

**PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SEMARANG DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun oleh:

AGUSTI FIKRI NAJMI

NIM: 09020320017

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

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agusti Fikri Najmi

NIM : 09020320017

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul "Perancangan Studio Animasi di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Surabaya, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Agusti Fikri Najmi

NIM. 09020320017

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir Oleh:

NAMA : Agusti Fikri Najmi

NIM : 09020320017

JUDUL : Perancangan Studio Animasi di Semarang Dengan Pendekatan
Arsitektur Perilaku

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 03 Juni 2024

Pembimbing I



Ir. Qurrotul A'yun, ST., MT., IPM.,
ASEAN Eng

NIP: 198910042018012001

Pembimbing II



Muhammad Ratodi, M.Kes.

NIP: 198103042014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Agusti Fikri Najmi ini telah dipertahankan di depan tim penguji
Tugas Akhir
di Surabaya, 12 Juni 2024

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Penguji I

Ir. Qurrotul A'yun, ST., MT., IPM
ASEAN Eng

NIP: 198910042018012001

Penguji II

Muhammad Ratodi, M.Kes.

NIP: 198103042014031001

Pengui III

Noverma, M.Eng.

NIP: 198111182014032002

Penguji IV

Dr. Ir. Kusnul Prianto, ST., MT.,
IPU., ASEAN Eng.

NIP: 197904022014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan TEknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Saepul Hamdani, M.Pd.

NIP: 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

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 : Agusti Fikri Najmi
NIM : 09020320017
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur
E-mail address : agusti.ganteng02@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 di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 27 Juni 2024

Penulis

(Agusti Fikri Najmi)

ABSTRAK

PERANCANGAN STUDIO ANIMASI DI SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Studio Animasi adalah sebuah bangunan atau perusahaan yang berfokus pada memproduksi media animasi. Sebuah perusahaan dengan kategori produksi khusus membutuhkan sebuah media bangunan, karyawan dan alat-alat dalam proses pengembangan dan penyelesaian produksi. Dalam proses tersebut, aset seperti karyawan dan alat-alat akan digunakan terus menerus dalam jangka Panjang dan menerus sehingga dapat menimbulkan kegiatan monoton dan menimbulkan jenuh. Ditambah dalam proses nya, dibutuhkan kegiatan social untuk memaksimalkan hasil dari produk. Terlebih hal tersebut masih cukup jarang terjadi di Indonesia. Hal tersebut menjadi isu utama dalam merancang Studio Animasi dengan pendekatan Arsitektur Perilaku dengan tujuan supaya SDM seperti animator dan lainnya dapat menciptakan animasi berkualitas dengan dukungan area dan ruang kerja yang memadai untuk fokus bekerja, beristirahat dan relaksasi, sampai dengan kebutuhan bekerja sama. Hasil perancangan mencakup desain ruang kerja yang interaktif dengan perilaku, akses pada ruang dan alur pekerjaan, tata letak beragam, serta bentuk desain yang membantu proses pekerjaan dan interaksi.

Kata Kunci: Studio Animasi, Animator, Arsitektur Perilaku

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

DESIGN OF AN ANIMATION STUDIO IN SEMARANG USING A BEHAVIORAL ARCHITECTURAL APPROACH

Animation Studio is a building or company that focuses on producing animation media. A company with a special production category requires building media, employees and tools in the development and completion of production processes. In this process, assets such as employees and tools will be used continuously in the long term and continuously, which can lead to monotonous activities and cause boredom. Plus, in the process, social activities are needed to maximize the results of the product. Moreover, this is still quite rare in Indonesia. This is the main issue in designing an Animation Studio using a Behavioral Architecture approach with the aim that human resources such as animators and others can create quality animations with the support of adequate work areas and spaces to focus on work, rest and relax, and the need to work together. The design results include workspace designs that are interactive with behavior, access to space and work flow, various layouts, and design forms that help work processes and interactions.

Keywords: *Animation Studio, Animator, Behavioral Architecture*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah dan Tujuan Perancangan.....	3
1.3. Ruang Lingkup Proyek.....	3
BAB II TINJAUAN OBYEK DAN LOKASI PERANCANGAN.....	4
2.1. Tinjauan Obyek	4
2.1.1. Pengertian Studio Animasi.....	4
2.1.2. Penjabaran Fungsi dan Aktivitas di Dalam Studio Animasi	4
2.2. Lokasi Rancangan Studio Animasi.....	6
2.2.1. Kebijakan Penggunaan Lahan.....	7
2.2.2. Potensi serta Masalah Site.....	8
2.2.3. Eksisting Site.....	9
BAB III PENDEKATAN SERTA KONSEP RANCANGAN	10

3.1.	Definisi Arsitektur Perilaku.....	10
3.1.1.	Prinsip Perancangan Arsitektur Perilaku.....	10
3.1.2.	Integrasi Keislaman.....	12
3.2.	Analisis Kebutuhan Ruang.....	14
3.3.	Konsep Perancangan	14
BAB IV HASIL AKHIR RANCANGAN		16
4.1.	Rancangan Arsitektur	16
4.1.1.	Bentuk dan Massa Arsitektur	16
4.1.2.	Organisasi Ruang Luar.....	18
4.1.3.	Organisasi Ruang.....	18
4.1.4.	Interior.....	22
4.1.5.	Eksterior.....	26
4.2.	Rancangan Pondasi Struktur	27
4.3.	Rancangan Utilitas	29
BAB V KESIMPULAN.....		33
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii

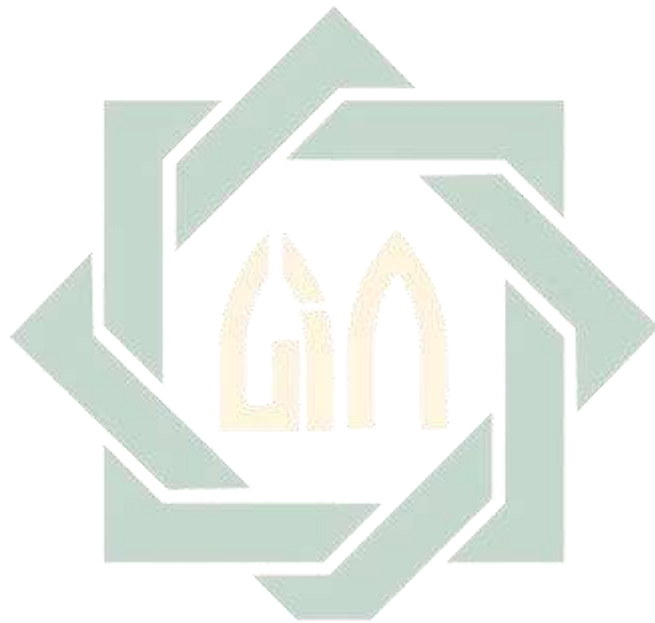
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Lokasi Site Terpilih	6
Gambar 2. 2. Dimensi Site	6
Gambar 2. 3. Ilustrasi Aksesibilitas site	9
Gambar 2. 4. Eksisting Site.....	9
Gambar 4. 1. Bentuk Massa Studio Animasi	16
Gambar 4. 2. Fasade.....	17
Gambar 4. 3. Zonasi Ruang Luar	18
Gambar 4. 4. Denah Lantai 1 Bangunan Sisi Kiri.....	19
Gambar 4. 5. Denah Lantai 2	20
Gambar 4. 6. Denah Gedung Animasi	21
Gambar 4. 7. Area Lecture Hall	22
Gambar 4. 8. Ruang Animator	23
Gambar 4. 9. Ruang Rekaman	24
Gambar 4. 10. Area Lesehan	24
Gambar 4. 11. Area Kebutuhan Privat	25
Gambar 4. 12. Area Lobby	25
Gambar 4. 13. Area Perkerasan.....	26
Gambar 4. 14. Akses ke Area Luar Melalui Cafeteria	27
Gambar 4. 15. Pondasi Bangunan.....	27
Gambar 4. 16. Gambar Atap	28
Gambar 4. 17. Potongan Atap	28
Gambar 4. 18. Ilustrasi Alur Pipa Air Bersih dan Kotor	29
Gambar 4. 19. Zona Servis Pada Bangunan.....	30
Gambar 4. 20. Zona Kelistrikan Bangunan.....	31
Gambar 4. 21. Sistem Kebakaran.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penjabaran Potensi dan Masalah Pada Site	8
Tabel 3. 1. Konsep Rancangan	15



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal. Penerbit Andi.Yogyakarta: Rineka Cipta.
- AINAKI. (2020). Indonesia Animation Report. Diperoleh melalui situs: <https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/>. Diunduh pada tanggal 4 Oktober 2023
- Andriani, R. E. (2020). Konsep Creative Coworking Space Pada Pusat Inkubasi Startup di Yogyakarta. Senthong, Vol 3 No 1, Januari 2020, 146-155.
- Bekraf. (2016). Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi. Diperoleh melalui situs: https://issuu.com/bekrafindonesia/docs/05_animasi/
- Carol Simon Weistein, T. G. (1987). Spaces for Children: The Built Environment and Child Development. New York: Plenum Press.
- DJKI. (2022). Meski Didera Pandemi, Kenaikan Rata-Rata Industri Animasi Indonesia 26% per Tahun. Diperoleh melalui situs: <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel/meski-didera-pandemi-kenaikan-rata-rata-industri-animasi-indonesia-26-per-tahun?kategori=liputan-humas>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput”. Data Manajemen Dan Teknologi Informasi
- Haryadi, Setiawan B. (1995). Arsitektur Lingkungan dan Perilaku. Proyek Pengembangan Pusat Studi Dirjen Dekbud. Yogyakarta.
- Herdhiani, M. Ferza. (2023). Perancangan Studio Animasi di Banjarbaru. JTAM Lanting Volume 12, No. 1, 2023, Hal. 28-44
- Indeed. (2023). Learn About Being an Animator. Diperoleh melalui situs: <https://www.indeed.com/career-advice/careers/what-does-an-animator-do>
- Kemenpekraf. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kemenpekraf.

Laurens, Joyce Marcella (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.

Mazaya, M. A., Hafiz, A. A., & Dwinta, L. (2022). Analisis Ekosistem Industri Animasi Layar Lebar Studi Kasus: “Si Juki The Movie Panitia Hari Akhir”. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba Volume 13, No.1, 2022*, Hal. 46-60

Nitisemito, Alex. (2000). *Manajemen Personalia*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Prabowo, Ibnu & Rijanta, R. (2013). *Distribusi Spasial Perkembangan Distribution Outlet (Distro) Di Perkotaan Yogyakarta*. Diperoleh melalui situs: <https://media.neliti.com/media/publications/79000-ID-distribusi-spasial-perkembangan-distribu.pdf>. Diunduh pada tanggal 13 November 2023

Tanjung, Akbar Ali. (2018). *Landasan Teori Dan Program Studio Animasi Dan Komik Di Semarang [Skripsi]*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A