

**PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI**

**DI BURING, MALANG**

**(TEMA: DEKONSTRUKSI ARSITEKTUR)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**EMHA TAUFIQ AKBAR**

**NIM. 12660045**



**JURUSAN TEKNIK ARISTEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2016**

**PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI  
DI BURING, MALANG**

**(TEMA: DEKONSTRUKSI ARSITEKTUR)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan kepada:**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

**Oleh:**

**EMHA TAUFIQ AKBAR  
NIM. 12660045**

**JURUSAN TEKNIK ARISTEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2016**



DEPARTEMEN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emha Taufiq Akbar

NIM : 12660045

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring, Malang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 30 Desember 2016

Pembuat pernyataan,



Emha Taufiq Akbar  
NIM. 12660045

**PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI  
DI BURING, MALANG  
(TEMA: DEKONSTRUKSI ARSITEKTUR)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:  
**EMHA TAUFIQ AKBAR**  
**NIM. 12660045**

Telah Diperiksa dan disetujui untuk Diuji

Tanggal: 30 Desember 2016

Pembimbing I

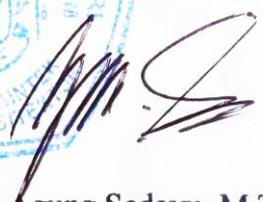
Pembimbing II

  
Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024 200501 003

  
Achmad Gat Gautama, MT.  
NIP. 19760418 200801 1 009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

  
Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024 200501 003

**PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI  
DI BURING, MALANG  
(TEMA: DEKONSTRUKSI ARSITEKTUR)**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:  
**EMHA TAUFIQ AKBAR**  
NIM. 12660045

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan  
Diterima Sebagai Satu persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
(S.T)

Tanggal: 30 Desember 2016

Penguji Utama : Nunik Junara, M.T

NIP. 19710426 200501 2 005

Ketua Penguji : Ernaning Setyowati, M.T

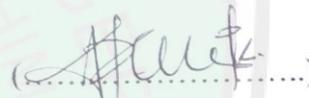
NIP. 19810519 200501 2 005

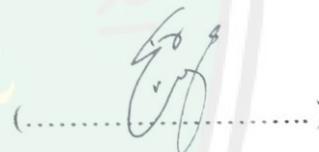
Sekretaris Penguji : Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003

Anggota penguji : Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003

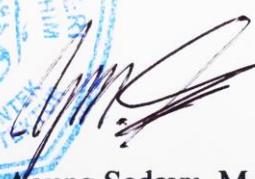
()

()

()

()

Mengesahkan,  
**Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**

  
**Dr. Agung Sedayu, M.T**  
NIP. 19781024 200501 003

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan berkah dan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-NYA. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW atas manhaj dan tarbiahnya yang telah membawa agama suci yakni agama islam, sehingga dapat membawa umat islam manusia ke dalam jalan yang benar, yakni jalan yang diridloi Allah SWT.

Puji syukur kehadirat Allah SWT Karena saya dapat menyelesaikan Metode Penelitian yang berjudul Perancangan Sekolah Animasi di Kota Malang Setara Sarjana dengan tepat waktu dan diberikan kemudahan serta kelancaran. Dan banyak pihak yang telah berpartisipasi dan memebantu dalam penyelesaian Metode Penelitian ini. Terimakasih terutama kepada orang tua yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara material maupun dukungan secara moril. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujia Raharja, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Prof. Dr. Agung Sedayu selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Agung Sedayu, MT, Bapak Achmad Gat Gautama, MT dan Ibu Elok Mutiara, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini yang senantiasa memberikan pengarahan, bimbingan, bantuan, motivasi, serta kesediannya untuk berdiskusi sehingga

memberikan masukan yang berarti sampai akhir pembuatan Metode Penelitian ini.

4. Kedua orang tua saya Bapak Moh. Zuhri serta Ibu saya Siti Hajar atas semua keikhlasan, dukungan dan motivasi baik spiritual dan materiil.

Saya menyadari tentunya laporan ini banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun saya harapkan dari semua pihak. Semoga laporan ini bisa bermanfaat. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Malang, 20 Desember 2016  
Penyusun,

Emha Taufiq Akbar



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR KELAYAKAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xix
<b>ABSTRAK</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat .....	5
1.6 Ruang Lingkup.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Tinjauan Obyek Perancangan .....	8
2.1.1 Definisi Sekolah, Animasi dan Sekolah Animasi.....	8
2.1.2 Sejarah Perkembangan Animasi .....	9
2.1.3 Sejarah Perkembangan Animasi di Indonesia .....	11
2.1.4 Jenis-jenis Animasi .....	13
2.1.5 Tinjauan Kurikulum.....	15
2.1.6 Tinjauan Arsitektural Obyek .....	29

2.2 Tinjauan Tema Rancangan .....	52
2.2.1 Definisi Dekonstruksi.....	52
2.2.2 Dekonstruksi dalam Arsitektur .....	54
2.2.3 Pengertian Dekonstruksi .....	55
2.2.4 Karakteristik Dekonstruksi Arsitektur .....	58
2.2.5 Aliran Dekonstruksi .....	60
2.2.6 Dekonstruksi Non-Derridean.....	61
2.2.7 Preseden Perancangan Tema .....	64
2.3 Tinjauan Kajian Keislaman .....	68
2.3.1 Integrasi keislaman terhadap obyek .....	69
2.3.2 Integrasi keislaman terhadap tema .....	72
2.4 Studi Banding.....	73
2.4.1 Studi Banding Obyek Pixar Animasi .....	73
2.4.2 Studi Banding Tema Guggenheim Museum .....	78
2.5 Gambaran Umum Lokasi.....	84
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>88</b>
3.1 Perumusan Ide.....	89
3.2 Identifikasi Masalah .....	89
3.3 Penentuan Tema dan Tujuan Perancangan .....	90
3.4 Pengumpulan Data .....	91
3.4.1 Data Tapak dan Kawasan .....	92
3.4.2 Data Obyek .....	93
3.4.3 Data Tema .....	94
3.4.4 Data Integrasi.....	94
3.4.5 Data Studi Banding .....	94

3.5 Analisis Perancangan .....	95
3.6 Konsep Perancangan .....	98
3.7 Bagan Alur Perancangan .....	100
<b>BAB IV ANALISIS RANCANGAN</b> .....	<b>101</b>
4.1 Data Eksisting Tapak.....	102
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Tapak.....	96
4.1.2 Analisis SWOT .....	103
4.1.3 Kebijakan Tapak.....	106
4.2 Analisis Ruang .....	107
4.2.1 Analisis Fungsi .....	107
4.2.1.1 Fungsi Primer.....	107
4.2.1.2 Fungsi Sekunder.....	109
4.2.1.3 Fungsi Penunjang .....	110
4.2.2 Analisis Aktivitas.....	111
4.2.3 Analisis Pengguna.....	113
4.2.4 Analisis Kebutuhan Ruang .....	115
4.2.5 Analisis Kapasitas Ruang .....	117
4.2.6 Analisis Persyaratan Ruang.....	122
4.2.7 Bubble Diagram.....	128
4.3 Analisis Tapak.....	129
4.3.1 Analisis Bentuk Dasar.....	129
4.3.2 Analisis Tatahan Massa.....	132
4.3.3 Analisis Orientasi Matahari.....	134
4.3.4 Analisis Angin .....	136
4.3.5 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	139

4.3.6 Analisis Kebisingan .....	150
4.3.7 Analisis Vegetasi .....	153
4.3.8 Analisis Hujan .....	159
4.3.9 Analisis Struktur .....	162
<b>BAB V KONSEP</b> .....	<b>165</b>
5.1 Konsep Dasar .....	166
5.1.1 Obyek Rancangan .....	166
5.1.2 Tema.....	167
5.2 Konsep Bentuk Dasar .....	168
5.3 Konsep Tapak .....	170
5.4 Konsep Ruang.....	175
5.5 Konsep Struktur .....	177
5.5 Konsep Utilitas.....	178
<b>BAB VI HASIL RANCANGAN</b> .....	<b>180</b>
6.1 Dasar Rancangan.....	180
6.2 Hasil Rancangan Tapak .....	180
6.2.1 Pola Penataan Tapak .....	180
6.2.2 Aksesibilitas dan Sirkulasi .....	181
6.2.3 Lansekap.....	184
6.3 Hasil Rancangan Bentuk.....	186
6.3.1 Matahari.....	188
6.3.2 View .....	190
6.3.3 Angin.....	190
6.4 Hasil Rancangan Ruang.....	192
6.4.1 Hasil Rancangan Interior.....	195

6.5 Hasil Rancangan Struktur .....	196
6.6 Hasil Rancangan Utilitas .....	197
6.6.1 Penghawaan .....	197
6.6.2 Air Bersih dan Air Kotor .....	198
6.6.3 Evakuasi Kebakaran .....	198
6.6.4 Jalur Sampah .....	200
6.7 Integrasi Keislaman .....	200
6.7.1 Konsep Rancangan .....	200
6.7.2 Konsep Massa .....	202
<b>BAB VII PENUTUP</b> .....	205
7.1 Kesimpulan .....	205
7.2 Saran .....	205
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xxi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxiv

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Clay.....	13
Gambar 2.2 Teknik Animasi Cutout.....	14
Gambar 2.3 Teknik Animasi Pasir .....	14
Gambar 2.4 Struktur Staff Organisasi.....	26
Gambar 2.5 Standar Ruang Auditorium .....	30
Gambar 2.6 Standar Tempat Duduk Auditorium .....	30
Gambar 2.7 Sudut Pandang Ruang Auditorium.....	31
Gambar 2.8 Standar Ruang Auditorium .....	31
Gambar 2.9 Contoh Perancangan Auditorium .....	32
Gambar 2.10 Standar Kenyamanan Duduk di Depan Komputer .....	<u>32</u>
Gambar 2.11 Dimensi Meja Komputer.....	33
Gambar 2.12 Ruang Standar Stan .....	35
Gambar 2.13 Standar Dimensi Raga Manusia .....	36
Gambar 2.14 Standar Dimensi Sirkulasi.....	36
Gambar 2.15 Standar Jarak Meja Perpustakaan .....	37
Gambar 2.16 Dimensi Meja Perpustakaan.....	38
Gambar 2.17 Standar Jarak Rak Buku dan Sirkulasi.....	38

Gambar 2.18 Standar Dimensi Rak Buku .....	<u>38</u>
Gambar 2.19 Perencanaan Laboratorium Gambar .....	39
Gambar 2.20 Layout Laboratorium .....	40
Gambar 2.21 Dimensi Meja Kerja Komputer .....	40
Gambar 2.22 Perencanaan Ruang Kelas .....	41
Gambar 2.23 Standar Sirkulasi Meja Belajar .....	41
Gambar 2.24 Standar Ukuran Motor .....	42
Gambar 2.25 Standar Ukuran Mobil Besar .....	42
Gambar 2.26 Standar Ukran Mobil .....	42
Gambar 2.27 Standar Ukuran Bus .....	42
Gambar 2.28 Dimensi dan Sirkulasi Tempat Parkir .....	43
Gambar 2.29 Dimensi dan Sirkulasi Tempat Parkir .....	43
Gambar 2.30 Dimensi Kamar Mandi.....	44
Gambar 2.31 Dimensi Kloset dan Kamar Mandi .....	44
Gambar 2.32 Dimensi Kamar Mandi Tunakdaksa .....	45
Gambar 2.33 Dimensi Kamar Mandi Tunadaksa .....	45
Gambar 2.34 Standar Layout Kantor Administrasi .....	<u>46</u>
Gambar 2.35 Standar Kenyamanan Duduk Meja Komputer .....	47
Gambar 2.36 Standar Layout Kantor Administrasi .....	<u>47</u>
Gambar 2.37 Standar Dimensi Kantor Administrasi .....	48

Gambar 2.38 Standar Layout Kantor Administerasi .....	48
Gambar 2.39 Standar Layout Kantin .....	49
Gambar 2.40 Standar Meja Kantin .....	49
Gambar 2.41 Standar Dimensi Perabot Kantin .....	50
Gambar 2.42 Animation Capture .....	51
Gambar 2.43 Standar Kenyamanan Meja Komputer .....	51
Gambar 2.44 Standar Ruang Controller dan Proyektor .....	51
Gambar 2.45 Standar Dimensi Perabot Controller .....	52
Gambar 2.46 Tahapan Dekonstruksi non Derridean .....	62
Gambar 2.47 Penerapan Dekonstruksi Frank Gehry .....	65
Gambar 2.48 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Zaha Hadid .....	66
Gambar 2.49 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Bernard Tschumi .....	67
Gambar 2.50 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Rem Koolhas .....	68
Gambar 2.51 Hubungan Ilmu denga Seni dan Teknologi .....	70
Gambar 2.52 Gedung Guggenheim Museum .....	79
Gambar 2.53 Gedung Guggenheim Museum .....	81
Gambar 2.54 Perspektif Gedung Guggenheim Museum .....	82
Gambar 2.55 Perspektif Gedung Guggenheim Museum .....	83
Gambar 2.56 Penerapan Konsep Pada Bangunan .....	84
Gambar 2.57 Peta Lokasi Malang .....	84

Gambar 2.58 Fasilitas Publik .....	86
Gambar 2.59 Batas-batas Tapak.....	87
Gambar 3.1 Bagan Alur Pemikiran .....	100
Gambar 4.1 Peta Kota Malang .....	102
Gambar 4.2 Fasilitas-fasilitas Publik .....	102
Gambar 4.3 Batas-batas Tapak.....	103
Gambar 4.4 Dimensi Tapak .....	103
Gambar 4.5 Batas-batas Tapak.....	104
Gambar 4.6 Fungsi Primer .....	107
Gambar 4.7 Fungsi Sekunder .....	110
Gambar 4.8 Analisis Alur Aktivitas Pengelola .....	112
Gambar 4.9 Analisis Alur Aktivitas Dosen .....	112
Gambar 4.10 Analisis Alur Aktivitas Mahasiswa .....	113
Gambar 4.11 Analisis Alur Aktivitas Pengunjung .....	113
Gambar 4.12 Bubble Diagram.....	128
Gambar 4.13 Bubble Diagram.....	128
Gambar 4.14 Eksisting Matahari.....	134
Gambar 4.15 Eksisting Angin .....	137
Gambar 4.16 Eksisting Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	140

Gambar 4.17 Eksisting Kebisingan .....	151
Gambar 4.18 Eksisting Vegetasi .....	151
Gambar 4.19 Eksisting Hujan .....	151
Gambar 5.1 Latar Belakang Pemikiran.....	165
Gambar 5.2 Prinsip Teori.....	168
Gambar 5.3 Alur Ide Bentuk Dasar .....	169
Gambar 5.4 Konsep Tapak.....	170
Gambar 5.5 Konsep Tapak.....	171
Gambar 5.6 Konsep Tapak.....	172
Gambar 5.7 Konsep Tapak.....	173
Gambar 5.8 Konsep Tapak.....	174
Gambar 5.9 Konsep Ruang Lantai 1.....	175
Gambar 5.10 Konsep Ruang Lantai 2.....	175
Gambar 5.11 Konsep Ruang Lantai 3.....	176
Gambar 5.12 Konsep Ruang Lantai 4.....	176
Gambar 5.13 Konsep Struktur.....	177
Gambar 5.14 Konsep Pondasi .....	177
Gambar 5.15 Skema Kelistrikan.....	178
Gambar 5.16 Saluran Kelistrikan Bangunan.....	178

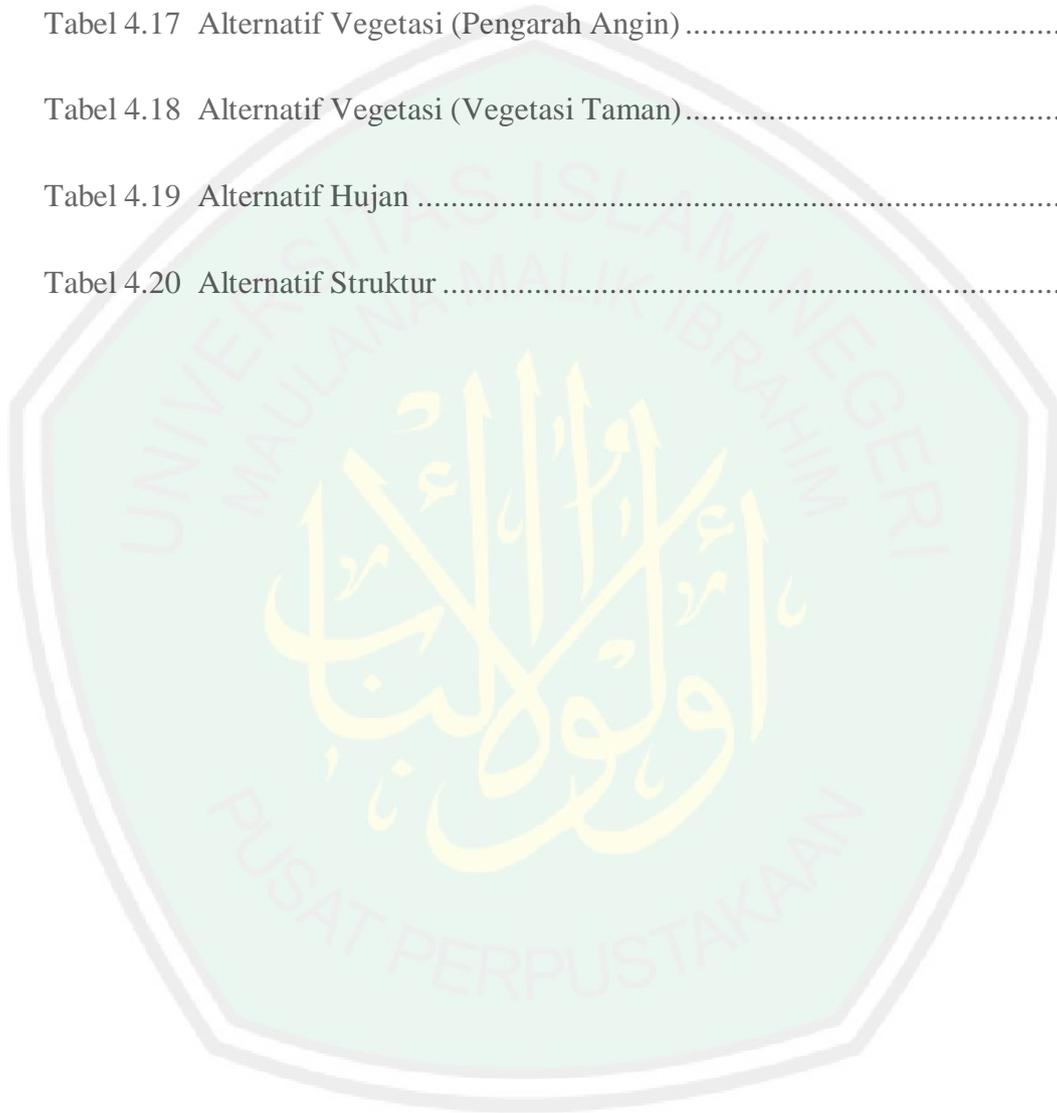
Gambar 5.17 Saluran Kelistrikan Bangunan.....	177
Gambar 5.18 Saluran Plumbing Bangunan.....	179
Gambar 5.19 Saluran Plumbing Bangunan.....	179
Gambar 6.1 Pembagian Zona Tapak .....	181
Gambar 6.2 Aksesibilitas Terhadap Tapak .....	183
Gambar 6.3 Aksesibilitas Terhadap Tapak .....	183
Gambar 6.4 Titik-titik Vegetasi.....	186
Gambar 6.5 Karakter Tokoh Utama .....	186
Gambar 6.6 Proses Dekonstruksi .....	187
Gambar 6.7 Proses Dekonstruksi .....	187
Gambar 6.8 Perubahan Bentuk pada Tapak.....	188
Gambar 6.9 Cahaya Datang .....	189
Gambar 6.10 Letak Panel Surya.....	189
Gambar 6.11 Sudut Pandang View.....	190
Gambar 6.12 Titik AC .....	191
Gambar 6.13 Alur Angin .....	191
Gambar 6.14 Zona Ruang .....	192
Gambar 6.15 Denah Lantai 1 .....	193
Gambar 6.16 Denah Lantai 2 .....	193
Gambar 6.17 Denah Lantai 3 .....	194

Gambar 6.18 Denah Lantai 4 .....	194
Gambar 6.19 Interior Studio Multimedia.....	195
Gambar 6.20 Interior Studio Rendering.....	196
Gambar 6.21 Kantilever.....	197
Gambar 6.22 Detail Struktur.....	197
Gambar 6.23 Area Evakuasi dan Titik Hydrant.....	199
Gambar 6.24 Titik Sprinkler.....	199
Gambar 6.25 Sirkulasi dan Titik Sampah.....	200
Gambar 6.26 Kaca Pandang GFRP.....	202
Gambar 6.27 Struktur Kantilever.....	203
Gambar 6.28 Struktur Kantilever.....	204
Gambar 6.29 Struktur Kantilever.....	204

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SKS Mata Kuliah Jurusan Animasi.....	17
Tabel 2.2 SKS Mata Kuliah Jurusan Teknologi Permainan .....	19
Tabel 2.3 SKS Mata Kuliah Jurusan Teknik Studio Produksi Siaran .....	22
Tabel 2.4 Dimensi Ruang Studio Pixar Animasi.....	74
Tabel 4.1 Analisis Pengguna Ruang .....	114
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	116
Tabel 4.3 Kebutuhan Luas Fasilitas Ruang Utama .....	117
Tabel 4.4 Kebutuhan Luas Fasilitas Ruang Penunjang .....	117
Tabel 4.5 Kebutuhan Luas Fasilitas Ruang Penunjang Lain .....	119
Tabel 4.6 Kebutuhan Luas Fasilitas Ruang Penunjang Outdoor.....	121
Tabel 4.7 Tabel Analisis Syarat Kebutuhan Ruang.....	122
Tabel 4.8 Alternatif Bentuk Dasar.....	130
Tabel 4.9 Alternatif Tataan Massa.....	133
Tabel 4.10 Alternatif Matahari.....	135
Tabel 4.11 Alternatif Angin .....	138
Tabel 4.12 Alternatif Aksesibilitas dan Sirkulasi (Kendaraan Bermotor) .....	141
Tabel 4.13 Alternatif Aksesibilitas dan Sirkulasi (Penyeberangan) .....	143
Tabel 4.14 Alternatif Aksesibilitas dan Sirkulasi (Pejalan Kaki).....	145

Tabel 4.15 Alternatif Aksesibilitas dan Sirkulasi (Main Entrance).....	148
Tabel 4.16 Alternatif Kebisingan .....	151
Tabel 4.17 Alternatif Vegetasi (Pengaruh Angin).....	157
Tabel 4.18 Alternatif Vegetasi (Vegetasi Taman).....	160
Tabel 4.19 Alternatif Hujan .....	160
Tabel 4.20 Alternatif Struktur .....	162



## Abstrak

Taufiq Akbar, Emha. Perancangan Sekolah Animasi di Buring, Malang. Dosen Pembimbing Dr. Agung Sedayu, M.T, Achmad Gat Gautama, M.T dan Elok Mutiara, M.T.

**Kata Kunci** : Perancangan, Sekolah Animasi, *Deconstruction*

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dalam akhir-akhir ini. Banyak temuan-temuan baru yang memudahkan manusia melakukan aktivitas. Hal tersebut merupakan bukti dari pemikiran manusia yang ingin terus berinovasi untuk mencapai semua yang diinginkan. Dalam perkembangan tersebut banyak bermunculan media informasi dalam bentuk media cetak dan digital. Tidak jarang masyarakat lebih memilih menggunakan media digital karena dianggap lebih mudah dan praktis. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah kemudahan dalam aksesibilitas dan mempunyai konten yang menarik untuk dilihat.

Kebutuhan animasi yang tinggi tidak diimbangi dengan adanya fasilitas pendidikan yang mumpuni dalam bidang tersebut. Hanya terdapat di kota-kota besar saja seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan Surabaya. Dalam JogjaNews hanya terdapat dua sekolah menengah kejuruan yaitu SMK 5 dan SMK 3 yang menyediakan program keahlian bidang animasi. Hal tersebut berbanding terbalik dengan negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Kemajuan dibidang animasi menjadikan negara tersebut terangkat namanya dan mendapat pemasukan negara yang besar. Negara Singapura misalnya, mereka sudah memandang animasi sebagai suatu kebutuhan dalam pekerjaannya. Factor pendukung utamanya adalah adanya ikut campur tangannya pemerintah dalam pengembangan animasi. Hal tersebut membuat masyarakat Indonesia tertarik untuk belajar di Singapura hingga bekerja disana. Tentu hal tersebut dapat memberikan efek buruk untuk perkembangan animasi di tanah air kedepannya. Minimnya peminat pekerja seni untuk mengembangkan industri animasi di Indonesia, akan membuat industri animasi Indonesia stagnan (tidak berkembang). Oleh karena itu, perlu adanya upaya serius yang dilakukan untuk meminimalkan dampak buruk yang akan terjadi. Setidaknya dibutuhkan 200.000 animator sekarang ini untuk memenuhi kebutuhan animasi di Indonesia.

Dari pembahasan diatas, tema rancangan menggunakan *Deconstruction*. Tema tersebut diambil karena filosofi dari animasi tersebut terbentuk dan berkembang. Selain itu juga bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas bagi pengguna yang merasakan makna dekonstruksi. Bentuknya yang unik dan terkadang diluar nalar akan memunculkan ide baru kreatif dan inovatif.

## Abstract

Taufiq Akbar, Emha. 2015. Design of Animation School in Buring, Malang. Supervisor Dr. Great Sedayu, M.T, Achmad Gat Gautama, M.T and Elegant Pearl, M.T.

**Keywords:** Design, Animation School, Deconstruction

The development of technology has been growing rapidly in this years. There are many new inovations that ease human beings to do their activities. This is the proof of human's thought that wants to continue innovating in order to achieve all of their desires. In that development, there are many information media in the form of print and digital. Furthermore, people mostly prefer to use digital media because it is easier and more practical. One of the factors that influence them is that the ease of accessibility and the interesting contents.

The high need of animation is not balanced with the educational facilities which are qualified in that field. There are only in some big cities; Jakarta, Bandung, Yogyakarta and Surabaya. In Jogja News there are only two vocational high schools namely SMK 5 and SMK 3 providing animation vocational skill program. It is inversely proportional to the countries in Southeast Asia region. The progress of animation makes the country popular and get a big income. Singapore, for example, it is already looking at the animation as a necessity in the job. The main supporting factor is the existence of his government to intervene in the development of animation. It makes Indonesian people are interested in having study in Singapore till having work there. Therefore, it can give a bad effect on the Indonesia animation development in the future. The lack of interest in art workers to develop the animation industry in Indonesia will make the animation industry stagnant. Thus, we need to make serius efforts to minimize the adverse effects that would occur. Now, we need at least 200,000 animators to meet the need of animation in Indonesia.

From the discussion above, the design theme will be using *Deconstruction*. The theme is taken because the philosophy of the animation is formed and growing. It is also helpful to increase creativity for users who feel the meaning of deconstruction. The unique shape and sometimes beyond the logic will bring new creative and innovative ideas.

### ملخص البحث

توفيق أكبر. 2015. تصميم مدرسة الرسوم المتحركة في مالانج. رسالة سرجانا. المشرف الدكتور أغونج سدايو، الماجستير. وأحمد جد جوتما، الماجستير. وإيلوق متيرا، الماجستير.

الكلمة الرئيسية: التصميم، مدرسة الرسوم، التفكيرية.

تطوير تكنولوجيا ينمو بسرعة في الآونة الأخيرة . وتأتي عدة من النتائج الجديدة التي تسهل الأفعال البشري. هذا هو دليل على الفكر البشري الذي يريد الاستمرار في الابتكار من أجل تحقيق كل المطلوب. في هذا تطوير تكنولوجيا أبرز عدة من الوسائل الإعلام في شكل سائل الإعلام المطبوعة والرقمية. والمجتمعات الآن يفضلون استخدام وسائل الإعلام الرقمية لأنها أسهل وأكثر عملية . والعوامل التي تؤثر هو سهولة الوصول له وله المضمون الجذاب لأن يراه.

احتياجات عالية للرسوم المتحركة غير متوازنة مع المرافق التعليمية التي تأهلت في هذا المجال. فقط توجد في المدن الكبرى مثل جاكرتا وباندونج، يوجياكرتا وسورابايا . كتب في *News Jogja* فقط وجد مدرستان الثانويتان المهنيتان وهما 5 SMK و 3SMK التي توفر تخصص المهارات المهنية في الرسوم المتحركة .فمن يتناسب عكسيا مع دول في جنوب شرق آسيا .التقدم في مجال الرسوم المتحركة جعل بلادهم المتقدم وحصلت على زيادة مليه الدولة. دولة سنغافورة، على سبيل المثال، يراهم أن الرسوم المتحركة كضرورة في مهنتهم .عامل دعم رئيسي هو اهتمام الحكومته في تطوير الرسوم المتحركة .وهذا يسبب المجتمع الإندونيسي مهتمون للدراسة في سنغافورة وللعمل هناك .وهذا الحال فإنه أن يكون لها أثرا سينا على تطوير الرسوم المتحركة في البلاد في المستقبل. قلة وجود العمال الفنية لتطوير صناعة الرسوم المتحركة في اندونيسيا، سوف تجعل من صناعة الرسوم المتحركة راكدة ولا ينمو . ولذلك، نحتاج إلى بذل جهود للحد من الآثار السلبية التي يمكن أن تحدثو .نحتاج على الأقل 200,000 الرسامون المتحركون الآن لتلبية احتياجات الرسوم المتحركة في اندونيسيا.

من المناقشة السابقة، وموضوع التصميم باستخدام التفكيرية. وقد اتخذ هذا الموضوع نظرا للفلسفة الرسوم المتحركة تشكل وتنمو . ولزيادة الإبداع للمستخدمين الذين يشعرون معنى التفكيرية .والشكل الغريب من التفكير، يطلع الأفكار المبتكرة والجديدة.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Ilmu merupakan suatu hal yang sangat berharga, bahkan dengan uang, harta, kendaraan, dan lain-lain. Ilmu juga dapat menjaga kita dari kemunkaran. Dalam Islam, mencari ilmu merupakan suatu kewajiban setiap individu. Adapun firman Allah SWT yang menjelaskan tentang pentingnya sebuah ilmu, yaitu surat Ar-Rahman ayat 33 :

*“Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.” (QS Ar-Rahman:33)*

Pada abad 20 ini, perkembangan teknologi semakin berkembang pesat. Banyak temuan-temuan baru yang semakin mempermudah manusia melakukan berbagai kegiatan. Hal tersebut merupakan bukti dari pemikiran manusia yang ingin terus berinovasi untuk mencapai semua yang diinginkan.

Perkembangan zaman juga dapat memberi perubahan pada bidang teknologi. Banyak bermunculan media informasi dalam bentuk cetak dan digital. Seiring dengan hal itu, masyarakat pun dituntut untuk mengikuti perkembangan. Tidak jarang kita menemui masyarakat lebih memilih media informasi dalam bentuk digital karena dianggap lebih mudah dan praktis. Kemudahan dalam mengakses salah satu faktor yang menjadikan informasi digital lebih digemari oleh banyak generasi. Tidak hanya itu, tampilannya yang menarik membuat pengguna tidak

jenuh dalam penggunaannya. Hal tersebut merupakan salah satu fungsi animasi grafis yang berkembang pesat sekarang ini dan menjadi kebutuhan baru di zaman globalisasi, begitu juga dalam bidang komunikasi animasi.

Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.( Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri dan sekarang ini digolongkan dalam beberapa jenis yakni :

1. Aniamasi Stop Motion
2. Animasi 2 Dimensi
3. Animasi 3 Dimensi

Ada beberapa jenis animasi berdasarkan fungsinya antara lain sebagai hiburan seperti film dokumentasi sejarah, sebagai modeling produk di bidang industri dan sebagai simulasi suatu kejadian yang tidak bisa dilakukan secara manual dan membutuhkan perumpamaan.

Dalam perkembangannya, animasi menjadi salah satu unsur kebutuhan dalam berbagai bidang tidak terkecuali di industri hiburan dan rekayasa. Banyak yang menggunakan animasi untuk menyampaikan suatu yang diinginkan agar mudah dipahami oleh orang lain (ilmu).

Di Indonesia, pusat pendidikan untuk pengembangan animasi sangatlah sedikit. Hanya terdapat di kota-kota besar saja seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta

dan Surabaya. Di Yogyakarta misalnya, hanya terdapat dua sekolah menengah kejuruan (SMK), yaitu SMK 5 dan SMK 3 yang menyediakan program keahlian animasi. Sementara itu, di tingkat perguruan tinggi tak lebih dari lima perguruan tinggi yang mengambil program studi atau mata kuliah animasi (JogjaNews.com/2012). Hal tersebut tidak seimbang dengan minat masyarakat muda yang gemar dengan animasi. Tidak sedikit pula mereka yang tertarik menekuni dan harus belajar di luar negeri seperti di Singapura, Inggris bahkan Amerika Serikat.

Di kawasan Asia Tenggara seperti Malaysia dan Singapura, mereka sudah memandang animasi sebagai suatu kebutuhan dalam pekerjaannya. Oleh sebab itu pemerintah ikut campur tangan dalam bidang tersebut dengan mendirikan sekolah studio yang bertaraf internasional setingkat SMA dan Perguruan Tinggi. Tidak sedikit pula masyarakat Indonesia yang menempuh pendidikan disana dan kemudian bekerja disana. Menurut mereka pekerjaan animator disana lebih maju dengan fasilitas yang modern. Padahal di Indonesia sedikitnya dibutuhkan 200.000 animator sekarang ini untuk mencukupi kebutuhan produk di bidang animasi. (viva.co.id) Tentu hal tersebut dapat memberikan efek buruk untuk perkembangan animasi di tanah air kedepannya. Minimnya peminat pekerja seni untuk mengembangkan industri animasi di Indonesia, akan membuat industri animasi Indonesia stagnan (tidak berkembang). Oleh karena itu, perlu adanya upaya serius yang dilakukan untuk meminimalkan dampak buruk yang akan terjadi.

Jika kita kaji lebih dalam, pekerjaan sebagai Animator merupakan pekerjaan yang menjanjikan karena animasi dapat disalurkan di berbagai bidang seperti untuk

media komunikasi visual, simulasi, dan modeling suatu produk sehingga akan dapat memunculkan lapangan pekerjaan baru. Oleh karena itu dalam kepemimpinan bapak presiden Susilo Bambang Yudhoyono muncul wacana akan menganggarkan Anggaran Pelaksanaan Belanja Negara (APBN) untuk mendirikan sekolah animasi yang mampu bersaing dengan negara-negara lain. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas animator-animator yang handal di Indonesia.

Oleh karena itu, rencana mendirikan Pusat Pengembangan Animasi di kota Malang merupakan solusi yang baik. Malang merupakan salah satu kota pendidikan yang terkenal di Jawa Timur. Suasana di Malang juga sangat mendukung dikarenakan suhu udara yang sejuk dan pemandangannya yang indah. Banyak pelajar yang berdatangan dari luar kota setiap tahunnya, sehingga menjadikan kota Malang penuh ragam suku dan budaya. Hal tersebut akan menciptakan pemuda yang kreatif dan inovatif dalam bersaing

Pendidikan di kota Malang sebageian besar terletak di bagian barat. Ada baiknya jika diletakkan berbeda agar terjadi peningkatan taraf hidup warganya. Selain juga juga mengurangi kesenjangan yang terjadi seperti saat ini. Banyaknya pusat pendidikan yang berkumpul di satu kawasan sehingga menjadikan kota Malang padat hanya pada satu titik, sehingga menimbulkan beberapa masalah lain.

Pusat Sekolah Pengembangan Animasi ini menerapkan tema Deconstruction (dekonstruksi) dimana dalam rancangannya mengambil filosofi dari fungsi bangunan sebagai pusat pengembangan dalam bidang animasi dan rekayasa yang diimplementasikan dalam bentukan yang unik yang menggambarkan ciri animasi yang beragam bentuk dan ditunjang teknologi konstruksi yang modern.

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di Kota Malang sebagai sarana edukasi yang kreatif dan inovatif ?
2. Bagaimana rancangan Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di Kota Malang dengan menerapkan tema Deconstruction ?

### 1.3 Tujuan

Perancangan Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di kota Malang yaitu:

3. Mengetahui dan menghasikan rancangan Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di kota Malang sebagai sarana edukatif yang kreatif dan inovatif
4. Menghasilkan rancangan Pusat Pengembangan Animasi di kota Malang dengan menerapkan tema *Deconstruction* dengan mengambil filosofi dari fungsi bangunan dan dipadukan dengan teknologi modern.

### 1.4 Manfaat

Manfaat Pusat Pengembangan Sekolah Animasi di kota Malang yang pertama yaitu, mewadahi masyarakat yang ingin menekuni animasi untuk mengembangkan kreativitasnya dengan fasilitas yang tersedia sehingga tercipta suatu inovasi baru yang kreatif. Membuat karya visual yang terinspirasi dari budaya lokal untuk memperkenalkan kepada Negara lain.

Kedua, membantu pembelajaran tentang animasi yang kompeten serta dibutuhkan dalam dunia industri sehingga mampu mengurangi pengangguran karena tersedianya lembaga pendidikan yang seimbang.

Ketiga, manfaat bagi pemerintah adalah mampu memberi daya tarik untuk meningkatkan kreatifitas masyarakatnya sehingga dapat membantu mensejahterakan warganya.

## **1.5 Ruang Lingkup**

### **1. Lingkup Obyek Rancangan**

Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di kota Malang dirancang untuk mewadahi anak-anak muda yang senang terhadap animasi serta memfasilitasi mereka untuk menjadi animator. Selain itu, juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan pasar industri yang terus berkembang. Sekolah ini dirancang dengan ruang lingkup setara dengan Perguruan Tinggi dan tidak berdasarkan kemampuan akademik melainkan kemampuan skill dan potensi orang tersebut.

### **2. Lingkup Lokasi**

Tapak berada di Jalan Mayjen Sungkono Buring, Malang. Adapun batasan-batasan wilayahnya sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Area Perdagangan
- Sebelah Selatan : Persawahan
- Sebelah Timur : Perkebunan dan Kator Telecenter Daraganti
- Sebelah Barat : Persawahan

### **3. Integrasi Keislaman**

Sifat-sifat yang dimiliki Rosulullah SAW salah satunya adalah tabligh. Sebagai seorang mukmin yang baik hendaknya kita juga mencontoh semua perilaku beliau. Dalam perkembangan zaman ini, menyampaikan sesuatu (dakwah) dapat dilakukakn dimana saja dan lewat perantara apapun. Oleh karena itu, kita sebagai generasi penerus yang diberikan rahmat ilmu modern haruslah mampu menyampaikan suatu hal baik dan bermanfaat baik pula bagi masyarakat luas yakni dengan perantara media Animasi.

### **4. Lingkup Batas Skala**

Rancangan Sekolah Tinggi Animasi ini didirikan untuk mewadahi anak-anak muda yang tertarik menekuni di bidang animasi dalam skala Nasional. Kepemilikan sepenuhnya milik pemertintah. Namun, dalam pengelolannya yang berkewenangan adalah pihak swasta. Hal tersebut diharapkan mampu lebih fokus dalam pelaksanaannya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Obyek Perancangan**

Obyek rancangan adalah Perancangan Pengembangan Animasi merupakan pendidikan yang khusus mendalami animasi yang bertujuan sebagai wadah anak-anak muda untuk mengembangkan kemampuannya dibidang seni animasi yang kreatif dan inovatif di kota Malang.

##### **2.1.1 Definisi Sekolah, Animasi dan Sekolah Animasi**

Kata sekolah berasal dari Bahasa Latin: skhole, scola, scole atau skhola yang memiliki arti: waktu luang atau waktu senggang, dimana ketika itu sekolah adalah kegiatan di waktu luang bagi anak-anak dan remaja di tengah-tengah kegiatan utama mereka. ([http:// Sekolah - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm](http://Sekolah - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm))

Sekolah juga dapat diartikan sebagai suatu lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa dibawah pengawasan guru. Tujuan dari sekolah adalah mengajarkan anak untuk menjadi anak yang mampu berpikir kedepannya.

Animasi berasal dari kata Anima. Anima merupakan makna dari manusia. Dengan demikian animasi memiliki makna “memanusiakan”. Maksudnya memberikan gaya terhadap benda mati agar seolah-olah terlihat hidup dan bergerak. (<http://www.wikipedia.com>)

Animasi merupakan tampilan cepat dari rangkaian gambar 2D atau 3D dengan posisi model untuk membuat ilusi gerakan. Hasilnya adalah ilusi optik gerak karena dapat dibuat dan didemonstrasikan dalam beberapa cara. (Sumber : <http://css-weaver.com/animasi-adalah/>)

Metode yang paling umum dari presentasi animasi adalah sebagai film atau program video. Animasi mengakibatkan ilusi optic yaitu melibatkan penampilan gerak yang disebabkan oleh masih menampilkan gambar satu demi satu dengan cepat. Seringkali, animasi digunakan untuk tujuan hiburan karena bentuknya yang dinamis dan mampu untuk diolah seperti yang diinginkan.

Jadi kesimpulannya adalah Sekolah Animasi merupakan sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa/murid dibawah pengawasan guru dalam bidang pengembangan gambar yang dapat digerakkan seolah-olah benda tersebut hidup dengan memberikan sedikit gaya dengan mengambil teknik ilusi optic pada mata.

### **2.1.2 Sejarah Perkembangan Animasi**

Animasi sudah tidak asing lagi di masyarakat. Animasi yang semakin berkembang dalam teknis pembuatannya yaitu yang awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu. Animasi berbasis dua dimensi (2D Animation). Yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang dan lebar saja. Realisasi nyata dari kartun. Seven Dwarfs (1937) dan Fantasia (1940) dari Walt Disney adalah karya-karya film kartun yang melegenda sampai sekarang. Hingga pada saat ini dengan menggunakan

computer yang merupakan kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu yang sekarang dikenal dengan Keyframe. Apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (3D Animation) yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja objek tersebut dibuat di dunia maya (virtual reality). Perkembangan ini didukung pula dengan cukup banyaknya perangkat lunak (software) yang mendukung pembuatan animasi 3D.

Dengan perkembangan ini maka pada era sekarang animasi tidak hanya sebatas pada menggerakkan sebuah objek saja, tetapi sudah masuk pada pemberian tekstur dan pewarnaan, pemodifikasian struktur dan karakter objek, objek morfing, pemberian cahaya dan kamera, serta pemberian efek-efek dan partikel pada sebuah objek yang sedemikian rupa. Sehingga output yang dihasilkan berupa animasi objek yang benar-benar mendekati aslinya. Keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang. Kata animasi sendiri sebenarnya penyesuaian dari animasi yang hidup berkembang.

Animasi dulu mempunyai prinsip yang sederhana. Setelah berkembangnya teknologi maka muncul beberapa jenis animasi, diantaranya adalah :

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Merupakan animasi yang akrab kita jumpai saat ini. Biasa juga disebut film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Kebanyakan film kartun mempunyai cerita yang lucu, misalnya : Tom and Jerry, Scooby Doo, Doremon, dll.

## 2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin nyata.

### 2.1.3 Sejarah Perkembangan Animasi di Indonesia

Sejarah perkembangan animasi di Indonesia dimulai pada era 70-an yakni terdapat studio animasi di Jakarta yang bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima indah termasuk pelopor pendiri animasi di Indonesia. Banyak karyawan dan pegawainya disekolahkan di Inggris, Jepang, Amerika untuk belajar membuat animasi. Anima pun berkembang dengan baik namun hanya berkembang dalam industri periklanan saja. Di tahun 70-an banyak yang menggunakan kamera seluloid 8mm, seiring dengan hal itu banyak bermunculan lembaga film akibat penggunaan kamera tersebut.

#### **Era 80-an**

Tahun yang menandai maraknya animasi Indonesia. Muncul film animasi si anak angkasa yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan buat

ulang dengan kolaborasi si Huma yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk TV sehingga kemudian muncul beberapa animator local. Tahun 1980-1990 ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Marsa Juwita Indah, dan lain-lain.

### **Era 90-an**

Pada tahun tersebut bertaburan berbagai film animasi lain diantaranya adalah Legenda Buriswara, Satria Nusantara, serial Hela,Heli,Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang dibuat di Surabaya. Pada tahun 1998 banyak bermunculan film animasi yang mengusung cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, si Kancil

### **Era 2000-an**

Munculnya Red Rocket Animation merupakan salah satu keunggulan sendiri di Indonesia. Pada tahun tersebut Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, si Kurus dan si Macan. Pada masai ini terbilang cukup produktif karena mampu menggabungkan animasi 2D dengan animasi 3D.

## **2.1.4 Jenis-jenis Animasi**

### **1. Teknik-teknik Animasi**

Pada saat ini teknik animasi dibagi menjadi 3 macam kategori besar, yakni:

#### **a) Stop-motion Animation**

Animasi Stop Motion adalah teknik animasi menggunakan fotografi yang pengambilan gambarnya frame by frame untuk membuat objek statis menjadi tampak bergerak. Teknik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Ada beberapa jenis animasi Stop Motion yaitu :

Animasi Clay adalah salah satu bentuk animasi stop motion yang setiap bagian animasi baik karakter atau latar dibelakangnya dapat diubah bentuknya. Bisa menggunakan bahan lunak yakni Plasticine clay.



Gambar 2.1 Animasi Clay  
(Sumber: [www.animateclay.com](http://www.animateclay.com))

Animasi Cutout merupakan teknik animasi yang unik. Animasi ini menggunakan objek dan karakter datar dari bahan atau material seperti kertas, kartu, kain keras atau hasil cetakan foto.



Gambar 2.2 Teknik Animasi Cutout  
(Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2013)

a) Animasi pasir

Merupakan teknik animasi stop motion yang menggunakan media pasir dan permukaan datar untuk membuat gambar yang dianimasikan.



Gambar 2.3 Teknik Animasi Pasir  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

b) Animasi Tradisional

Merupakan teknik yang paling umum dikenal sampai sekarang. Nama Tradisional dikarenakan teknik animasi ini digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel

animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas sama dengan transparansi OHP.

c) Animasi Komputer

Merupakan teknik yang menggunakan computer untuk mengolahnya. Teknik ini sudah banyak kita jumpai pada saat ini.

### 2.1.5 Tinjauan Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan mengajar di Perguruan Tinggi.

Kurikulum disusun berdasarkan kajian mendalam tentang hakekat keilmuan bidang studi dan kebutuhan penyandang kepentingan terhadap bidang ilmu dan penjaminan tercapainya kompetensi lulusan dari program studi dengan memperhatikan standar mutu, visi, misi perguruan tinggi.

Kurikulum operasional yang digunakan oleh Sekolah Animasi ini terdiri dari beberapa mata kuliah untuk mencapai tujuan pendidikan setiap program studi. Hal tersebut juga mengacu pada Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No 232/U/2000 Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Hasil Belajar Mahasiswa.

1. Susunan Mata Kuliah:

Susunan kurikulum operasional terdiri dari:

- a. Kurikulum Inti
  - b. Kurikulum Institusional
2. Pengelompokan Kompetensi MK:
- a. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)
  - b. Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK)
  - c. Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)
  - d. Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)
  - e. Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)

Sekolah Tinggi Animasi di Kabupaten Malang ini merupakan pusat pendidikan setelah jenjang SMA/ sederajat yang bergerak dalam bidang animasi.

Adapun beberapa bidang di dalamnya antara lain:

a. Sekolah Tinggi Animasi

1. Jurusan Animasi

Program Studi Animasi diharapkan mampu menghasilkan :

- a) Perancang produksi animasi berbagai media dan produk animasi berbasis multimedia
- b) Produk animasi mampu mendukung program siaran televisi
- c) Mampu membuat film animasi 2D dan 3D cerita dan non cerita.

**Tabel. 2.1 SKS Mata kuliah jurusan animasi**

SEMESTER	MATA	SKS	SEMESTER	MATA	SKS
	KULIAH			KULIAH	

1	Pendidikan Agama	2	Praktik Pembuatan Naskah dan Produksi Animasi 2D	4
	Creative Thinking	2		
	Bahasa Inggris	2	4 Penulisan Karya Produksi Animasi 2D	2
	Bahasa Indonesia	2	Modelling 3D	3
	Hukum dan Etika Penyiaran	2	Material 2D & 3D	3
	Tata Suara	2	Animasi 3D	3
	Teori Animasi	3	Compositting	3
	Sketsa	3	Produksi Animasi 3D	3
	Komputer Dasar	3	Praktik Animasi 3D	6
	Drawing	3		
			5 Penulisan Karya Produksi Animasi 2D	2
2	Pendidikan Pancasila	2	Modelling 3D	3
	Penulisan Naksah Program Animasi Cerita dan Non Cerita	3	Material 2D & 3D	3
	Teori Seni	2	Animasi 3D	3

Nirmana (2D dan 3D)	2	Compositting	3
Teknologi Informasi	2	Produksi Animasi 3D	3
Komputer Grafis	3	Praktik Animasi 3D	6
Editing	3		
Penyutradaraan	3	6 Manajemen Siaran TV	2
Praktik Desain Grafis	3	Praktik Terpadu	6
Praktik Desain Grafis	4		
		7 Kewirausahaan	2
3 Kewarganegaraan	2	Kerja Praktik	4
Sosiologi Komunikasi	3	Praktik Simulasi	6
Musik Ilustrasi	2		
Tipografi	2	8 Tugas Akhir	6
Modelling 2D	2		
Animasi 2D	3	<b>JUMLAH SKS</b>	142
Rendering	3		
Teknik Dubbing	3		
Fotografi	4		

Sumber : [www.mmtc.ac.id](http://www.mmtc.ac.id)

## 2. Desain Teknologi Permainan

Program studi Desain Teknologi Permainan dimaksudkan untuk menghasilkan Perancang, Pembuat dan Pengembang game dengan multi media secara team work

**Tabel. 2.2 SKS Mata kuliah jurusan teknologi permainan**

SEMESTER	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Agama	2	4	Dasar-Dasar Jaringan Komputer	2
	Pendidikan Pancasila	2		Penyutradaraan Game	2
	Bahasa Indonesia	2		Perancangan Sistem Game	2
	Bahasa Inggris	2		Multimedia Interaktif	3
	Ilmu Budaya Nusantara	2		Modelling 1	3
	Creative Thinking	2		Animasi Game 1	3
	Ilmu Komunikasi	2		Perancangan Lingkungan Game	3
	Riset Kualitatif	2		Praktik III	4
	Psikologi Persepsi	2			
	Nirmana	3	5	Game Artificial Intelligence	2
				Modelling 2	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2		Web Design	3
	Algoritma	2		Antar Muka Game	3

Pemrograman			(Game Interface)	
Edu game	2		Sound Effect and music Illustration	3
Praktik I	2		Animasi Game 2	3
Pengantar Animasi dan Game	3		Praktik IV	6
Disain Komunikasi Visual	3			
Pengenalan Rancang Game	3	6	3D Animasi	2
Drawing	3		Compositing dan Special Effect	2
			Dubbing Effect	2
3 Logika Game	2		Manajemen Proyek	2
Basis Data	2		Multimedia Interaktif	2
Kajian Media Game	2		Rendering	2
Praktik II	2		Praktik V	4
Penulisan Naskah Game	3			
Perancangan Karakter	3	7	Kerja Praktek	4
Pemrograman Game	3		Praktik VI	6
Komputer Grafis	3			

Digital Imaging	3	Tugas Akhir	6
		<b>JUMLAH SKS</b>	<b>144</b>

Sumber : [www.mmtc.ac.id](http://www.mmtc.ac.id)

### 3. Manajemen Teknik Studio Produksi Siaran

Program Studi Mahasiswa Manajemen Teknik Studio Produksi Siaran dimaskudkan untuk menghasilkan :

- a) Pengelola dan Perekayasa peralatan studio dan televisive sesuai SOP
- b) Kamerawan, Penata Audio, Editor, Penata Cahaya yang kreatif dalam mendukung operasional produksi program penyiaran.
- c) Teknikal editor yang mampu mengelola operasional teknik produksi dan penyiaran program dengan baik dan benar.

**Tabel. 2.3 SKS Mata kuliaah jurusan teknik studio produksi siaran**

SEMESTER	MATA	SKS	SEMESTER	MATA	SKS
	KULIAH			KULIAH	
1	Pendidikan Agama	2		Penyutradaraan Radio	2
	Bahasa Indonesia	2		Penyutradaraan TV Non Cerita	2
	English Conversation	2		Tata Cahaya	2
	Teori Seni	2		Komputer Grafis	3
	Sosiologi Penyiaran	2		Komputer Grafis	3

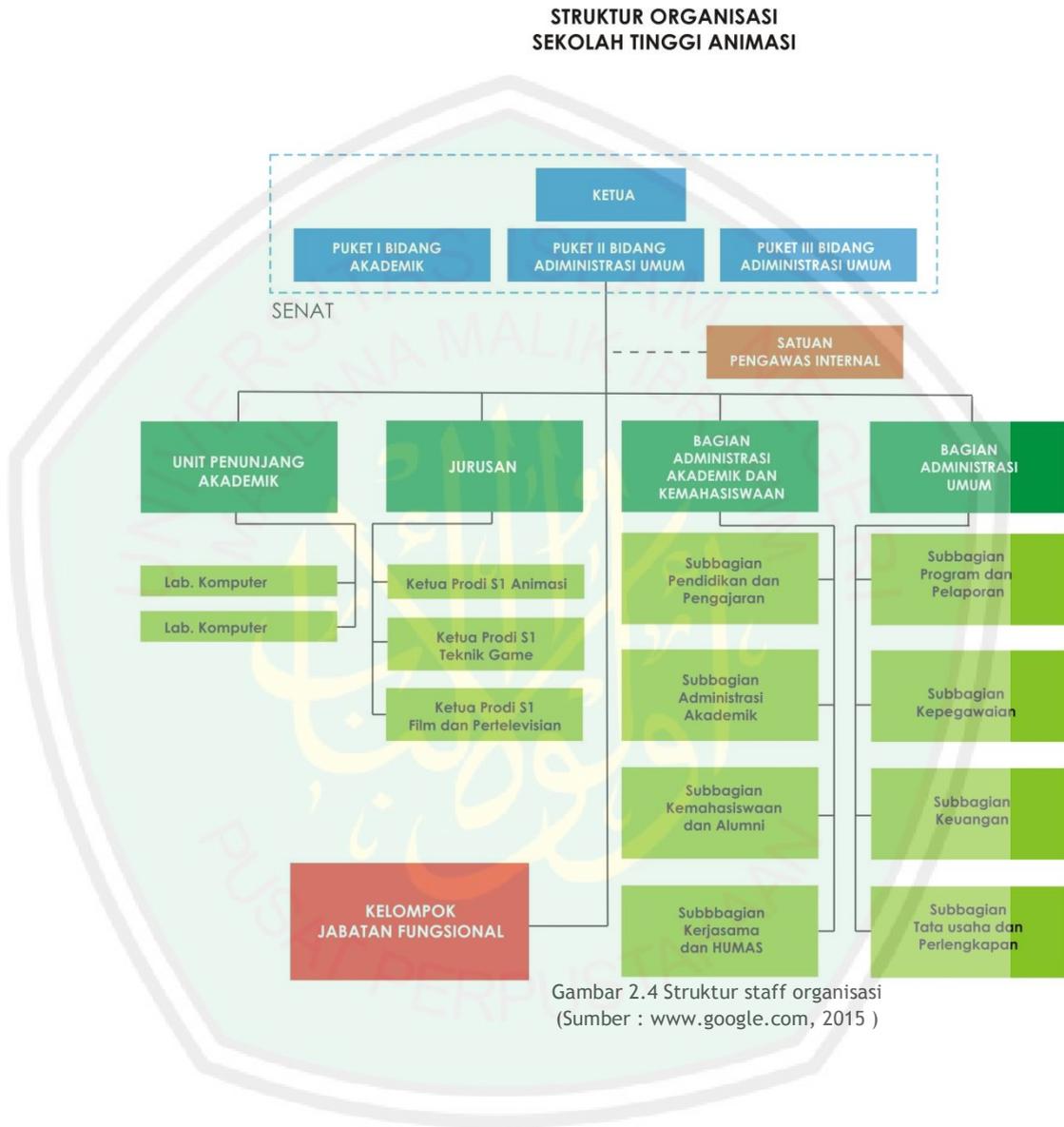
Dasar-dasar Produksi Siaran R-TV	2	Editing Audio	2
Formatologi Program	2	Produksi Program Cerita TV	3
Tata Artistik Make Up	3	Praktik Mandiri/Gabungan Desain Musik TV dan Produksi Musik TV	2
Tata Artistik Set dan	3		
Fotografi	2	5 Penulisan Naskah Iklan R-TV	2
		Hukum Penyiaran	2
2 Creative Thinking	2	Penyutradaraan TV Cerita	2
Ilmu Komunikasi	2	Manajemen Pemasaran	2
Komunikasi Massa	2	Komputer Special Effect	3
English For Broadcasting	2	Editing Video	3
Manajemen Produksi Acara Siaran R-TV	2	Produksi Program Musik TV	2

Penulisan Naskah Cerita Radio	2		Produksi Program Feature dan Documentary	2
Penulisan Naskah Feature dan Documetary Radio	2		Praktik Gabungan Musik TV dan Documentary TV	4
Teknologi Penyiaran	2			
Musik Ilustrasi	2	6	Etika Penyiaran	2
Tata Suara	2		Penulisan Karya Ilmiah	2
Praktik Mandiri Produksi Fotografi TV dan Announcing Radio	2		Produksi Iklan R-TV	2
			Analisis Program	2
3 Pendidikan Pancasila	2		Kewirausahaan	2
Riset Khalayak	2		Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV	4
Manajemen Siaran R- TV	2			
Penulisan Naskah	2	7	Kapita Seleкта	2

Cerita TV		Produksi Siaran	
Teknik Announcing	3	Kapita Selekt Produksi Siaran	6
Tata Kamera	2	Kerja Praktik	4
Produksi Program Feature dan Documentary Radio	2		
Komputer Animasi	3	8 Tugas Akhir	6
Produksi Program Cerita Radio	3		
Praktik Mandiri Produksi Feature dan Musik TV	2	<b>JUMLAH SKS</b>	<b>144</b>
4 Pendidikan Kewarganegaraan	2		
Penulisan Naskah Musik TV	2		
Penulisan Naskah Feature dan Documentary TV	2		

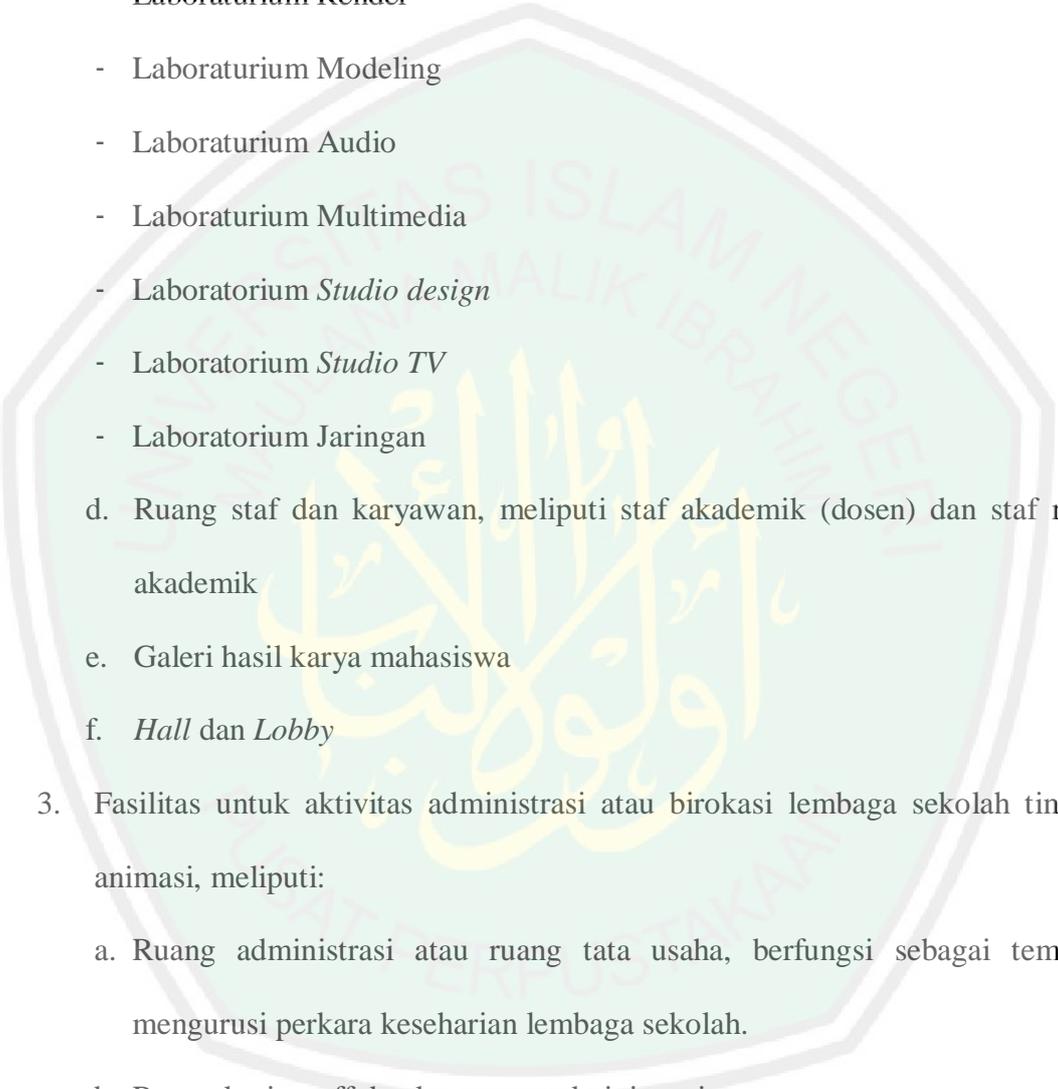
Sumber : [www.mmtc.ac.id](http://www.mmtc.ac.id)

1. Struktur Organisasi Sekolah Tinggi Animasi



2. Fasilitas AKademi atau pendidikan, meliputi:

- a. Ruang kuliah yang terdiri dari beberapa kelas, berfungsi sebagai kegiatan belajar mengajar, diskusi, presentasi, mengerjakan tugas antara dosen dan mahasiswa untuk setiap harinya.
- b. Ruang Auditorium

- 
- c. Ruang laboratorium
    - Laboratorium Komputer
    - Laboratorium Render
    - Laboratorium Modeling
    - Laboratorium Audio
    - Laboratorium Multimedia
    - Laboratorium *Studio design*
    - Laboratorium *Studio TV*
    - Laboratorium Jaringan
  - d. Ruang staf dan karyawan, meliputi staf akademik (dosen) dan staf non akademik
  - e. Galeri hasil karya mahasiswa
  - f. *Hall dan Lobby*
3. Fasilitas untuk aktivitas administrasi atau birokrasi lembaga sekolah tinggi animasi, meliputi:
- a. Ruang administrasi atau ruang tata usaha, berfungsi sebagai tempat mengurus perkara keseharian lembaga sekolah.
  - b. Ruang kerja staff dan karyawan administrasi
  - c. Ruang dokumentasi dan arsip
  - d. Ruang pimpinan sekolah atau direktur
  - e. Ruang konferensi dan ruang komite
  - f. Ruang pelayanan informasi
  - g. Hall dan loby

- 
4. Fasilitas perpustakaan, terdiri dari ruang:
    - a. Hall dan lobby
    - b. Ruang duduk
    - c. Ruang informasi
    - d. Ruang pengawas
    - e. Ruang koleksi
    - f. Ruang tugas akhir
    - g. Ruang baca
    - h. Kantor administrasi perpustakaan
    - i. Ruang pelayanan peminjaman buku
    - j. Dan ruang-ruang pendukung lainnya seperti: ruang istirahat, gudang, ruang pameran, dll.
  5. Fasilitas pelayanan atau *service*
    - a. Ruang konseling atau bimbingan
    - b. Ruang pelayanan kesehatan
    - c. Koperasi atau toko
    - d. Kantin atau cafeteria
    - e. Ruag unit kegiatan mahasiswa
    - f. Pos keamanan
    - g. Mushola
    - h. Pusat informasi
    - i. Plasa dan gasebo untuk tempat berkumpul dan berdiskusi para mahasiswa.

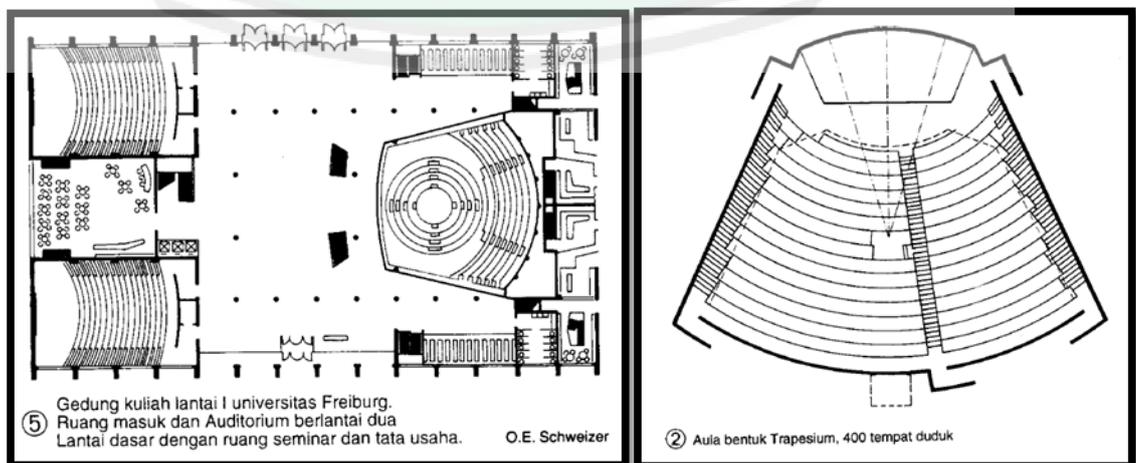
Fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, meliputi: gudang, toilet, ruang genset, ruang mekanikal, ruang elektrikal.

### 2.1.6 Tinjauan Arsitektural Obyek

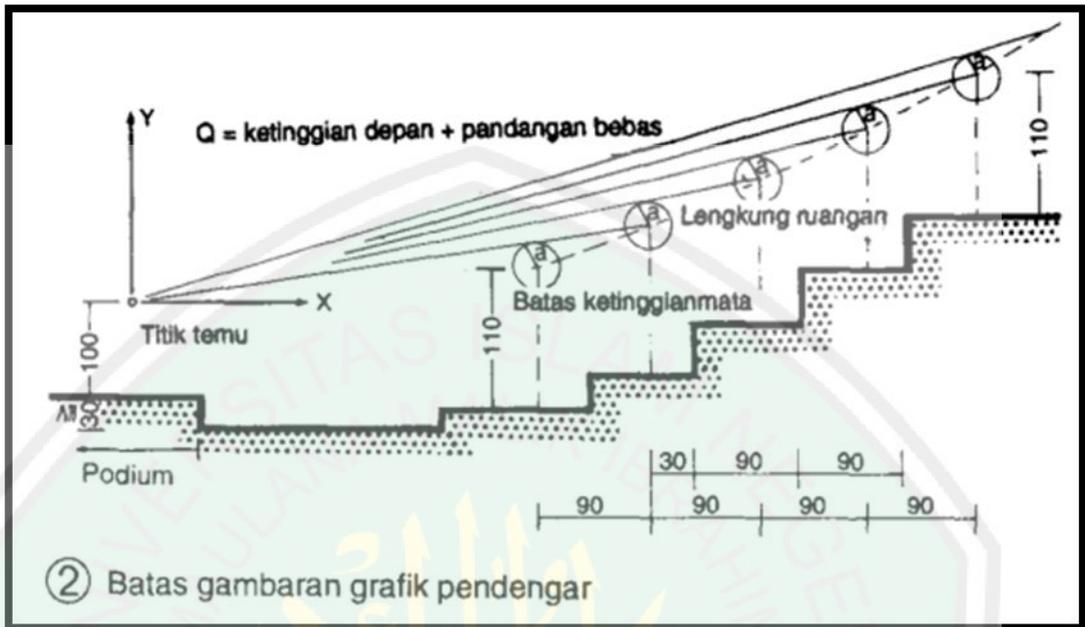
Sekolah Animasi merupakan sebuah lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat elemen-elemen pembentuk. Elemen-elemen tersebut yang menjadikan lembaga tersebut tetap berjalan yaitu dengan beberapa fasilitas, sebagai berikut.

#### 1. Auditorium

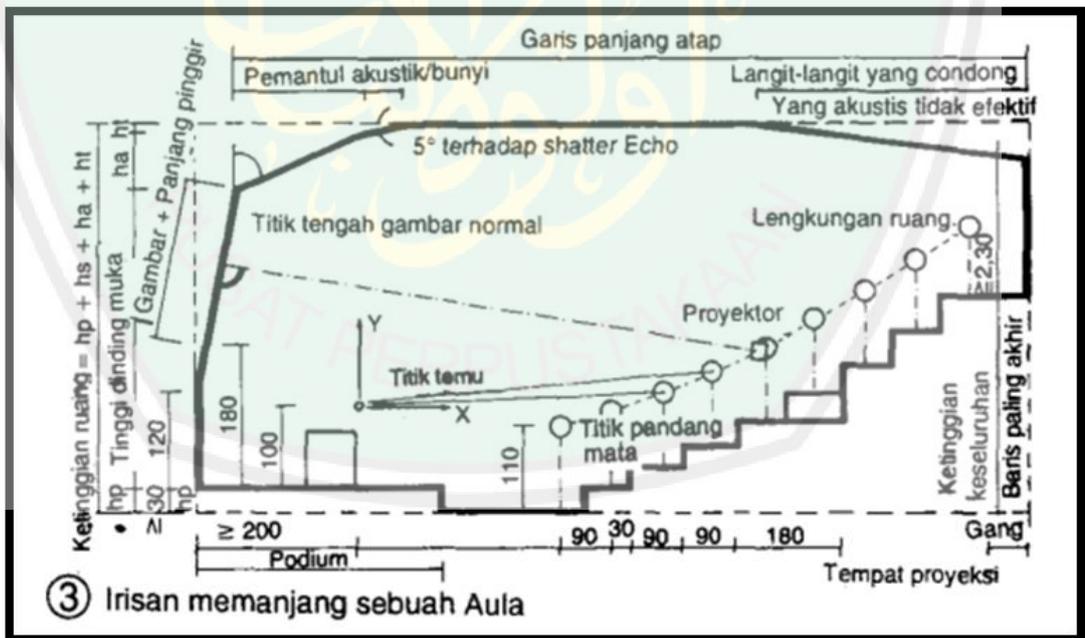
Untuk menunjang pembelajaran yang efektif serta pameran hasil karya maka diutamakan adanya ruang Auditorium yang multifungsi di dalamnya. Adapun fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas di dalamnya antara lain, ruang proyektor, elektrikal, kamar mandi, dan ruang aula. Dalam menentukan besaran ruangan maka perlu adanya perhitungan luasan ruang yang dibutuhkan sehingga menghasilkan luasan akhir serta melakukan peletakan ruang sesuai sifat masing-masing. Berikut adalah gamabran layout auditorium.



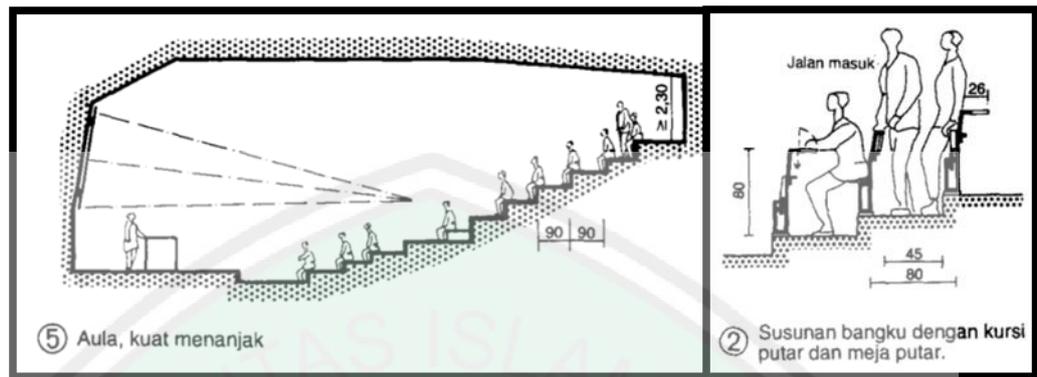
Gambar 2.5 Standar ruang auditorium  
(Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 1996: 266 )



Gambar 2.6 Standar tempat duduk auditorium  
(Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 1996: 265 )

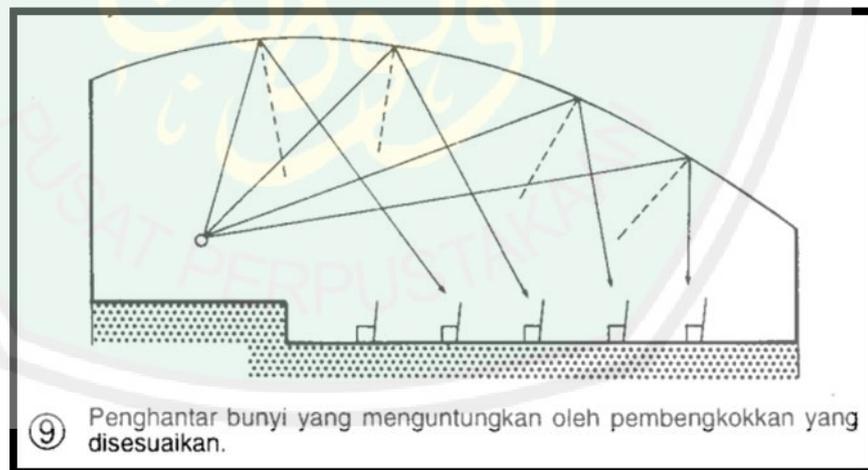


Gambar 2.7 Sudut pandang ruang auditorium  
(Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 1996: 265 )



Gambar 2.8 Standar ruang auditorium  
(Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 1996: 265 )

Dalam perancangan auditorium yang baik, dibutuhkan juga akustik ruang yang baik. Untuk itu diperlukan adanya elemen-elemen penyalur, pemantul dan peredam suara yang bagus. Hal tersebut juga mempengaruhi bentuk atap dan susunan kursi audient.



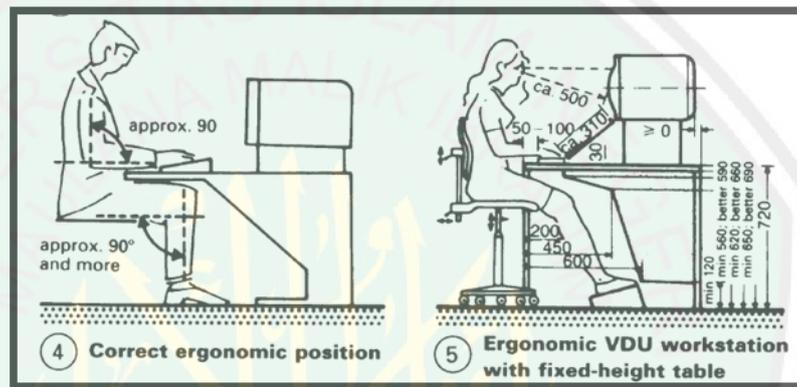
Gambar 2.9 Contoh Perancangan Auditorium  
(Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 1996: 123 )

## 2. Ruang Produksi Studio Animasi dan Multimedia

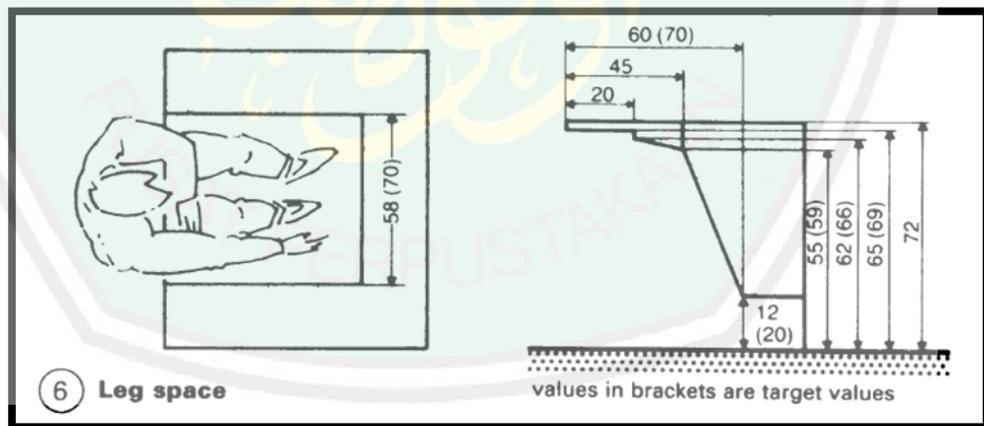
Penataan ruang produksi animasi dan multimedia tidak harus bersifat formal dan kaku. Desainer dan pekerja Multimedia selalu dituntut untuk kreatif dan selalu menghasilkan inovasi baru sehingga perlu suasana yang

nyaman dan tidak menimbulkan efek batas ruang agar tidak membuat jenuh pekerjaanya.

Dalam ruang produksi terdapat beberapa peralatan penunjang dalam pembuatannya sehingga membutuhkan space khusus dalam menempatkannya.



Gambar 2.10 Standar kenyamanan duduk di depan komputer  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)



Gambar 2.11 Dimensi meja komputer  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)

### 3. Ruang Pamer

#### a. Pengertian Ruang Pamer

Pameran berasal dari kata “pamer” yang artinya menunjukkan sesuatu yang dimiliki kepada orang lain dengan maksud

memperlihatkan. Pameran merupakan kegiatan yang didalamnya menyajikan suatu hasil karya seni untuk disampaikan ke orang lain sehingga orang lain dapat memberikan apresiasi pada hasil tersebut. Pameran juga dapat dikatakan sebagai sarana mempertemukan produsen dengan pembeli. ([http:// Pameran - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm](http://Pameran-Wikipedia-bahasa-Indonesia-ensiklopedia-bebas.htm))

Ruang Pamer (Gallery) adalah “room used for the display of good merchandise”, yaitu ruangan yang dipergunakan untuk kepentingan pemajangan benda koleksi dan barang dagangan. (Ernest Neufert, 1980:359)

#### b. Sarana Pameran dalam Ruang Pamer

Sarana pokok pameran

- Panil

Merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.

- Vitrin

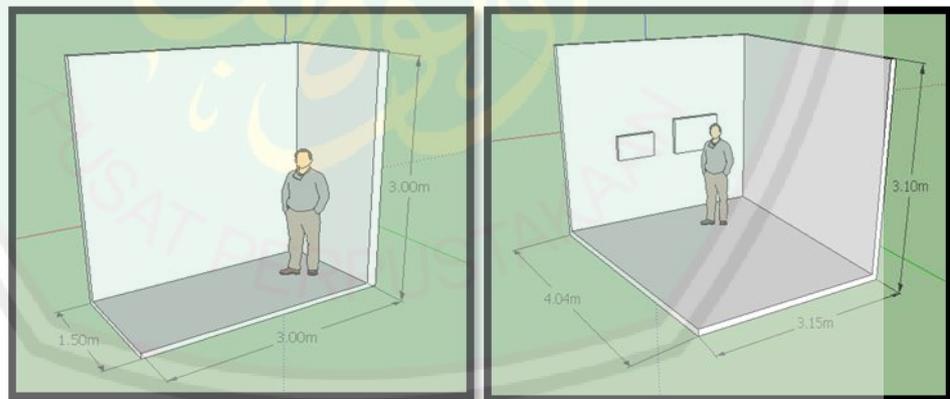
Merupakan salah satu sarana pokok pameran yang diperlukan untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relative bernilai tinggi serta mudah dipindahkan.

- Pedestal atau alas koleksi merupakan tempat meletakkan koleksi. Biasanya berbentuk tiga dimensi.

Ruang pameran merupakan elemen penting yang harus ada dalam sebuah bangunan seni. Penyediaan stan pameran yang tertata sehingga dapat menarik pengunjung dan menyajikan informasi kepada pengunjung. Adapun standar dimensi ruang pameran sebagai berikut :

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pameran/display berdasarkan objek pameran, adalah sebagai berikut :

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan: 3-5 m<sup>2</sup> luas dinding.
- Stand sedang berukuran 15 m<sup>2</sup>

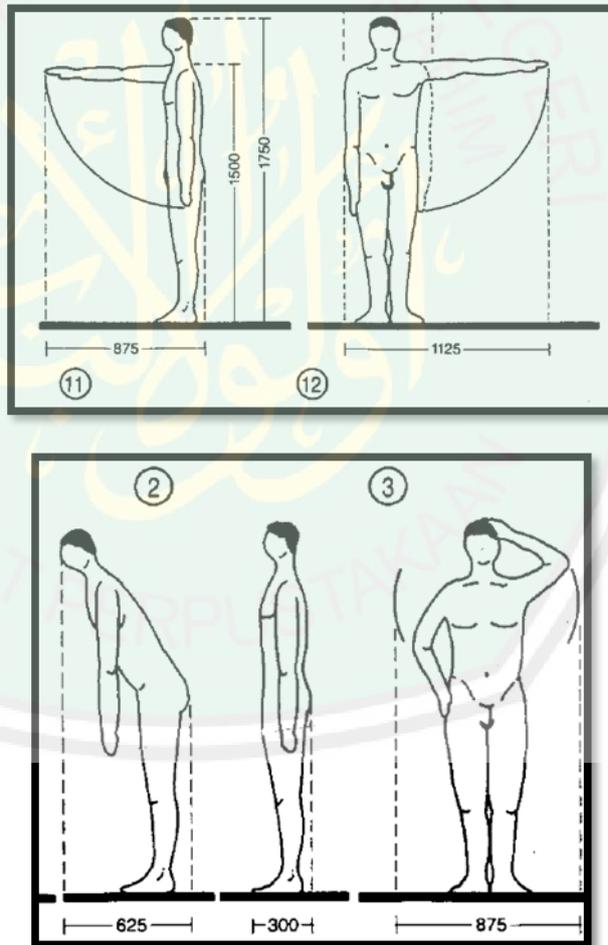


Gambar 2.12 Ruang standar stan  
(Sumber: Neufert dan Lawson, 1991)

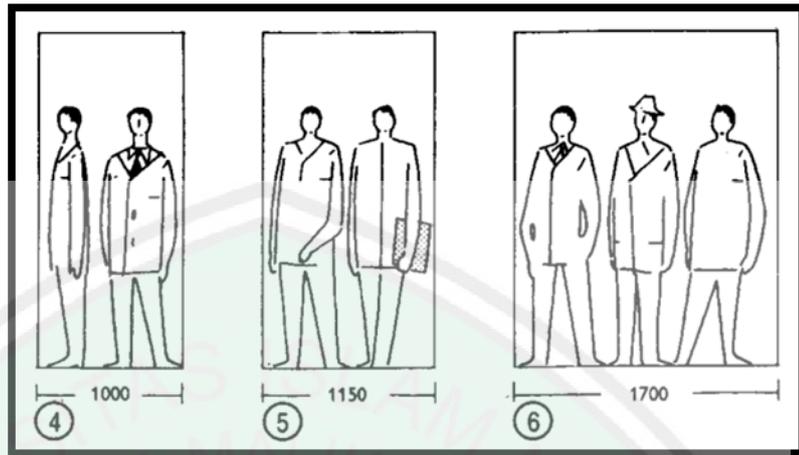
Dari data diatas maka diperoleh standar ruang yang diperlukan dan juga sebagai acuan dalam perancangan ruang pameran. Serta tidak lupa penambahan hasil perhitungan jumlah

luasan ruang apabila ditambahkan dengan perabot dan sirkulasi pengunjung.

Pada ruang galeri kebanyakan pengunjung mengamati objek dengan posisi berdiri ataupun merunduk. Selain itu, pengunjung juga melakukan aktivitas berjalan mengikuti posisi objek pameran yang dipasang di dinding. Adapun standar besaran sirkulasi yang dibutuhkan, yaitu :



Gambar 2.13 Standar dimensi raga manusia  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 26)

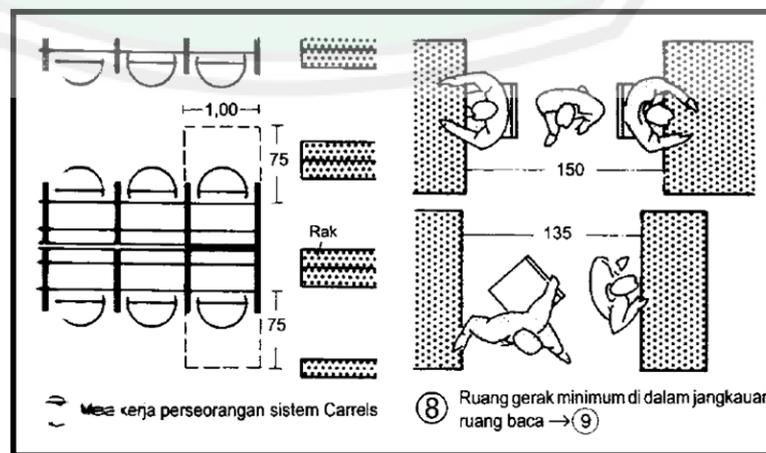


Gambar 2.14 Standar dimensi sirkulasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 27)

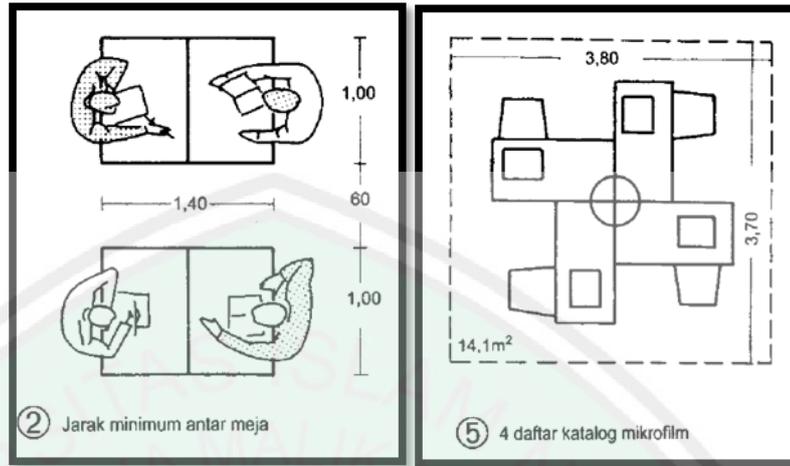
#### 4. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan suatu ruangan yang didalamnya terdapat kumpulan buku-buku dan yang tersusun teratur dengan fasilitas baca di dalamnya.

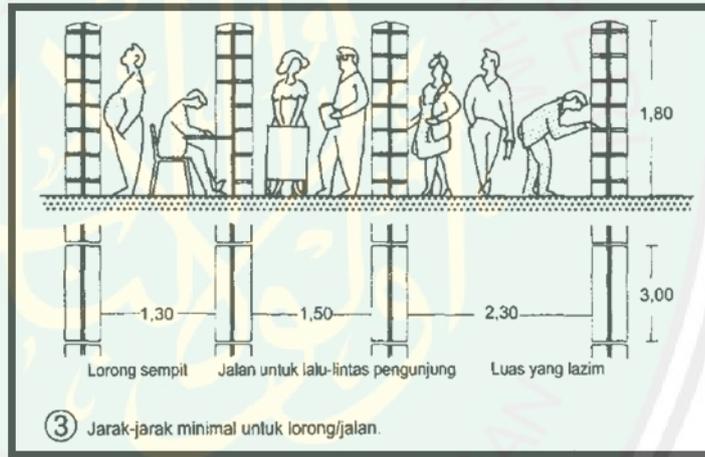
Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang diselenggarakan pada suatu sekolah guna menunjang program belajar mengajar dan mengadakan penelitian sederhana. Adapun standar-standar yang berkaitan dengan ruang perpustakaan sebagai berikut :



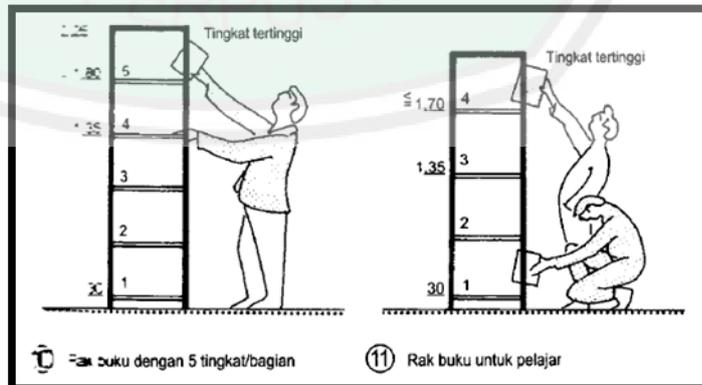
Gambar 2.15 Standar jarak meja perpustakaan  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)



Gambar 2.16 Dimensi meja perpustakaan  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)



Gambar 2.17 Standar jarak rak buku dan sirkulasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)

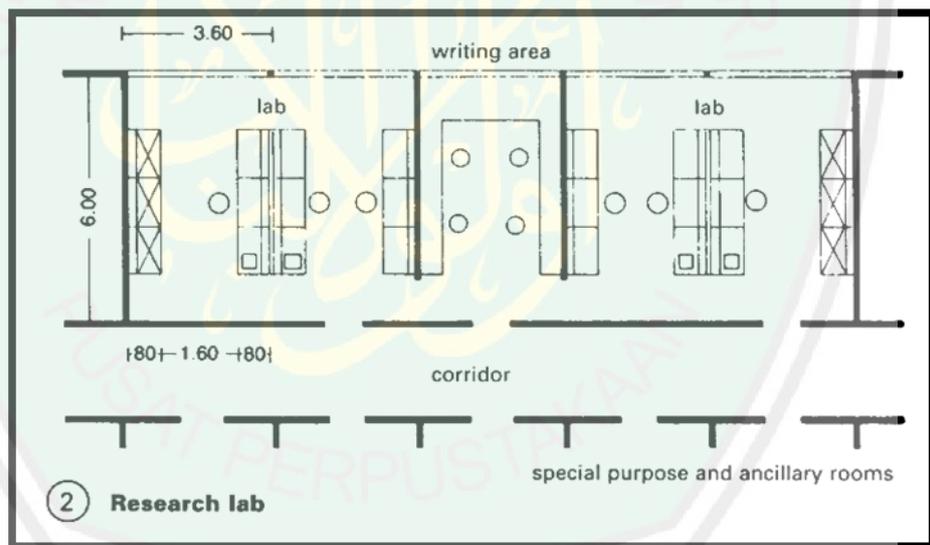


Gambar 2.18 Standar dimensi rak buku dan sirkulasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 3)

Dari data standar kebutuhan perabot di atas dapat diketahui berapa dimensi yang dibutuhkan dalam ruang perpustakaan pada objek perancangan.

## 5. Ruang Laboratorium

Laboratorium merupakan ruangan yang dikhususkan untuk membuat karya dan meneliti sehingga hasil akhirnya diharapkan agar dapat lebih menarik dan memiliki kreatifitas dalam penampilan, dalam ruang laboratorium siswa diharapkan mampu membuat karya yang lebih inovatif.



Gambar 2.19 Perencanaan Laboratorium Gambar  
(Sumber: Neufert, Data Arsitek 2002)

Fungsi Laboratorium dapat dibedakan menjadi media pembelajaran.

### 1. Laboratorium sebagai sumber belajar

Tujuan pembelajaran dengan banyak variasi dapat digali, diungkapkan, dan dikembangkan dari laboratorium. Laboratorium

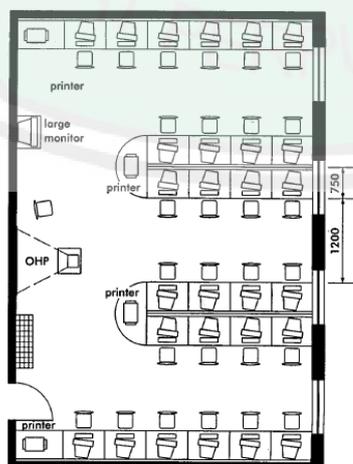
sebagai sumber untuk memecahkan masalah atau melakukan percobaan. Berbagai masalah yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran terdiri dari 3 ranah kategori yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## 2. Laboratorium sebagai metode pembelajaran

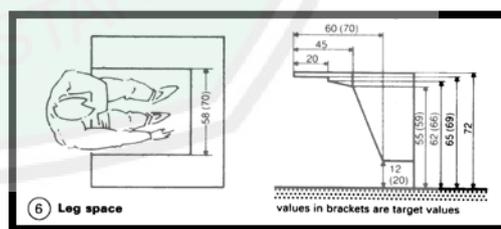
Di dalam laboratorium terdapat dua metode dalam pembelajaran yaitu metode percobaan dan metode pengamatan. Metode tersebut banyak dilakukan oleh lembaga manapun karena dianggap penting sebelum dipasarkan ke lapangan.

## 3. Laboratorium sebagai saran pendidikan

Laboratorium sebagai saran pendidikan atau wadah proses pembelajaran. Laboratorium terdiri dari ruan yang dilengkapi dengan berbagai perlengkapan dengan bermacam-macam kondisi yang dapat dikendalikan khususnya peralatan melakukan percobaan.



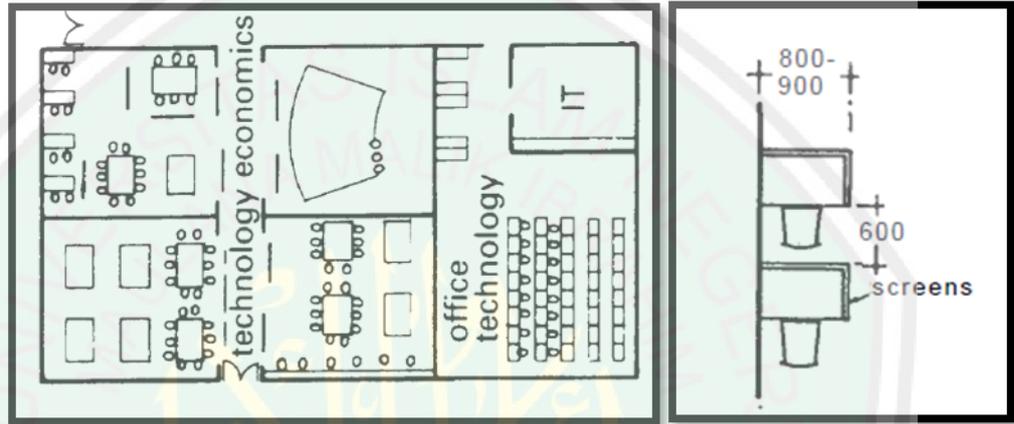
Gambar 2.20 Layout Laboratorium IT  
(Sumber: Architects' Handbook, 56)



Gambar 2.21 Dimensi Meja kerja Komputer  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)

## 6. Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan tempat yang digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar. Umumnya memiliki perlengkapan berupa meja, kursi, dan papan tulis. Yang membedakan

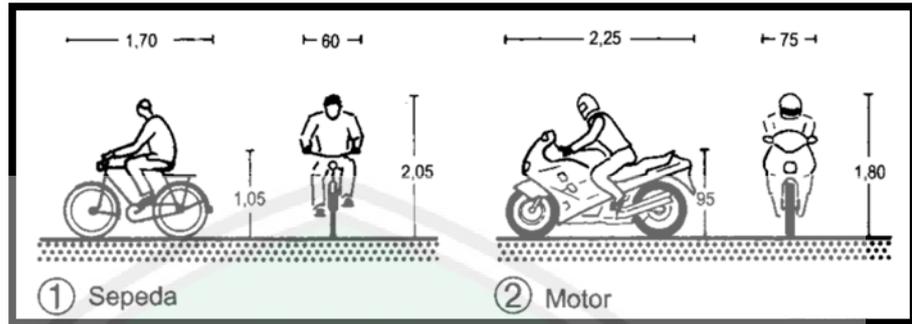


Gambar 2.22 Perencanaan Ruang Kelas  
(Sumber: Neufert, Data Arsitek 2002)

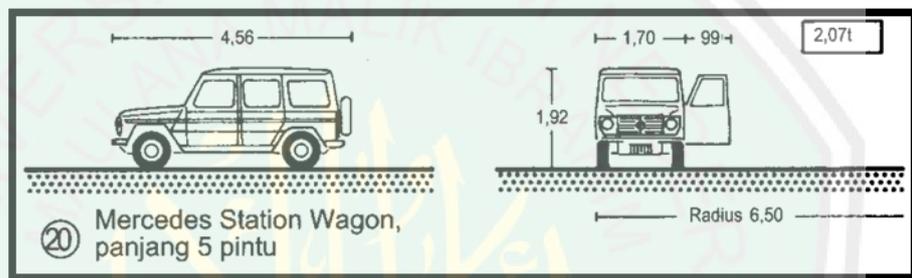
Gambar 2.23 Standar sirkulasi meja belajar  
(Sumber: Neufert, Data Arsitek 2002)

## 7. Tempat Parkir

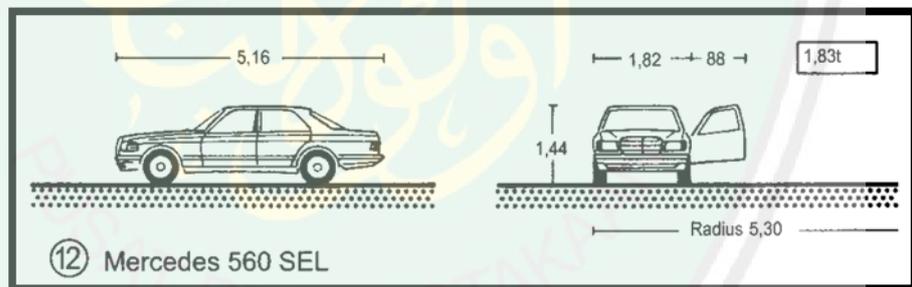
Fasilitas parkir sangat dibutuhkan sebagai penunjang fasilitas suatu bangunan. Pertimbangan utama dalam perancangan tempat parkir adalah sirkulasi yang baik. Aksesibilitas suatu parkirannya umumnya berada di depan suatu bangunan maupun basement bangunan tersebut. Tempat parkir umumnya dibatasi oleh garis putih atau kuning dengan lebar antara 12-20 cm. Untuk area parkir kendaraan roda empat berdimensi panjang 5,00 m dan lebar 2,30 m. sedangkan untuk parkir bus mempunyai panjang 12,00 m dan lebar 2,50 m.



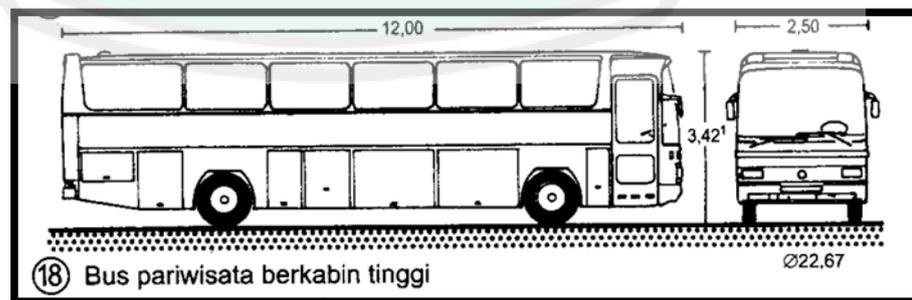
Gambar 2.24 Standar ukuran motor  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)



Gambar 2.25 Standar ukuran mobil besar  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)



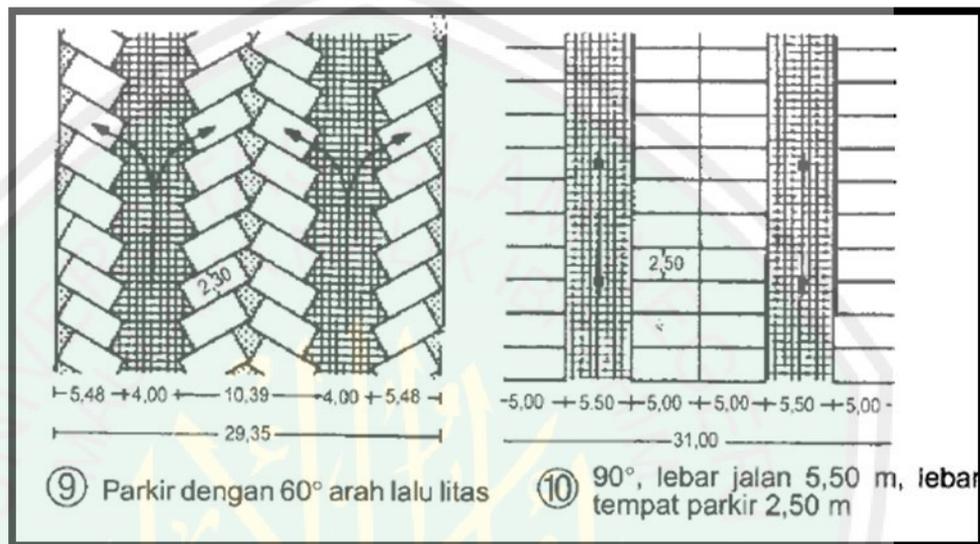
Gambar 2.26 Standar ukuran mobil  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 100)



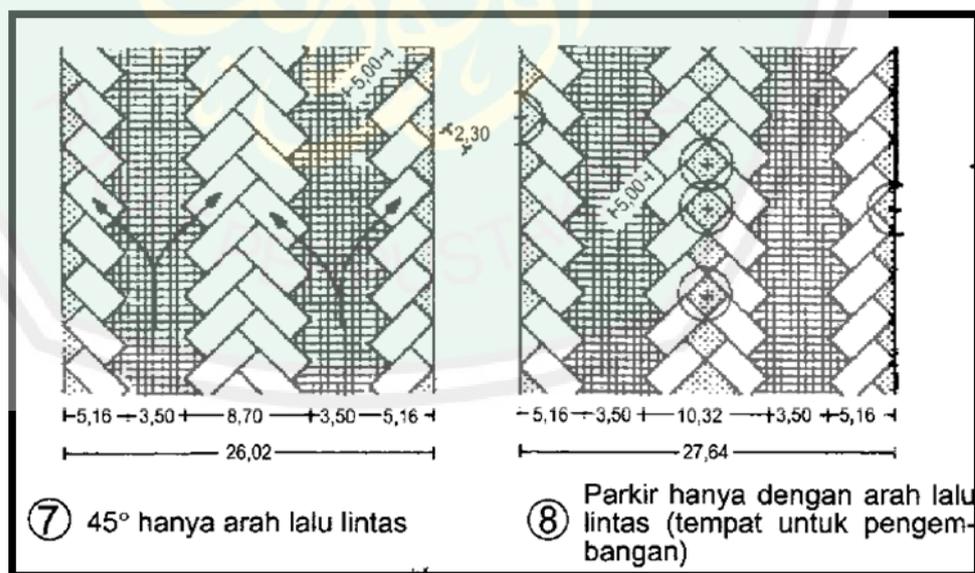
Gambar 2.27 Standar ukuran bus  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 101)

Sirkulasi tempat parkir sangat dipertimbangkan dalam hal kemudahan kendaraan untuk memarkir kendaraannya. Dalam sebuah

area parkir, susunan batas kendaraan dibuat miring dengan kemiringan 45 derajat. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah keluar masuknya kendaraan.



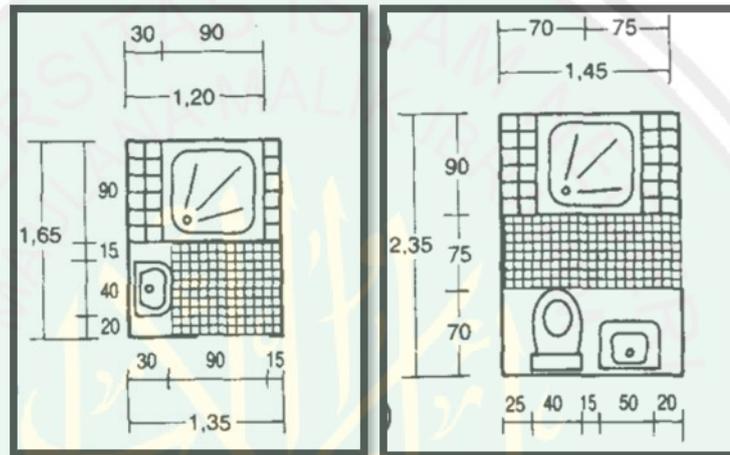
Gambar 2.28 Dimensi dan sirkulasi tempat parkir  
(Sumber: Ernest dan Peter, 2002: 105)



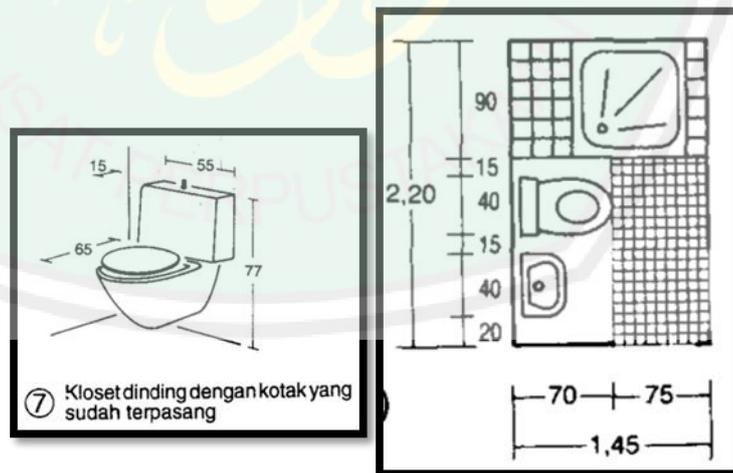
Gambar 2.29 Dimensi dan sirkulasi tempat parkir  
(Sumber: Ernest dan Peter, 2002: 105)

## 8. Toilet / kamar mandi

Toilet merupakan fasilitas penunjang servis bangunan yang sangat dibutuhkan pengguna di dalamnya. Pada umumnya di dalam toilet umum terdapat kloset, bak mandi, dan wastafel. Adapun standar yang telah ditentukan yaitu minimum 2,00 m x 1,65 m.

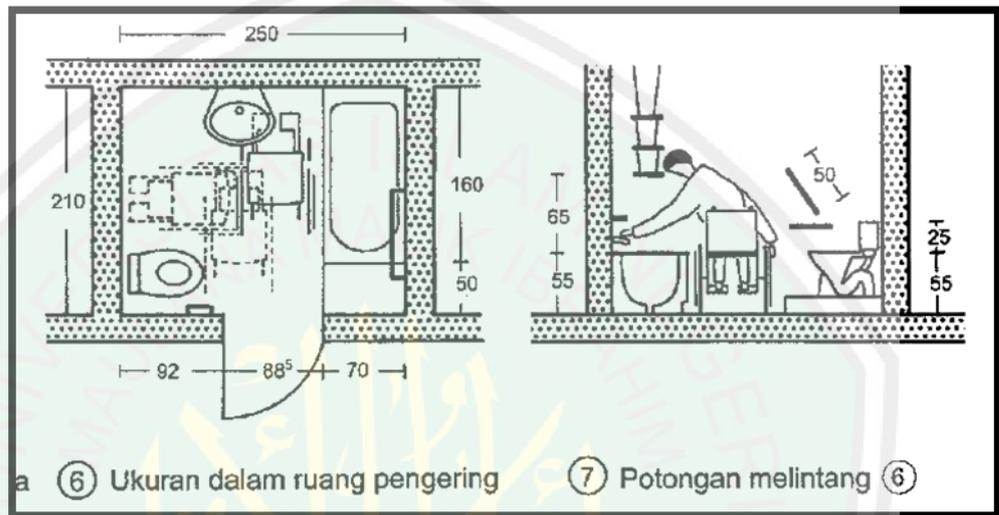


Gambar 2.30 Dimensi kamar mandi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 222)



Gambar 2.31 Dimensi kamar mandi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 222)

Setiap bangunan yang harus mempunyai fasilitas khusus bagi orang disabilitas fisik khususnya tunadaksa meliputi luas standar dan peletakan fasilitas yang tepat pada kamar mandi.



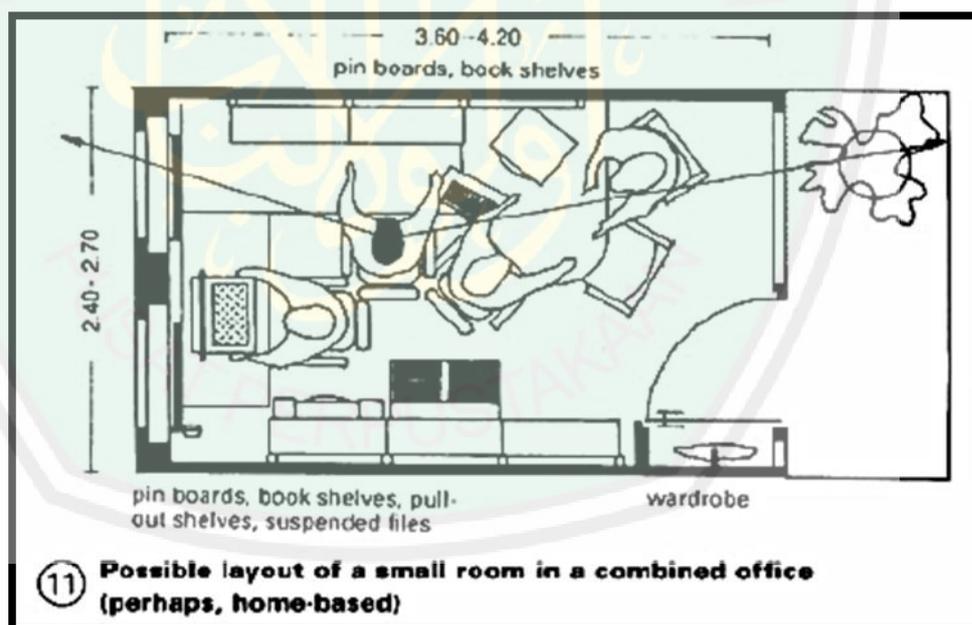
Gambar 2.32 Dimensi kamar mandi untuk tunadaksa  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 202)



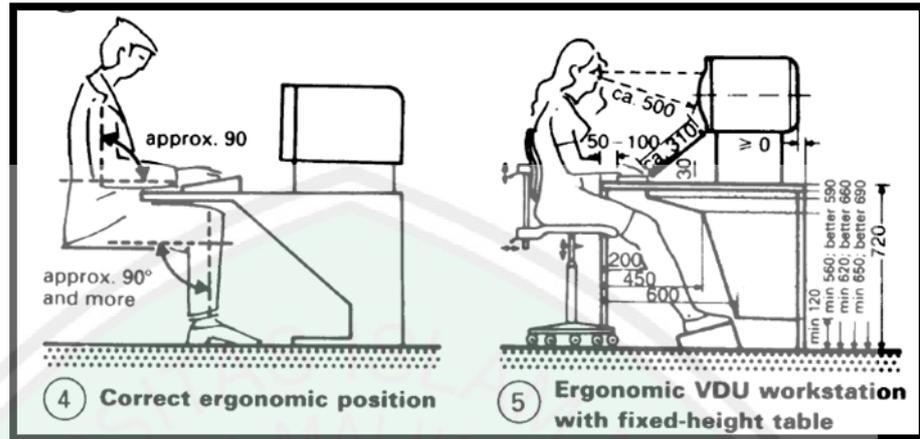
Gambar 2.33 Dimensi kamar mandi untuk tunadaksa  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 202)

## 9. Kantor Administrasi dan Pengelola

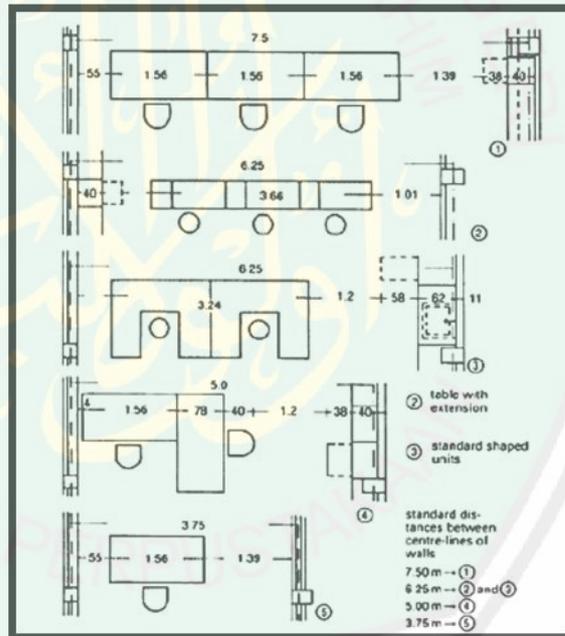
Dalam perancangan Ruang Administrasi dan Pengelola perlu adanya tata ruang yang baik agar hubungan organisasi perkantoran dan konsepsi ruangan dapat selaras. Luas bidang tempat kerja berlandaskan peraturan ketenagakerjaan. Ruang kerja minimum 8 m<sup>2</sup> luas lantai, ruang gerak bebas masing-masing karyawan minimum 1,5 m<sup>2</sup> atau lebar 1 m. Ruang udara minimum 12 m<sup>3</sup> pada aktivitas yang dilakukan sambil duduk, minimum 15 m<sup>3</sup>. Kedalaman ruangan tergantung pada luas ruangan. Kedalaman rata-rata ruang kantor 4,50-6,00 m. Berikut merupakan gambaran standar dari ruang kantor:



Gambar 2.34 Standar layout kantor administrasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 346)

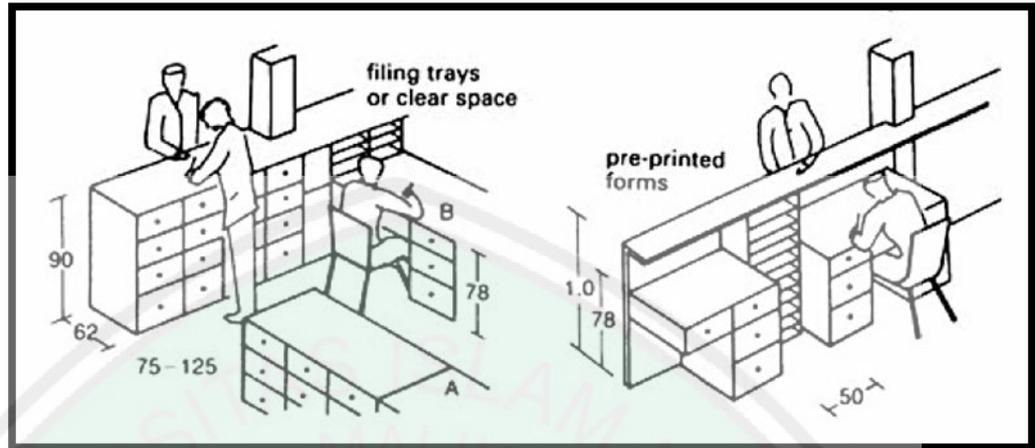


Gambar 2.35 Standar kenyamanan duduk meja komputer  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)

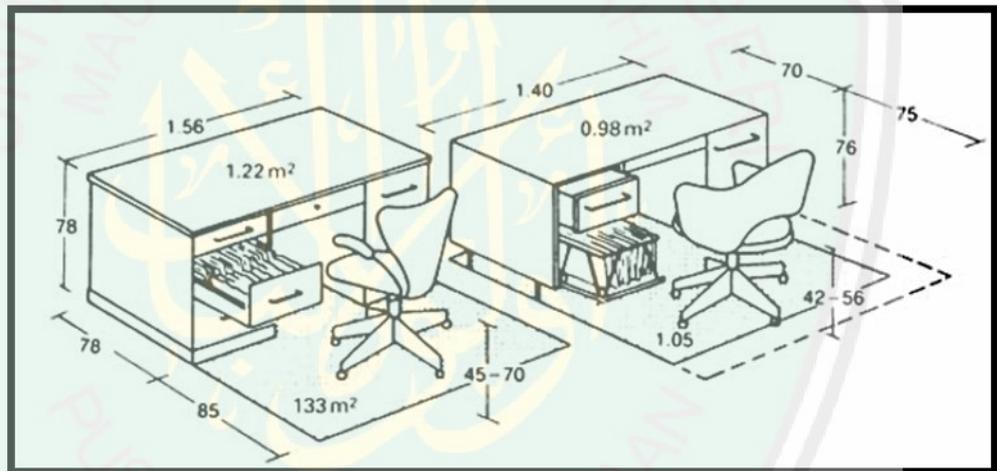


Gambar 2.36 Standar layout kantor administrasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 346)

Dari data di atas maka menghasilkan ukuran yang dibutuhkan dalam perancangan kantor administrasi. Selain itu, perabot juga mempengaruhi luasan total ruangan. Berikut dimensi perabot untuk kantor :



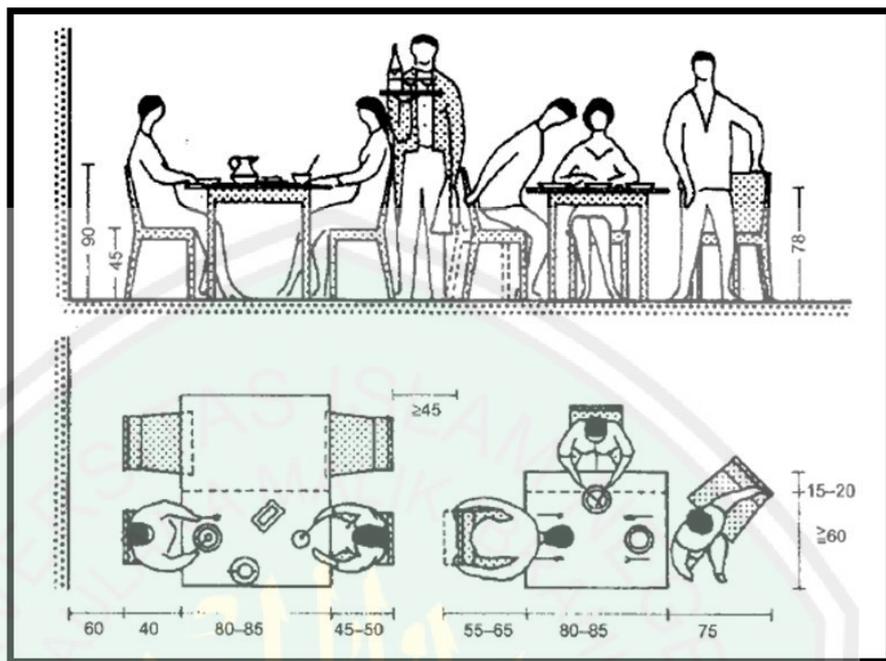
Gambar 2.37 Standar dimensi kantor administrasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 349)



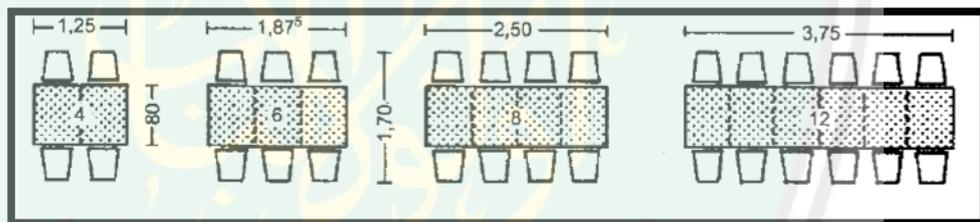
Gambar 2.38 Standar layout kantor administrasi  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 346)

## 10. Kantin

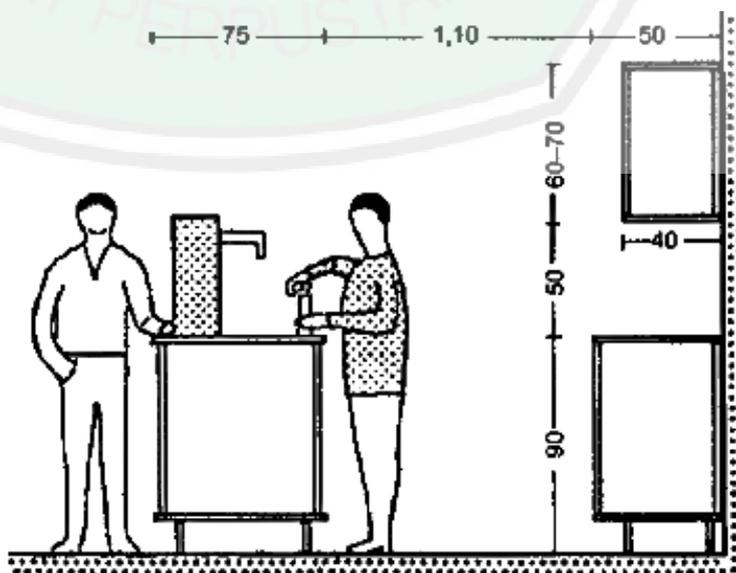
Makan merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi setiap hari. Makan dalam sebuah perancangan Sekolah Animasi harus mempertimbangkan standarisasi fasilitas dan luasan. Fasilitas meliputi kenyamanan, kebersihan, dan kemudahan aksesibilitas. Adapun standar ukuran kebutuhan kantin sebagai berikut:



Gambar 2.39 Standar layout kantin  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 349)



Gambar 2.40 Dimensi meja kantin  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 349)



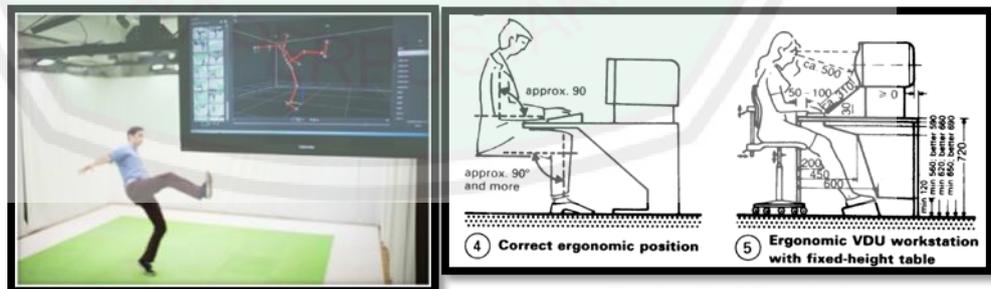
Gambar 2.41 Standar dimensi perabot kantin  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 349)

Makan atau menikmati makanan merupakan kebutuhan primer sehari-hari. Maka dalam sebuah perancangan pusat pembelajaran otomotif harus mempertimbangkan standarisasi tempat makan yang nyaman, sehingga dapat menikmati makanan atau hanya sekedar bersantai.

### 11. Ruang Studio Multimedia

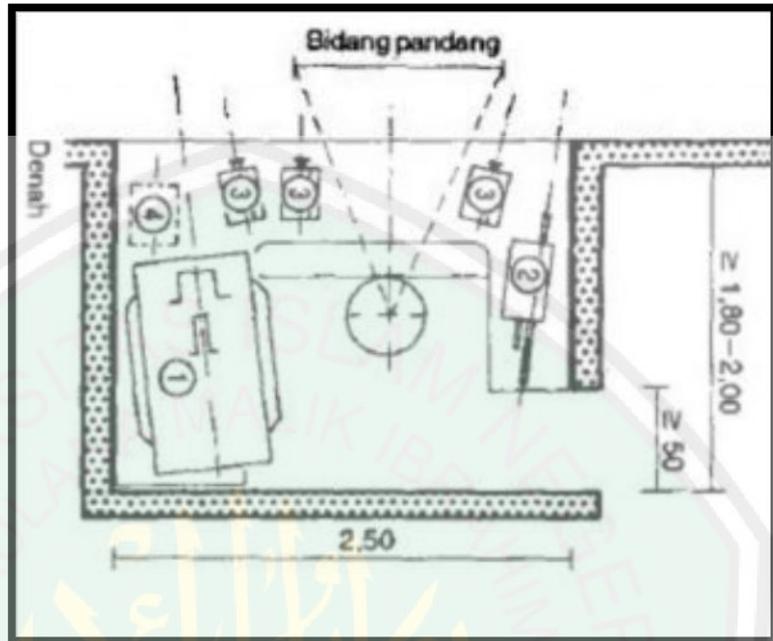
Pada ruang studio multimedia terdapat beberapa ruang untuk melakukan aktifitas dalam proses produksi. Didalam proses pembuatan animasi terdapat bermacam-macam teknik yang digunakan, salah satunya adalah dengan menggunakan peralatan canggih seperti motion capture.

Alat tersebut berupa sensor yang mampu menangkap gerakan manusia yang kemudian diterjemahkan kedalam gerakan didalam sebuah software computer.



Gambar 2.42 Motion Capture  
(Sumber: www.google.com)

Gambar 2.43 Standar kenyamanan  
duduk di depan komputer  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)



Gambar 2.44 Standar ruang controller dan proyektor  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)



Gambar 2.45 Standar dimensi perabot controller  
(Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 351)

## 2.2 Tinjauan Tema Rancangan

### 2.2.1 Definisi Dekonstruksi

Secara etimologis, dekonstruksi (english: deconstruction) berasal dari gabungan kata “de-“ (menyatakan kebalikan) dan “construction” (konstruksi, susunan) yang secara sederhana berarti “memecah ke dalam bagian-bagian”. Istilah dekonstruksi lahir pada akhir abad ke-19, namun baru dikenal secara luas sejak tahun 1967 setelah seorang filsuf Perancis keturunan Yahudi bernama Jacques Derrida menerbitkan karyanya berjudul “Of Grammatology”, yang diakui sebagai fondasi awal terhadap segala karya tulis yang berhubungan dengan kritik dekonstruktif. Beberapa definisi dekonstruksi dalam bidang filsafat maupun arsitektur

Arsitektur Dekonstruktif lahir dengan dasar teori Dekonstruksi yang merupakan bagian dari bentuk analisis Semiotik. Di dalam kamus filsafat dan kamus Bahasa Inggris, seperti dikutip oleh Royle, dekonstruksi didefinisikan sebagai suatu tindakan untuk mengubah konstruksi dari suatu benda. Berdasarkan keilmuan Dekonstruksi merupakan cara pandang yang membatasi pandangan mutlak dimana dituntut untuk memahami suatu hal secara benar tanpa ada kemutlakan pada pemahaman yang diambil.

Pada pameran tahun 1988 ditekankan bahwa dekonstruksi bukanlah sebuah langgam baru atau sebuah gerakan. Dekonstruksi tidak memiliki ideologi ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar kebakuan. Berdasarkan preseden, dekonstruksi membawa

bentuk-bentuk geometri yang cenderung berbentuk “aneh”. Hal ini disebabkan oleh adanya pembatasan penerimaan keabsolutan terhadap keaslian bentuk-bentuk geometri yang selama ini dikenal.

Massa bangunan pada arsitektur dekonstruksi didesain dengan mengedepankan imajinasi dan inovasi dalam penggunaan material maupun struktur dan konstruksinya. Untuk dapat menghasilkan bentukan dari bentuk bentuk geometris yang ditonjolkan dengan tidak beraturan dan berkesan dimanipulasi tentunya juga mengandalkan kemampuan teknologi dan pemilihan bahan yang tepat dan memiliki spesifikasi yang tepat dan tentunya berkualitas tinggi.

Dekonstruktivisme dalam arsitektur telah menjadi suatu fenomena yang berpengaruh dalam perkembangan perancangan sejak awal kemunculannya. prinsip dekonstruksi telah melahirkan bangunan-bangunan luar biasa dengan bentukan dan gubahan massa yang tidak teratur, terdistorsi, abstrak dan bahkan antigravitasi. Arsitektur memberikan kesempatan untuk menampilkan realisasi dari model atau ide apapun menjadi bangunan yang dapat digunakan untuk menambah nilai estetika dan menyampaikan pesan.

### **2.2.2 Dekonstruksi dalam Arsitektur**

Sejak pameran mengenai Arsitektur Dekonstruksi yang diadakan di Museum Seni Modern di New York pada bulan Juli dan Agustus 1988, Dekonstruksi menjadi sebuah aliran baru dalam Arsitektur dan dapat

meneruskan atau menggantikan gaya Internasional (International Style), yang dalam tahun tigapuluhan juga diperkenalkan dalam Museum yang sama. Tentu ini merupakan sukses besar bagi para dekonstruktivis yang ikut pameran itu, yaitu : Frank O. Gehry, Daniel Libeskind, Ren Koolhaas, Peter Eisenman, Zaha M. Hadid, Coop Himmelblau dan Bernard Tschumi. Sebenarnya yang memprakarsai untuk menerapkan konsep dekonstruksi dalam bidang arsitektur pertama kali adalah Bernard Tschumi. Selanjutnya, bersama mantan mahasiswanya yang bernama Zaha Hadid dan Peter Eisenman, mencoba memperkenalkannya melalui pameran dengan nama “Deconstruction Architecture”.

Pada sebuah simposium di “Tate Gallery” di London dalam bulan Maret 1988 terjadi beda pendapat antara pihak yang berpegangan pada hubungan Dekonstruksi dengan filsafat dan pihak yang memandang Dekonstruksi sebagai perkembangan Sejarah Seni dan Konstruktivisme Rusia. Sukses ini berkat kombinasi filsafat Dekonstruksi: Jacques Derrida dan Konstruktivisme Rusia. Karena itu penting untuk meninjau pertalian antara teori dan praktek, antara renungan dan rancangan. Pada bulan Oktober tahun 1985 pada Colloquium di Paris duapuluh orang Arsitek, filsuf dan kritisi membicarakan peran teori dalam Arsitektur dari arti Arsitektur bagi filsafat.

Aliran Dekonstruksi tidak terdapat dalam Arsitektur saja, bahkan Jacques Derrida telah mulai menerapkannya lebih dahulu di dalam sastra. Sebuah teks didekanstruk untuk menemukan logik yang bertentangan

dalam akal dan implikasi, dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa sebuah teks tidak pernah setepatnya mengandung arti yang hendak dikatakannya atau tidak mengatakan yang dimaksudkan. Derrida berpendapat bahwa kegiatan Tschumi dan Eisenman dalam Arsitektur sama dengan perbuatannya dalam filsafat, yaitu kegiatan Dekonstruksi.

### 2.2.3 Pengertian Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah istilah yang digunakan pertama kalinya pada tahun 1967, oleh Jacques Derrida, seorang ahli bahasa yang juga filsuf dan budayawan Perancis kelahiran Algeria, tahun 1930. Pakar ini menelaah secara radikal teori ilmu bahasa yang pada waktu itu menganut Strukturalisme yang pernah dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure antara tahun 1906-1911. Dekonstruksi juga merupakan reaksi terhadap modernisme dalam perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan filsafat. Modernisme dalam perkembangan filsafat ilmu berdasar pada ratio, logos dalam intelektual manusia. Sebagaimana peranan logos, yaitu menciptakan, mengorganisasi, menyusun suatu jalan pikiran dengan sistem yang jelas, maka hal-hal yang kecil, hal-hal yang dasar menjadi hilang. Pengalaman individual, pengalaman pribadi yang begitu “kaya” biasanya dihilangkan demi mencapai suatu konstruksi yang jelas, tegas dan tepat.

Kata “dekonstruksi” dipergunakan Derrida dalam buku *De la Grammatologie*, dimana kata tersebut merupakan terjemahan dari istilah

Heidegger, yaitu: destruksion dan abbau. Dalam konteks ini, keduanya mempunyai kesamaan pengertian sebagai operasi yang dilakukan atas struktur “tradisional” dari konsep dasar ontology atau metafisik barat (occidental). Tetapi dalam bahasa Perancis, istilah destruction mengimplikasikan suatu pengancuran total, tetapi Derrida tidak menginginkan adanya penghancuran yang total itu. Untuk itulah Derrida memakai kata ‘deconstruction’ yang diketemukannya dalam Littre untuk menandai maksudnya dalam bahasa Perancis.

Rumusan Derrida mengenai dekonstruksi (deconstruction) tidak pernah secara definitif diperoleh. Kesulitan terletak pada Phenomenon deconstruction sebagai gejala “mengada” yang tidak pernah menuju ke arah kebakuan. Derrida mengatakan bahwa “dekonstruksi bukan semata-mata metoda kritis”. Metoda kritis perlu diartikan sebagai memiliki sifat kritis terhadap dirinya sendiri. Dengan hakekat kritis ini maka wilayah jelajah dekonstruksi tidak dibatasi pada konteks filosofi saja. Selain itu, oleh Derrida dekonstruksi juga dianggap bukanlah merupakan metoda berpikir yang destruktif, karena senantiasa membongkar habis struktur-struktur makna dan bangun suatu konsep. Menurut Derrida “sikap dekonstruksi senantiasa afirmatif dan tidak negatif”, sebab sesuatu yang negatif tidaklah membuka diri pada pencarian pemahaman lebih utuh.

- a. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus

berkembang. Gaya klasik tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.

- b. Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau sosok yang perlu didewakan atau disanjung.
- c. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- d. “Visiocentrism” atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- e. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda.

#### **2.2.4 Karakteristik Dekonstruksi Arsitektur**

Dekonstruksi dalam arsitektur merupakan suatu gebrakan baru untuk menunjukkan ide-ide baru yang didalamnya terdapat manipulasi tertentu untuk menghasilkan bentukan yang tidak teratur atau distorsi, adapun beberapa karakteristiknya antara lain :

##### **a. Logo-Sentris**

Merupakan sebuah konsep arsitektur yang dihasilkan oleh gabungan pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis. Dari pemahaman filosofis, arsitektur akan mengalami proses artikulasi metafisik secara

multivalensi. Konsep ini membuka peluang bagi Dekonstruksi untuk berkembang dalam arsitektur.

b. Anti Sintesis

Konsep anti-sintesis merupakan perwujudan dari penolakan terhadap pandangan umum bahwa arsitektur adalah sintesis. Suatu hasil yang diperoleh dari analisis yang teratur. Dalam hal ini, dekonstruksi memasukkan nilai yang lebih hakiki dan mampu menurunkan aturan yang seirama dengan hukum alam yaitu nilai intuisi.

c. Anti-Fungsional

Dekonstruksi mendasarkan faham antara bentuk (form) dan fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang dependent melainkan lebih pada hubungan independent. Hal ini sejalan pula dengan konsep “disjunctive” yang telah disebutkan diatas. gaya yang lahir dari prinsip anti-fungsi ini akan membawa pertanyaan mengenai metoda merancang yang dipakai. Metoda merancang merupakan suatu proses kegiatan kreatif. Kecenderungan yang mungkin timbul dari apabila kegiatan kreatif ini memuaskan maka akan dijadikan suatu kegiatan rutin. Dalam beberapa hal kegiatan rutin ini akan merupakan prosedur yang alami.

d. Anti-Order

Order akan menghasilkan ekspresi keutuhan dan kestabilan. Order dalam arsitektur yang berakar pada arsitektur klasik seperti unity, balance, dan harmony akan memberi kecenderungan pada

pembentukan ruang yang baik. Disamping itu, order melahirkan bentuk-bentuk geometri yang programatis yang akan berlawanan dengan konsep visualisasi simbol/makna yang terikal, tidak fixed, dan multivalent. Karena makna adalah sesuatu yang kontekstual, tergantung atas nilai masyarakat sesaat.

### **2.2.5 Aliran Dekonstruksi**

Filosofi dekonstruksi pertama kali diperkenalkan oleh filsuf Jacques Derrida serta konstruktivisme yang berkembang di Rusia pada awal abad ke-20 sampai melahirkan dua aliran pokok yaitu dekonstruksi derridean dan dekonstruksi non derridean. Sejak saat itu maka arsitektur dekonstruksi muncul dan disebut “dekonstruksi derridean”. Selain itu, arsitektur dekonstruksi juga mempunyai sifat pragmatis dan formal yang disebut “dekonstruksi non-derridean”. Adapun beberapa hasil pemikiran oleh Derridean yang berhubungan dengan arsitektur.

#### **1. Pembedaan dan Penundaan makna**

Tradisi filsafat Barat memberikan pengertian “ada” sebagai makna “kehadiran”, atau yang disebut sebagai metafisik kehadiran (*metaphysic of presence*). Kehadiran mengandung arti bahwa yang hadir itulah yang “ada”. Sedangkan sesuatu jika tidak hadir dan ingin dihadirkan maka dapat disimbolkan dengan sebuah tanda. Tanda tersebut mengandung makna menghadirkan sesuatu yang tidak hadir (*absence*).

## 2. Pembalikan Hierarki

Dalam pemahamannya, derrida tidak menempatkan dua elemen kutub yang berbeda pada hierarkinya namun, dengan menempatkan keduanya sejajar sehingga menghadirkan makna lain yang lebih luas.

## 3. Pusat dan Marjinal

Marjinal merupakan sesuatu yang kurang dianggap penting dan selalu ditempatkan pada batasan, tepian, ataupun di luar (outside). Sedangkan pusat adalah sesuatu yang berada di dalam sebagai daya tarik oleh gerakan marjinal. Dari pemahaman tersebut derrida mencoba menyimpulkan dengan konsep “paragon” (para: tei, ergon: karya), berupa bingkai lukisan. Dalam hal ini marjinal memberikan peranan sikap pembalikan hierarki sehingga memiliki posisi setara dengan pusat.

## 4. Pengulangan dan Makna

Makna dalam proses yang berulang pada konteks tertentu akan menghasilkan suatu pemahaman yang berbeda. Dalam arsitektur, proses yang dilakukan berulang-ulang akan memberikan identitas tertentu dalam hal arsitektural.

### 2.2.6 Dekonstruksi Non-Derridean

Dekonstruksi non-derridean mencakup dekonstruksi bentuk dan struktur bangunan yang didasarkan pada konsep-konsep seperti “disruption”, “dislocation”, “deviation” dan “distortion”, sehingga

menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni menjadi terganggu. Adapun beberapa tahap utama dalam dekonstruksi yaitu



Gambar 2.46 Tahapan dekonstruksi non Derridean  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2015)

Dekonstruksi Non-Derridean dikelompokkan kedalam lima kelompok utama oleh Aaron Betsky, yaitu sebagai berikut:

**1. Revelatory Modernist**

Diantara semua kelompok yang termasuk dalam Dekonstruksi Non- Derridean, kelompok ini merupakan kelompok yang paling konservatif. Kelompok ini masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi, mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi dengan menciptakan fragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan objek yang terfragmentasi. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Gunther Behnisch, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, dan Eric Owen Moss.

## 2. **Shard dan Sharks**

Kelompok ini mempunyai pemahaman yang paling radikal, dengan programnya yang membedah, mengolo-olok serta mengubah pemahaman arsitektur modern sehingga menciptakan suatu tatanan yang tidak beraturan. Sebagian besar bentukan terdiri dari lempeng-lempeng yang diatur dengan tidak beraturan sehingga tercipta maksud lain yang tersirat dari bentukan tersebut. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Zaha Hadid, Frank Gehry, Kazuo Shinohara, dan Antonio Gaudi

## 3. **Textualist**

Kelompok ini dapat dikelompokkan sebagai kelompok Dekonstruksi Derridean, dengan menjadikan denah dan tampak sebagai topeng dari struktur-struktur yang biasa. Dalam pemahamannya, arsitektur disebut sebagai “*built language*”, yang tidak bisa lagi mencerminkan kebenaran dan struktur yang ada. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Ben Nicholson, Steven Holl, Peter Eisenman, dan Bernard Tschumi.

## 4. **New Mythologist**

New Mythologist dapat disebut dengan utopia yang mempunyai makna sebagai suatu harapan dari masa lalu untuk masa depan. Utopia arsitektur modern yang pertama adalah *international style* yang telah gagal memenuhi kebutuhan manusia setelahnya. Utopia kedua adalah *Dystopia* atau *vision of self-destruction* yang tidak mampu berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan kehidupan.

Kelompok ini ingin menciptakan suatu harapan baru berupa suatu peradaban baru yang mempunyai keterkaitan dengan masa lalu, masa kini dan masa mendatang yang tidak bisa dikenali. Hal tersebut diilhami dari cerita dari film-film seperti *Blade Runner* dan *Star Wars*, kelompok ini ingin menerobos gravitasi, iklim, langgam, struktur dan tatanan yang sudah ada. Arsitek-arsitek yang termasuk didalamnya yaitu Lebbeus Woods, Paulo Soleri dan Hodgetts dan Fung Design Associates.

## 5. Technomoprisme

Teknologi tidak hanya digunakan untuk mempermudah dalam kehidupan manusia tetapi teknologi digunakan sebagai ekstensi, manipulasi, mediasi, representasi dan memetakan kembali dirinya. Kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak di masa mendatang. arsitek-arsitek yang termasuk didalamnya yaitu Morphosis Architects, Holt dan Hinshaw dan Toyo Ito.

### 2.2.7 Preseden Perancangan Tema

Membahas dekonstruksi dalam arsitektur tidak bisa dilepaskan dari preseden-preseden yang dihasilkan oleh arsitek-arsitek yang dikelompokkan dalam arsitek dekonstruksi seperti : Frank Gehry, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Bernard Tschumi, dan Rem Koolhaas.

### a. Frank Gehry

Frank Gehry memulai dari beberapa rumah tinggal di California, kemudian museum Aerospace di Santa Monica, dan Restoran ikan di Kobe. Keseluruhan terlihat sebagai suatu ekspresi sculptural dari pada sebuah fungsi.



Gambar 2.47 Penerapan Dekonstruksi Frank Gehry  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2015)

Di dalam mengkomposisikan ruang dan bidang tidak Nampak prinsip dari arsitek klasik yang digunakan seperti : unity, harmony, dan balance.

### b. Peter Eisenman

Peter Eisenman yang melambung oleh karya-karyanya yang dekonstruktif seperti House I sampai dengan House X, mendasarkan komposisi ruang-ruangnya pada komposisi yang memutarbalikkan prinsip arsitektur klasik. Ruang-ruang diwarnai oleh berbagai patahan, ruang-ruang melayang, dan balok-balok yang berkesan berterbangan.

Secara keseluruhan komposisi ruangnya sangat naratif dan mampu mengungkapkan komposisi superposisi dari sebuah perjalanan sejarah masa silam, merasakan masa kini, dan sekaligus melayangkan lamunan masa datang.

Zaha Hadid menjulangkan struktur berlapis yang berkesan lentur pada karya-karyanya. Denah yang bersusun dengan dimensi yang berbeda akan menciptakan komposisi void dan solid yang sangat kaya dan sekaligus tidak efektif. Filosofi “anti tercermin dalam berbagai konsep “dis-“ dan “de-“ pada semua karyanya yang anti pusat, anti as, anti simetri, anti seimbang, anti selaras, dan anti fungsi. Berbagai hal tersebut telah menempatkan dirinya sulit dikelompokkan dalam arsitektur pasca fungsionalis karena bukan termasuk pasca modern maupun neo klasik. Karyanya sebenarnya cenderung kepada strukturalis atau sejalan dengan dekonstruksi.



Gambar 2.48 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Zaha Hadid  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2015)

### c. Bernard Tschumi

Bernard Tschumi dalam pendekatan perancangannya menggunakan Teori Manhattan Transcript yaitu terintegrasi dan regresi. Teori ini mendasarkan sebagai dasar untuk menggerakkan titik, garis, dan bidang dalam membentuk ruang. Hasilnya bisa dilihat pada Parc La Villette yang merupakan gambaran nyata dari ideology dekonstruksi. Dari ideology ini style bangunan dapat terbaca. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dekonstruksi bukan style (gaya) melainkan suatu proses yang bisa menghasilkan banyak style



Gambar 2.49 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Bernard Tschumi  
(Sumber: [www.urbanist.com](http://www.urbanist.com), 2015)

#### d. Rem Koolhaas

Rem Koolhaas mendasarkan karya-karyanya pada konsep kombinasi tipologi. Beberapa karya besarnya seperti Apartemen di Belanda, Berlin, dan Florida membuktikan bahwa tipologi akan menjadi acuan utama dalam menampilkan blok-blok maupun façade yang sangat diwarnai oleh sosok-sosok abstrak yang terdiri dari kotak-kotak kaca yang sangat repetitive dan tiba-tiba dipecahkan oleh beraneka macam motif grafis seperti segitiga merah, balkon-balkon kuning, dan kota-kotak biru. Baik dari penggunaan bahan maupun pemilihan warnanya Nampak jelas tidak lebih hanya merupakan unsur komersil dari pada artistik.



Gambar 2.50 Penerapan Prinsip Dekonstruksi Rem Koolhaas  
(Sumber: [www.urbanist.com](http://www.urbanist.com), 2015)

### 2.3 Tinjauan Kajian Keislaman

Kajian integrasi pada Perancangan Sekolah Animasi ini merupakan sarana berkumpul untuk mencari ilmu dengan mengembangkan ilmu yang diperoleh. Dalam Islam kita diwajibkan untuk selalu mencari ilmu untuk meningkatkan derajat kita. Dari ilmu kita akan mengetahui segala kekuasaan dan ciptaan Allah seperti yang dijelaskan pada surat Ar-Rahman:33

*“Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan. (QS Ar-Rahman:33)”*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk yang sempurna, makhluk yang diberikan oleh Allah SWT berupa akal. Akal tersebut dapat digunakan untuk belajar lebih jauh untuk mendapatkan wawasan yang baru. Dengan ilmu, manusia dapat berkarya untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik.

Tentang pentingnya mencari ilmu juga ditegaskan oleh Imam Syafi'i, yaitu:

*“Barang siapa yang menghendaki dunia, maka harus dengan ilmu.*

*Barang siapa yang menghendaki akhirat maka harus dengan ilmu.”*

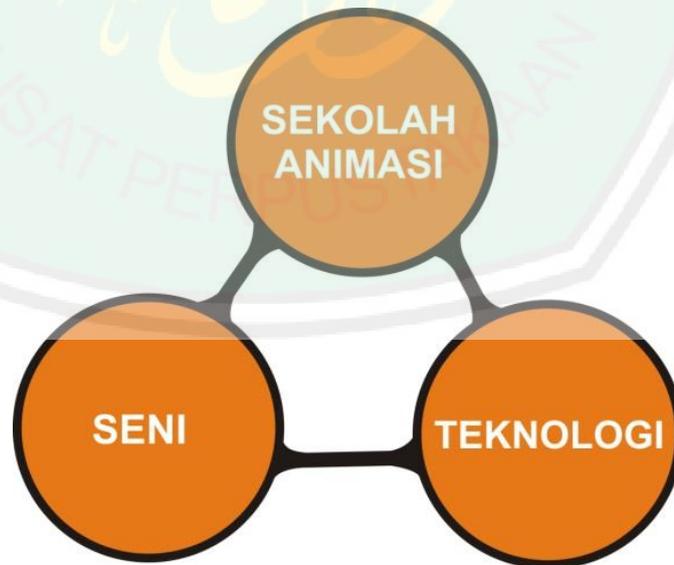
Nasihat Imam Syafi'i tersebut mengisyaratkan bahwa kemudahan dan kesuksesan hidup baik di dunia maupun di akhirat dapat dicapai oleh manusia melalui ilmu pengetahuan.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa ilmu merupakan sesuatu hal yang penting dan lebih berharga dari apapun. Manusia diberikan akal untuk mempelajari semua kekuasaan Allah SWT dan selalu mengasah akalnya agar mendapatkan ilmu dan wawasan yang baru. Terlebih bagi orang muslim, dalam islam menuntut ilmu merupakan sebuah kewajiban yang harus dikerjakan. Hal tersebut tertuang dalam sabda Nabi Muhammad saw.

*“Dari Anas ibn Malik r.a. ia berkata, Rasulullah saw. bersabda: “Menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap orang Islam”. (H.R. Ibn Majah)*

### 2.3.1 Intergrasi keislaman terhadap objek

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, bahwa dengan ilmu kita akan mendapatkan wawasan baru yang berguna. Selain itu, dengan ilmu pulalah kita akan mampu mengenal pencipta seluruh alam yaitu Allah SWT.



Gambar 2.51 Hubungan ilmu dengan seni dan teknologi  
(Sumber: Hasil analisis, 2015)

Ada banyak macam ilmu yang harus kita pelajari. Salah satunya adalah ilmu komunikasi yang saat ini mulai berkembang meliputi ilmu komunikasi visual maupun non visual. Didalam ilmu komunikasi ada beberapa factor yang menjadikan komunikasi tersebut mampu dipahami orang lain, yaitu adanya teknologi dan seni yang digunakan. Teknologi merupakan suatu media yang digunakan dalam proses pembuatan dan penyampaian hingga sampai pada orang lain. Sedangkan seni yaitu kreatifitas manusia yang menjadikan suatu komunikasi tersebut lebih menarik dan membuat orang lain antusias dalam memahaminya.

Dalam islam terdapat batasan-batasan dalam hal teknologi dan seni. Seperti yang terkandung dalam hadits berikut ini.

*“Barang siapa membuat patung naturalis di dunia, ia dituntut untuk meniupkan roh di dalamnya besok pada hari kiyamat, padahal ia tidak bisa meniupnya, H.R. Muslim dari Ibnu ‘Abbas; atau beliau bersabda: “Hidupkanlah!” (H.R. al-Bukhari).*

Maksud dari hadits tersebut yaitu, kita sebagai manusia tidak diperbolehkan membuat lukisan, gambar dan patunr yang menyerupai manusia. Makna dari kata menyerupai dalam hal ini yaitu, memiliki organ-organ seperti manusia meliputi wajah, jari-jari tangan dan kaki yang serupa dengan manusia asli. Karena kodrat kita sebagai manusia, tidaka akan pernah bisa memberikan kehidupan bagi yang lain.

Dalam hal teknologi kita dianjurkan untuk berfikir lebih dalam untuk mengetahui sesuatu hal yang belum kita ketahui. Hal tersebut tertuang dalam surat Yuusuf ayat 108 :dvf b

*“Dan apakah mereka tidak memperhatikan burung-burung yang mengembangkan dan mengatupkan sayapnya diatas mereka? Tidak ada yang menahannya (di udara) selain Yang Maha Pemurah. Sesungguhnya Dia Maha Melihat segala sesuatu.” (Yuusuf:108)*

Penjelasannya yaitu, burung mampu terbang karena dilengkapi dengan organ-organ tertentu seperti sayap, bulu-bulu yang dapat menahan angin dan badan yang lebih ringan daripada tenaganya. Namun berkat diberikannya akal kepada manusia akhirnya mampu membuat pesawat udara dan alat-alat lain yang dapat menerbangkan dirinya bahkan benda-benda yang jauh lebih berat.

### **2.3.2 Intergrasi keislaman terhadap tema**

Dekonstruksi merupakan salah satu tema dalam arsitektur yang mengandung beberapa prinsip dasar didalamnya. Prinsip tersebut memerlukan beberapa indera dalam pemaknaannya yaitu, indera penglihatan, pendengaran dan rasa. Sebagai umat muslim, hati merupakan faktor paling penting dalam segala hal. Hati dapat menimbulkan rasa, jika hati kita baik maka akan menimbulkan rasa yang baik pula sehingga mampu mengantarkan kita agar selalu bersyukur atas kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT. Dasar pemahaman diatas tertuang dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 78 :

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS An-Nahl : 78)*

#### Animasi merupakan suatu hal yang visual yang mengandung unsur penyampaian.

*“Barangsiapa yang menunjukkan kepada suatu kebaikan maka dia akan mendapat pahala seperti pahala orang yang melakukannya.” (HR. Muslim no. 1893)*

*“Katakanlah, 'Inilah jalan (agama) ku, aku dan orang-orang yang mengikutiku mengajak (kalian) kepada Allah di atas ilmu (hujjah yang nyata). Maha Suci Allah, dan aku tiada termasuk orang-orang yang musyrik.'” [Yuusuf:108]*

#### Tempat pendidikan yang dapat dirasakan oleh beberapa indera manusia serta mampu membuka pemikiran manusia untuk ilmu

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS An-Nahl : 78)*

*“ Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir.”*

Makna yang dapat kita ambil dari ayat tersebut yaitu Allah mengajarkan kita apa yang sebelumnya tidak kita ketahui, yaitu sesudah Allah mengeluarkan dari perut ibu kita tanpa memahami dan mengetahui sesuatu apapun. Allah mengkarunia kita akal untuk berfikir dan memahami serta membedakan antara yang baik dan buruk. Allah memberikan indera penglihatan untuk melihat apa yang tidak kita lihat sebelumnya. Serta karunia indera pendengaran sehingga kita mampu mendengar suara-suara dan perbincangan diantara kita. Oleh karena itu, kita senantiasa dianjurkan untuk selalu ingat dan bersyukur kepada Allah SWT.

## 2.4 Studi Banding

### 2.4.1 Studi Banding Objek

#### 1. Pixar Animasi

Berikut merupakan tabel ruang studio Pixar Animation yang bisa dijadikan referensi ruang.

**Table 2.4 Dimensi ruang studio Pixar Animasi**

LANTAI	ZONING	RUANG	DIMENSI	SUMBER	GAMBAR RUANG
Basement	Utilitas	Mechanical	503 m <sup>2</sup>	ASD	
		Storage	40 m <sup>2</sup>	ASD	
		Media Control	80 m <sup>2</sup>	ASD	
		System Test Lab	108 m <sup>2</sup>	ASD	
		Hardware Configuration	108 m <sup>2</sup>	ASD	
		Security	32 m <sup>2</sup>	ASD	
		Loading Dock	100 m <sup>2</sup>	ASD	
		Electrical	40 m <sup>2</sup>	ASD	
		Theater	336 m <sup>2</sup>	ASD	
Lantai 1	Screening	Screening room	215,25 m <sup>2</sup>	ASD	
		Preview room	200 m <sup>2</sup>	ASD	

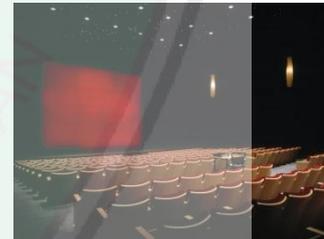
	Office	30 m <sup>2</sup>	ASD
Office			
	Division Meeting Room	150 m <sup>2</sup>	ASD
	Recording Room	60 m <sup>2</sup>	ASD
Recording	Control Room	55 m <sup>2</sup>	ASD
	Game room	200 m <sup>2</sup>	ASD
Lounge			ASD
	Lounge	80 m <sup>2</sup>	
Meeting	Conference room	236 m <sup>2</sup>	ASD
	Toilet Laki-laki	90 m <sup>2</sup>	ASD
Toilet	Toilet Perempuan	90 m <sup>2</sup>	ASD



	Cafe	578 m <sup>2</sup>	ASD
Cafeteria	Kitchen	65 m <sup>2</sup>	ASD
	Store	30 m <sup>2</sup>	ASD
Utilitas	Electrical	9 m <sup>2</sup>	ASD
Office	Office	30 m <sup>2</sup>	ASD
	Division Meeting Room	150 m <sup>2</sup>	ASD
Lantai 2	Preview room	120 m <sup>2</sup>	ASD
Screening	Video Configuration Room	83 m <sup>2</sup>	ASD
Toilet	Toilet Laki-laki	90 m <sup>2</sup>	ASD
	Toilet	90 m <sup>2</sup>	ASD



	Perempuan		
Art	Art Room	184 m2	ASD
Utilitas	Electrical	9 m2	ASD
	Office	30 m2	ASD
Office			ASD
	Division Meeting Room	150 m2	
Lantai 3	Preview room	120 m2	ASD
Screening	Video Configuration Room	83 m2	ASD
Toilet	Toilet Laki-laki	90 m2	ASD
	Toilet Perempuan	90 m2	ASD
Art	Art Room	170 m2	ASD



Lounge	Lounge	80 m <sup>2</sup>	ASD
Utilitas	Electrical	9 m <sup>2</sup>	ASD



### KETERANGAN

ASD : Asumsi Skala Denah

Sumber Gambar : [www.bigscreenanimation.com](http://www.bigscreenanimation.com)

[www.google.com](http://www.google.com)

## 2.4.2 Studi Banding Tema

### 2.4.2.1 Guggenheim Museum

Guggenheim Museum merupakan karya Frank O. Gehry yang spektakuler dan terletak di kota Bilbao, Spanyol. Bangunan ini, dibuat untuk mengenang dan diharapkan mampu menceritakan perubahan di kota Bilbao. Sejarah Guggenheim Bilbao adalah bagian dari suatu cerita besar yang melibatkan transformasi Bilbao dari sebuah kota pelabuhan industri menjadi suatu pusat kosmopolitan dengan ekonomi post-industri yang berorientasi pada turisme, budaya, dan industri jasa. Kemunduran ekonomi pada tahun 70-an dan 80-an dalam bidang industri dan sektor maritim Bilbao memaksa kota ini untuk membentuk ulang jati dirinya sendiri pada tahun 90-an. Fasilitas-fasilitas umum dipindahkan ke arah

hilir untuk menjadikan kembali lahan pada lokasi bekas pelabuhan ini bagi perkembangan baru.

Guggenheim Gehry, pusat seluruh upaya pembaruan urban, telah menciptakan Bilbao sebagai sebuah tujuan bagi siapa pun yang tertarik akan arsitektur kontemporer.



Gambar 2.52 Gedung Guggenheim Museum  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2015)

#### 2.4.2.2 Penerapan Prinsip Dekonstruksi

##### a. Visiocentrisme

Dalam pemaknaan sebuah karya arsitektur, dibutuhkan beberapa indera yaitu: mata, telinga, serta rasa yang ditimbulkan dari bangunan tersebut. Seperti halnya pada bangunan Guggenheim Museum karya Frank O. Gehry yang terletak di Bilbao, Spanyol.

Konsep yang diangkat yaitu tentang sejarah Guggenheim Bilbao yang melibatkan transformasi Bilbao dari sebuah kota pelabuhan industri menjadi suatu pusat kosmopolitan dengan ekonomi post-industri yang berorientasi pada turisme, budaya, dan industri jasa. Kemunduran ekonomi pada tahun 70-an dan 80-an dalam bidang industri dan sektor maritim Bilbao memaksa kota ini untuk membentuk ulang jati dirinya sendiri pada tahun 90-an. Semua fasilitas-fasilitas dipindahkan dekat dengan kota.

Oleh karena itu dibuat museum untuk memperlihatkan sejarah pada masa sebelumnya. Museum Guggenheim karya Frank O. Gehry memberi kesan layaknya tiang berkilau dari pola yang terbentuk secara eksentrik dan nampak dalam keadaan hampir melayang. Sebuah bangunan yang muncul dari gagasan eksentrik dan imajinatif dengan sentuhan tangan profesional seorang arsitek yang memiliki visi jauh ke depan.

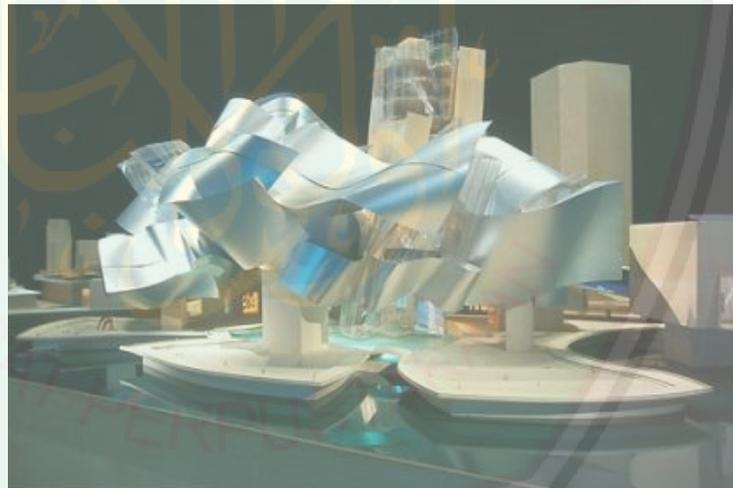


Gambar 2.53 Gedung Guggenheim Museum  
(Sumber: [www. google.com](http://www.google.com), 2015)

## b. Monumental

Dalam rancangan frank O. Gehry ini, memperlihatkan penggunaan “Skala Megah” untuk menghadirkan kesan yang monumental pada beberapa lokasi terkait dengan ide perancangannya.

Bangunan terlihat lebih tinggi dan jelas sehingga mempermudah untuk menikmatinya. Penempatan massa yang berpusat pada tengah juga mempengaruhi karakter yang ditimbulkan dari bangunan tersebut.



Gambar 2.54 Perspektif Guggenheim Museum  
(Sumber: [www. google.com](http://www.google.com), 2015)

## c. *Anti Unity*

Bentuk fasad bangunan yang tidak teratur pada masing-masing sisi. Bentuk yang terlihat tidak lazim dan aneh, menjadikan bangunan tersebut mempunyai nilai eksentrik dari

kejauhan. Teknologi struktur yang digunakan dituntut untuk lebih keras dalam penerapannya. Material pada fasda menggunakan bahan titanium sehingga lebih mudah untuk diaplikasikan.

Meskipun bentukan bentukan tersebut terlihat tidak lazim, namun tetap mempertahankan kesatuan dengan bangunan disekitarnya.



Gambar 2.55 Perspektif Guggenheim Museum  
(Sumber: [www. google.com](http://www.google.com), 2015)

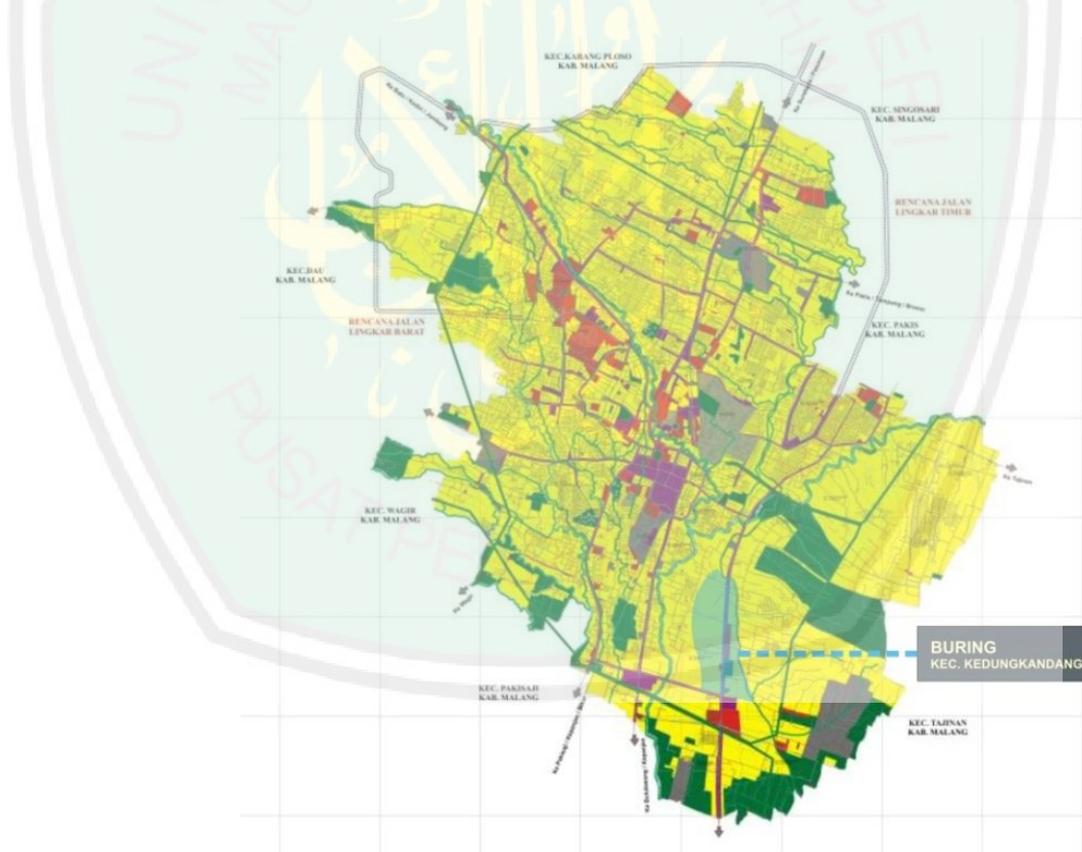
#### d. Struktur

Ada beberapa struktur yang digunakan dalam bangunan tersebut, yaitu pemakaian kolom struktur lengkung untuk menopang plat dan balok perlantai. Sedangkan pada kulit luar dan atap menggunakan struktur space frame untuk mempermudah proses pembangunan bentuk struktur yang bebas serta mampu menghemat waktu selama proses pembangunan.



Gambar 2.56 Struktur Guggenheim Museum  
(Sumber: www.google.com, 2015)

## 2.5 Gambaran Umum Lokasi



Gambar 2.57 Peta lokasi Malang  
(Sumber: www.google.com, 2015)

Lokasi perancangan berada di daerah Buring, Malang. Kelurahan Buring termasuk dalam wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang terbagi

menjadi 9 (sembilan) Rukun Warga / RW dan 38 (tiga puluh delapan) Rukun Tetangga /RT dengan penduduk pada Bulan Januari 2014 berjumlah 11.810 orang, terdiri dari 5.831 laki-laki dan 5.979 orang perempuan, dengan jumlah Kepala Keluarga sebanyak 3.448 KK. Mayoritas penduduknya dengan mata pencaharian di sektor pertanian, peternakan dan buruh.

Batas wilayah Kelurahan Buring yang memiliki luas  $\pm$  510 hektar, dan berada pada ketinggian  $\pm$  440 meter dari permukaan laut, berbatasan dengan :

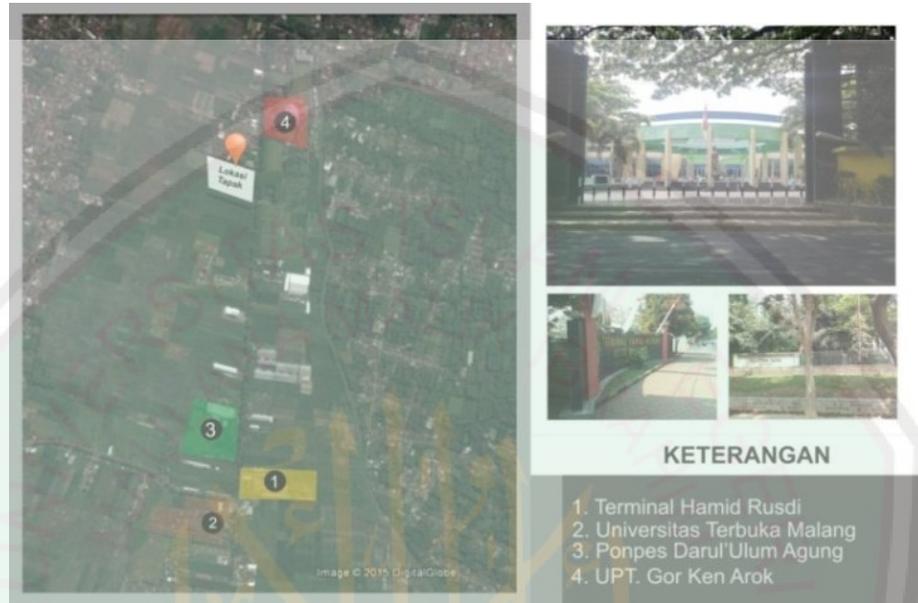
1. Sebelah Utara : Kelurahan Kedungkandang
2. Sebelah Selatan : Kelurahan Wonokoyo
3. Sebelah Barat : Kelurahan Mergosono / Kelurahan Kotalama
4. Sebelah Timur : Desa Ngingit / Desa Kidal Kabupaten Malang

Wilayah Kelurahan Buring Kecamatan Kedungkandang yang mempunyai luas  $\pm$  510 hektar terdiri dari tanah sawah 32 hektar, dan luas lahan kering 477,7 hektar atau 93,6 %. Lahan kering tersebut merupakan sentra komoditi tanaman pangan terutama ubi kayu, jagung, hortikultura dan tebu.

Kondisi tanah di Kelurahan Buring termasuk dataran tinggi yang subur sehingga baik digunakan sebagai ruang terbuka hijau dan untuk lahan pertanian dan perladangan. Tanaman-tanaman pertanian/ladang seperti ketela pohon, jagung, dan tebu dapat berkembang dengan baik sehingga sebagian besar pendapatan masyarakat desa diperoleh dari sektor pertanian. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi tanah yang subur di Kelurahan Buring dapat membuka peluang sebagai salah satu kawasan hutan kota / kawasan terbuka hijau.

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayjen Sungkono, Buring, Malang.

Terdapat banyak fasilitas publik yang tersedia, antara lain :



Gambar 2.58 Fasilitas publik  
(Sumber: www.google.com, 2015)

Tapak berada diatas sebidang tanah kosong dan sebagian merupakan kebun jagung warga sekitar. Adapun batas-batas pada tapak, antara lain :



Gambar 2.59 Batas-batas tapak  
(Sumber: www.googlemaps.com, 2015)

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

Metode merupakan cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sedangkan Metode perancangan dapat diartikan sebagai cara atau pendekatan yang digunakan dalam merancang bangunan. Dalam melakukan suatu proses perancangan, dibutuhkan salah satu metode yang dapat memudahkan perancangan dalam mengembangkan ide perancangan. Metode deskriptif analisis adalah salah satunya, metode ini merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sujana dan Ibrahim dalam Soendari). Tahapan metode ini dimulai dengan paparan peristiwa dan kejadian di lapangan saat ini sehingga menghasilkan suatu pola perencanaan kemudian dilakukan beberapa tahapan analisis dengan dilengkapi studi literatur yang mendukung teori.

Metode yang digunakan dalam Perancangan Sekolah Animasi ini lebih menekankan pada penjelasan secara deskriptif mengenai objek rancangan dan permasalahan yang melatar belakangnya, kemudian dikembangkan dengan teori yang menjadi standar dalam Perancangan Sekolah Animasi.

#### **3.1 Perumusan Ide**

Tahapan pencarian ide dalam perancangan Sekolah Animasi berawal dari beberapa permasalahan yang ada. Perancangan yang terjadi akan memicu timbulnya sebuah ide perancangan pada objek, yaitu kurangnya peran

pemerintah dalam pengembangan industri animasi di Indonesia. Tidak hanya itu, minimnya fasilitas pendidikan yang tersedia menjadikan dunia animasi kurang berkembang.

Tahapan pencarian ide dalam perancangan Sekolah Animasi berawal dari beberapa permasalahan yang ada. Permasalahan yang terjadi akan memunculkan sebuah ide perancangan pada obyek. Kebanyakan seni Animasi hanya digunakan pada media film saja. Selain itu banyak masyarakat yang berminat dalam dunia animasi namun minimnya fasilitas yang tersedia menjadikan masyarakat kurang dapat berkreasi di bidang animasi.

### **3.2 Identifikasi Masalah**

Pada tahap pencarian ide didapat beberapa ide yang mendasari perancangan Sekolah Animasi. salah satunya adalah kurangnya fasilitas pembelajaran formal yang tidak seimbang dengan minat dan kebutuhan masyarakat terhadap animasi. Pada tahap pengidentifikasian masalah selanjutnya pada perancangan Sekolah Animasi, akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah dari Perancangan Sekolah Animasi yang sesuai dengan tema, konsep, dan wawasan keilmuan.
- b. Pencarian data-data arsitektural maupun non-arsitektural dari berbagai sumber dan media untuk memantapkan ide perancangan. Selain itu, juga sebagai bahan perbandingan dalam pemecahan masalah, berupa masalah yang ada pada tapak dan fasilitas-fasilitas pendukung dari perancangan.

- c. Mencari ayat-ayat Al-Quran yang sesuai dan dijelaskan keterkaitan tema dan konsep yang sesuai dari segi keislaman.
- d. Mengembangkan ide gagasan yang diperoleh dan dituangkan ke dalam sebuah penulisan yang bersifat ilmiah serta dalam perancangan.

### 3.3 Penentuan Tema dan Tujuan Perancangan

Tahap selanjutnya adalah menentukan tema dan tujuan perancangan Sekolah Animasi. Tujuan perancangan Sekolah Animasi dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Menghasilkan rancangan Sekolah Animasi sebagai saran edukatif dan kreatif yang sejalan dengan apa yang terkandung dalam al-Quran, Hadits, dan wawasan keislaman.
- b. Menghasilkan rancangan Sekolah Animasi yang mempertimbangkan pada bentuk, tatanan massa, fassad, dan sirkulasi.
- c. Menghasilkan bentuk tatanan massa dan fasad bangunan Sekolah Animasi dengan menerapkan tema *Deconstruction* animasi yang diperoleh dari jenis, filosofi, dan seni animasi sendiri.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat dari perancangan Sekolah Animasi adalah sebagai wadah untuk mengembangkan animasi yang lebih kreatif. Serta sebagai fasilitas pendidikan formal yang sejalan dengan apa yang terkandung dalam al-Quran, Hadits, dan wawasan keislaman. Dan kemudian mampu menentukan tema yang tepat untuk perancangan Sekolah Animasi.

### 3.4 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan tahap yang diperlukan dalam perancangan karena dalam tahapan ini akan dijelaskan mengenai data-data obyek perancangan serta sejumlah literature yang berkaitan dengan obyek perancangan Sekolah Animasi. Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan standar informasi sebagai studi banding, studi literatur, serta beberapa standar yang akan diperlukan dalam perancangan. Pengumpulan data meliputi data tapak dan kawasan, data tema, data obyek, dan data studi banding.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dibagi ke dalam dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya oleh peneliti dan dirasakan menggunakan panca indra peneliti. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari berbagai macam sumber yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh dari buku, jurnal, internet, dan lain-lain.

#### 3.4.1 Data Tapak dan Kawasan

Data tapak dan kawasan akan menjelaskan tentang kondisi eksisting tapak dan kondisi kawasan di sekitar tapak. Sehingga dapat diperoleh data-data yang akurat tentang kondisi eksisting tapak dan kawasan di sekitar tapak. Pada data tapak dan kawasan, data yang diperlukan serta metode yang dilakukan dalam memperoleh data dijelaskan pada uraian di bawah ini:

1. Data kondisi eksisting tapak dan kawasan disekitar tapak.

Data ini meliputi data batasan tapak, data kondisi eksisting sekitar tapak, sirkulasi pada tapak dan kawasan sekitar tapak, aksesibilitas, data kondisi alamiah tapak, potensi tapak, vegetasi, kebisingan, pencahayaan, serta *view* (pandangan) pada tapak. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data ini adalah dengan datang dan dilakukan survei secara langsung ke tapak. Dengan melakukan pengamatan, dokumentasi gambar serta seketsa kondisi sekitar tapak. Untuk mengetahui batasan-batasan tapak yang kurang jelas dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan peta atau *google earth*.

2. Peta garis dan pencitraan.

Pada data ini dibutuhkan untuk mengetahui kondisi topografi atau kemiringan tanah pada tapak. Sehingga dapat menentukan pengolahan tanah pada tapak yaitu *cut and fill*.

3. Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa peraturan-peraturan dokumen, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 1998:149). Teknik dokumentasi dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai tapak yang terpilih untuk melakukan proses analisis.
- Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai pola sirkulasi pada tapak dan daerah sekitar tapak.

- Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh pencahayaan pada tapak dan kawasan sekitar tapak yang terkait dengan obyek perancangan.
- Gambaran eksisting pada tapak dan kawasan sekitar tapak.

### 3.4.2 Data Obyek

Pada tahapan data obyek, yang dilakukan adalah pengumpulan data literatur atau referensi. Data ini akan menjelaskan tentang bagaimana suatu perancangan bangunan edukasi yang baik, serta standar-standar yang digunakan dalam perancangan pusat pendidikan. Data literatur atau referensi perancangan Sekolah Animasi akan dijabarkan seperti di bawah ini:

- a. Literatur tentang Sekolah Animasi khususnya Film Animasi yang meliputi pengertian, filosofi, fungsi, jenis-jenis, fasilitas dan ruang-ruang yang mewadahnya. Data ini digunakan untuk menganalisa konsep.
- b. Referensi mengenai standar ruang yang digunakan setiap bangunan pusat wisata budaya. Nantinya standar ruang akan dipakai sebagai acuan menentukan luasan ruang yang dibutuhkan.

### 3.4.3 Data Tema

Data tema berkaitan dengan tema yang akan diterapkan pada obyek perancangan. Metode pengumpulan data tema dengan cara mengumpulkan literatur mengenai tema yang digunakan dalam perancangan Sekolah Animasi. Tema ini di dapat dari nilai maupun filosofi dari animasi.

Data-data yang diperlukan yaitu, mengenai filosofi, nilai dan bentuk visual Animasi. Dari data tersebut akan menghasilkan beberapa prinsip perancangan yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dan batasan dalam perancangan Sekolah Animasi.

#### **3.4.4 Data Integrasi**

Data integrasi merupakan data yang diambil dari al-Quran dan Sunnah. Karena data ini mencakup aspek-aspek keislaman yang terkandung dalam nilai suatu obyek yang akan dirancang. Metode pengumpulan data integrasi dengan cara mengkaji dari beberapa aspek, yaitu aspek fungsi obyek rancangan dan dari filosofi serta nilai yang terkandung dalam Animasi. Dengan demikian didapat data integrasi yang sesuai dengan obyek perancangan serta yang sesuai dengan kajian keislaman yang terkait di dalamnya.

#### **3.4.5 Data Studi Banding**

Untuk mengetahui bagaimana suatu bangunan edukasi seni maka diperlukan studi banding. Studi banding yang dilakukan adalah studi banding yang terkait obyek yang sejenis serta bangunan yang mempunyai tema sama. Pada perancangan Sekolah Animasi, menggunakan studi banding obyek yaitu *Pixar Animation Studio*. Sedangkan untuk studi banding tema menggunakan objek *Gedung Mesiniaga, Malaysia*.

Pada tahap pengumpulan data studi banding ini, menggunakan metode pengumpulan beberapa literatur dan referensi. Karena letak studi banding

obyek dan tema letaknya jauh serta keterbatasan waktu, maka pengumpulan data studi banding berupa literatur dan referensi hanya diakses menggunakan internet.

Untuk mengkaji lebih lanjut tentang studi banding obyek dan tema, maka data yang dibutuhkan mencakup data pola sirkulasi pada obyek studi banding dan tema, data penataan dan standar ruang yang digunakan, serta kesesuaian tema yang digunakan pada obyek tersebut. Dari data-data tersebut akan digunakan sebagai contoh, acuan serta sebagai standar sebagai pembandingan untuk obyek perancangan Sekolah Animasi.

Data-data tersebut diperkuat dengan adanya dokumentasi gambar-gambar tentang studi banding obyek dan tema yang diperoleh dari internet. Gambar-gambar ini digunakan sebagai penjabar dari keterangan data yang didapat.

### **3.5 Analisis Perancangan**

Tahap selanjutnya melakukan proses analisis. Dalam proses analisis, dilakukan pendekatan-pendekatan yang merupakan suatu tahapan kegiatan yang terdiri dari rangkaian telaah terhadap kondisi kawasan perencanaan. Proses analisis ini yaitu analisis tapak, analisis fungsi, analisis aktivitas analisis pengguna, analisis ruang, analisis struktur, dan analisis utilitas. Semua analisa diusahakan berkaitan dengan tema utama yaitu Deconstruction dari animasi. Beberapa analisis yang dilakukan sebagai berikut:

### 3.5.1 Analisis Kawasan Dan Tapak

Analisis kawasan dan tapak menghasilkan program kawasan dan tapak yang terkait dengan fungsi dan fasilitas yang akan dirancang pada tapak. Analisis ini meliputi analisis persyaratan tapak, analisis aksesibilitas di tapak dan kawasan di sekitar tapak, analisis sirkulasi, analisis kebisingan, analisis pandangan (ke luar dan ke dalam), analisis orientasi matahari, analisis angin, analisis vegetasi, dan analisis zoning. Selain itu akan dihasilkan juga beberapa potensi pada tapak dan kawasan di sekitar tapak. Sehingga dari data analisis tersebut akan dihasilkan beberapa alternatif perancangan yang sesuai dengan kondisi kawasan dan tapak.

### 3.5.2 Analisis Obyek

Pada analisis obyek melakukan pengkajian terhadap beberapa hal yang terkait dengan obyek perancangan, seperti fungsi bangunan dan fungsi ruang, pengguna dan aktivitas. Untuk memperoleh kebutuhan ruang dan luasan ruang yang disesuaikan dengan fungsi, aktivitas pengguna serta pola sirkulasi pada ruang, yang nantinya akan diterapkan dalam obyek perancangan. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai analisis yang digunakan pada analisis obyek:

#### 1. Analisis Fungsi.

Dalam analisis fungsi akan dijelaskan lebih lanjut tentang fungsi bangunan, baik fungsi bangunan utama maupun fungsi bangunan penunjang pada Sekolah Animasi. Selain itu, juga fungsi ruang-ruang yang terdapat disetiap bangunan dan standar ruang yang digunakan dalam obyek perancangan. Dari data tersebut akan diperoleh beberapa alternatif

perancangan yang terkait dengan fungsi obyek perancangan dan ruang. Sehingga menghasilkan pola tatanan massa dalam satu lingkup obyek perancangan. Analisis fungsi menghasilkan turunan analisis pengguna dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.

## **2. Analisis pengguna dan aktivitas.**

Analisis pengguna dan aktivitas pengguna dilakukan untuk mengetahui besaran ruang yang dibutuhkan dalam obyek perancangan. Selain itu juga untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh pengguna yang terkait dengan sirkulasi. Dari data ini akan diperoleh pola sirkulasi ruang, perabot yang digunakan dalam setiap ruang. Dari analisis pengguna diperoleh analisis ruang, yang mencakup sirkulasi dalam ruang, zonasi, dan organisasi antar ruang.

## **3. Analisis Ruang**

Pada analisis ruang berupa analisis fisik yang mendukung perwujudan bangunan yang sesuai dengan pendekatan fungsi bangunan. Dalam analisis ruang akan dihasilkan beberapa pola sirkulasi ruang dan besaran ruang yang digunakan, yang sesuai dengan aktivitas pengguna dalam ruangan.

Dari ketiga analisis tersebut akan digunakan untuk pengolahan data mengenai arsitektural pada obyek perancangan.

## **4. Analisis struktur**

Analisis ini berkaitan dengan bangunan, tapak dan lingkungan sekitarnya. Analisa struktur meliputi sistem struktur dan bahan yang

digunakan dalam pembangunan Sekolah Animasi. Struktur yang digunakan diupayakan adalah struktur yang ramah lingkungan. Proses pembangunannya nanti juga tidak membuat kerusakan pada area di sekitar tapak perancangan.

## **5. Analisis Utilitas**

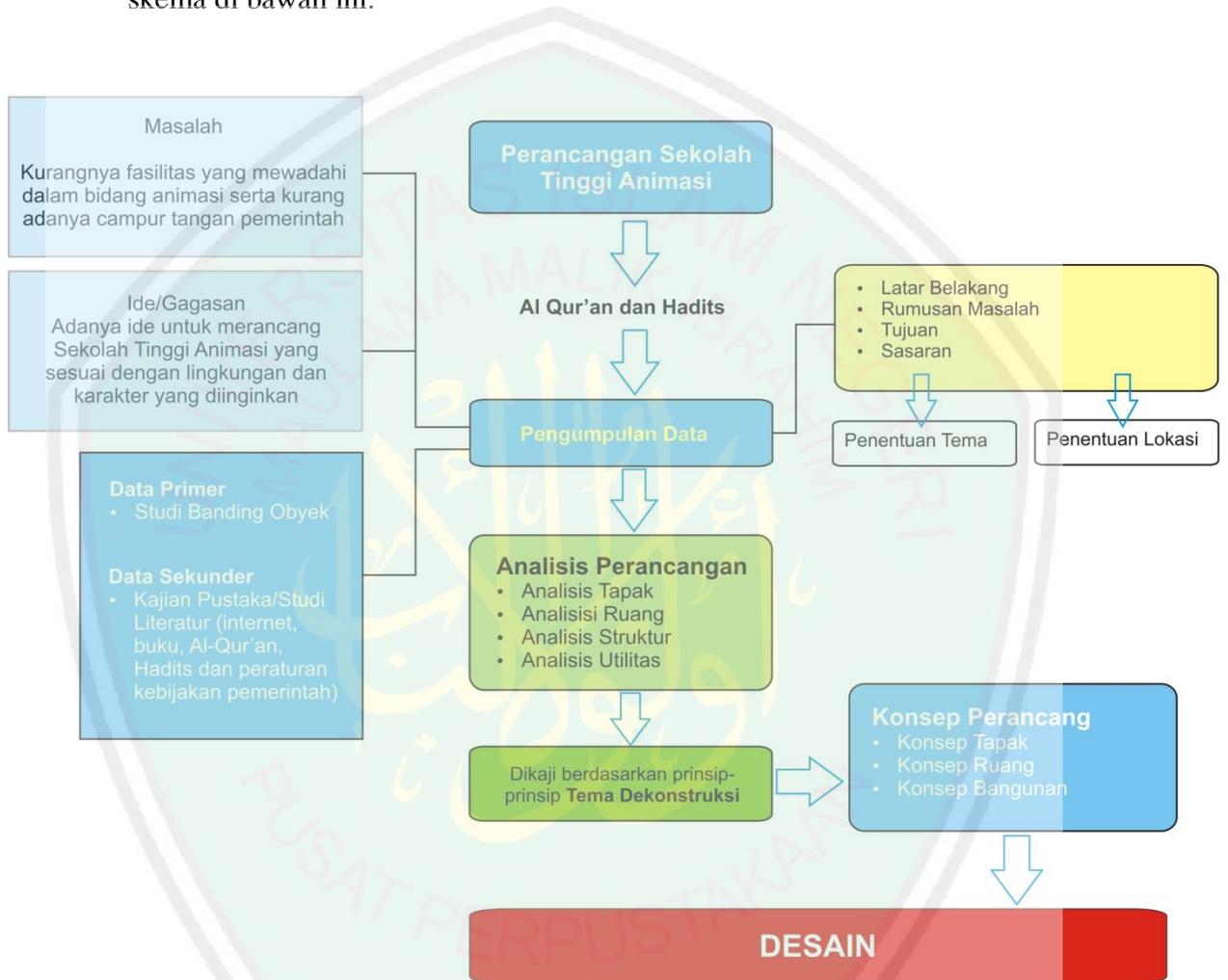
Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem kemandirian dan sistem komunikasi. Metode yang digunakan adalah metode analisis fungsional dari obyek rancangan serta kondisi tapak dan kawasan disekitar tapak.

### **3.6 Konsep Perancangan**

Tahap selanjutnya yaitu Konsep. Konsep merupakan tahap penggabungan beberapa alternatif perancangan yang muncul pada konsep. Dari beberapa alternatif, nantinya akan dipilih satu alternatif yang akan digunakan dalam obyek perancangan Sekolah Animasi. Konsep perancangan sesuai dengan integrasi keislaman dan tema *Deconstruction* Animasi. Kesemuanya akan menghasilkan sebuah konsep yang saling keterkaitan. Beberapa konsep perancangan tersebut antara lain yaitu ide dasar, konsep kawasan, konsep tapak, konsep ruang, konsep bangunan, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur, dan konsep utilitas

### 3.7 Bagan Alur Perancangan

Dari data-data di atas dapat digambarkan dalam bentuk skema seperti gambar skema di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Pemikiran  
(Sumber: hasil analisis, 2015)

## **BAB IV**

### **ANALISIS RANCANGAN**

Pemilihan tapak perancangan bangunan Sekolah Animasi yang berfungsi sebagai tempat pendidikan formal maka ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, antara lain:

#### **1. Kemudahan Mendorong Memunculkan Karakter Bangunan.**

Mampu memunculkan karakter suatu bangunan yang berusaha menampilkan ciri karakter Sekolah Animasi di kota Malang. Hal tersebut membutuhkan lokasi yang difungsikan sebagai daerah pendidikan.

#### **2. Transportasi yang mudah dijangkau.**

Terdapat fasilitas meliputi terminal dan stasiun dekat lokasi tapak untuk memudahkan pengunjung dalam pencapaiannya ke lokasi obyek.

#### **3. Kedekatan dengan Fasilitas-fasilitas Penunjang lainnya.**

Adanya fasilitas penunjang di dekat area tapak untuk mendukung dan mengembangkan obyek perancangan. Dalam hal ini, terkait dengan pengembangan pendidikan yang luas maka diperlukan adanya fasilitas berupa perpustakaan daerah, penyedia alat-alat pendidikan, tempat berkumpul untuk mengenalkan hasil karya, dan lain sebagainya.

#### **4.1 Data Eksisting Tapak**

Data eksisting tapak berfungsi untuk mengetahui kondisi fisik tapak baik berupa batas-batas tapak, potensi tapak dan lingkungan sekitar tapak. Data eksisting tapak dapat digunakan sebagai landasan dasar dalam proses perancangan selanjutnya.

#### 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayjen Sungkono Buring, Malang.

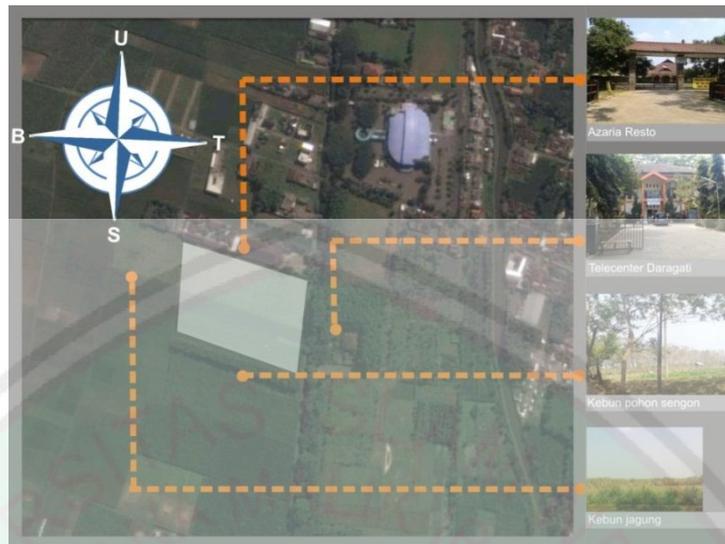


Gambar 4.1 Peta kota Malang  
(Sumber : www.google.com, 2015)

Tapak yang digunakan dalam perancangan Sekolah Animasi ini berada di lahan kosong dan sebagian merupakan kebun jangung warga sekitar dengan luas lahan yaitu 30.000 m<sup>2</sup>. Tapak terletak sebelah barat Jalan Mayjen Sungkono yang merupakan jalur arteri sekunder yang menghubungkan antara terminal Hamid Rusdi dengan Kecamatan Tumpang. Bentuk tapak meyerupai jajar genjang dengan panjang 200 m dengan lebar 150 m.



Gambar 4.2 Fasilitas-fasilitas publik  
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2015)



Gambar 4.3 Batas-batas tapak  
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2015)



Gambar 4.4 Dimensi tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

#### 4.1.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode untuk menganalisis dan mengkaji lebih dalam alasan tentang pemilihan tapak, serta mengetahui segala kemungkinan yang akan terjadi dalam tahap program kerja perancangan. Analisis SWOT

merupakan singkatan dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), *Threat* (ancaman).

#### 4.1.2.1 Strength (kekuatan)

Penganalisaan lebih difokuskan untuk mengetahui seberapa besar potensi pada tapak.

##### a. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Mayjen Sungkono, Buring, kabupaten Malang. Jalan tersebut merupakan salah satu jalur utama yang menghubungkan kota Malang ke Terminal Hamid Rusdi. Kawasan tersebut masih dalam proses pengembangan sehingga akan dibangun jalan tol yang menghubungkan antara kabupaten Malang dengan bandara Abdurrahman Shaleh serta kabupaten Malang terhadap tol kota Pasuruan.



Gambar 4.5 Batas-batas tapak  
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2015)

## b. Potensi lingkungan

### 1. Sungai

Terdapat sungai yang terletak di bagian timur tapak sekaligus bersebelahan dengan jalan utama ke tapak. Sungai tersebut memiliki arus yang cukup deras dan mempunyai volume yang cukup besar. Hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai drainase.

### 2. Area konservasi

Tidak jauh dari lokasi tapak terdapat area konservasi hijau yang khusus ditanami pohon sengon oleh pemerintah kabupaten Malang. Kawasan tersebut diharapkan untuk mengatur suhu udara pada kawasan sekitar.

### 3. Vegetasi

Pada area pedestrian tapak ditanami pohon mahoni yang berjajar rapi sepanjang jalan Mayjen Sungkon tersebut. Pohon tersebut mampu menaungi jalan raya dari terik sinar matahari sehingga suasana sejuk masih terjaga.

#### 4.1.2.2 Weakness (kelemahan)

Lokasi tapak yang berdekatan dengan tempat sewa rumah makan dan penginapan, sehingga dikhawatirkan akan menimbulkan kebisingan pada tapak. Selain itu kurang sadarnya masyarakat untuk tidak membuang sampah sembarangan di sungai yang mengalir di depan tapak.

#### 4.1.2.3 Oportunity (peluang)

Terdapat sekolah bidang IT di dekat lokasi tapak serta kawasan sekitar tapak masih dalam proses pengembangan menjadi kota satelit sehingga akan banyak fasilitas lagi yang akan ditambahkan di sekitar tapak. Selain itu, semakin banyaknya bangunan yang bersifat publik di sekitar tapak maka akan meningkat pula kegiatan dan perekonomian di kawasan tersebut.

#### 4.1.2.4 Threat (ancaman)

Lokasi tapak yang harus melewati jalan persawahan yang belum ramai memungkinkan terjadinya tindakan kriminal. Selain itu, kondisi jalan yang lurus menjadikan pengendara lengah dan rawan terjadi kecelakaan.

#### 4.1.3 Kebijakan Tapak

Telah tercantum dalam RDTRK kota Malang bahwa, kawasan Buring termasuk dalam BWK A. Untuk kegiatan perdagangan dan jasa yang terletak pada jalan arteri sekunder kota tetapi tidak termasuk dalam kawasan pusat kota ditentukan untuk KDB 70-80%, KLB 0,70-1,60 dan TLB 1-3 lantai.

Luas lahan 30.000 m<sup>2</sup>.

KLB,  $1,6 \times 30.000 = 48.000 \text{ m}^2$

TLB 1-3 lantai

## 4.2 Analisis Ruang

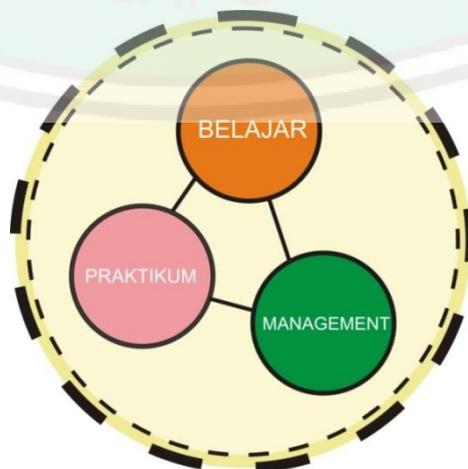
Analisis ruang bertujuan untuk mengidentifikasi sesuatu yang berkaitan dengan ruang dalam proses perancangan meliputi : Kebutuhan ruang, klasifikasi ruang, besaran ruang dan persyaratan ruang

### 4.2.1 Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan proses untuk mengetahui dan menganalisa segala aktivitas yang ada dalam objek perancangan kemudian mengklasifikasikan kedalam fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang. Sehingga pada objek perancangan tersebut mampu menampung semua aktivitas yang diperlukan dengan karakter yang sesuai dengan konsep perancangan.

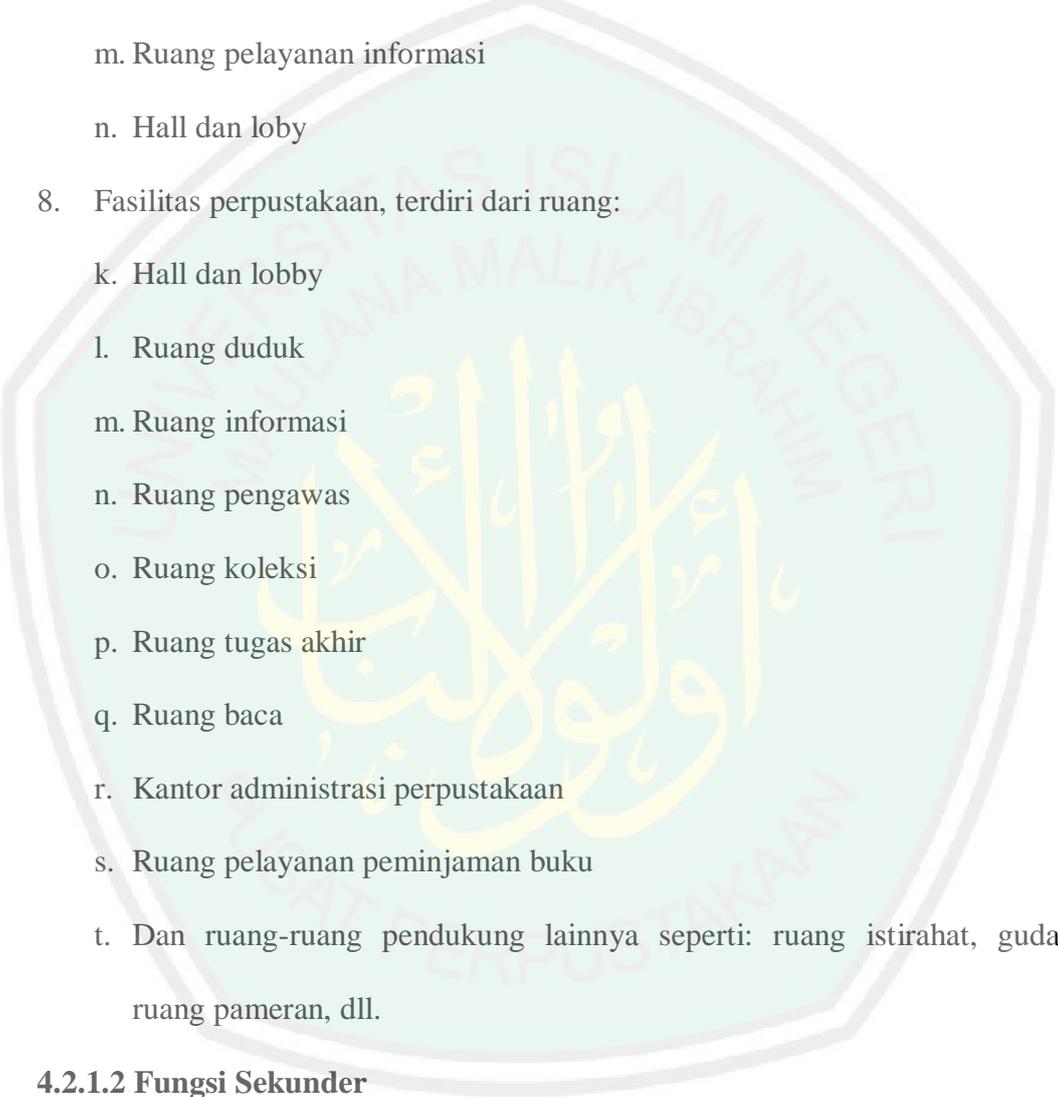
#### 4.2.1.1 Fungsi Primer

Sekolah Tinggi Animasi di Kabupaten Malang ini merupakan pusat pendidikan setelah jenjang SMA/ sederajat yang bergerak dalam bidang animasi. Fungsi Primer dari objek ini meliputi :



Gambar 4.6 Fungsi primer  
Sumber : Analisis pribadi, 2015

6. Fasilitas AKademi atau pendidikan, meliputi:
- g. Ruang kuliah yang terdiri dari beberapa kelas, berfungsi sebagai kegiatan belajar mengajar, diskusi, presentasi, mengerjakan tugas antara dosen dan mahasiswa untuk setiap harinya.
  - h. Ruang Auditorium
  - i. Ruang laboratorium
    - Laboratorium Komputer
      - Laboratorium Render
      - Laboratorium Modeling
      - Laboratorium Audio
      - Laboratorium Multimedia
      - Laboratorium *Studio design*
      - Laboratorium *Studio TV*
      - Laboratorium Jaringan
  - j. Ruang staf dan karyawan, meliputi staf akademik (dosen) dan staf non akademik
  - k. Galeri hasil karya mahasiswa
  - l. *Hall dan Lobby*
7. Fasilitas untuk aktivitas administrasi atau birokrasi lembaga sekolah tinggi animasi, meliputi:
- h. Ruang administrasi atau ruang tata usaha, berfungsi sebagai tempat mengurus perkara keseharian lembaga sekolah.
  - i. Ruang kerja staff dan karyawan administrasi

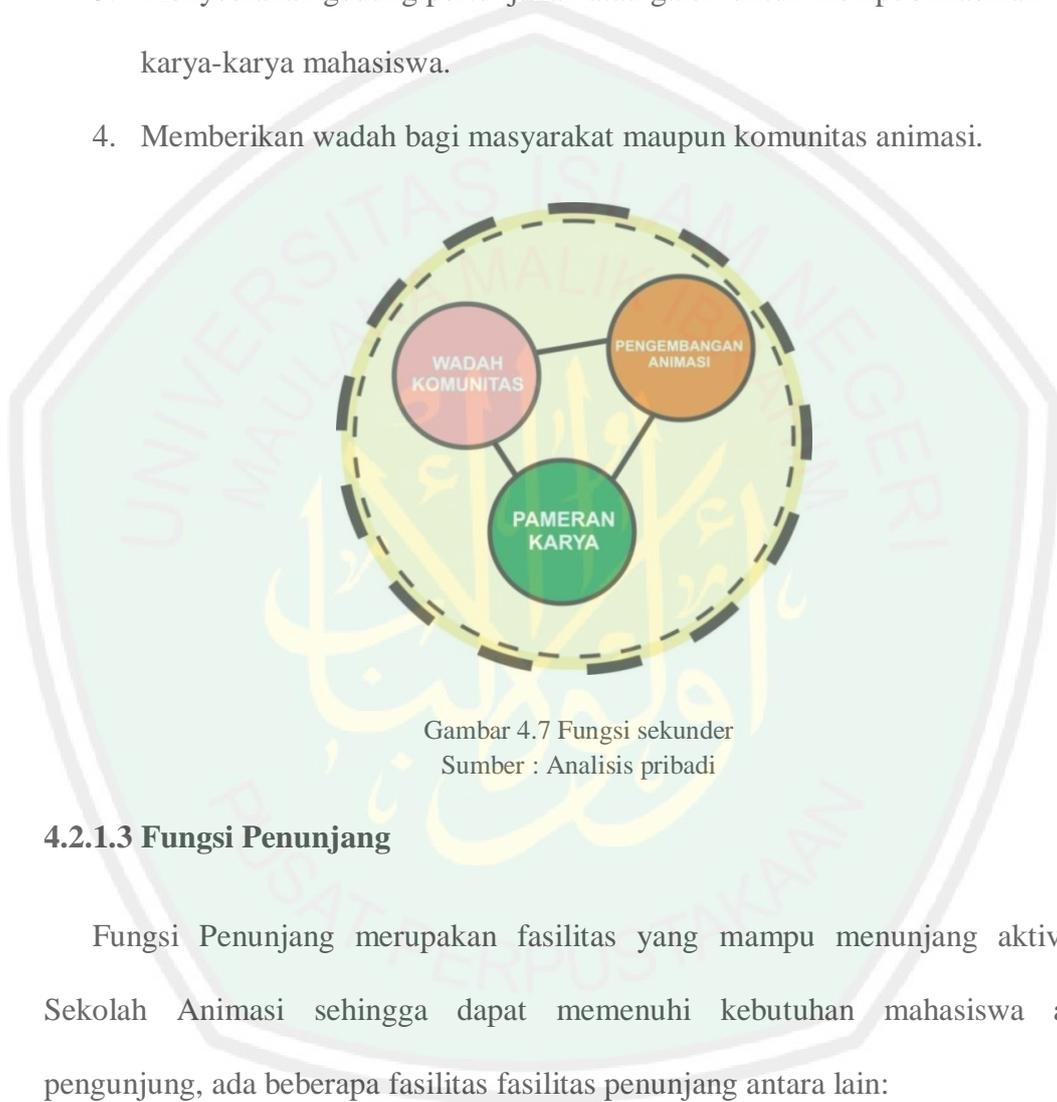
- 
- j. Ruang dokumentasi dan arsip
  - k. Ruang pimpinan sekolah atau direktur
  - l. Ruang konferensi dan ruang komite
  - m. Ruang pelayanan informasi
  - n. Hall dan loby
8. Fasilitas perpustakaan, terdiri dari ruang:
- k. Hall dan lobby
  - l. Ruang duduk
  - m. Ruang informasi
  - n. Ruang pengawas
  - o. Ruang koleksi
  - p. Ruang tugas akhir
  - q. Ruang baca
  - r. Kantor administrasi perpustakaan
  - s. Ruang pelayanan peminjaman buku
  - t. Dan ruang-ruang pendukung lainnya seperti: ruang istirahat, gudang, ruang pameran, dll.

#### 4.2.1.2 Fungsi Sekunder

Fungsi Sekunder merupakan fungsi penunjang dari fungsi primer. Dengan adanya fungsi sekunder diharapkan mampu meningkatkan kinerja serta menarik minat masyarakat untuk menuntut ilmu di objek perancangan ini, antara lain:

1. Pusat pembelajaran dan pendidikan di bidang animasi.

2. Untuk pengembangan bakat mahasiswa dengan menyediakan kantor kesekretariatan untuk kegiatan mahasiswa.
3. Menyediakan gedung pertunjukan atau galeri untuk mempublikasikan karya-karya mahasiswa.
4. Memberikan wadah bagi masyarakat maupun komunitas animasi.



Gambar 4.7 Fungsi sekunder  
Sumber : Analisis pribadi

#### 4.2.1.3 Fungsi Penunjang

Fungsi Penunjang merupakan fasilitas yang mampu menunjang aktivitas Sekolah Animasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa atau pengunjung, ada beberapa fasilitas penunjang antara lain:

1. Musholla
2. Area parkir
3. Lapangan Olah Raga
4. Kantin/cafeteria
5. ATM

6. Halte
7. Jembatan penyeberangan
8. Fasilitas pelayanan atau *service*
  - j. Ruang konseling atau bimbingan
  - k. Ruang pelayanan kesehatan
  - l. Koperasi atau toko
  - m. Ruag unit kegiatan mahasiswa
  - n. Pos keamanan
  - o. Pusat informasi
  - p. Plasa dan gasebo untuk tempat berkumpul dan berdiskusi para mahasiswa.

Fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, meliputi: gudang, toilet, ruang genset, ruang mekanikal, ruang elektrik.

#### 4.2.2 Analisis Aktivitas

Aktivitas pada Sekolah Tinggi Animasi di Kabupaten Malang ini dapat diklasifikasikan menjadi 4 kategori, yaitu aktivitas pengelola, aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, aktivitas pengunjung.

##### 1. Aktivitas Pengelola

Melakukan kegiatan perencanaan, pembukuan keuangan, dan mengatur penyelenggaraan kegiatan Sekolah Tinggi Animasi. Serta melakukan publikasi kepada masyarakat luas.

##### 2. Aktivitas Dosen

Mengajar mahasiswa, melakukan diskusi, penelitian dan membimbing mahasiswa di Laboratorium

3. Aktivitas Mahasiswa

Mengikuti perkuliahan, diskusi, olahraga, dan melakukan penelitian.

4. Aktivitas Pengunjung

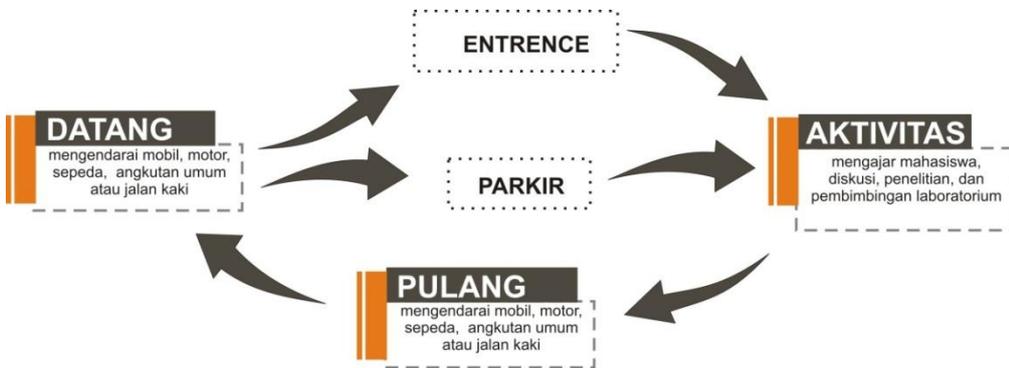
Pengunjung terdiri dari masyarakat umum dan akademisi. Aktivitas yang dilakukan antara lain melihat hasil karya mahasiswa dan melakukan studi banding. Serta mencari informasi mengenai Sekolah Tinggi Animasi dan melakukan penelitian.

1. Alur aktivitas pengelola



Gambar 4.8 Analisis alur aktivitas pengelola

2. Alur aktivitas dosen



Gambar 4.9 Analisis alur aktivitas dosen

3. Alur aktivitas mahasiswa



Gambar 4.10 Analisis alur aktivitas Mahasiswa

4. Alur aktivitas pengunjung



Gambar 4.11 Analisis alur aktivitas pengunjung

4.2.3 Analisis Pengguna

Analisis yang berfungsi untuk menentukan siapa saja yang melakukan aktivitas pada objek perancangan dan menganalisis jumlah kebutuhan ruang yang mampu menampung semua aktivitas pengguna.

**Table 4.1 Analisis pengguna ruang**

Pengguna	Keterangan Pengguna	Sifat Aktivitas	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu
Pengelola	1. Rektor/ <i>Head office</i>	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	2. Adiministrasi (BAAK)	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	Kepala BAAK	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	Sekretaris	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	Bendahara	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	BAAK bagian Dosen	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	BAAK bagian mahasiswa	Rutin, senin – jum'at	1 Orang	6-8 jam/ hari
	3. Dosen	Rutin, senin – jum'at	Lebih dari 1 Orang	6-8 jam/ hari

	4. Mahasiswa	Rutin, senin – jum'at	Lebih dari 1 Orang	8-9 jam/ hari
	5. Petugas Kesehatan	Rutin, senin – jum'at	Lebih dari 1 Orang	6-8 jam/ hari
	6. Petugas Keamanan	Rutin, senin - sabtu	Lebih dari 1 Orang	6-8 jam/ hari
	7. Pegawai Pusat Informasi	Rutin, senin – sabtu	Lebih dari 1 Orang	6-8 jam/ hari
	8. Petugas Kebersihan	Rutin, senin – jum'at	Lebih dari 1 Orang	8-9 jam/ hari
	9. Servis	Rutin, senin – jum'at	Lebih dari 1 Orang	8-9 jam/ hari
Pengunjung	1. Masyarakat sekitar	Kondisional	1-8 Orang	Kondisional
	2. Akademisi	Kondisional	Lebih dari 1 Orang	Kondisional
	3. Praktisi	Kondisional	Lebih dari 1 Orang	Kondisional

#### 4.2.4 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis fungsi dan aktivitas dapat diklasifikasikan menurut kebutuhan ruang-ruang Sekolah Tinggi Animasi di Kabupaten Malang. Adpaun klasifikasi ruang-ruang sebagai berikut :

**Table 4.2 Analisis kebutuhan ruang**

Subjek	Jenis Subjek	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengguna	Dosen	Mengajar, diskusi, membimbing	Ruang dosen, laboratorium, ruang kelas.
	Mahasiswa	Belajar, diskusi, praktikum, organisasi, olahraga	Perpustakaan, laboratorium, ruang kelas, lapangan olahraga, unit kegiatan mahasiswa
Pengelola	Pimpinan	Manajemen	Ruang pimpinan
		pengelolaan	Ruang tamu
	Administrasi	Operasional administrasi	Ruang staff Ruang tamu
	BAAK	dan merencanakan	Ruang ketua

	kurikulum	Ruang rapat
		Lobby
	Administrasi	Operasional
	BAUK	segala keuangan sekolah
<b>Penggunjung</b>	1. Lapisan masyarakat 2. Praktisi 3. Akademisi	Mencari informasi penelitian, studi banding dan berkunjung

#### 4.2.5 Analisis Kapasitas Ruang

Berikut merupakan perincian terhadap kebutuhan ruang dan kapasitas ruang yang akan dirancang untuk sekolah tinggi animasi.

**Tabel 4.3 Kebutuhan luas fasilitas ruang utama**

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Luas Total	Sumber
1	Ruang kelas	30	1,1 m <sup>2</sup> /org	330 m <sup>2</sup>	NMH

2	Laboratorium	35	4,6 m <sup>2</sup> /org	161 m <sup>2</sup>	NMH
Ruang					
3	perpustakaan	1000	1,1 m <sup>2</sup> /org	365 m <sup>2</sup>	NMH
Ruang studio					
4	multimedia	30	1,1 m <sup>2</sup> /org	33 m <sup>2</sup>	ASM

Tabel 4.4 Kebutuhan luas fasilitas ruang penunjang

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Luas Total	Sumber
1	Ruang staff pengajar	40	2,3 m <sup>2</sup> /org	92 m <sup>2</sup>	NMH
2	Ruang pimpinan sekolah	1	15 m <sup>2</sup> /org	15 m <sup>2</sup>	ASM
3	Ruang wakil pimpinan	1	15 m <sup>2</sup> /org	15 m <sup>2</sup>	ASM
4	Ruang kesehatan	6	5 m <sup>2</sup> /org	30 m <sup>2</sup>	NMH

<b>Auditorium</b>				
<b>5</b>	300	0.6 m <sup>2</sup> /org	180 m <sup>2</sup>	NAD
<b>Ruang administrasi</b>				
<b>6</b>		450 m <sup>2</sup>	450 m <sup>2</sup>	NMH
<b>Ruang baca</b>				
<b>7</b>	40	1.85 m <sup>2</sup> /org	74 m <sup>2</sup>	NMH
<b>Ruang staff karyawan</b>				
<b>8</b>	20	1.85 m <sup>2</sup> /org	37 m <sup>2</sup>	NMH
<b>Ruang arsip (dokumen)</b>				
<b>9</b>		160 m <sup>2</sup>	160 m <sup>2</sup>	TSS
<b>Ruang koperasi</b>				
<b>10</b>	10	1.2 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>	ASM
<b>Ruang informasi</b>				
<b>11</b>	10	3.3 m <sup>2</sup> /org	33 m <sup>2</sup>	ASM
<b>Ruang serbaguna</b>				
<b>12</b>	100	1.2 m <sup>2</sup> /org	120 m <sup>2</sup>	NAD

Ruang konseling					
13		6	1,85 m <sup>2</sup> /org	11.1 m <sup>2</sup>	NMH
Cafeteria					
14		30	1.62 m <sup>2</sup> /org	48.6 m <sup>2</sup>	NMH
Ruang galeri					
15		60		80 m <sup>2</sup>	ASM
Ruang unit kegiatan mahasiswa					
16		100	1.85m <sup>2</sup> /org		NMH

**Tabel 4.5 Kebutuhan luas fasilitas ruang penunjang lain**

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	
				Total	Sumber
Dapur cafeteria					
1		8	1,25 m <sup>2</sup> /org		NMH
Ruang generator					
2		4		25 m <sup>2</sup>	ASM
3	Ruang mesin AC	1		15 m <sup>2</sup>	ASM

	Ruang elektrik				
4		6	8.40 m <sup>2</sup> /org		NMH
	Gudang kering				
5		250	-	50 m <sup>2</sup>	ASM
	Gudang basah				
6		35	0,54 m <sup>2</sup> /org	64.8 m <sup>2</sup>	NMH
	Hall dan Lobby				
7		1000	0.65 m <sup>2</sup> /org	650 m <sup>2</sup>	NMH
	Ruang tunggu				
8		100	2,4 m <sup>2</sup> /org	240 m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet				
9		10	-	12 m <sup>2</sup>	ASM
	Ruang keamanan				
10		4	1,85 m <sup>2</sup> /org	7.4 m <sup>2</sup>	NMH
	Loker				
11		40	0.54 m <sup>2</sup> /org	21.6 m <sup>2</sup>	NMH

Musholla					
12		120	0,72 m <sup>2</sup> /org	86.4 m <sup>2</sup>	NAD
Pantry					
13		-	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>	NAD
14	ATM Center	5	1 m <sup>2</sup>	5 m <sup>2</sup>	ASM
Lapangan					
15	olahraga indoor	-	-	200 m <sup>2</sup>	ASM

Tabel 4.6 Kebutuhan luas fasilitas ruang penunjang outdoor

No	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	
				Total	Sumber
Lapangan sepak bola					
1		500	28 m <sup>2</sup>	365 m <sup>2</sup>	NMH
Lahan parkir					
2					
	Sepeda		2 m <sup>2</sup> /unit		TSS

- Motor	2 m <sup>2</sup> /unit	TSS
- Mobil	12.5 m <sup>2</sup> /unit	TSS
- Bus	50 m <sup>2</sup> /unit	TSS

**Keterangan**

TSS : Time Server Standart Data

NMH : New Matric Handbook

NAD : Neufert Architect's

ASM : Asumsi

**4.2.6 Analisis Syarat Kebutuhan Ruang**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kebutuhan akan aksesibilitas ruang, pencahayaan, penghawaan, view, kebersihan, utilitas dan keprivasian.

Tabel 4.7 Tabel Analisis Syarat Kebutuhan Ruang

JENIS RUANG	Akses	Pencahayaan		Pengaruh udara		View	Privasi	Utilitas	
		n	an					Listrik	Air
<b>Ruang kelas</b>	++++	+	+	+	+	++	+++	++++	-
<b>Laboratorium</b>	+++	+	+	+	+	+	+++	+++	-
<b>Ruang perpustakaan</b>	+++	+	+	+	+	+	++++	+++	-
<b>Ruang studio multimedia</b>	+++	+	+	+	+	++	+++	++++	

<b>Ruang staff</b>			+		+	++			
<b>pengajar</b>	+++	+	+	+	+	++	++	+++	-
<b>Ruang pimpinan</b>			+		+	++			
<b>sekolah</b>	+++	+	+	+	+	++	+++	+++	-
<b>Ruang wakil</b>			+		+	++			
<b>pimpinan</b>	+++	+	+	+	+	++	+++	+++	-
<b>Ruang kesehatan</b>			+		+	++			
	+++	+	+	+	+	++	+	+++	-
<b>Auditorium</b>			+		+	++			
	+++	+	+	+	+	++	+	+++	-
<b>Ruang administrasi</b>			+		+	++			
	+++	+	+	+	+	++	+	+++	-
<b>Ruang baca</b>			+		+	++			
	+++	+	+	+	+	++	+	+++	-

		+	+	+	+	+			
		+		+					
<b>Ruang staff karyawan</b>		+	+	+	+	+			
	++	+	+	+	+	+	+	++	-
		+		+					
<b>Ruang arsip (dokumen)</b>		+	+	+	+	+			
	+++	+	+	+	+	+	+	++	-
		+		+					
<b>Ruang koperasi</b>		+	+	+	+	+			
	++	+	+	+	+	+	+++	++	-
		+		+					
<b>Ruang informasi</b>		+	+	+	+	+			
	+++	+	+	+	+	+	+	++	-
		+		+					
<b>Ruang serbaguna</b>		+	+	+	+	+			
	++++	+	+	+	+	+	++	+++	-
		+		+					
<b>Ruang konseling</b>		+	+	+	+	+			
	++	+	+	+	+	+	++++	++	+

		+	+	+	+	+	+			
		+	+	+						
<b>Cafeteria</b>			+							
	+++	+	+	+	+	+	+	+++	+++	+
		+								
<b>Ruang galeri</b>			+							
	+++	+	+	+	+		++	++	++	+++
		+	+	+	+					++
			+							
<b>Ruang unit kegiatan mahasiswa</b>			+		+	+	+			
	+++	+	+		+	+	+			
			+							
<b>Dapur cafeteria</b>	+	+	+	+	+	-	-	+++	+++	+++
			+		+					+
<b>Ruang generator</b>	++	+	+	+	+	-	-	+++	++++	++
			+		+					
<b>Ruang mesin AC</b>	++	+	+	+	+	+	+	++++	++	+
		+	+	+	+	+	+			
		+		+		+	+			

<b>Ruang elektrik</b>	+	+	+	+	+	+	+	+++	++	+
		+	+	+	+	+	+			
<b>Gudang kering</b>	++	+	+	+	+	+	+	+	++	-
		+	+	+	+	+	+			
<b>Gudang basah</b>	++	+	+	+	+	+	+	+	+	-
		+	+	+	+	+	+			
<b>Hall dan Lobby</b>	++++	+	+	+	+	+	+	+	++	-
		+	+	+	+	+	+			
<b>Ruang tunggu</b>	++++	+	+	+	+	-	-	-	+	-
<b>Toilet</b>	+++	+	+	+	+	+	+	++	+	+
		+	+	+	+	+	+			
		+	+				+			
<b>Ruang keamanan</b>	+++									
<b>Loker</b>	+++	+	+	+	+	++	++	+++	+	+
		+	+	+	+					
		+		+						
<b>Musholla</b>	++++	+	+	+	+	+	+	++	+	-
		+	+	+	+	+	+			

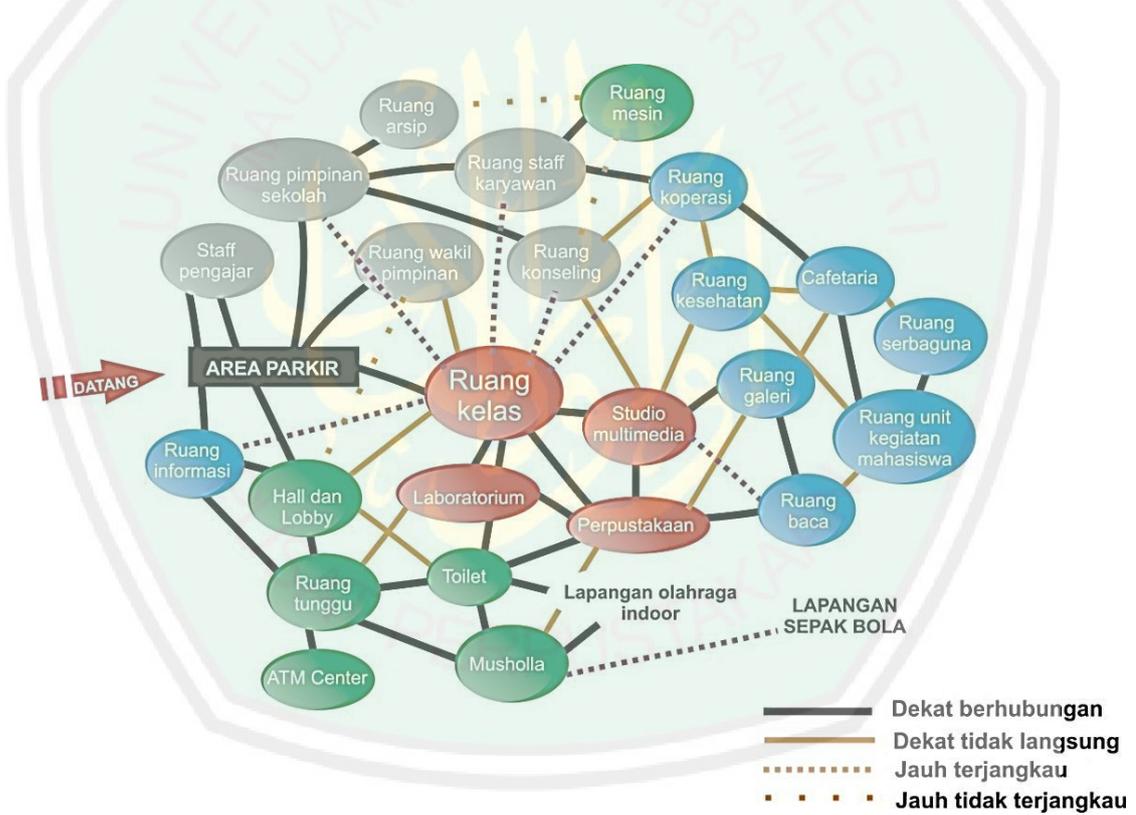
<b>Pantry</b>	+++	+	+	+	+	+	+	+	+	++	++
<b>ATM Center</b>	+++	+	+	+	+	+	+	+	+	++	+
<b>Lapangan olahraga indoor</b>	+++	+	+	+	+	++	++	+	+		-
<b>Lapngan sepak bola</b>	++	+	+	+	-	+	+	+++	+		++
<b>Lahan parkir</b>	++++	+	+	+	+	+	+	+	-		+
<b>- Sepeda</b>											
<b>- Motor</b>											
<b>- Mobil</b>											

- Bus

- Alami
- Kedalam
- Buatan
- Keluar

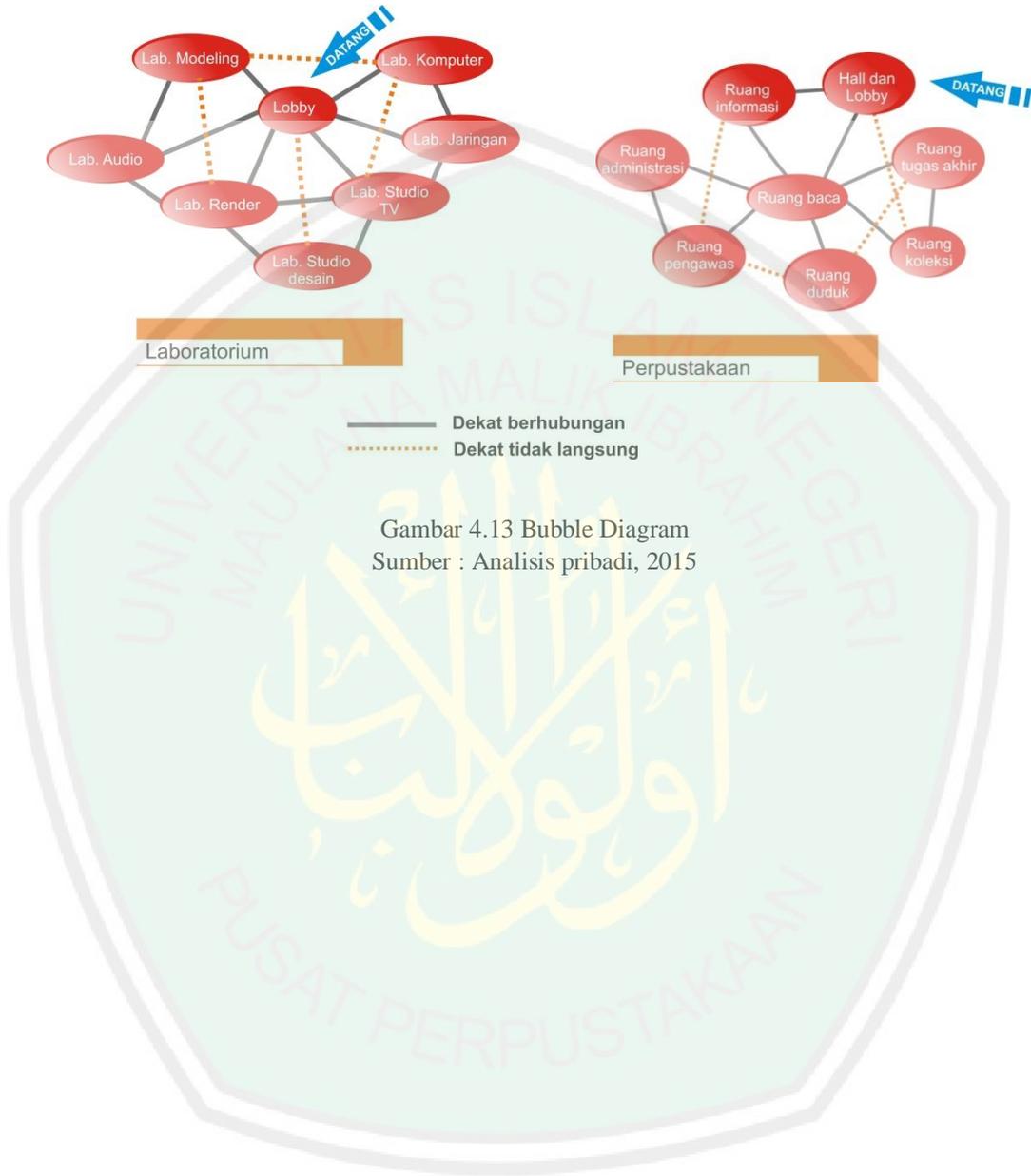
#### 4.2.7 Bubble Diagram

Diagram bubble ini digunakan untuk mengetahui kedekatan antar ruang dengan metode block bubble.



Gambar 4.12 Bubble Diagram  
 Sumber : Analisis pribadi, 2015

**Kedekatan masing ruang**



Gambar 4.13 Bubble Diagram  
 Sumber : Analisis pribadi, 2015

### **4.3 Analisis Tapak**

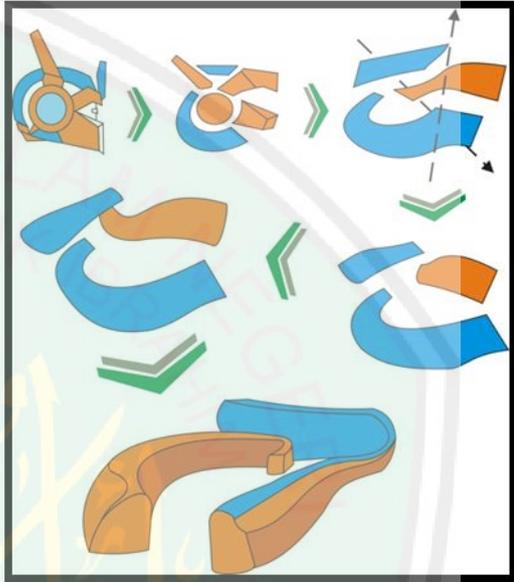
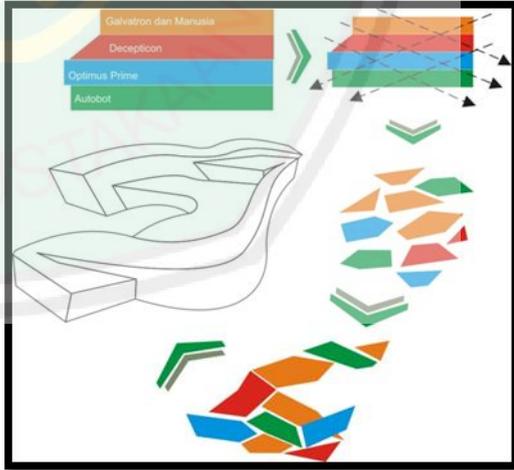
Analisis tapak merupakan proses mengidentifikasi beberapa aspek-aspek yang dapat mempengaruhi bangunan dalam suatu tapak. Melalui tahapan analisis tersebut maka dapat dievaluasi sehingga menghasilkan alternative-alternatif solusi dalam perencanaan tapak.

#### **4.3.1 Analisis bentuk dasar**

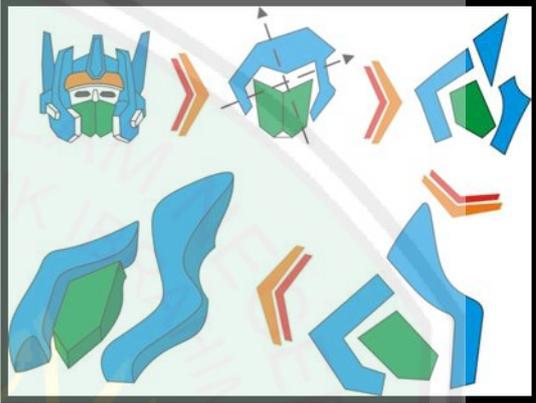
Analisis bentuk dasar merupakan unsur utama dalam proses analisis perancangan. Ide bentuk dasar diambil dari beberapa pemahaman yang sesuai dengan tema dan obyek rancangan.

Pendekatan ide dasar terinspirasi dari perkembangan dunia animasi Robot pada abad 20-an yang semakin terkenal. Kecangihan Robot dianggap akan mampu menggantikan aktifitas manusia di masa mendatang. Banyak film-film yang bersaing dalam pembuatan film animasi robot. Namun dalam era saat ini, film Transformer merupakan hasil kreatifitas yang cukup dihargai sehingga masyarakat terpacu berlomba-lomab membuat film yang serupa namun berbeda karakter dan alur ceritanya.

**Tabel. 4.8 Alternatif bentuk dasar**

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p> <p>Mengambil dari bentukan tampak samping dari kepala robot Optimus Prime.</p> <p>Konsep ini menceritakan bentuk fisik dari sudut samping Optimus Prime. Kemudian dilakukan proses “deconstruction”. Setelah di “Reconstruction” sehingga tercipta bentukan baru</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p> <p>Mengambil dari jalan cerita film Transformer kemudian di Dekonstruksikan.</p> <p><b>Cerita Singkat (seasion 1-4)</b></p> <p><b>Difokuskan pada kara</b></p> <p>Tokoh utama di cerita film Transformer yaitu Robot Optimus Prime merupakan robot penyelamat manusia dan bumi. Adanya robot lain</p>	

yang beda pemahaman untuk menguasai bumi, memicu terjadinya perselisihan diantara mereka dan menjadikan bumi sebagai tempat bertarung dari mereka. Namun, dalam beberapa pertarungan Optimus Prime mengalami kekalahan dikarenakan banyaknya bantuan di pihak lawan. Dengan semangat juang dan prinsipnya untuk tetap menjaga bumi dan manusia dari amukan robot lawan, menimbulkan kekuatan yang besar sehingga pada akhirnya Optimus Prime bisa mengalahkan lawannya dengan beberapa bantuan autobot. Tokoh utama di cerita film Transformer yaitu Robot Optimus Prime merupakan robot penyelamat manusia dan bumi. Adanya robot lain yang beda pemahaman untuk menguasai bumi, memicu terjadinya perselisihan diantara mereka dan menjadikan bumi sebagai tempat bertarung dari mereka. Namun, dalam beberapa pertarungan Optimus Prime mengalami kekalahan dikarenakan banyaknya bantuan di pihak lawan. Dengan semangat juang dan prinsipnya untuk tetap menjaga bumi dan manusia dari amukan robot lawan, menimbulkan kekuatan yang besar sehingga pada akhirnya Optimus

<p>Prime bisa mengalahkan lawannya dengan beberapa bantuan autobot.</p>	
<p><b>Alternatif 3</b></p> <p>Menggambarkan sebuah robot yang tangguh dengan mengambil sudut pandang dari depan. Hal tersebut diharapkan mampu mewakili karakter pendidikan animasi yang ulet dan kreatif.</p>	

#### 4.3.2 Analisis tatanan massa

Analisis bentuk dan tatanan massa bertujuan untuk mengetahui potensi-potensi tapak terhadap penempatan obyek sekaligus mengklasifikasikan daerah yang akan dirancang sehingga dihasilkan beberapa alternatif sebagai landasan dasar perancangan ini.

Tabel. 4.9 Alternatif tatanan massa

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p> <p>Bangunan diletakkan di tengah sebelah selatan agar tidak terlalu berdekatan dengan bangunan disampingnya. Selain itu memberikan banyak area hijau yang bisa dimanfaatkan atau diolah sebagai identitas rancangan.</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p> <p>Mengoptimalkan area hijau pada daerah depan untuk mempercantik rancangan. Hal tersebut memungkinkan penempatan semua aktifitas di area tersebut. Selain itu, bentuk bangunan yang melebar pada bagian depan akan lebih maksimal di rasakan melalui beberapa indera.</p>	

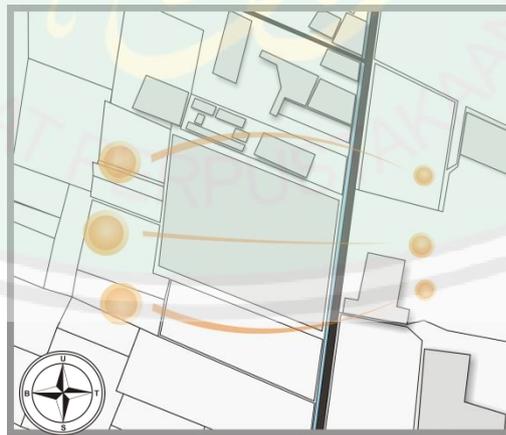
### Alternatif 3

Menempatkan bangunan pada sisi utara untuk mempermudah aksesibilitas pada tapak. perletakan bangunan yang di-diagonalkan diharapkan mampu menyesuaikan kondisi tapak yang tidak sejajar.



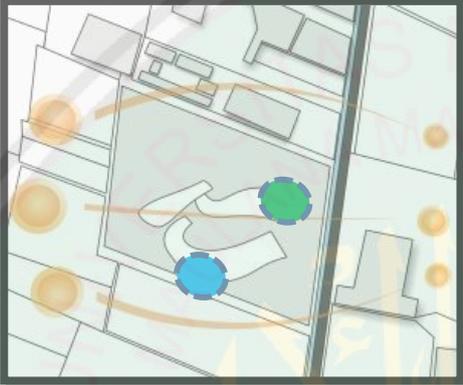
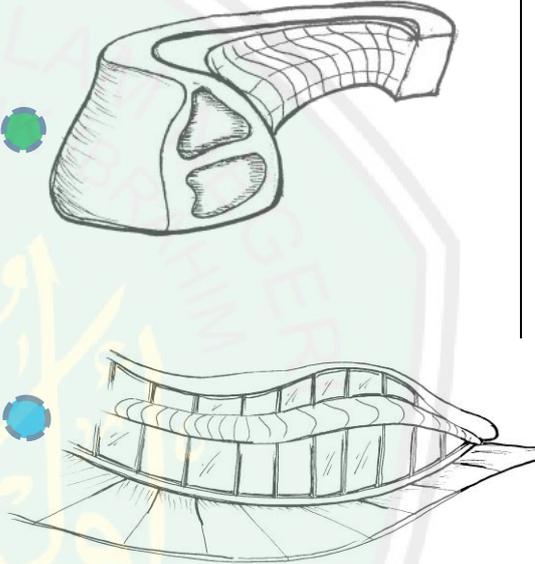
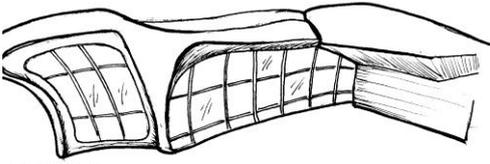
### 4.3.3 Analisis Orientasi terhadap Matahari

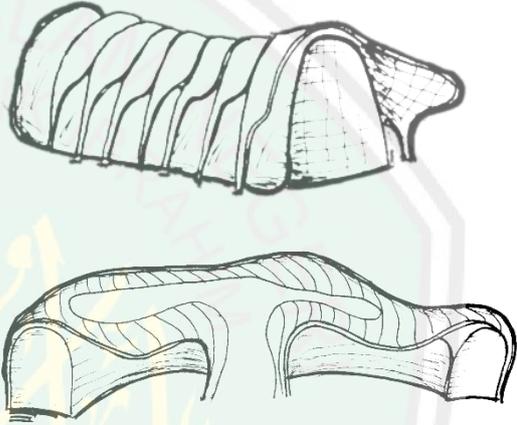
Analisis terhadap matahari bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang terkena sinar matahari sehingga bias di minimalisir maupun difungsikan terhadap obyek bangunan.



Gambar 4.14 Eksisting matahari  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

Tabel. 4.10 Alternatif matahari

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Memberikan bukaan kecil pada bagian timur dan bukaan besar pada sisi selatan untuk memaksimalkan cahaya pantulan agar masuk ke dalam bangunan.</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p> 	

<p>Menggunakan Shading device yang disambung dengan struktur bangunan untuk meminimalisir sinar matahari ke bangunan mulai pukul 10.00 WIB.</p>	
<p><b>Alternatif 3</b></p>  <p>Memberikan second skin pada luar bangunan untuk mengurangi dan meredam sinar matahari namun tetap dapat meneruskan cahaya ke dalam bangunan.</p>	

#### 4.3.4 Analisis Angin

Analisis angin merupakan proses identifikasi yang bertujuan untuk mengatur dan menyesuaikan kondisi angin pada tapak. Mengatur tekanan angin dan mengarahkan angin pada tapak sampai mengenai obyek. Analisis ini akan menghasilkan beberapa alternative yang mempertimbangkan potensi tapak dengan menerapkan tema dekonstruksi yaitu anti *unity* dan *harmony*.

**Eksisting**

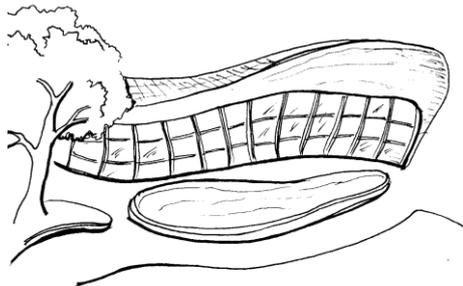
Terdapat tiga jalur angin yang masuk pada tapak, namun pada sisi selatan tapak lebih dominan dan menyebar merata. Sedangkan dari sisi timur lebih kecil tekanannya dibandingkan dari sebelah barat. Pada sisi utara terdapat bangunan satu lantai yang dibatasi dinding pasif.

Adanya banyak titik sumber angin tersebut menjadikan angin dapat mengalir ke seluruh permukaan tapak.



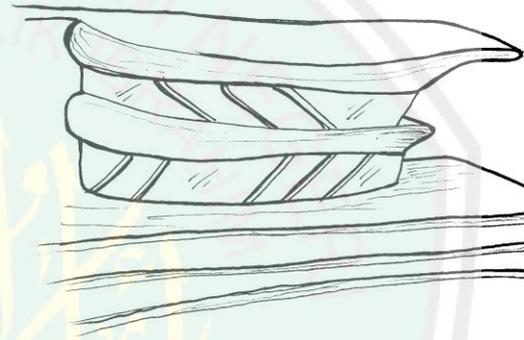
Gambar 4.15 Eksisting angin  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

**Tabel. 4.11 Alternatif angin**

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p> 	

Memberikan kolam dan pohon penayang pada area dalam bangunan untuk menurunkan suhu sehingga angin akan bergerak ke area tersebut.

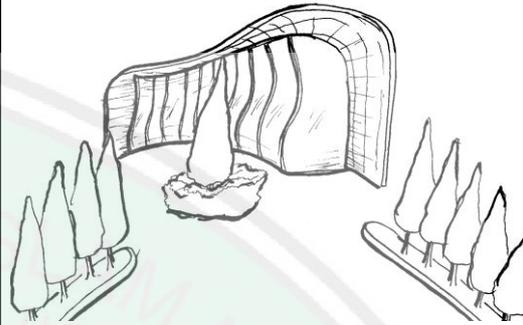
**Alternatif 2**



Menempatkan bangunan lebih tinggi untuk mendapatkan udara yang lebih dan pemberian bukaan pada area samping bangunan.

**Alternatif 3**

Menempatkan vegetasi yang diarahkan ke bagian bangunan yang diharapkan sehingga angin akan lebih maksimal masuk hingga ke dalam bangunan.

**4.3.5 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi**

Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi bertujuan untuk mengidentifikasi pencapaian oleh pejalan kaki dan pengendara yang sesuai pada tapak dan menguraikan beberapa pilihan yang akan diterapkan pada obyek rancangan. Selain itu, juga menerapkan prinsip *visiocentrism* pada desain.

**Eksisting**

Akses untuk mencapai lokasi hanya ada satu akses pencapaian yaitu Jl. Mayjen Sungkono, Buring. Jalan utama ini menghubungkan terminal Hamid Rusdi jika ke arah selatan dan GOR Ken Arok 500 m ke utara. Lokasi yang strategis ini memberikan potensi yang bagus dan mempermudah dalam pencapaiannya. Jalan tersebut mempunyai lebar 10 m dengan pedestrian jalan 2

m. dengan kondisi lebar jalan tersebut memungkinkan untuk dimasuki kendaraan besar seperti bus, truk dan alat berat lainnya.

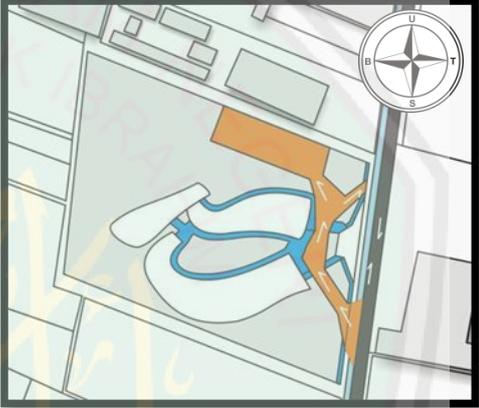
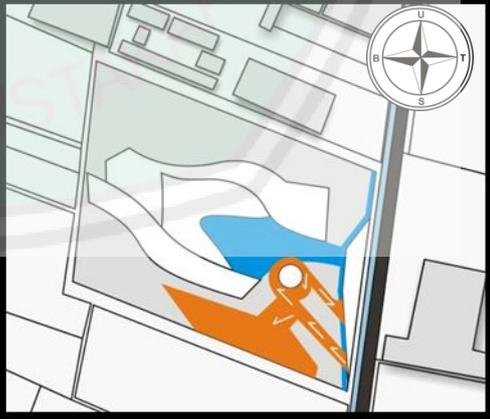


Gambar 4.16 Eksisting Aksesibilitas dan Sirkulasi  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

- **Pengguna Kendaraan Bermotor**

Memberikan jalur kendaraan bermotor ke dalam tapak agar mempermudah pencapaiannya. Dalam beberapa alternative terdapat nilai positif tersendiri sehingga diharapkan akan menghasilkan sirkulasi kendaraan bermotor yang sesuai dengan obyek dan tema. Selain itu tidak lupa memberikan prinsip-prinsip dekonstruksi ke dalam rancangan.

**Tabel. 4.12 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (kendaraan bermotor)**

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p> <p>Menggunakan dua pintu masuk dan keluar dengan arah yang berbeda. Namun, jalur kendaraan bermotor dapat memasuki jalur pejalan kaki dan menuju ke parkir atau pintu keluar.</p> <p><b>Keterangan :</b></p> <p> Jalur kendaraan bermotor</p> <p> Jalur pejalan kaki</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p> <p>Membedakan jalur kendaraan dengan pejalan kaki namun si pengendara dapat menurunkan penumpang pada jalur pejalan kaki. Hal tersebut dapat mengurangi terjadinya ketidakaturannya sirkulasi di dalam tapak</p> <p><b>Keterangan :</b></p> <p> Jalur kendaraan bermotor</p> <p> Jalur pejalan kaki</p>	

### Alternatif 3

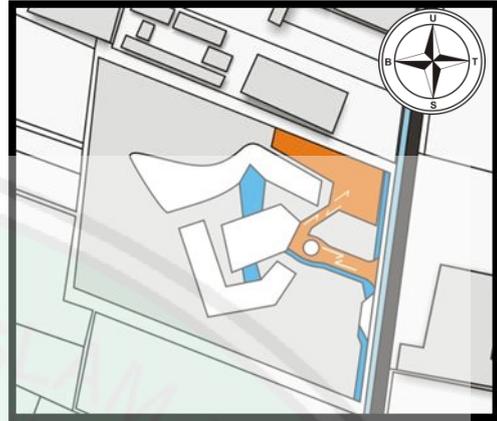
Membedakan jalur pejalan kaki dan kendaraan namun tetap berdampingan. Akses masuk kendaraan dan pejalan kaki berdekatan namun dibedakan material perkerasannya.

#### Keterangan :

 Jalur kendaraan bermotor



Jalur pejalan kaki



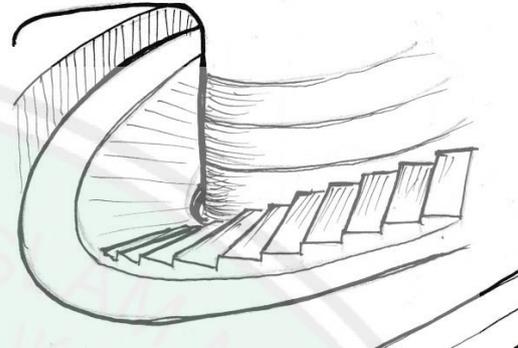
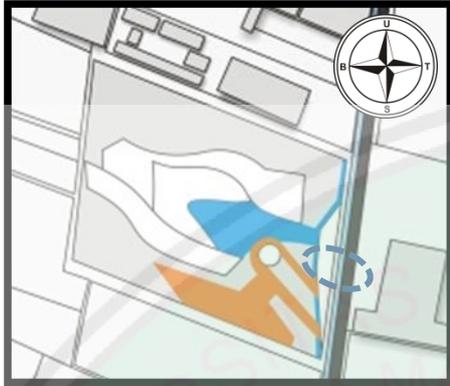
#### • Penyeberangan

Aksesibilitas yang aman dan nyaman merupakan nilai tambah dari suatu obyek perancangan. Kelengkapan prasaran juga harus diperhatikan untuk memfasilitasi pengguna. Berikut beberapa alternative

**Tabel. 4.13 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (penyeberangan)**

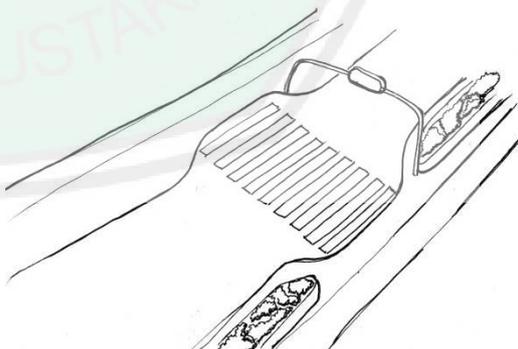
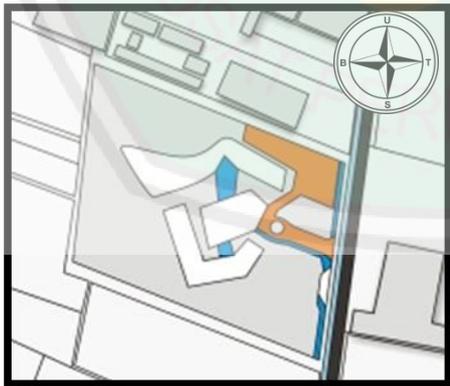
Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Memberikan jembatan penyeberangan yang difasilitasi dengan <i>ramp</i>. Diharapkan mampu memberi kenyamanan dan keselamatan pengguna. Bentuk jembatan dibuat lengkung untuk menggambarkan kedinamisan sebuah animasi (<i>anti unity, harmony dan Visiocentrism</i>).</p>	

**Alternatif 2**



Menyediakan fasilitas penyeberangan pejalan kaki bawah tanah dengan kelengkapan *ramp*. Bentuk *ramp* melingkar dengan kemiringan yang sangat landai yaitu kurang dari 10 derajat. Jembatan dibuat seperti terowongan (*Visiocentrism*).

**Alternatif 3**



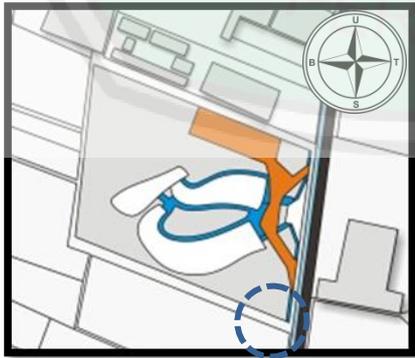
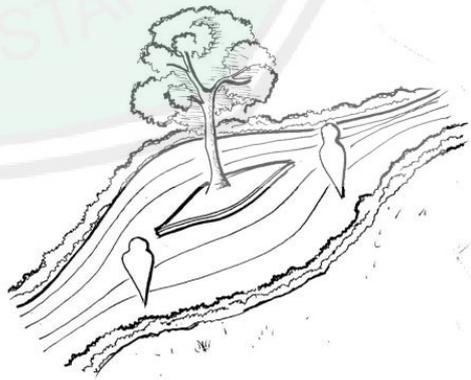
Memberikan fasilitas penyeberangan dengan zebra cross untuk keselamatan pengguna. Penerapan prinsip

<p>dekonstruksi diterapkan pada bentukan pot bunga yang tidak simetris namun masih tetaplogis..</p>	
---	--

• **Pejalan Kaki**

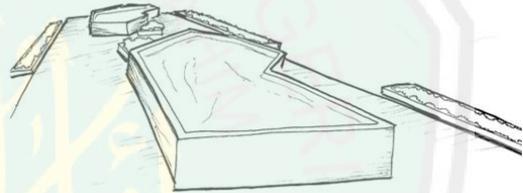
Memberikan sirkulasi pada pejalan kaki berupa pedestrian yang memakai material perkerasan (grass block, andesit, dan grayscale). Pemberian beberapa fasilitas diharapkan dapat dirasakan dengan beberapa indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran.

**Tabel. 4.14 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (pejalan kaki)**

Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> 	

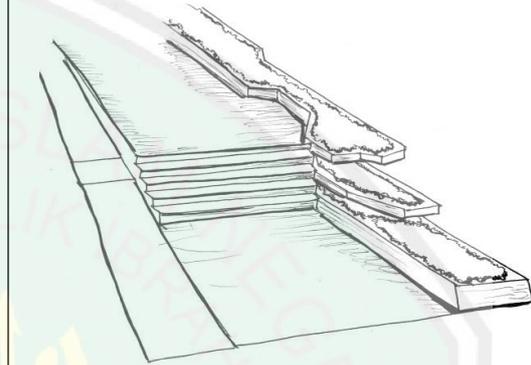
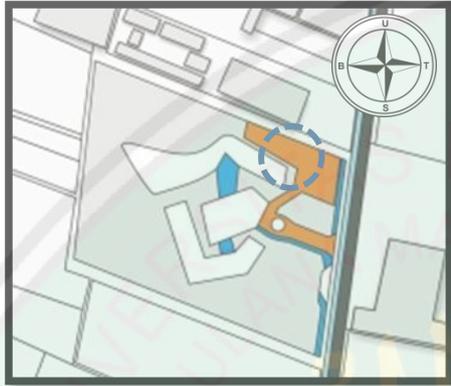
Penggunaan perkerasan berupa grass blok dan granit yang ditata bergaris sesuai lebar jalur serta menambahkan beberapa pohon penayang untuk memberikan suasana peneduh pada pengguna.

**Alternatif 2**



Membagi sirkulasi pada area tapak menjadi dua jalur. Serta menambahkan kolam dengan air mengalir pada masing-masing dinding untuk menimbulkan suasana berbeda pada tapak (*visiocentrism*). Disudut kolam terdapat pot bunga yang tidak beraturan dengan kolam (*anti unity dan harmony*).

### Alternatif 3

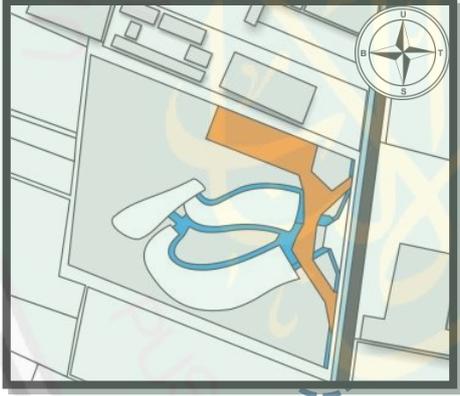


Menambahkan beberapa anak tangga dalam sirkulasi tapak. Pada sisi samping tangga, terdapat *ramp* yang berguna untuk pengguna difable dengan kemiringan kurang dari 10 derajat. Pada sisi lain terdapat tempat area pot bunga yang disusun tumpang tindih yang sesuai dengan prinsip dekonstruksi.

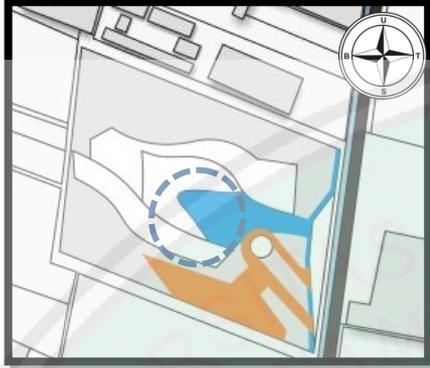
- **Main Entrance**

Memberikan are pintu masuk utama yang berbeda sehingga mampu memberikan karakter tersendiri pada bangunan. Material yang digunakan yaitu kaca transparan, Alumunium Composite Panel (ACP), dan beton bertulang.

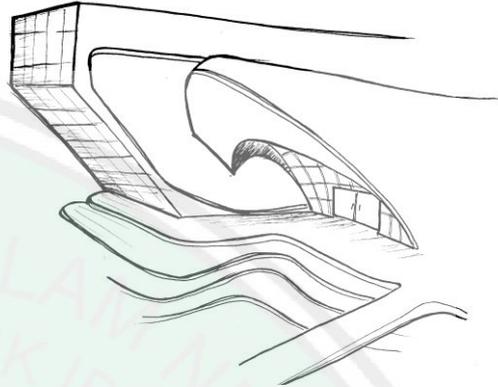
**Tabel. 4.15 Alternatif aksesibilitas dan sirkulasi (main entrance)**

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Area pintu masuk utama diarahkan pada titik tengah jalur akses pejalan kaki. Hal tersebut bertujuan untuk memperdekat akses langsung ke pintu utama. Serta menambahkan selasar yang berfungsi untuk menaungi pengguna pejalan kaki.</p>	

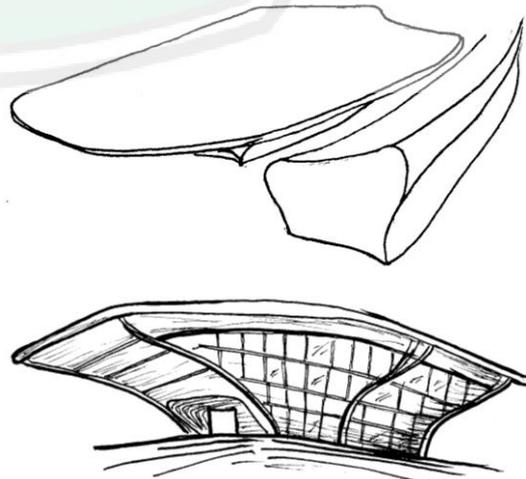
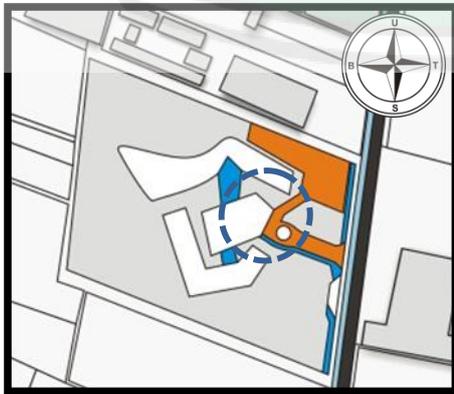
**Alternatif 2**



Pintu masuk utama diarahkan langsung pada akses utama pejalan kaki dalam tapak. Selain itu, letak akses pejalan kaki dan pengendara dibedakan sehingga terdapat beberapa anak tangga yang berguna untuk menikmati suasana sekitar agar lebih terasa (*Visiocentrism*).



**Alternatif 3**



<p>Jalur pintu masuk bangunan diletakkan sedikit ke selatan untuk lebih dekat dengan akses jalan raya. Hal tersebut menjadikan area akses kendaraan menjadi luas serta memberi rasa aman pada masing-masing pengguna.</p>	
---	--

#### **4.3.6 Analisis Kebisingan**

Analisis kebisingan merupakan proses identifikasi untuk mengetahui sumber-sumber kebisingan dan intensitas kebisingan yang menimbulkan tidak kenyamanan pada tapak. Untuk menanggapi maka dibutuhkan analisis-analisis yang nantinya mempunyai beberapa alternatif arsitektural untuk mengatasinya.

##### **Eksisting**

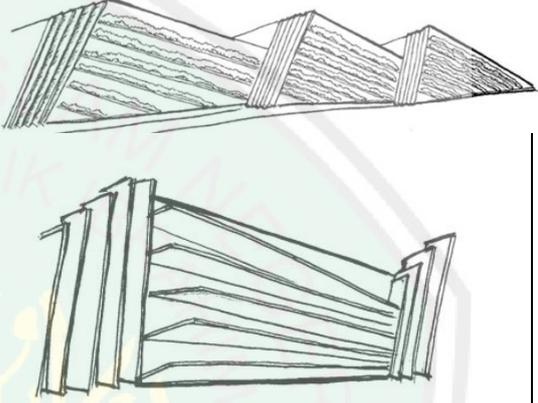
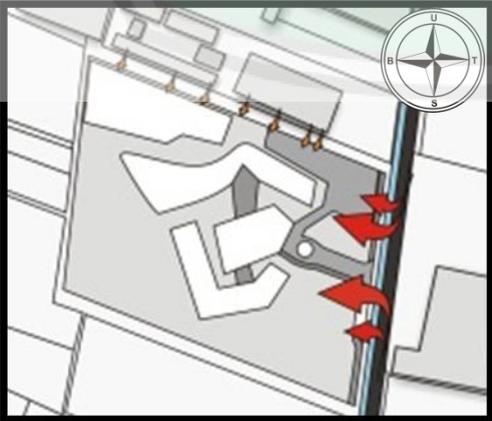
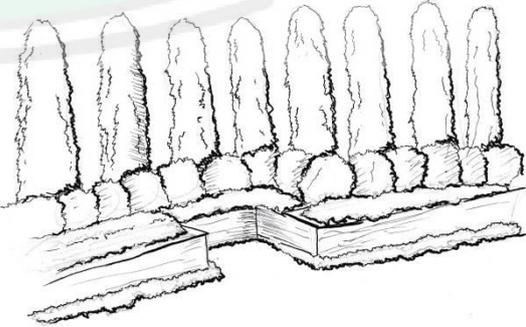
Sumber kebisingan utama terletak dibagian timur tapak yang berupa Jl Mayjen Sungkono. Volume kendaraan tergolong agak ramai dan lancer. Kedua, terletak di bagian utara yang berasal dari bangunan rumah makan dan penginapan sepanjang 200 m arah barat.



Gambar 4.17 Eksisting kebisingan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

Tabel. 4.16 Alternatif kebisingan

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Menggunakan dinding pembatas berupa dinding lengkung dan ditanami tanaman rambat sesuai alur yang dibuat. Fungsi utamanya adalah meredam kebisingan dari bangunan utara tapak sekaligus</p>	

<p>mempercantik view ke dalam tapak.</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p>  <p>Memberikan media berupa bidang tegak yang dimanfaatkan untuk taman sekaligus penyaring kebisingan ke dalam tapak dari jalan raya.</p>	
<p><b>Alternatif 3</b></p> 	

<p>Menempatkan beberapa macam vegetasi dibentuk menyerupai bentuk pagar yang tinggi namun tetap bias menghasilkan angin masuk ke area tapak.</p>	
--	--

#### 4.3.7 Analisis Vegetasi

Analisis vegetasi bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan tapak yang mempengaruhi suhu di kawasan tapak, begitu juga sebaliknya. Penerapan vegetasi yang mempunyai banyak fungsi dan manfaat sehingga sangat diperlukan dalam pengolahan tapak. Prinsip yang diterapkan berupa alternative-alternatif yang menekankan pada prinsip *visiocentrism*.

#### Eksisting

Vegetasi di sekitar tapak terletak di bagian timur dan selatan. Pada bagian timur, terdapat pohon tunjangan dan randu yang cukup besar di sepanjang pedestrian jalan. Hal tersebut juga terdapat di seberang jalan lainnya. Pada sisi selatan terdapat lahan yang disengaja ditanami pohon sengon untuk konservasi lingkungan.

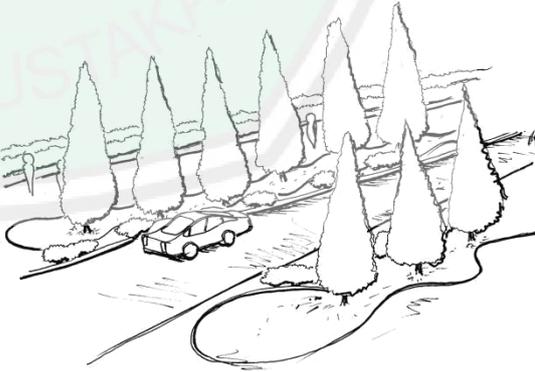


Gambar 4.18 Analisis vegetasi  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

- **Pengarah sirkulasi**

Vegetasi dapat juga dijadikan sebagai pengarah sirkulasi dalam tapak dengan menatanya sesuai yang diinginkan. Beberapa vegetasi yang digunakan untuk pengarah jalan yaitu, pohon cemara, palem, dan glodokan tiang.

Tabel. 4.17 Vegetasi (pengarah sirkulasi)

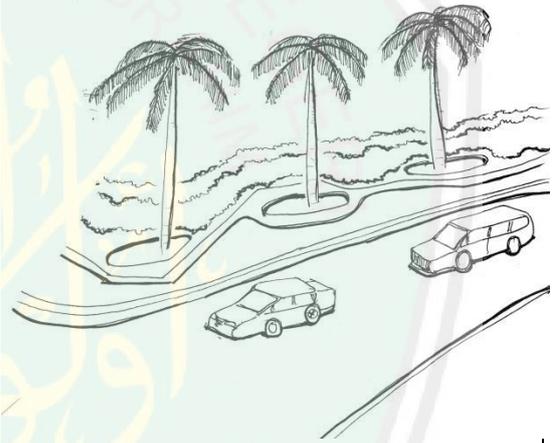
Keterangan	Gambar
<p>Alternatif 1</p> 	

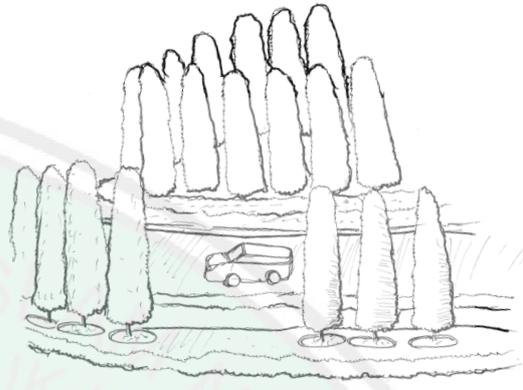
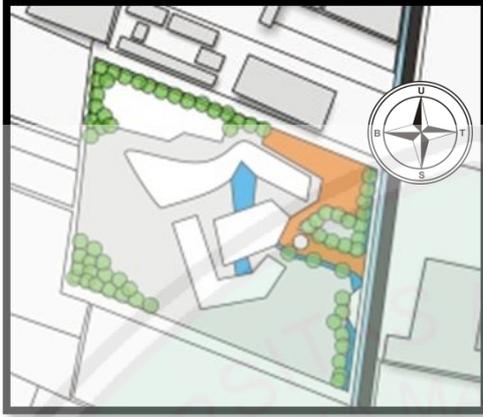
Memberikan vegetasi berupa pohon cemara sepanjang jalan sisi dalam. Sehingga pengguna dapat mengerti dengan baik. Pohon cemara juga merupakan alternatif mengurangi polusi udara yang dihasilkan kendaraan.

### Alternatif 2



Memberikan pohon palem sebagai pengarah aksesibilitas dari luar menuju tapak. Serta, menjadikan pohon palem sebagai pembatas sisi luar tapak karena terkesan lebih berestetika.



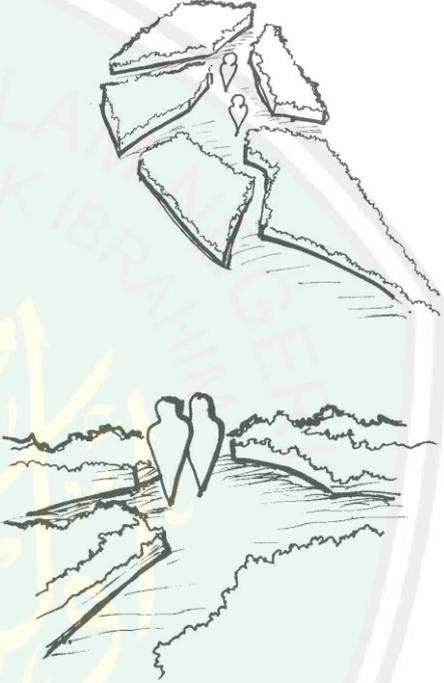
**Alternatif 3**

Menggunakan pohon glodokan tiang yang ditanam memutar sesuai sirkulasi kendaraan bermotor sekaligus meredam kebisingannya. Serta menambahkan vegetasi teh-tehan untuk sirkulasi pengguna pedestrian.

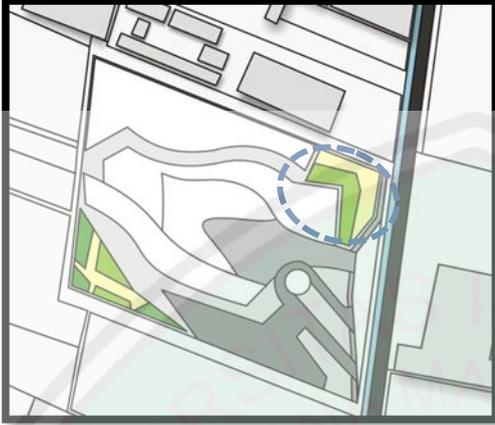
- **Vegetasi taman**

Vegetasi taman dimaksudkan untuk memaksimalkan pengolahan tapak untuk area hijau untuk menyeimbangkan suhu dan drainase. Selain itu, juga dapat mempercantik tapak pada area yang diinginkan.

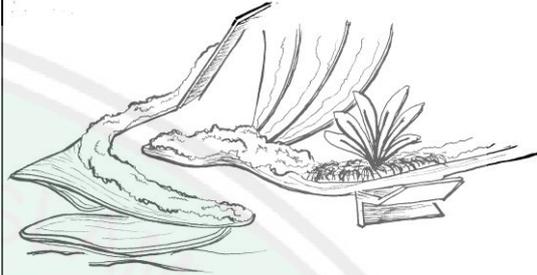
Tabel. 4.18 Alternatif Vegetasi (vegetasi taman)

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Pengolahan tapak sebelah utara sebagai taman bunga yang berwarna-warni dengan bentukan yang asimetris. Namun masih terdapat sirkulasi di dalamnya (<i>anti unity</i> dan <i>harmony</i>)</p>	

**Alternatif 2**



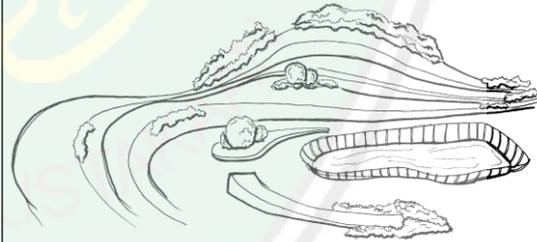
Memberikan area taman hijau pada area depan untuk bersantai dengan penerapan tanaman rambat yang bermedia rangka baja yang berputar dari atas ke bawah.



**Alternatif 3**



Menyediakan tribun taman yang bergelombang dengan perpaduan taman bunga. Pada area tengah ditambahkan kolam untuk mengatur suhu serta mengalirkan angin ke area tersebut.



#### 4.3.8 Analisis Hujan

Analisis hujan bertujuan untuk mengetahui potensi yang bermanfaat pada tapak dalam mengatasi hujan sehingga akan meminimalisir kemungkinan yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, perlu adanya proses identifikasi yang lebih mendalam.

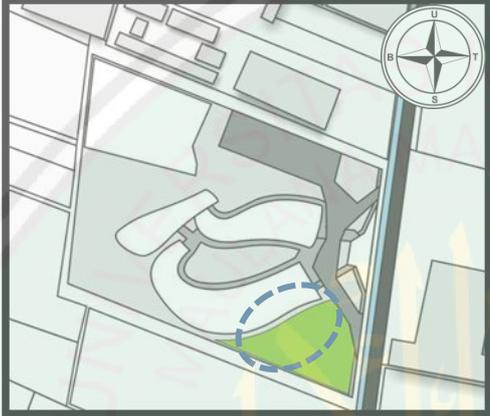
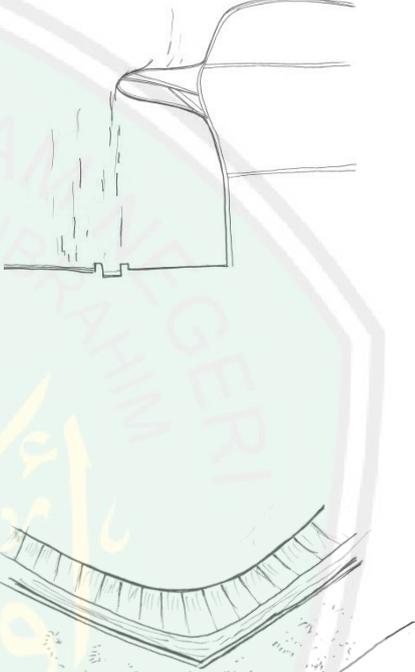
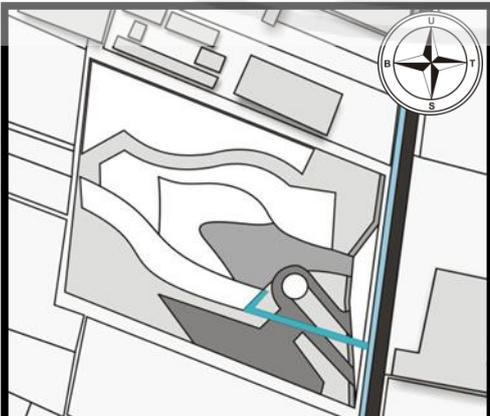
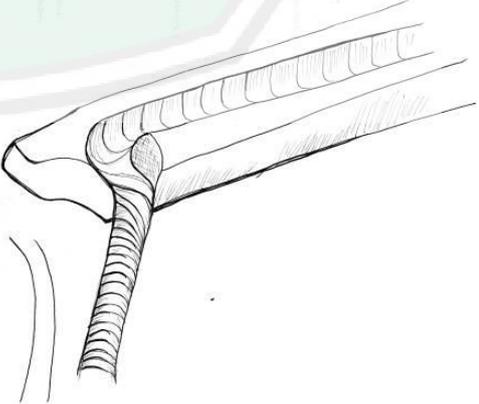
##### Eksisting

Malang merupakan kota sejuk dengan curah hujan yang tinggi. Pada sisi timur tapak terdapat sungai yang mempunyai lebar 4 m dengan kedalaman 1,5 m. sungai tersebut mengalir air yang mengalir dari daerah Tumpang dengan intensitas sedang.

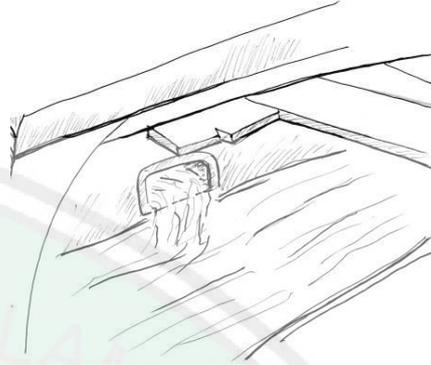


Gambar 4.19 Eksisting hujan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

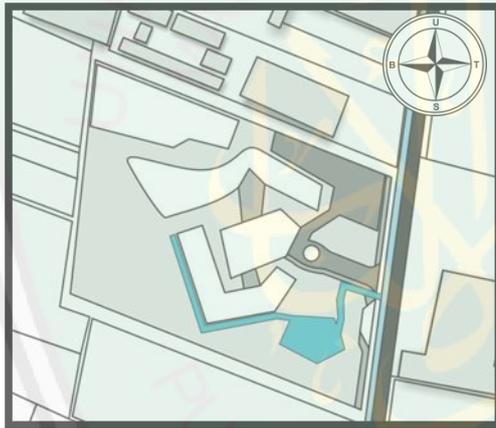
**Tabel. 4.19 Alternatif Hujan**

Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Memberikan shading untuk menampis air hujan agar tidak mengenai dinding bangunan. Selain itu memberikan area resapan hijau pada sisi bangunan.</p>	
<p><b>Alternatif 2</b></p> 	

Air hujan dari atap dialirkan lewat talang yang dipasang dengan struktur atap. Kemudian dialirkan ke bawah menggunakan pipa baja yang diselipkan pada kolom struktur bangunan sampai ke bawah. Setelah itu diteruskan ke sungai.



### Alternatif 3



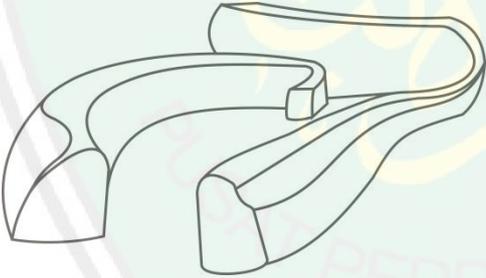
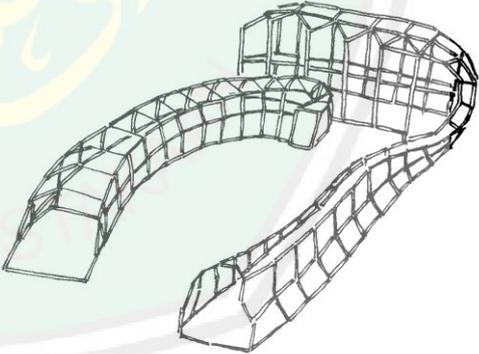
Memberikan kolam pada bagian depan yang menampung sementara air dari atap. Kolam tersebut memiliki batas penampungan. Jika melebihi batas, maka akan disalurkan ke sungai.



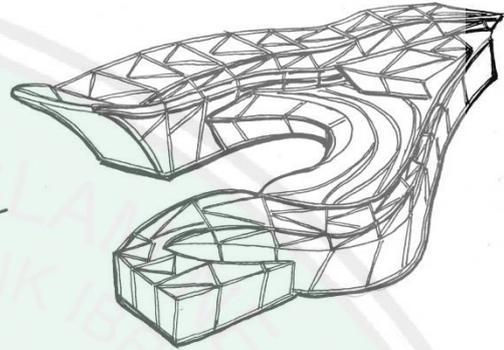
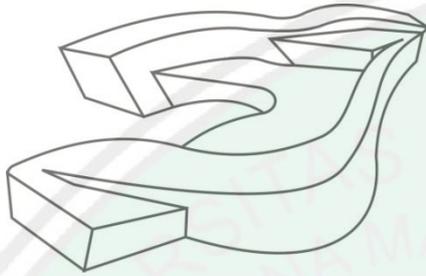
#### 4.3.9 Analisis Struktur

Analisis struktur bertujuan untuk mengetahui system struktur yang sesuai untuk obyek bangunan namun tidak mengganggu pada bentuk bangunan tersebut. Struktur yang digunakan dipengaruhi oleh beberapa prinsip dekonstruksi yaitu *Visiocentrism, anti unity dan harmony*.

Tabel. 4.20 Alternatif struktur

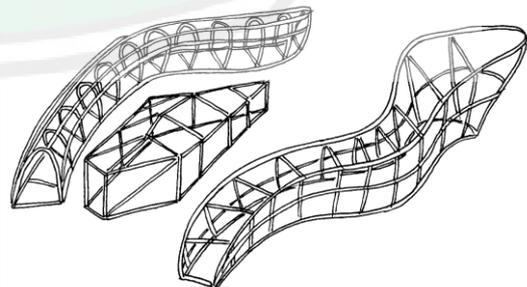
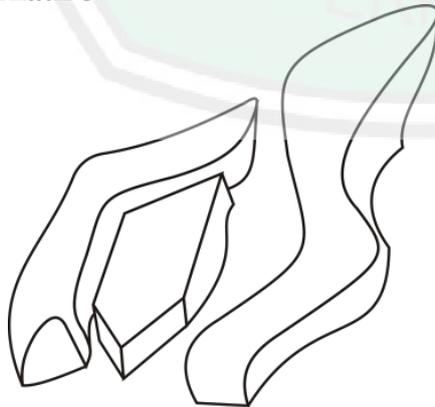
Keterangan	Gambar
<p><b>Alternatif 1</b></p>  <p>Menggunakan struktur <i>space frame</i> yang disusun pelan-pelan sehingga terbentuk rangka bangunan yang terlihat seperti lengkung. Rangka tersebut saling mengkait dengan sambungan berupa mur dan baut.</p>	

### Alternatif 2

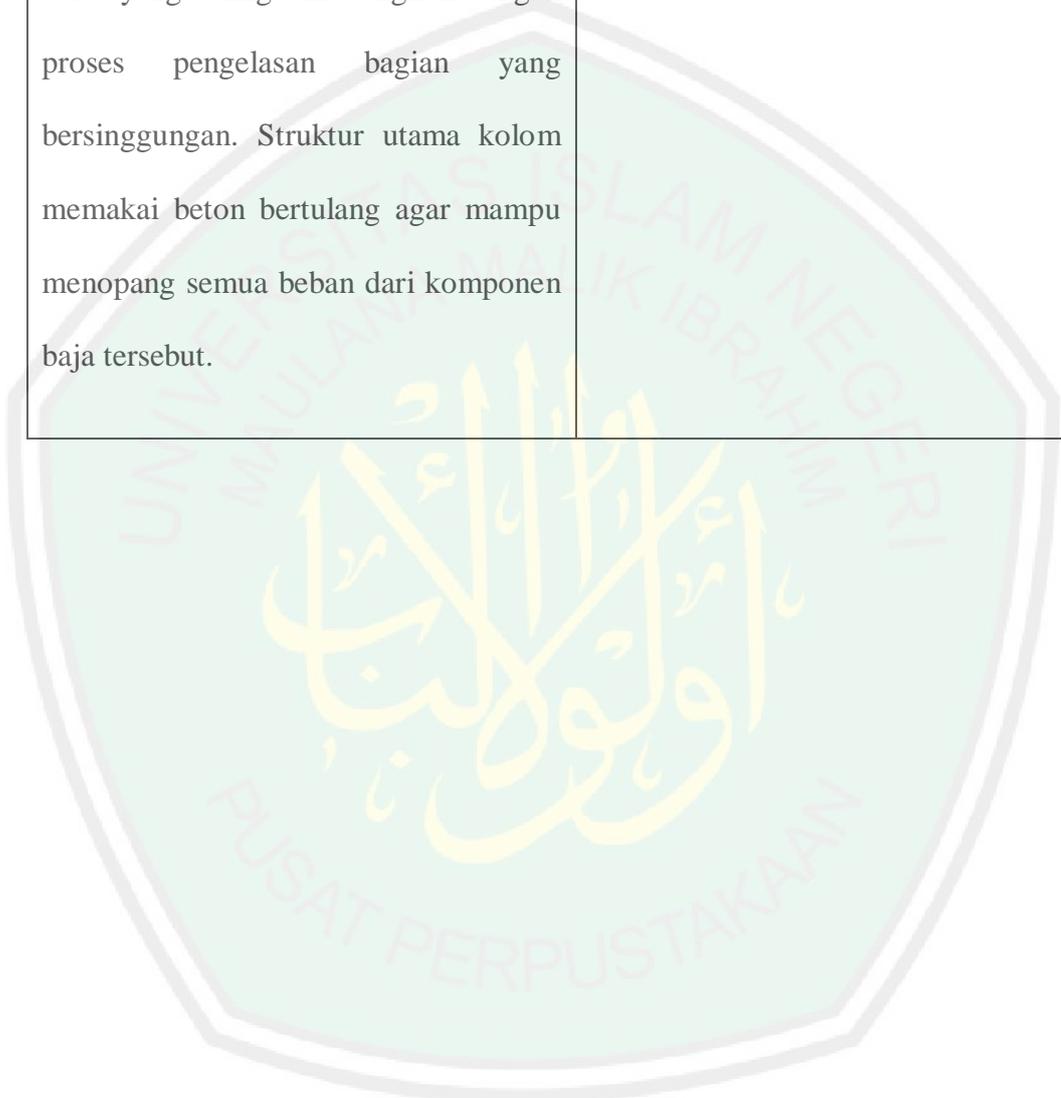


Menggunakan struktur space frame berbentuk segitiga pada bagian yang miring sampai atap. Sedangkan pada kolom struktur menggunakan material beton bertulang yang disusun miring untuk memberikan kesan tidak seimbang (*anti unity dan harmony*).

### Alternatif 3



<p>Menerapkan struktur <i>space truss</i> dengan material baja ringan berbentuk bulat yang saling dihubungkan dengan proses pengelasan bagian yang bersinggungan. Struktur utama kolom memakai beton bertulang agar mampu menopang semua beban dari komponen baja tersebut.</p>	
---	--



## BAB V

### KONSEP

Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di kabupaten Malang ini menggunakan konsep hasil keterkaitan dari tema, obyek dan tapak serta integrasi keislaman sehingga menciptakan suatu bangunan yang mempunyai fungsi utama untuk pendidikan tentang animasi baik berupa modeling dan perfilman yang mempunyai nilai keislaman di dalamnya. Selain itu juga mewadahi komunitas-komunitas dari kalangan masyarakat sekitar yang ingin mengadakan pameran atau *event* yang mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap dunia animasi.



Gambar 5.1 Latar belakang pemikiran  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

**Animasi merupakan suatu hal yang visual yang mengandung unsur penyampaian.**

*"Barangsiapa yang menunjukkan kepada suatu kebaikan maka dia akan mendapat pahala seperti pahala orang yang melakukannya." (HR. Muslim no. 1893)*

*"Katakanlah, 'Inilah jalan (agama) ku, aku dan orang-orang yang mengikutiku mengajak (kalian) kepada Allah di atas ilmu (hujjah yang nyata). Maha Suci Allah, dan aku tiada termasuk orang-orang yang musyrik.' [Yuusuf:108]*

Tempat pendidikan yang dapat dirasakan oleh beberapa indera manusia serta mampu membuka pemikiran manusia untuk ilmu

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS An-Nahl : 78)

“ Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir.”

## 5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan bertujuan mempermudah proses desain perancangan. Kandungan yang didalamnya antara lain analisis bentuk dan karakter yang akan digunakan dalam rancangan sebuah bangunan. Setelah melakukan kajian terhadap tema dan obyek maka terciptalah sebuah konsep dasar dari tokoh utama film *Transformer* yaitu *Optimus Prime*. Konsep ini diperoleh dari keterkaitan dan kesesuaian dari obyek, tema dan integrasi keislaman kemudian diterapkan prinsip-prinsip dari dekonstruksi ke dalam rancangan yakni *Visiocentrism*, *sculptural*, anti *unity* dan *harmony*.

### 5.1.1 Obyek Rancangan

Obyek rancangan berupa tempat pendidikan yang khusus mengenai Animasi yaitu Sekolah Animasi. Animasi merupakan karya visual yang didalamnya terdapat banyak unsur. Dalam dunia animasi, terdapat banyak indera yang digunakan meliputi, pendengaran, penglihatan dan rasa. Oleh karena butuh pendekatan khusus dalam pembuatannya. Isi penyampaian merupakan tujuan utama sehingga menghasilkan karya animasi yang baik sekaligus mendidik.

### 5.1.2 Tema

Tema yang digunakan yaitu Dekonstruksi yang dianggap mampu memunculkan karakter baru dalam Perancangan Sekolah Tinggi Animasi. Dalam dunia animasi, terdapat banyak indera yang digunakan meliputi pendengaran, penglihatan dan rasa.

Dekonstruksi merupakan salah satu tema dalam arsitektur yang mempunyai beberapa tahapan didalamnya. Dalam proses awal diharuskan mempunyai bentuk dasar yang akan di dekonstruksikan (*construct*). Setelah itu masuk dalam proses pembongkaran dengan cara tidak simetris (*de-construct*), kemudian disusun lagi dengan hasil bongkaran tadi sehingga muncul bentukan baru (*re-construct*).

Adapun prinsip-prinsip dalam dekonstruksi, antara lain:

1. Visiocentrism yaitu pengutamaan penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Indera yang lain harus dimanfaatkan.
2. Penerapan prinsip *sculptural*, anti *unity* dan *harmony*.

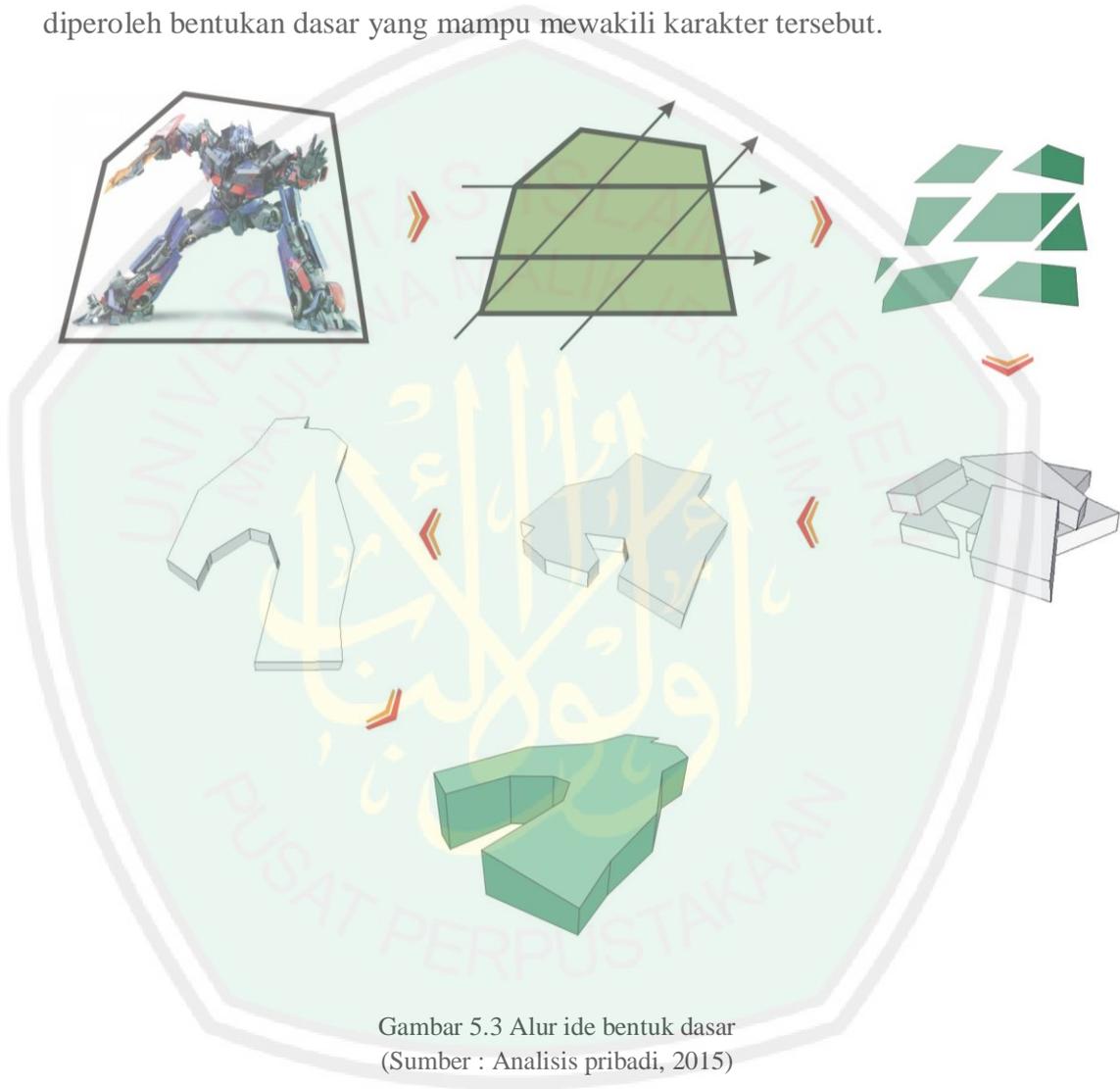
## 5.2 Konsep Bentuk

Perancangan Sekolah Tinggi Animasi ini menerapkan karakter tokoh utama yaitu Robot *Optimus Prime*. Dalam keseluruhan cerita dalam film, karakter yang paling ditekankan yaitu, kuat dan pemberani dengan pendekatan *Art Architecture*.



### Penerapan dalam perancangan ide bentuk

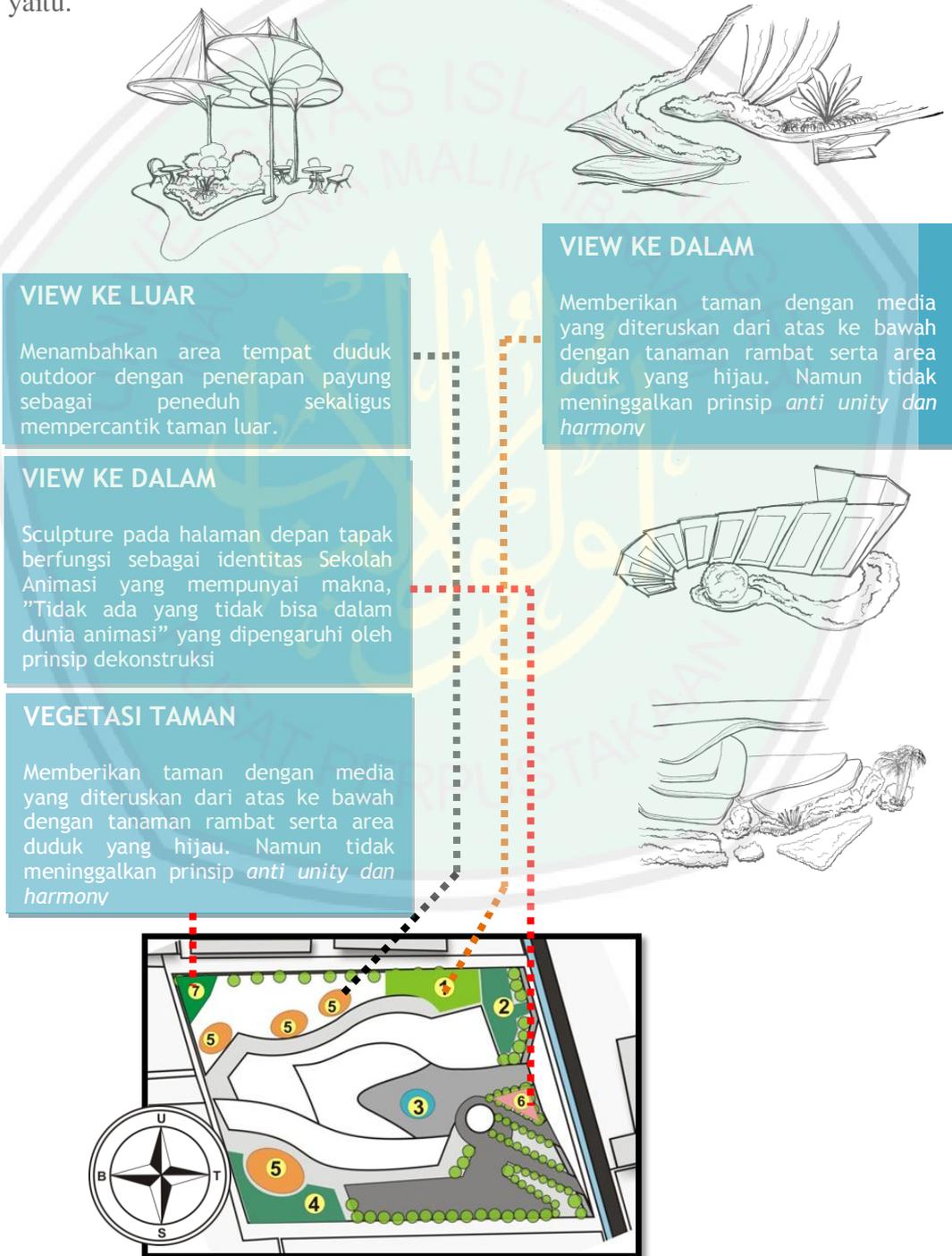
Penekanan karakter Optimus Prime yaitu, kuat dan pemberani, maka diperoleh bentukan dasar yang mampu mewakili karakter tersebut.



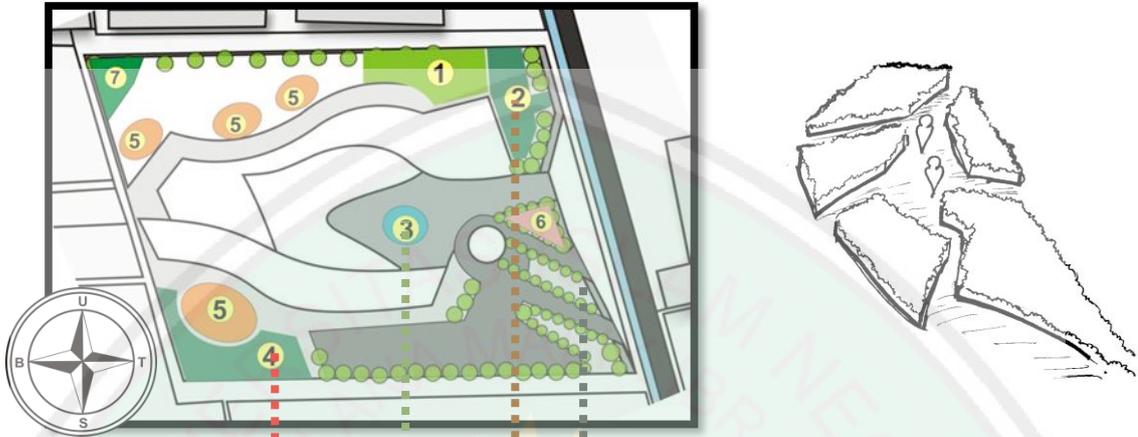
Gambar 5.3 Alur ide bentuk dasar  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

### 5.3 Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan hasil pemilihan atau penggabungan dari pengolahan massa dan tatanan area sekitar tapak yang sesuai dengan konsep dasar yaitu.



Gambar 5.4 Konsep tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



Gambar 5.5 Konsep tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

**VEGETASI TAMAN**

Memberikan taman dengan media yang diteruskan dari atas ke bawah dengan tanaman rambat serta area duduk yang hijau. Namun tidak meninggalkan prinsip *anti unity dan harmony*

**VEGETASI TAMAN**

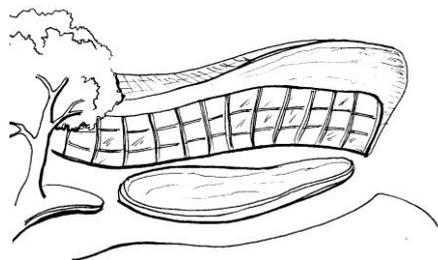
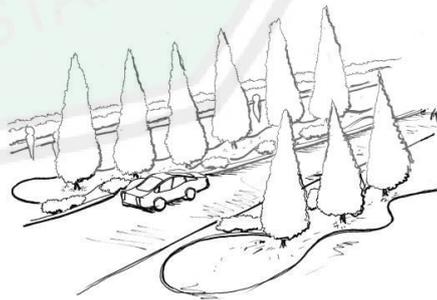
Memberikan taman dengan media yang diteruskan dari atas ke bawah dengan tanaman rambat serta area duduk yang hijau. Namun tidak meninggalkan prinsip *anti unity dan harmony*

**VEGETASI TAMAN**

Memberikan taman dengan media yang diteruskan dari atas ke bawah dengan tanaman rambat serta area duduk yang hijau. Namun tidak meninggalkan prinsip *anti unity dan harmony*

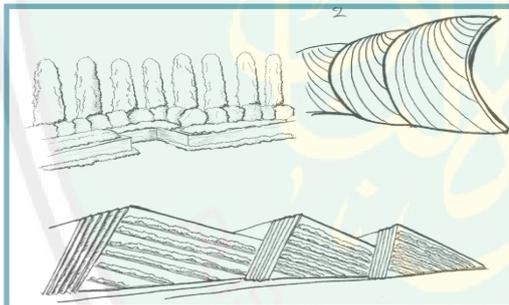
**VEGETASI TAMAN**

Menempatkan taman bunga dengan desain tidak beraturan sehingga memberikan kesan tersendiri bagi pengguna.



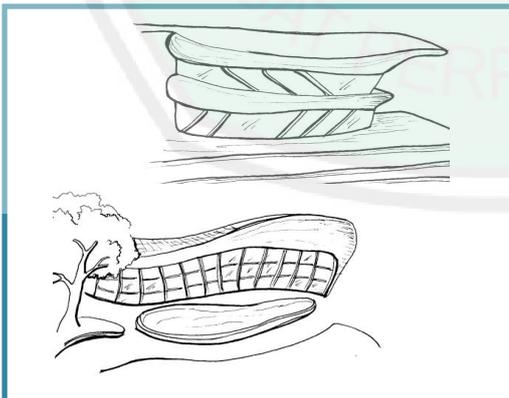


Gambar 5.6 Konsep tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



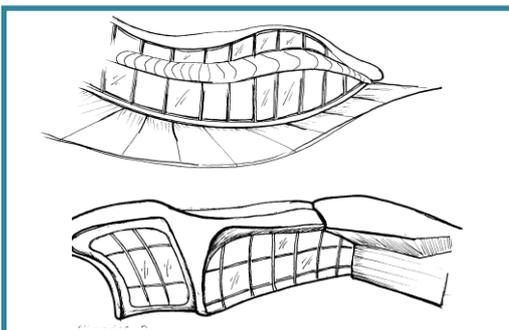
**KEBISINGAN**

Menggunakan pagar pasif sekaligus menjadi media tanaman rambat di atasnya yang dipengaruhi prinsip *anti unity dan harmony*. Penggunaan vegetasi glodokan tiang di belakang pagar berfungsi sebagai penyaring kebisingan dan polusi dari kendaraan.



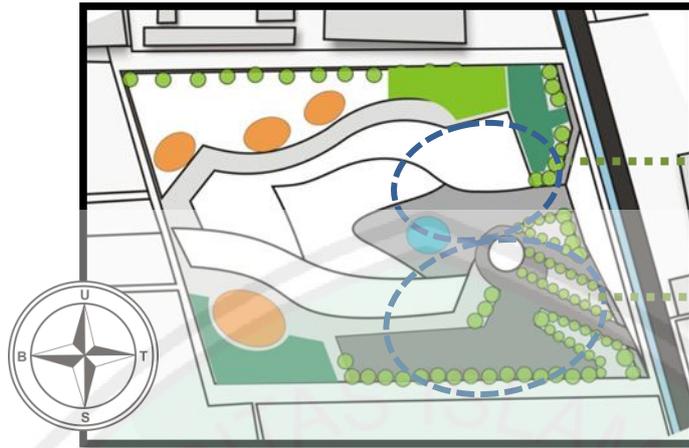
**ANGIN**

Menempatkan bangunan agak tinggi dengan menambahkan anak tangga yang tidak simetri serta bentuk atap yang menjorok keluar sebagai penangkap angin yang dipengaruhi prinsip *anti unity dan harmony*. Selain itu pemberian kolam untuk menurunkan suhu serta memberikan suasana yang berbeda (*visiocentrism*).

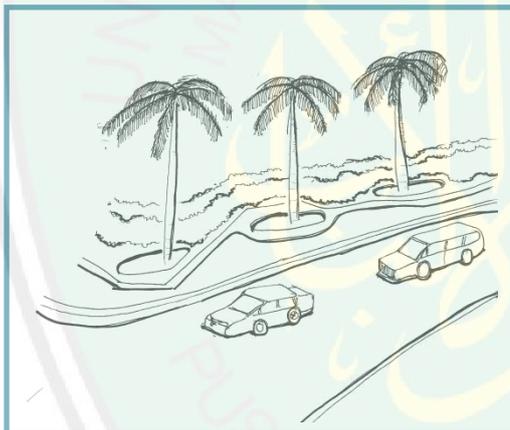


**MATAHARI**

Menempatkan bangunan agak tinggi dengan menambahkan beberapa tangga agar dapat menerima angin lebih banyak. Selain itu, memberikan kolam pada area tengah untuk mengalirkan angin ke bangunan karena suhu yang rendah akibat dari adanya kolam tersebut.



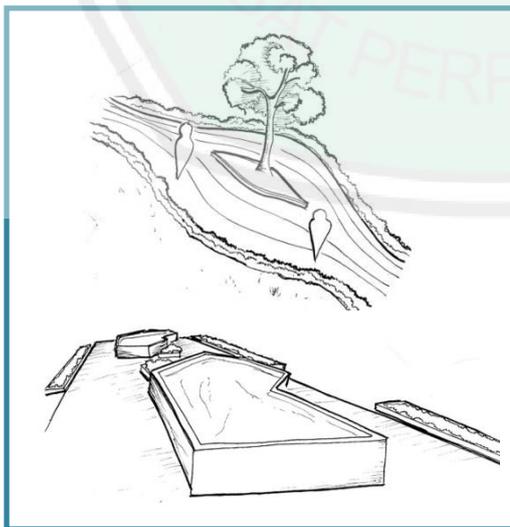
Gambar 5.7 Konsep tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



#### AKSESIBILITAS DAN SIRKULASI

##### Kendaraan bermotor

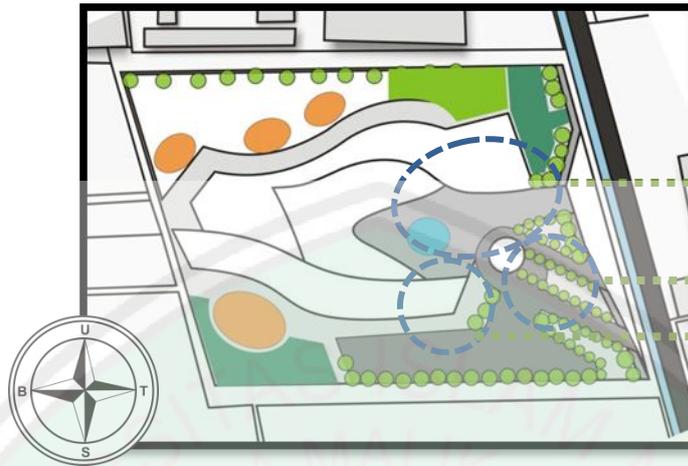
Aksesibilitas kendaraan bermotor dibuat terpisah dengan dua pintu akses, yaitu pintu keluar dan masuk. Area parkir dibuat tidak simetris dengan penambahan vegetasi sebagai pengarah sirkulasi. Pohon yang digunakan yaitu pohon palem dan teh-tehan



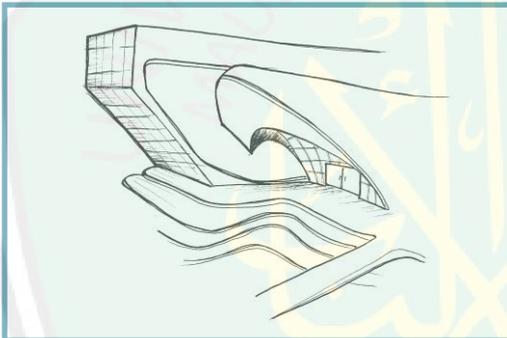
#### AKSESIBILITAS DAN SIRKULASI

##### Pejalan Kaki

Jalur pejalan kaki dibuat bermaterial perkerasan yaitu grass block dan batu garnit yang disusun bergaris sesuai lebar jalan (visiocentrism). Selain itu, terdapat pohon penayang dan kolam di tengah dari jalur pedestrian tersebut.



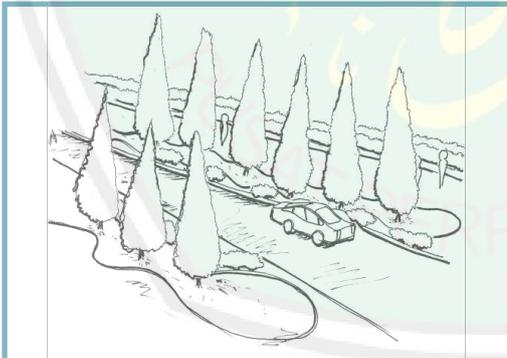
Gambar 5.8 Konsep tapak  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



#### AKSESIBILITAS DAN SIRKULASI

##### Main Entrance

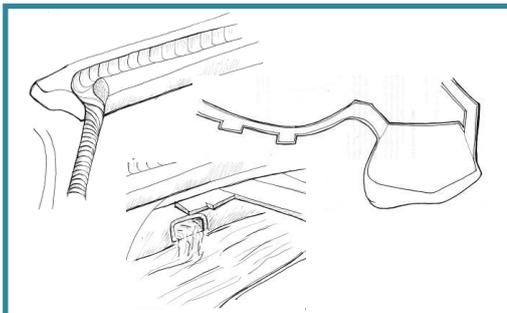
Pintu masuk utama pada bangunan dibuat lengkung seolah-olah menyambut ketika datang, serta memberikan suasana menaungi (visiocentrism). Namun tidak lupa memberikan ramp untuk pengguna *difable*.



#### VEGETASI

##### Pengarah Sirkulasi

Pemberian vegetasi berupa pohon cemara sebagai pengarah sirkulasi baik kendaraan atau pejalan kaki. Pohon cemara tersebut ditanam diatas bidang tanah yang sudah diolah dengan gundukan-gundukan yang tidak beraturan, serta tanaman hias untuk mempercantik tapak.

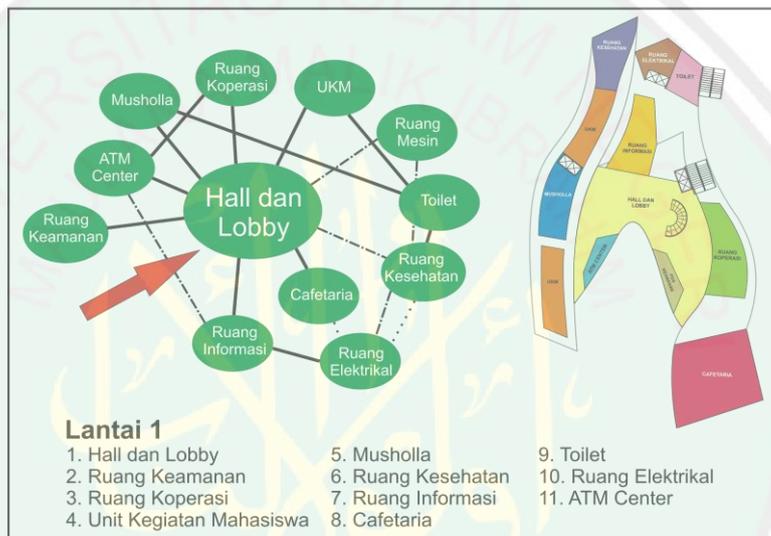


#### HUJAN

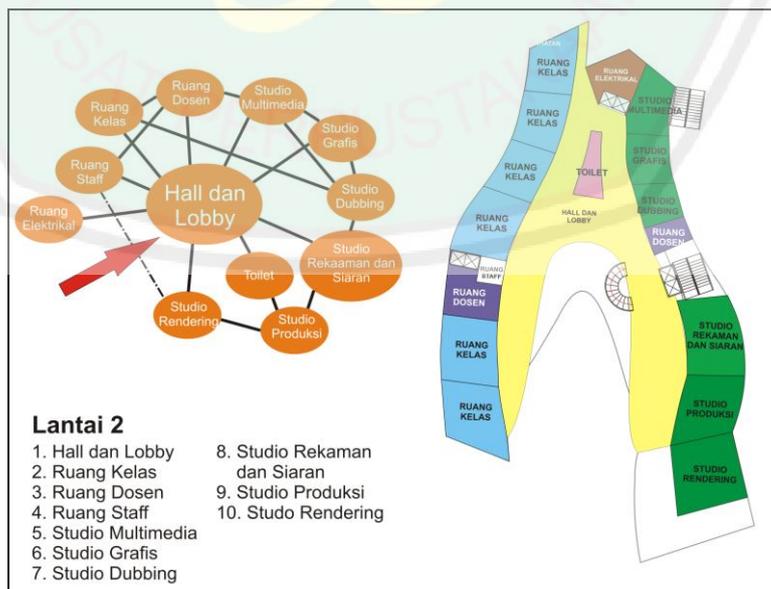
Penerapan talang air pada atap yang dibentuk sesuai struktur atap, kemudian di salurkan melalui pipa yang diselipkan pada tulangan kolom struktur sehingga dapat dialirkan ke kolam buatan. Air

### 5.4 Konsep Ruang

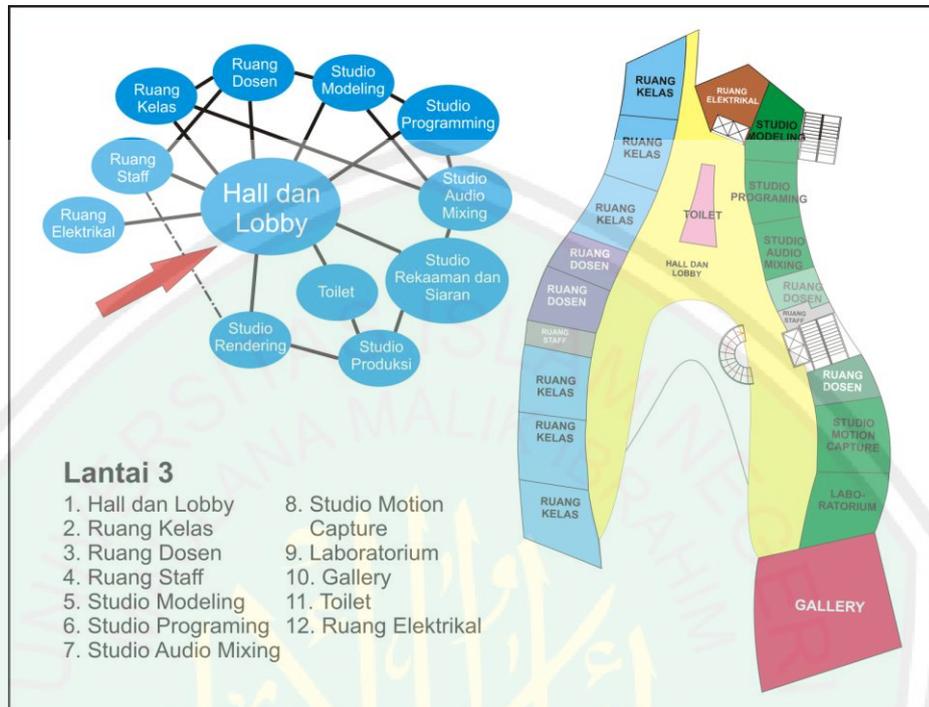
Konsep ruang merupakan hasil dari beberapa alternatif yang memiliki kesesuaian terhadap fungsi obyek namun tidak mengurangi prinsip-prinsip tema. Tataan ruang dibedakan menjadi tiga jenis yaitu, publik (ramai), semi public (sedang), semi privat (hening).



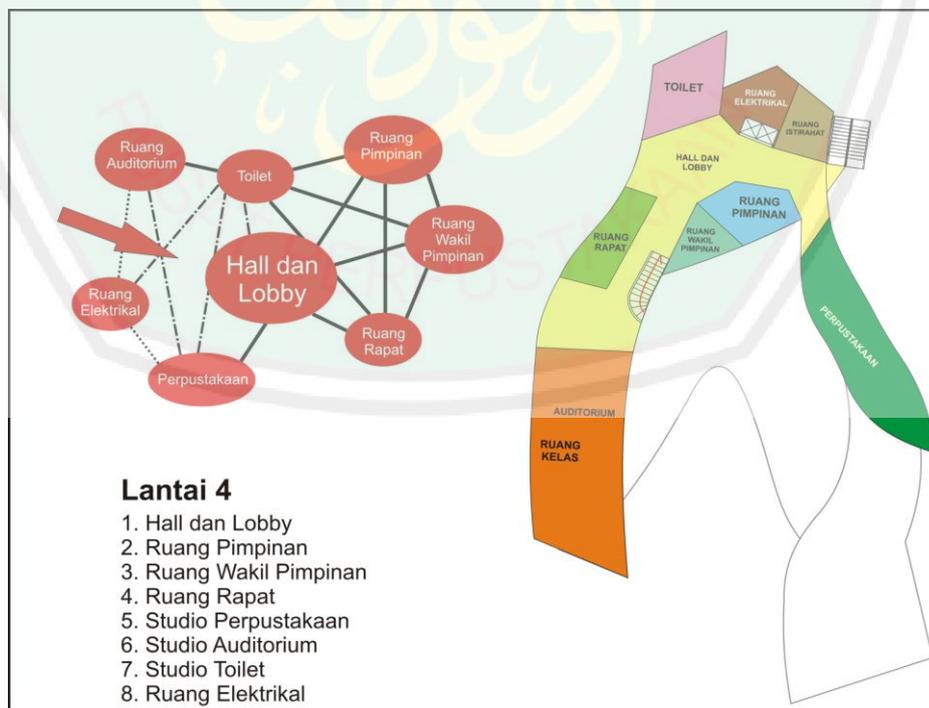
Gambar 5.9 Konsep ruang lantai 1 (Sumber : Analisis pribadi, 2015)



Gambar 5.10 Konsep ruang lantai 2 (Sumber : Analisis pribadi, 2015)



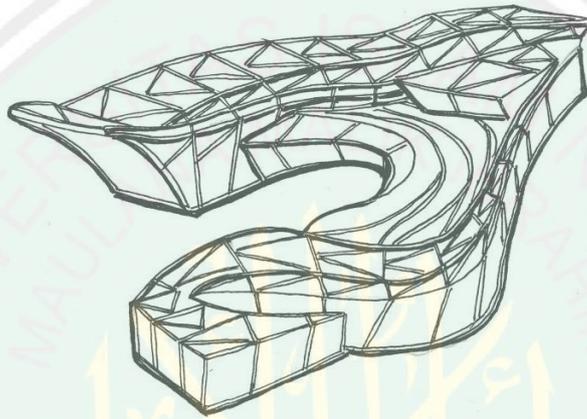
Gambar 5.11 Konsep ruang lantai 3  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



Gambar 5.12 Konsep ruang lantai 4  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

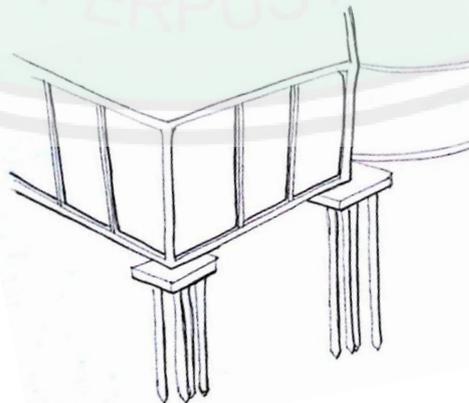
## 5.5 Konsep Struktur

Struktur yang digunakan yaitu *space frame* karena dianggap lebih sesuai dengan bentukan yang asimetris. Penggunaan struktur segitiga yang bersambungan menambah kuat kemampuan struktur dalam menahan beban.



Gambar 5.13 Konsep struktur  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

Sedangkan pada pondasi yaitu menggunakan pondasi setempat dengan tiang pancang sebagai pijakan kolom bangunan. Penambahan pile cap memberikan keseimbangan agar bangunan tidak mudah goyah. Pondasi tersebut diletakkan pada masing-masing struktur utama.



Gambar 5.14 Konsep pondasi  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

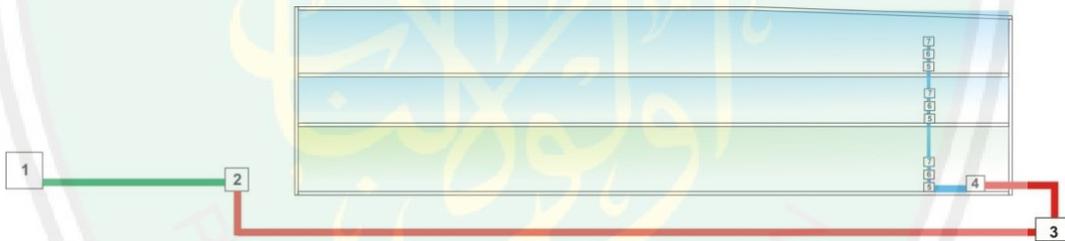
## 5.6 Konsep Utilitas

### Listrik

Sistem yang digunakan yaitu bersumber dari PLN kemudian disalurkan ke masing-masing ruang.



Gambar 5.15 Skema kelistrikan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



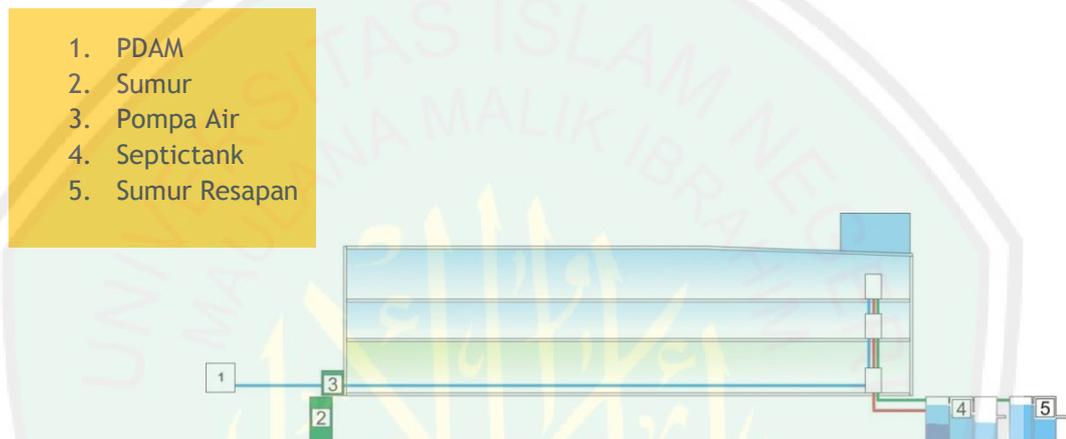
Gambar 5.16 Saluran kelistrikan bangunan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



Gambar 5.17 Saluran kelistrikan bangunan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

## Plumbing

Sistem plumbing pada bangunan ini menggunakan system konvensional yaitu memberikan tendon air yang diletakkan diatas bangunan. Air tersebut dialirkan oleh pompa ke tendon air dari sumber PDAM.



Gambar 5.18 Saluran plumbing bangunan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)



Gambar 5.19 Saluran plumbing bangunan  
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

## **BAB VI**

### **HASIL RANCANGAN**

#### **6.1 Dasar Rancangan**

Dalam proses rancangannya, Perancangan Sekolah Tinggi Animasi ini mengalami perubahan dalam desain, diantaranya perubahan pada proses dekonstruksi, bentuk, struktur dan tampilan bangunan.

Hasil rancangan yang digunakan dalam perancangan Sekolah Tinggi Animasi dengan tema Dekonstruksi dan konsep karakter tokoh Optimus Prime menghasilkan rancangan obyek yang memiliki karakter kuat dan pemberani.

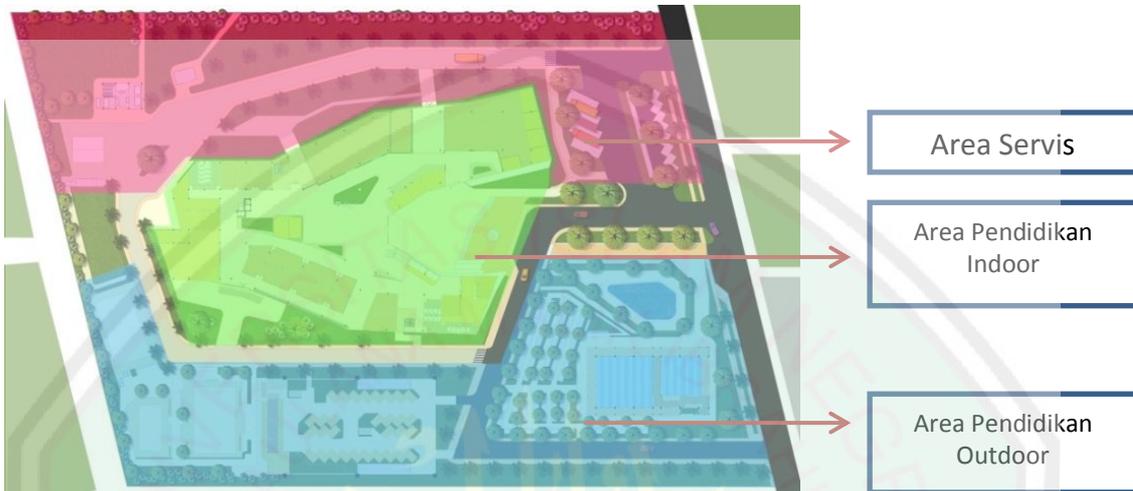
#### **6.2 Hasil Rancangan Tapak**

##### **6.2.1 Pola Penataan Tapak**

Pola penataan pada massa terbagi menjadi 3 bagian yaitu area servis, area pendidikan indoor dan area pendidikan outdoor. Penataan massa tersebut dipengaruhi oleh ilmu keislaman yang dipadukan dengan konsep karakter tokoh tersebut. Penempatan massa utama diletakkan di tengah dimaksudkan sebagai pusat dari bagian lain. Bangunan utama tersebut seolah-olah menjadi pemimpin dengan bentuk yang mendominasi.

Bentukan bangunan yang terbela di bagian tengah, mempermudah pengunjung untuk mengetahui akses utama dari bangunan. Ditambah lagi dengan

area *drop-off* yang luas menambah kenyamanan bagi pengunjung ketika memasuki area tersebut.



Gambar 6.1 Pembagian zona tapak  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

## 6.2.2 Aksesibilitas dan Sirkulasi

### A. Aksesibilitas Tapak

Dalam perancangan Sekolah Tinggi Animasi ini, memiliki satu akses masuk dan dua akses keluar yang dibedakan sesuai tujuan yaitu pengunjung dan servis (sampah, evakuasi dan *loading dock*). Hal tersebut dimaksudkan untuk mempertegas jalur masuk dan keluar agar tidak terjadi penumpukan kendaraan di dalam tapak.



Gambar 6.2 Aksesibilitas terhadap tapak  
(Sumber : Hasil rancangan. 2016)

Akses pengguna yang menggunakan angkutan umum diarahkan ke halte dekat pintu masuk dan diarahkan tepat di depan bangunan utama dengan jalur pedestrian yang cukup lebar. Sedangkan akses dengan pengguna kendaraan bermotor diarahkan ke pintu masuk utama yang dibuat lebih lebar dari pintu keluar.

### **B. Sirkulasi tapak**

Sirkulasi pejalan kaki dibuat cukup lebar untuk mempermudah pengguna jika terdapat kegiatan yang menghadirkan pengguna yang banyak. Pedestrian tersebut langsung diarahkan ke pintu masuk bangunan utama maupun arah ke masjid.



Gambar 6.3 Aksesibilitas terhadap tapak  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Sirkulasi kendaraan bermotor didalam tapak dibuat satu arah. Sirkulasi tersebut diarahkan ke *drop-off* jika menurunkan penumpang, kemudian menuju tempat parkir yang sudah disediakan. Sedangkan untuk sirkulasi servis dibuat mengelilingi bangunan agar mampu mencapai seluruh bagian tapak.

Area parkir didalam tapak dibagi menjadi tiga titik. Untuk area parkir motor terletak didekat masjid, sedangkan area parkir mobil terletak dibagian selatan dari bangunan utama. Bagi pengguna tamu terdapat area parkir khusus yang diletakkan didepan dekat dekat pintu masuk. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pengguna baru yang belum mengenal kondisi didalam tapak.

### 6.2.3 Lansekap

#### A. Vegetasi

Bagian yang terpenting dalam hasil rancangan yaitu pemberian vegetasi yang sesuai dengan fungsi maupun kebutuhan didalam tapak. Dalam rancangan ini, ada beberapa titik penempatan vegetasi sesuai fungsinya antara lain :

##### 1. Vegetasi pengarah

Vegetasi pengarah menggunakan pohon palem Sadang (*Livistona rotundifolia*), pohon ini memiliki tinggi yang menjulang dan mempunyai ketahanan dalam cuaca. Dengan perpaduan cemara Pua-pua (*Cupressus papuanus*) sebagai penghias diantara pohon palem. Dengan bentuk fisik yang menjulang keduanya, diharapkan mampu untuk mengarahkan akses maupun sirkulasi didalam tapak.

##### 2. Vegetasi penaug

Pohon penaug yang digunakan yaitu pohon Mahoni, Tanjung (*Mimosops elengi*) dan Angsana (*Pterocarpus indicus*). Pohon mahoni diletakkan pada area-area yang dilalui kendaraan bermotor, karena fungsi utamanya yang baik dalam penyerapan polutan. Sedangkan pohon Tanjung dan Angsana ditempatkan pada jalur pedestrian dan area parkir motor. Dengan bentuk fisik bertajuk lebar, maka akan lebih maksimal untuk menaungi pengguna dibawahnya.

### 3. Vegetasi hias (estetika)

Penggunaan vegetasi hias pada taman-taman kecil yang dekat dengan kegiatan pengguna. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberi efek positif terhadap psikologi pengguna. Vegetasi yang digunakan antara lain, Iler (*coleus atropurpureus*), pandan kipas (*casuarina equisetifolia*), serta anggrek (*orchidaceae*). Vegetasi tersebut merupakan vegetasi yang cukup mudah dalam perawatannya.

### 4. Vegetasi pembatas

Vegetasi pembatas yang digunakan yaitu teh-tehan (*acalypha siamensis*) dan tanaman paku (*cycas rumphii*) untuk mempercantik dalam penataannya. Vegetasi tersebut merupakan vegetasi yang sangat mudah dibentuk sesuai keinginan kita.

Pemberian beberapa jenis vegetasi dimaksudkan untuk memberikan timbal baik yang positif terhadap alam. Sejalan dengan tokoh yang diangkat dalam rancangan, dengan beberapa teman *Optimus Prime* mereka mempertahankan bumi agar tetap hidup dengan baik.



Gambar 6.4 Titik-titik vegetasi  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

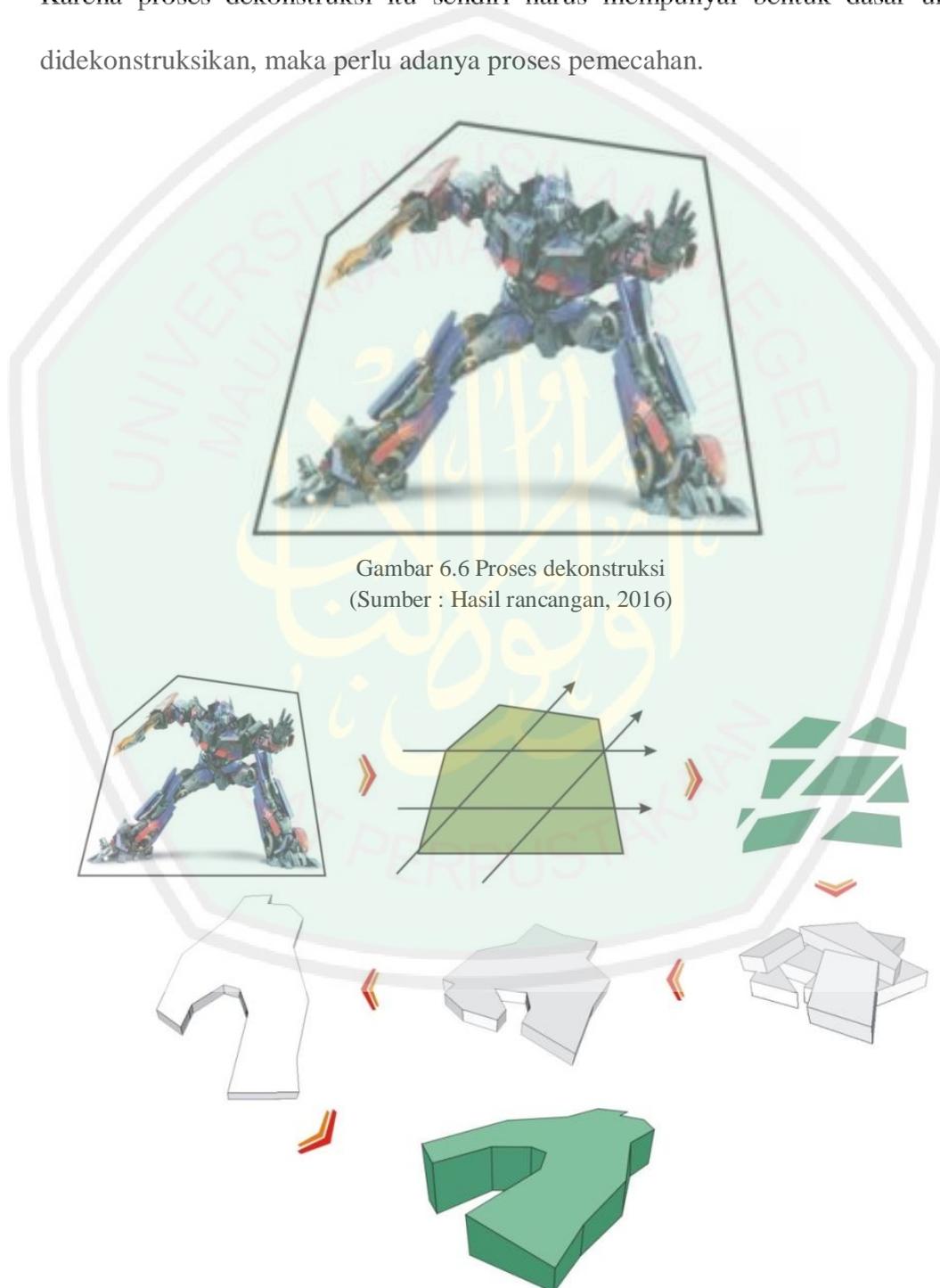
### 6.3 Hasil Rancangan Bentuk

Hasil rancangan bentuk didasarkan pada pembacaan karakter dari tokoh Optimus Prime yaitu kuat dan pemberani. Dari karakter tersebut maka diperoleh bentuk dasar yang didekonstruksikan sebagai berikut:



Gambar 6.5 Karakter tokoh utama  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2016)

Dari gambar Optimus Prime yang dianggap mewakili karakter yang kuat dan pemberani,, ditarik garis luar dari robot sehingga muncul bentukan baru. Karena proses dekonstruksi itu sendiri harus mempunyai bentuk dasar untuk didekonstruksikan, maka perlu adanya proses pemecahan.



Gambar 6.6 Proses dekonstruksi  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Gambar 6.7 Proses dekonstruksi  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Dari bentukan dasar tersebut, kemudian dipecah sesuai dengan bagian tubuh tokoh tersebut melaliputi garis tangan, kaki serta bagian kepala dan badannya. Kemudian dilakukan penyusunan ulang menyerupai bentukan dasarnya dan melalui pendekatan *sculptural*.



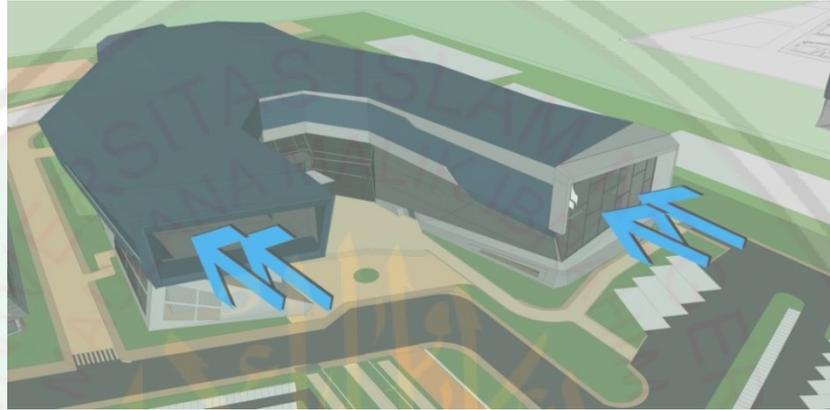
Gambar 6.8 Perubahan bentuk pada tapak  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Penempatan bangunan di tengah tapak bertujuan untuk menjadikan bangunan tersebut bisa dinikmati dari beberapa sisi serta memberi kesan monumental. Dalam prosesnya, bangunan tersebut mengalami perubahan bentuk menjadi lebih tegas untuk manghadirkan karakter kuat dan pemberani dari tokoh yang diangkat serta penyesuaian terhadap tapak. Hal tersebut dipengaruhi oleh prinsip-prinsip yang digunakan yaitu Visiocentrism, anti unity dan balance sehingga terciptalah bentukan tersebut.

### 6.3.1 Matahari

Penggunaan kaca GFRP (*glass fiber-reinforced plastic*) panel pada bagian depan berguna untuk menyaring sinar matahari dan memasukkan cahaya ke dalam ruangan dengan adanya lapisan-lapisan didalamnya. Penggunaan kaca GFRP

bertujuan untuk meringankan beban pengganti kaca. Selain itu, dalam rancangan ini menggunakan panel surya sebagai penambah masukan energi dalam bangunan. Penggunaan panel dan pemanfaatan sinar matahari tersebut didasari oleh pemanfaatan kemajuan teknologi sekarang yang semakin berkembang.



Gambar 6.9 Cahaya datang  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Solar panel diletakkan pada bangunan parkir yang berada disamping bangunan utama. Pemanfaatan energi matahari digunakan untuk penerangan bangunan jika pada malam hari. Penggunaan Solar panel dianggap dapat menekan biaya secara signifikan pad elektrikal bangunan dalam jangka panjang. Dengan adanya peraturan pemerintah untuk meminimalisir energi diwaktu sore dan malam hari memungkinkan adanya subsidi untuk setiap bulannya.



Gambar 6.10 Letak Panel surya  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

### 6.3.2 View (Vista)

Akses vista utama kedatangan berada di sisi timur, tepatnya pada bagian muka bangunan. Bangunan menggunakan dua kaca besar dengan permainan bidangnya yang agak menjorok kedepan. Hal tersebut memberikan rasa tersendiri dari beberapa indera ketika kita berada didalamnya. Dengan kantilever panjang dan bukaan view yang lebar maka kita dapat melihat pemandangan gunung yang berada di bagian timur. Dengan view pemandangan tersebut memberikan kita kesadaran untuk selalu merawat bumi dengan sebaik mungkin.



Gambar 6.11 Sudut pandang view  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

### 6.3.3 Angin (Penghawaan)

Bangunan utama yang berfungsi sebagai area pendidikan yang cukup besar ini menggunakan penghawaan buatan yaitu penghawaan AC. Hal tersebut dipengaruhi oleh pemanfaatan kemajuan teknologi saat ini. Seperti dalam film *Transformer* yang mempunyai tujuan menyelamatkan bumi dengan teknologi modern saat itu. Selain itu, penggunaan penghawaan buatan mampu memberi hasil yang maksimal untuk kebutuhan khusus pada masing-masing ruang.



Gambar 6.12 Titik AC  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Bentuk bangunan yang terbelah pada bagian depan, selain untuk menarik view bentukan tersebut juga memberikan penaanngan terhadap pengguna. Angin yang bersumber dari timur, mengalir ke depan bangunan sehingga memberikan sirkulasi udara yang baik di area tersebut.



Gambar 6.13 Alur angin  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

## 6.4 Hasil Rancangan Ruang

Rencana ruang bangunan dibedakan menjadi 3 zona, yaitu zona publik, zona semi publik dan zona semi privat. Pada lantai 1 merupakan tempat publik dan difungsikan untuk kegiatan-kegiatan yang memungkinkan banyak tamu datang. Pada lantai 2 dan 3 merupakan semi semi publik karena didalamnya terdapat ruang-ruang pembelajaran, ruang dosen dan ruang staf akademik. Sedangkan pada lantai 4 merupakan zona semi privat. Di lantai tersebut difungsikan sebagai rektorat dan fasilitas-fasilitas penunjang lain, seperti perpustakaan dan auditorium. Bangunan dibuat bertingkat karena didasarkan pada pendekatan sculptural yang bersifat monumental. Selain itu bangunan mampu lebih terlihat karakter yang diangkatnya.



Gambar 6.14 Zona ruang  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Penmbagian ruang pada bangunan dibagi menjadi 3 bagian sesuai dengan fungsi. Lantai 1 terdapat ruang bersifat publik seperti unit kemahasiswaan, klinik, dan koperasi.



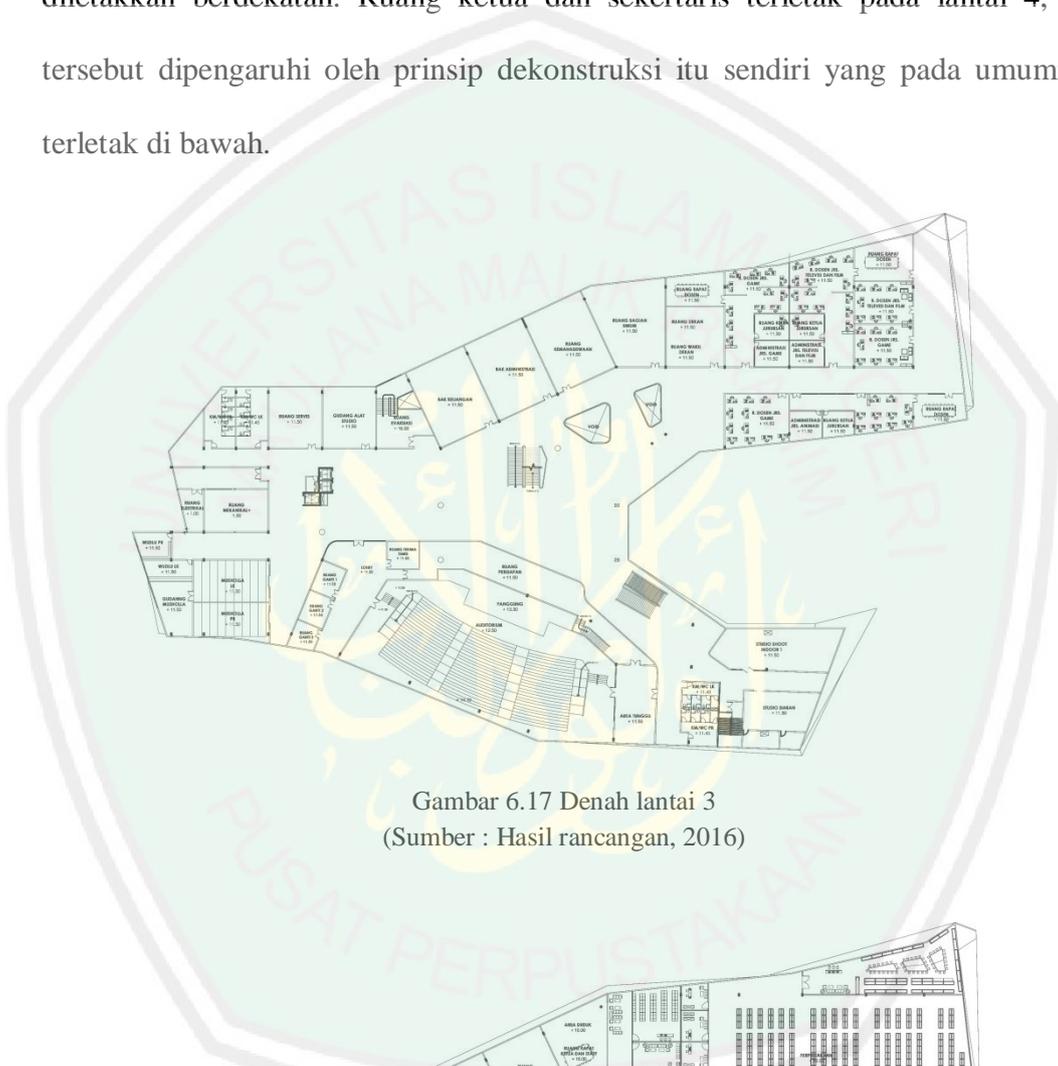
Gambar 6.15 Denah lantai 1  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Lantai 2 dikhususkan untuk ruang belajar dan mengajar. Oleh karena itu, tidak terdapat ruang lain selain ruang kelas dan studio. Sebagian pemanfaatan ruang dbuat luas untuk menciptakan kesan monumental dalam ruangan.

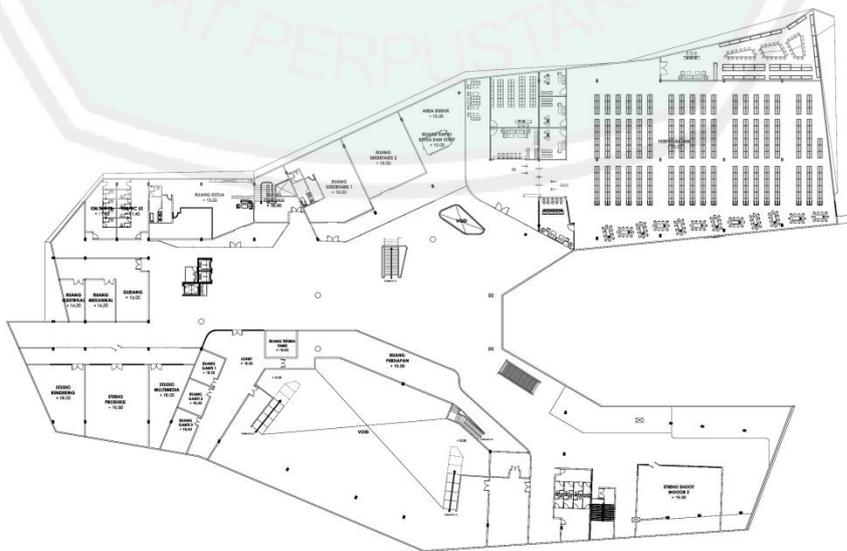


Gambar 6.16 Denah lantai 2  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Area staff akademik dan fasilitas publik yang bersifat formal terletak pada lantai 3 dan 4. Seperti ruang Auditorium, ruang ketua, maupun ruang rapat, diletakkan berdekatan. Ruang ketua dan sekretaris terletak pada lantai 4, hal tersebut dipengaruhi oleh prinsip dekonstruksi itu sendiri yang pada umumnya terletak di bawah.



Gambar 6.17 Denah lantai 3  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)



Gambar 6.18 Denah lantai 4  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

## 6.4.1 Hasil Rancangan Interior

### A. Ruang studio rendering.

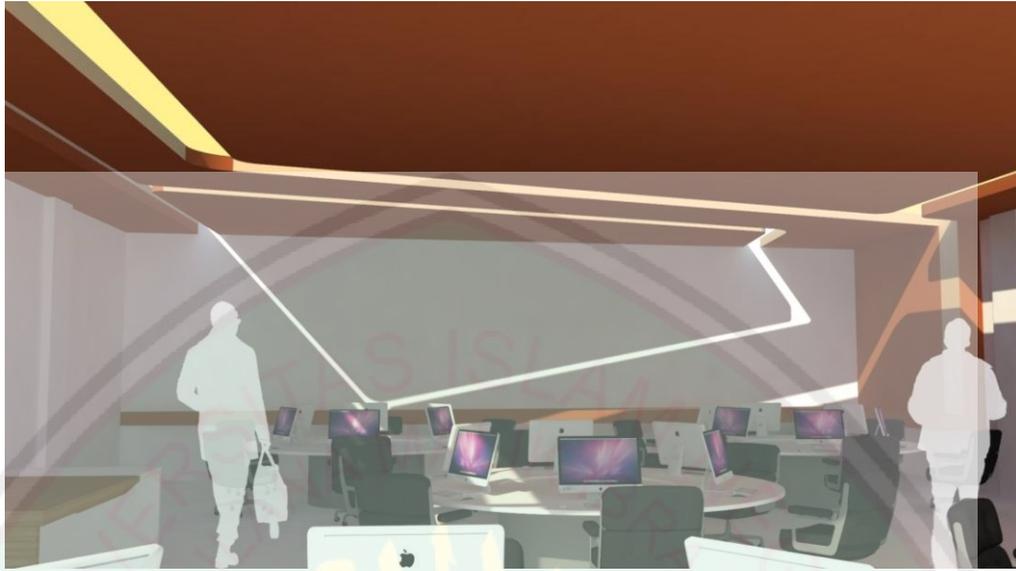
Permainan pada dinding yang menonjol dan bersudut-sudut, memberi kesan tegas dan kuat. Hal tersebut merupakan aplikatif dari karakter Optimus prime yang dituangkan dalam sebuah ruang. Penempatan titik lampu pada setiap komputer agar mata tidak terlalu lelah jika melihat komputer dalam jangka waktu yang lama.



Gambar 6.19 Interior studio Multimedia  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

### B. Ruang Studio Multimedia

Plafon dibuat bergaris-garis dengan pemberian hidden lamp. Serta pemberian bentukan meja yang disambungkan dengan plafon untuk mempercantik ruangan. Perletakan meja pun dibuat tidak beraturan agar mahasiswa tidak merasa bosan dengan kondisi ruangan.



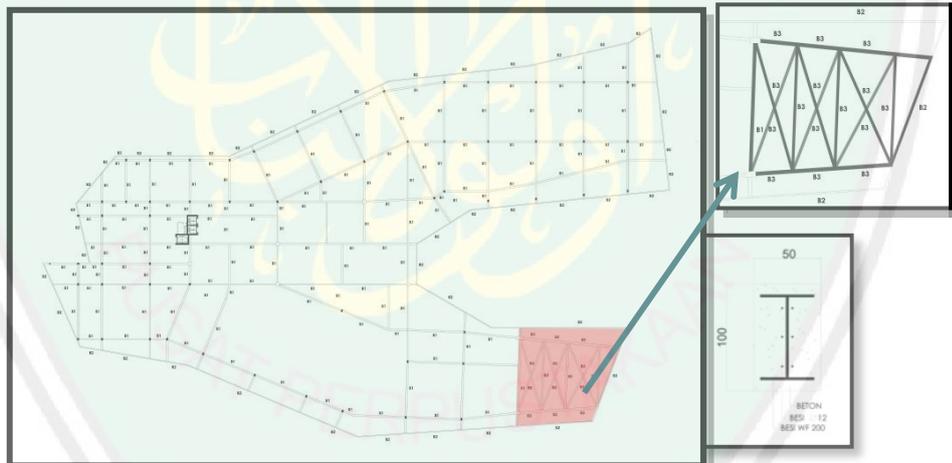
Gambar 6.20 Interior studio rendering  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

### **6.5 Hasil Rancangan Struktur**

Struktur yang digunakan menggunakan struktur baja komposit sehingga membuat bentang-bentang menjadi lebar. Selain itu, penggunaan struktur baja komposit mampu menghasilkan kesan seolah-olah minim kolom. Pengaplikasian struktur yang berani diterapkan pada satu sisi kantilever sepanjang 20 meter dengan menggunakan struktur laba-laba. Permaianan struktur yang berani diharapkan mampu memunculkan karakter yang berbeda sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin mempunyai karakter sendiri dalam pembelajarannya.



Gambar 6.21 Kantilever  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)



Gambar 6.22 Detail struktur  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

## 6.6 Hasil Rancangan Utilitas

### 6.6.1 Penghawaan

Sistem yang digunakan dalam perancangan ini yaitu sistem penghawaan buatan AC dikarenakan bangunan yang cukup besar dan memerlukan

kenyamanan untuk kegiatan belajar dan mengajar. Sebagian ruang didalamnya memerlukan tingkat kenyamanan suhu mulai dari  $20^0 - 24^0$  celcius. Hal tersebut merupakan salah satu pemanfaatan teknologi terkini.

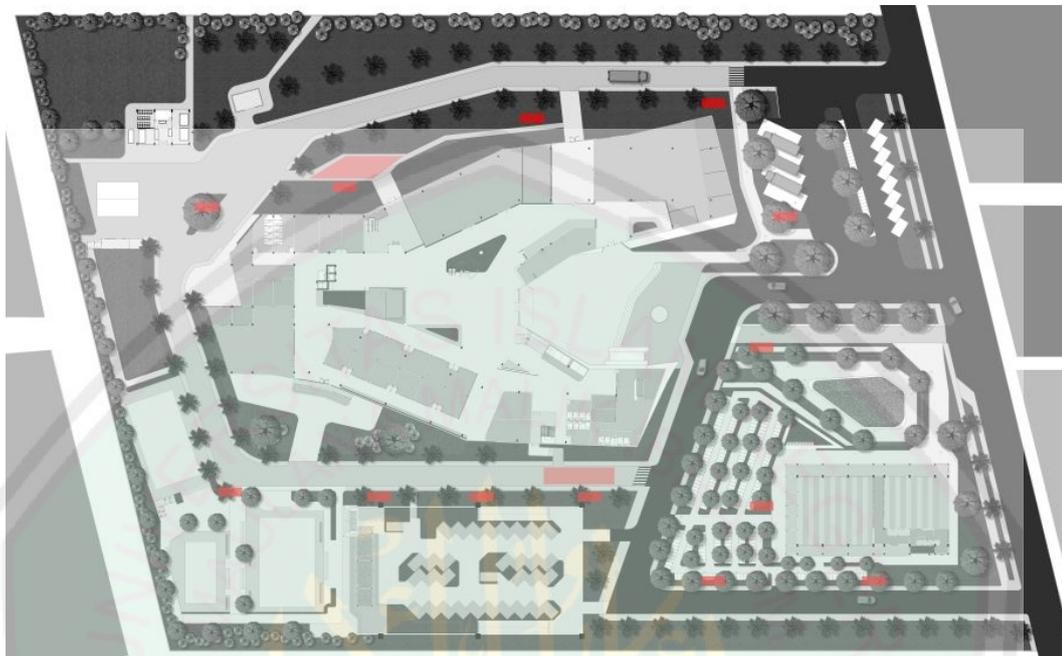
#### **6.6.2 Air Bersih dan Air Kotor**

Sistem plumbing air bersih pada bangunan menggunakan sumber dari PDAM. Sedangkan sistem pembuangan air kotor menggunakan septictank berukuran sedang dengan tiga saringan dikarenakan jumlah pengguna yang tidak terlalu banyak.

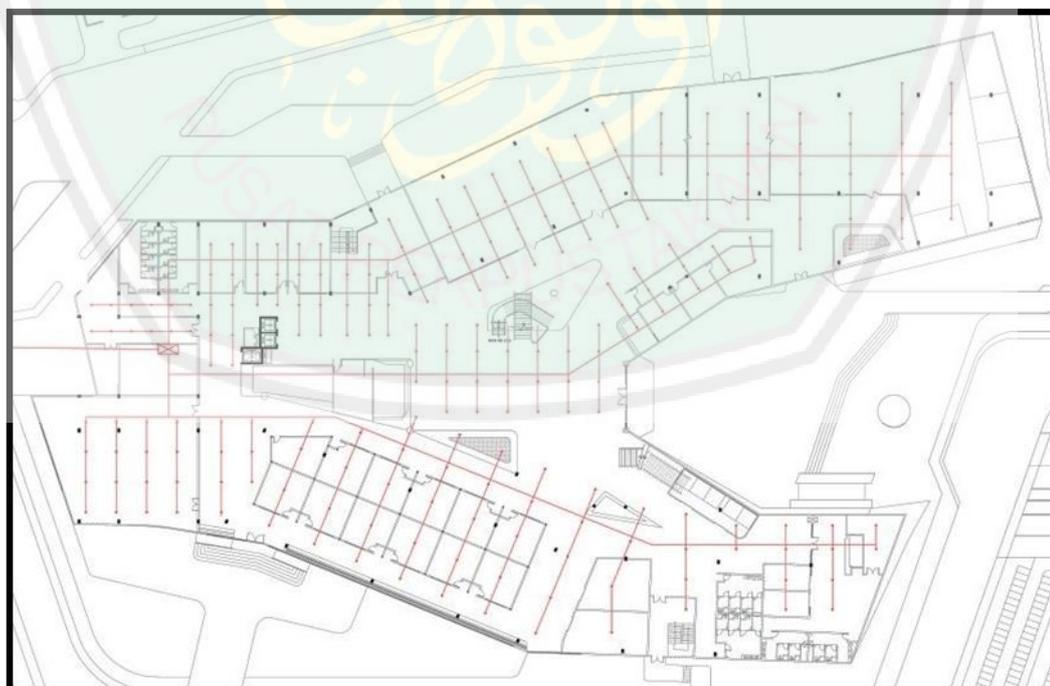
#### **6.6.3 Evakuasi Kebakaran**

Area evakuasi pada bangunan dibagi menjadi dua, yaitu pada sisi utara dan selatan. Aksesibilitas menuju titik evakuasi menggunakan *ramp* dengan kemiringan 5 derajat untuk mempermudah pengguna *diffable* dan yang lainnya.

Dalam bangunan juga terdapat fasilitas sprinkler dengan jarak jangkau 460 cm dalam setiap ruangan. Selain itu terdapat titik APAR untuk membantu jika terjadi kondisi kebakaran yang lebih parah. Sedangkan dalam luar ruangan terdapat beberapa titik hydrant dengan jarak jangkau 35 meter.



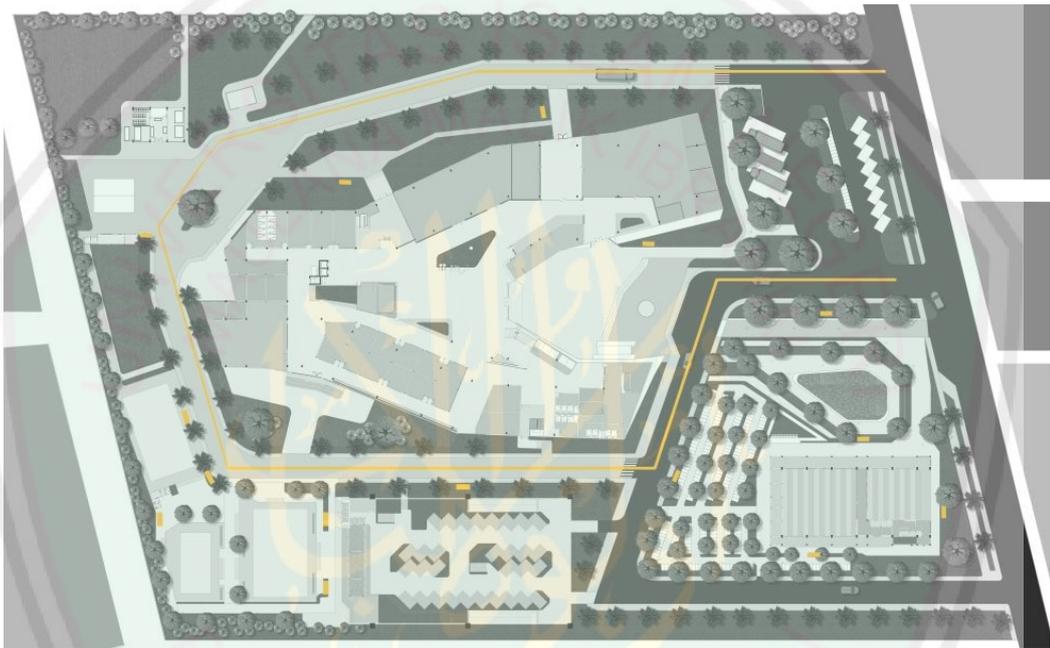
Gambar 6.23 Area evakuasi dan titik hydrant  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)



Gambar 6.24 Titik sprinkler  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

### 6.6.4 Jalur Sampah

Jalur sampah menggunakan jalur linier yang memanfaatkan jalur servis. Sedangkan pengelolaan pengangkutan sampah menggunakan truk sampah kapasitas sedang dan pengangkutan dilakukan setiap hari sekali.



Gambar 6.25 Sirkulasi dan titik sampah  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Terdapat beberapa titik sampah sebelum diangkut ke TPS. Titik sampah yang paling dominan terletak di area lapangan dan area tunggu karena merupakan area yang lebih sering digunakan aktifitas.

## 6.7 Integrasi Keislaman

### 6.7.1 Konsep Rancangan

Kajian integrasi pada Perancangan Sekolah Animasi ini merupakan sarana berkumpul untuk mencari ilmu dengan mengembangkan ilmu yang diperoleh.

Dalam Islam kita diwajibkan untuk selalu mencari ilmu untuk meningkatkan derajat kita. Dari ilmu kita akan mengetahui segala kekuasaan dan ciptaan Allah seperti yang dijelaskan pada surat Yusuf:108

*“Katakanlah, ‘Inilah jalan (agama) ku, aku dan orang-orang yang mengikutiku mengajak (kalian) kepada Allah di atas ilmu (hujjah yang nyata). Maha Suci Allah, dan aku tiada termasuk orang-orang yang musyrik.’”*  
[Yusuf:108]

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan petunjuk kepada umat-NYA yang beriman untuk selalu mengikuti perintahnya dengan ilmu yang diberikan. Jadikanlah ilmu sebagai alat untuk mendekati diri kepada Allah SWT diantaranya untuk berdakwah dan menyampaikan sesuatu dengan baik dan bersikap jujur. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

*“Barangsiapa yang menunjukkan kepada suatu kebaikan maka dia akan mendapat pahala seperti pahala orang yang melakukannya.”* (HR. Muslim no.1893)

Terkait Perancangan Sekolah Animasi ini, ilmu animasi dijadikan sebagai ilmu dasar untuk menyampaikan sesuatu. Oleh karena itu perlu adanya nilai-nilai positif yang diterapkan di dalamnya untuk mengajarkan sesuatu hal yang baik kepada orang lain.

### 6.7.2 Konsep Massa

Penyampaian ilmu dalam bentuk visual menjadi hal utama dalam konsep dasar rancangan ini. Penerapan tersebut diaplikasikan di beberapa poin dalam bangunan.

- Penerapan penghawaan AC yang dibedakan sesuai kebutuhan per lantai merupakan suatu penerapan ilmu teknologi modern saat ini. Dengan adanya sistem tersebut akan mampu meminimalisir biaya. Ditambah lagi dengan adanya panel surya untuk memenuhi sebagian sumber energi listrik pada bangunan.
- Penggunaan teknologi kaca GFRP (*glass fiber-reinforced plastic*), selain untuk penunjang view keluar juga memberikan penyaringan terhadap panas matahari. Hal tersebut merupakan tujuan dari didirikannya sekolah animasi ini yang harus mampu menyaring dan membuat tayangan yang memberikan pendidikan yang baik.



Gambar 6.26 Kaca pandang GFRP  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

- Struktur yang digunakan yaitu baja komposit dengan kantilever pada sisi-sisi samping. Terdapat kantilever dengan panjang 20 meter pada lantai empat bangunan pendidikan. Hal tersebut merupakan nilai dari dekonstruksi yang selalu mengedepankan bentukan-bentukan tidak lazim.

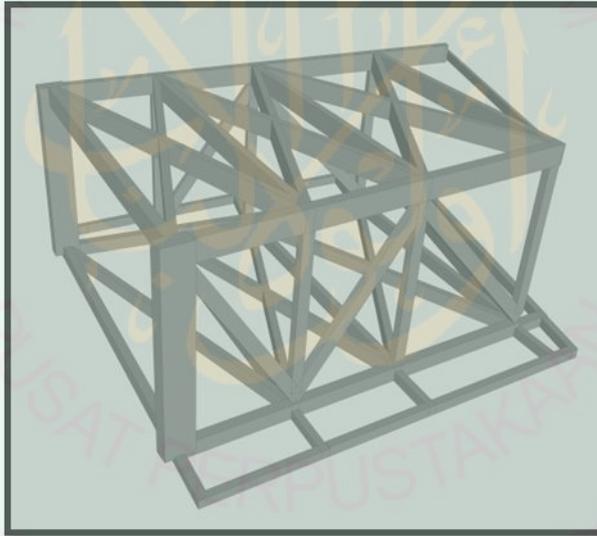


Gambar 6.27 Struktur kantilever  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

Mengekspos struktur hingga terlihat dari luar, menjadikan bangunan tersebut lebih berkarakter dan memunculkan kesan kuat dan kokoh. Penggunaan struktur jaring laba-laba, dianggap mampu menopang kantilever yang cukup panjang.



Gambar 6.28 Struktur kantilever  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)



Gambar 6.29 Struktur kantilever  
(Sumber : Hasil rancangan, 2016)

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di kawasan Buring, Kota Malang merupakan sebuah tempat pendidikan formal baru yang dapat mawadahi masyarakat khususnya daerah Malang untuk mengembangkan minat dan bakatnya dalam bidang animasi. Pendidikan tersebut mempunyai beberapa jurusan dengan waktu studi empat tahun.

Dalam perancangan Sekolah Tinggi Animasi ini, diharapkan dapat mengembangkan wilayah Buring dan sekitarnya menjadi kota Satelit yang mampu memberikan timbal balik positif bagi lingkungan sekitarnya.

Penerapan tema Dekonstruksi Arsitektur dalam perancangan Sekolah Tinggi Animasi ini sebagai landasan dasar untuk memberikan karakter tersendiri dari obyek rancangan. Karakter yang mampu diambil dari beberapa indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran dan perasa. Sehingga menimbulkan suasana ruang yang berbeda dengan keseimbangan alam.

#### **6.2 Saran**

Proses perancangan harus mempertimbangkan kebutuhan dan isu yang terjadi di tengah masyarakat. Rendahkan hati dan jiwa dalam mengatur sebuah amanah dan kewenangan yang kita peroleh. Masyarakat merupakan pengguna, selayaknya kita menjadikan standar patokan desain sesuai kebutuhan mereka.

Sebagai warga negara yang baik, kita diharuskan selalu mencintai tanah air kita sendiri. Oleh karena itu, dalam kita berkarya junjunglah alam sebagai kekuatan utama dalam sebuah desain. Melindungi alam untuk keberlangsungan ekosistem yang telah tumbuh sebelumnya, karena alam merupakan karunia Allah terbesar dan kita ditugaskan untuk merawat dan mengolahnya dengan baik.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Jurnal

1. Al-Qur'an
2. Alamsyah dan Pane, Imam Faisal. 2004. *Tengarah Rancangan Dekonstruksi: Dalam Konteks Rancangan Kiwari*. Meda: Universitas Sumatera Utara.
3. Neufert, Ernst dan Neufert, Peter. 2000. *Architects' Data Third Edition*. London: Oxford Brookes University.
4. Neufert, Ernest dan Neufert Peter. 1996. *Data Arsitek jilid 1*. Jakarta: Erlangga
5. Neufert, Ernest dan Neufert Peter. 2002. *Data Arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga
6. Abidin, Zaenal. 2013. *Perancangan Pusat Pembelajaran Rekayasa dan Modeling Otomotif*. Malang: UIN Malang.
7. Sekaryati, Tetty. 2014. *Buku Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Sarjana*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Universitas Trisakti.
8. Wahyu dan Andreas, Wahyu. 2013. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013*. Malang: PPPPTK BOE
9. Kuswanto, Djoko. *Pengembangan Desain dan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.

10. Zakia, Ifa Roselina. 2006. *Perencanaan dan Perancangan Interior Pusat Animasi Yogyakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
11. Ahmad, Hafiz. 2008. *Mengembangkan Pendidikan dan Industri Animasi: Belajar dari Negeri Ginseng*. Bandung: ITB Digital Media Festival.
12. Dharma, Agus. 2005. *Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi*. Jakarta: Universitas Gunadarma

#### **Internet**

1. Indra dan Chandrataruna, Muhammad. 2008. Perkembangan Animasi Mandeg. (Online). (<http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/4954-perkembangan-animasi-mandeg/>, diakses 15 Juni 2015)
2. Joe. 2011. Jogjanimations “Jogja Animation Gallery” Berujung Wujudkan Mimpi Jogja Industri Animasi 2012. (Online). (<http://jogjanews.com/jogjanimations-jogja-animation-galleryberjuang-wujudkan-mimpi-jogja-industri-animasi-2012/>, diakses 15 Juni 2015)
3. Data Elektronik Malang. 2014. Selayang Pandang. (Online). (<http://tumpang.malangkab.go.id/>, diakses 20 Juni 2015)
4. The Clay and Stop Motion Animation Network. 2015. Hand Made Animation. (Online). (<http://www.animateclay.com/>, diakses 13 Juni 2015)

5. Steph. 2015. Deconstructivism: 7 Icons of the Postmodern Architecture.  
(Online). (<http://weburbanist.com/2011/06/13/deconstructivism-7-architectural-wonders-of-the-world/>, diakses 23 Juni 2015)
6. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
7. [www.google.com](http://www.google.com)





LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP : 19780128 200912 2 002

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.

NIM : 12660045

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Gat Gautama, M.T

NIP : 19760418 200801 1 009

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.

NIM : 12660045

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Achmad Gat Gautama, M.T

NIP. 19760418 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Dosen : Elok Mutiara, M.T  
NIP : 19760528 200604 2 003

Selaku dosen pembimbing agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T  
NIP. 19760528 200604 2 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Dosen : Nunik Junara, M.T  
NIP : 19710426 200501 2 005

Selaku penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menyatakan,

Nunik Junara, M.T  
NIP. 19710426 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ernaning Setyowati, M.T

NIP : 19810519 200501 2 005

Selaku ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.

NIM : 12660045

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring, Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 30 Desember 2016  
Yang menvatakan,

Ernaning Setyowati, M.T

NIP. 19810519 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016

Pembimbing I,

Dr. Agung Sedayu, M.T

NIP. 19781024 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016

Dosen pembimbing II,

Achmad Gat Gautama, M.T

NIP. 19760418 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) \ MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016

Pembimbing Agama,

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) \ MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016

Dosen Penguji Utama,

Nunik Junara, M.T

NIP. 19710426 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Emha Taufiq Akbar.  
NIM : 12660045  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring,  
Malang. (Tema: Dekonstruksi Arsitektur)

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Desember 2016

Ketua Penguji,

Ernaning Setyowati, M.T

NIP. 19810519 200501 2 005



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760917 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

LAYOUT PLAN

SKALA

1 : 500

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



### LEGENDA

- |                       |                                   |
|-----------------------|-----------------------------------|
| 1. Halte              | 12. Pedestrian Pejalan Kaki       |
| 2. Pintu Masuk        | 13. Sirkulasi Servis              |
| 3. Drop Off Penumpang | 14. Lapangan Futsal               |
| 4. Main Entrance      | 15. Lapangan Volly                |
| 5. Area Parkir Tanpu  | 16. Lapangan Basket               |
| 6. Area Parkir Mobil  | 17. Garasi Bus                    |
| 7. Area Parkir Motor  | 18. Generator                     |
| 8. Masjid             | 19. TPS                           |
| 9. Gedung Pendidikan  | 20. Pos Keamanan                  |
| 10. Kolam Air         | 21. Pintu Keluar Servis           |
| 11. Loading Dock      | 22. Pintu Keluar Civitas Akademik |

### LAYOUT PLAN

SKALA 1 : 500





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
 ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
 NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
 NIP. 19760917 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

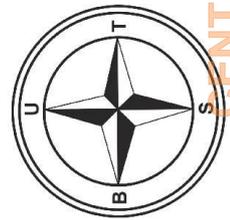
SKALA

LAYOUT PLAN

1 : 500

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



**SITE PLAN**

SKALA 1 : 500



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

RENCANA ATAP  
BANGUNAN PARKIR

SKALA

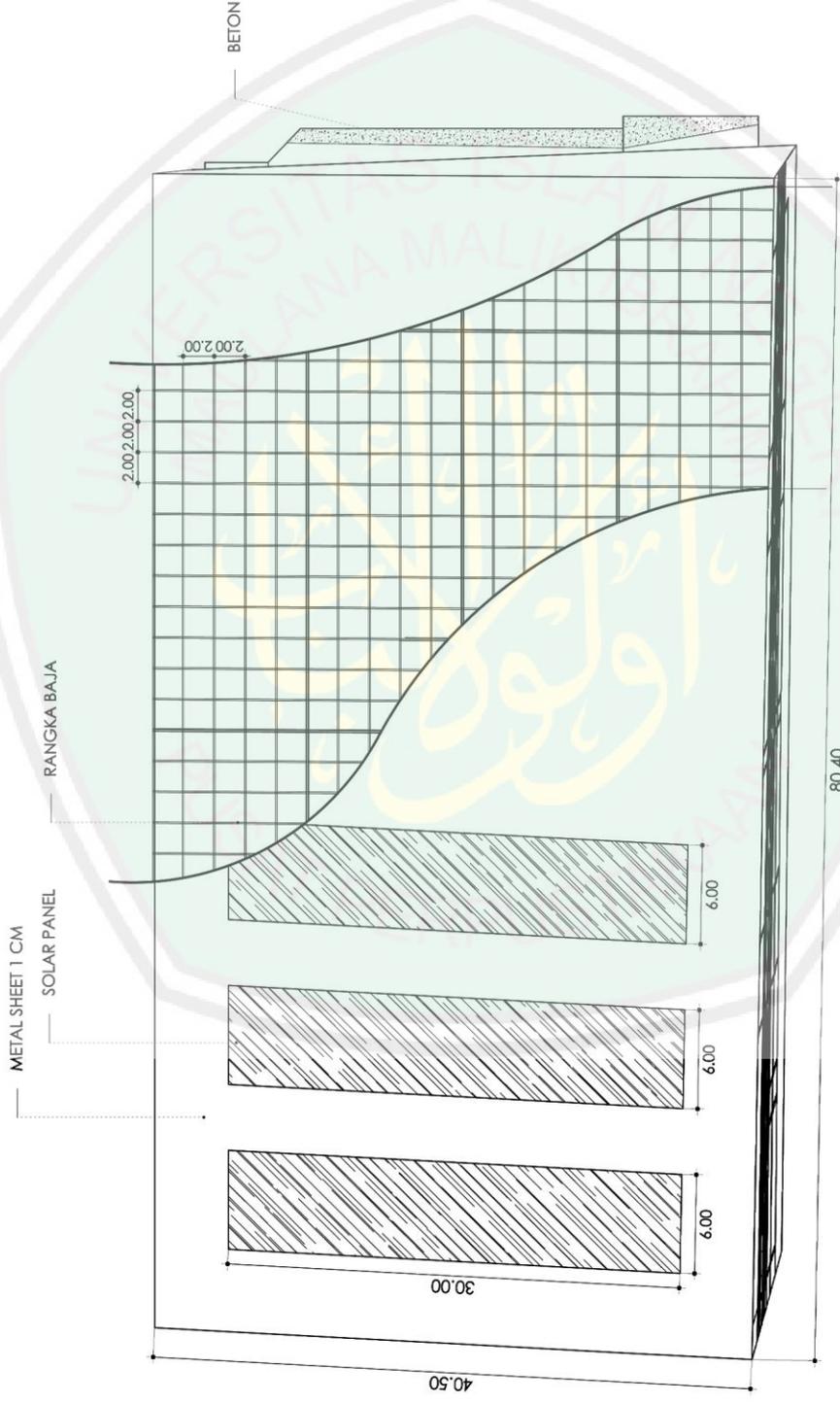
1 : 250

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENC. ATAP BANGUNAN PARKIR  
SKALA 1 : 200







JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

1 : 400

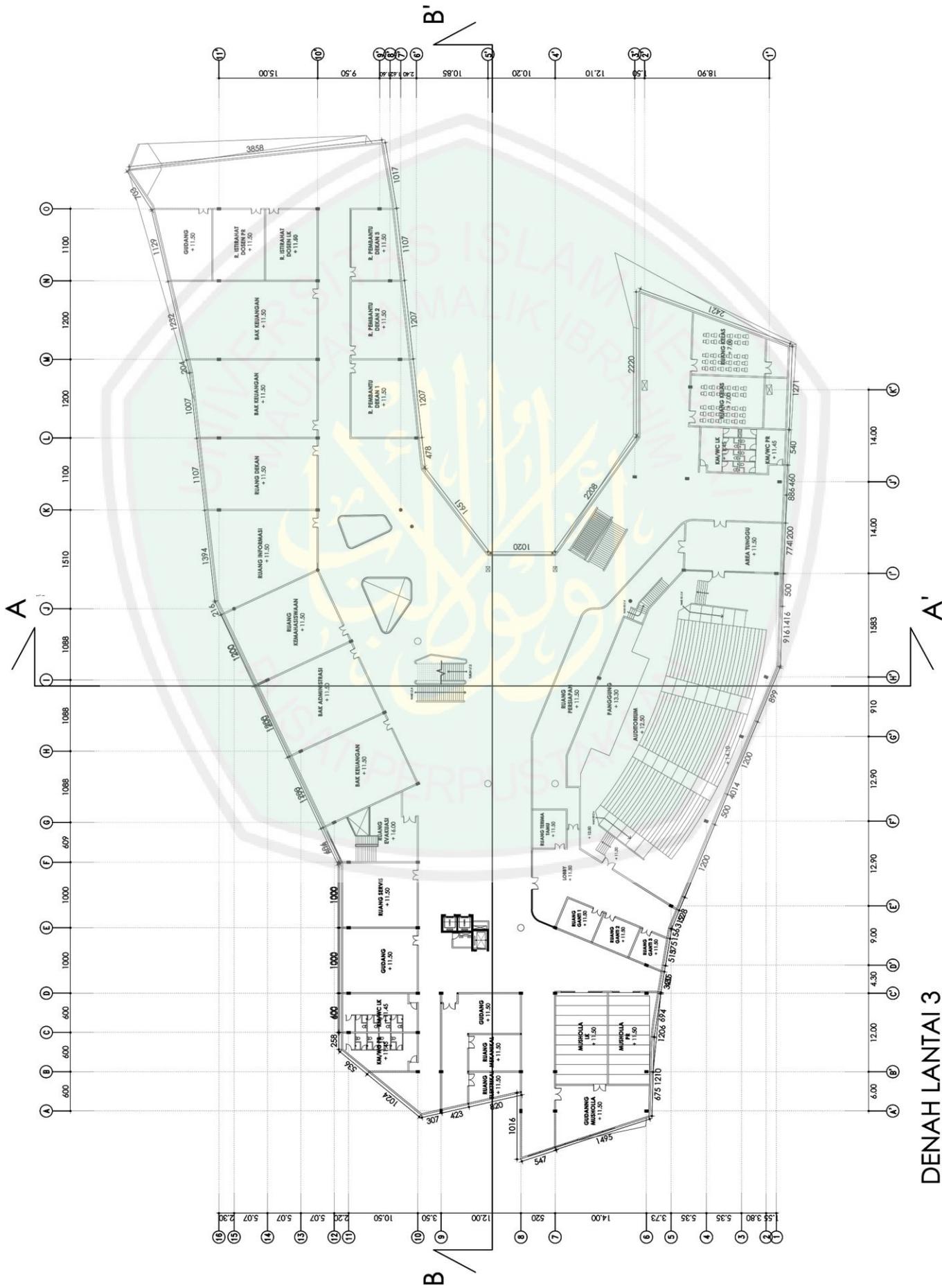
DENAH LT.3

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**DENAH LANTAI 3**

SKALA 1 : 400





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
 ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
 NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
 NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

TAMPAK BANGUNAN  
 PENDIDIKAN

1 : 400

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**TAMPAK SELATAN BANGUNAN PENDIDIKAN**

SKALA 1 : 400



**TAMPAK BANGUNAN PENDIDIKAN**

SKALA 1 : 400

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

### TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

TAMPAK MASJID

1 : 200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**TAMPAK BARAT MASJID**  
SKALA 1 : 200



**TAMPAK UTARA MASJID**  
SKALA 1 : 200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GALUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

1 : 400

POTONGAN  
BANGUNAN  
PENDIDIKAN

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GALUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

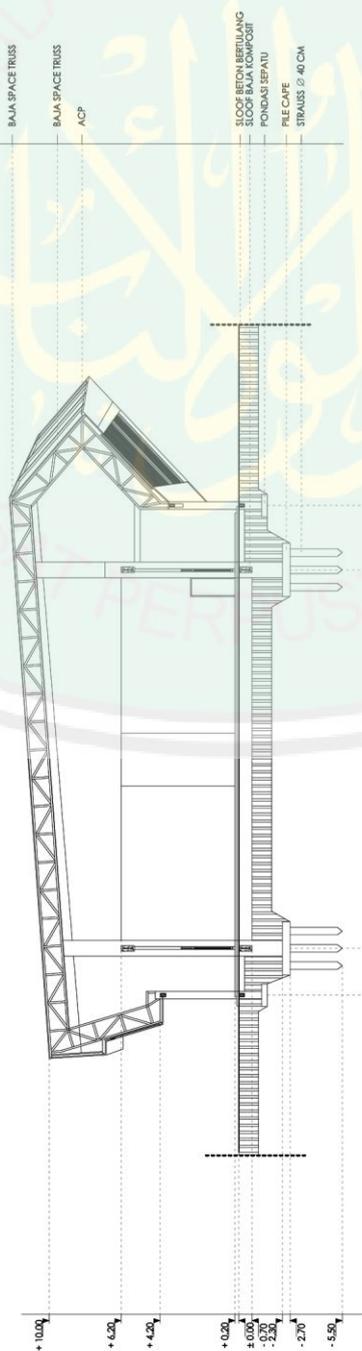
CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

1 : 200

POTONGAN MASJID



**POT. A-A' MASJID**  
SKALA 1 : 200





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIC AKBAR

NIM

12660046

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

CATATAN

NO.

JUDUL GAMBAR

SKALA

RENCANA PONDASI  
BANGUNAN  
PENDIDIKAN

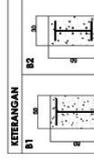
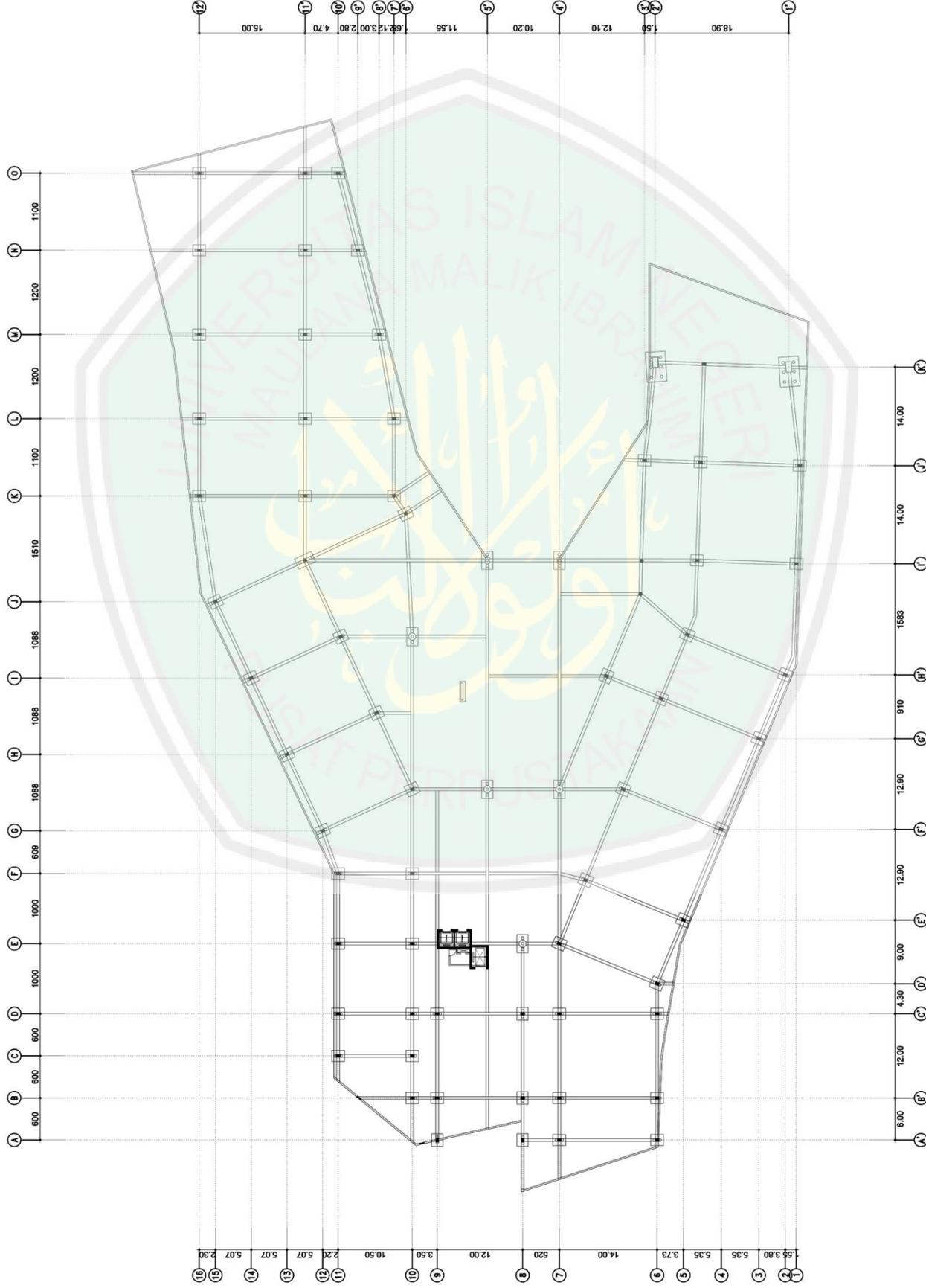
1 : 400

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENC. PONDASI BANGUNAN  
PENDIDIKAN

SKALA 1 : 400



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
 ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
 NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
 NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

RENC. PEMBALOKAN  
 LT.3

SKALA

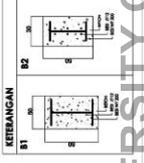
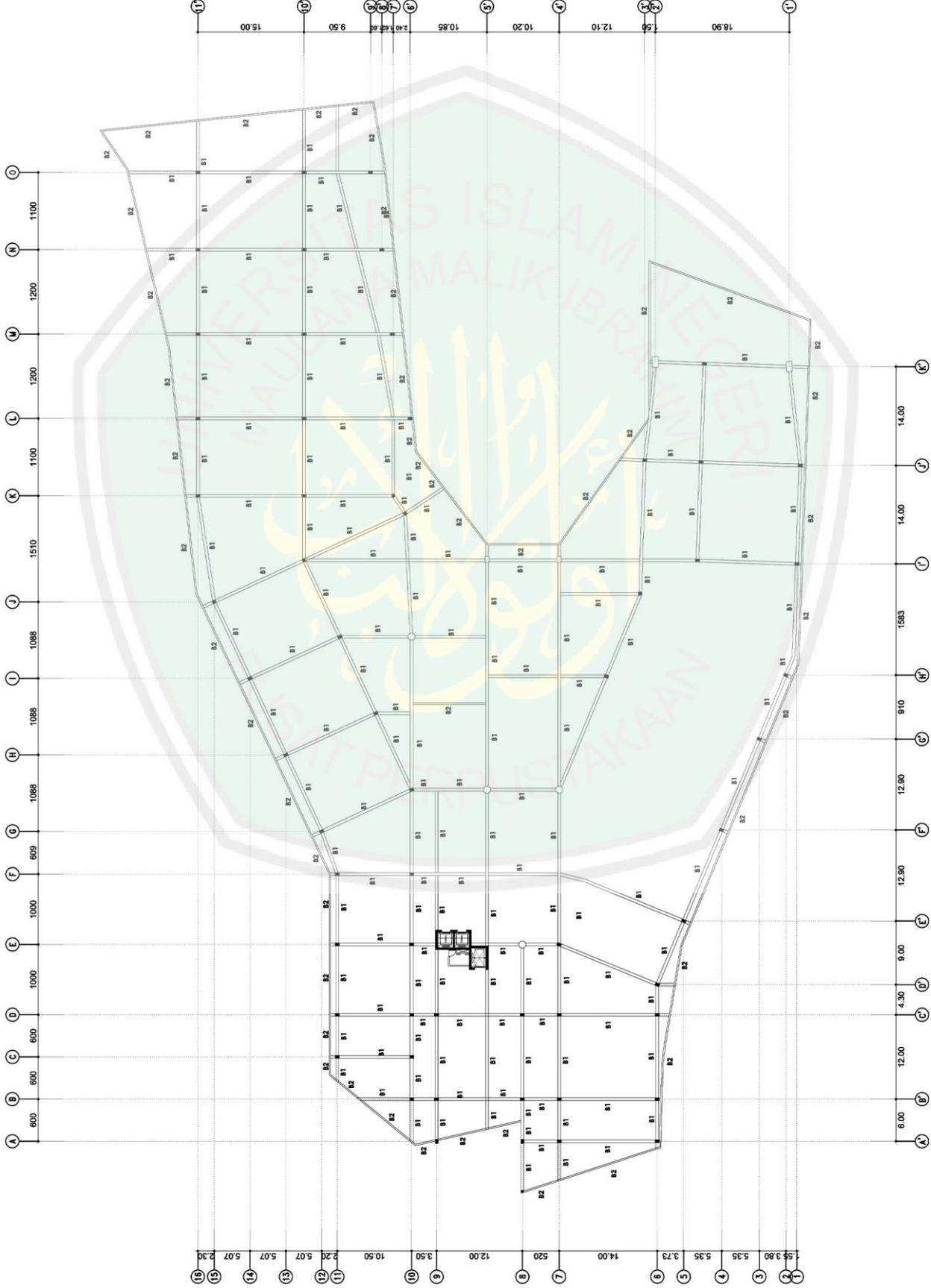
1 : 400

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**RENC. PEMBALOKAN LT.3**

SKALA 1 : 400



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

RENC. PODASI  
GEDUNG PARKIR  
SEMI BASEMENT

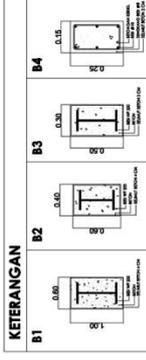
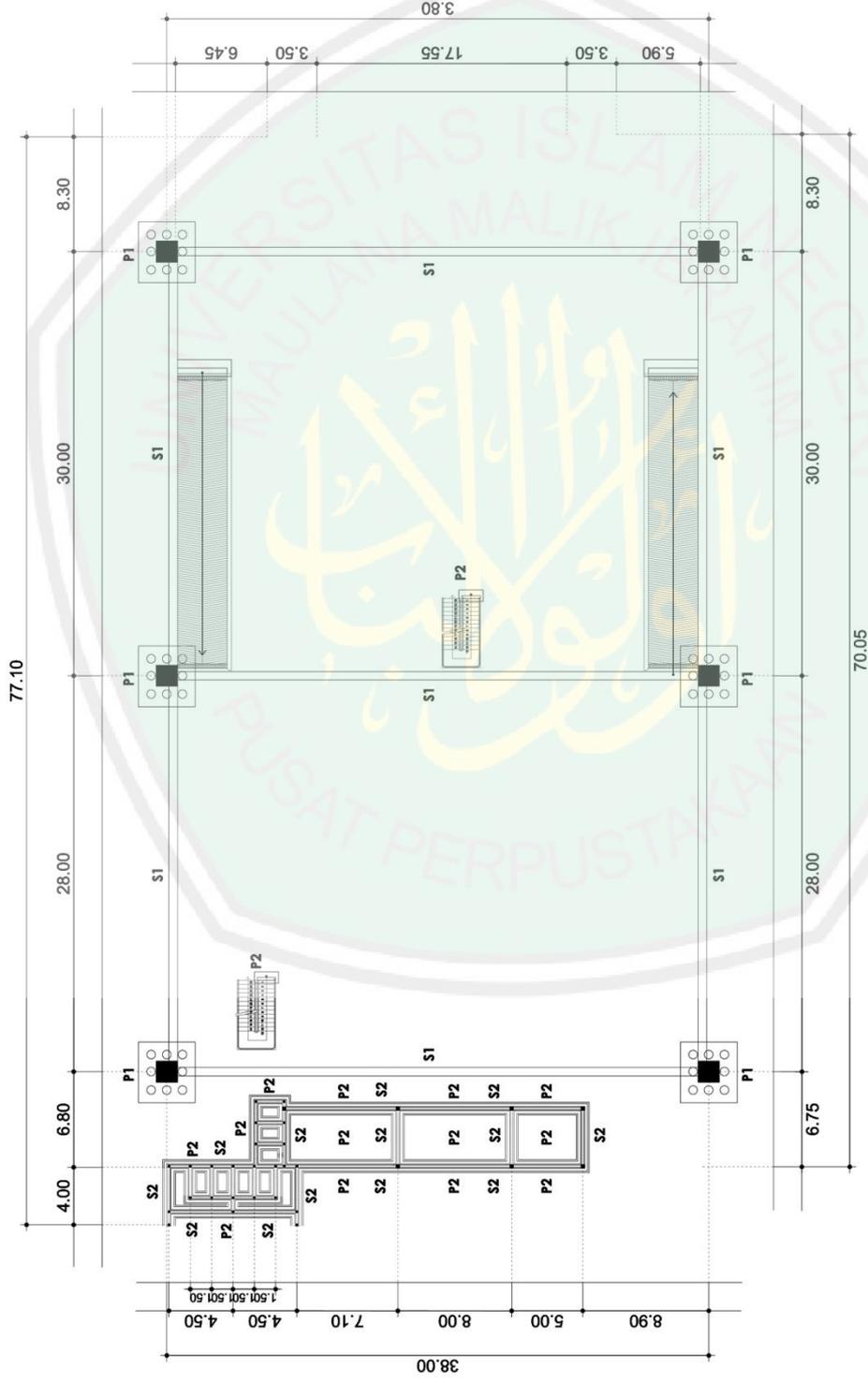
1 : 250

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



## DENAH GEDUNG PARKIR SEMI BASEMENT

SKALA 1 : 250



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

128680045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

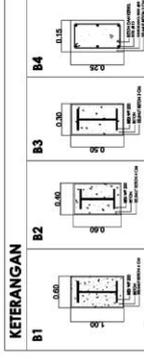
SKALA

RENC. PEMBALOKAN  
BANGUNAN PARKIR  
LT.1  
1 : 250

KODE NOMOR

JUMLAH

ARS



**DENAH GEDUNG PARKIR LT.1**

SKALA 1 : 250



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURUNG, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

RENC. PONDASI  
MASJID

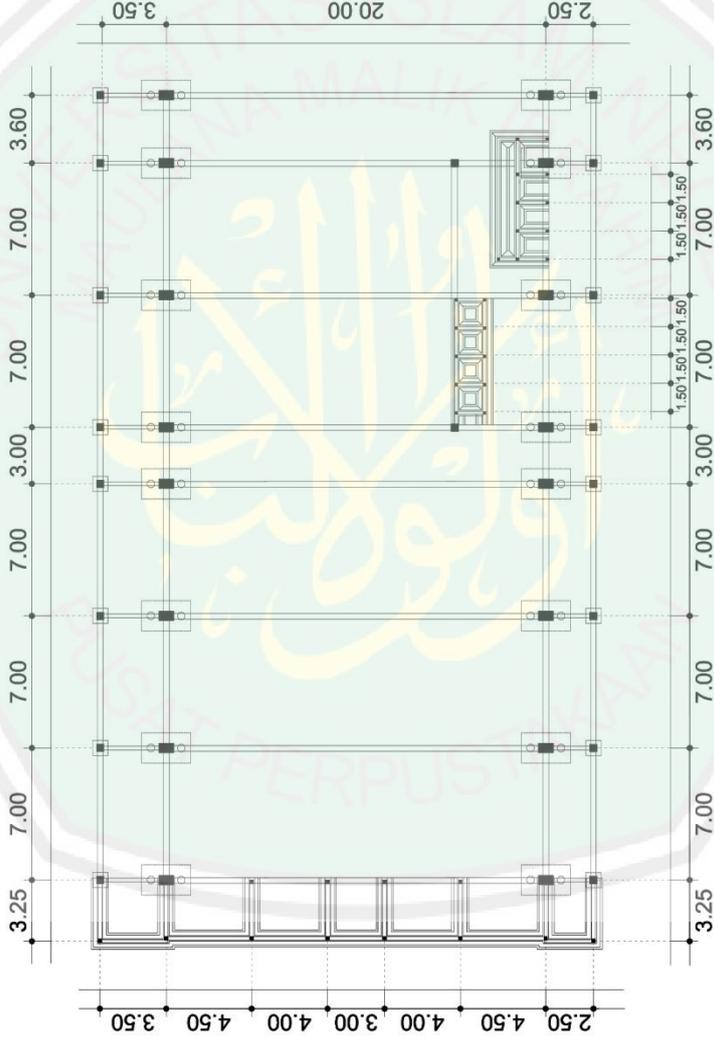
1 : 200

KODE

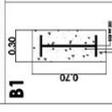
NOMOR

JUMLAH

ARS



### KETERANGAN





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

### TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

RENC. RING BALOK  
MASJID

SKALA

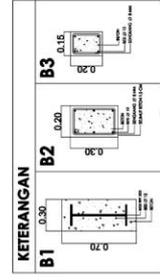
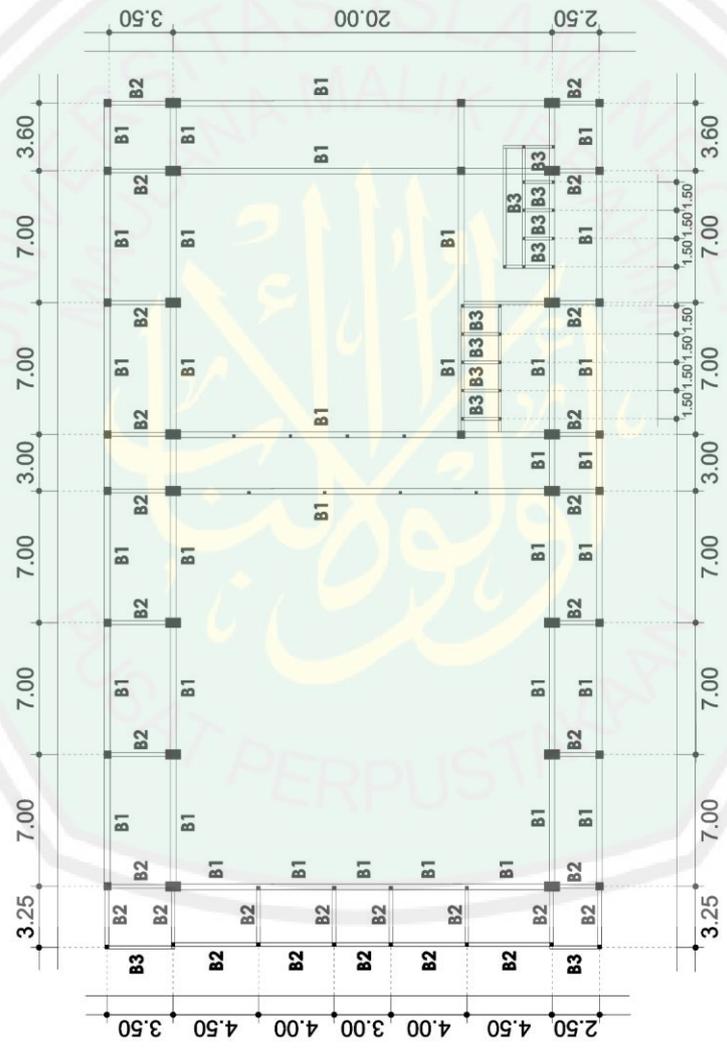
1 : 200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

1 : 400

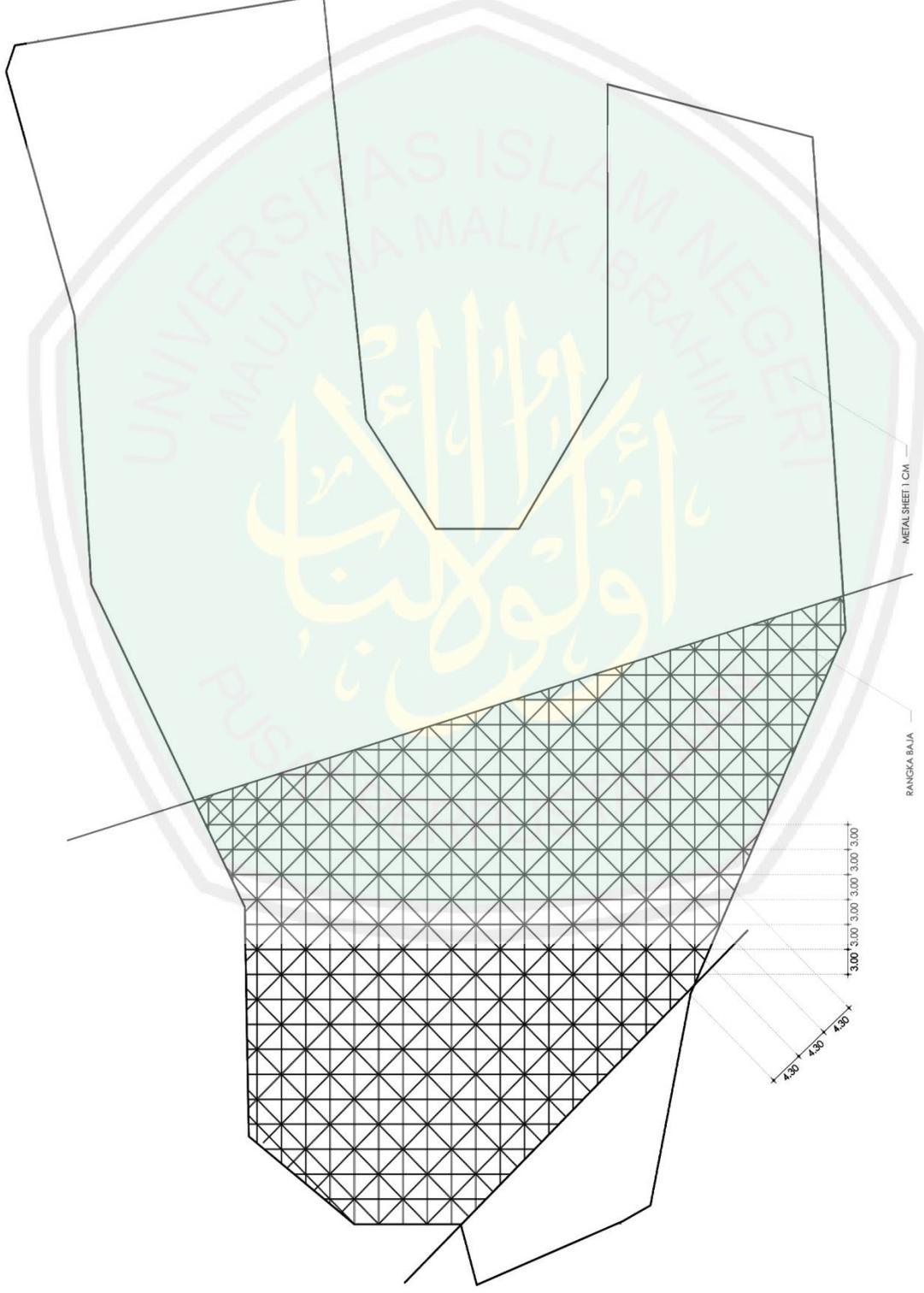
RENC. ATAP  
BANGUNAN  
PENDIDIKAN

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**RENCANA ATAP BANGUNAN UTAMA**

SKALA 1 : 400



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ ANBAR

NIM

12860045

### TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

RENCANA ATAP  
BANGUNAN PARKIR

SKALA

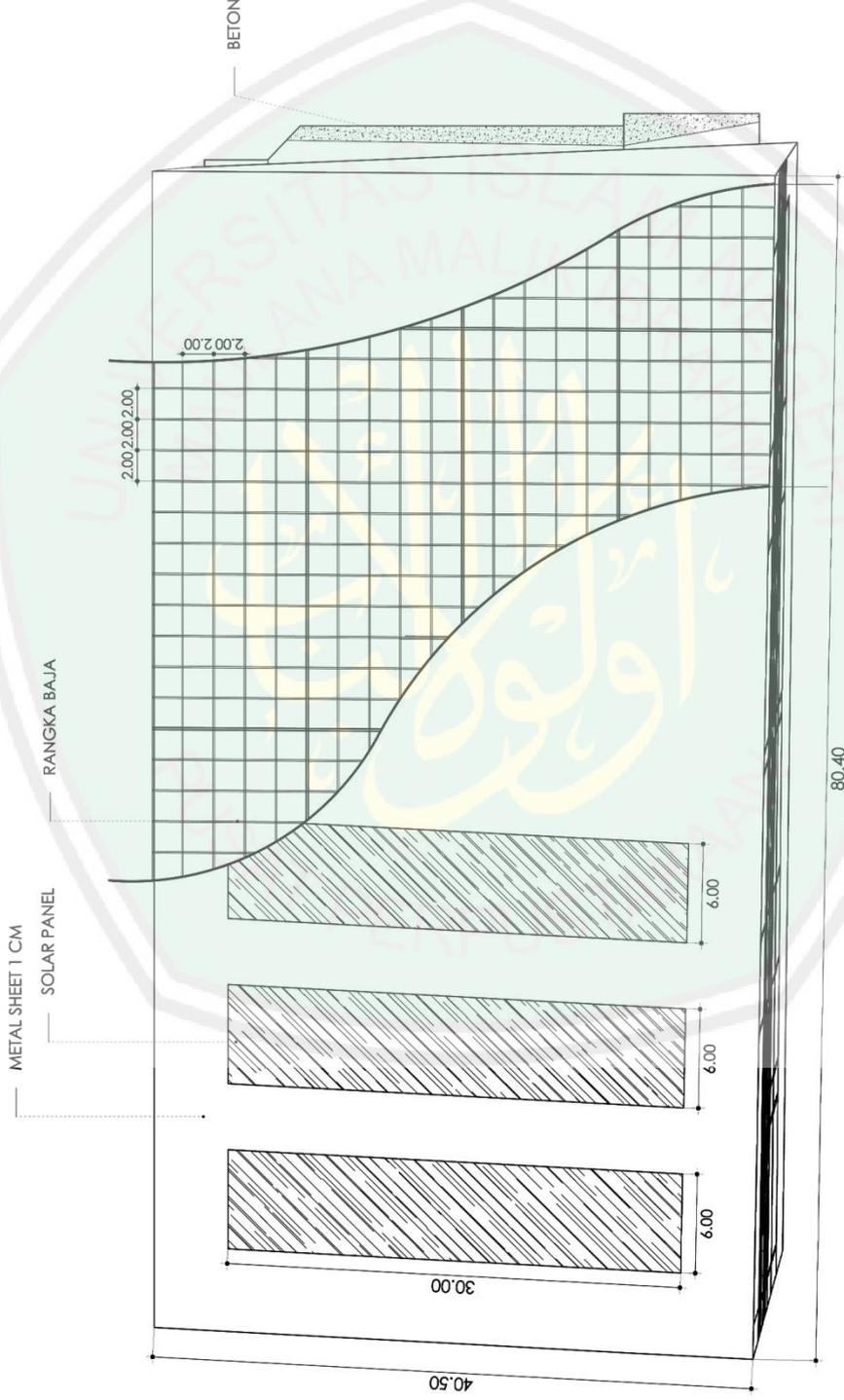
1 : 250

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



**RENC. ATAP BANGUNAN PARKIR**  
SKALA 1 : 200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200601 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

PERSPEKTIF  
EKTERIOR

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



PERSPEKTIF MATA NORMAL



PERSPEKTIF MATA BURUNG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12860045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

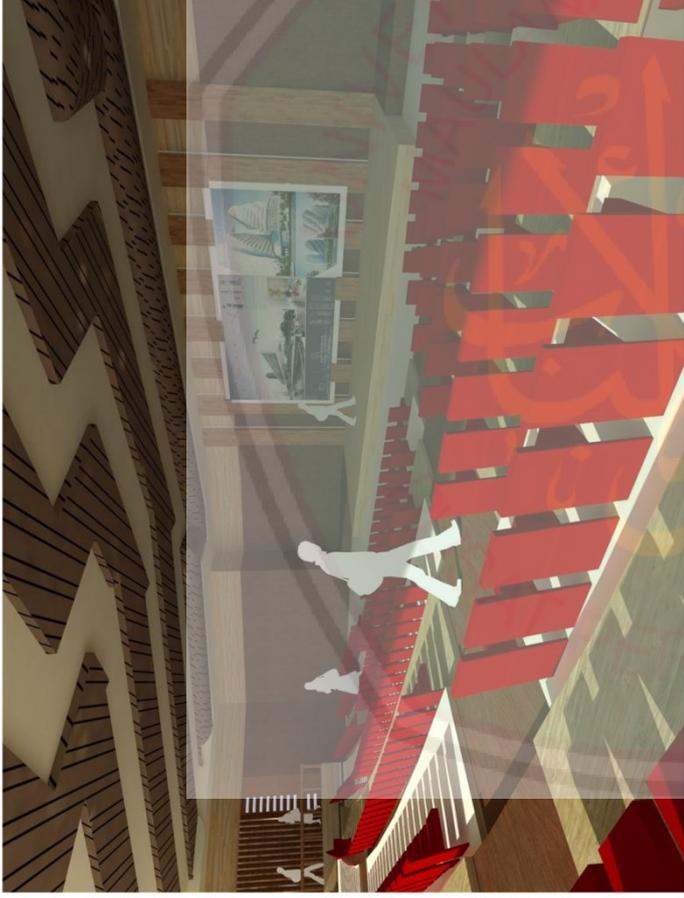
INTERIOR

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



INTERIOR AUDITORIUM



INTERIOR STUDIO RENDERING



INTERIOR STUDIO MULTIMEDIA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

SKALA

JUDUL GAMBAR

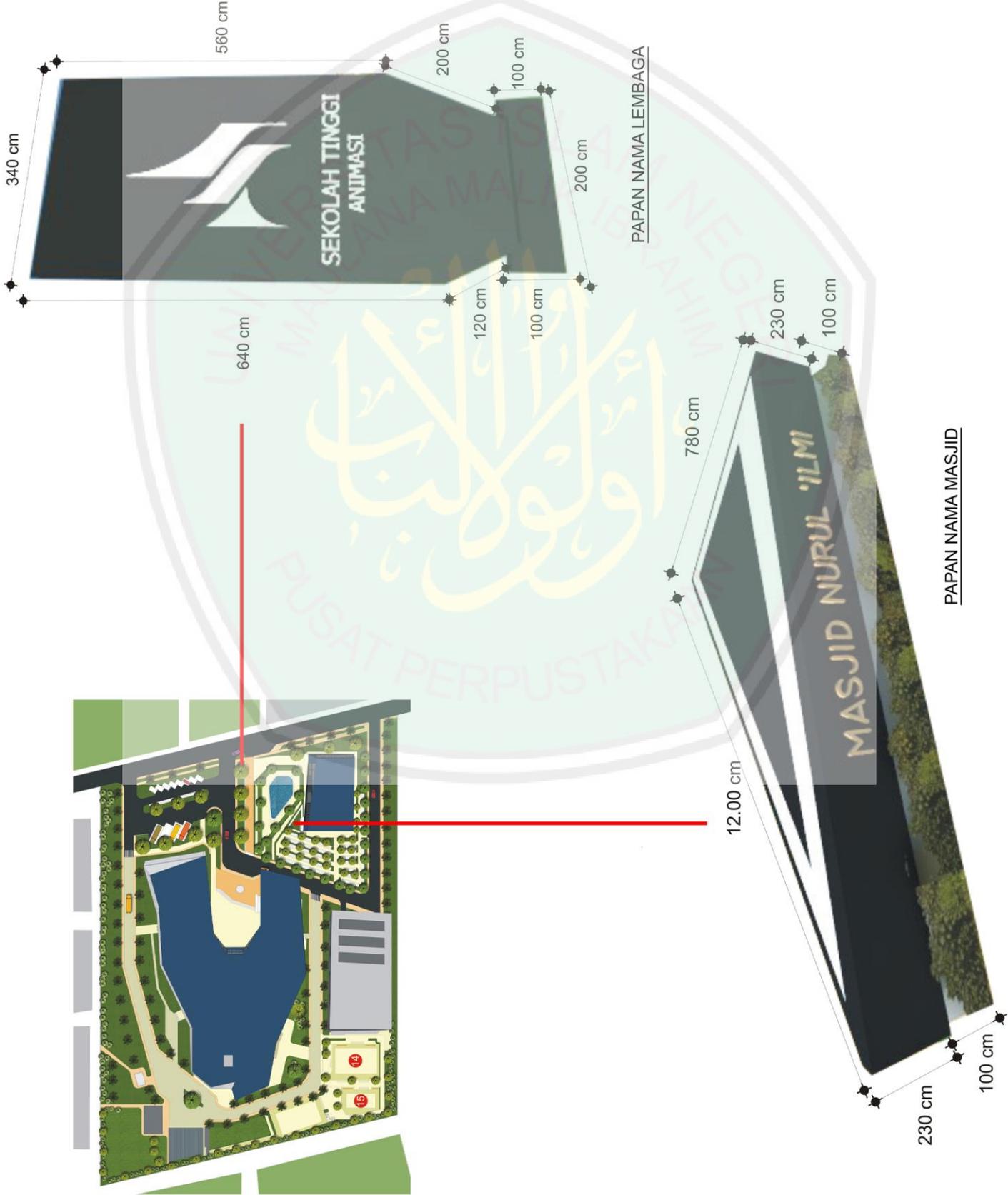
DETAIL-ARSITEKTUR

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

ENHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

## TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760917 200801 1 009

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

RENC. SPRINKLER  
AC  
LISTRIK

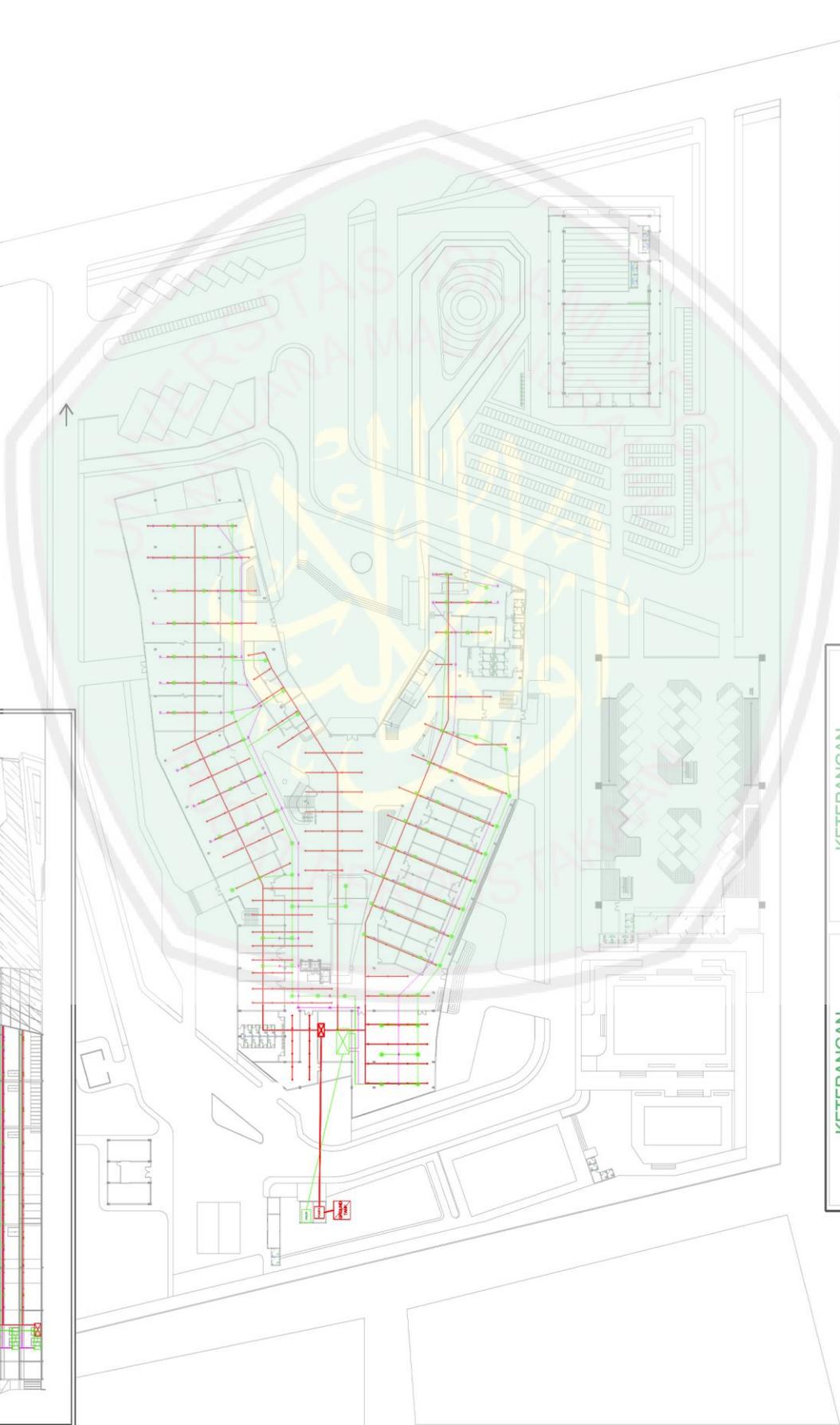
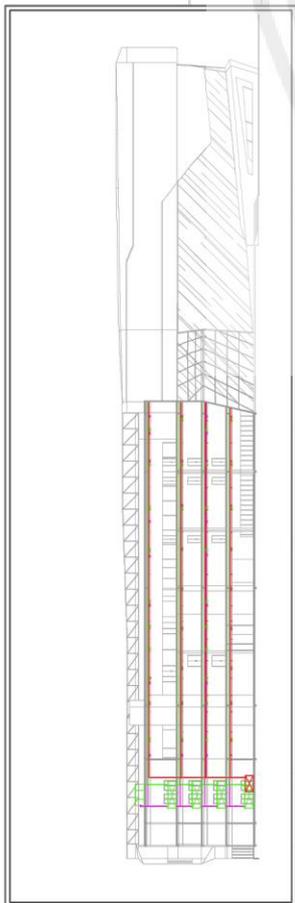
1 : 500

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENCANA AC DAN SPRINKLER

SKALA 1 : 500

KETERANGAN		KETERANGAN	
PIPA AC INLET		VALVE SPRINKLER	
TTIK AC		AHU	
PIPA AC OUTLET		POMPA SPRINKLER	
SERKULASI LOADING DOCK		TANDON AIR BAWAH TANAH	
PIPA SPRINKLER		CHILLER	
TTIK SPRINKLER			





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

EMHA TAUFIQ AKBAR

NIM

12660045

**TUGAS AKHIR**

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI  
ANIMASI DI BURING, MALANG

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

PEMBIMBING II

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T  
NIP. 19760917 200801 1 009

CATATAN

NO

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

RENC. SPRINKLER  
AC  
LISTRIK

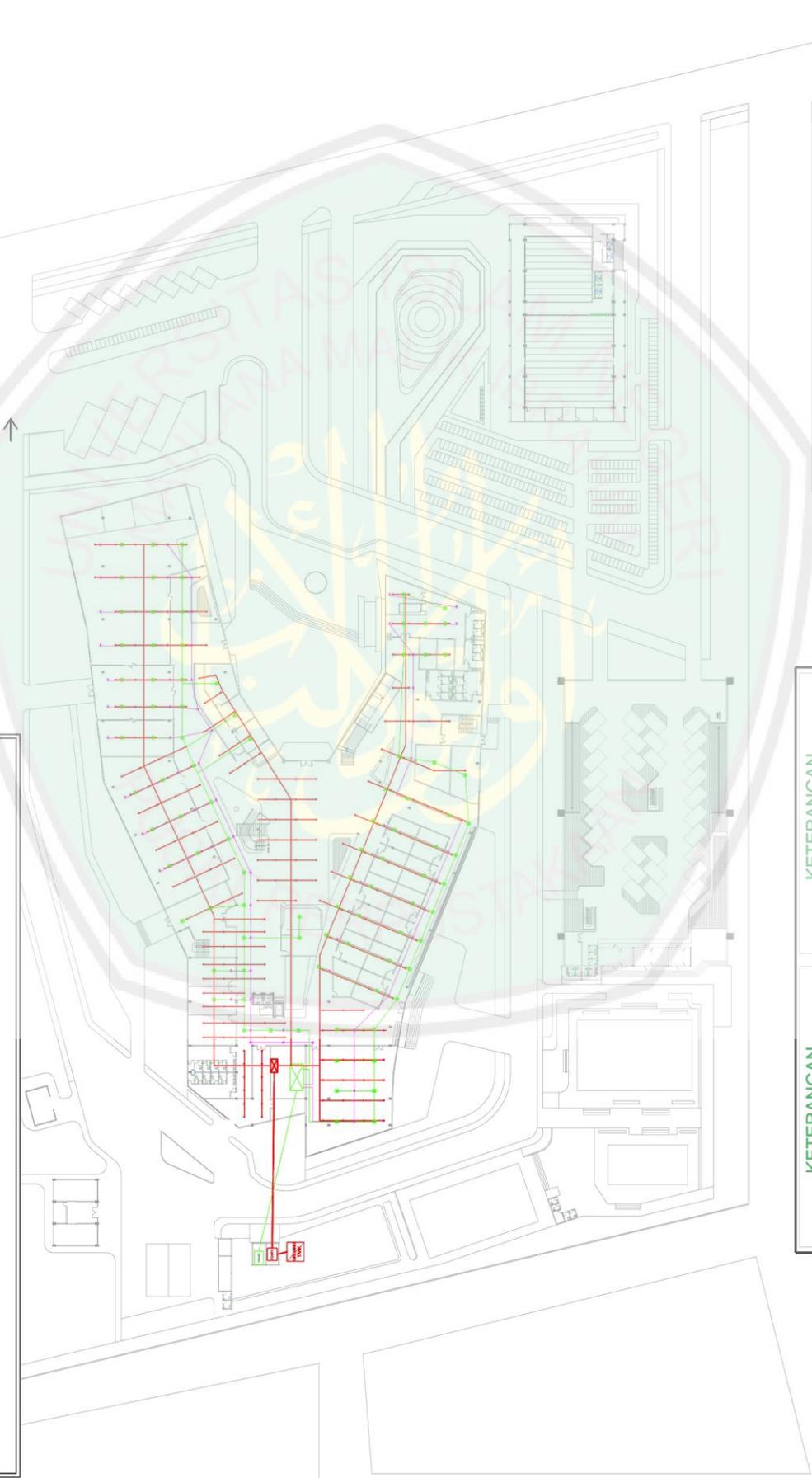
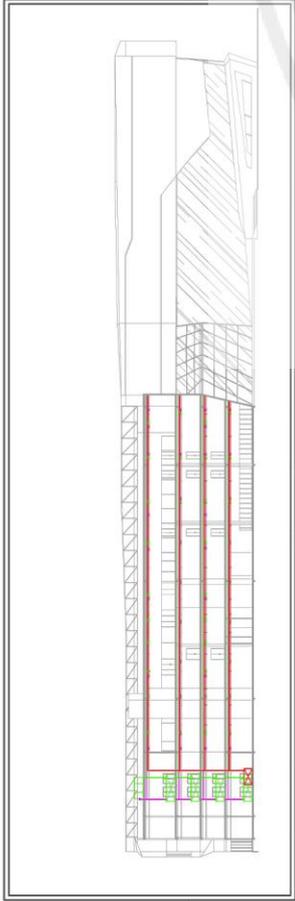
1 : 500

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENCANA AC DAN SPRINKLER

SKALA 1 : 500

KETERANGAN		KETERANGAN	
PIPA AC INLET		VALVE SPRINKLER	
TTIK AC		AHU	
PIPA AC OUTLET		POMPA SPRINKLER	
SIRKULASI LOADING DOCK		TANDON AIR BAWAH TANAH	
PIPA SPRINKLER		CHILLER	
TTIK SPRINKLER			

