# PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN METAFORA KOMBINASI

## TUGAS AKHIR

**Disusun oleh :**

**Muhammad Choirul Khafidz**
**NIM: H03215007**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**
**SURABAYA**
**2019**

# PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Muhammad Choirul khafidz |
| NIM | : | H03215007 |
| Program Studi | : | Arsitektur |
| Angkatan | : | 2015 |

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan seminar proposal saya yang berjudul: " PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN METAFORA KOMBINASI ". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 05 Juli 2019
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
C1453AHF114276718
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhammad Choirul Khafidz
NIM H03215007

# LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

| | | |
|---|---|---|
| NAMA | : | MUHAMMAD CHOIRUL KHAFIDZ |
| NIM | : | H03215007 |
| JUDUL | : | PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN METAFORA KOMBINASI |

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Desember 2019

| Dosen Pembimbing 1 | Dosen Pembimbing 2 |
|---|---|
| Qurrotul A'yun, S.T.,M.T.,IPM. ASEAN Eng | Kusnul Prianto, S.T, M.T.,IPM |
| NIP. 198910042018012001 | NIP 197904022014031001 |

# PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Muhammad Choirul Khafidz ini telah dipertahankan di depan tim penguji tugas akhir
di Surabaya, 26 Desember 2019

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I

Qurrotul A'yun, S.T.,M.T.,IPM ASEAN Eng
NIP. 198910042018012001

Penguji II

Kusnul Prianto, S.T, M.T.,IPM
NIP 197904022014031001

Penguji III

Arfiani Syariah, MT
NIP. 198302272014032001

Penguji IV

Efa Suriani., M.Eng
NIP. 197902242014032003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya

Dr. Eni Purwanti, M.Ag
NIP 196512211990022001

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**
**PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MUHAMMAD CHOIRUL KHAFIDZ
NIM : H03215007
Fakultas/Jurusan : SAINTEK / ARSITEKTUR
E-mail address : COOY.IPA4@GMAIL.COM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DISURABAYA DENGAN PENDEKATAN METAFORA KOMBINASI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(M. CHOIRUL KHAFIDZ )
*nama terang dan tanda tangan*

# ABSTRAK

## PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN METAFORA

Pada saat ini industri animasi memiliki peluang bisnis yang sangat besar. Hal ini dikarenakan oleh pertumbuhan animasi global yang tumbuh dengan sangat pesat. Hal tersebut didukung oleh data sub sektor Film, Animasi, & Video termasuk pada Subsektor Ekraf dengan Pertumbuhan Tertinggi 2016. Dengan adanya peluang tersebut para animator memperoleh peluang yang lebih besar untuk bersaing dengan animator lain di studio animasi yang lain. Saat ini Studio animasi tidak hanya berfungsi sebagai perusahaan penyedia jasa animasi melainkan juga sebagai lembaga pendidikan untuk animator muda sehingga para animator muda dapat lebih bersaing dan menaikkan standar animasi.

Perancangan Studio Animasi ini berada dikota Surabaya tepatnya berada di kecamatan kali rungkut. Studio Animasi ini melayai berbagai jenis jasa pembuatan animasi mulai 2d, 3d hingga clay. Metafora kombinasi merupakan pendekatan digunakan dalam perancangan ini hal ini dikarenakan dengan mengguknakan metafora kombinasi dapat menampilkan citra animasi yang dinamis dan colorfull. Dengan begitu Studio animasi dapat lebih menarik perhatian pengunjung sehingga akan lebih banyak manyarakat yang tau apa itu animasi dan besarnya peluang di industri animasi. Dengan dasar tersebut juga dipilihlah konsep *Build Your Imagination* yang merupakan konsep utama studio animasi.

Kata Kunci : Imajinasi, Studio Animasi, Metafora Kombinasi



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# ABSTRACT

## ANIMATION STUDIO DESIGN IN SURABAYA WITH COMBINED METAFORA APPROACH

Currently, animation industries have substantial business opportunities. This aspect, due to the growth of global animation, is increasing very rapidly. This aspect is supported by the films, animations & videos of sub-sector data included in the 2016 highest growth of the creative economy. The opportunities make animators have greater opportunities to compete with other animators in other animation studios. For the time being, animation studios not only functions as a provider of animation services but also as an educational institution for young animators so that young animators could compete and raise animation standards.

The design of this animation studio is located in the Surabaya city precisely in the Kali Rungkut district. This Animation Studio serves various types of animation creation services that start from 2D, 3D and clay animation. A combined metaphor is an approach used in this design because it uses a combination metaphor to display dynamic and colorful animated images. Hence, the animation studio could attract more attention to visitors so that more people would understand what animation and the amount of opportunities in the animation industry is. Therefore, the concept of Build Your Imagination was chosen which as the main concept of animation studio.

Keywords: Imagination, Animation Studio, Combined Metaphor



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR ISI

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR ..... iv
PERNYATAAN KEASLIAN ..... v
MOTTO ..... vi
UCAPAN TERIMA KASIH ..... vii
KATA PENGANTAR ..... viii
ABSTRAK ..... iii
ABSTRACT ..... iv
DAFTAR GAMBAR ..... vii
**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan masalah ..... 3
1.3 Tujuan Perancangan ..... 3
1.4 Ruang Lingkup Proyek ..... 3
**BAB II TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN** ..... 4
2.1 TINJAUAN OBJEK ..... 4
2.1.1 Definisi Studio Animasi ..... 4
2.2 Gambaran Umum Lokasi Proyek ..... 4
2.2.1 Gambaran Umum Kecamatan Kalirungkut ..... 4
2.2.2 Batas-batas Site ..... 4
2.2.3 Tinjauan Site terpilih ..... 5
2.2.4 Eksisting Site ..... 6
2.2.5 Kondisi Jalan ..... 6
**BAB III PENDEKATAN(TEMA) & KONSEP PERANCANGAN** ..... 7
3.1.1 12 Prinsip Animasi ..... 9
2.2.4 Kajian Integrasi ..... 9
**BAB IV NALISIS MASALAH PERANCANGAN** ..... 13
4.1 RANCANGAN ARSITEKTUR ..... 13
4.1.1 Rancangan Tapak ..... 13
4.2 RANCANGAN STRUKTURAL ..... 21



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.3 RANCANGAN UTILITAS ..... 23
**BAB VI KESIMPULAN** ..... 27
DAFTAR PUSTAKA ..... 26



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Wilayah Kecamatan Rungkut…….....……..…...4
Gambar 2.2 Site Terpilih ..... 5
Gambar 2.3 Kondisi Site ..... 6
Gambar 2.4 Kondisi Jalan ..... 6
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir ..... 12
Gambar 4.1 Kemiringan Kontur ..... 13
Gambar 4.2 Peta Kontur ..... 13
Gambar 4.3 Pembagian Zonasi Tapak ..... 14
Gambar 4.4 Alur Sirkulasi Pengguna Studi Animasi ..... 14
Gambar 4.5 Lebar Sirkulasi ..... 15
Gambar 4.6 Ilustrasi Enterance ..... 15
Gambar 4.7 Ilustrasi Parkir ..... 15
Gambar 4.8 Ilustrasi Studio Outdoor ..... 16
Gambar 4.9 Ilustrasi Sitting Group ..... 16
Gambar 4.10 Ilustrasi Fasilitas Olahraga ..... 16
Gambar 4.11 Peletakan Bangunan Utama Pada Site ..... 17
Gambar 4.12 Peletakan Bangunan Mes Pada Site ..... 17
Gambar 4.13 Bagan Bentuk Bangunan ..... 17
Gambar 4.14 Transformasi Bentuk Bangunan Utama ..... 18
Gambar 4.15 Transformasi Bentuk Bangunan Mes ..... 18
Gambar 4.16 Zoning Vertikal Bangunan ..... 18
Gambar 4.17 Bagan Kedekatan Ruang ..... 19
Gambar 4.18 Interior Ruang Teater ..... 19
Gambar 4.19 Interior Ruang Animator ..... 19
Gambar 4.20 Interior Ruang Dapur Mes ..... 20
Gambar 4.21 Interior Ruang Kamar Mes ..... 20
Gambar 4.22 Ilustrasi Pondasi Menerus ..... 20
Gambar 4.23 Ilustrasi Kolom dan Balok ..... 21



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.24 Ilustrasi Struktur Waffle ..... 21
Gambar 4.25 Ilustrasi Pondasi Bangunan Mes ..... 22
Gambar 4.26 Ilustrasi Kolom dan Balok Bangunan Mes ..... 22
Gambar 4.27 Ilustrasi Atap Bangunan Mes ..... 22
Gambar 4.28 Perhitungan Titik Lampu 1 ..... 23
Gambar 4.28 Perhitungan Titik Lampu 2 ..... 23
Gambar 4.29 Listrik dan Hydran ..... 23
Gambar 4.30 Listrik dan Hydran ..... 23
Gambar 4.31 Bagan Alur Instalasi Komunikasi ..... 23
Gambar 4.32 Penghawaan Buatan ..... 24



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Aplikasi Pendekatan Arsitektur Islami ..... 10
Tabel 4.1. Perhitungan kebutuhan listrik ..... 25



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Industri Kreatif pada umumnya dapat diartikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari Ekonomi Kreatif yang terkait dengan pemanfaatan pengetahuan, informasi dan teknologi. Definisi Industri Kreatif yang saat ini banyak digunakan oleh pihak yang berkecimpung dalam industri kreatif (UK DCMS Task Force, 1998). Ekonomi kreatif mempunyai 16 subsektor, yaitu seni rupa, desain produk, desain komunikasi visual, desain interior, arsitektur, seni pertunjukan, kuliner, fotografi, kriya, *fashion*, musik, periklanan, penerbitan, televisi & radio, aplikasi & pengembangan permainan (game), serta film, animasi, dan video.

Sub sector animasi di Indonesia juga terus berubah mengikuti kemajuan zaman. Pada saat ini industri animasi memiliki peluang bisnis yang sangat besar. Hal ini dikarenakan oleh pertumbuhan animasi global yang tumbuh dengan sangat pesat. Angka pertumbuhan industri animasi dunia saat ini berkembang pesat hingga mencapai lebih dari USD 400 miliar atau sekitar Rp 600 triliun lebih dengan market share 14,3 persen (Triawan Munaf, 2015). Pesatnya pertumbuhan animasi global pada akhirnya juga mendorong pertumbuhan sub sektor Film, Animasi, & Video di Indonesia.

Menurut Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia sub sektor Film, Animasi, & Video termasuk pada Subsektor Ekraf dengan Pertumbuhan Tertinggi 2016 yaitu sebesar 10,09%. Menurut data Dinas Perindustrian dan Perdagangan Jawa Timur menunjukkan, industri ini mampu berkontribusi 1,25% dari produk domestik regional bruto (PDRB) pada 2016 yang mencapai Rp1.855 triliun, sehingga berdasarkan besarnya kontribusi bidang animasi pada PDRB diperkirakan dapat menimbulkan persaingan para animator lain untuk berkontribusi lebih banyak.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Studio animasi berskala besar di Indonesia hanya terdapat di beberapa daerah, seperti di Nongsa kota Batam yaitu Infinite Frameworks Studios, merupakan sebuah studio yang dikembangkan di atas lahan seluas 10 hektar dan diklaim sebagai industri animasi terbesar se-Asia Tenggara, sedangkan di wilayah Jakarta terdapat Little Giantz animation.

Surabaya merupakan kota yang menjadi salah satu pusat industri kreatif di Jawa Timur yang belum memiliki studio animasi berskala besar yang dapat bersaing dengan studio-studio besar di Indonesia. Jika dilihat dari segi sumber daya manusia (SDM) jawa timur khususnya, Surabaya sudah memiliki banyak sekolah animasi yang dapat mensuplai kebutuhan SDM. "banyak lulusan animasi yang memilih bekerja di digital printing akibat tidak adanya industri" (Hafshoh Mubarak, 2015). Berdasarkan permasalahan tersebut maka kota Surabaya perlu untuk membangun studio berskala besar agar dapat membuka lahan perkerjaan bagi lulusan animasi khususnya di kota Surabaya.

Dengan adanya permasalahan dan peluang tersebut dipilih pendekatan metafora kombinasi terhadap prinsip animasi dikarenakan arsitektur metafora kombinasi dapat merepresentasikan Animasi pada objek Studio animasi tersebut. Dikarenakan dengan pendekatan tersebut diharapkan penggunjung dan pengguna dapat lebih tertarik pada Studio animasi. Selain itu Pendekatan tersebut diharap dapat selalu mengingatkan para animator pada prinsip-prinsip animasi.

Berdasarkan peluang dan permasalahan pada industri animasi di Indonesia khususnya di Surabaya dirasa perlu dibangunnya studio animasi dengan pendekatan arsitektur metafora kombinasi yang dapat menyelesaikan masalah dan peluang dengan optimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 1.2 Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menerapkan desain Metafora kombinasi dalam merancang Studio Animasi ?
2. Bagaimana rancangan studio animasi bersekala besar yang dapat yang dapat mengakomodir kebutuhan penggunanya ?
3. Bagaimana rancangan studio animasi bersekala besar yang dapat menjadi ikon industry kreatif ?

## 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan pembahasan dalam masalah tugas akhir dengan judul Perancangan Studio Animasi dengan menggunakan pendekatan Metafora Kombinasi di Kota Surabaya yaitu:

1. Menghasilkan rancangan Studio Animasi di Kota Surabaya dengan menerapkan pendekatan “Metafora Kombinasi”.
2. Menghasilkan rancangan studio animasi bersekala besar yang dapat mengakomodir kebutuhan penggunanya.
3. Menghasilkan rancangan studio animasi bersekala besar yang dapat menjadi ikon industry kreatif.

## 1.4 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup proyek perancangan Studio Animasi ini yaitu:

a. Site terletak di Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, Kali Rungkut, Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur 60293.
b. Desain rancangan menggunakan pendekatan Metafora kombinasi yang ditekankan baik dalam interior maupun eksterior bangunan.

Pengguna rancangan yaitu masyarakat umum serta diprioritaskan bagi para animator , pekerja animasi, pengunjung dan pelajar maupun mahasiswa di Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB II

# TINJAUAN OBJEK &LOKASI PERANCANGAN

## 2.1 TINJAUAN OBJEK

Pada sub bab tinjauan objek akan berisi mengenai : a. Definisi studio animasi, b. Sejarah animasi di Indonesia, c. Jenis-jenis animasi, d. Proses pembuatan animasi, dan e. 12 prinsip animasi

### 2.1.1 Definisi Studio Animasi

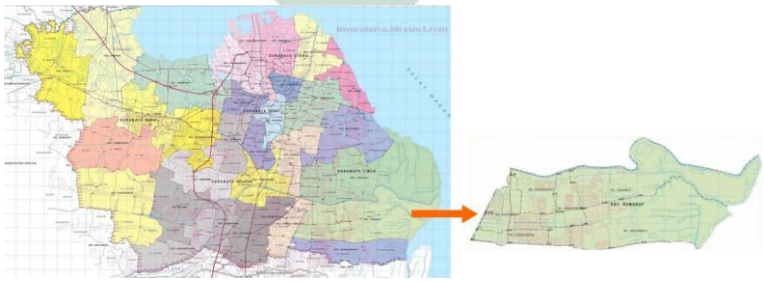
Studio Animasi adalah perusahaan yang mengkhususkan dirinya bergerak dalam bidang jasa pembuatan gambar tiga dimensi, dua dimensi dan animasi arsitektur.

## 2.2 Gambaran Umum Lokasi Proyek

Site yang terpilih berada di Jl. Ir. H. Soekarno, Kali Rungkut, Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur. Berikut pembahasan lebih lanjut mengenai gambaran umum kondisi site.

### 2.2.1 Gambaran Umum Kecamatan Kalirungkut

Kecamatan kali rungkut merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kelurahan Kalirungkut, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Total luas wilayahnya 187,15 Ha . Berikut gambar 3.1 merupakan wilayah Kecamatan Kalirungkut :



Gambar 2.1 Wilayah Kecamatan Rungkut

(Sumber: wikipedia.org, 2018)

### 2.2.2 Batas-batas Site

Batas Barat : Berbatasan dengan Jl. Dr. Ir. H. Soekarno



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Batas Utara : Berbatasan dengan Jl. Penjaringan Asri

Batas Selatan : Berbatasan dengan Jl. Rungkut Madya

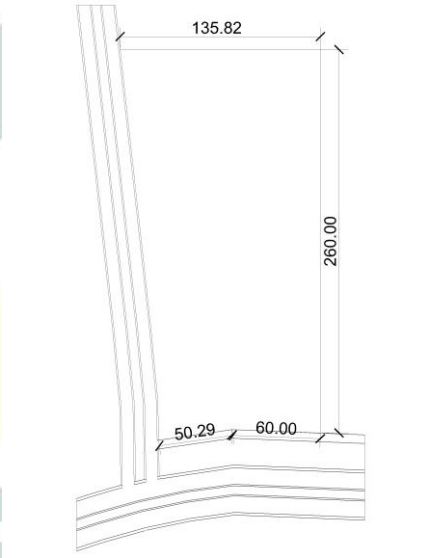
Batas Timur : Berbatasan dengan Perumahan

2.2.3 Tinjauan Site terpilih

Lokasi : Jl. Ir. H. Soekarno, Kali Rungkut, Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Luas site : ±3.1 Ha.

Berikut gambar 3.2 adalah site terpilih yang ada di kecamatan Kalirungkut:

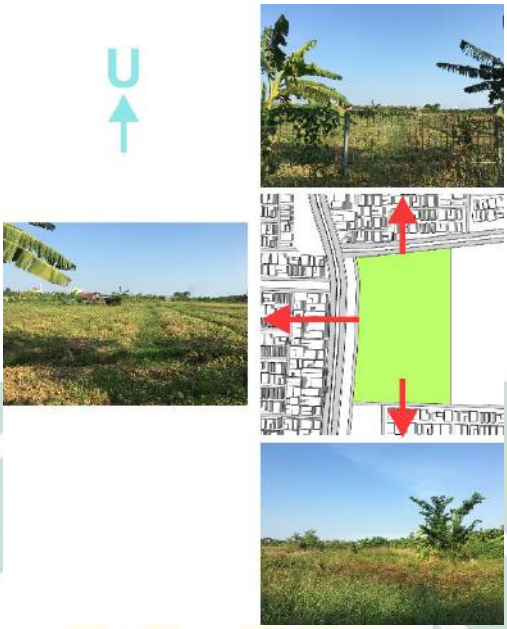



Gambar 2.2 Site terpilih
(Sumber: google earth, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.2.4 Eksisting Site

Site terpilih masih berupa lahan sawah dengan penurunan dari jalan ±0,5 meter dan sebagian lahan rerumputan, kondisi eksisting sebagaimana pada gambar 3.3 :




Gambar 2.3 Kondisi Site

(Sumber: google earth, 2018)

2.2.5 Kondisi Jalan

Jalan yang berada di samping dan depan site merupakan jalan utama, dengan lebar jalan satu arah ±8 meter. Kondisi jalan sekarang cukup baik. Dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini

Gambar 2.4 Kondisi Jalan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB III

# PENDEKATAN(TEMA) & KONSEP PERANCANGAN

## 3.1 Definisi Arsitektur Metafora

Metafora dalam arsitektur merupakan sebuah perumpamaan suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain, perumpamaan tersebut ditunjukkan dengan cara memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain ke dalam sebuah bangunan, sehingga para pengguna atau pengamat bangunan tersebut dapat mengandaikan arsitektur bangunan tersebut sebagai sesuatu yang lain. Metafora merupakan *channel* yang sangat kuat yang telah populer di kalangan arsitek pada abad ini, dengan menggunakan metafora, imajinasi yang dimiliki oleh perancang dapat diuji dan dikembangkan sehingga mereka yang mempunyai daya imajinasi tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan metafora, bahkan metafora dapat memperluas dan memperdalam imajinasi mereka (Antoniades, 1992 dalam Arief, 2015).

Dalam desain terdapat kerancuan antara metafora, analogi, dan mimesis, ketiga hal tersebut sama-sama memberikan suatu desain dengan melihat hal lain, namun perbedaannya terletak pada apabila suatu bangunan dirancang untuk menyerupai sesuatu yang lain tanpa memperhatikan sifat-sifat dari sesuatu tersebut maka dapat dikatakan bangunan ini menggunakan tema analogi atau mimesis. Sedangkan apabila suatu bangunan mengambil bentuk dan sifat dari sesuatu yang lain, maka dapat disimpulkan bahwa bangunan tersebut bertemakan metafora. Terlebih lagi jika sifat-sifat sesuatu yang lain tersebut sesuai dengan fungsi bangunan yang dirancang, dan hasil rancangan atau bentuk akhir bangunan tersebut dapat menimbulkan interpretasi yang berbeda diantara pengamat dan pengguna bangunan, sehingga metaforanya dapat menjadi sebuah rahasia bagi perancang. Arsitektur metafora dibagi kedalam tiga kategori, yaitu :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. *Intangible metaphor*,metafora yang berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamiahan, komunitas, tradisi, budaya)
B. *Tangible metaphor*, metafora yang berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)
C. *Combine metaphor*, dimana konseptual dan visual saling menindih sebagai titik keberangkatan desain (Antoniades, 1992 dalam Arief, 2015).

Dalam penerapannya pada desain arsitektur *Intangible metaphor* cenderung menggunakan sifat-sifat non fisik yang diterpakan dalam bangunan, seperti halnya apabila seorang perancnag ingin merancang sebuah bangunan *Music Center* dengan menggunakan pendekatan *Intangible metaphor* maka konsep-konsep non fisik yang digunakan dalam bangunannya meliputi nada, tempo, ketukan dan konsep-konsep pada musik lainnya. Hal tersebut tidaklah mudah karena seni musik merupakan unsur bunyi atau suara sedangkan arsitektur lebih kepada visual, hal inilah yang menyebabkan *Intangible metaphor* sulit untuk diraba dan diterapkan dalam bangunan.

Sedangkan *Tangible metaphor* lebih menggunakan fisik dalam menerapkan kedalam bangunan sehingga lebih mudah diraba, seperti halnya apabila seorang perancang akan merancang sebuah *Music Center* maka bentuk bangunan dapat menyerupai bentuk alat musik, atau bentuk kunci dalam melodi sehingga hal ini lebih mudah untuk diterapkan.

Sementara *Combine metaphor* merupakan gabungan dari kedua hal diatas sehingga dalam merancang tidak hanya menampilkan sifat non fisik dari subyek yang lain tetapi juga menampilkan sifat fisik kedalam bangunan, sehingga kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan (Setiyowati, 2007 dalam Arief, 2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.1.1 12 Prinsip Animasi

Dibawah ini merupakan 12 Prinsip/Syarat Animasi agar animasi terlihat seperti nyata., ( Mawan A. Nugroho, 2015) ;

A. Pose dan gerakan antara (*Pose-To-Pose and Inbetween*)

B. Pengaturan waktu (Timing)

C. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)

D. Akselerasi (*Ease In and Out*)

E. Antisipasi (*Anticipation*)

F. Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)

G. Gerakan melengkung (*Arc*)

H. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)

I. Elastisitas (*squash & stretch*)

J. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)

K. Daya tarik karakter (*Appeal*)

L. Penjiwaan Karakter

2.2.4 Kajian Integrasi

A. Menjaga Kesehatan Dalam Islam

Perkerja pada industry animasi harus lebih menjaga kesehatannya dikarenakan pada industi ini para pekerja hampir sepanjang hari berada di ruangan yang menggunakan *Air Conditioner* (AC) selain itu menghadap pada monitor yang menyababkan mata rentan terpapar radiasi dari monitor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam islam manusia juga di serukan untuk menjaga kesehatannya seperti yang tertulis Pada Al-Qur'an Surat An-Nisa: 29 yang ditafsirkan oleh ibnu katsir

أَنْفُسَكُمْ تَقْتُلُوا وَلا رَحِيماً بِكُمْ كانَ اللَّهَ إِنَّ

"Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh Allah Mahapenyayang kepadamu"

Yakni dengan mengerjakan hal-hal yang diharamkan Allah dan melakukan perbuatan-perbuatan maksiat terhadap-Nya serta memakan harta orang lain secara batil. Hal hal yang diharamkan ialah termasuk menyakiti diri sendiri atau melakukan suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan kondisi yang buruk pada tubuh.

Ayat tersebut di dukung oleh hadis HR. Bukhari no. 6412, dari Ibnu 'Abbas yang berbunyi "Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang". Dalam hadis tersebut menyerukan bahwa nikmat sehat adalah nikmat yang manusia syukuri dan dijaga.

A. Integrasi Keislaman Terhadap Objek

Dalam merespon kajian ke silaman sebelumnya maka dibuatlah ruang suang terbuka yang berfungsi sebagai game room, chillroom, kantin, dan musholah. Sehingga para pekerja ditengah kegiatan bekerja tetap dapat merasakan udara segar. Selain itu Studio animasi akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang dapat menunjang kegiatan fisik untuk para pekerja, dll

| Aspek Arsitektural | Integrasi Keislaman | Aplikasi dalam rancangan |
|---|---|---|
| Bangunan dan Ruang | Kesehatan | Bentuk bangunan dapat mengakomondasi kebutuhan akan pencahayaan alami sehingga biaya |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | |
|---|---|---|
| | | dapat ditekan dan mengurangi kelembaban pada Bangunan. |
| | | Penggunaan kaca pada sebagian atap dan dinding agar menambah masuknya sinar matahari agar mengurangi kelembaban akibat ac |
| | | Penggunaan frooring cooling di kombinasikan dengan Ac untuk meminimalisir penggunaan ac dan menghemat energy . |

Tabel 2.1. Aplikasi Pendekatan Arsitektur Islami

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

## 3.2 Konsep Perancangan

Konsep perancangan terdiri atas perancangan tapak, bangunan, utilitas dan ruang. Konsep perancangan mencakup fungsi administratif dan kelembagaan, fungsi edukasi, fungsi edukasi penunjang, dan utilitas yang berada dalam satu kawasan.

### 3.2.1 Tagline

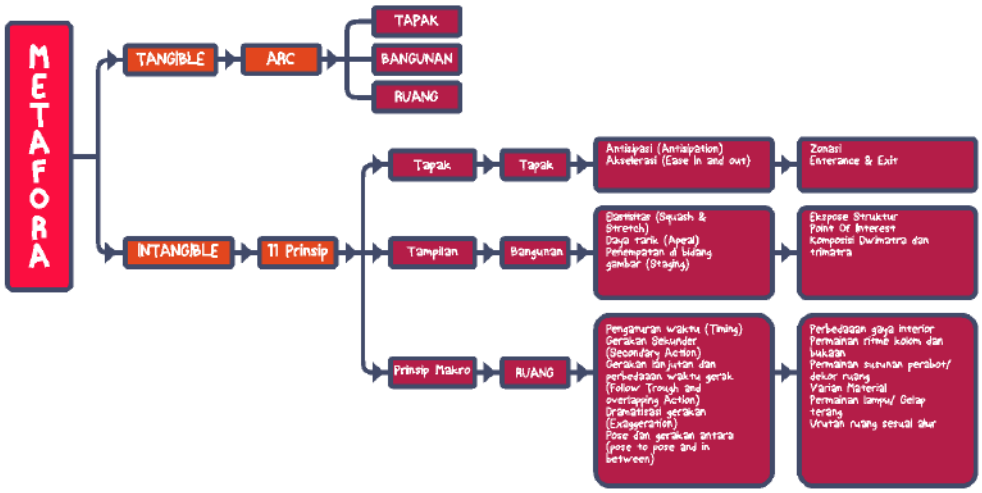
Untuk mendukung terciptanya kreatifitas dan bertambahnya daya Tarik terhadap studio animasi dipilih lah tagline "*Build your Imagination*"Studio Animasi ini dirancang untuk memenuhi fungsinya sebagai bangunan komersil yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan animasi 2d, 3d, dan clay Dalam proses bekerjanya pihak studio sebagai penyedia jasa harus bisa menangkap dan merealisasikan ide dari pengguna jasa yang lalu dikembangkan untuk mencapai sebuah output yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan konsumen maupun pengguna gedung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

studio animasi dilengkapi dengan berbagai fasilitas Pendukung, konsep bangunan yang dinamis dan colorfull. Adanya fasilitas dan fungsi fungsi tersebut diharap dapat mendukung para pekerja keratif maupun pengunjung dan siswa akan memiliki karakter cenderung mempunyai kemampuan kreatif untuk menganalisis masalah.

## 3.3Kerangka Berfikir

Pemetaan penerapan pendekatan metafora terhadap prinsip animasi pada tapak ruang dan bangunan studio animasi.




Gambar 3.1 Kerangka Berfikir
(sumber: Sketsa Pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB IV

# ANALISIS MASALAH PERANCANGAN

## 1.1 RANCANGAN ARSITEKTUR

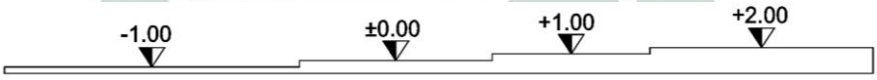
Rancangan arsitektur dalah hasil desain yang diperoleh berdasarkan hasil analisis. Hasil rancangan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan. Adapun hasil rancangan pada Studio animasi meliputi perancangan tapak, bangunan dan ruang.

### 4.1.1 Rancangan Tapak

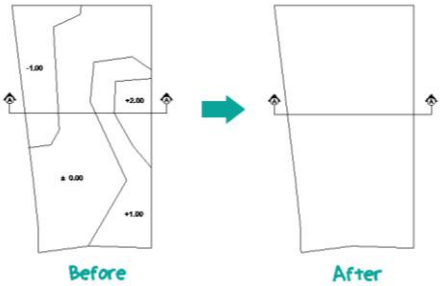
Pada sub bab konsep tapak ini akan berisi mengenai : a. Kontur, b. Zonasi, c. Sirkulasi , d. Zonasi Publik, e. Zonasi Semi Publik, dan f. Zonasi Privat. Penjabaran mengenai konsep tapak dapat dilihat pada sub bab dibawah ini:

a. Kontur

Kondisi eksisting kontur memiliki kemiringan 2 derajat, setiap ketinggiannya memiliki beda 1m mulai 5mdpl sampai 8mdpl. Untuk merespon kondisi eksisting makan dipakai metode Cut and Fill pada seluruh area site Untuk mendukung kebutuhan Studio animasi yang membutuhkan permukaan yang relatif rata.




Gambar 4.1 Kemiringan Kontur
(sumber: Sketsa Pribadi, 2019)




Gambar 4.2 Peta Kontur
(sumber: Sketsa Pribadi, 2019)



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Zonasi

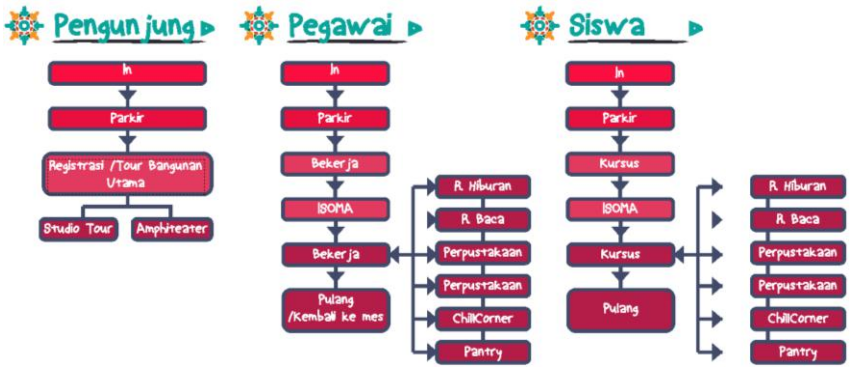
Berdasarkan pada perubahan kontur dan kebutuhan dari Studio animasi sendiri makan zonasi akan berdasarkan kebutuhan dari setiap fasilitas dan penerapan prinsip animasi yaitu antisipation.

Gambar 4.3 Pembagian Zonasi Tapak
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

c. Sirkulasi

Pembagian sirkulasi pada perancangan Studio animasi ini terdapat dua kategori sirkulasi yakni sirkulasi umum dan penunjang. Penentuan sirkulasi ini mengacu pada kebutuhan pengguna dan penerapan prinsip Antisipation.

1. Bentuk
   Bentuk utama sirkulasi mengambil dari metafora prinsip animasi ARC
2. Alur sirkulasi Pengguna Studio Animasi
   Alur sirkulasi pengguna dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan pegawai studio animasi. Hasil tersebut diterjemahkan menjadi bagan-bagan sebagai berikut:

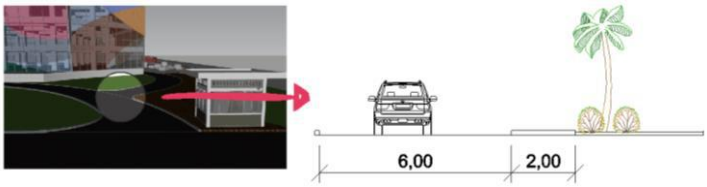



Gambar 4.4 Alur Sirkulasi pengguna Studi Animasi
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Lebar Sirkulasi

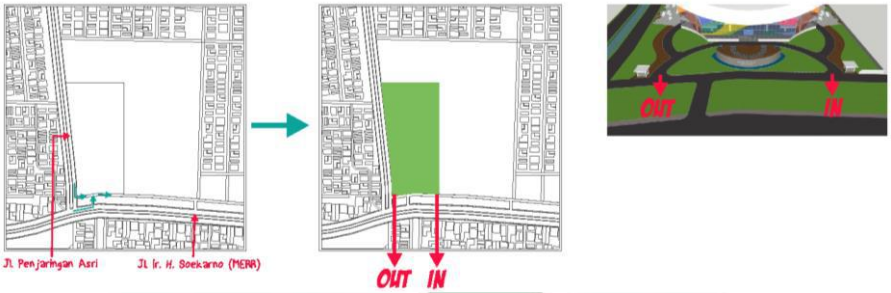
Sirkulasi utama pada site mempunyai lebar 6 meter hal tersebut untuk mengakomodasi bus dan truk yang juga akan melintas pada sirkulasi ini.




Gambar 4.5 Lebar Sirkulasi
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

d. Enterance

Penempatan pintu masuk berdasarkan prinsip animasi easer in and out dan sintesa dari analisis yaitu, adanya akses jalan dari MEER kefrontage MEER, Pintu masuk dan keluar berada pada satu sisi untuk mempermudah aksen ke parkiran maupun jalan utama, selan itu hal tersebut juga untuk membatasi pengunjung agar tidak memasuki area lain dengan kendaraan pribadi.




Gambar 4.6 Ilustrasi Enterance
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

e. Parkir

Parkir utama pegawai di letakan pada basement bangunan sehingga site lebih terlihat lega dan bangunan juga dapat lebih menonjol karena tidak tergangu parkir. Perbandingan antara bkapasitas motor dan mobil berdasarkan hasil pengamatan langsung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7 Ilustrasi Parkir
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

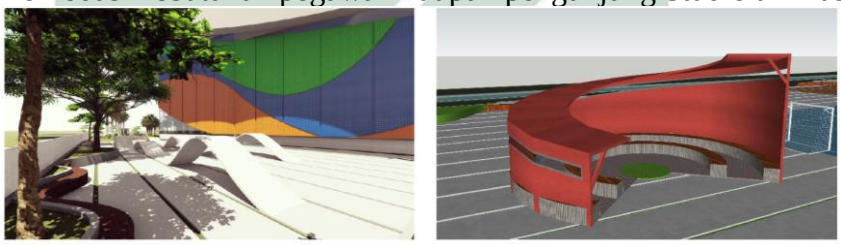
f. Studio Outdoor

Area Studio Outdoor diletakkan pada bagian belakang site karena zona tersebut merupakan zona yang paling tenang di desain terbuka agar lebih fleksibel ketika membuat sebuat set lokasi tertentu seperti ilustrasi di samping.

Gambar 4.8 Ilustrasi Studio Outdoor
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

g. Sitting Group

Tersedia berbagai macang bentuk dan ukuran sitting group untuk mengakomodasi kebutuhan pegawai maupun pengunjung Studio animasi.

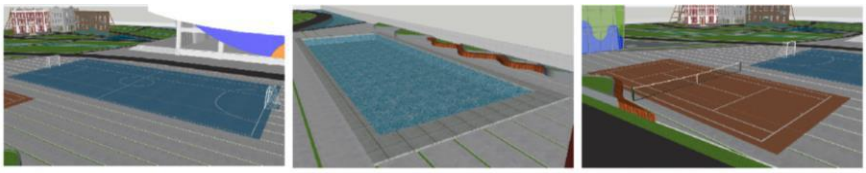


Gambar 4.9 Ilustrasi Sitting Group
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

h. Fasilitas Olahraga

Studio animasi ini dilengkapi dengan fasilitas lapangan voli, vutsal dan kolam renang yang di berwarna warni untuk mendukung kebutuhan pegawai Studio tersebut dari kejenuhan rutinitas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.10 Ilustrasi Fasilitas Olahraga
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

i. Peletakan Bangunan Terhadap Site

Masa bangunan di bagi menjadi 2 yaitu hunian dan tempat kerja. hal ini bertujuan agar tingkat aktifitas pekerja tidak terpusat di satu bangunan.

1. Bangunan Utama

Bangunan utama di letakkan pada tengah site untuk menjadi point of interest/ titik pusat perhatian maupun kegiatan, selain itu peletakan bangunan juga untuk mengurangi sisi bangunan yang terpapar matahari.

Gambar 4.11 Peletakan Bangunan Utama Pada Siite
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

2. Bangunan Mes

Bangunan Mes di letakkan pada bagian belakang site agar mendapat prifasi yang lebih baik tetapi tetap dapat terlihat dari bagian luar site. elain itu peletakan bangunan juga untuk mengurangi sisi bangunan yang terpapar matahari.

Gambar 4.12 Peletakan Bangunan Mes Pada Siite

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

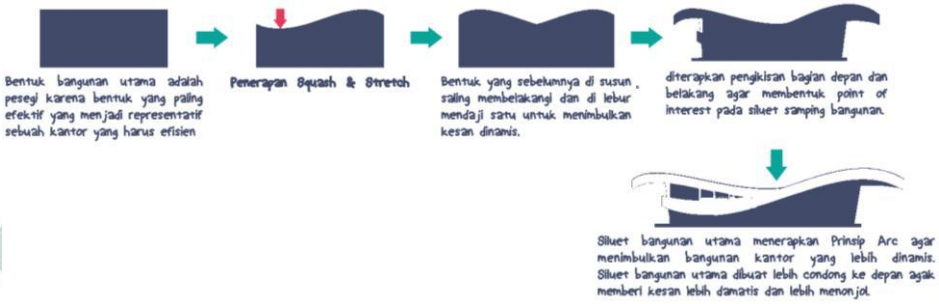
j. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan berdasarkan Penerapan 3 prinsip animasi.Prinsip tersebut digunakan agar bangunan yang di buat memiliki kesan yang dinamsi tetapi tetap efisien.

Gambar 4.13 Bagan Bentuk Bangunan

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

1. Transformasi Bentuk Bangunan Utama




Gambar 4.14 Transformasi Bentuk Bangunan Utama

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

2. Transformasi Bentuk Bangunan Mes

Gambar 4.15 Transformasi Bangunan Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

k. Zoning Vertikal Bangunan

Berdasarkan alursirkulasi pengguna bangunan maka di buat lah zoning vertikal bangunan yang sesuai dengan kebutuhan setiap pengguna

Gambar 4.16 Zoning Vertikal Bangunan

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

l. Konsep Kedekatan Ruang

Konsep kedekatan ruang tersebut bertujuan untuk lebih meng efesienkan alur pegawai karena kebutuhan akan makanan, ibadah maupun refreshing mudah dan cepat di akses

Gambar 4.17 Bagan Kedekatan Ruang

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

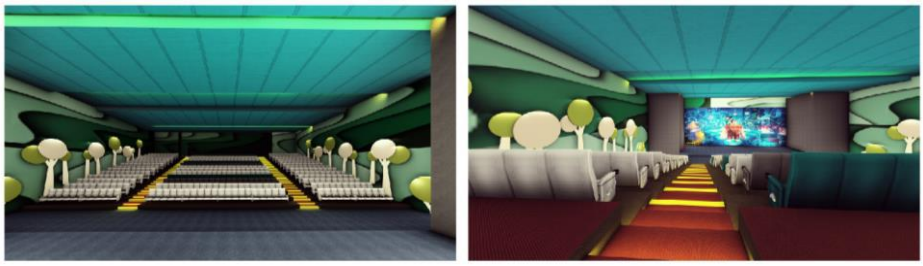
m. Interior

Dalam menentukan desain interior ruangan pada bangunan utama maupun bangunan mes berdasarkan Tagline, filosofi warna dan metafora dari prinsip animasi.

Prinsip animasi yang dipakai pada interior:

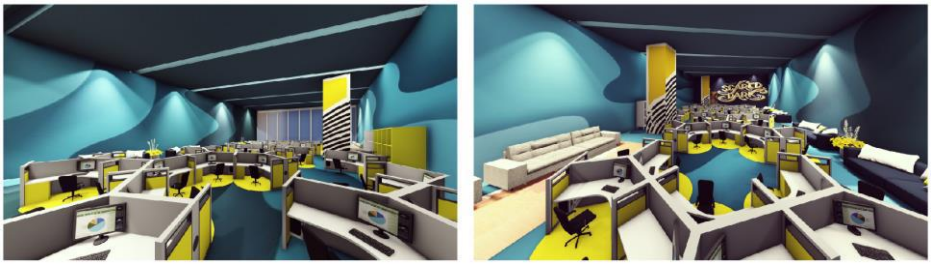
1. Lengkungan (Arc)
2. Pengaturan waktu (Timing)
3. Gerakan Sekunder (Secondary Action)
4. Gerakan lanjutan dan perbedaaan waktu gerak (Follow Trough and overlapping Action)
5. Dramatisasi gerakan (Exaggeration)
6. Pose dan gerakan antara (pose to pose and in between)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.18 Interior ruang Teater

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

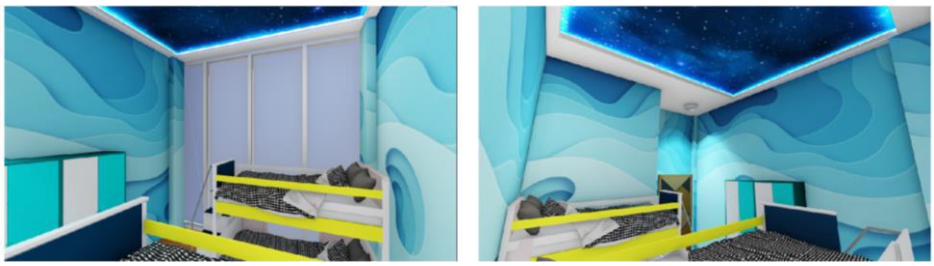


Gambar 4.19 Interior ruang Animator

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

Gambar 4.20 Interior ruang Dapur Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)



Gambar 4.21 Interior ruang Kamar Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 1.2 RANCANGAN STRUKTURAL

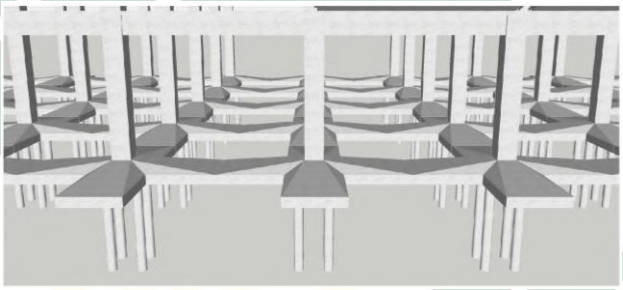
Rancangan Strutural dalah hasil desain yang diperoleh berdasarkan hasil analisis. Hasil rancangan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan. Adapun hasil rancangan pada Studio animasi meliputi perancangan Struktur bawah, tengah dan atas.

a. Struktur Bawah Bangunan Utama

Struktur di buat menyesuaikan bentuk dan beban pada bangunan utama. Struktur bangunan utama di bagi 3 yaitu:

1. Struktur Bawah Bangunan Utama

   Struktur Bawah menggunakan gabungan pondasi strauss dan pondasi menerus agar dapat menahan beban atap maupun beban bangunan.

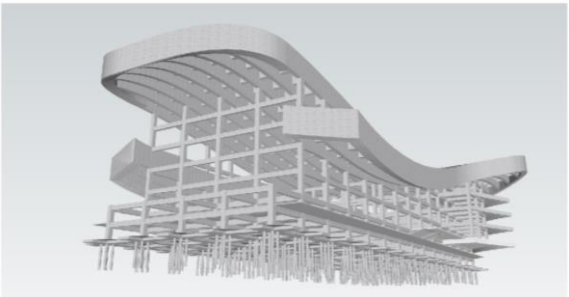


Gambar 4.22 Ilustrasi Pondasi Menerus

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

2. Struktur Tengah Bangunan Utama

   Strukrur tengah menggunakan kolom beton berukuran 100cmx100cm dengan kualitas beton k450 , bentang antar kolom 10 meter dan balok berukuran 80x100cm.



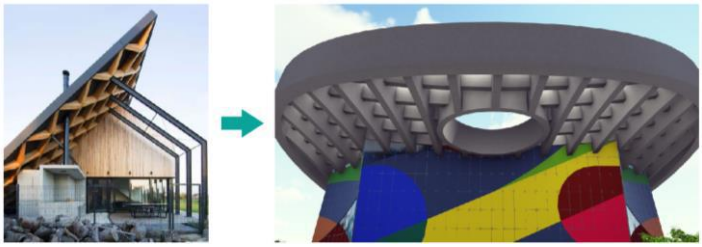
Gambar 4.23 Ilustrasi Kolom dan Balok

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Struktur Atas Bangunan Utama

Struktur atap menggunakan Struktur waffle agar dapat menyesuaikan bentuk atap (Squash & Stretch)dan tetap mengekspos struktur (Apeal).



Gambar 4.24 Ilustrasi Struktur waffle

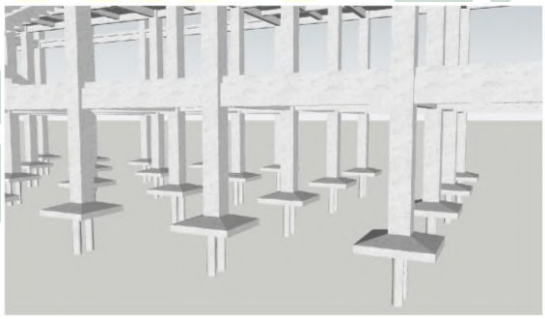
(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

b. Struktur Bawah Bangunan Mes

Struktur di buat menyesuaikan bentuk dan beban pada bangunan Mes. Struktur bangunan Mes di bagi 3 yaitu:

1. Struktur Bawah Bangunan Utama

Struktur Bawah menggunakan gabungan pondasi strauss dan pondasi fooplat agar dapat menahan beban atap maupun beban bangunan.



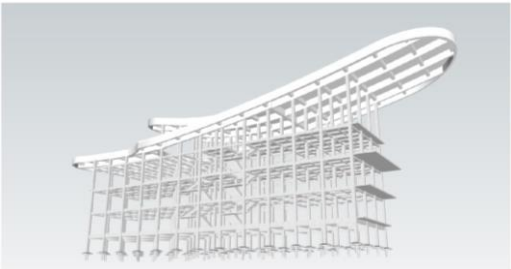
Gambar 4.25 Ilustrasi Pondasi Bangunan Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

2. Struktur Tengah Bangunan Utama

Strukrur tengah menggunakan kolom beton bertulang dengan ukuran 40-40cm dengan kekuatan beton k300 , bentang antar kolom 4 meter dan balok berukuran 30x40cm.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

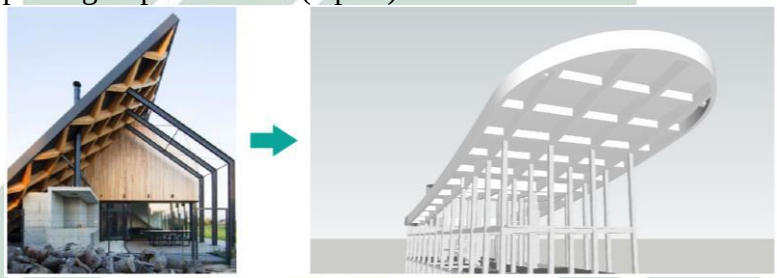


Gambar 4.26 Ilustrasi Kolom & Balok Bangunan Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

3. Struktur Tengah Bangunan Utama

Struktur atap menggunakan Struktur waffle agar dapat menyesuaikan bentuk atap bangunan utama (Squash & Stretch) dan tetap mengekspos struktur (Apeal).



Gambar 4.27 Ilustrasi Atap Bangunan Mes

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

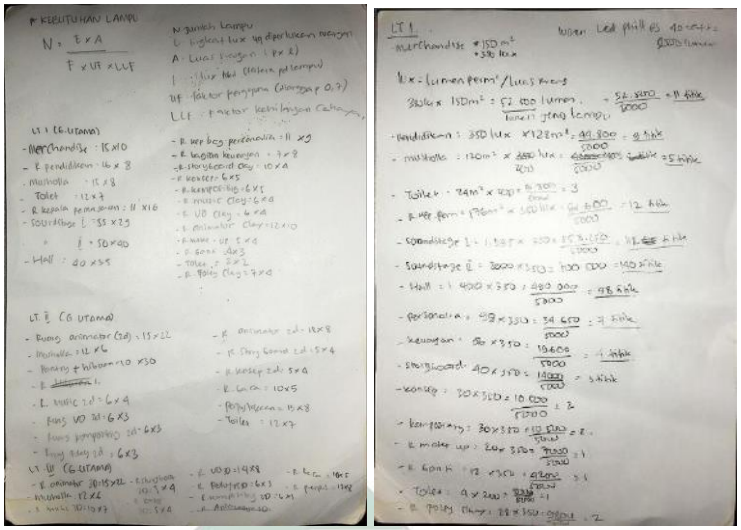
## 1.3 RANCANGAN UTILITAS

Rancangan utilitas adalah hasil yang diperoleh berdasarkan hasil analisis. Hasil rancangan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan. Adapun hasil rancangan pada Studio animasi meliputi perancangan Struktur bawah, tengah dan atas.

a. Perhitungan titik lampu

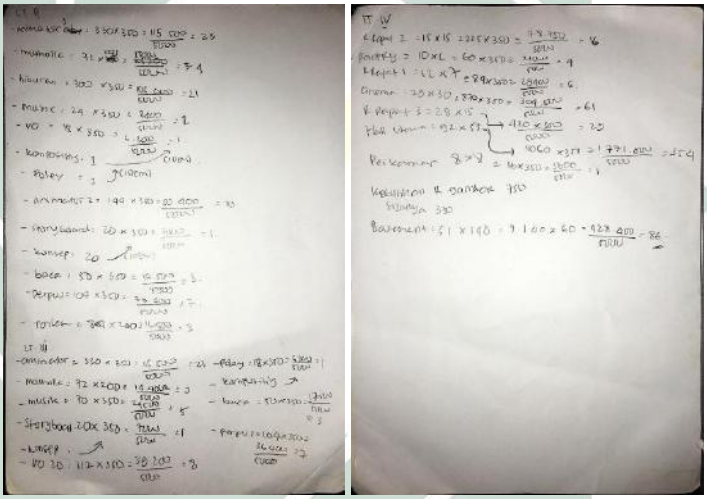
Perhitungan titik lampu dibuat untuk mengetahui dan menghitung kebutuhan lampu pada suatu ruangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.28 Perhitungan Titik Lampu 1

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019



Gambar 4.29 Perhitungan Titik Lampu 2

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019

b. Perhitungan Kebutuhan listrik

Perhitungan kebutuhan listrik di khususkan pada kebutuhan listrik untuk komputer, server maupun renderfarm pada bangunan. perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

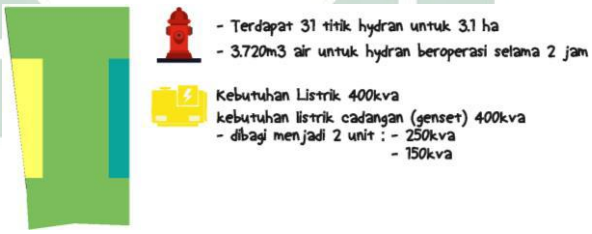
| No | ITEM | JUMLAH | DAYA LISTRIK | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| 1 | KOMPUTER ANIMATOR | 300 | 750 | 225000 |
| 2 | KOMPUTER MODELING | 5 | 550 | 2750 |
| 3 | KOMPUTER RIGGING | 5 | 550 | 2750 |
| 4 | KOMPUTER LAYOUTING | 5 | 550 | 2750 |
| 5 | KOMPUTER RENDER | 10 | 750 | 7500 |
| 6 | KOMPUTER RENDER FARM | 100 | 550 | 55000 |
| 7 | KOMPUTER SERVER | 5 | 550 | 2750 |
| 8 | KOMPUTER SOUNDMAN | 20 | 450 | 9000 |
| 9 | KOMPUTER KOMPILE | 5 | 750 | 3750 |
| 10 | KOMPUTER KONSEP | 10 | 450 | 4500 |
| 11 | KOMPUTER STORYBOARD | 10 | 450 | 4500 |
| 12 | KOMPUTER CEO & ADMINISTRATIF | 10 | 450 | 4500 |
| 13 | LISTRIK UNTUK STUDIO INDOOR DAN OUTDOOR | | | 100000 |
| | | | | 424750 |

Tabel 4.1. Perhitungan kebutuhan listrik

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

c. Genset dan Hydran

Utiltas pada site dibagi menjadi 2 area area sisi kanan site di pergunakan utilitas yang berhubungan dengan air sedangkan sisi kiri di gunakan untuk elektrikal dan komunikasi.




Gambar 4.30 Listrik dan Hydran

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

d. Alur Instalasi Komunikasi

Alur Instalasi komunikasi meliputi internet, server data dan render farm karena hal hal tersebut salah satu bagian yang utama pada Studio animasi. Berikut bagan alur instalasi komunikasi:

Gambar 4.31 Bagan Alur Instalasi komunikasi

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Penghawaan Buatan

Untuk penghawaan buatan pada bangunan diterapkan kombinasi antara Flooring / radiant cooling dikombinasikan dengan air conditioner Khususnya pada ruangan yang mempunyai langit-langit yang tinggi, agar lebih optimal mendinginkan ruangan

Gambar 4.32 Penghawaan Buatan

(Sumber : Sketsa pribadi, 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB VI

# KESIMPULAN

Tujuan perancangan Studio Animasi ini adalah untuk Memanfaatkan peluang yang ada untuk mengembangkan industry animasi agar lebih di lihat oleh masyarakat. Selain itu Studio animasi juga berperan sebagai pendidik untuk animator muda agar lebih siap untuk memasuki dunia kerja yang lebih kompetitif. Perancangan Studio Animasi ini merupakan perusahaan yang dapat menampung segala kegiatan produksi akan Animasi, baik dari segi pendidikan maupun komersialnya. Bangunan Studio animasi ini dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang lengkap dan relevan untuk mengakomodasi segala kegiatan yang berhubungan dengan Animasi. Selain itu juga dapat menjadi ajang pertemuan dan komunikasi masyarakat pecinta Animasi.

Dipilihnya pendekatan Metafora kombinasi terhadap 12 Prinsip Animasi dalam Animasi adalah cara untuk mendapatkan bentuk bangunan yang menarik dan memiliki identitas sesuai dengan fungsinya. Dengan pendekatan tersebut diharapkan perancangan Studio Animasi ini dapat merepresentasikan Animasi ke dalam elemen-elemen perancangannya serta dapat mencerminkan karakter dari fungsi-fungsi yang ada di dalamnya.

Dalam konteks penerapan nilai- nilai arsitektur islami juga relevan diaplikasikan dalam perancangan karena dengan objek dan pendekatan yang digunakan perancangan Studio Animasi yang bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek kreatif yang selaras dengan tagline yaitu ”Build your Imagination”



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

Pawitro, Udjianto. 2009. *"Pemahaman Keterkaitan 'Teori Arsitektur' - Kegiatan 'Perancangan' dan 'Kritik Karya' dalam Arsitektur"*. Jurnal Itenas Rekayasa Institut Teknologi Nasional, 4,(XIII), 176-183

Kurnianto, Arik. 2015. *"Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia"*. Humaniora, 6, (2), 240-248

Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik

Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia

Mulyanto, Harri. Konsep Perencanaan dan Perancangan Ruang Publik Kreatif di Jakarta Dengan Pendekatan Folding Architecture. Tugas Akhir. Strata 1 Arsitektur. Universitas Sebelas Maret

Syahfitri, Yunita. (2011). " Teknik Film Animasi Dalam Dunia Kontemporer". *Jurnal SAINTIKOM*, 10, (3), 213-217

Endirastomo, Nurhadi. 2009. Pusat Animasi di Yogyakarta dengan Penekanan Arsitektur High-Tech. Skripsi. Strata 1 Arsitektur. Universitas Sebelas Maret

Cahyo Utama, Maulana, dan Murni Rachmawati.(2015). " Pendekatan Rancang Metafora dalam Perancangan Pusat Musik Gamelan di Surabaya". *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 4, (1), G8-G11

Luhur Utomo, Agung Prasetyo. 2013. Pusat Desain Grafis Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Studi Kasus di Yogyakarta. Konsep Studio Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan. Strata 1 Arsitektur. Universitas Sebelas Maret

Wantemas, Ristiara. 2016. Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Kuliner Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Surakarta.Tugas Akhir. Strata 1 Arsitektur.Universitas Sebelas Maret



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025

Yoon, Hyejin. 2008. The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenges, And Global Shifts. Dissertation. The Ohio State University

Pawitro, Udjianto. 2012. Perkembangan 'Arsitektur Ikonik' di Berbagai Belahan Dunia.

Bandung: Institut Teknologi Nasional Bandung.

Ardiani, Y.M. 2009. Insertion - Menambah Tanpa Merobohkan. Surabaya: Wastu Lanas

Ashihara, Yoshinabu. 1983. Extetior Design in Architecture. Surabaya: P.T. Dian Surya.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id