Fokus penelitian yaitu mencari pola perilaku animator yang berada pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.
2. Lingkungan kerja yang dibahas adalah lingkungan yang berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan pelaku aktivitas pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.
3. Pelaku aktivitas yang diteliti merupakan siswa dan mentor baik laki-laki maupun perempuan dan berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur.

1.5 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam kajian ini untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu:

1. Mengetahui kebutuhan ruang terkait dengan pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus

1.6 Manfaat

Diharapkan dalam kajian ini memiliki berbagai manfaat, tidak hanya manfaat bagi akademis, namun juga bermanfaat bagi praktisi, masyarakat dan pemerintah. Manfaat yang ingin diberikan sebagai berikut:

1. Bagi akademis

Diharapkan dengan kajian ini, mampu menambah pengetahuan tentang pola perilaku animator saat berada di dalam studio animasi dan mengetahui kebutuhan lingkungan kerja animator dalam melakukan aktivitasnya.

2. Bagi praktisi

Memberikan wawasan dan referensi yang dapat digunakan praktisi dalam merancang sebuah studio animasi, dan lingkungan kerja yang dirancang sesuai dengan kebutuhan animator dan mampu meningkatkan produktivitas kinerja animator.

3. Bagi pemerintah

Memberikan wawasan bagi pemerintah dalam mendukung salah satu sektor industri kreatif yang sedang berkembang di Indonesia. Sehingga pemerintah mampu memberikan wadah serta fasilitas yang memadai bagi animator Indonesia.

1.7 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan

Pada bab I Pendahuluan, terdapat latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari permasalahan yang diangkat yaitu, pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.

- Bab II Tinjauan Pustaka

Di bab II menjelaskan tentang pustaka yang digunakan dalam kajian ini. Pustaka tersebut dapat berasal dari jurnal maupun literatur yang telah ada, dengan tema pola perilaku, lingkungan kerja serta faktor-faktor yang mempengaruhi pola perilaku. Dalam tinjauan pustaka ini akan menjelaskan dengan rinci teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam kajian ini.

- Bab III Metode Kajian

Menjelaskan tentang metode pengumpulan data di lapangan, analisa data yang telah diperoleh yang berhubungan dengan pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.

- Bab IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab IV, menjelaskan secara rinci tentang pembahasan pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus, menggunakan hasil data yang telah diperoleh. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan metode pada bab III. Dalam bab ini akan menjelaskan keterkaitan antara pola perilaku animator dan menjelaskan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pola perilaku animator.

- Bab V Penutup

Dari hasil pembahasan yang telah dilakukan di bab IV, maka akan pada bab ini akan ditarik kesimpulan tentang pola perilaku serta kebutuhan ruang bagi animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus. Dalam bab ini juga menjelaskan kelebihan dan kekurangan yang diperoleh dari hasil tersebut.

1.8 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan dasaran atau acuan dalam melakukan penelitian dalam kajian ini. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan melalui bagan di bawah ini:

