



ARSITEKTUR
UIN MALANG

Laporan Tugas Akhir *Design Report*

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM & GAME ISLAMI

Pendekatan : High-tech Architecture

Lokasi Perancangan : Kota Malang

Hafidh Izza Alauddien
18660113

Pembimbing 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

Pembimbing 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

Prodi Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Laporan Tugas Akhir ini telah disahkan untuk diujikan pada

Malang, Senin 4 Desember 2023



Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

Dosen Pembimbing 1



Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

Dosen Pembimbing 2

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh

Nama : Hafidh Izza Alauddien

NIM : 18660113

Judul Tugas Akhir : Production House - Studio Animasi Film & Game Islami

Tanggal Ujian : Senin, 4 Desember 2023

Disetujui oleh

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

Dosen Pembimbing 1

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

Dosen Pembimbing 2

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 2005011 001

Penguji

Aisyah, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003

Penguji



Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. H. Nurhikmah, MT
NIP. 19710426 200501 2 005

PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafidh Izza Alauddien
NIM : 18660113
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Laporan Tugas Akhir saya dengan judul:

"Production House - Studio Animasi Film & Game Islami"

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku,

Malang, 26 November 2023

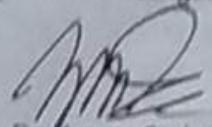
Yang me



Hafidh Izza Alauddien
18660113

LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

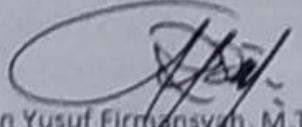
Yang bertanda tangan di bawah ini:


Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

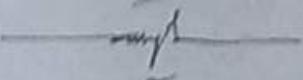
Dosen Pembimbing 1


Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

Dosen Pembimbing 2


Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 2005011 001

Penguji


Aisyah, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003

Penguji

dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Hafidh Izza Alauddien
NIM Mahasiswa : 18660113
Judul Tugas Akhir : Production House - Studio Animasi Film & Game Islami

telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya yang begitu melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar hasil yang berjudul Production House - Studio Animasi Film & Game Islami ini sebagai persyaratan mengambil Studio Tugas Akhir di Program Studi Teknik Arsitektur – UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang berpartisipasi dan bersedia mengulurkan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan laporan seminar hasil ini. Adapun pihak-pihak yang berpartisipasi tersebut antara lain :

- Dr. Nunik Junara, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Bapak Prof. Dr. Agung Sedayu, MT. selaku pembimbing 1, Bapak Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc. selaku pembimbing 2, yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, masukan, dan koreksi serta pengetahuan yang tak ternilai.
- Sukmayati Rahmah, M.T selaku dosen wali.
- Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Yudo Broto dan Dina Hanif Mufidah selaku kedua orang tua penulis, serta seluruh keluarga besar penulis yang tiada pernah terputus doa, semangat, kasih sayang, materi dan motivasinya terhadap penulis dalam menyelesaikan laporan seminar hasil ini.
- Hafidh Izza Alauddien, yang dapat menyelesaikan laporan pra-sidang ini.
- Keluarga besar angkatan 2018 Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memberikan support.

Wassalamualaikum wr wb.

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM & GAME ISLAMI

Nama Mahasiswa : Hafidh Izza Alauddien
NIM : 18660113
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
Pembimbing 2 : Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

ABSTRAK

Kota Malang merupakan salah satu kota pendidikan di Indonesia yang berlokasi di provinsi Jawa Timur. Lebih dari 80 perguruan tinggi tersebar di sekitar wilayah Malang Raya. Di antaranya terdapat 3 perguruan tinggi yang memiliki nama besar, yaitu Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang dan UIN Maulana Malik Ibrahim. Karena statusnya sebagai kota pendidikan sejak masa lalu, banyak pelajar yang datang dari kota lain yang bersekolah atau menempuh pendidikan tinggi di Malang.

Siswa belajar di sekolah hingga kurang lebih 8 jam. Di kurun waktu tersebut juga diselingi kegiatan penunjang seperti ekstrakurikuler dan kegiatan organisasi. Karena padatnya kegiatan tersebut, siswa hanya memiliki waktu luang 3-4 jam. Dengan waktu yang cukup singkat itu siswa membutuhkan kegiatan yang bersifat menghibur dan rileks.

Dalam revolusi industri 4.0, kemajuan yang paling dapat dirasakan adalah *Internet of Things*. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang menunjukkan bahwa aktivitas pelajar untuk mengisi waktu luang mereka sebagian besar bergantung pada akses internet.

Production House - Studio Animasi Film & Game Islami dengan pendekatan *high-tech architecture* merupakan sebuah perancangan yang menghadirkan solusi untuk kurangnya fasilitas dan mewadahi bakat serta minat para pelajar di Kota Malang

PRODUCTION HOUSE - ISLAMIC FILM & GAME ANIMATION STUDIO

Student Name : Hafidh Izza Alauddien
Student ID : 18660113
Supervisor 1 : Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
Supervisor 2 : Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

ABSTRACT

Malang City is one of the educational cities in Indonesia, located in East Java province. More than 80 universities are spread around the Greater Malang area. Among them, there are 3 universities that have big names, namely Brawijaya University, Malang State University and UIN Maulana Malik Ibrahim. Due to its status as an educational city since the past, many students who come from other cities study or pursue higher education in Malang.

Students study at school for approximately 8 hours. During this period there are also supporting activities such as extracurricular activities and organizational activities. Due to the busy activities, students only have 3-4 hours of free time. With such a short time, students need activities that are entertaining and relaxing.

In the industrial revolution 4.0, the most visible progress is the Internet of Things. This can be seen from the survey results which show that students' activities to fill their free time mostly depend on internet access.

Production House - Islamic Film & Game Animation Studio with a high-tech architecture approach is a design that provides a solution to the lack of facilities and accommodates the talents and interests of students in Malang City

دار الإنتاج - استوديو الرسوم المتحركة للأفلام والألعاب الإسلامية

أسم الطالب : حافظ عزة علاء الدين
نيم : 18660113
المشرف 1 : البروفيسور دكتور. أجونج سيدايو، جبل.
المشرف 2 : .موه. أرسياذ بهار، إس.تي. ، ماجستير

خلاصة

مدينة مالانج هي إحدى المدن التعليمية في إندونيسيا، وتقع في مقاطعة جاوة الشرقية. تنتشر أكثر من 80 جامعة في جميع أنحاء منطقة مالانج الكبرى. من بينها، هناك 3 جامعات لها أسماء كبيرة، وهي جامعة براويجايا، وجامعة ولاية مالانج، وجامعة مولانا مالك إبراهيم، ونظرًا لمكانتها كمدينة تعليمية منذ الماضي، يدرس العديد من الطلاب الذين يأتون من مدن أخرى أو يتابعون تعليمهم العالي فيها. مالانج.

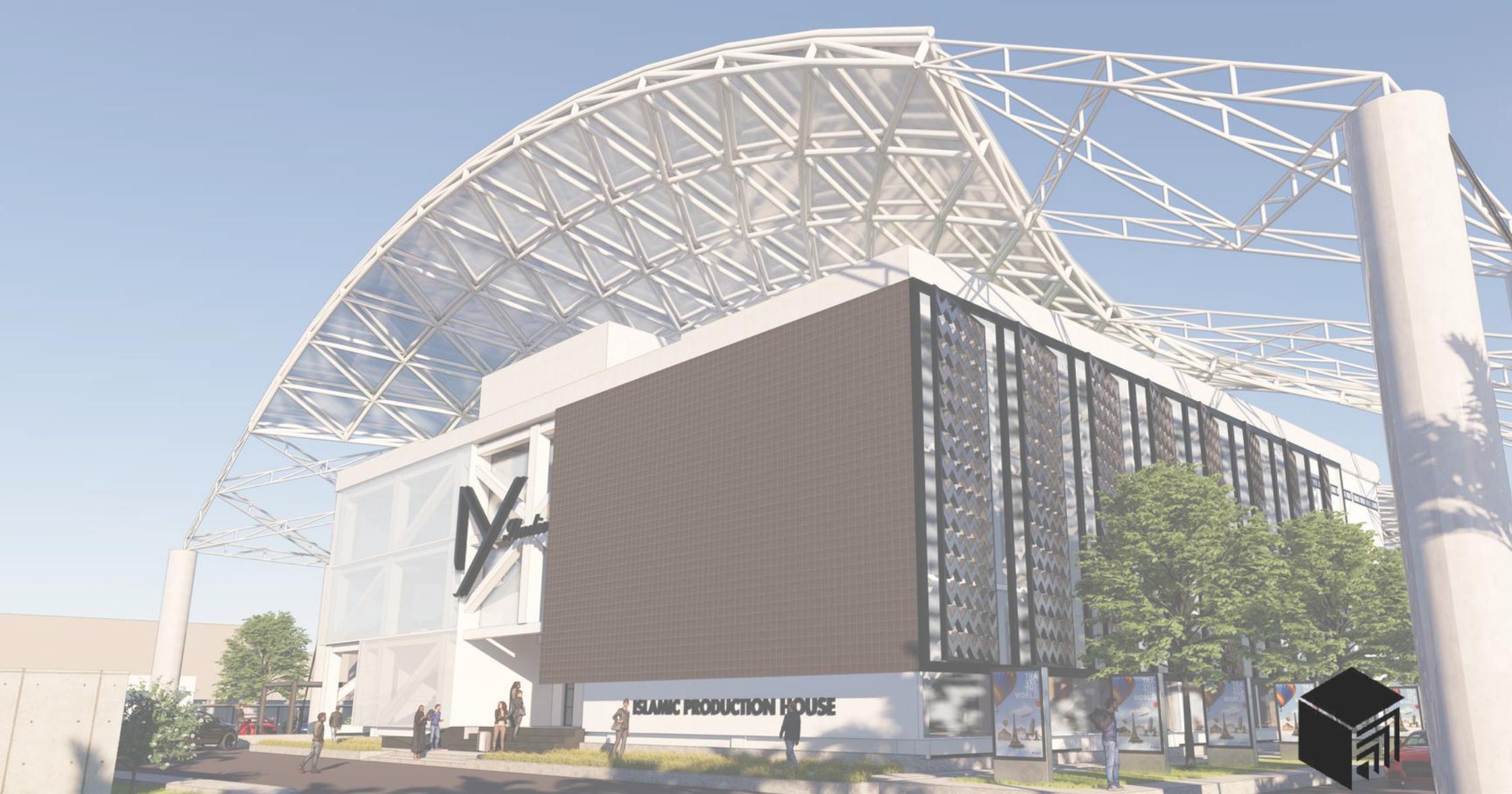
يدرس الطلاب في المدرسة لمدة 8 ساعات تقريبًا. خلال هذه الفترة هناك أيضًا أنشطة داعمة مثل الأنشطة اللامنهجية والأنشطة التنظيمية. بسبب الأنشطة المزدهرة، لدى الطلاب 3-4 ساعات فقط من وقت الفراغ. وفي مثل هذا الوقت القصير، يحتاج الطلاب إلى أنشطة مسلية ومريحة.

في الثورة الصناعية 4.0، كان التقدم الأكثر وضوحًا هو إنترنت الأشياء. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج الاستطلاع التي تظهر أن أنشطة الطلاب لملء أوقات فراغهم تعتمد في الغالب على الوصول إلى الإنترنت.

دار الإنتاج - استوديو الرسوم المتحركة للأفلام والألعاب الإسلامية بأسلوب معماري عالي التقنية هو تصميم يوفر حلًا لنقص المرافق ويستوعب مواهب واهتمامات الطلاب في مدينة مالانج

DAFTAR ISI

BAB 1 - PROFIL RANCANGAN	1
DESKRIPSI RANCANGAN	2
FAKTA DAN FENOMENA OBJEK PERANCANGAN	2
DATA TAPAK	2
ISU PERANCANGAN	3
TUJUAN PERANCANGAN	3
KRITERIA DESAIN	3
LANDASAN KEISLAMAMAN PERANCANGAN	3
BAB 2 - PROSES RANCANGAN	4
PROSES DESAIN	5
BAB 3 - KONSEP RANCANGAN	6
KONSEP MAKRO	7
KONSEP TAPAK	8
KONSEP RUANG	9
KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN	10
KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS	11
BAB 4 - HASIL RANCANGAN	12
HASIL RANCANGAN KONSEP MAKRO	13
HASIL RANCANGAN TAPAK	14
HASIL RANCANGAN RUANG	16
HASIL RANCANGAN BENTUK DAN TAMPILAN	18
HASIL RANCANGAN STRUKTUR DAN UTILITAS	19
BAB 5 - PENUTUP	25
KESIMPULAN DAN SARAN	26
BAB 6 - DAFTAR PUSTAKA	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29
GAMBAR ARSITEKTUR	
GAMBAR KERJA	
APREB	



BAB 1
**PROFIL
RANCANGAN**

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM & GAME ISLAMI



DESKRIPSI RANCANGAN

Production House – Studio Animasi dan Game Islami, merupakan objek rancangan fasilitas untuk memproduksi animasi dan game dengan tema islami. Selain itu fasilitas ini memberikan wadah dimana para pelajar dan masyarakat umum akan diberi pelatihan dalam membuat animasi dan game.



FAKTA DAN FENOMENA OBJEK PERANCANGAN

Kota Malang merupakan salah satu kota pendidikan di Indonesia yang berlokasi di provinsi Jawa Timur. Lebih dari 80 perguruan tinggi tersebar di sekitar wilayah Malang Raya. Di antaranya terdapat 3 perguruan tinggi yang memiliki nama besar, yaitu Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang dan UIN Maulana Malik Ibrahim.

Karena statusnya sebagai kota pendidikan sejak masa lalu, banyak pelajar yang datang dari kota lain yang bersekolah atau menempuh pendidikan tinggi di Malang.

Siswa belajar di sekolah hingga kurang lebih 8 jam. Di kurun waktu tersebut pun juga diselingi kegiatan penunjang seperti ekstrakurikuler dan kegiatan organisasi. Karena padatnya kegiatan tersebut, siswa hanya memiliki waktu luang 3-4 jam. Dengan waktu yang cukup singkat itu siswa membutuhkan kegiatan yang bersifat menghibur dan rileks.



DATA TAPAK

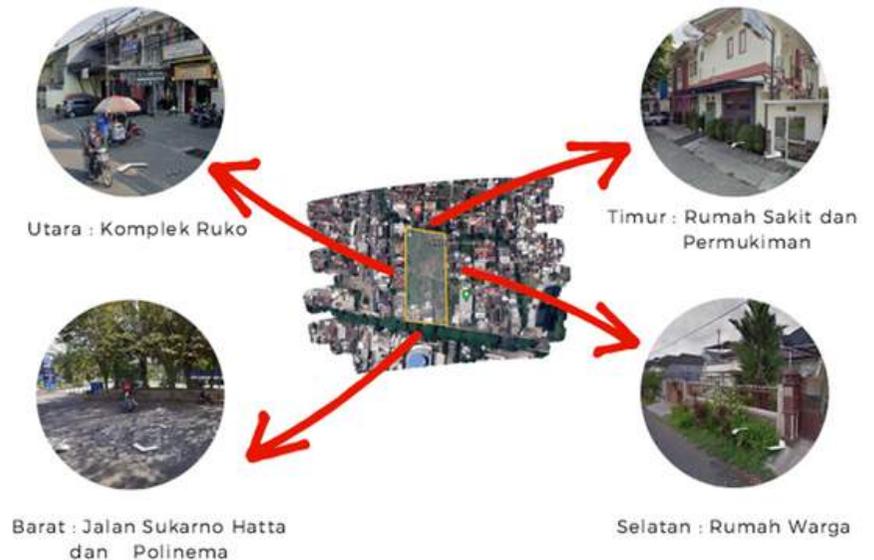
Perancangan ini berlokasi di, Jl. Soekarno Hatta, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141. Memiliki luas sekitar 1,2 hektar

REGULASI

- GSB :
 $0,5 \times 20 \text{ m} = 10 \text{ m}$
- KDH :
 $30\% \times 11845,13 \text{ m}^2 = 3553,539 \text{ m}^2$
- KDB :
 $60\% \times 11845,13 \text{ m}^2 = 7107,078 \text{ m}^2$
- LUAS :
11845,13 m²



BATAS TAPAK



ISU DESAIN

Karena padatnya kegiatan sekolah, siswa hanya memiliki waktu luang 3-4 jam. Dengan waktu yang cukup singkat itu siswa membutuhkan kegiatan yang bersifat menghibur dan rileks. Dalam revolusi industri 4.0, kemajuan yang paling dapat dirasakan adalah Internet of Things. Sistem ini dapat menghubungkan data diri dan meningkatkan kemampuan koneksi tiap individu. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang menunjukkan bahwa aktivitas pelajar untuk mengisi waktu luang mereka sebagian besar bergantung pada akses internet.

TUJUAN DESAIN

Adapun tujuan dari perancangan ini, yaitu:

- Menghasilkan rancangan rumah produksi animasi, film, dan game islami
- Menghasilkan rancangan rumah produksi dengan pendekatan high-architecture untuk mempresentasikan kebutuhan teknologi di era revolusi industri 4.0
- Menghasilkan rancangan rumah produksi yang memerhatikan nilai-nilai keislaman (masa muda yang produktif, dan berbuat baik kepada diri sendiri juga berbuat baik pada orang lain)

KRITERIA DESAIN

Berikut adalah kriteria yang menjadi acuan dalam mendesain:

- Pemilihan material yang kuat, kokoh, dan memiliki daya tahan yang kuat serta ramah lingkungan
- Penggunaan advanced structure, untuk menonjolkan kesan high-tech architecture.
- Menampilkan karakter high-tech architecture pada rancangan fasad dan interior
- Menerapkan sistem smart building, dimana sistem bangunan dapat terintegrasi secara efisien
- Memerhatikan standar perancangan dan nilai - nilai keislaman

PRINSIP KEISLAMAMAN

H.R. Tirmidzi
(2340)

Masa muda yang produktif (Fungsi Utama)

Berdasarkan isi kandungan dari hadits tersebut. Perancangan Production House – Studio Animasi dan Game Islami memiliki fungsi utama sebagai pengisi kegiatan masa muda dengan hal-hal yang bermanfaat.

Q.S. Al-Anbiya'
80-81

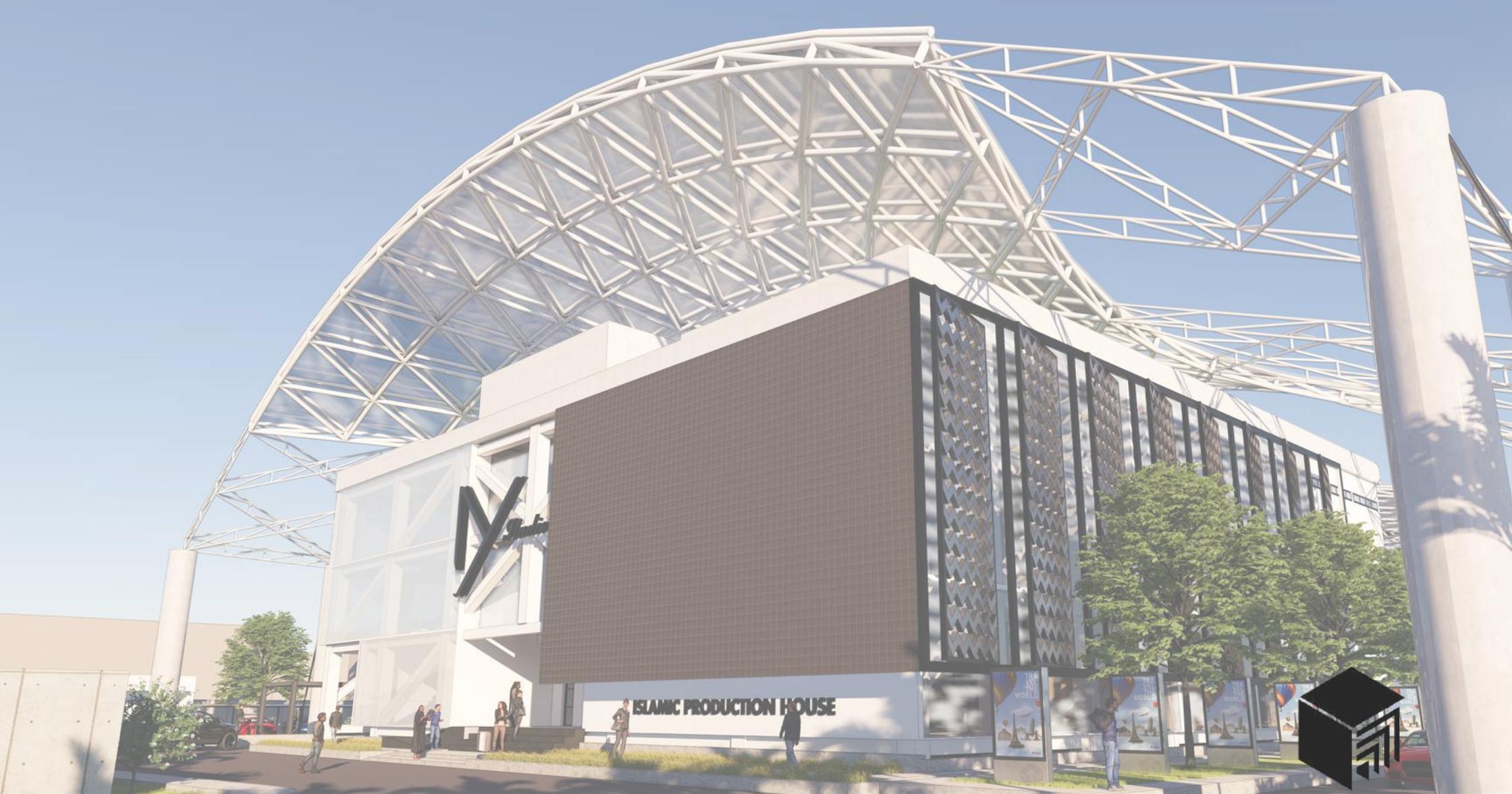
Sains dan Teknologi (High-tech Architecture)

Kandungan dari Q.S Al-Anbiya' : 80-81 diterapkan pada pendekatan yang digunakan pada perancangan, yaitu pendekatan High-Tech Architecture.

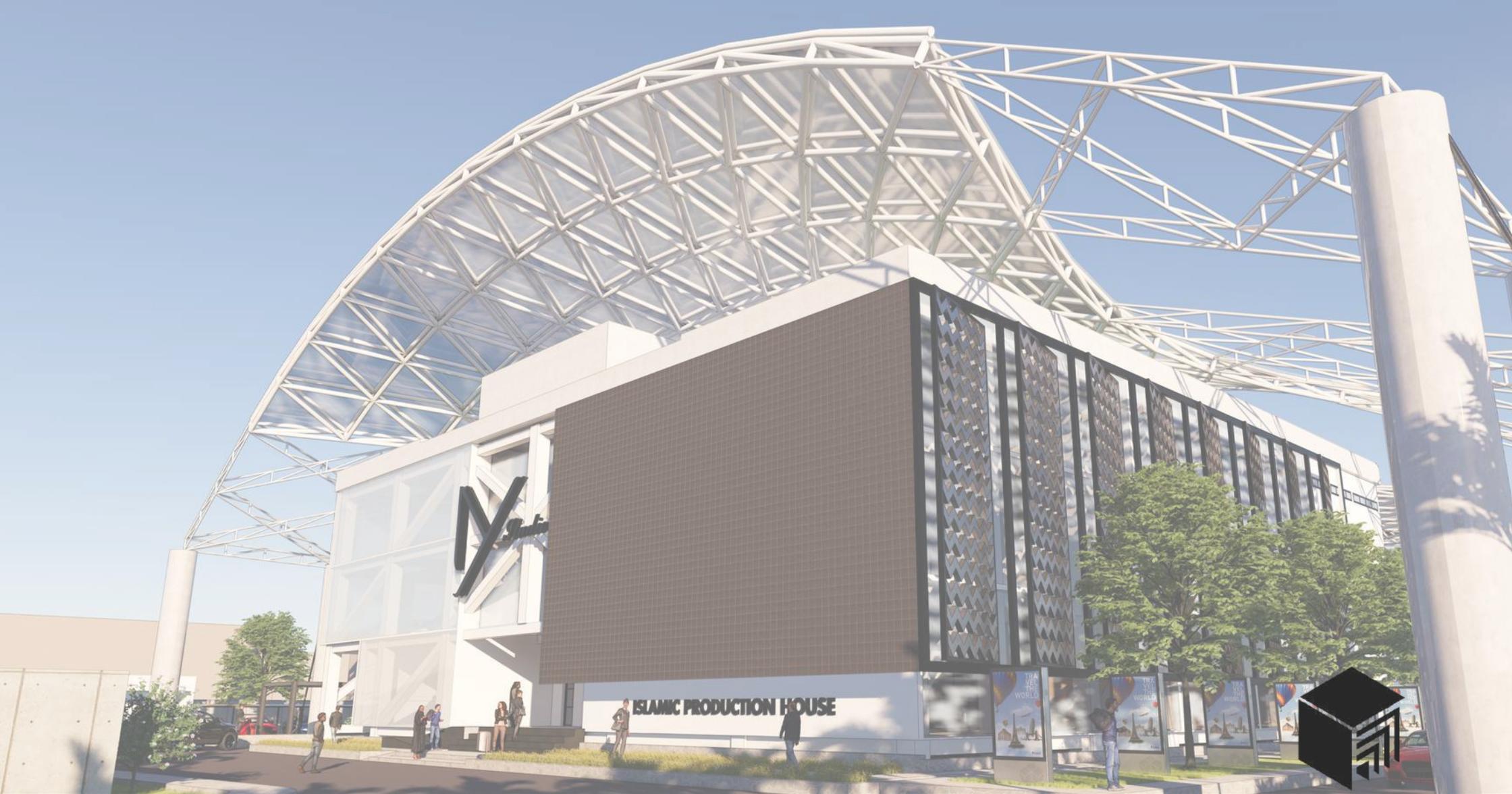
Q.S. Al-Isra'
7

Berbuat baik kepada diri sendiri dan orang lain (Kursus animasi dan Sarana promosi)

Dengan adanya perancangan Production House – Studio Animasi dan Game Islami, akan mengurangi dampak buruk bagi diri pelajar maupun masyarakat sekitarnya. Karena fasilitas ini akan mewadahi mereka supaya aktivitas yang biasa mereka lakukan menjadi lebih bermanfaat bagi orang lain



BAB 2
**PROSES
RANCANGAN**



BAB 3
KONSEP RANCANGAN

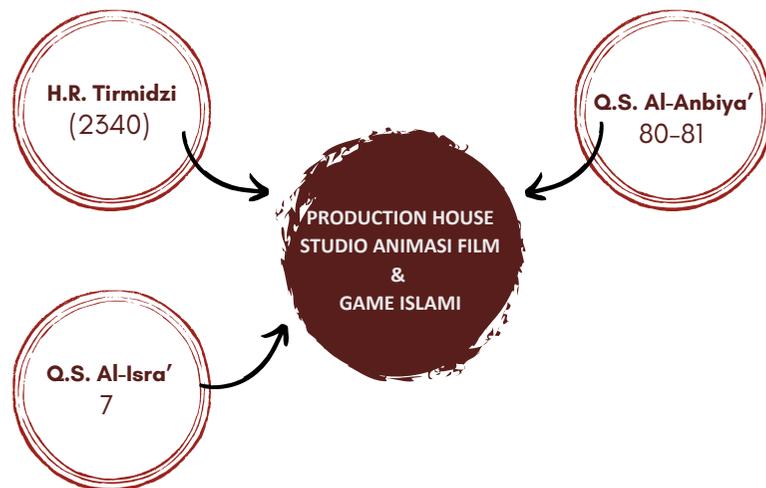


KONSEP DASAR

Definisi

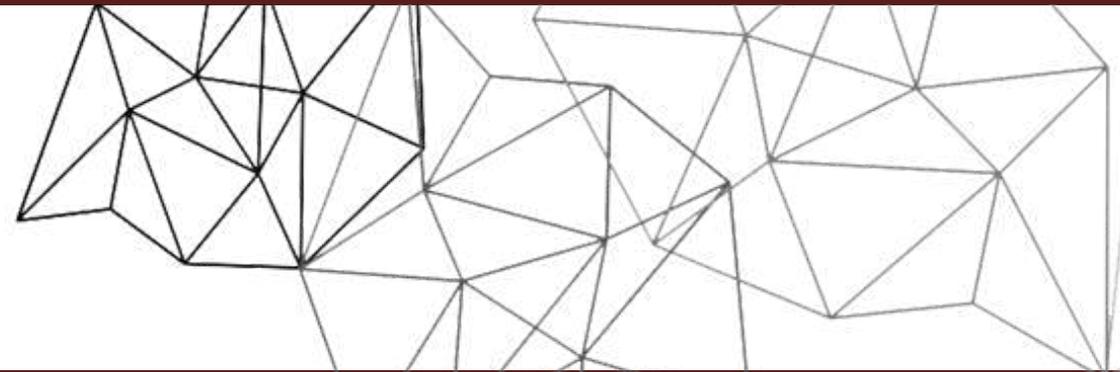
Next Youth, jika diterjemahkan ke Bahasa Indonesia, memiliki arti masa muda selanjutnya. Dimana konsep ini diangkat dari isu yang ada yaitu para pemuda yang pada waktu luang, mereka melakukan kegiatan yang kurang produktif dan cenderung menghasilkan kepuasan pribadi saja.

Hal ini mendasari perancangan Production House – Studio Animasi Film & Game Islami, yang tidak hanya sebagai rumah produksi namun juga menampung para pemuda yang memiliki minat dan mau mengembangkan bakat mereka dalam bidang animasi dengan integrasi nilai – nilai keislaman. Sehingga generasi muda selanjutnya menjadi lebih baik. Dengan menerapkan prinsip – prinsip pendekatan *high-tech architecture*, yang mana sejalan dengan perkembangan teknologi dan mampu meningkatkan efisiensi serta produktivitas dalam bekerja.

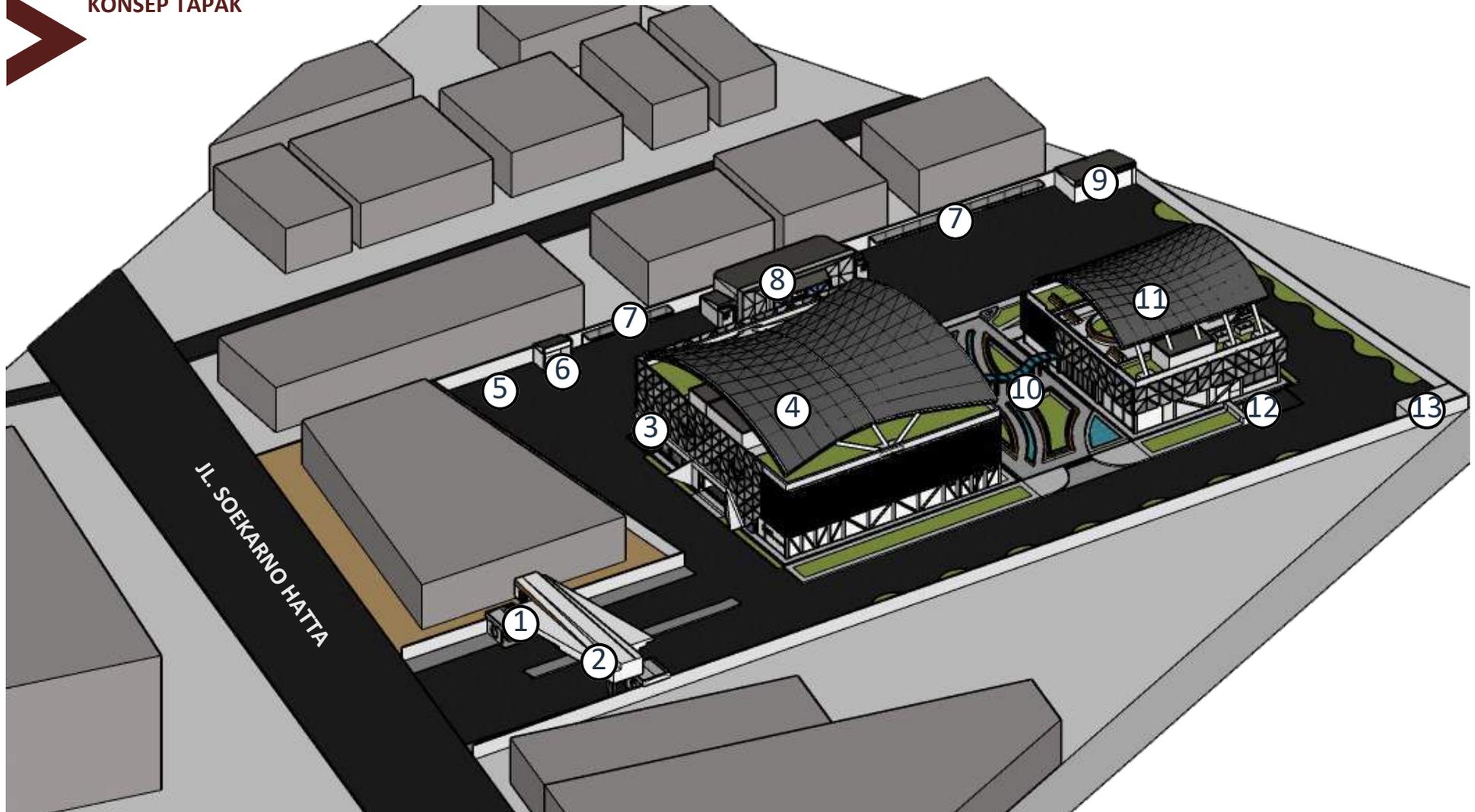


High Tech Architecture sebagai Pendekatan

- **INSIDE OUT**, Menampilkan bagian struktural pada eksterior dan fasad bangunan
- **CELEBRATION OF PROCESS**, Memberikan pemahaman kepada pengguna berupa elemen struktural sebagai salah satu elemen penyusun fasad
- **TRANSPARENCY, LAYERING, & MOVEMENT**, Menggunakan material kaca sehingga menyelimuti bangunan dan juga *shading device/secondary skin*, memberikan kesan terbuka dan pengoptimalan cahaya alami pada bangunan
- **FLAT BRIGHT COLORING**, Menggunakan warna yang cerah pada objek bangunan maupun lanskap
- **A LIGHTWEIGHT FILIGREE OF TENSILE MEMBER**, Menggunakan material fabrikasi untuk struktur bangunan maupun elemen lanskap
- **OPTIMISTIC CONFIDENCE IN SCIENCE CULTURE**, Menerapkan sistem smart building pada utilitas seperti pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan energi



KONSEP TAPAK

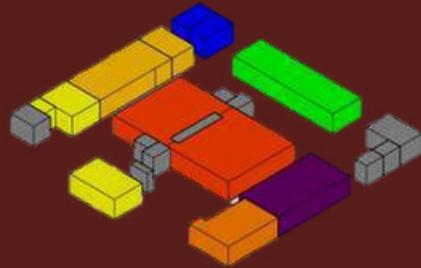


LEGENDA :

- | | | | |
|----------------------|-------------------|-------------------------------|-----------------|
| 1. ENTRANCE | 5. PARKIR BUS | 9. ELECTRICAL & WATER CONTROL | 13. PERSAMPAHAN |
| 2. EXIT | 6. SMOKING AREA | 10. TAMAN KOMUNAL | |
| 3. ENTRANCE BASEMENT | 7. PARKIRAN MOTOR | 11. COURSE BUILDING | |
| 4. PRODUCTION HOUSE | 8. MUSHOLLA | 12. EXIT BASEMENT | |

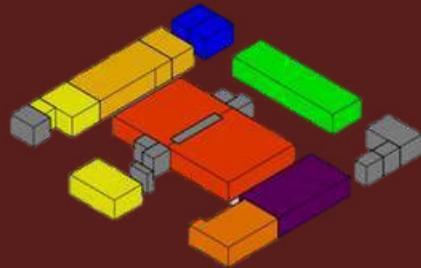
KONSEP RUANG

PRODUCTION HOUSE



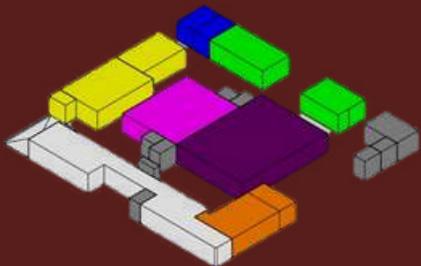
• Lantai 3 (STUDIO GAME)

- ADMIN
- CHIEF DIVISION ROOM
- WORKING SPACE
- EMPLOYEE ROOM
- MEETING ROOM
- COMPUTER ROOM
- RECORDING STUDIO
- PRIVATE WORK STATION
- CREATIVE SPACE
- LOUNGE
- SERVICES
- LAVATORIES



• Lantai 2 (STUDIO ANIMASI FILM)

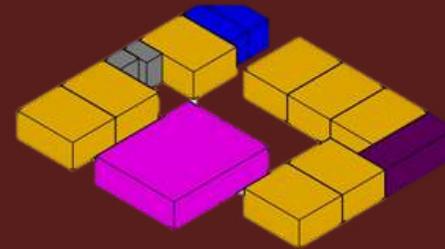
- ADMIN
- CHIEF DIVISION ROOM
- WORKING SPACE
- EMPLOYEE ROOM
- MEETING ROOM
- COMPUTER ROOM
- RECORDING STUDIO
- PRIVATE WORK STATION
- CREATIVE SPACE
- LOUNGE
- SERVICES
- LAVATORIES



• Lantai 1 (PENGELOLA)

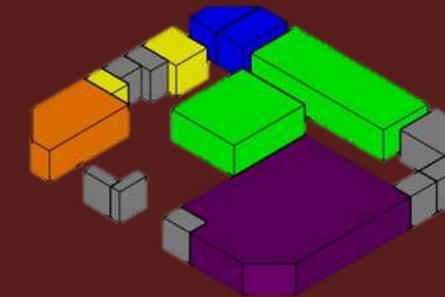
- LOBBY
- ADMIN
- EXECUTIVE ROOM
- EMPLOYEE ROOM
- MEETING ROOM
- AUDITORIUM
- GALLERY
- CAFETERIA
- SERVICES
- LAVATORIES

COURSE BUILDING



• Lantai 2

- COURSE ROOMS (COMPUTER LABORATORY)
- CREATIVE SPACE / DISCUSSION ROOM
- AUDITORIUM
- SERVICES
- LAVATORIES



• Lantai 1

- INFORMATION CENTER
- EXECUTIVE ROOM
- EMPLOYEE ROOM
- GALLERY
- MENTOR ROOM
- CAFETERIA
- COMMUNAL SPACES
- SERVICES
- LAVATORIES

KONSEP BENTUK

PRODUCTION HOUSE



COURSE BUILDING

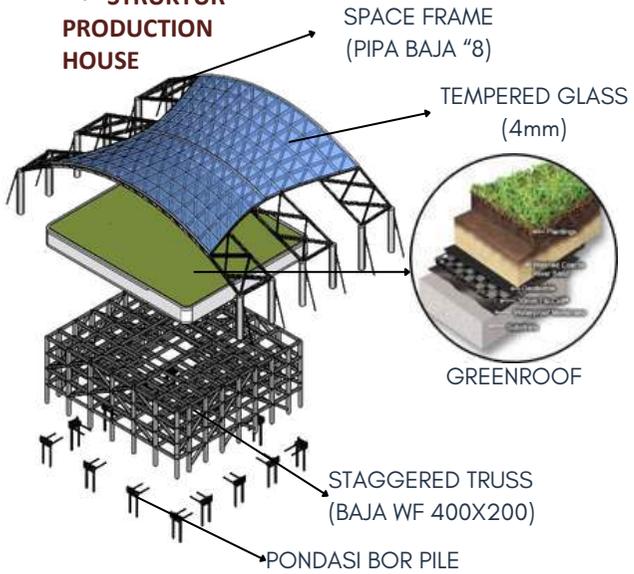


MUSHOLLA

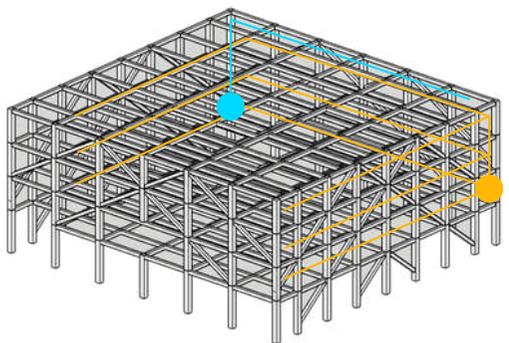


KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS

• STRUKTUR PRODUCTION HOUSE

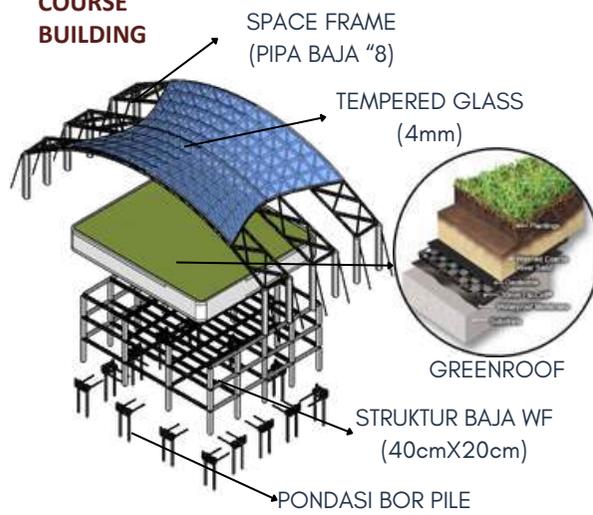


• UTILITAS PRODUCTION HOUSE

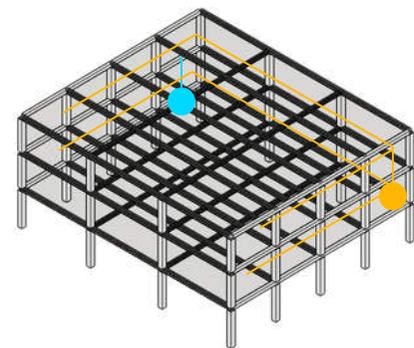


- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan
- Sumber air bersih
Utilitas air bersih

• STRUKTUR COURSE BUILDING

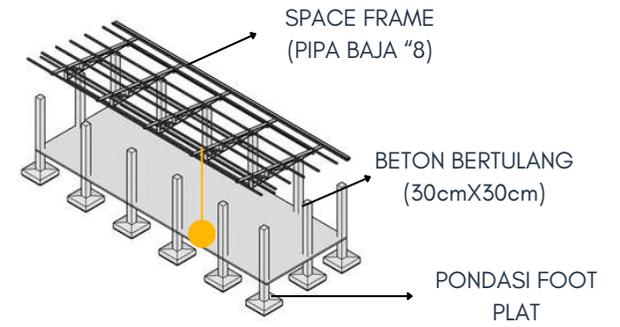


• UTILITAS COURSE BUILDING

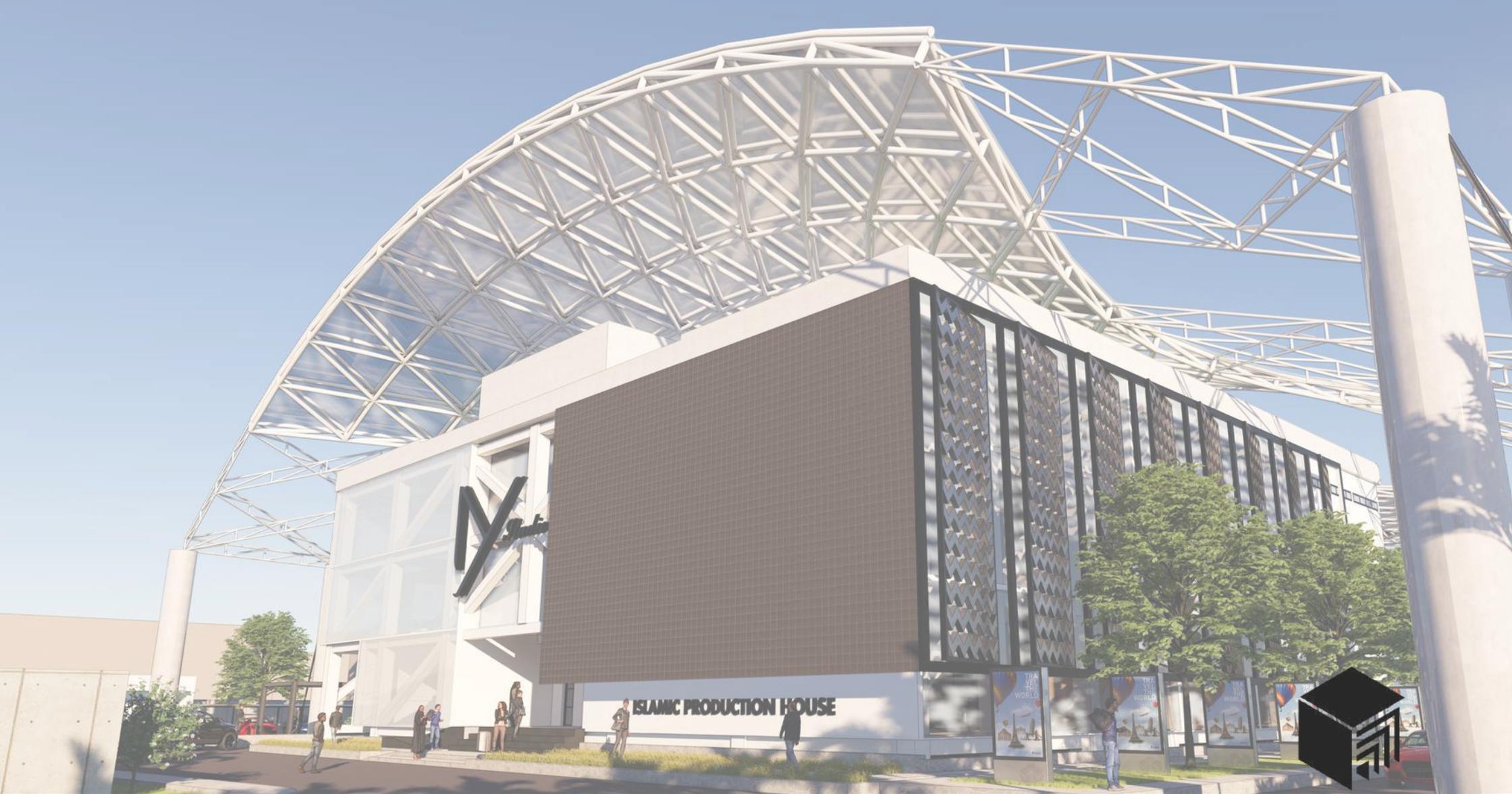


- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan
- Sumber air bersih
Utilitas air bersih

• STRUKTUR & UTILITAS MUSHOLLA

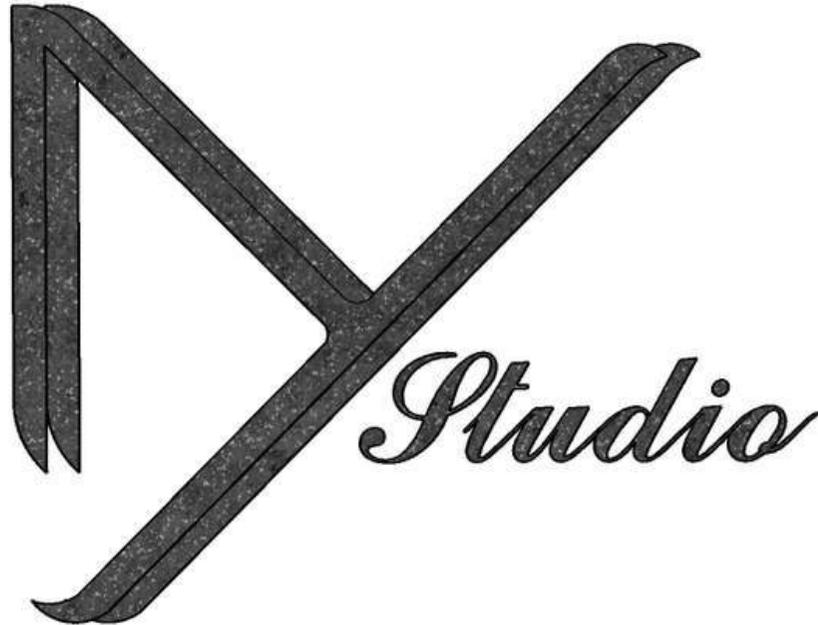


- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan



BAB 4
HASIL RANCANGAN

NEXT YOUTH STUDIO - ISLAMIC PRODUCTION HOUSE



Kota Malang merupakan salah satu kota pendidikan di Indonesia yang berlokasi di provinsi Jawa Timur. Lebih dari 80 perguruan tinggi tersebar di sekitar wilayah Malang Raya. Di antaranya terdapat 3 perguruan tinggi yang memiliki nama besar, yaitu Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang dan UIN Maulana Malik Ibrahim.

Karena padatnya kegiatan sekolah, siswa hanya memiliki waktu luang 3-4 jam. Dengan waktu yang cukup singkat itu siswa membutuhkan kegiatan yang bersifat menghibur dan rileks. Dalam revolusi industri 4.0, kemajuan yang paling dapat dirasakan adalah Internet of Things. Sistem ini dapat menghubungkan data diri dan meningkatkan kemampuan koneksi tiap individu. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang menunjukkan bahwa aktivitas pelajar untuk mengisi waktu luang mereka sebagian besar bergantung pada akses internet.

Production House – Studio Animasi dan Game Islami, merupakan objek rancangan fasilitas untuk memproduksi animasi dan game dengan tema islami. Selain itu fasilitas ini memberikan wadah dimana para pelajar dan masyarakat umum akan diberi pelatihan dalam membuat animasi dan game. Dengan menerapkan prinsip – prinsip **pendekatan high-tech architecture**, yang mana sejalan dengan perkembangan teknologi dan mampu meningkatkan efisiensi serta produktivitas dalam bekerja.

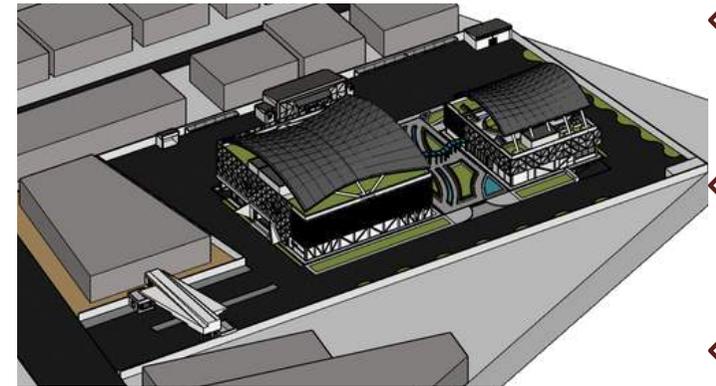
HASIL RANCANGAN - TAPAK

Rancangan tapak menerapkan beberapa konsep arsitektur high-tech, yaitu, *Inside Out & Celebration Of Process*.

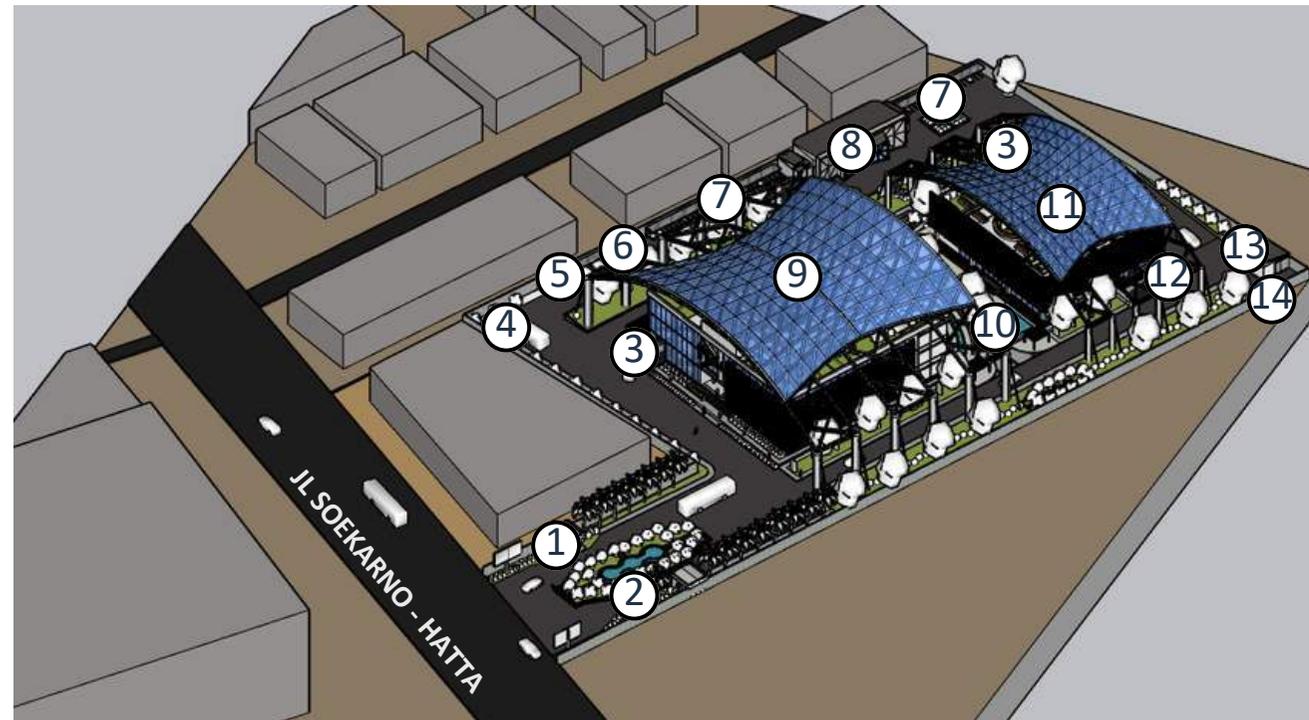
Hasil rancangan tapak merupakan hasil akhir dari konsep tapak. Penempatan bangunan utama yaitu Production House & Course Building mengikuti grid jalan. Sedangkan bangunan penunjang dan lanskap mengikuti grid tapak.

Pada bagian tata massa ini menerapkan prinsip high-tech yaitu, *Inside Out*, dimana **bangunan utama** yang ada di dalam site menjadi **point of view** yang dapat terlihat dari jalan utama. Hal ini dimaksimalkan dengan menyusun jarak dan dinamika antar bangunan.

SEBELUM
PERUBAHAN



HASIL RANCANGAN



KETERANGAN

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. ENTRANCE | 13. WATER & ELECTRICAL CONTROL |
| 2. EXIT | 14. PERSAMPAHAN |
| 3. ENTRANCE PARKIRAN BASEMENT | |
| 4. PARKIRAN BUS | |
| 5. SMOKING AREA | |
| 6. PARKIRAN MOBIL | |
| 7. PARKIRAN MOTOR | |
| 8. MUSHOLLA | |
| 9. PRODUCTION HOUSE | |
| 10. TAMAN KOMUNAL | |
| 11. COURSE BUILDING | |
| 12. EXIT PARKIRAN BASEMENT | |

HASIL RANCANGAN - TAPAK

Aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak menerapkan prinsip high-tech yaitu, ***Celebration of Process***, dimana bangunan di tata sesuai dengan grid tapak sehingga memberikan keteraturan pada grid struktur.

Alur sirkulasi didesain mengitari seluruh site untuk memberikan pengalaman pada pengguna tentang desain tapak dan juga bisa melihat bentuk desain bangunan secara menyeluruh.

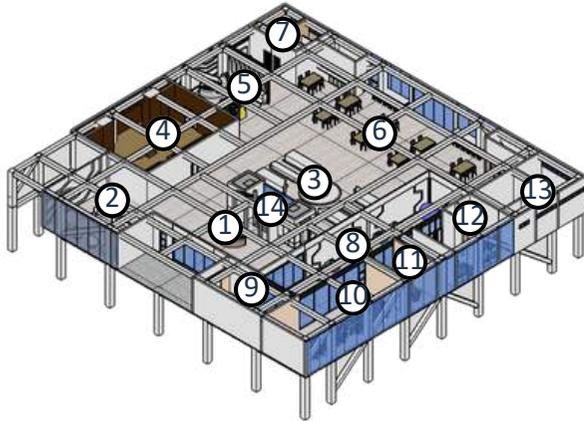
KETERANGAN

- SIRKULASI JALAN UTAMA
- SIRKULASI KENDARAAN PADA TAPAK
- SIRKULASI PARKIR KENDARAAN



HASIL RANCANGAN - RUANG

• PRODUCTION HOUSE LANTAI 1



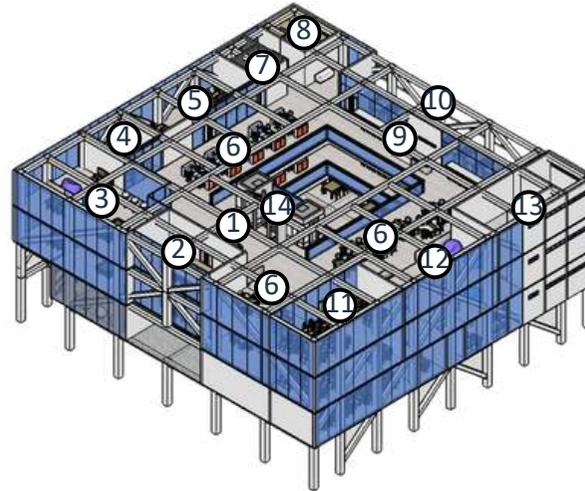
LANTAI 1

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. RESEPSIONIS | 11. INTERN ROOM |
| 2. LOBBY RUANG TUNGGU | 12. CEO/DIRECTOR ROOM |
| 3. OPEN GALLERY | 13. SERVICE ROOM |
| 4. AUDITORIUM | 14. LIFT & STAIRS |
| 5. GAME ZONE | |
| 6. CAFETARIA | |
| 7. TOILET | |
| 8. OFFICE LOUNGE | |
| 9. MEETING ROOM | |
| 10. OFFICE ROOM | |

• USER PRODUCTION HOUSE

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. KARYAWAN | 3. PENGUNJUNG |
| 2. PENGELOLA | |

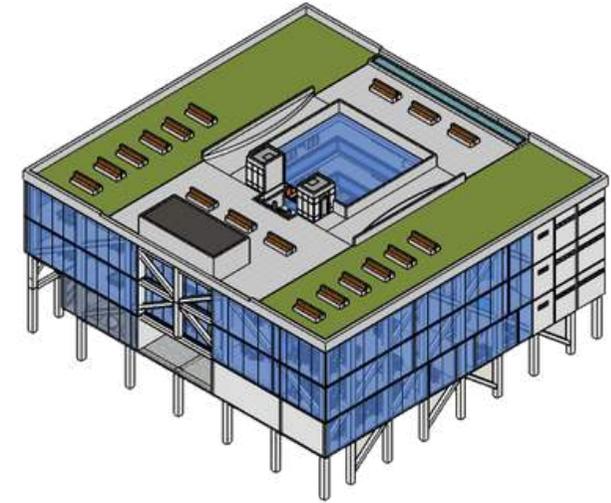
• PRODUCTION HOUSE LANTAI 2-3 (TIPIKAL)



LANTAI 2-3

- | |
|----------------------------|
| 1. RESEPSIONIS |
| 2. MEETING ROOM |
| 3. LOUNGE |
| 4. ANIMATION DIRECTOR ROOM |
| 5. RENDER & EDITING STUDIO |
| 6. WORKSTATION |
| 7. RECORDING STUDIO |
| 8. TOILET |
| 9. PANTRY |
| 10. BALCONY |
| 11. CO DIVISION ROOM |
| 12. BRAINSTORMING AREA |
| 13. SERVICE ROOM |
| 14. LIFT & STAIRS |

• PRODUCTION HOUSE ROOFTOP



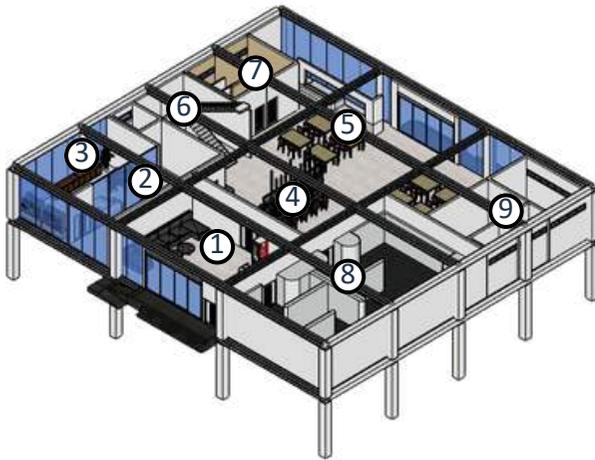
Hasil rancangan ruang dari bangunan Production House diambil dari konsep ruang dan blok plan yang sudah ada, kemudian disesuaikan kembali karena adanya perhitungan dimensi.

Konsep ruang pada Production House menerapkan prinsip high-tech yaitu,

- **Transparency, Layering, & Movement**, dimana sebagian ruang menggunakan dinding kaca supaya ruang menjadi lebih dinamis.
- **A Lightweight Filigree of Tensile Member**, diterapkan pada material fabrikasi dinding yaitu kaca, frame aluminium, dan dinding partisi ACP

HASIL RANCANGAN - RUANG

• COURSE BUILDING LANTAI 1



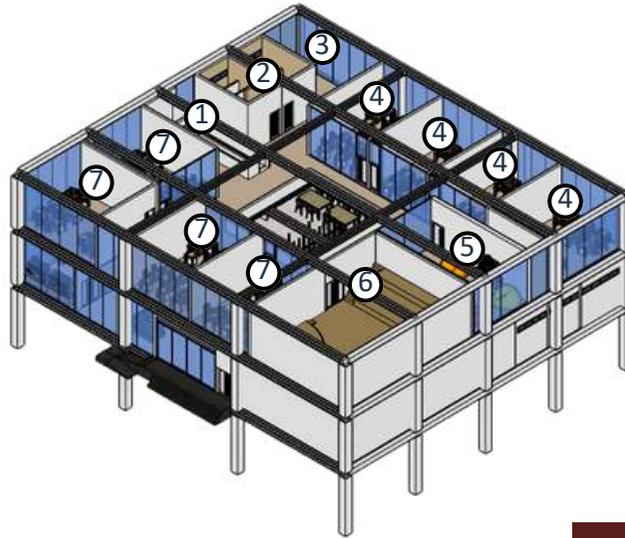
LANTAI 1

1. LOBBY & RESEPSIONIS
2. MENTOR ROOM
3. CEO/DIRECTOR ROOM
4. LOUNGE
5. CAFETARIA
6. LIFT & STAIRS
7. TOILET
8. STUDENT GALLERY
9. SERVICE ROOM

• USER COURSE BUILDING

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. PELAJAR | 3. PENGELOLA |
| 2. KARYAWAN | 4. PENGUNJUNG |

• COURSE BUILDING LT 2



LANTAI 2

1. LIFT & STAIRS
2. TOILET
3. WASTAFEL
4. GAME DESIGN CLASSROOM
5. BRAINSTORMING AREA
6. AUDITORIUM
7. ANIMATION CLASSROOM

• COURSE BUILDING ROOFTOP

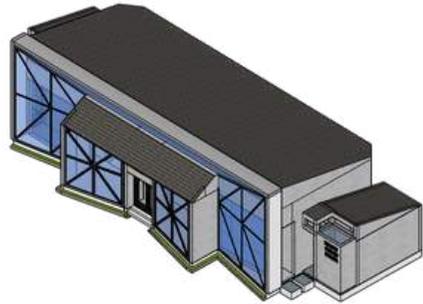


Hasil rancangan ruang dari bangunan Course Building diambil dari analisis ruang dan blok plan yang sudah ada, kemudian disesuaikan kembali karena adanya perhitungan dimensi.

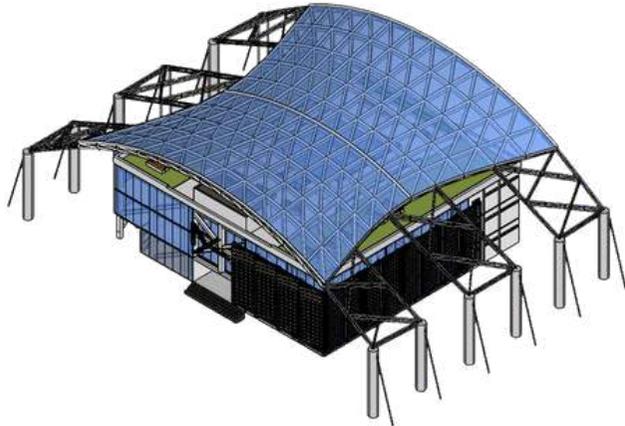
Konsep ruang pada Course Building menerapkan prinsip high-tech yaitu,

- **Transparency, Layering, & Movement**, dimana sebagian ruang menggunakan dinding kaca supaya ruang mejadi lebih dinamis.
- **A Lightweight Filigree of Tensile Member**, diterapkan pada material fabrikasi dinding yaitu kaca, frame alumunium, dan dinding partisi ACP

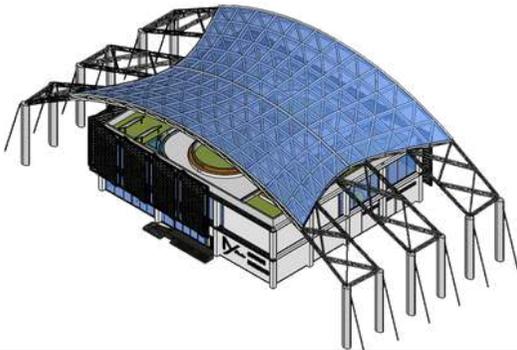
HASIL RANCANGAN - BENTUK DAN TAMPILAN



MUSHOLLA



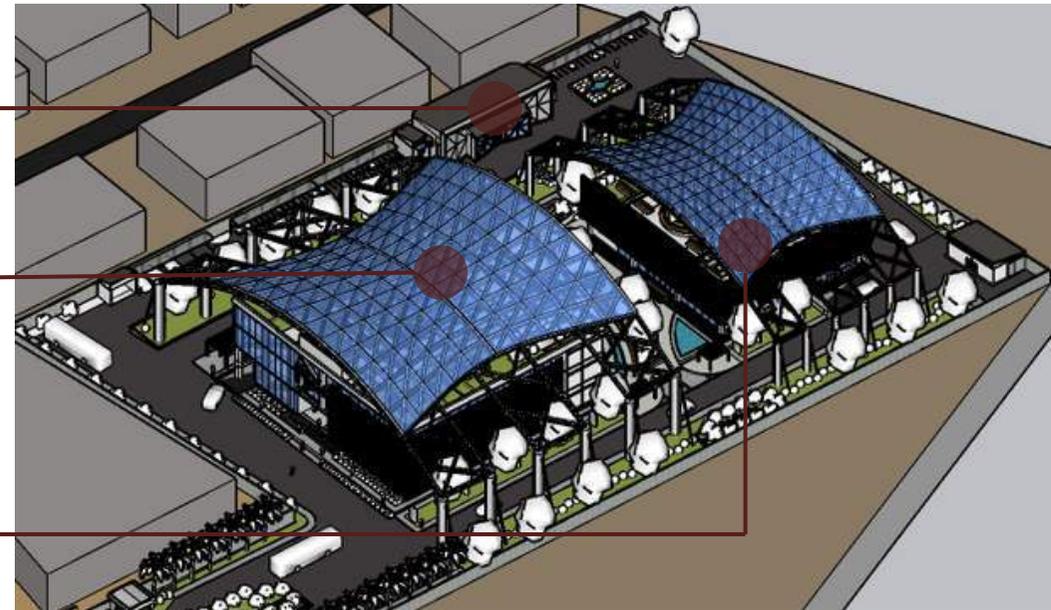
PRODUCTION HOUSE



COURSE BUILDING

Bentuk dari bangunan didapat dari proses analisis bentuk dengan menerapkan prinsip-prinsip high-tech dan merespon grid tapak serta lingkungan sekitar. Prinsip-prinsip yang digunakan antara lain sebagai berikut:

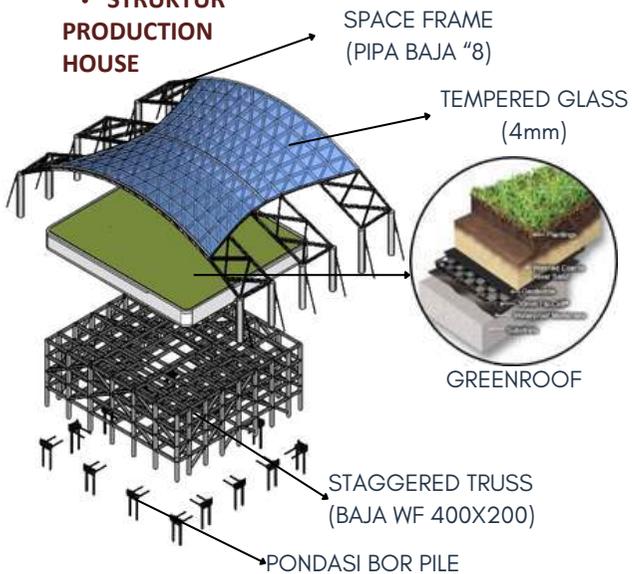
- **INSIDE OUT**, penggunaan tempered glass untuk memperlihatkan bagian dalam bangunan
- **CELEBRATION OF PROCESS**, penonjolan elemen structural dalam bentuk bangunan
- **TRANSPARENCY, LAYERING, & MOVEMENT**, penggunaan tempered glass & secondary skin sebagai selubung bangunan
- **A LIGHTWEIGHT FILIGREE OF TENSILE MEMBER**, penggunaan material fabrikasi berupa pipa baja pada space frame untuk bentuk lengkung pada atap bentang lebar supaya tidak terjadi defleksi



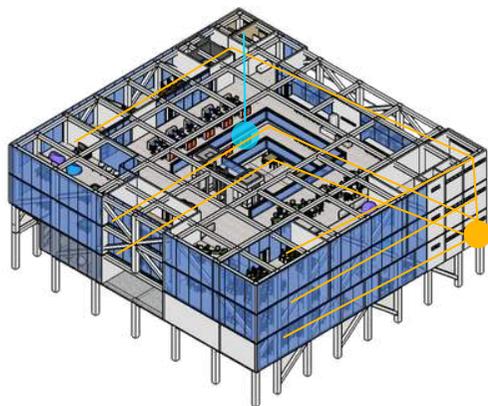


HASIL RANCANGAN - STRUKTUR DAN UTILITAS

• STRUKTUR PRODUCTION HOUSE

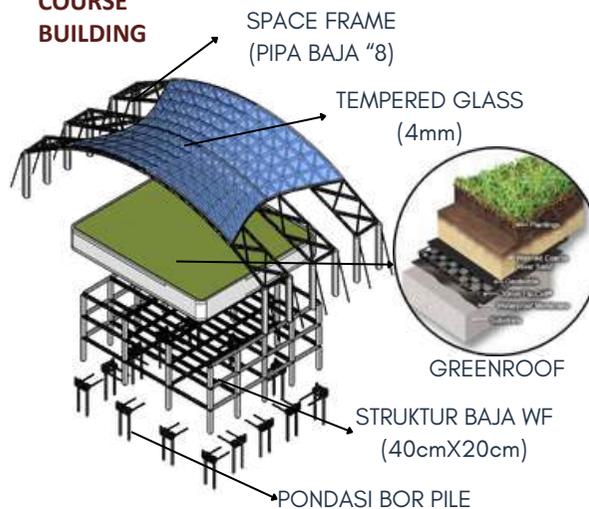


• UTILITAS PRODUCTION HOUSE

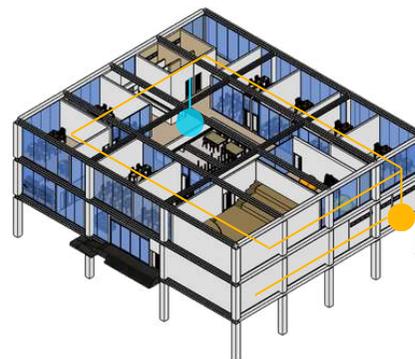


- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan
- Sumber air bersih
Utilitas air bersih

• STRUKTUR COURSE BUILDING

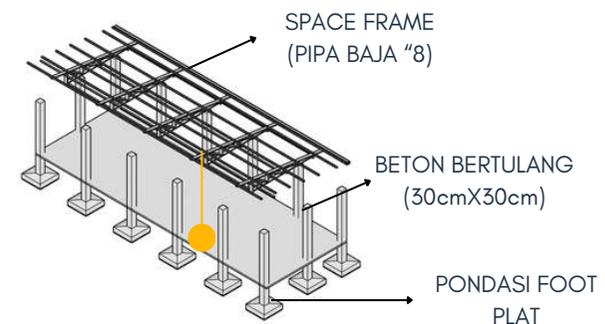


• UTILITAS COURSE BUILDING



- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan
- Sumber air bersih
Utilitas air bersih

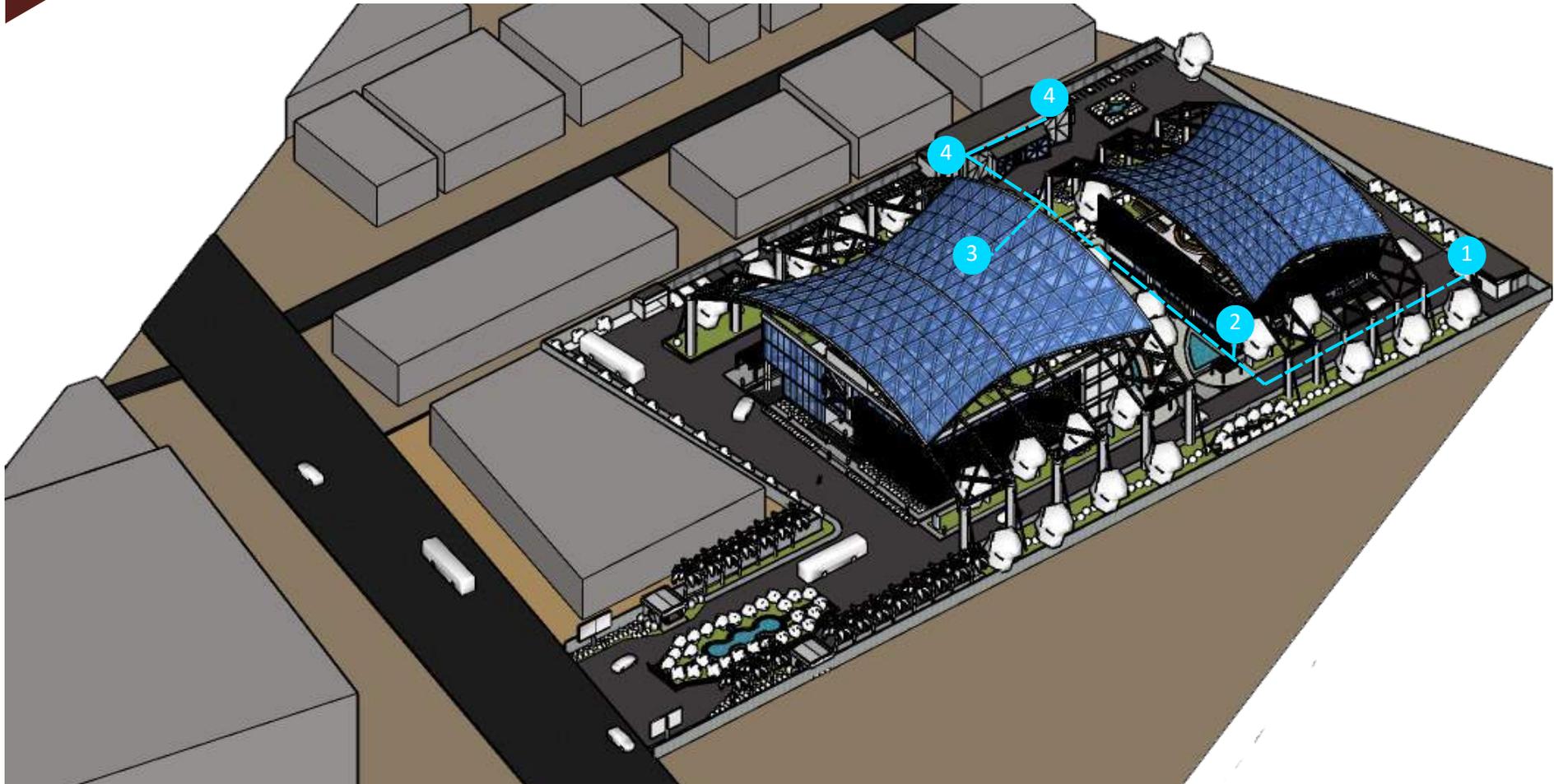
• STRUKTUR & UTILITAS MUSHOLLA



- Generator listrik
Utilitas Kelistrikan



Utilitas Air Bersih



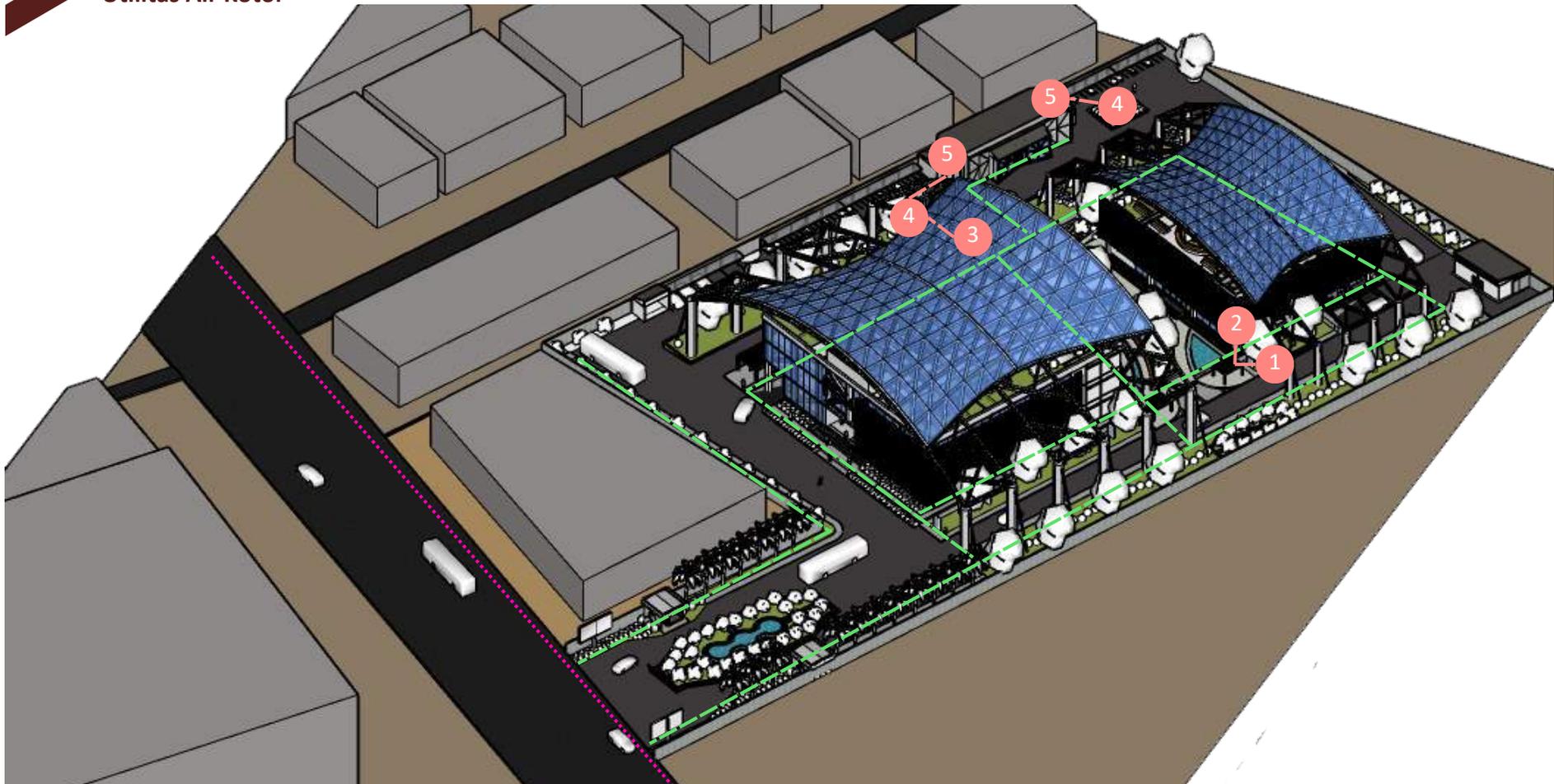
KETERANGAN

- 1. POMPA PDAM
- 2. TOILET COURSE BUILDING
- 3. TOILET PRODUCTION HOUSE
- 4. TOILET & KRAN WUDHU

 Sumber Air Bersih
 Utilitas Air Bersih



Utilitas Air Kotor



KETERANGAN

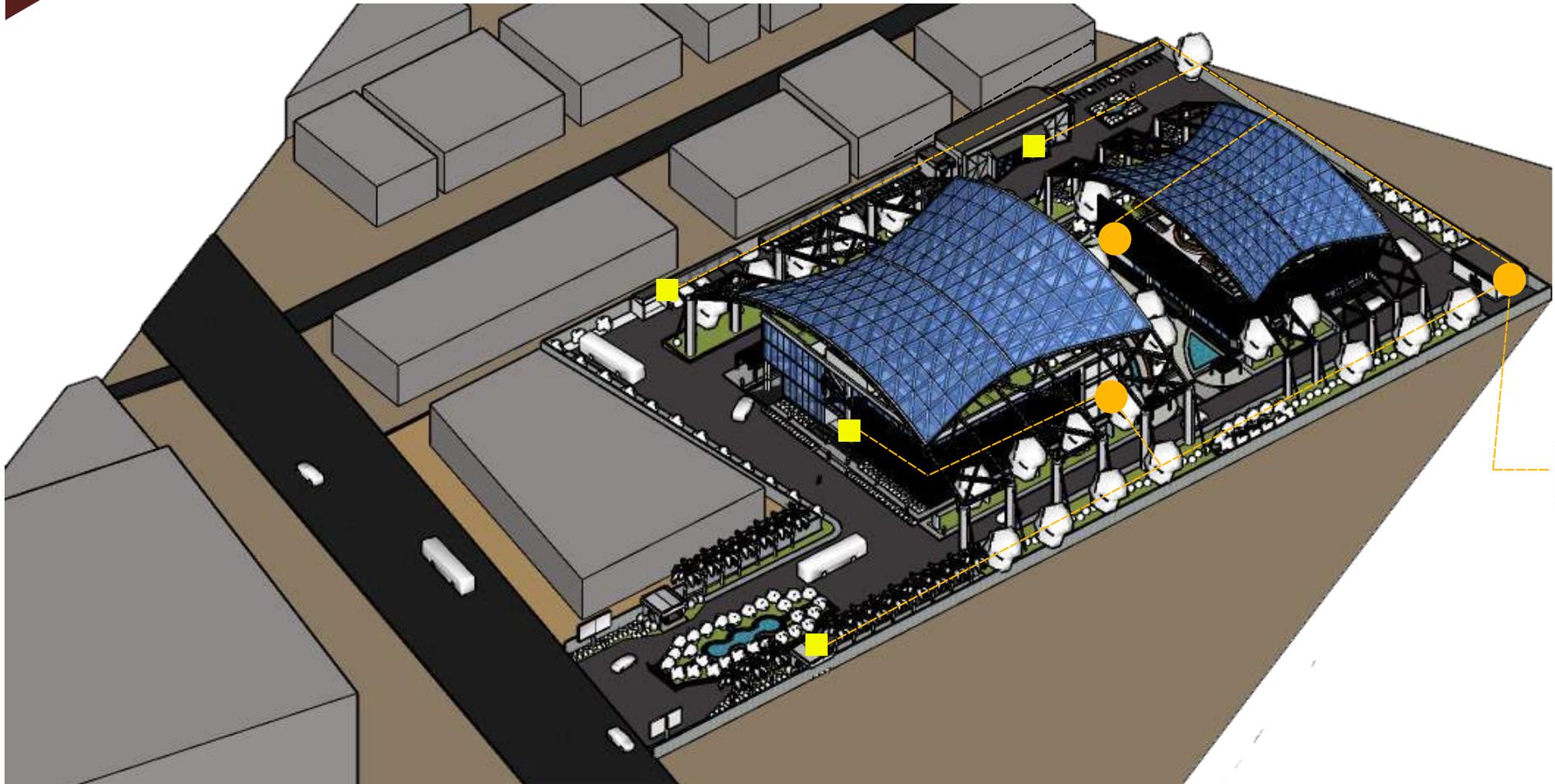
- 1. SEPTIC TANK COURSE BUILDING
- 2. TOILET COURSE BUILDING
- 3. TOILET PRODUCTION HOUSE
- 4. SEPTIC TANK
- 5. TOILET MUSHOLLA

● Septictank
 --- Utilitas Air Kotor

--- Utilitas Drainase
 Saluran Pembuangan Kota



Utilitas Kelistirikan



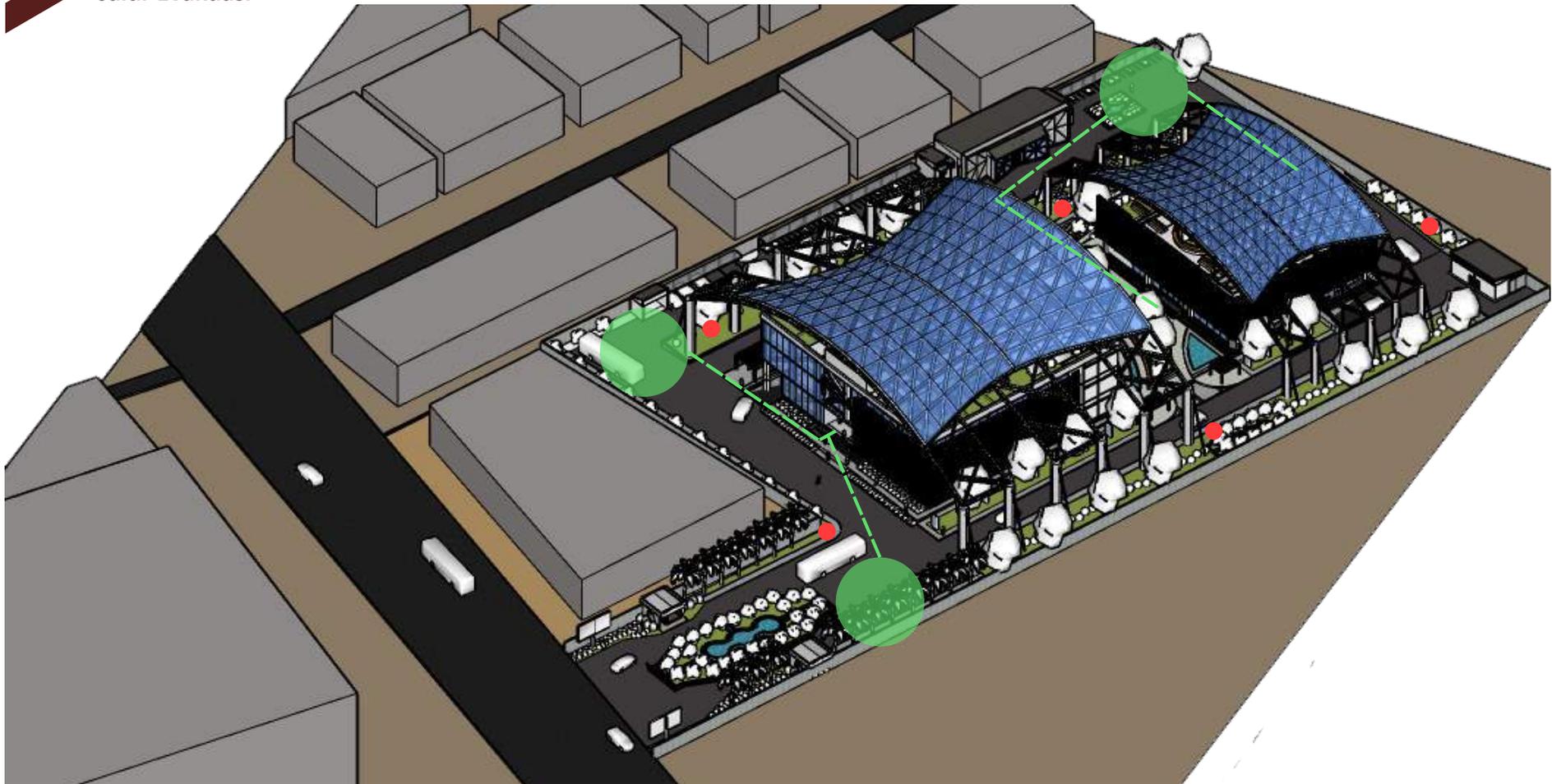
Panel Listrik

Sumber Listrik
Utilitas Kelistirikan





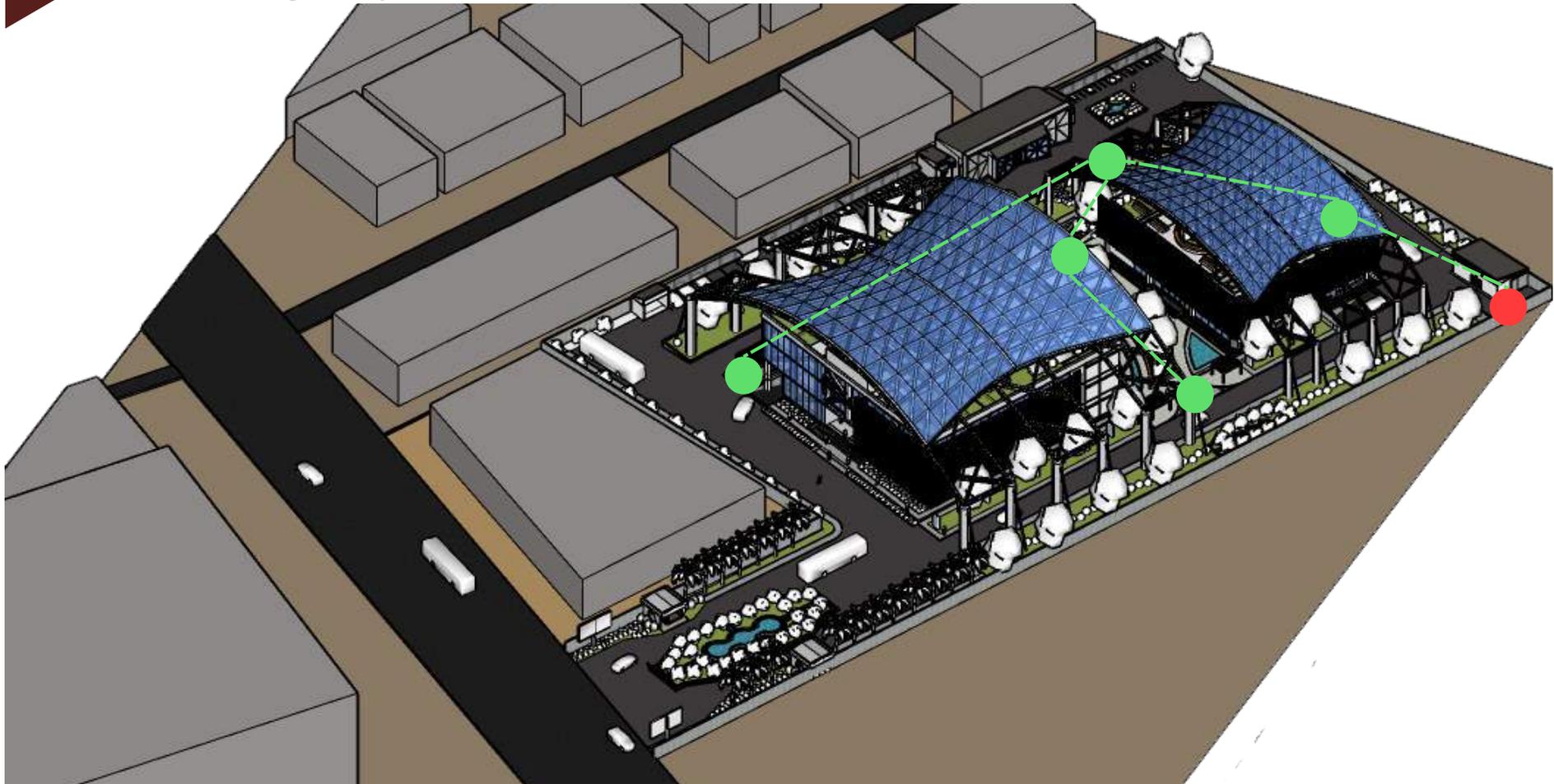
Jalur Evakuasi



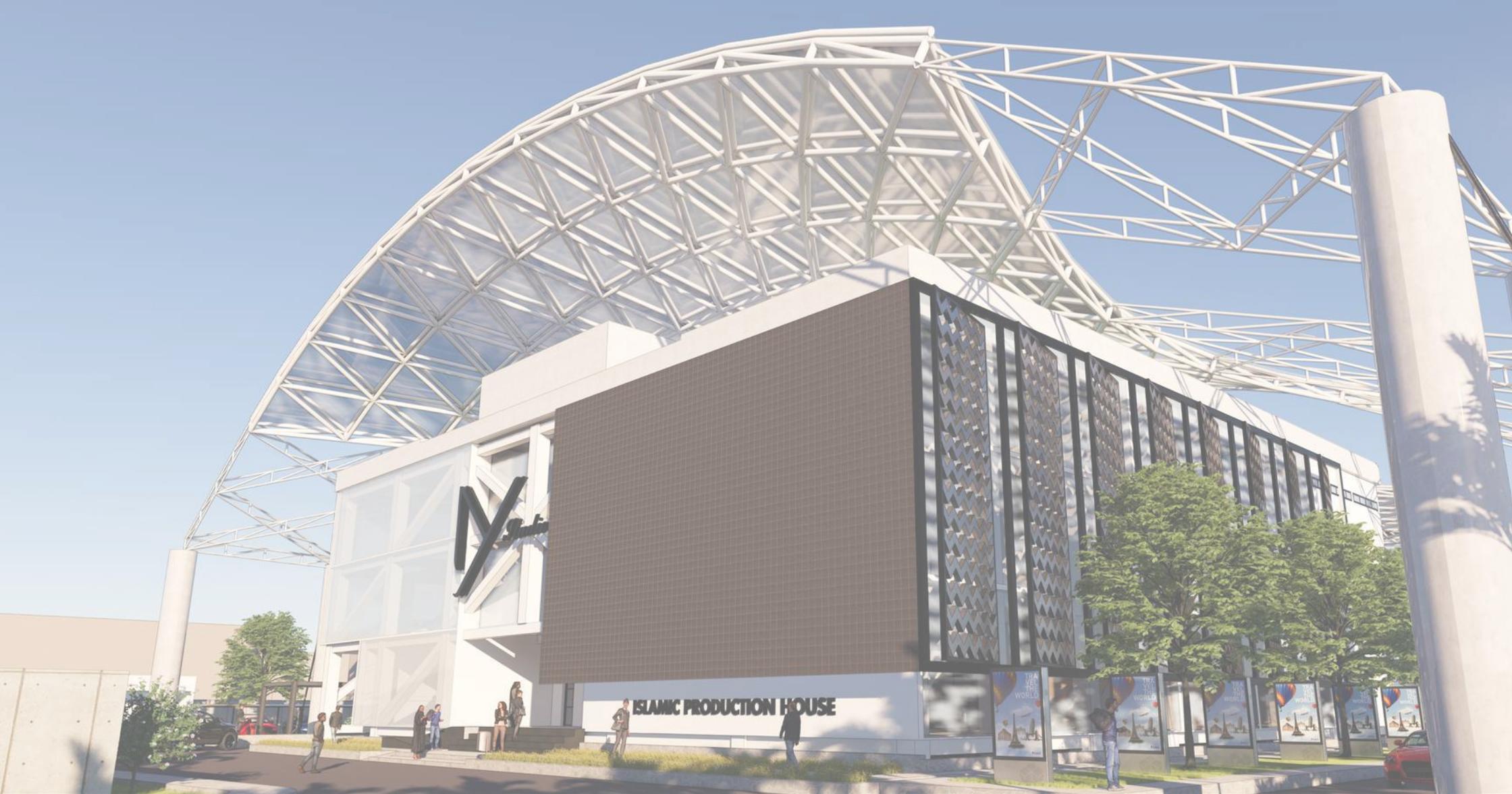
-  Titik Kumpul
-  Jalur Evakuasi
-  Hidrant



Utilitas Pembuangan Sampah



-  Titik Sampah
-  Jalur Pembuangan
-  Tempat Pembuangan Sampah Terpusat



BAB 5
PENUTUP

KESIMPULAN

Kota Malang merupakan kota pelajar. Banyaknya sekolah dan perguruan tinggi menjadikan kota ini sebagai destinasi dalam menempuh Pendidikan. Namun padatnya kegiatan sekolah membuat para siswa jenuh. Maka dari itu mereka mengisi waktu luang dengan kegiatan yang santai dan menyenangkan seperti bermain game dan menonton film atau animasi di platform digital. Sangat disayangkan apabila mereka hanya menghabiskan waktu pada game maupun tontonan yang biasa-biasa saja dan tidak memberikan manfaat berkelanjutan.

Dengan adanya fasilitas seperti Studio Animasi serta tempat kursus ini, menjadi wadah kreatif bagi para pelajar maupun pegiat konten digital dalam berkarya dan memberikan manfaat bagi banyak orang.

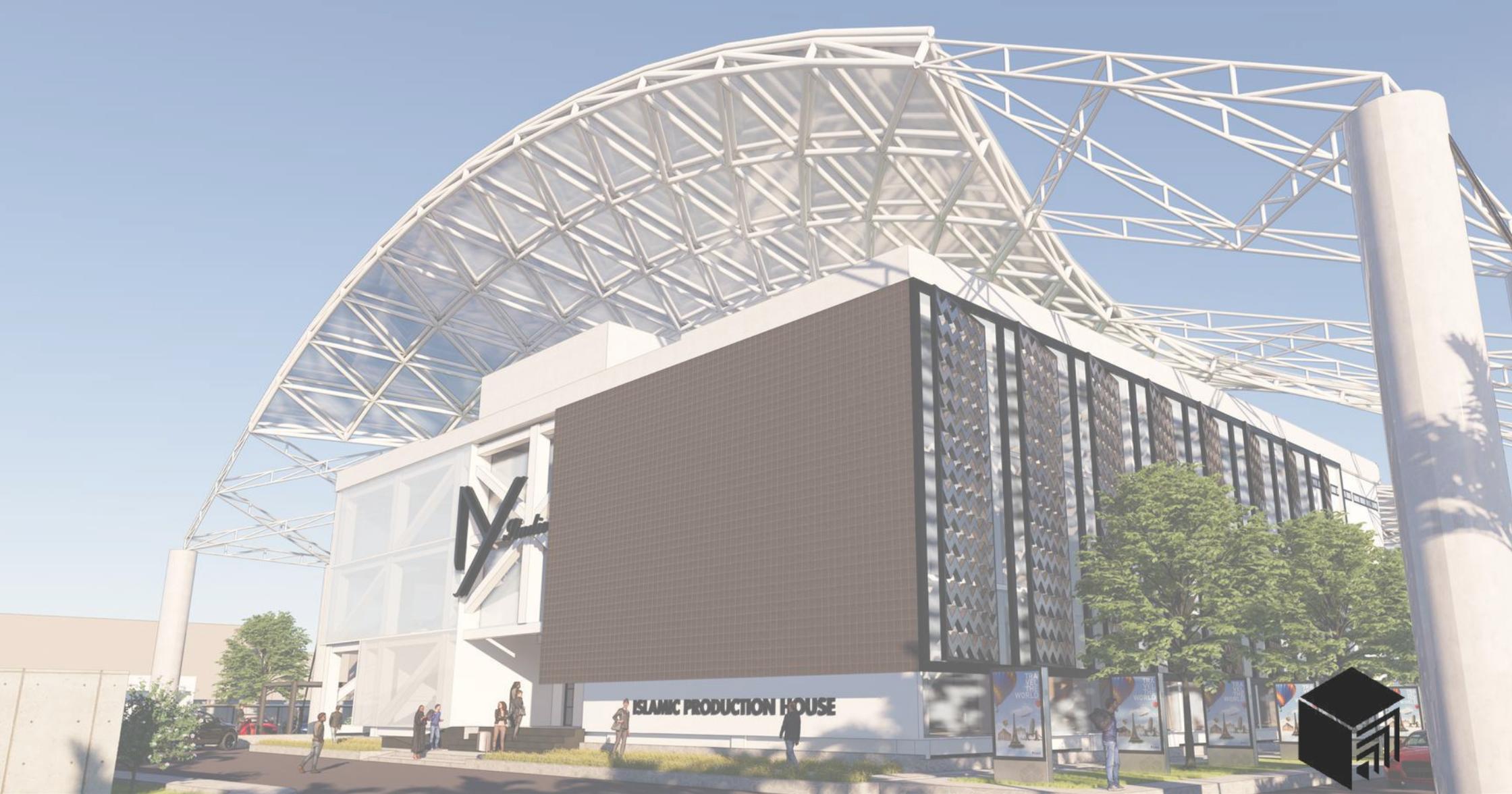
Dengan pendekatan high tech architecture yang memiliki berapa prinsip yang dapat terlihat dari fasad bangunan dan isu yang berfokus pada IoT (Internet of Things) menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas serta berdasarkan proses yang dilalui selama proses penyusunan laporan seminar hasil "Production House - Studio Animasi Film & Game Islami" jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kesulitan dalam pengerjaan laporan seminar hasil ini, yaitu keterbatasan sosial yang diakibatkan oleh pandemi covid-19 lalu.

Saran yang dapat dijadikan dalam pertimbangan pengerjaan di masa mendatang yaitu:

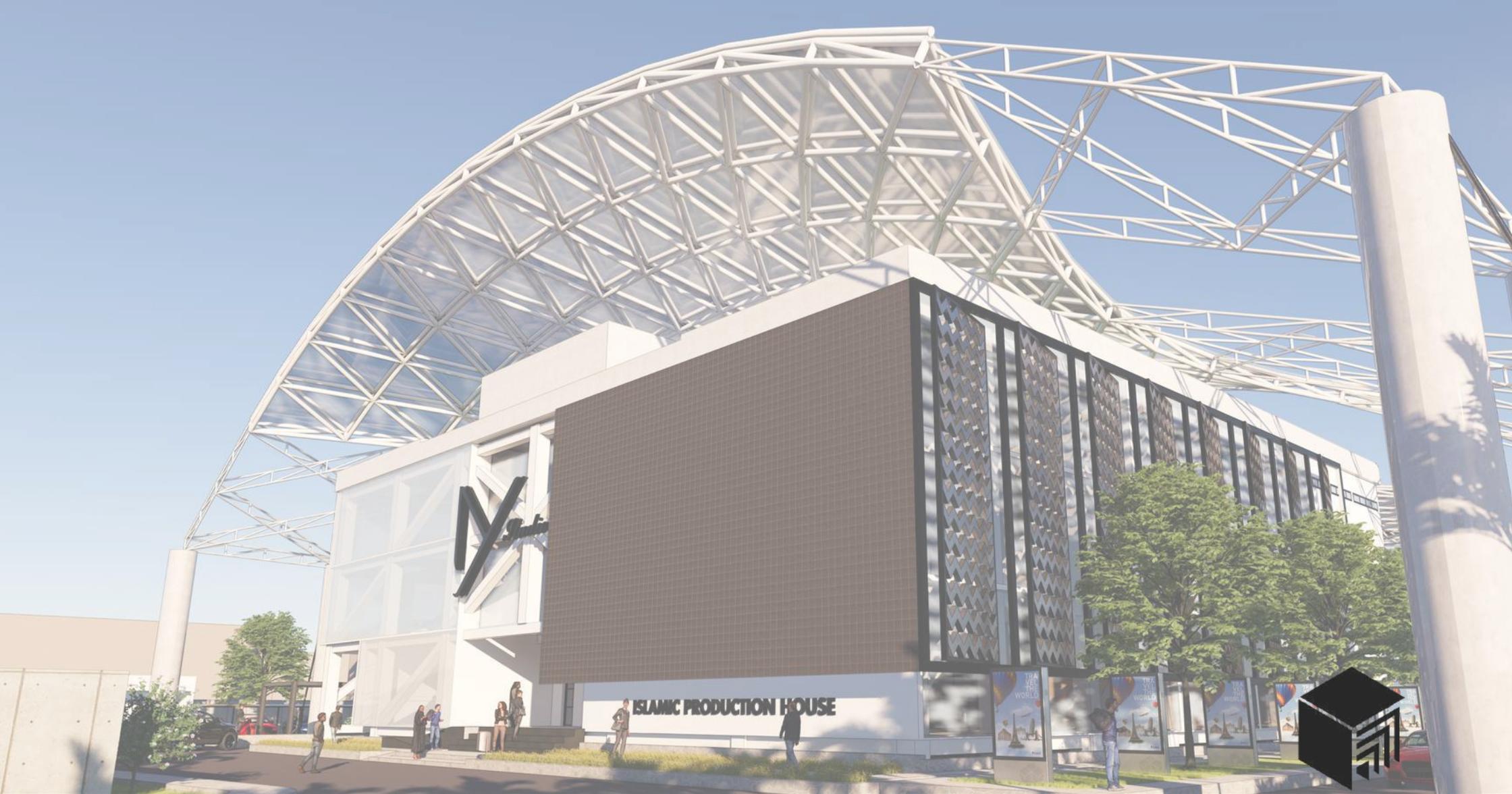
- Dalam proses pencarian data seperti data lokasi, lingkungan sekitar, kondisi sosial bisa lebih maksimal.
- Mengikuti kemajuan teknologi yang terus berkembang.
- Mengikuti informasi terbaru terkait inovasi tentang *high-tech architecture*
- Mengkaji lebih dalam terkait nilai-nilai keislaman sebagai dasar dalam mendesain



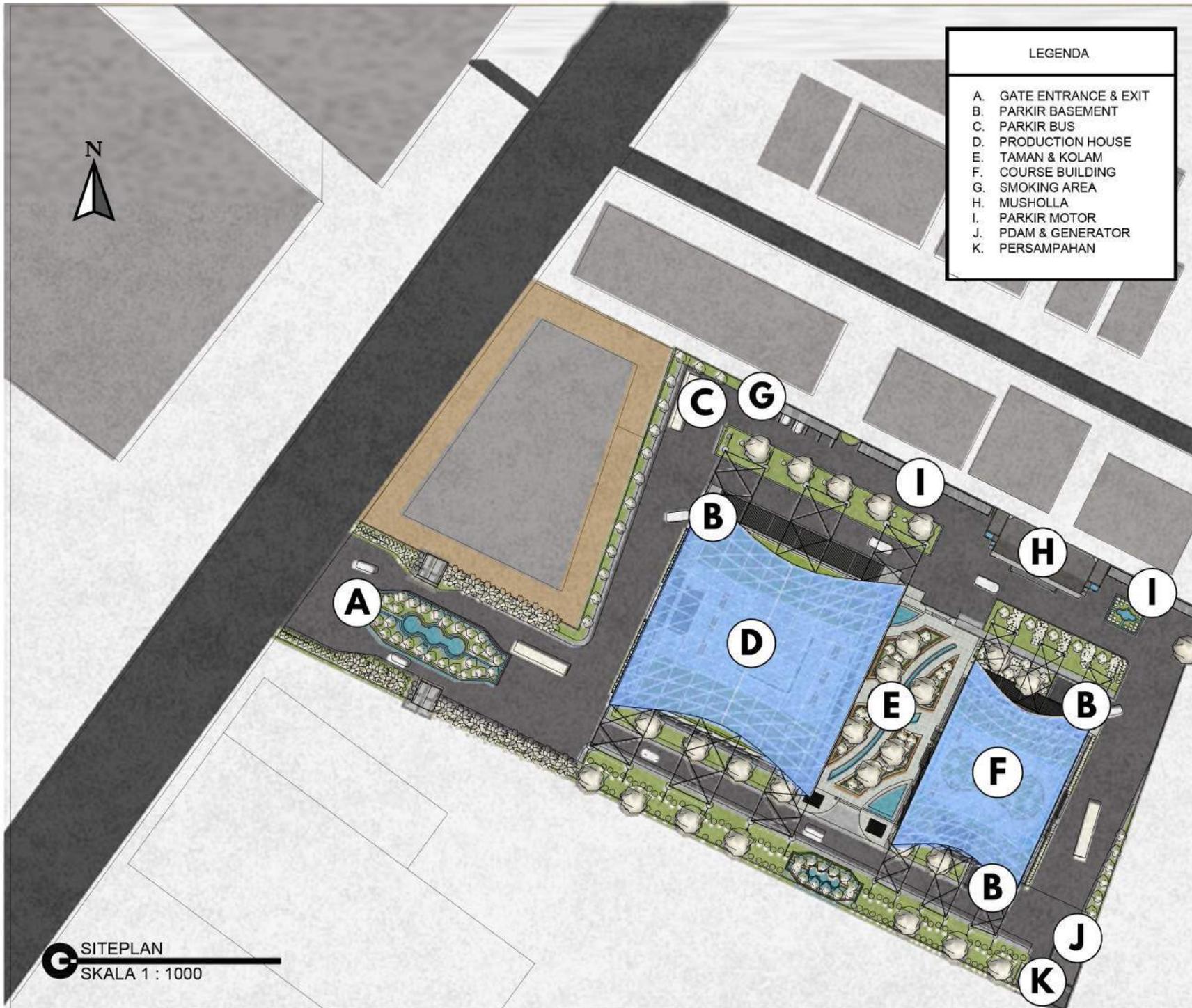
BAB 6
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1]R. W. Permana, "Malang sebagai kota pendidikan sejak masa Hindia Belanda," Kabar Malang, 2 Mei 2016. [Online], Available: <https://malang.merdeka.com/kabar-malang/malang-sebagai-kota-pendidikan-sejak-masa-hindia-belanda-160502n.html> [Accessed 13 September 2021].
- [2]A. Adhia, "Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang di Kalangan Siswa SMP dan SMA di Surabaya," Repository Unair, 2017. [Online], Available: <http://repository.unair.ac.id/68429/> [Accessed 13 September 2021].
- [3]K. Wicaksono & M. Hasanah, "Peran Internet of Things di Era Industri 4.0," VIVA, 4 Desember 2020. [Online], Available: https://www.viva.co.id/digital/digilife/1328712-peran-internet-of-things-di-era-industri-4-0?page=3&utm_medium=page-3 [Accessed 17 September 2021].
- [4]D. M. Dahwilani, "Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19," iNews.com, 23 Desember 2020. [Online], Available: <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/2>. [Accessed 21 September 2021].
- [5]H. B. Prasetya, "Perancangan Interior Studio Animasi Pawitra Bandung," Repository Telkom University, 2020. [Online] Available: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/157747/slug/perancangan-interior-studio-animasi-pawitra-bandung.html> [Accessed 19 Oktober 2021].
- [6]D. R. S. Ambarwati, "Office Planning," Academia.edu. [Online], Available: https://www.academia.edu/22574116/_Office_PlanningDisusun_oleh_Dwi_Retno_SA [Accessed 28 Oktober 2021].
- [7]J. C. Joseph De Chiara, Time Saver for Building Types 2nd Edition, Singapore: Singapore National Printers Ltd, 1983.
- [8] J. P. M. Z. Joseph De Chiara, Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning, Singapore: McGraw-Hill, Inc., 1992.
- [9]C. Davies, High Tech Architecture, Michigan: Rizzoli, 1988.
- [10]P. D. K. Malang, "Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 4 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang Tahun 2010 – 2030," Pemerintah Daerah Kota Malang, Kota Malang, 2011.
- [11] P. D. K. Malang, "Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Bangunan Gedung," Pemerintah Daerah Kota Malang, Kota Malang, 2012.
- [12]B. P. S. K. Malang, "malangkota.bps.go.id," BadanPusatStatistik Kota Malang, 2020. [Online], Available: <https://malangkota.bps.go.id/indicator/153/323/1/tinggi-dan-jarak-ke-ibukota-kota-malang.html> [21 November 2021]
- [13]B. P. S. K. Malang, "malangkota.bps.go.id," BadanPusatStatistik Kota Malang, 2020. [Online], Available: <https://malangkota.bps.go.id/indicator/12/490/1/-sensus-penduduk-jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin-di-kota-malang.html> [Accessed 17 November 2021].
- [14]K.P. Widjaya, "Smart Building Management System", BINUS MTI, 23 Desember 2020. [Online]. Available: <https://mti.binus.ac.id/2020/12/23/smart-building-management-system/> [Accessed 10 Januari 2022]



LAMPIRAN



LEGENDA	
A.	GATE ENTRANCE & EXIT
B.	PARKIR BASEMENT
C.	PARKIR BUS
D.	PRODUCTION HOUSE
E.	TAMAN & KOLAM
F.	COURSE BUILDING
G.	SMOKING AREA
H.	MUSHOLLA
I.	PARKIR MOTOR
J.	PDAM & GENERATOR
K.	PERSAMPAHAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

SITEPLAN

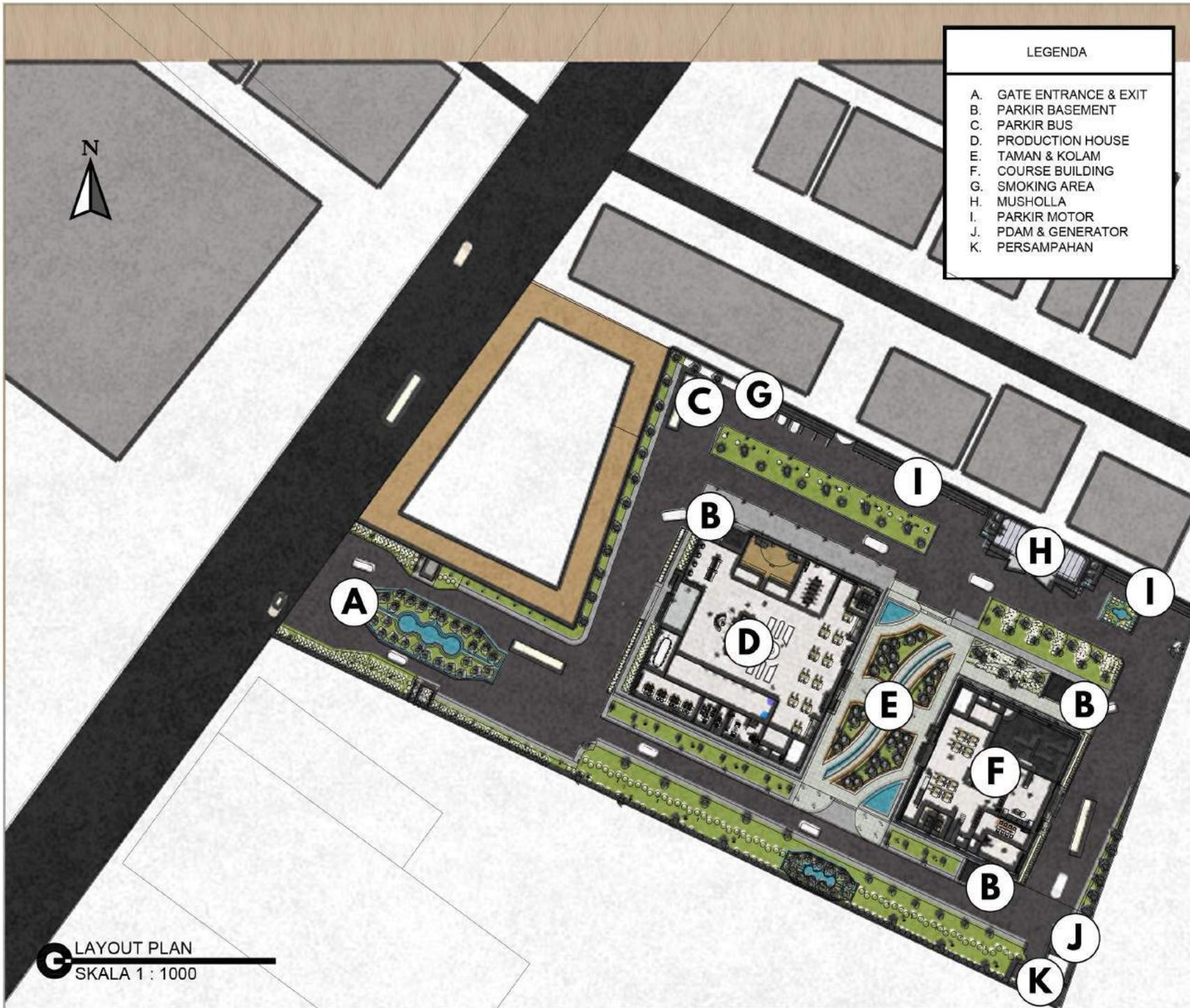
SKALA GAMBAR

1 : 1000

NOMOR GAMBAR

1

G SITEPLAN
SKALA 1 : 1000



LEGENDA

- A. GATE ENTRANCE & EXIT
- B. PARKIR BASEMENT
- C. PARKIR BUS
- D. PRODUCTION HOUSE
- E. TAMAN & KOLAM
- F. COURSE BUILDING
- G. SMOKING AREA
- H. MUSHOLLA
- I. PARKIR MOTOR
- J. PDAM & GENERATOR
- K. PERSAMPAHAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

LAYOUTPLAN

SKALA GAMBAR

1 : 1000

NOMOR GAMBAR

2

G LAYOUT PLAN
SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN
KAWASAN

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

3



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK SAMPING
KAWASAN

SKALA GAMBAR

1 : 1000

NOMOR GAMBAR

4



G TAMPAK SAMPING KAWASAN
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' KAWASAN

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

5



POTONGAN A-A' KAWASAN
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN KAWASAN B-B'

SKALA GAMBAR

1 : 1000

NOMOR GAMBAR

6



POTONGAN B-B' KAWASAN
SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

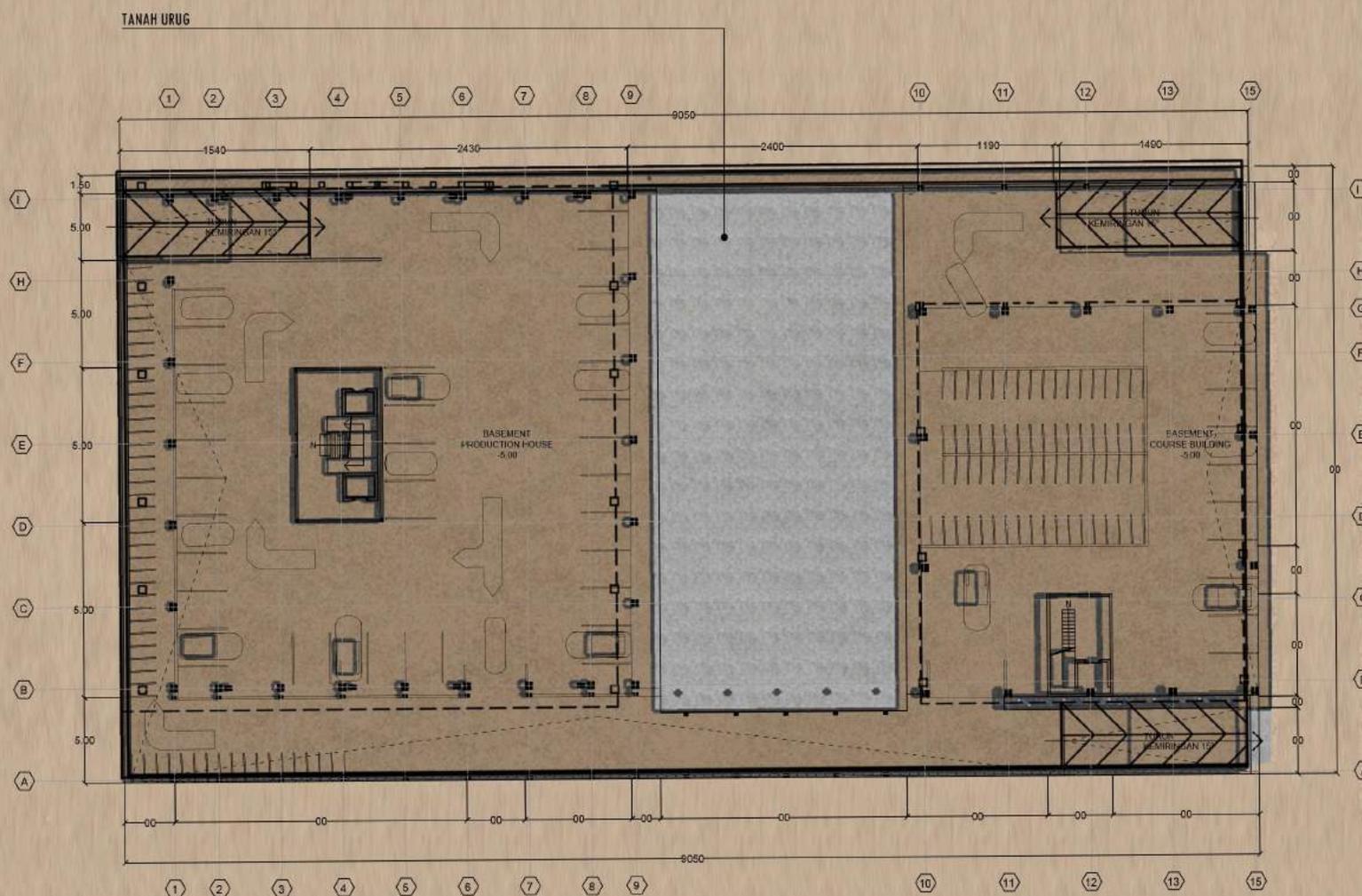
JUDUL GAMBAR

DENAH BASEMENT

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR



DENAH BASEMENT
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DENAH LANTAI 1
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

8



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 1
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR.

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

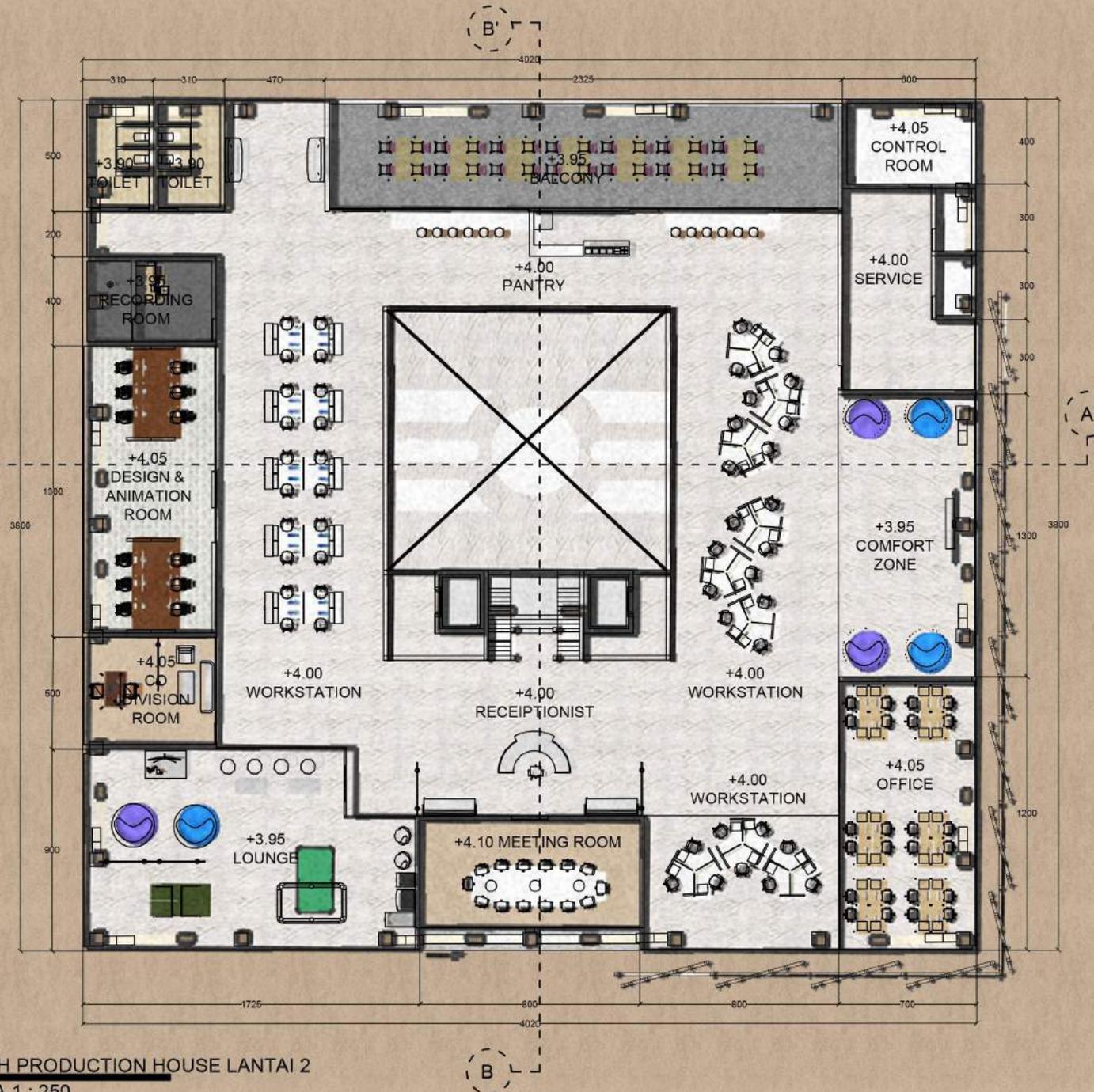
DENAH LANTAI 2
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

9



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 2
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

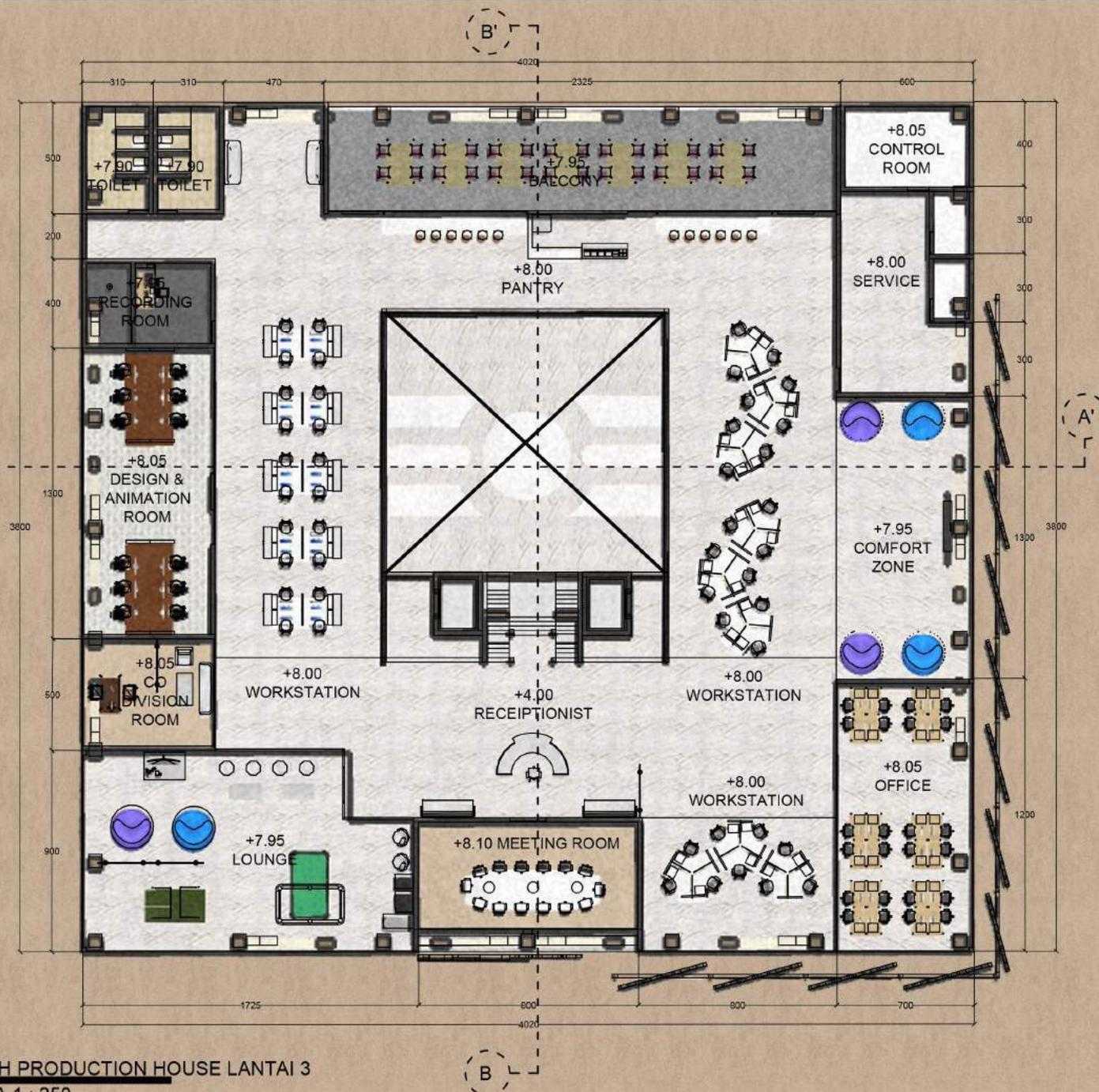
DENAH LANTAI 3
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

10



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 3
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

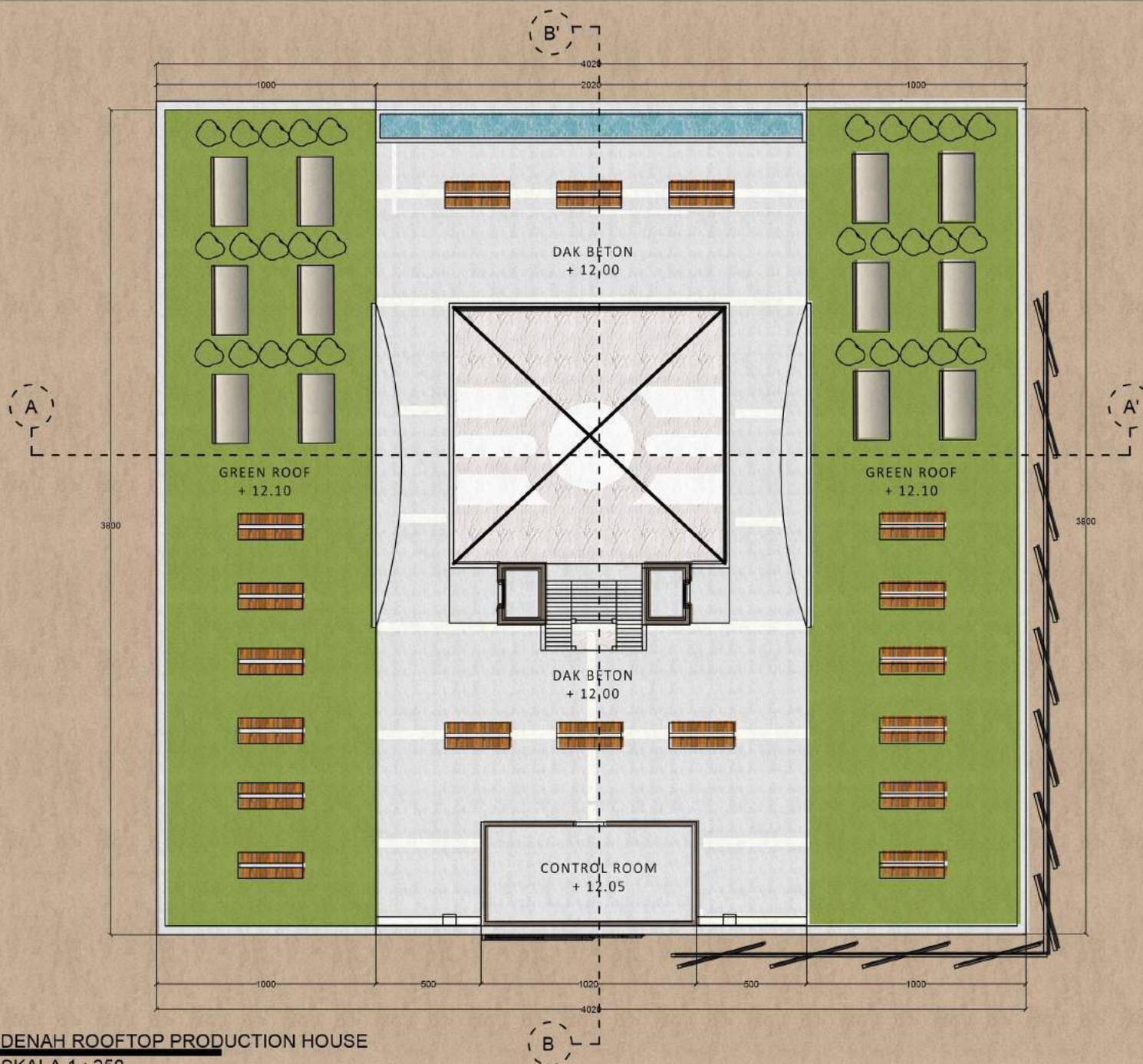
DENAH ROOFTOP
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

11



DENAH ROOFTOP PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

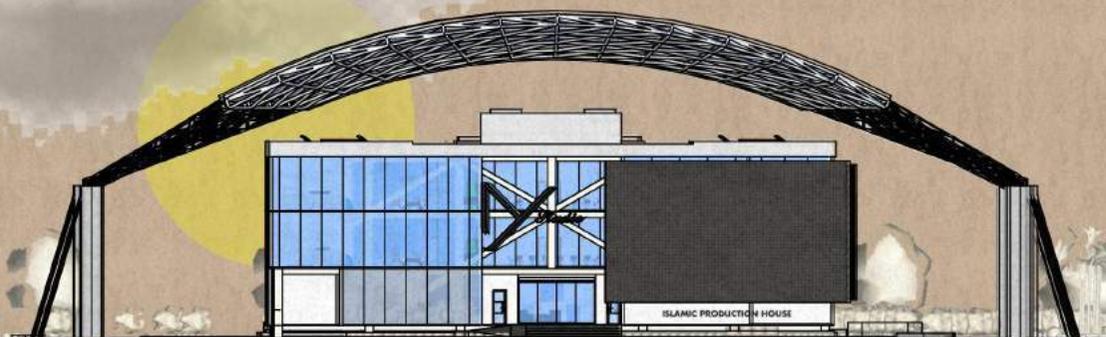
TAMPAK DEPAN & BELAKANG
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

12



TAMPAK DEPAN PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



TAMPAK BELAKANG PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KANAN
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

13



G TAMPAK KANAN PRODUCTION
SKALA 1 : 250 HOUSE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

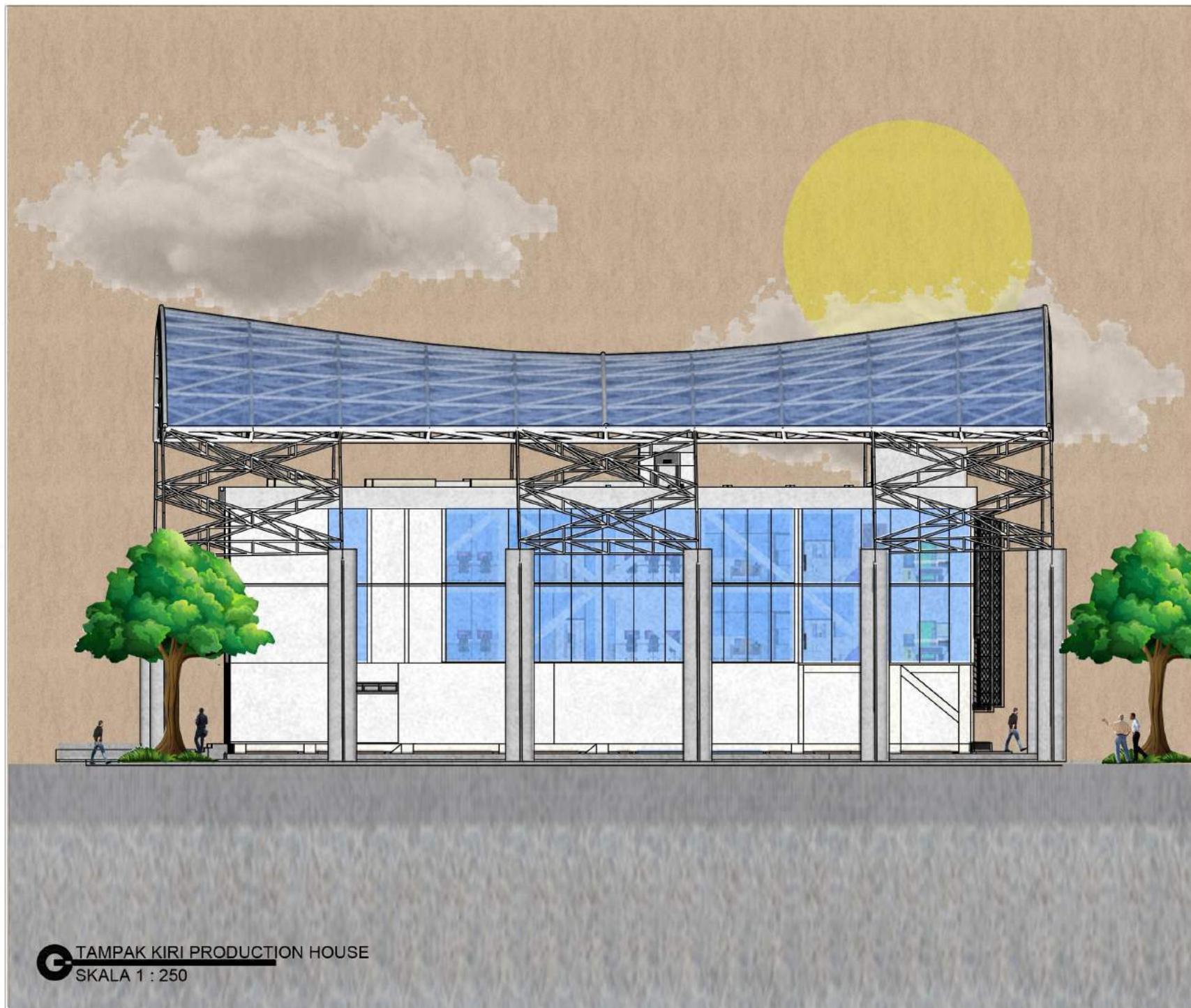
TAMPAK KIRI
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

14



TAMPAK KIRI PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

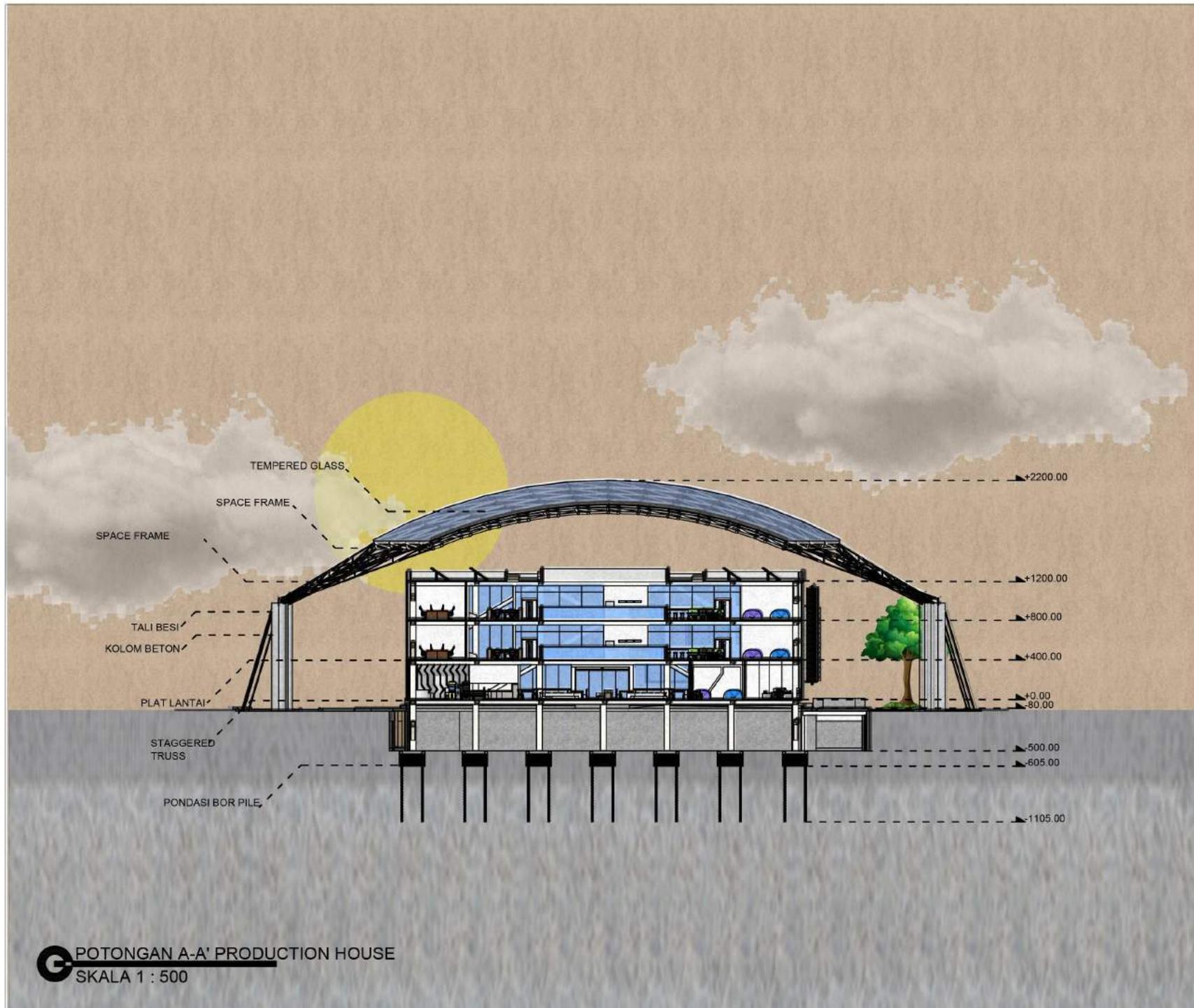
POTONGAN A-A'
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

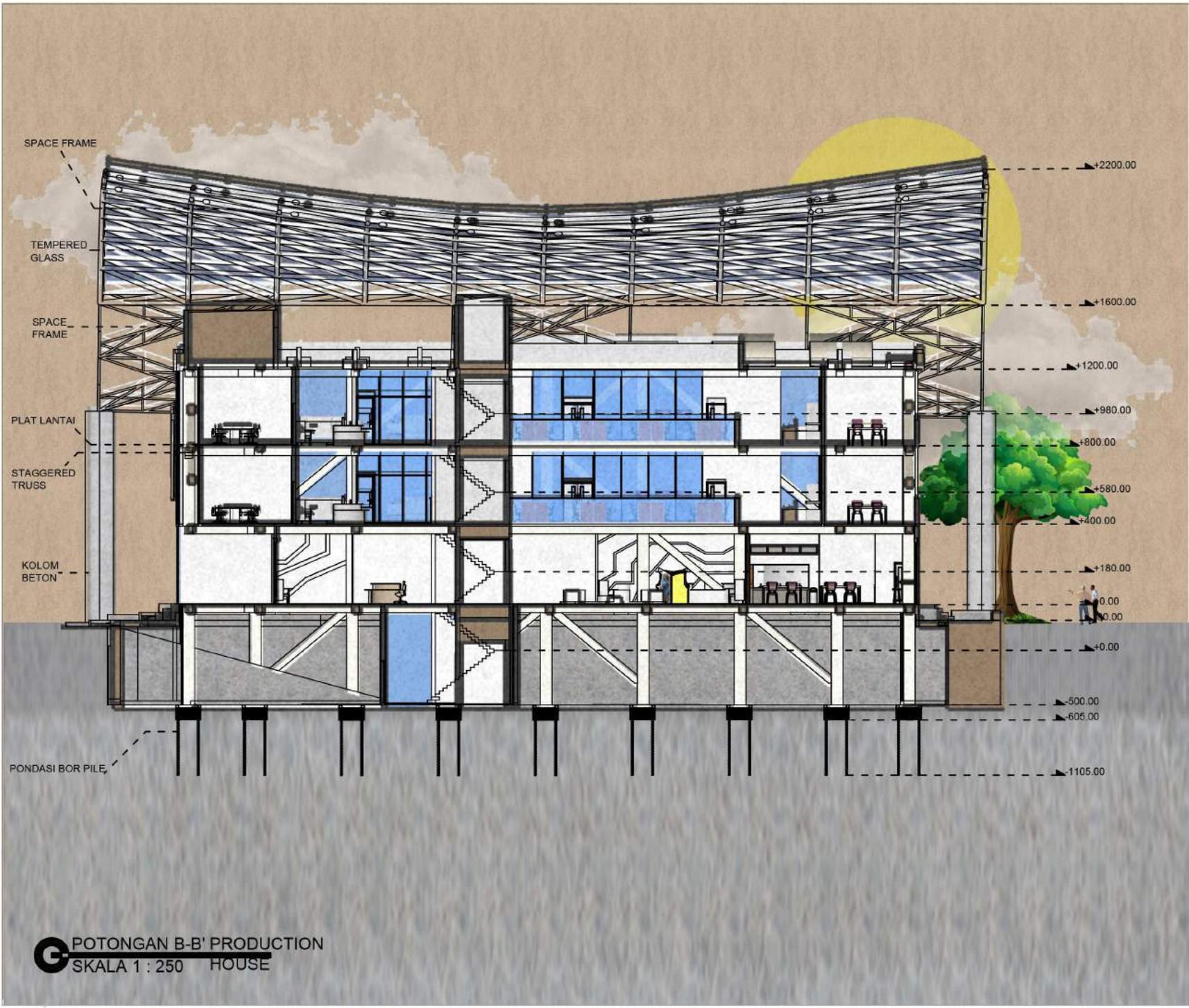
1 : 500

NOMOR GAMBAR

15



POTONGAN A-A' PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



POTONGAN B-B' PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
 UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
 & GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
 HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
 LOWCKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
 NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
 NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'
 PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

16



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

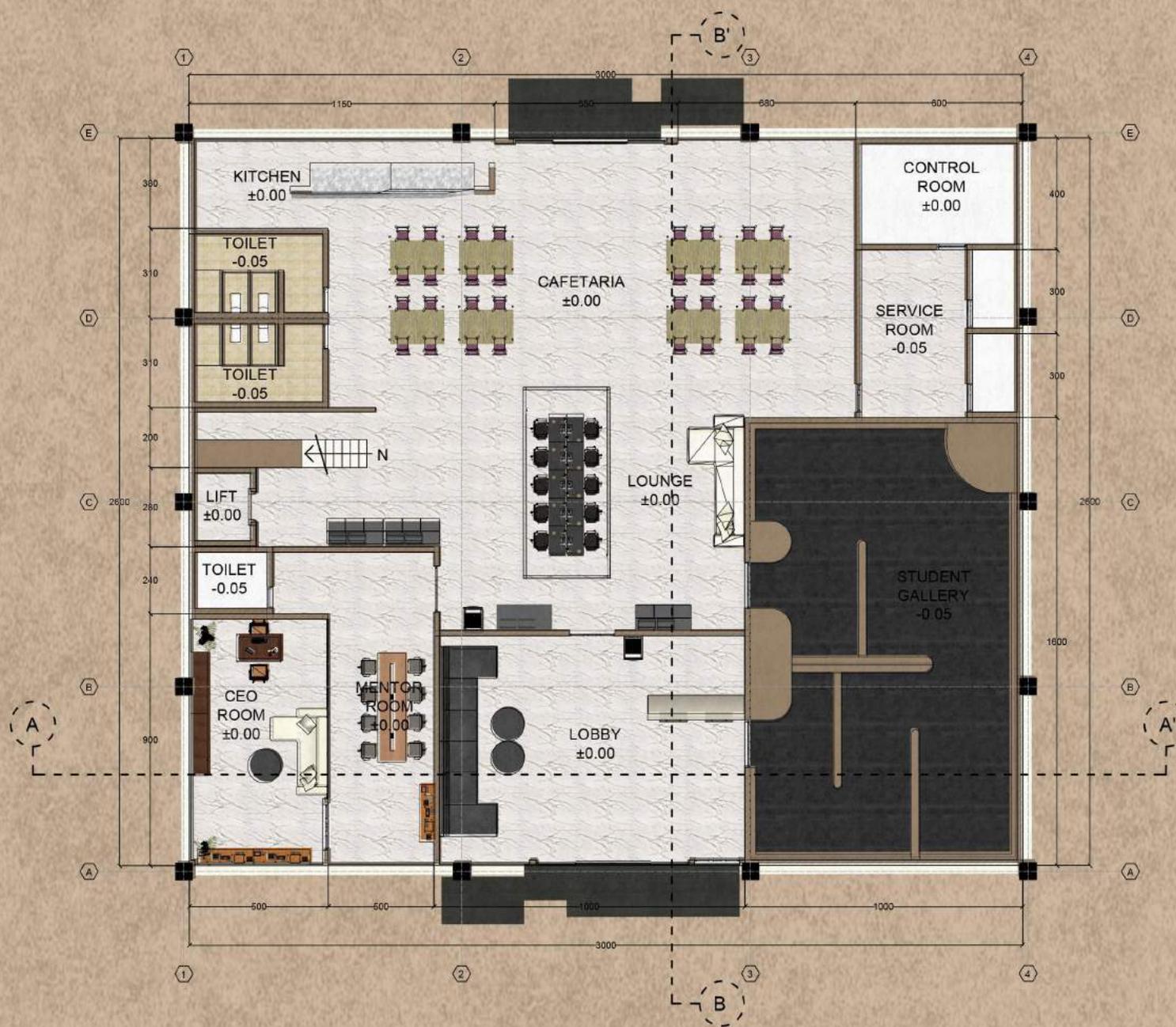
DENAH LANTAI 1
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

17



DENAH COURSE BUILDING LANTAI 1
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN
NIM

PRODUCTION HOUSE STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

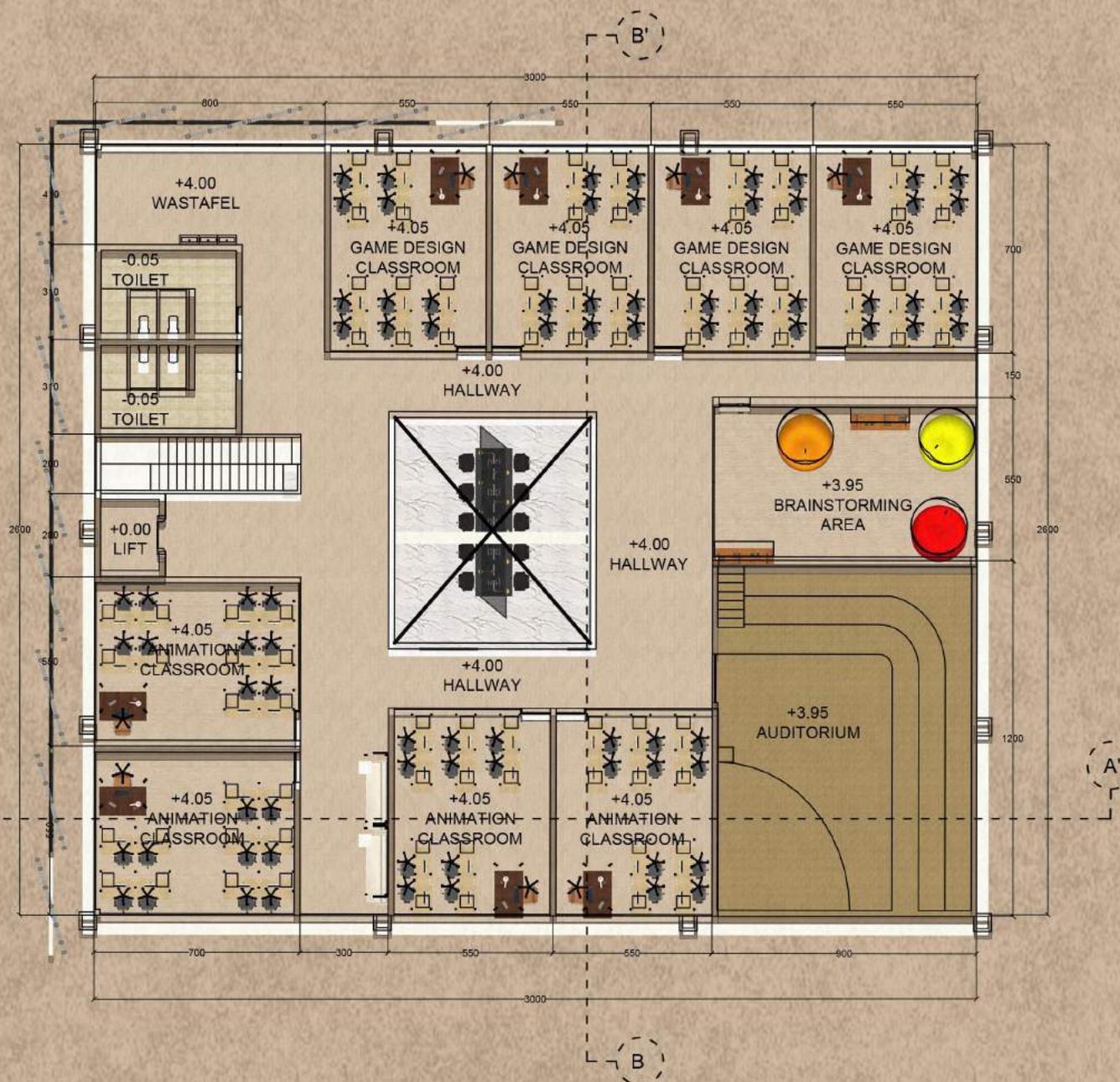
DENAH LANTAI 2
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

18



DENAH COURSE BUILDING LANTAI 2
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

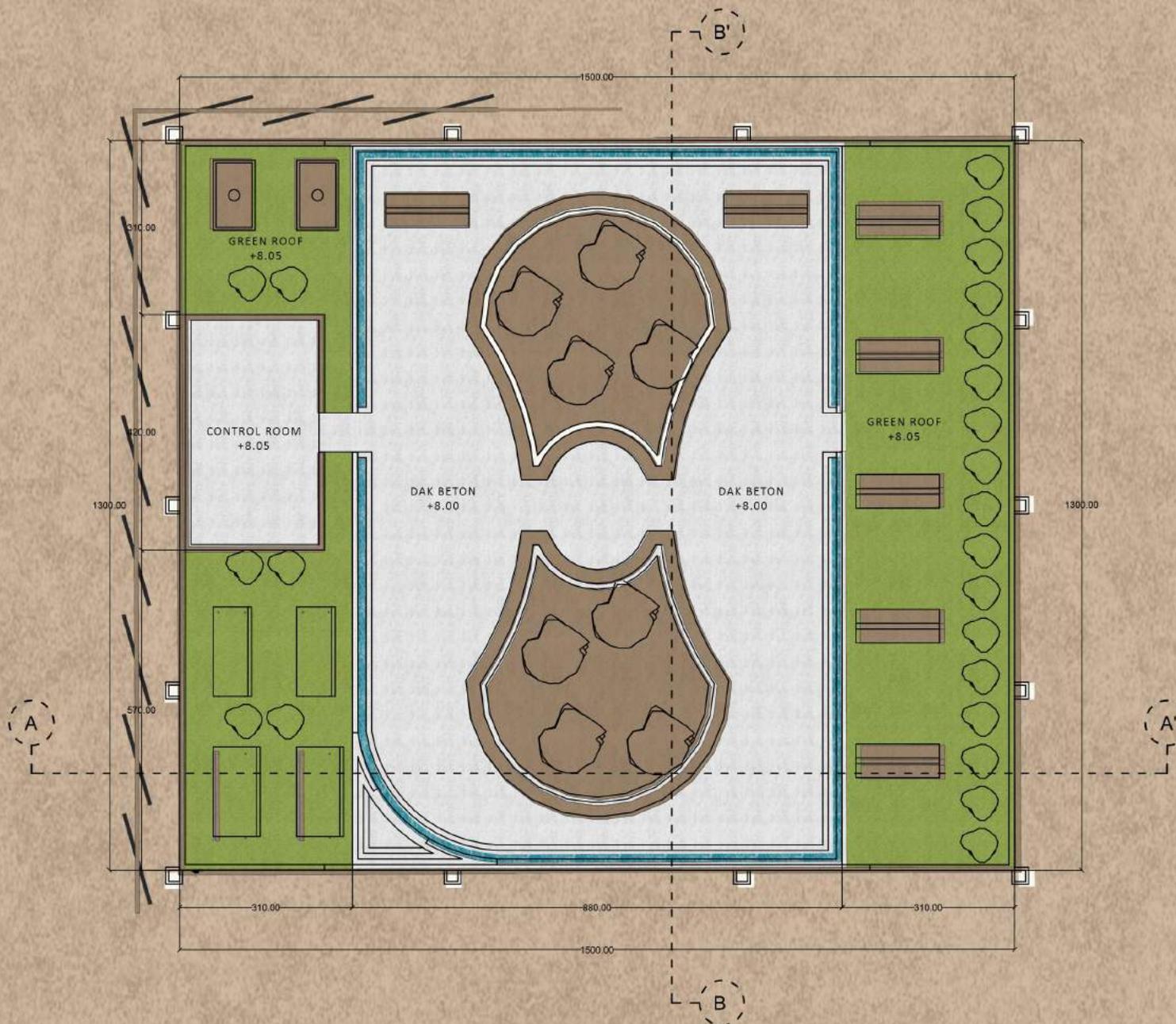
DENAH ROOFTOP
COURSEBUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

19



DENAH ROOFTOP COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMII DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

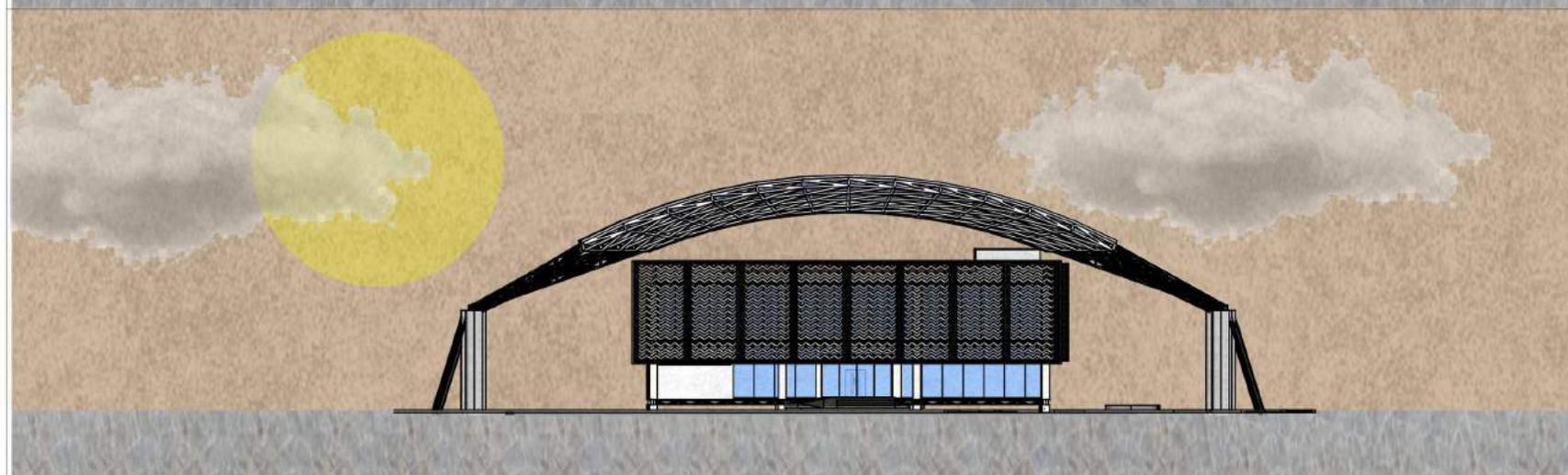
1 : 500

NOMOR GAMBAR

20



TAMPAK DEPAN COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



TAMPAK BELAKANG COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



TAMPAK KANAN COURSE BUILDING
 SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
 UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
 & GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
 HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
 LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
 NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
 NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

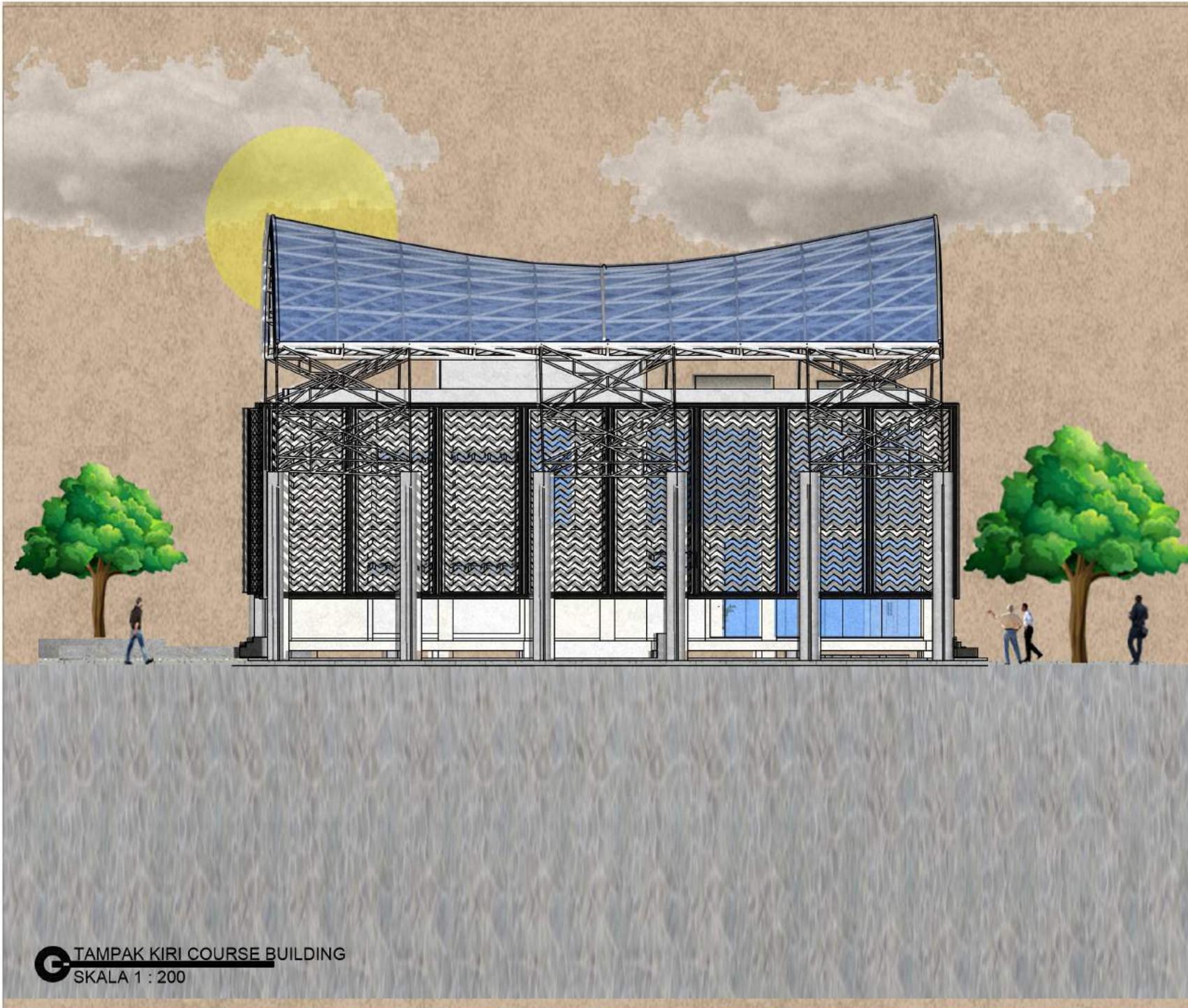
TAMPAK KANAN
 COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

21



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.,
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.,
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KIRI
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

22



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

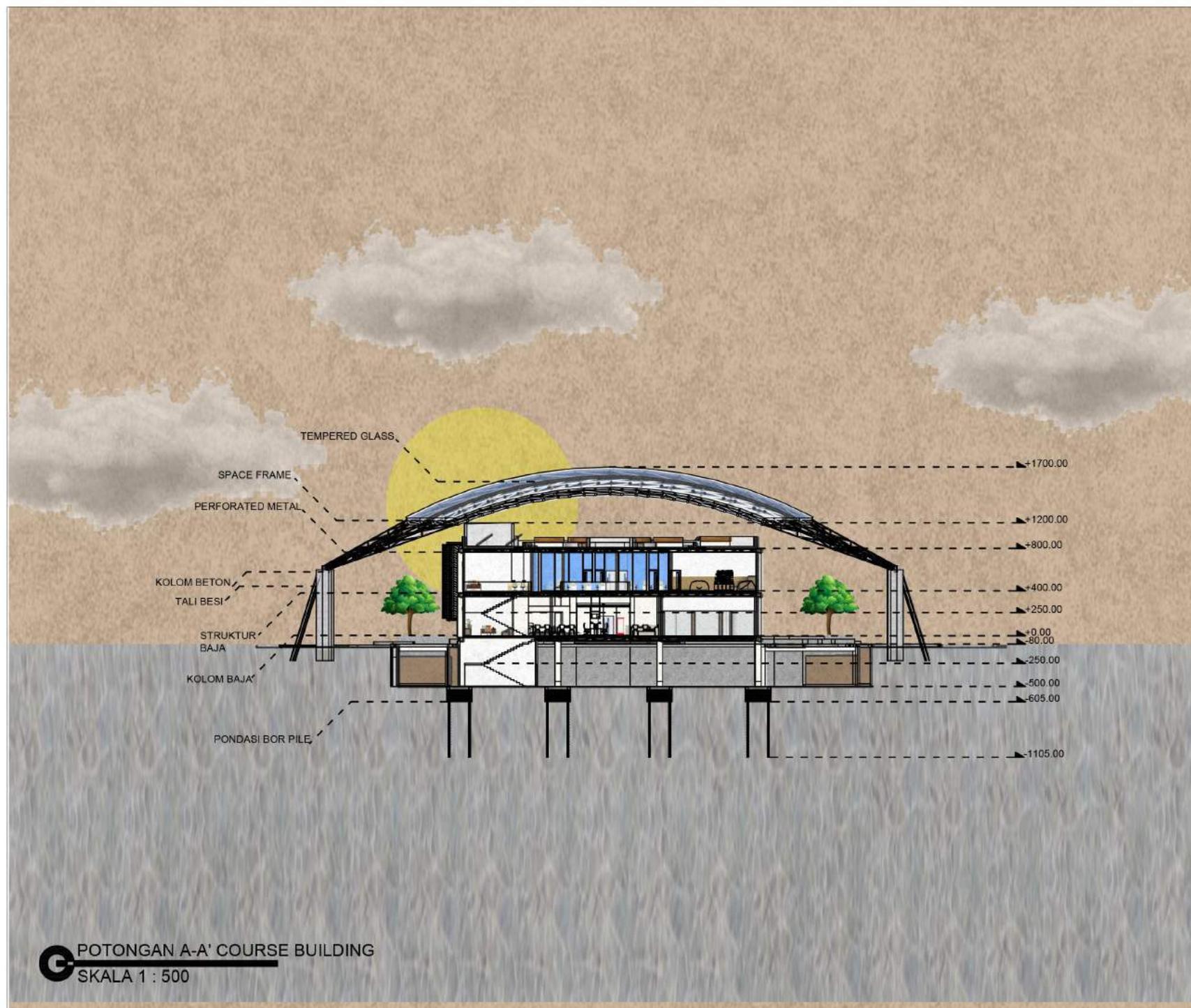
POTONGAN A-A'
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

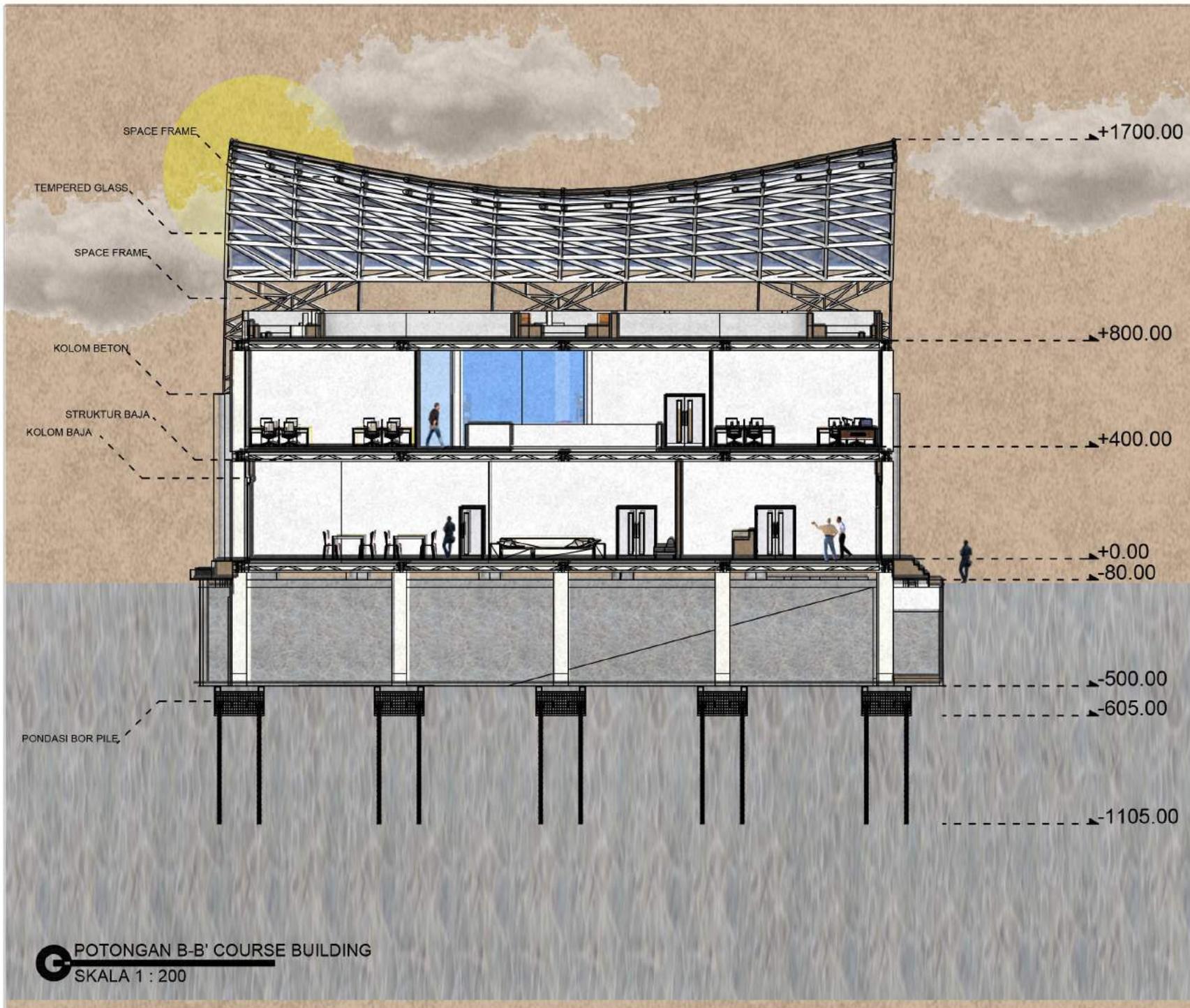
1 : 500

NOMOR GAMBAR

23



POTONGAN A-A' COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



POTONGAN B-B' COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
 UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
 & GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
 HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
 LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
 NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
 NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'
 COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

24



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

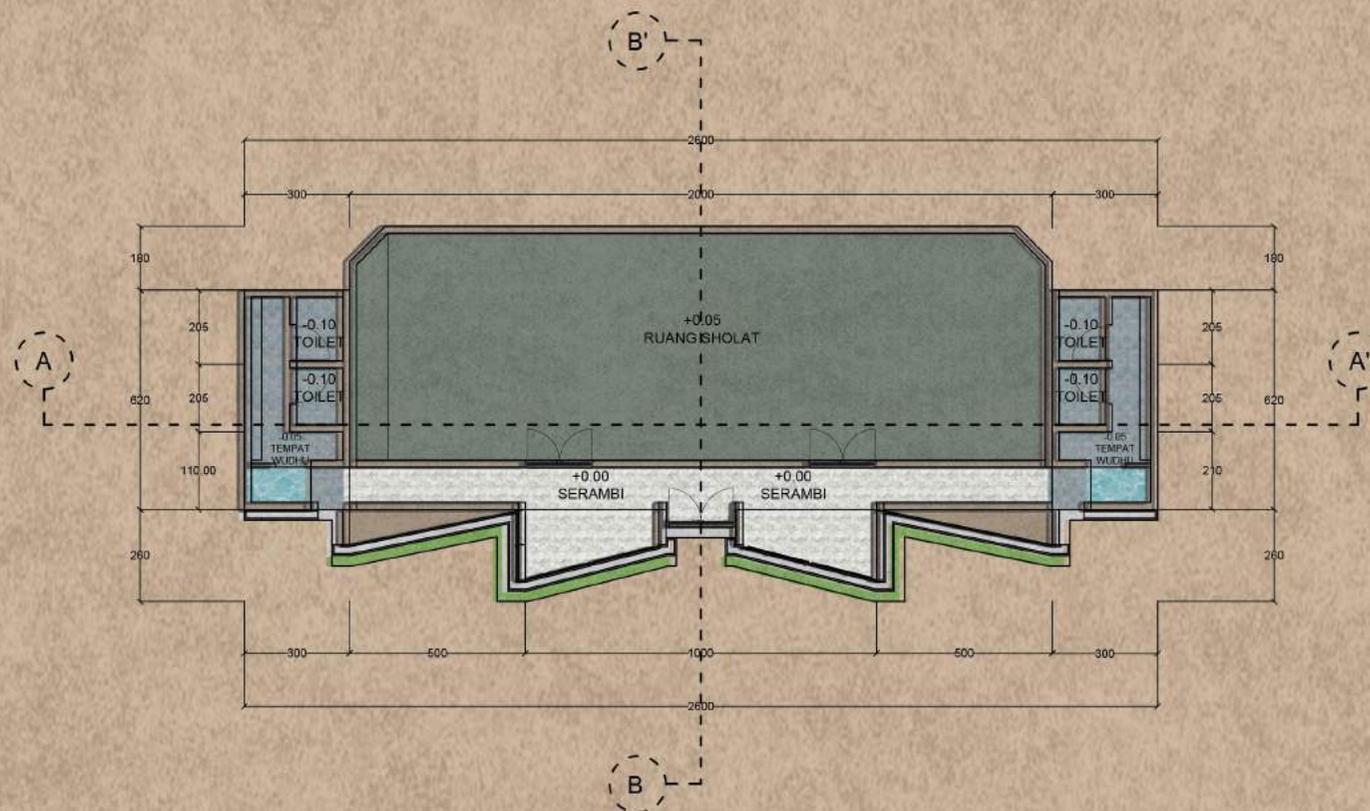
DENAH MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

25



DENAH MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEG.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

26



TAMPAK DEPAN MUSHOLLA
SKALA 1 : 500



TAMPAK BELAKANG MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

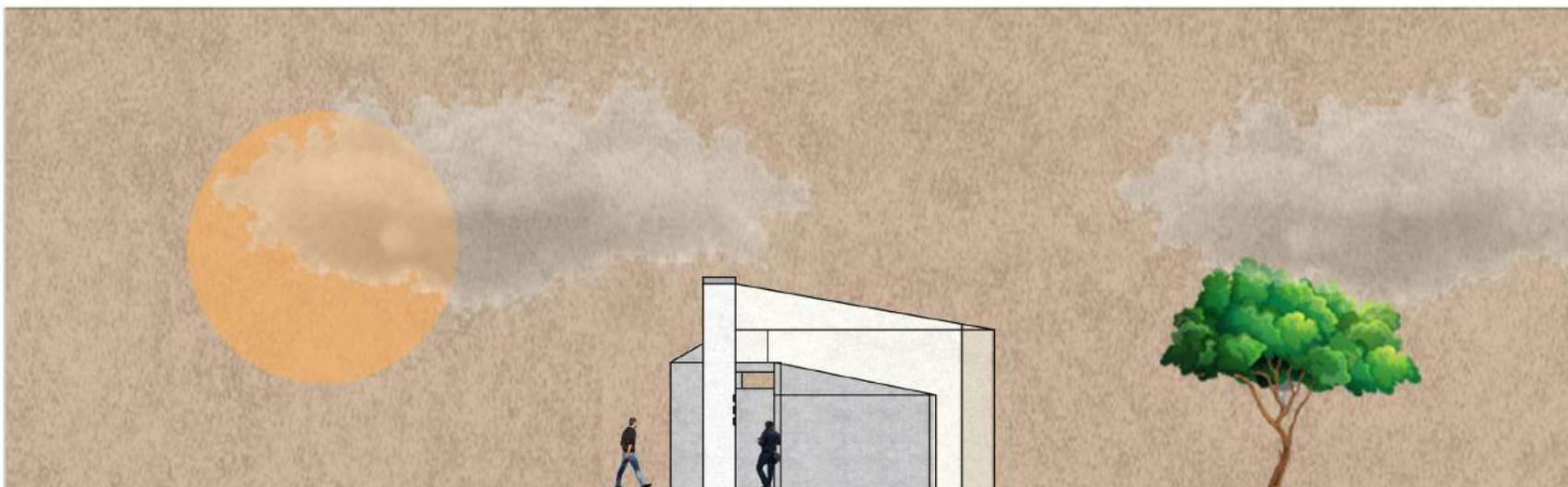
TAMPAK KANAN & KIRI
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

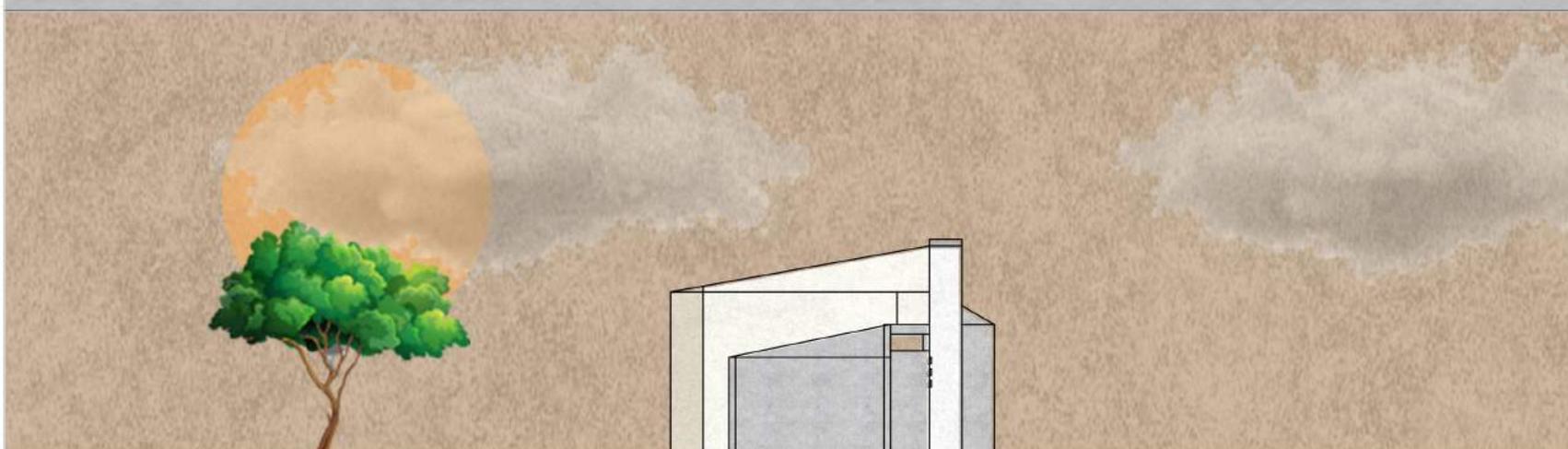
1 : 200

NOMOR GAMBAR

27



TAMPAK KANAN MUSHOLLA
SKALA 1 : 500



TAMPAK KIRI MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' & B-B'
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

28



POTONGAN A-A' MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' & B-B'
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

29





ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

30



G EKSTERIOR PRODUCTION HOUSE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

EKSTERIOR BANGUNAN

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

31



EKSTERIOR COURSE BUILDING



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

EKSTERIOR BANGUNAN

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

32



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

EKSTERIOR BANGUNAN

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

33



G LOBBY & RUANG TUNGGU



G GALLERY & CAFETARIA



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

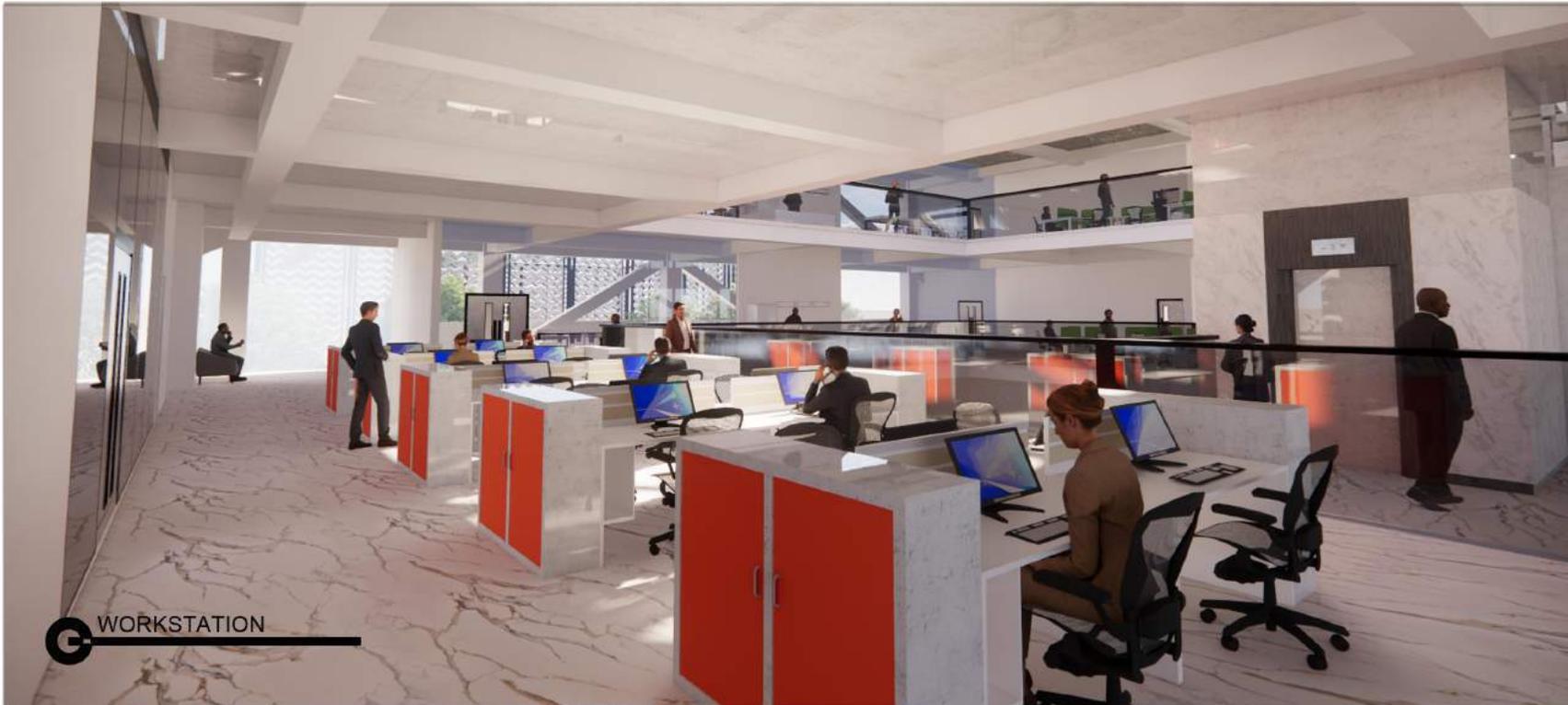
JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

34



G WORKSTATION



G WORKSTATION



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

35



G LOBBY



G STUDENT LOUNGE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

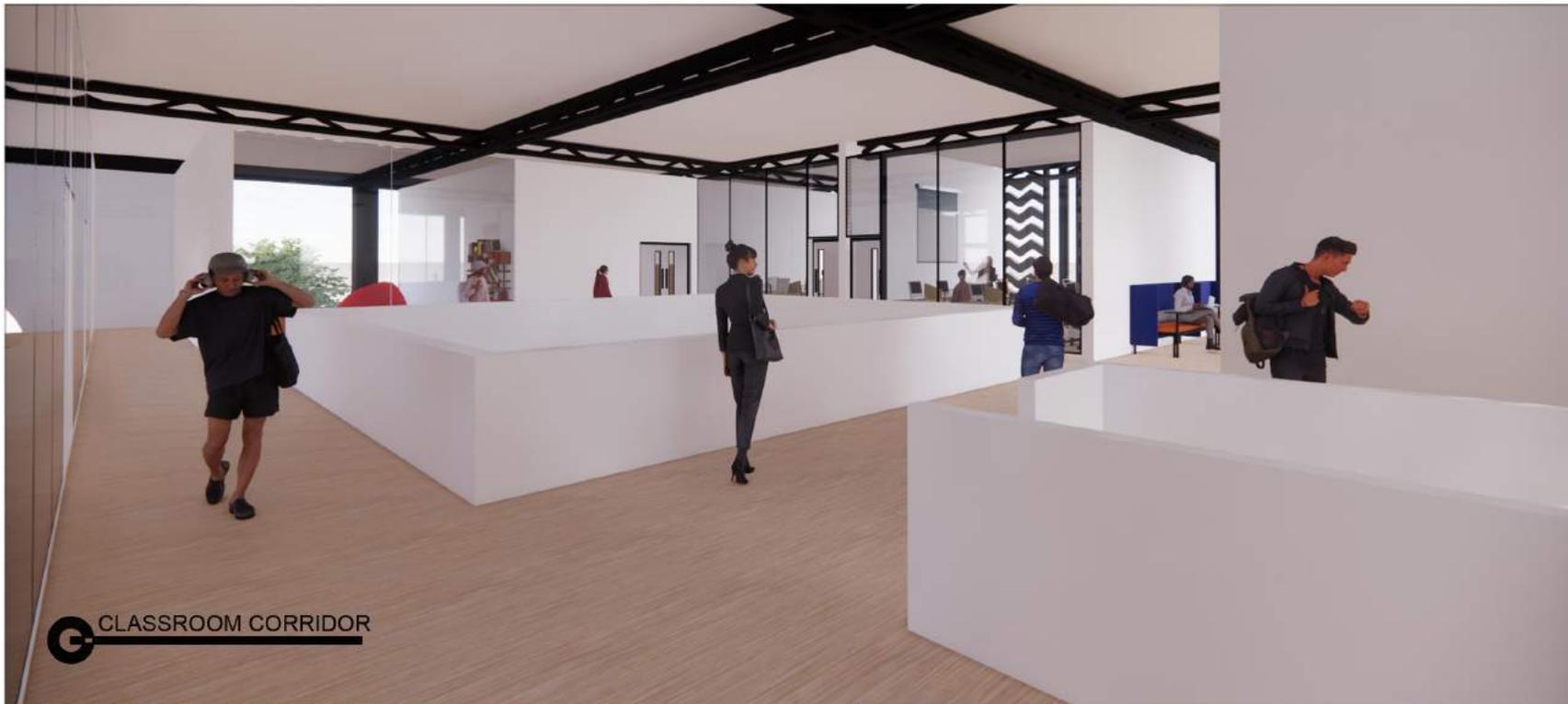
JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

36



G CLASSROOM CORRIDOR



G COURSE CLASSROOM



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

37



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

38



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

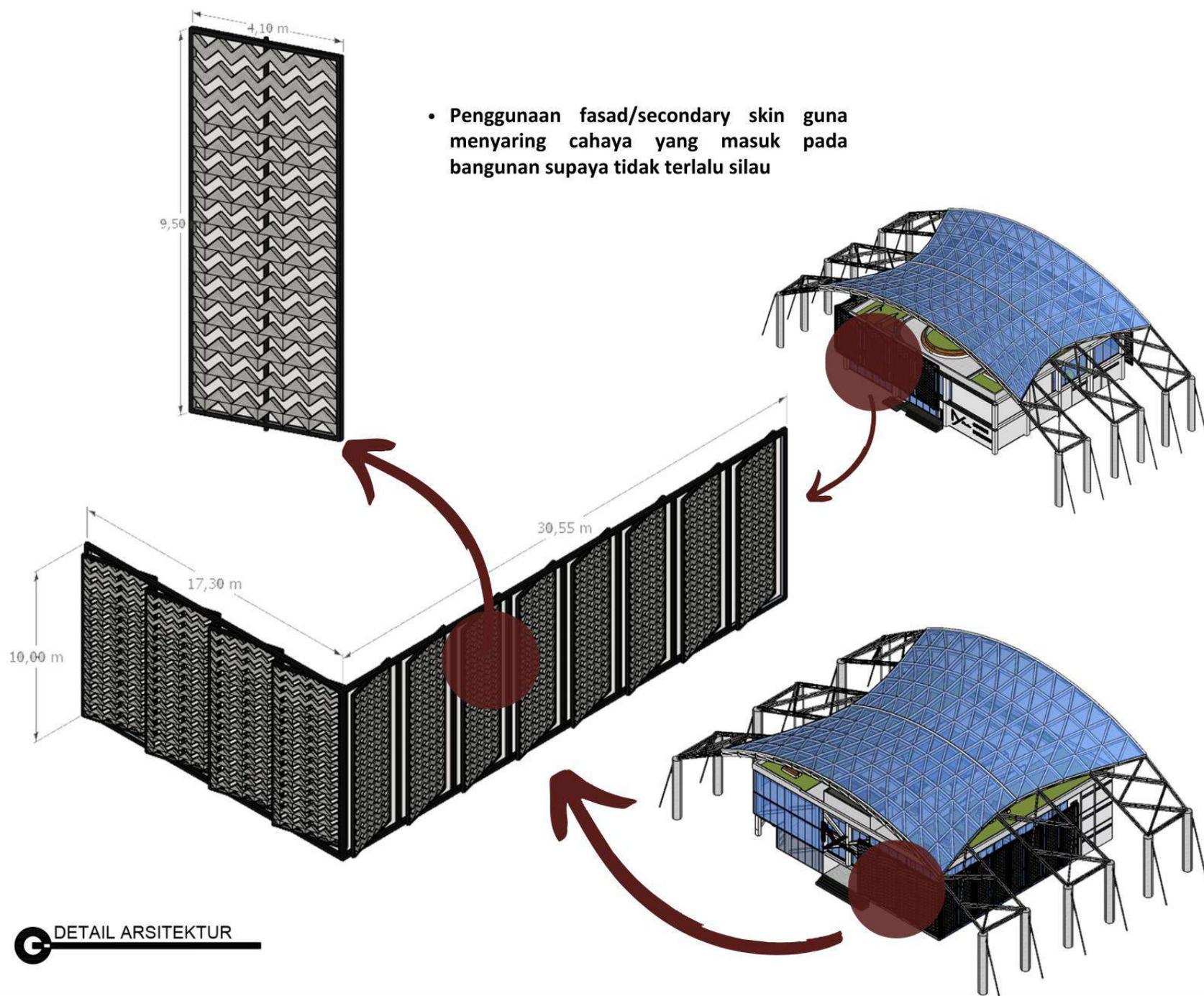
JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR

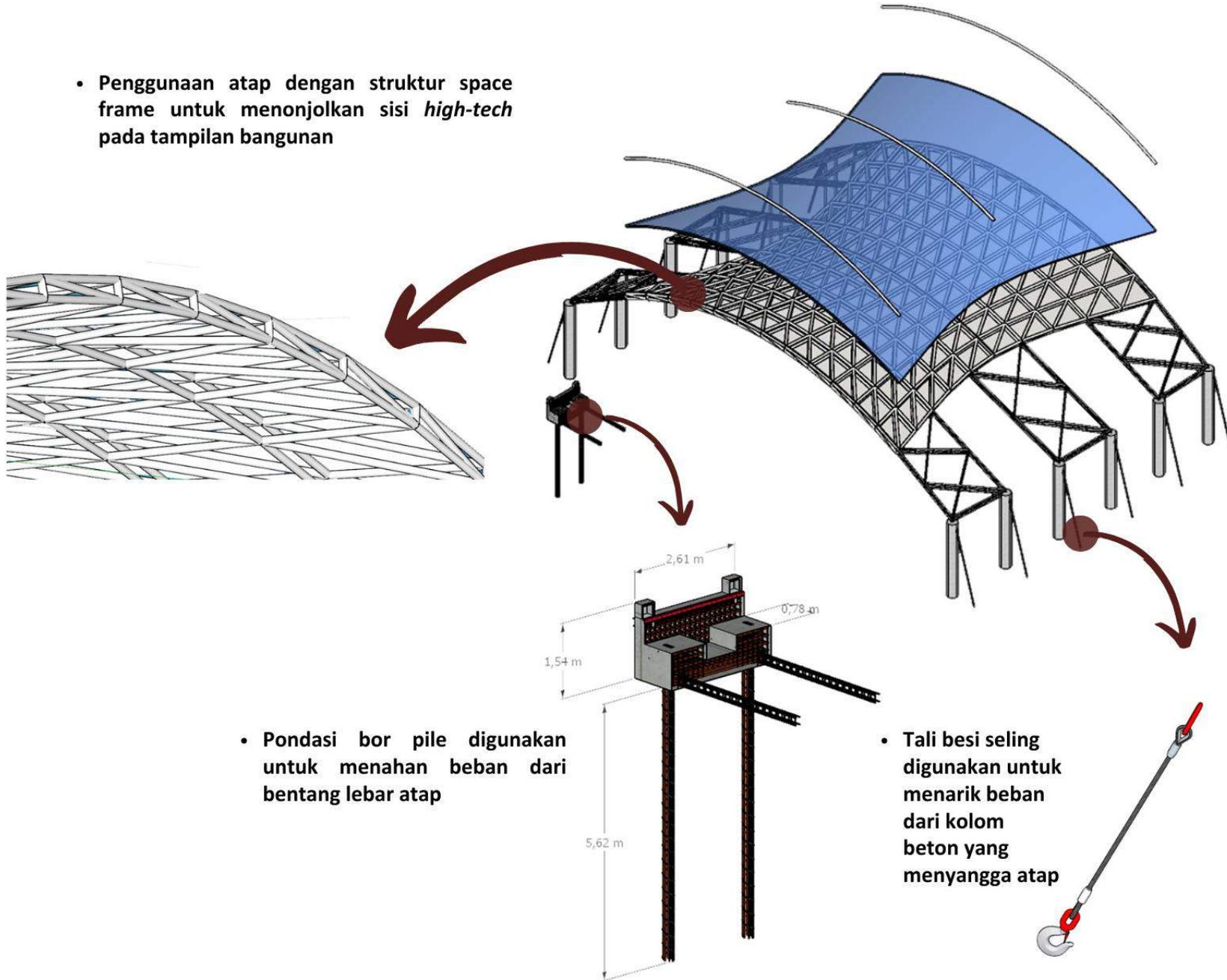
SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

39



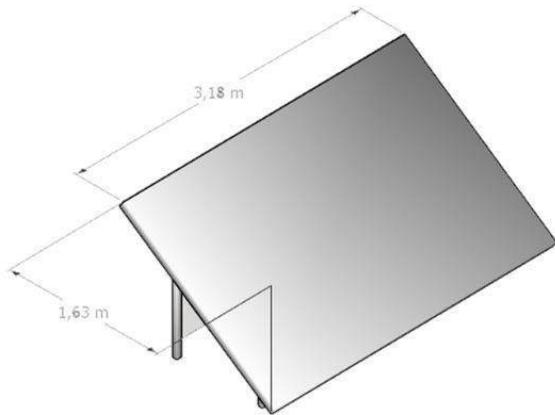
- Penggunaan atap dengan struktur space frame untuk menonjolkan sisi *high-tech* pada tampilan bangunan



- Pondasi bor pile digunakan untuk menahan beban dari bentang lebar atap

- Tali besi seling digunakan untuk menarik beban dari kolom beton yang menyangga atap

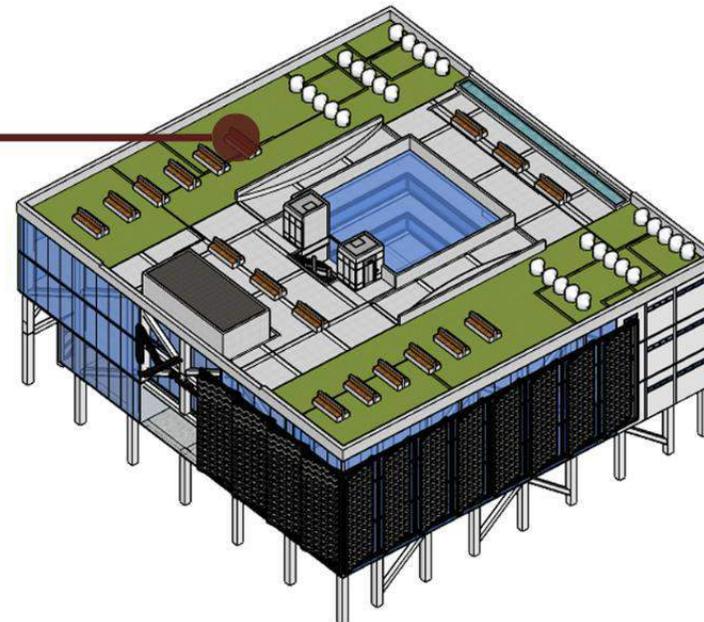
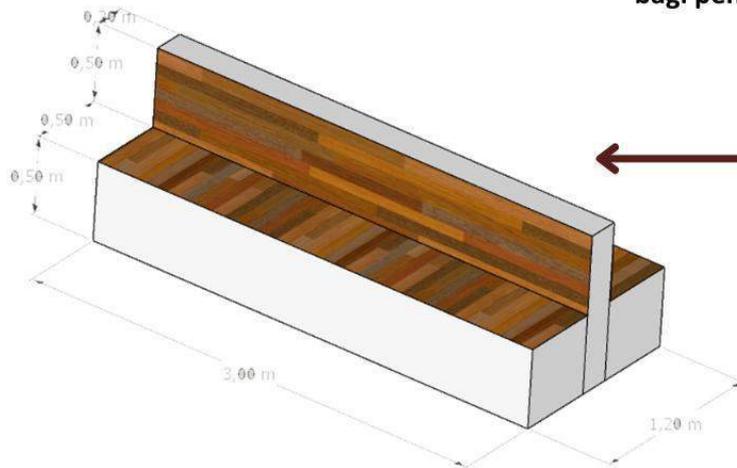




- Solar panel untuk cadangan energi apabila dibutuhkan saat darurat



- Pemberian taman pada rooftop bertujuan sebagai tempat bersantai bagi pengguna disela-sela kesibukkan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

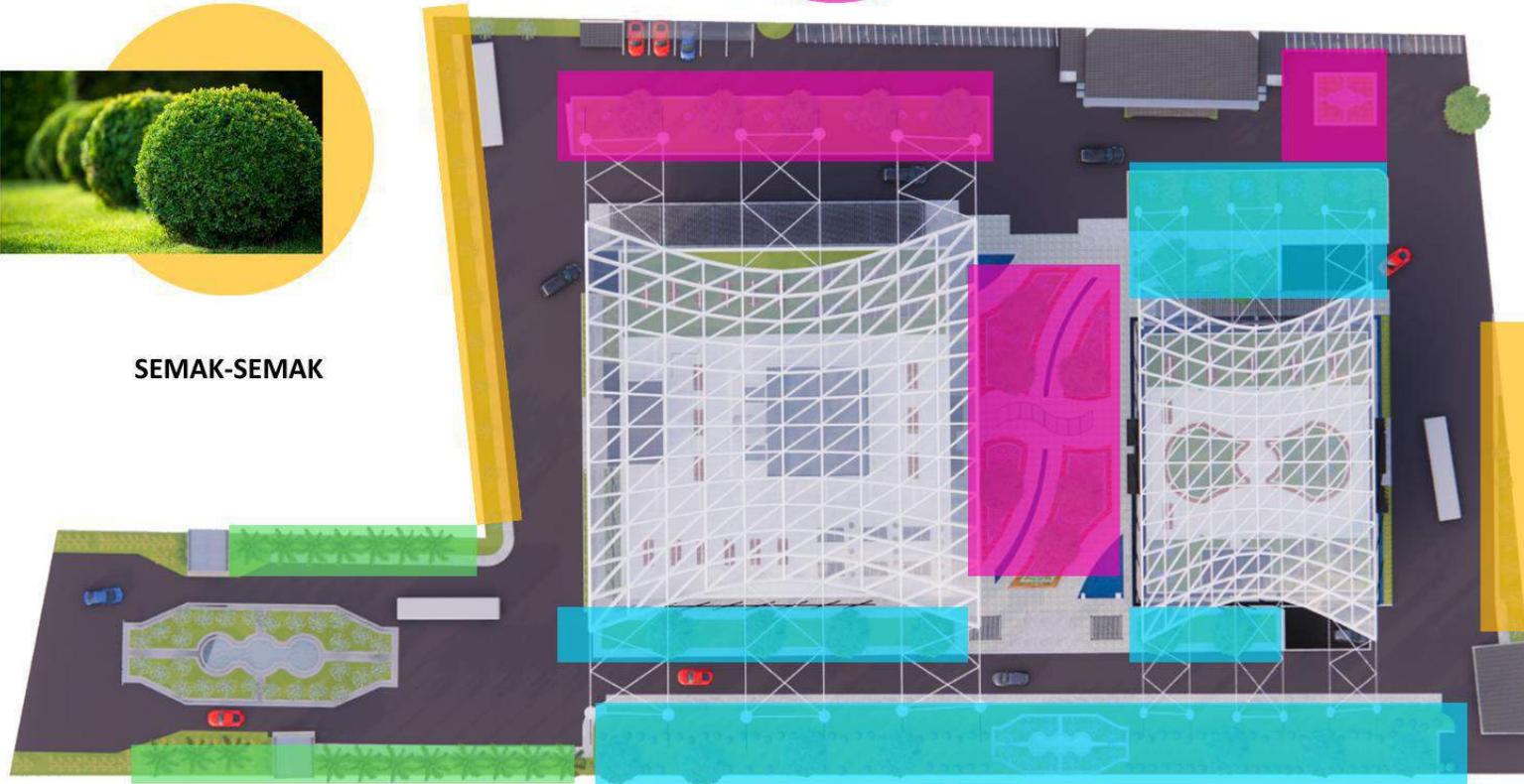
41



- TANAMAN HIAS
- BOUGENVILLE
- BUNGA SEPATU



SEMAK-SEMAK



POHON PALM



- PENEDUH
- ANGSANA
 - TANJUNH

DETAIL LANSKAP



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

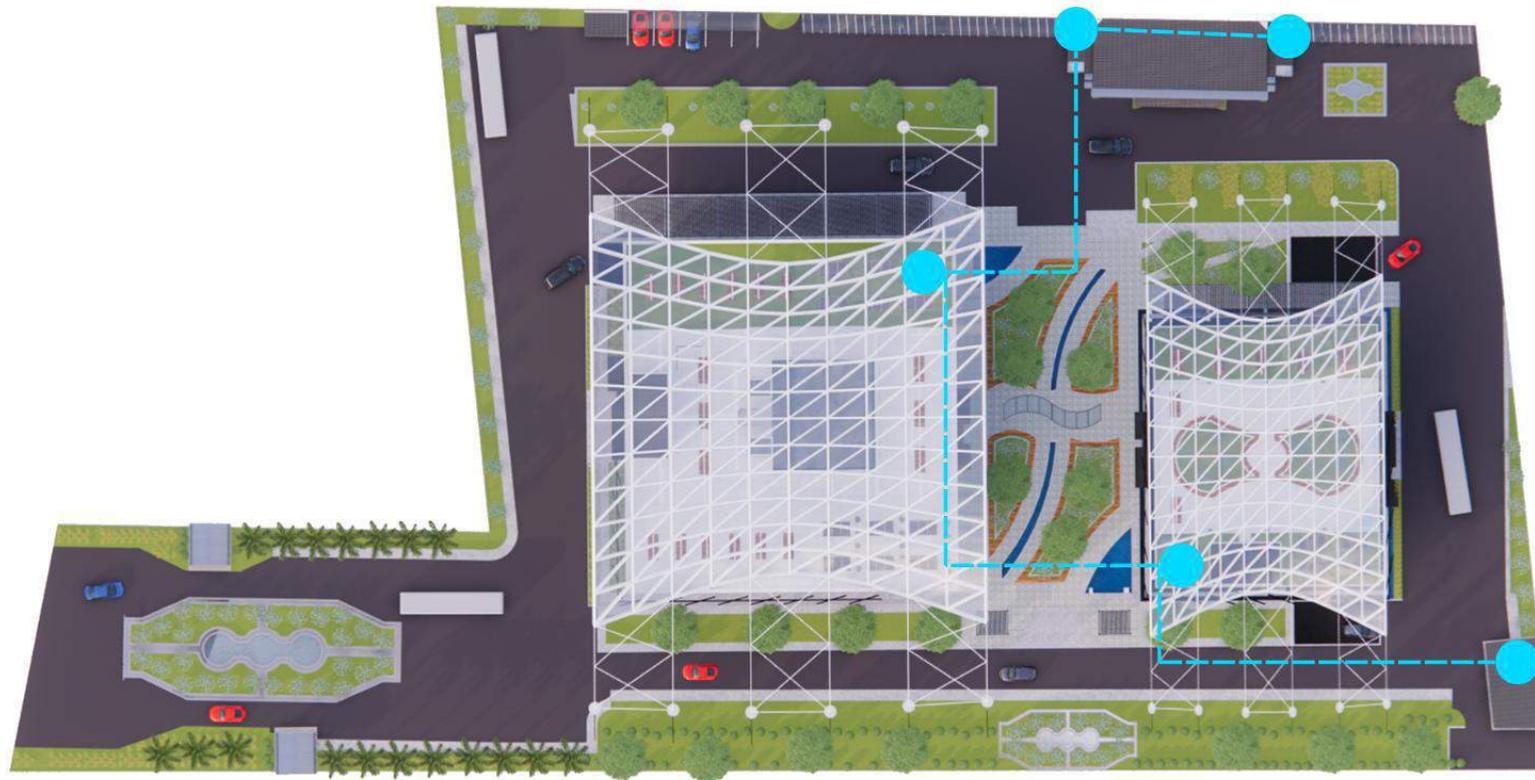
Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR



 Sumber Air Bersih
 Utilitas Air Bersih

 UTILITAS AIR BERSIH



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
 & GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
 HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
 LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
 NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
 NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL UTILITAS AIR BERSIH

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

43



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

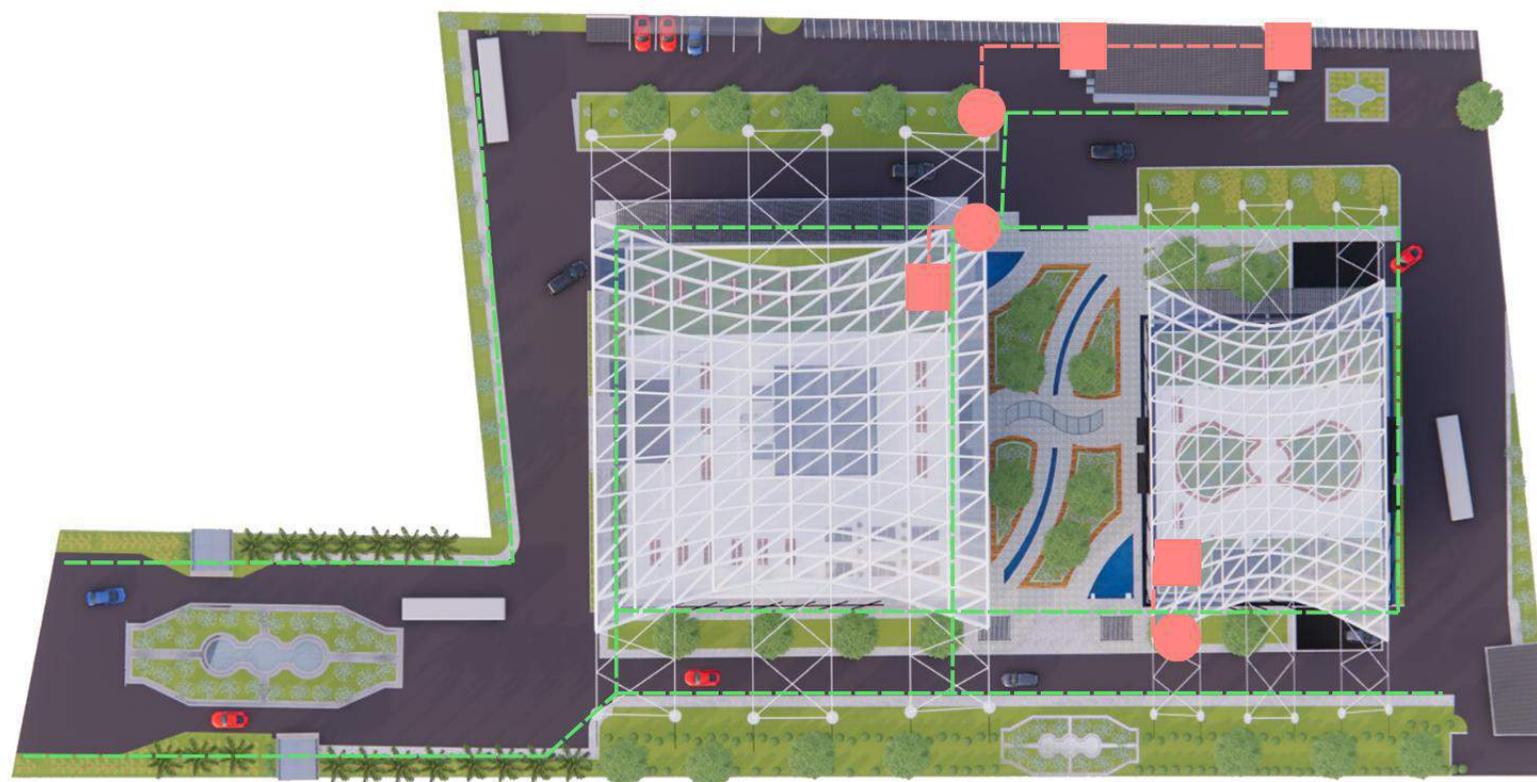
JUDUL GAMBAR

DETAIL UTILITAS AIR KOTOR

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

44



■ Toilet

--- Utilitas Drainase

● Septictank

--- Utilitas Air Kotor

G UTILITAS AIR KOTOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

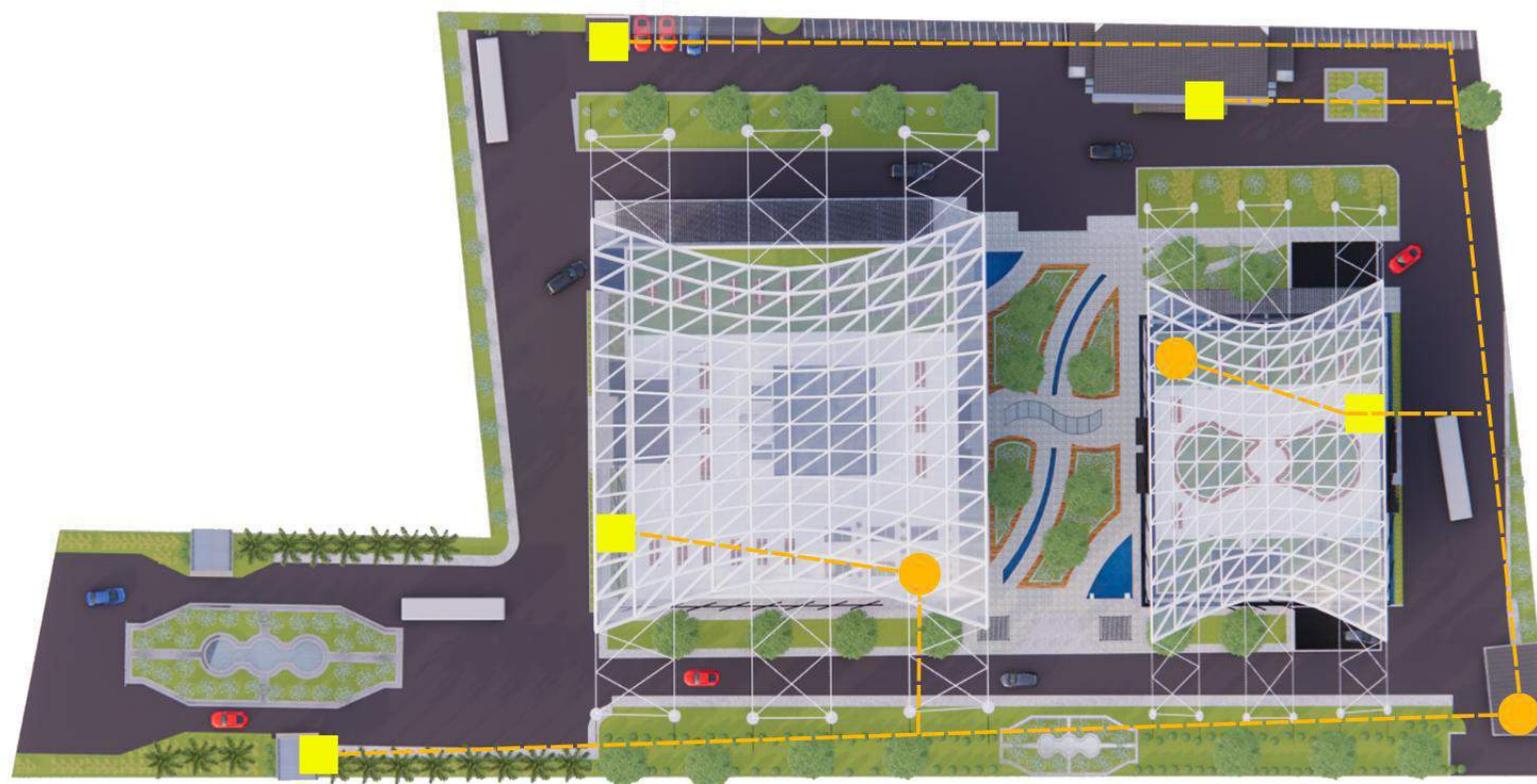
JUDUL GAMBAR

DETAIL UTILITAS KELISTRIKAN

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

45



Panel Listrik

Sumber Listrik
Utilitas Kelistrikan



Generator Listrik

G UTILITAS KELISTRIKAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

SKEMA EVAKUASI

SKALA GAMBAR

NOMOR GAMBAR

46



- Titik Kumpul
- Jalur Evakuasi
- Hidrant



ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.

NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

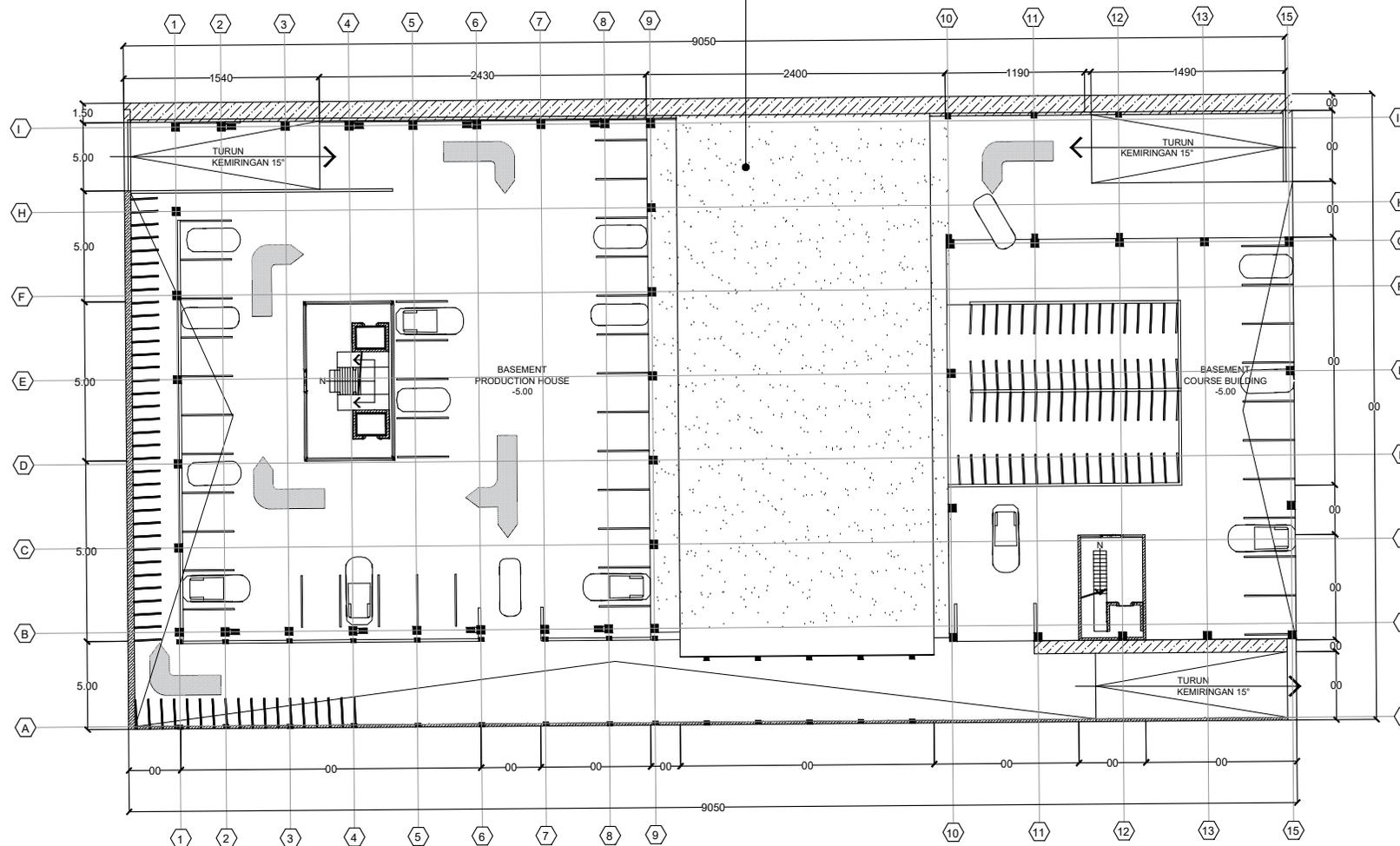
DENAH BASEMENT

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

TANAH URUG



DENAH BASEMENT
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

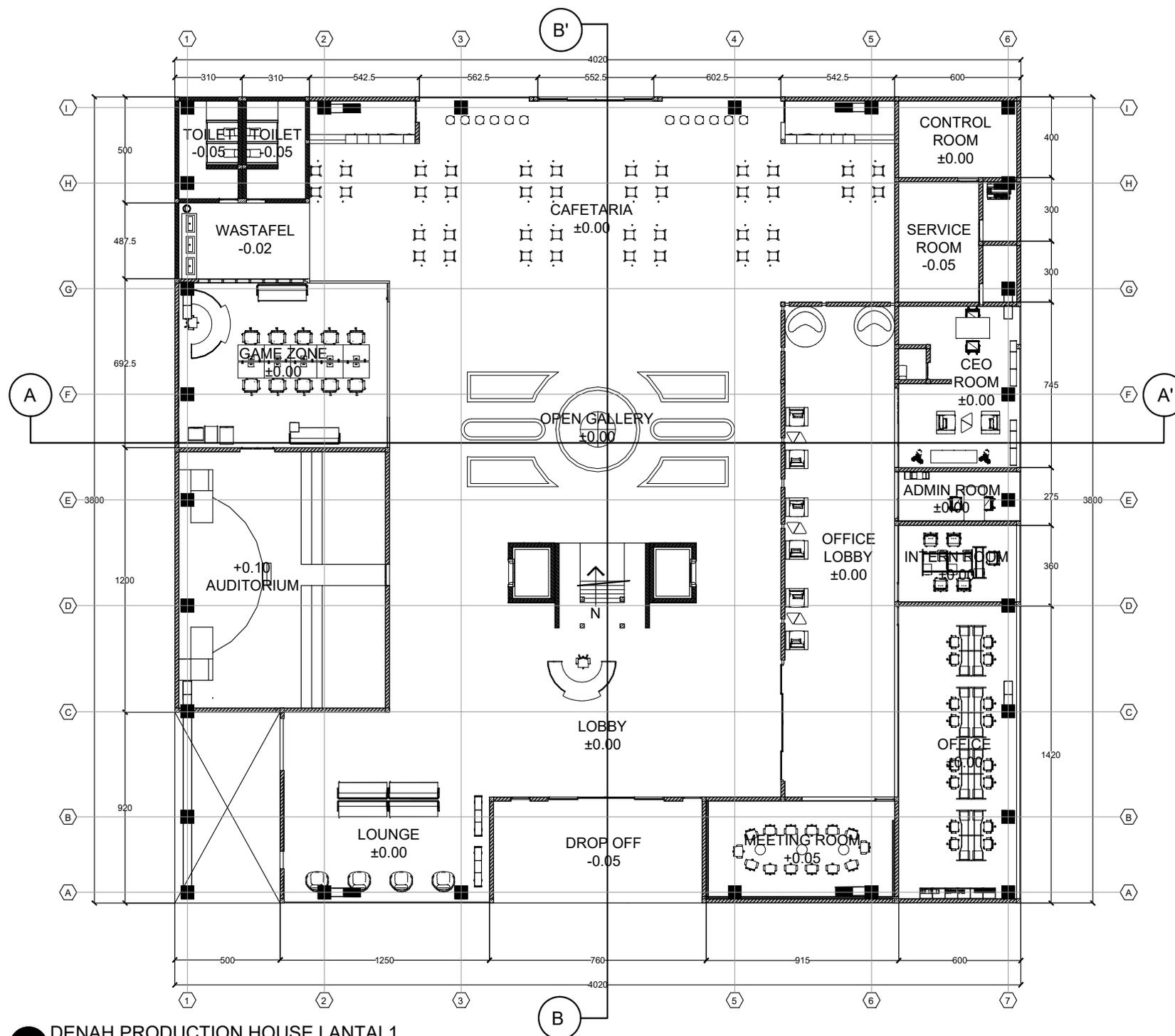
DENAH LANTAI 1
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

8



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 1
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.

NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

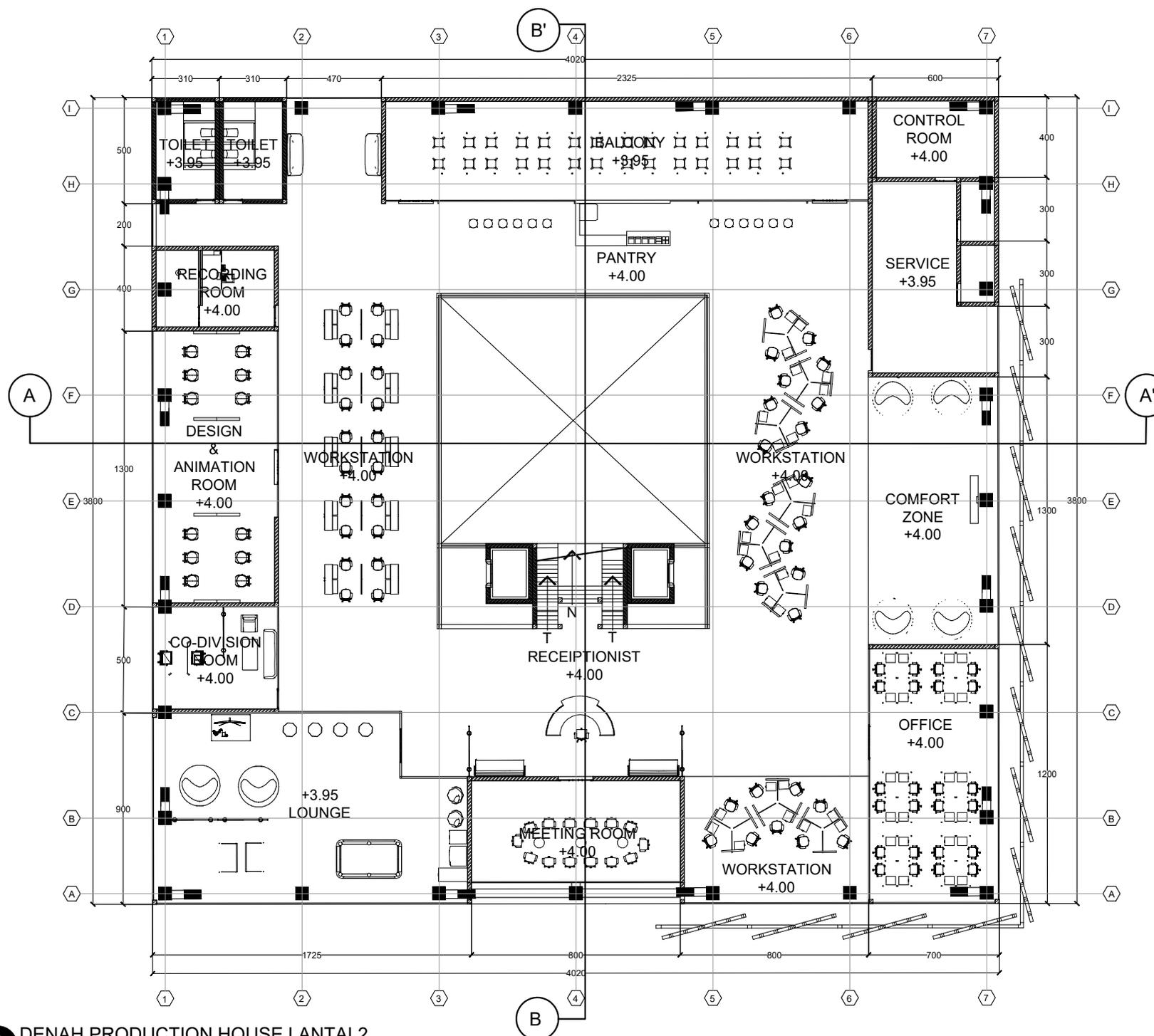
DENAH LANTAI 2
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

9



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 2
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

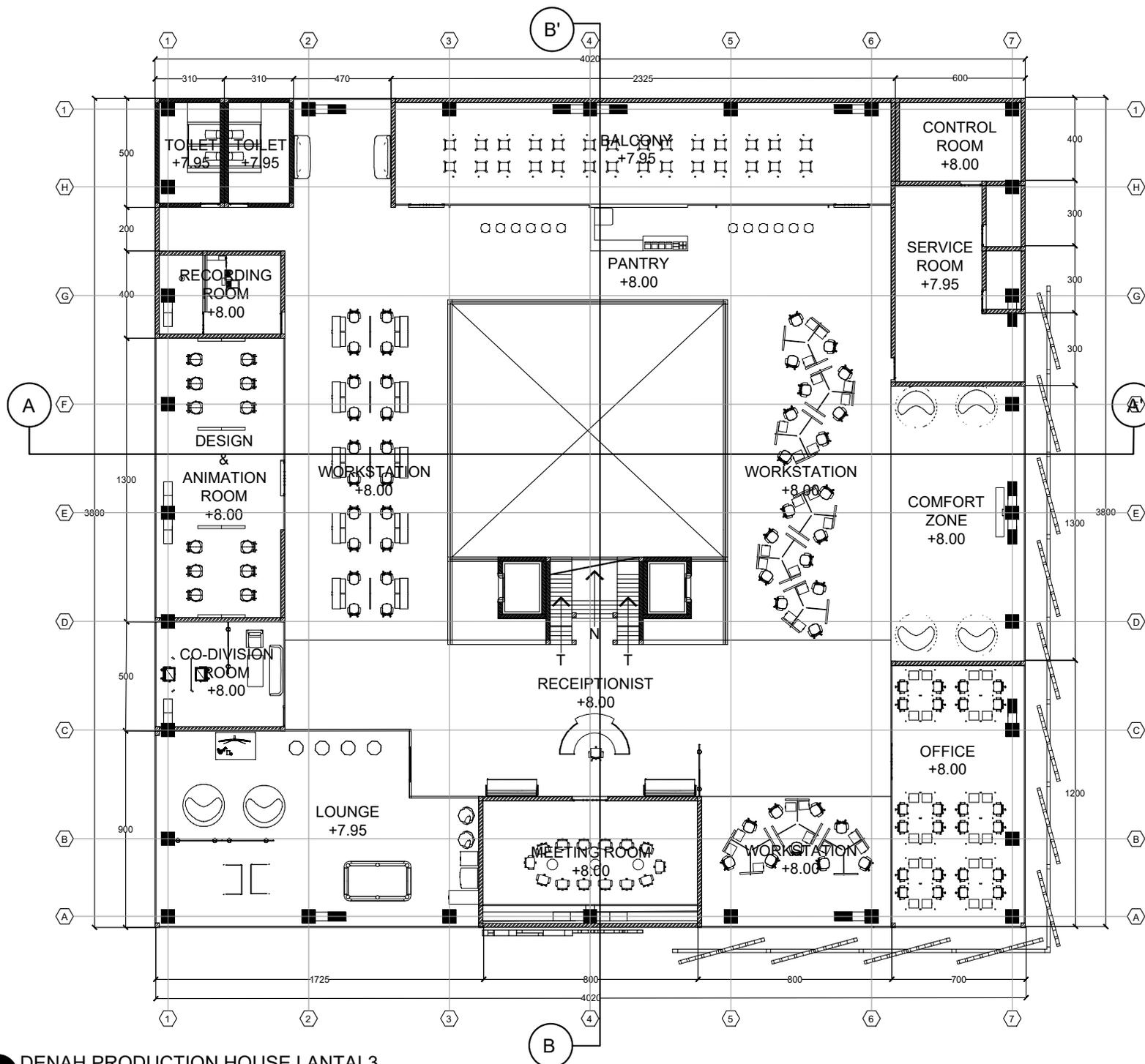
DENAH LANTAI 3
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

11



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 3
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.

NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

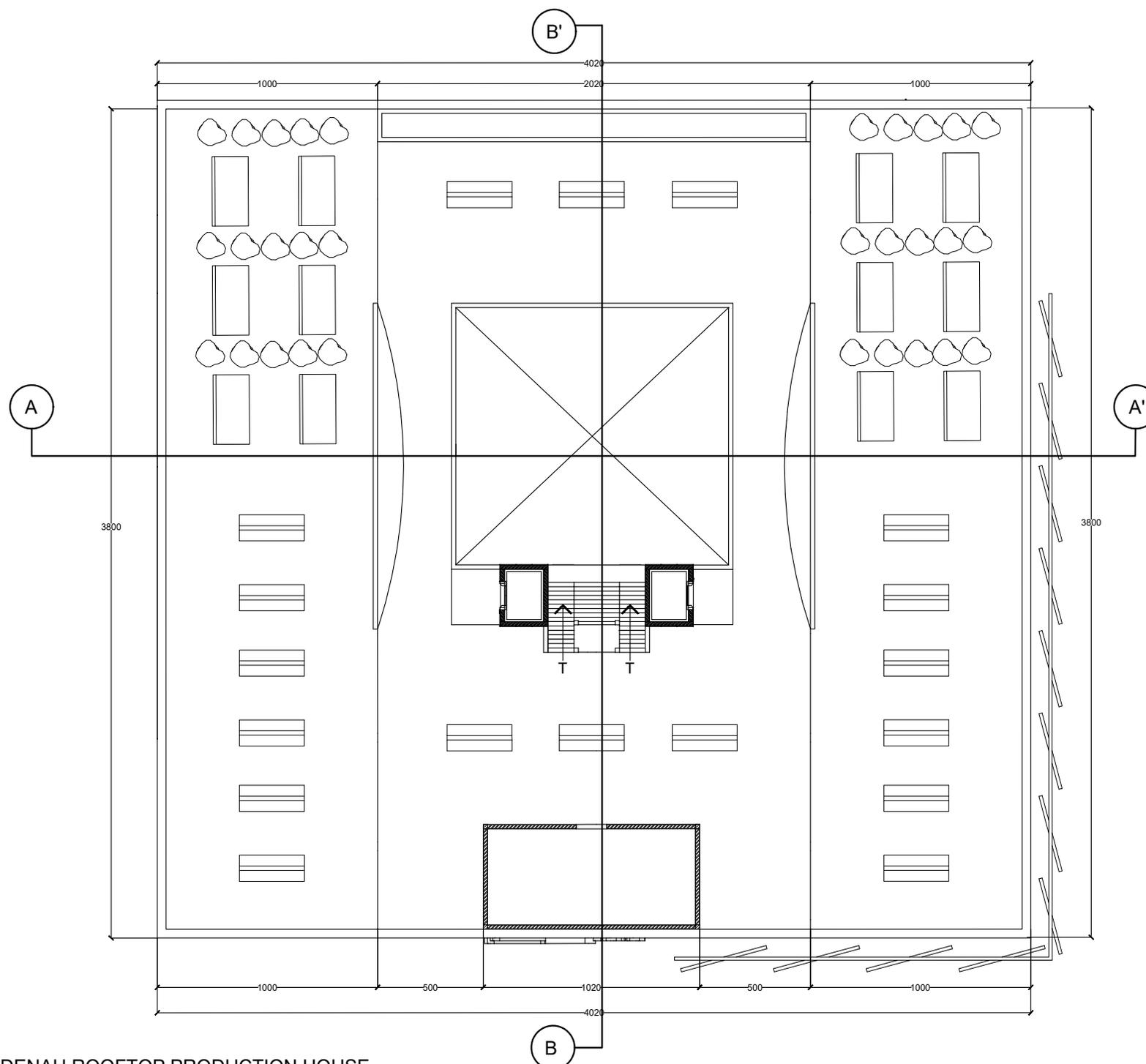
DENAH ROOFTOP
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

12



DENAH ROOFTOP PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250

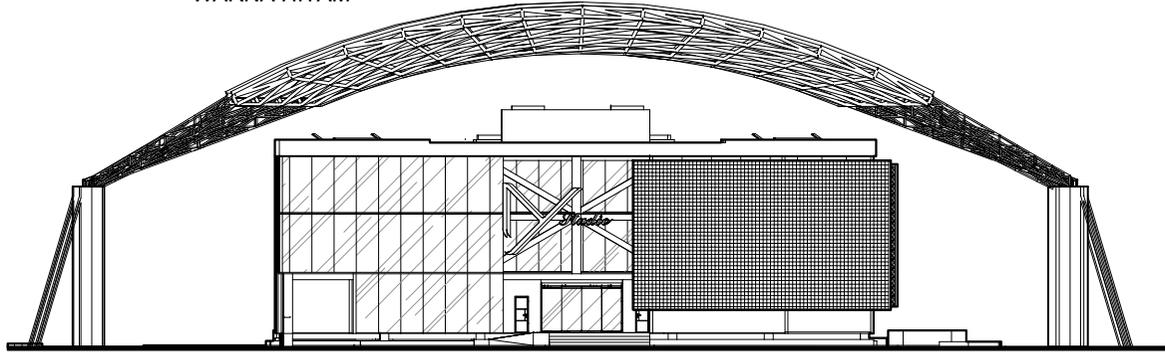
MATERIAL DINDING

△_{D1} CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

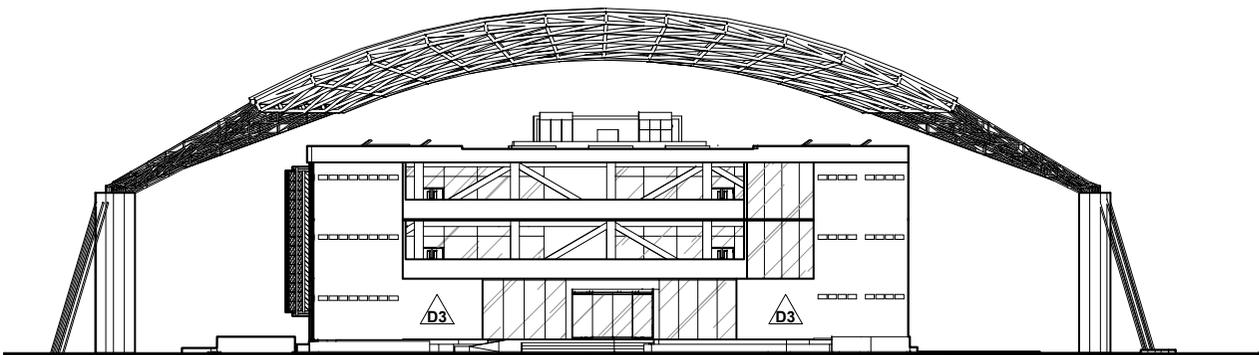
△_{D3} CAT EKSTERIOR
WARNA PUTIH

△_{D2} CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

△_{D4} CAT EKSTERIOR
WARNA HITAM



TAMPAK DEPAN PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



TAMPAK BELAKANG PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

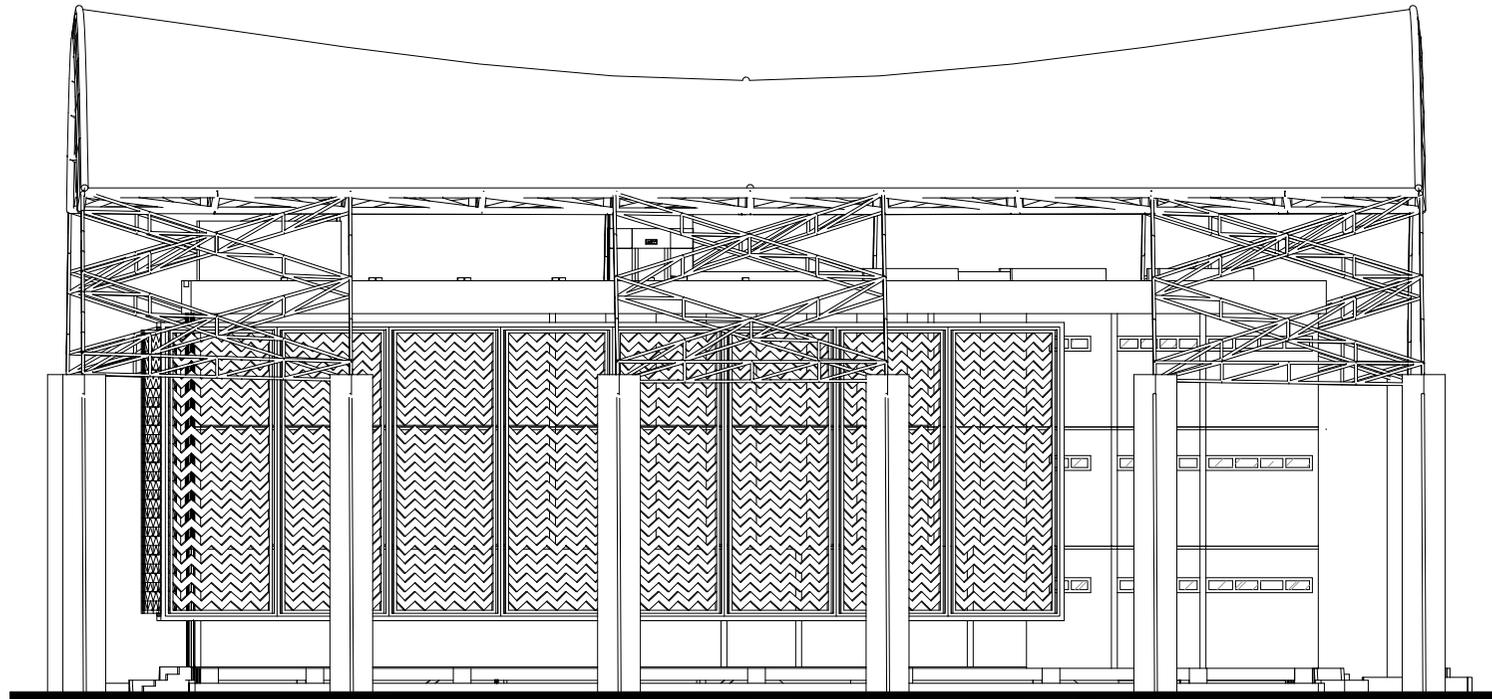
MATERIAL DINDING

△_{D1} CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

△_{D3} CAT EKSTERIOR
WARNA PUTIH

△_{D2} CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

△_{D4} CAT EKSTERIOR
WARNA HITAM



TAMPAK KANAN PRODUCTION
SKALA 1 : 250 HOUSE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KANAN
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR

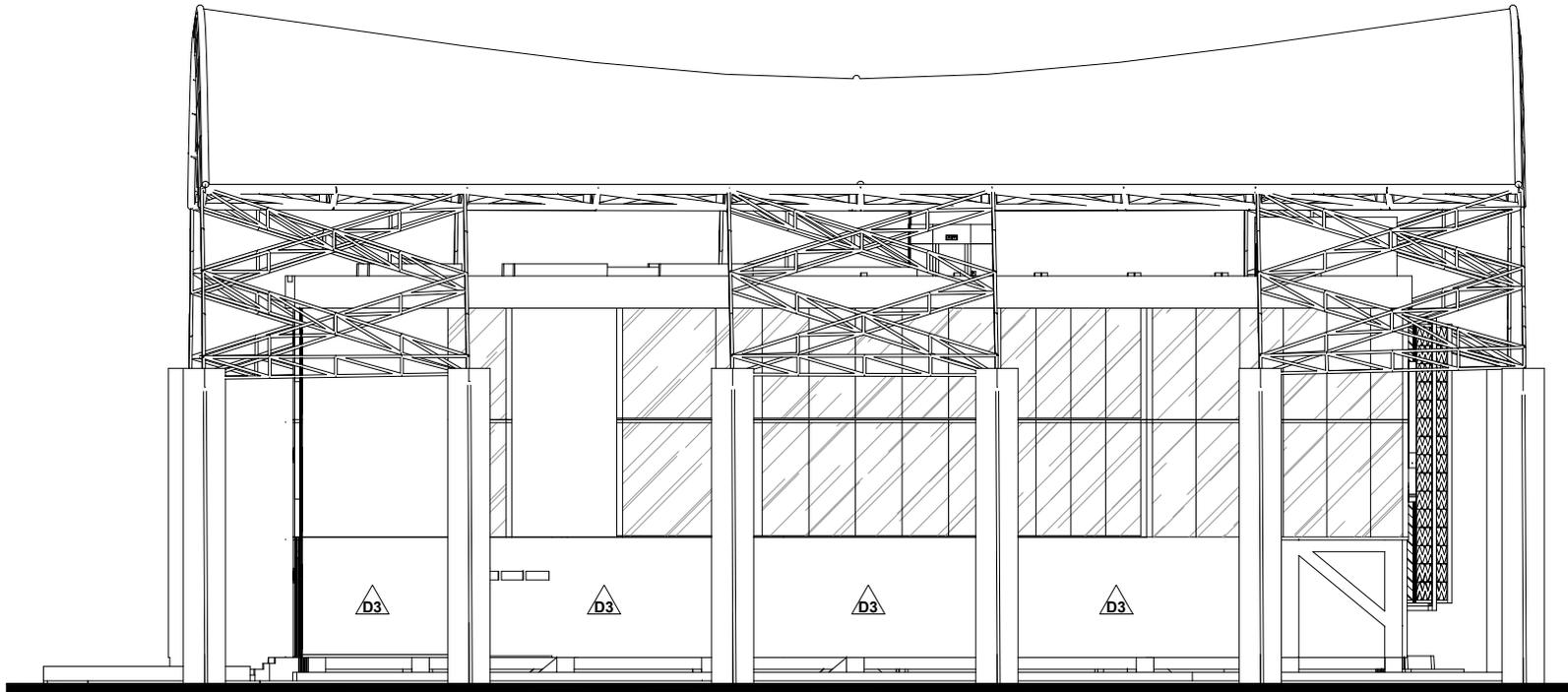
MATERIAL DINDING

△_{D1} CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

△_{D3} CAT EKSTERIOR
WARNA PUTIH

△_{D2} CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

△_{D4} CAT EKSTERIOR
WARNA HITAM



G TAMPAK KIRI PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.

NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KIRI
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMIS DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

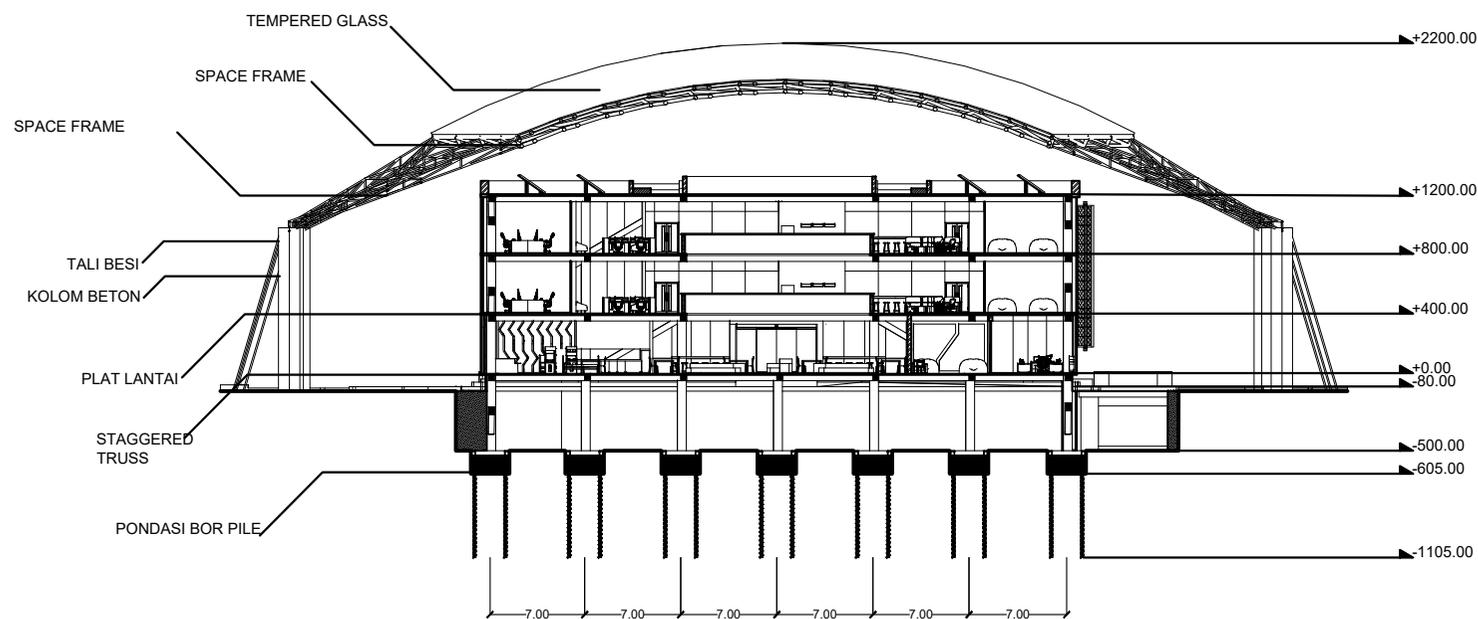
JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A'
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR



POTONGAN A-A' PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

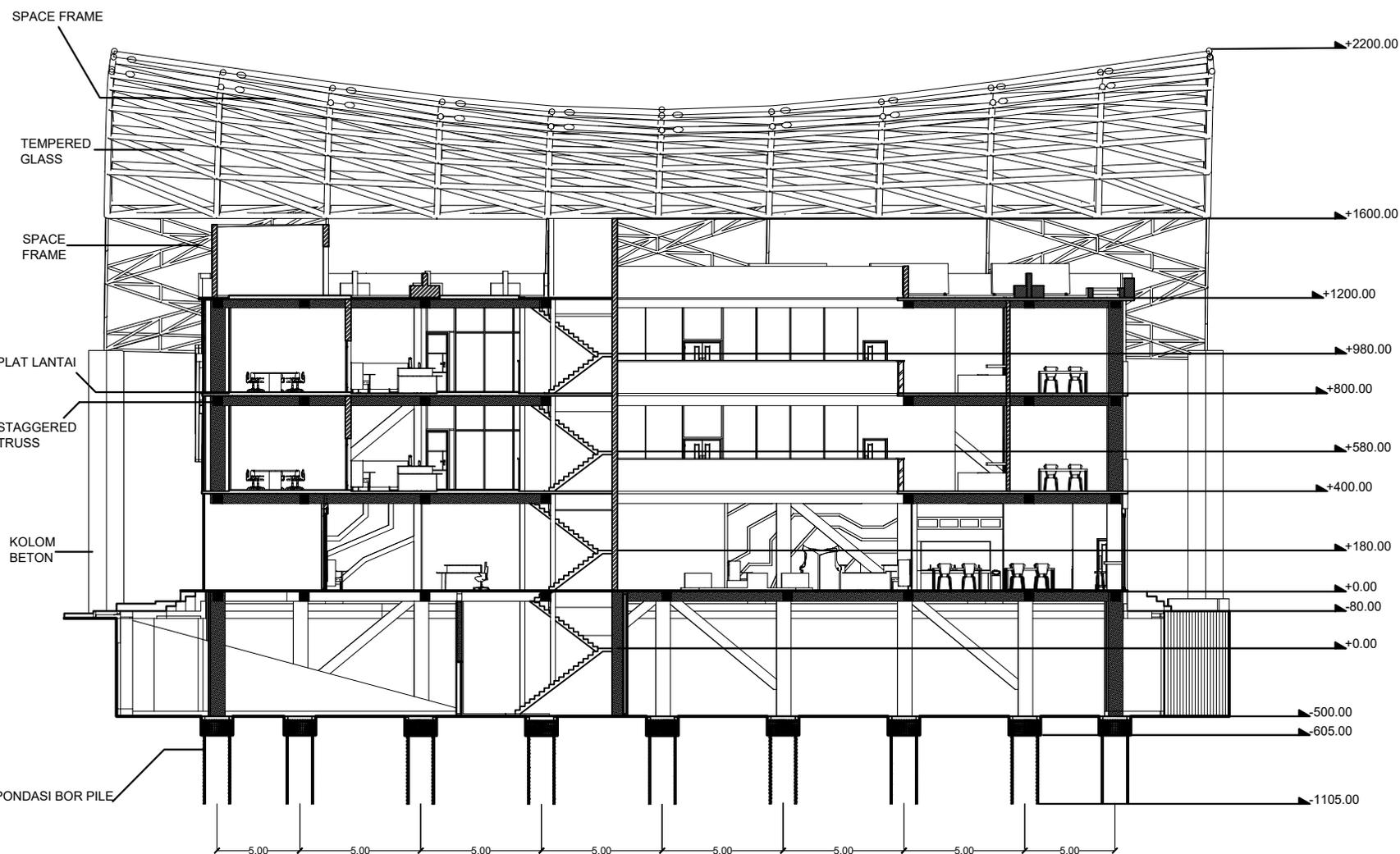
JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'
PRODUCTION HOUSE

SKALA GAMBAR

1 : 250

NOMOR GAMBAR



POTONGAN B-B' PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

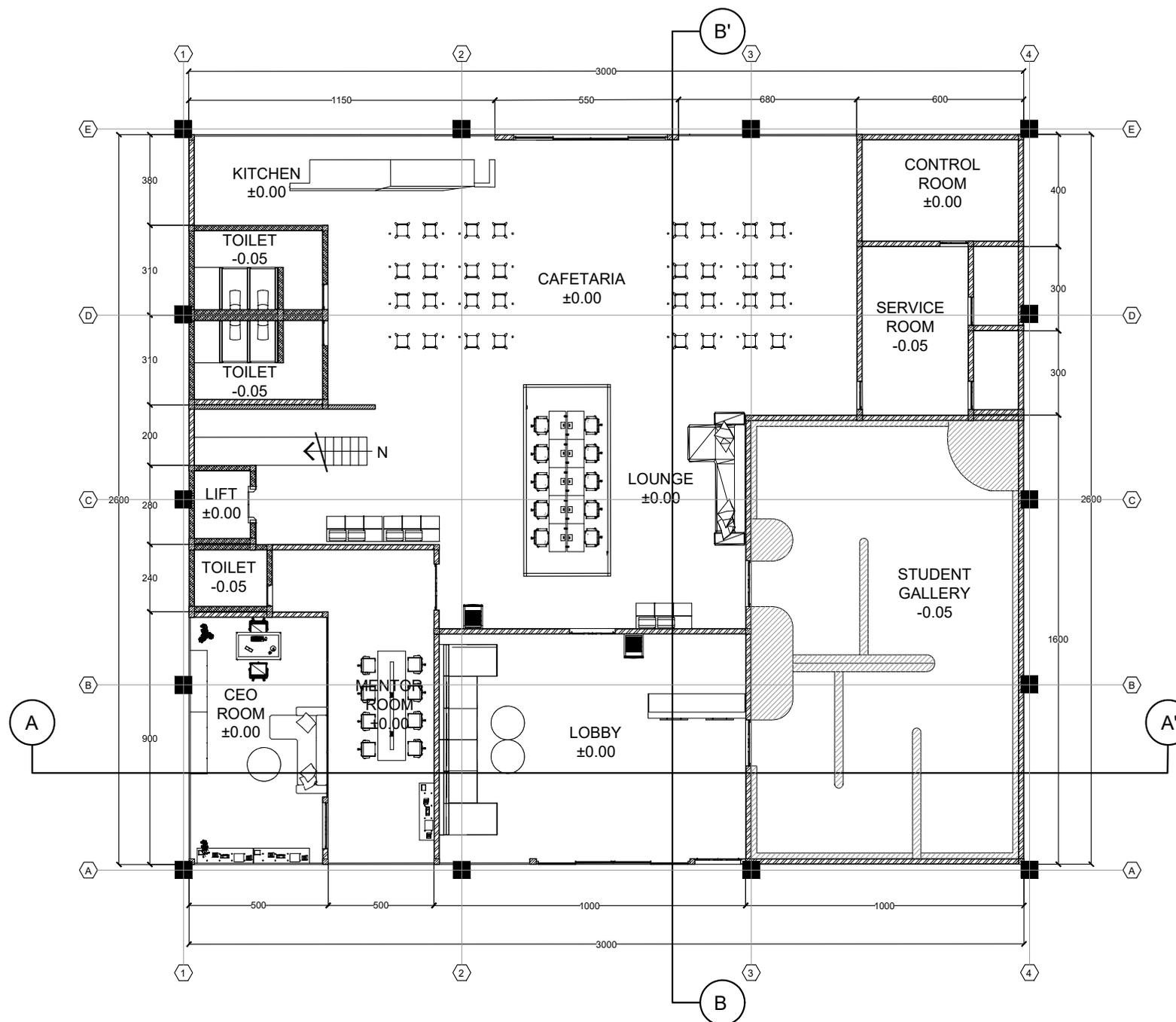
DENAH LANTAI 1
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

17



DENAH COURSE BUILDING LANTAI 1
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN
NIM

PRODUCTION HOUSE & STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

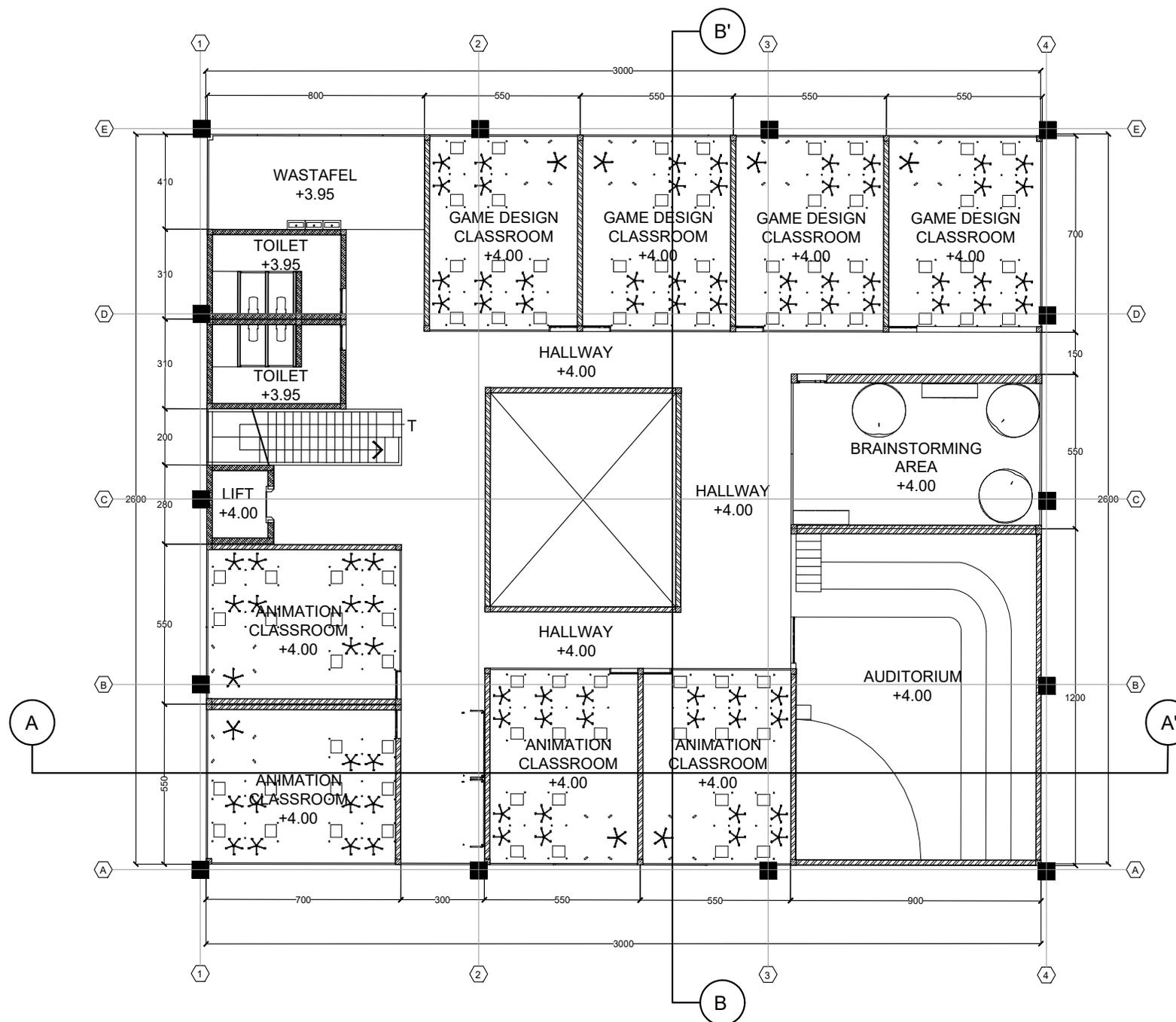
DENAH LANTAI 2
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

18



DENAH COURSE BUILDING LANTAI 2
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

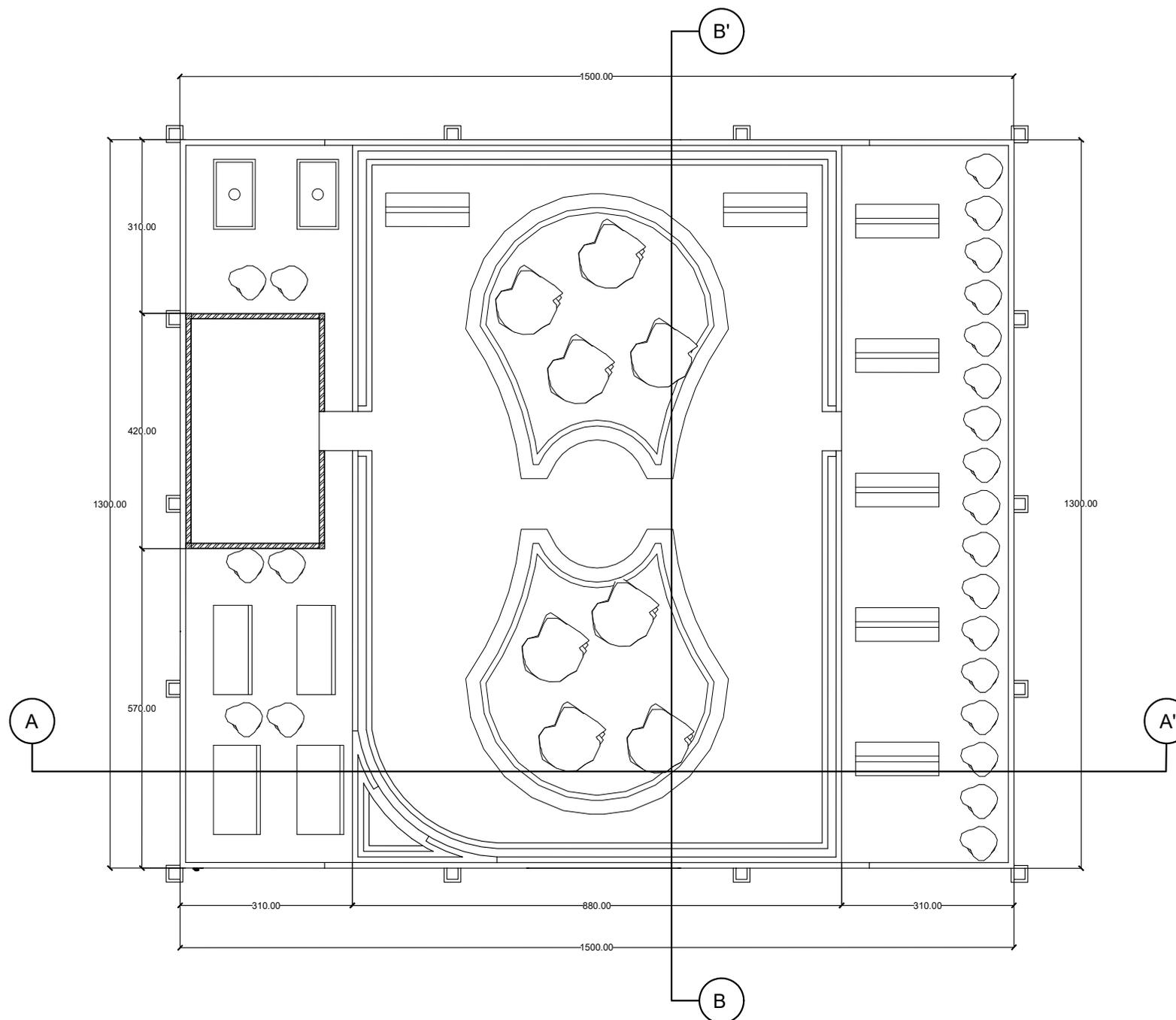
DENAH ROOFTOP
COURSEBUILDING

SKALA GAMBAR

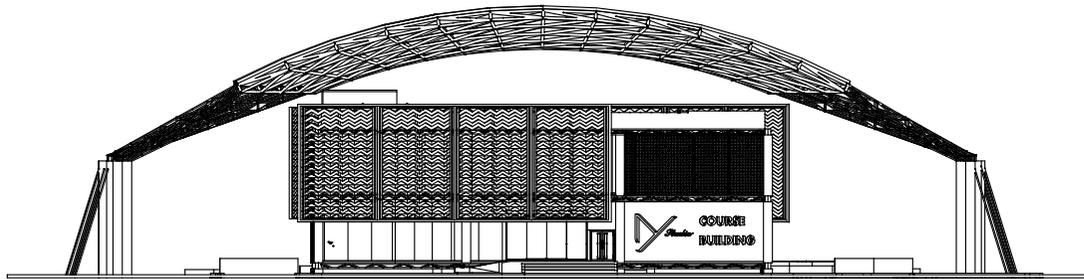
1 : 200

NOMOR GAMBAR

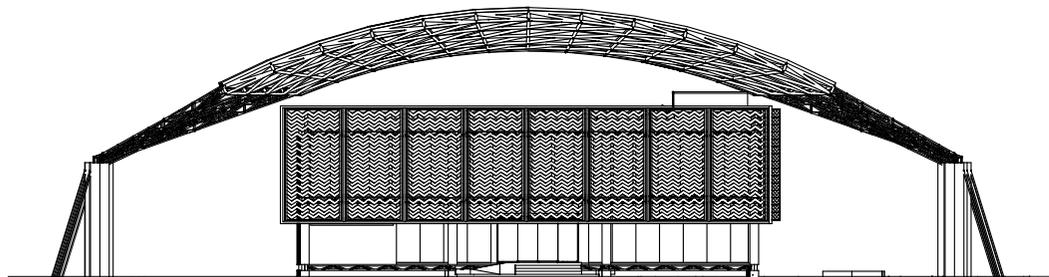
19



DENAH ROOFTOP COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



TAMPAK DEPAN COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



TAMPAK BELAKANG COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR

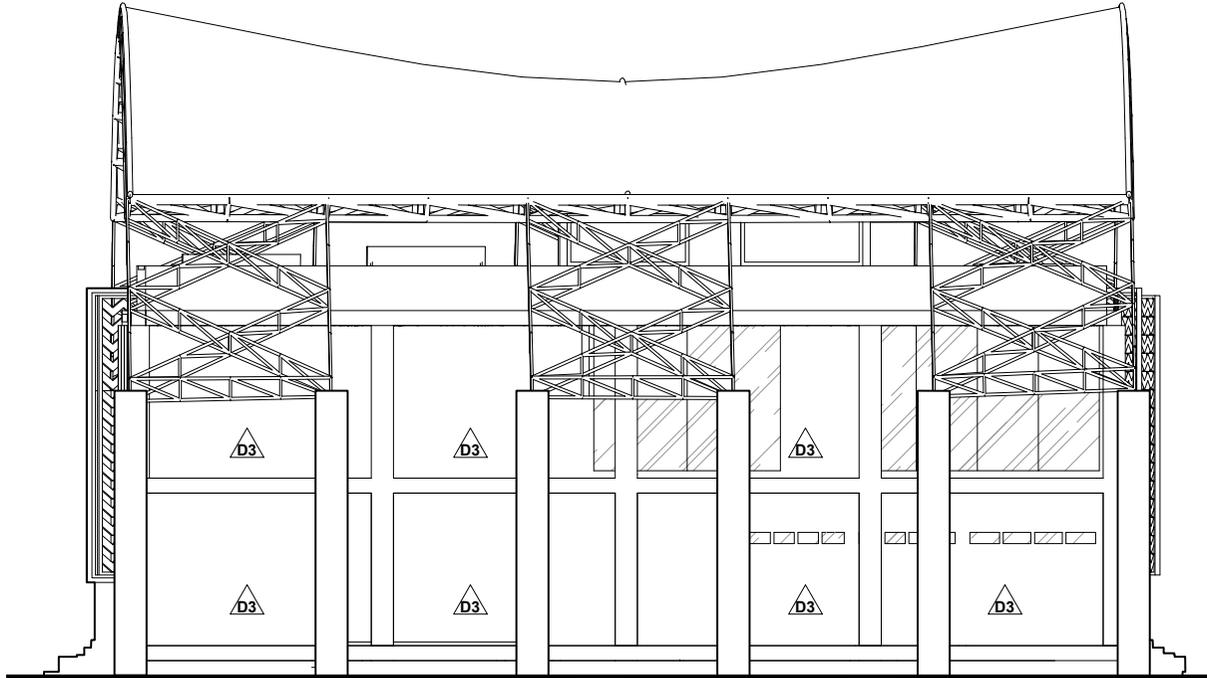
MATERIAL DINDING

△_{D1} CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

△_{D3} CAT EKSTERIOR
WARNA PUTIH

△_{D2} CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

△_{D4} CAT EKSTERIOR
WARNA HITAM



TAMPAK KANAN COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KANAN
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

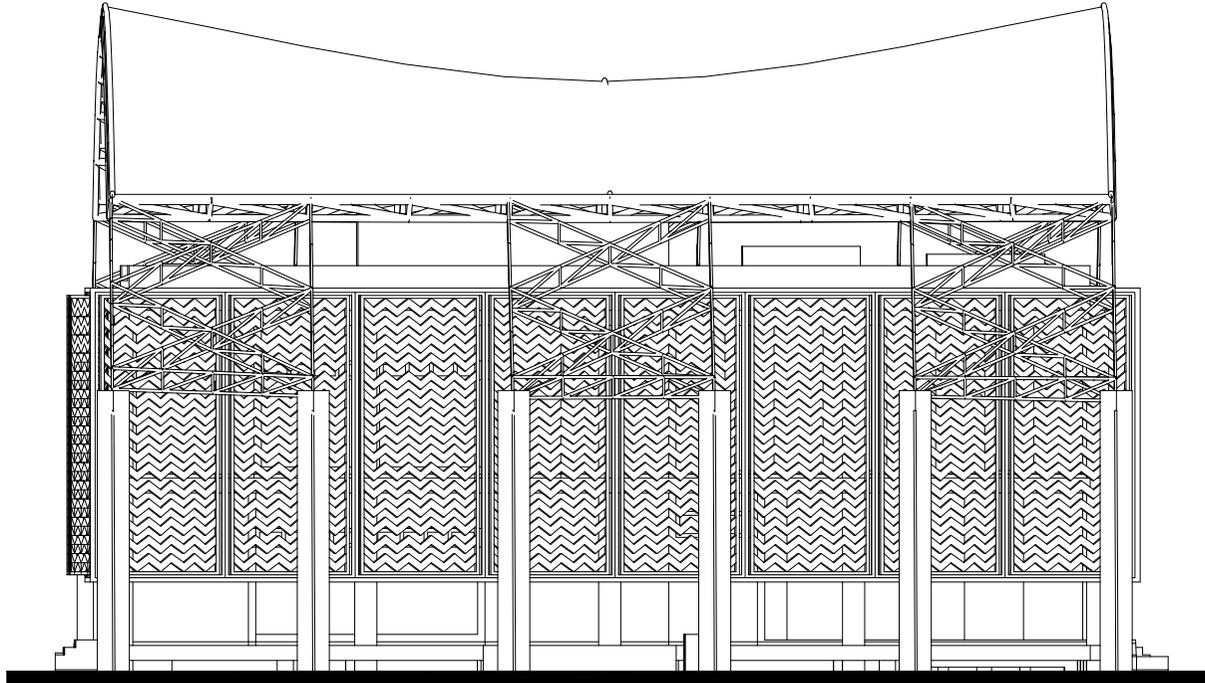
MATERIAL DINDING

△_{D1} CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

△_{D3} CAT EKSTERIOR
WARNA PUTIH

△_{D2} CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

△_{D4} CAT EKSTERIOR
WARNA HITAM



TAMPAK KIRI COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KIRI
COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMIS DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.

NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.

NIP. 19870414 201903 1 007

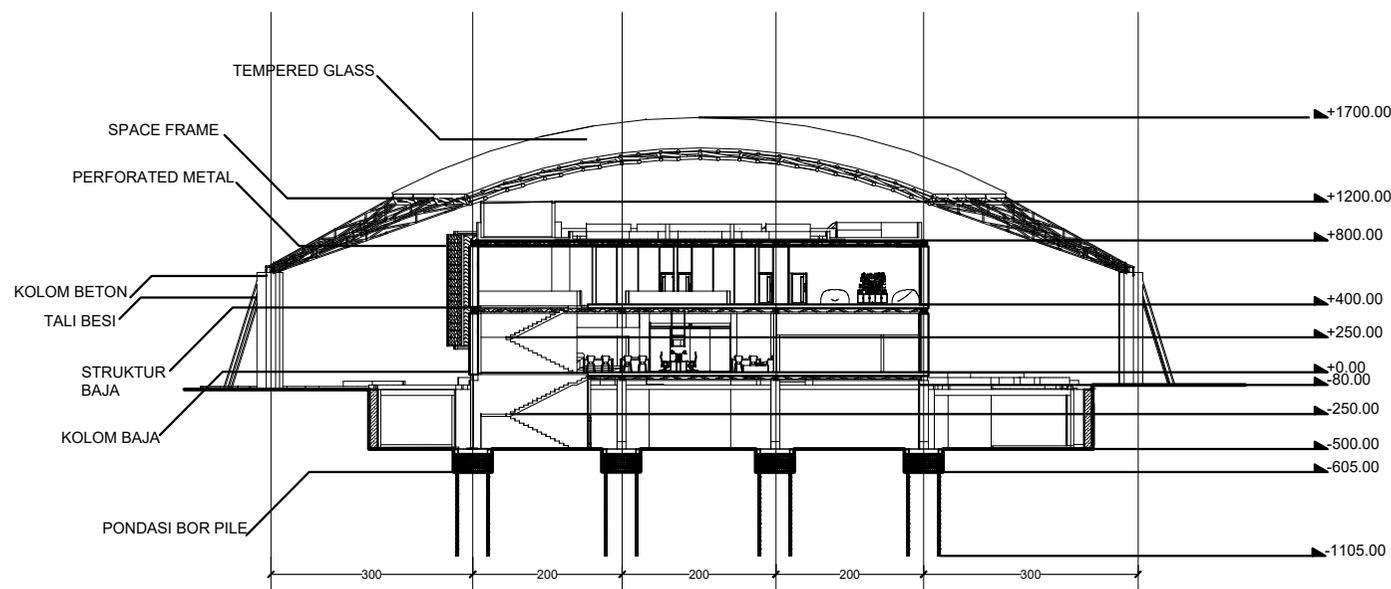
JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A'
COURSE BUILDING

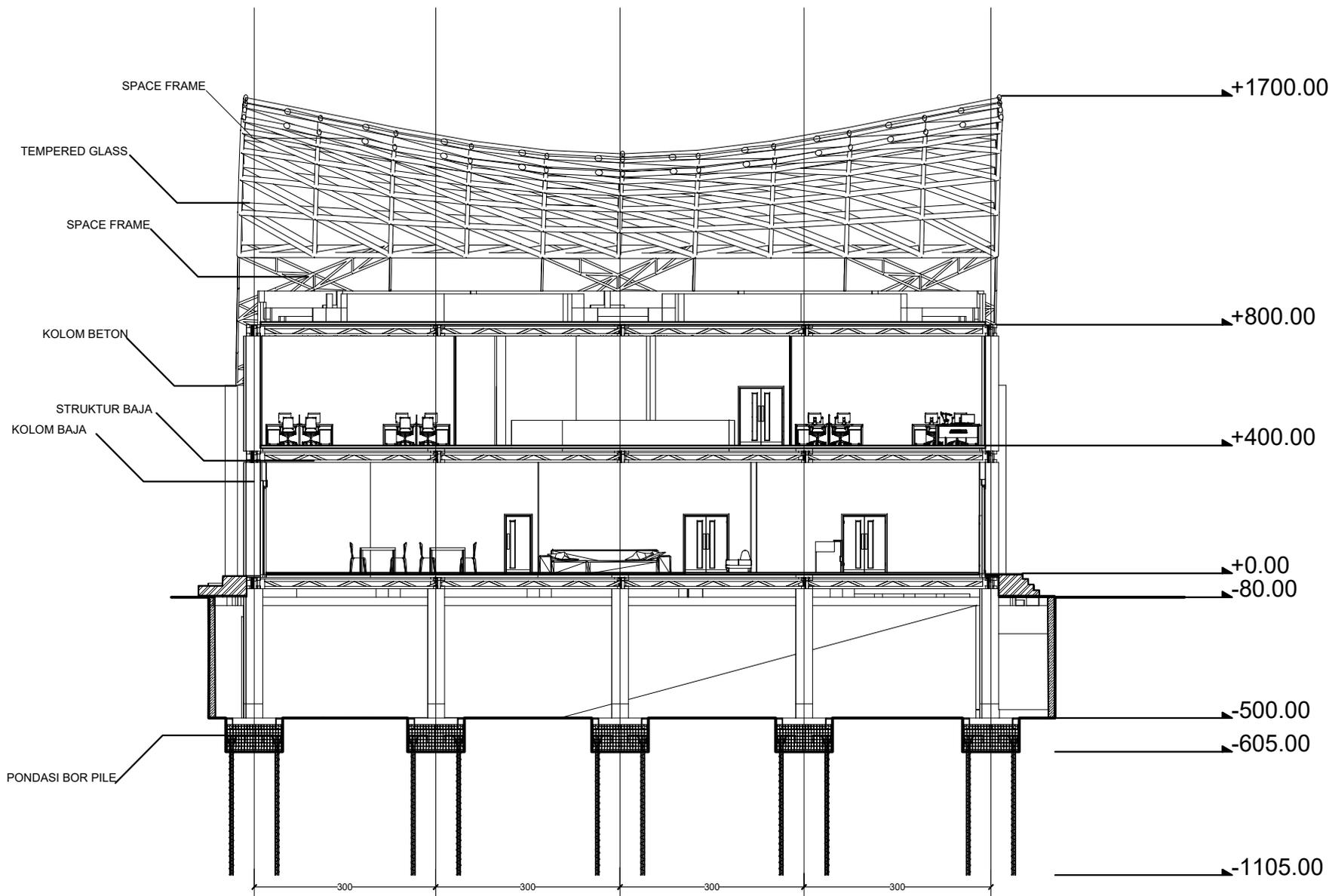
SKALA GAMBAR

1 : 500

NOMOR GAMBAR



POTONGAN A-A' COURSE BUILDING
SKALA 1 : 500



POTONGAN B-B' COURSE BUILDING
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
 UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
 & GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
 HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
 LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
 NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
 NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'
 COURSE BUILDING

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

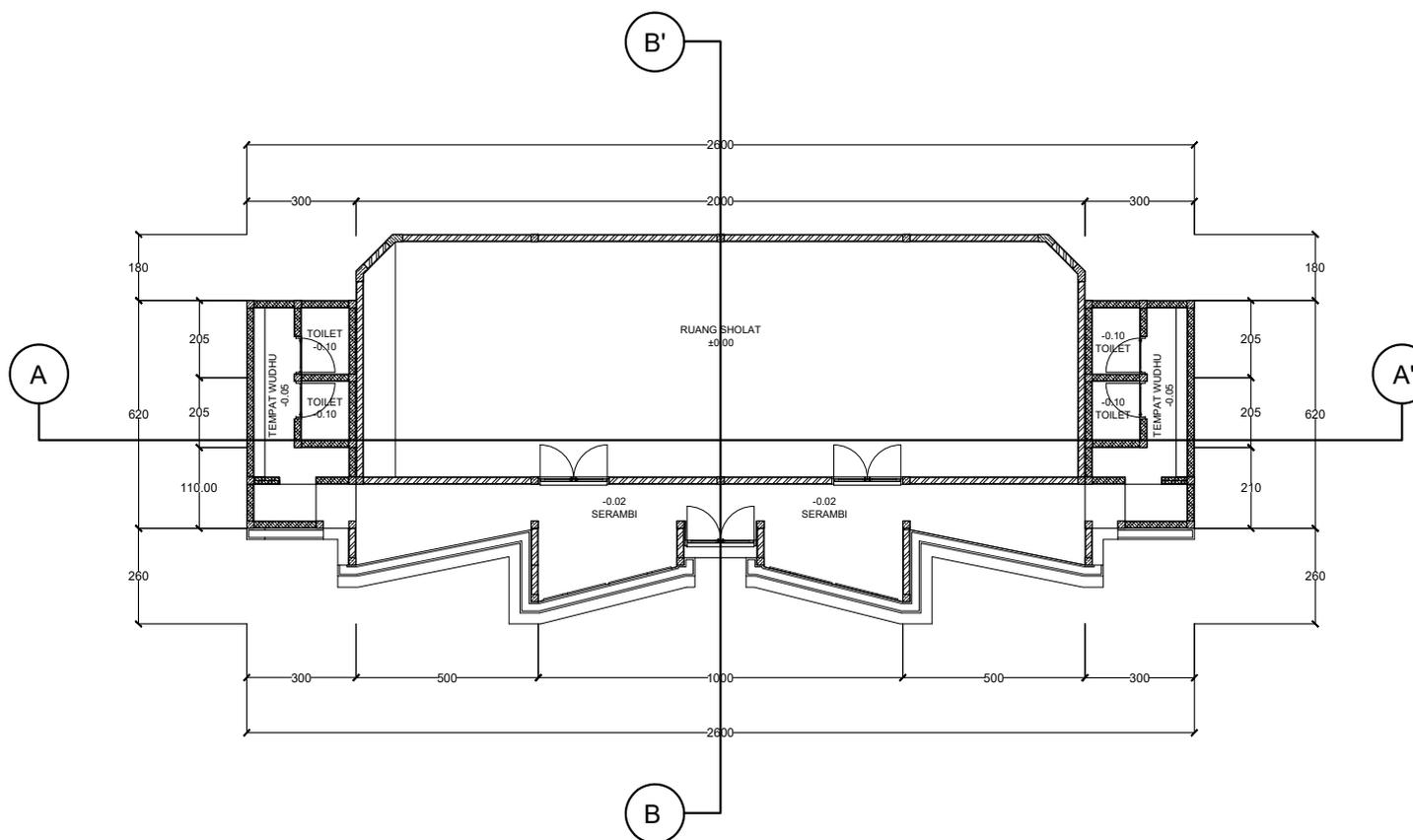
DENAH MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR

25



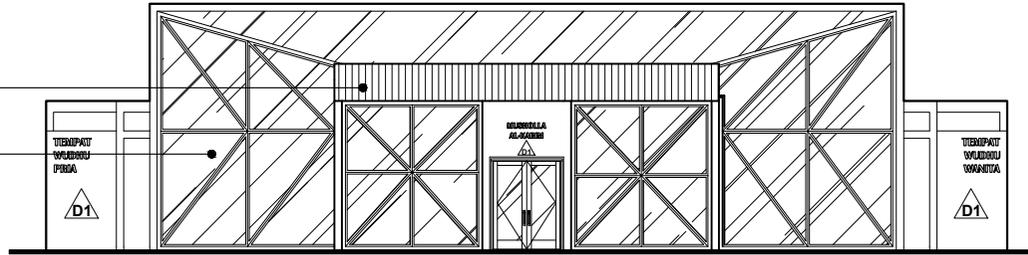
DENAH MUSHOLLA
SKALA 1 : 200

MATERIAL DINDING

 CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

PENUTUP ATAP GENTENG
WARNA GELAP

KACA



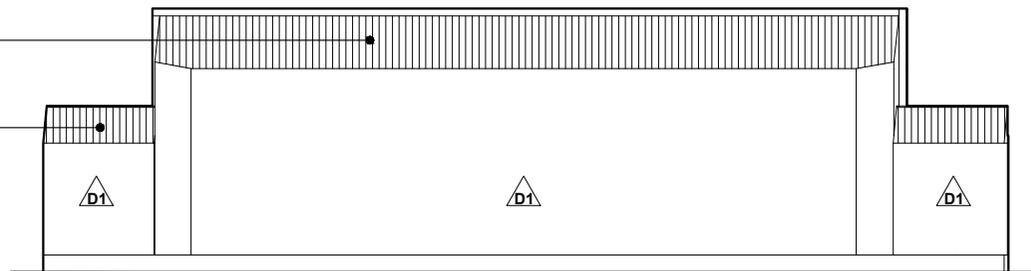
 TAMPAK DEPAN MUSHOLLA
SKALA 1 : 500

MATERIAL DINDING

 CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

PENUTUP ATAP GENTENG
WARNA GELAP

PENUTUP ATAP GENTENG
WARNA GELAP



 TAMPAK BELAKANG MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

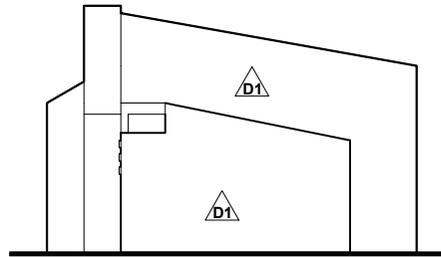
1 : 200

NOMOR GAMBAR

MATERIAL DINDING

 CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

 CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

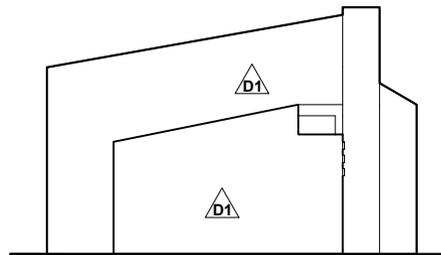


 TAMPAK KANAN MUSHOLLA
SKALA 1 : 500

MATERIAL DINDING

 CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU

 CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU



 TAMPAK KIRI MUSHOLLA
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK KANAN & KIRI
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JI. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

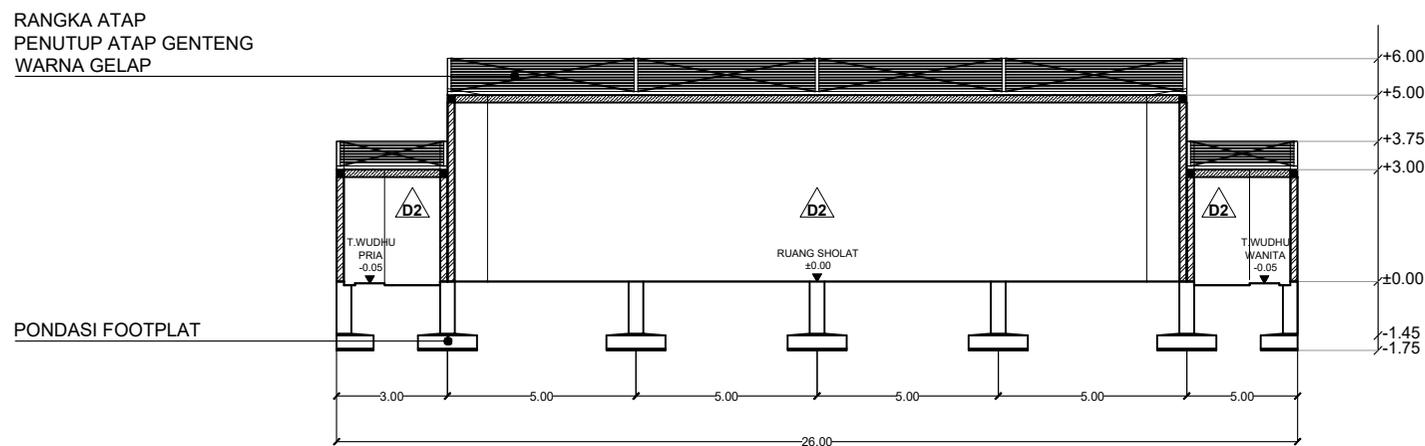
JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' & B-B'
MUSHOLLA

SKALA GAMBAR

1 : 200

NOMOR GAMBAR



MATERIAL DINDING

-  CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU
-  CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

 **POTONGAN A-A' MUSHOLLA**
SKALA 1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM
& GAME ISLAMI DENGAN PENDEKATAN
HIGH-TECH ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

Jl. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC.
LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA

HAFIDH IZZA ALAUDDIEN

NIM

18660113

DOSEN PEMBIMBING 1

Prof. Dr. Agung Sedayu, MT.
NIP. 19781024 200501 1 003

DOSEN PEMBIMBING 2

Moh. Arsyad Bahar, S.T., M.Sc.
NIP. 19870414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' & B-B'
MUSHOLLA

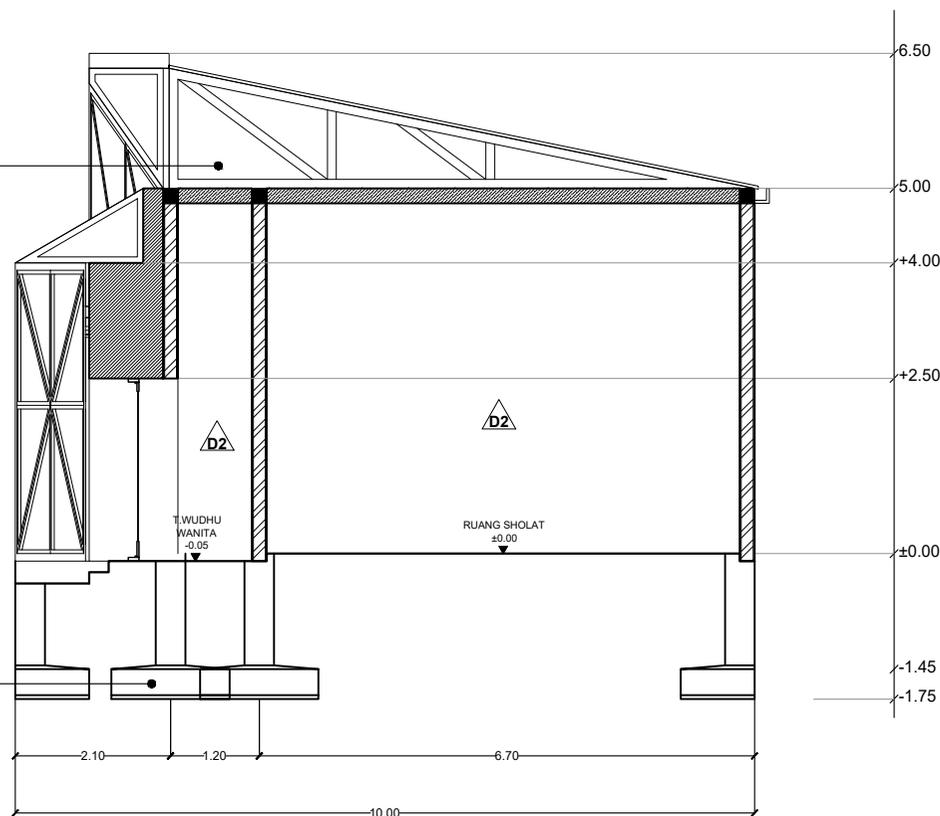
SKALA GAMBAR

1 : 100

NOMOR GAMBAR

RANGKA ATAP BAJA RINGAN
PENUTUP ATAP GENTENG
WARNA GELAP

PONDASI FOOTPLAT



MATERIAL DINDING

-  CAT WASHED EKSTERIOR
WARNA ABU
-  CAT WASHED INTERIOR
WARNA ABU

 **POTONGAN B-B' MUSHOLLA**
SKALA 1 : 200



PRODUCTION HO STUDIO ANIMAS



HOUSE - SI FILM & GAME ISLAMI





Production House - Studio Animasi dan Game Islami merupakan objek tema islami. Selain itu fasilitas ini memberikan wadah untuk para p animasi dan game.

DATA TAPAK

Perancangan ini berlokasi di, Jl. Soekarno Hatta, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141. Memiliki luas sekitar 1,2 hektar

GSB : $0,5 \times 20 \text{ m} = 10 \text{ m}$

KDH : $30\% \times 11845,13 \text{ m}^2 = 3553,539 \text{ m}^2$

KDB : $60\% \times 11845,13 \text{ m}^2 = 7107,078 \text{ m}^2$

LUAS : $11845,13 \text{ m}^2$





ek rancangan fasilitas untuk memproduksi animasi dan game dengan belajar dan masyarakat umum akan diberi pelatihan dalam membuat

NILAI KEISLAMAMAN

H.R. TIRMIDZI
(2340)

MASA MUDA YANG PRODUKTIF (FUNGSI UTAMA)

Berdasarkan isi kandungan dari hadits tersebut. Perancangan Production House – Studio Animasi dan Game Islami memiliki fungsi utama sebagai pengisi kegiatan masa muda dengan hal-hal yang bermanfaat.

Q.S. AL ANBIYA
80-81

SAINS DAN TEKNOLOGI (HIGH-TECH ARCHITECTURE)

Kandungan dari Q.S Al-Anbiya' : 80-81 diterapkan pada pendekatan yang digunakan pada perancangan, yaitu

FUNGSI

FUNGSI PRIMER - ANIMATION AND GAME PRODUCTION

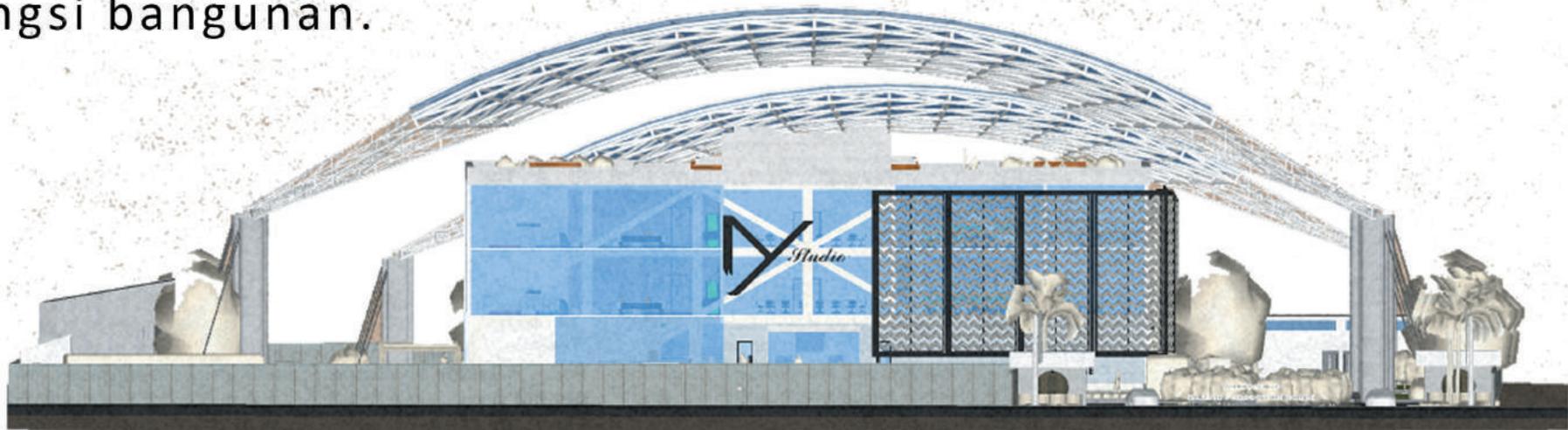
Sebagai wadah produksi animasi film dan game dengan integrasi nilai-nilai keislaman atau islami.

FUNGSI SEKUNDER - ANIMATION AND GAME COURSE PROGRAM

Sebagai tempat kursus untuk pelajar di bidang animasi film dan game dengan integrasi nilai-nilai keislaman atau islami bagi mereka yang berminat dan berkeinginan untuk mengembangkan bakatnya.

FUNGSI PENUNJANG - SERVIS DAN PENGELOLAAN

Servis terhadap bangunan berupa tempat sholat, galeri, area parkir, area istirahat, area komunal, area makan & minum, serta toilet. Bagian pengelolaan untuk menunjang dalam merawat bangunan dan fungsi bangunan.





pendekatan High-Tech Architecture.



Q.S ALI IMRON

103

MENCEGAH KEBURUKAN (PENGGUNAAN STRUKTUR DAN SISTEM BANGUNAN)

Ali Imran ayat 104 dengan jelas memberi perintah untuk berbuat kebaikan dan mencegah keburukan. Penggunaan struktur dan system bangunan yang sesuai dengan tema perancangan dengan tujuan mencegah kerusakan pada bangunan dan lingkungan sekitar



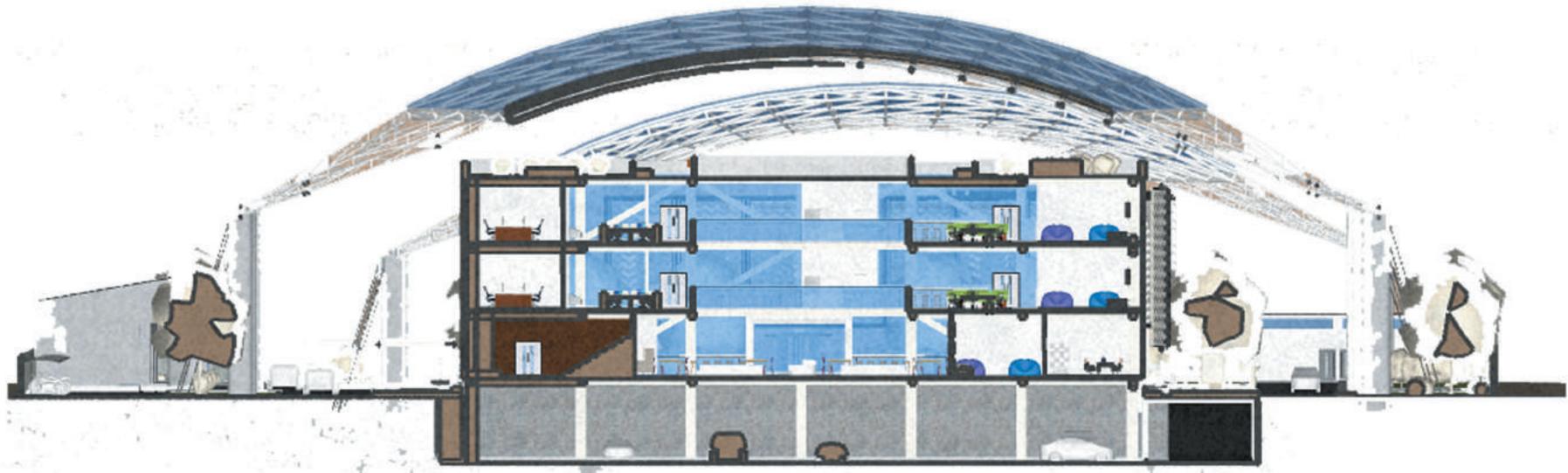
Q.S AL ISRA

7

BERBUAT BAIK KEPADA DIRI SENDIRI DAN ORANG LAIN (KURSUS ANIMASI DAN SARANA PROMOSI)

Dengan adanya perancangan Produciton House – Studio Animasi dan Game Islami, akan mengurangi dampak buruk bagi diri pelajar maupun masyarakat sekitarnya. Karena fasilitas ini akan memudahkan mereka supaya aktivitas yang biasa mereka lakukan menjadi lebih bermanfaat bagi orang lain

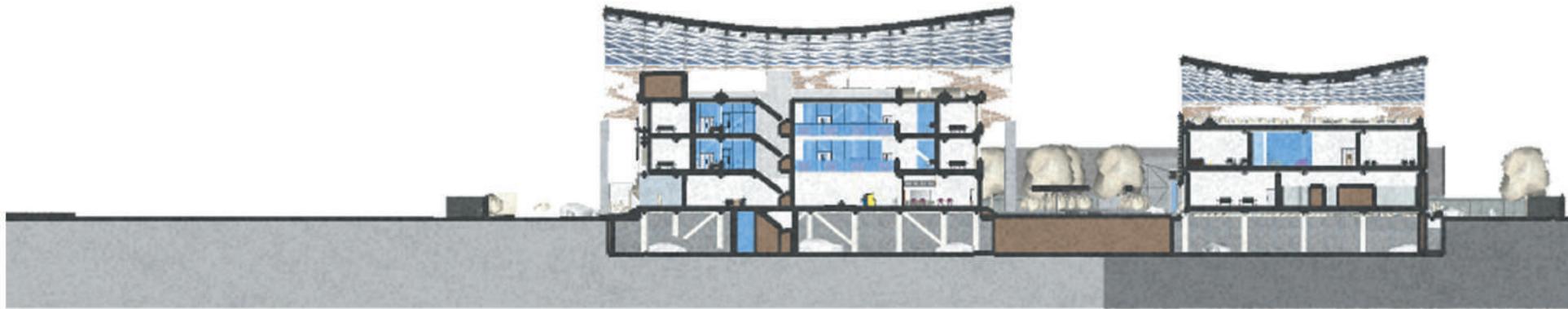
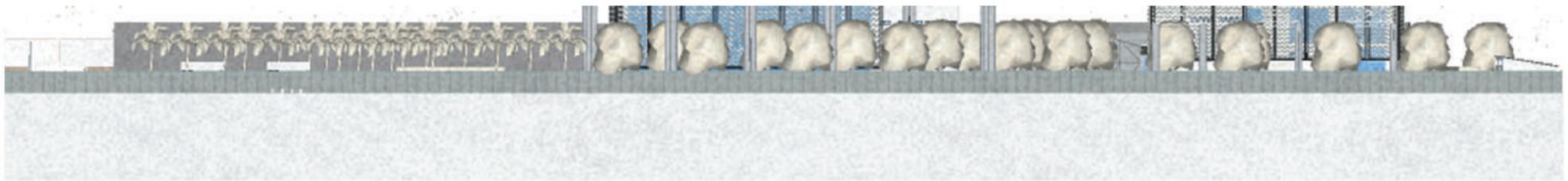




KONSEP PERANCANGAN

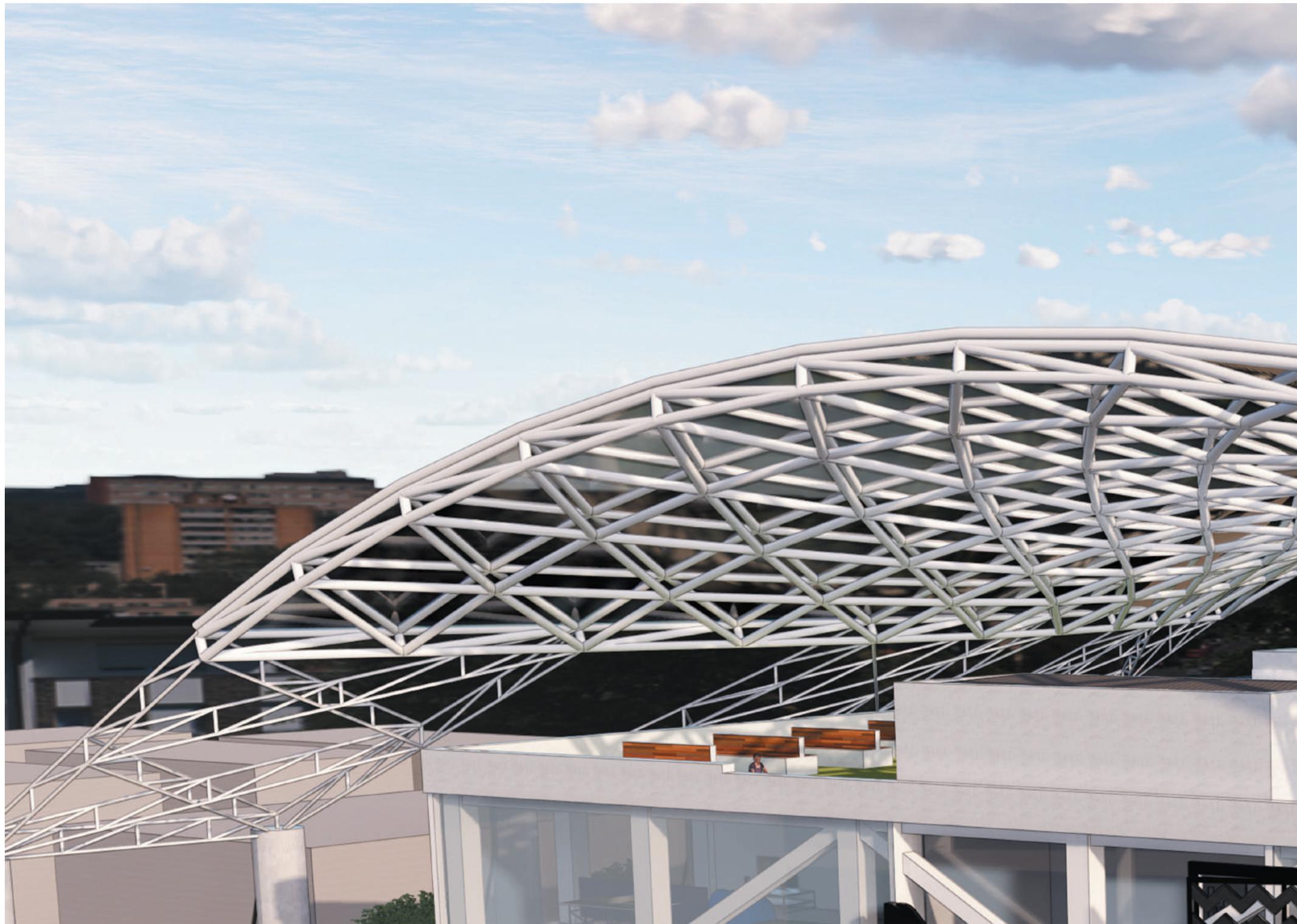
Next Youth, jika diterjemahkan ke Bahasa Indonesia, memiliki arti makna yang ada yaitu para pemuda yang pada waktu luang, mereka melakukan kepuasan pribadi saja.

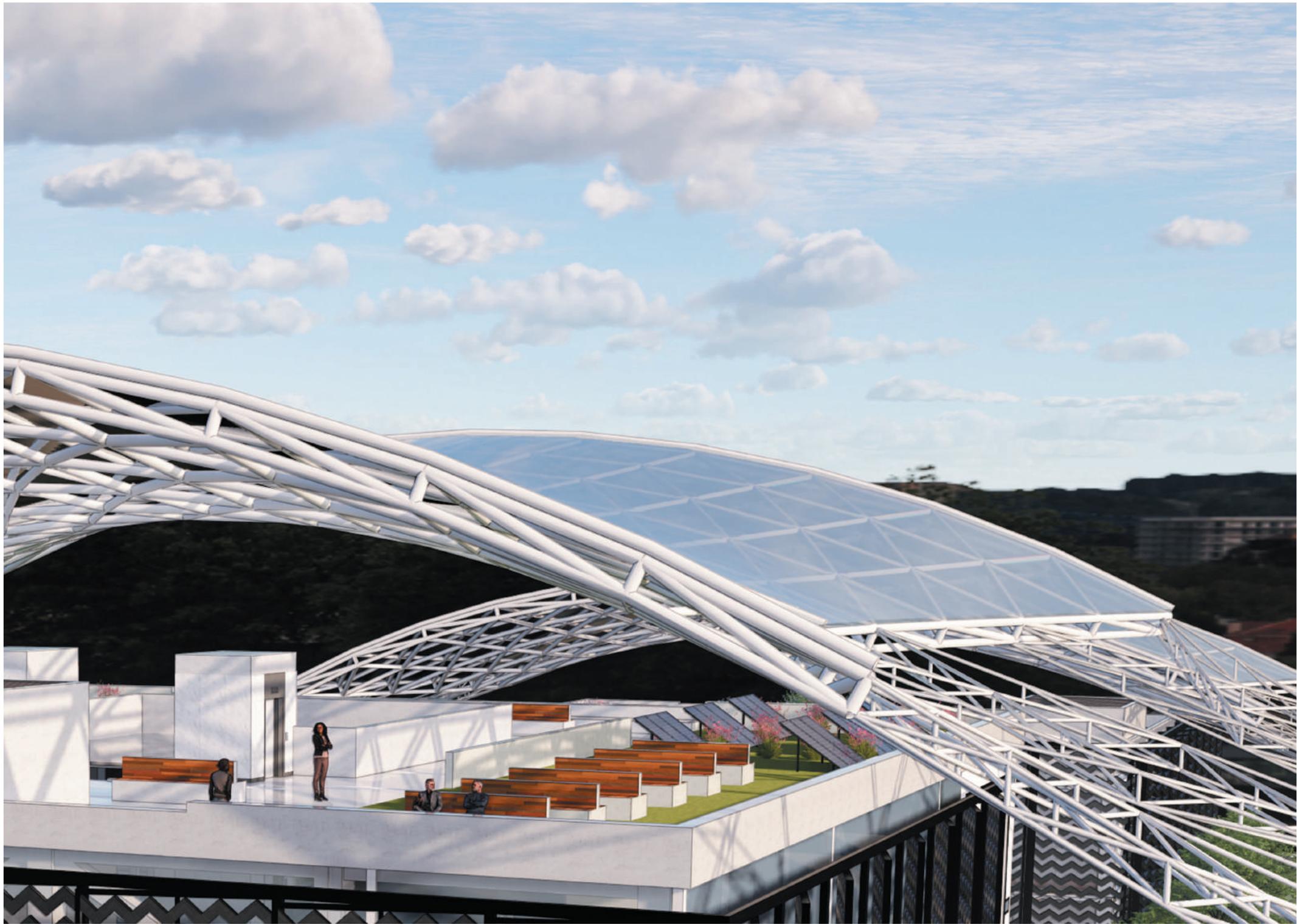
Hal ini mendasari perancangan Production House – Studio Animasi Fik juga menampung para pemuda yang memiliki minat dan mau mengeng – nilai keislaman. Sehingga generasi muda selanjutnya menjadi lebih architecture, yang mana sejalan dengan perkembangan teknologi dan



asa muda selanjutnya. Dimana konsep ini diangkat dari isu kan kegiatan yang kurang produktif dan cenderung menghasilkan

lm & Game Islami, yang tidak hanya sebagai rumah produksi namun nbangkan bakat mereka dalam bidang animasi dengan integrasi nilai baik. Dengan menerapkan prinsip – prinsi pendekatan high-tech n mampu meningkatkan efisiensi serta produktivitas dalam bekerja.

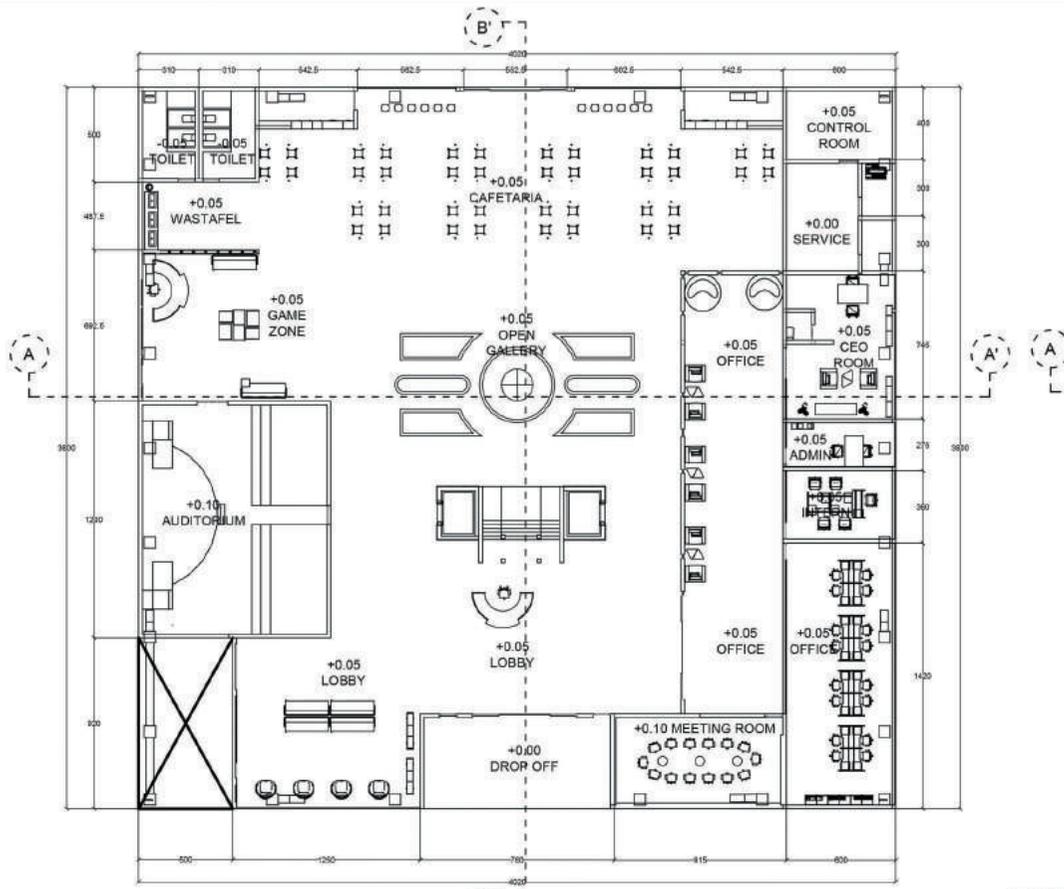




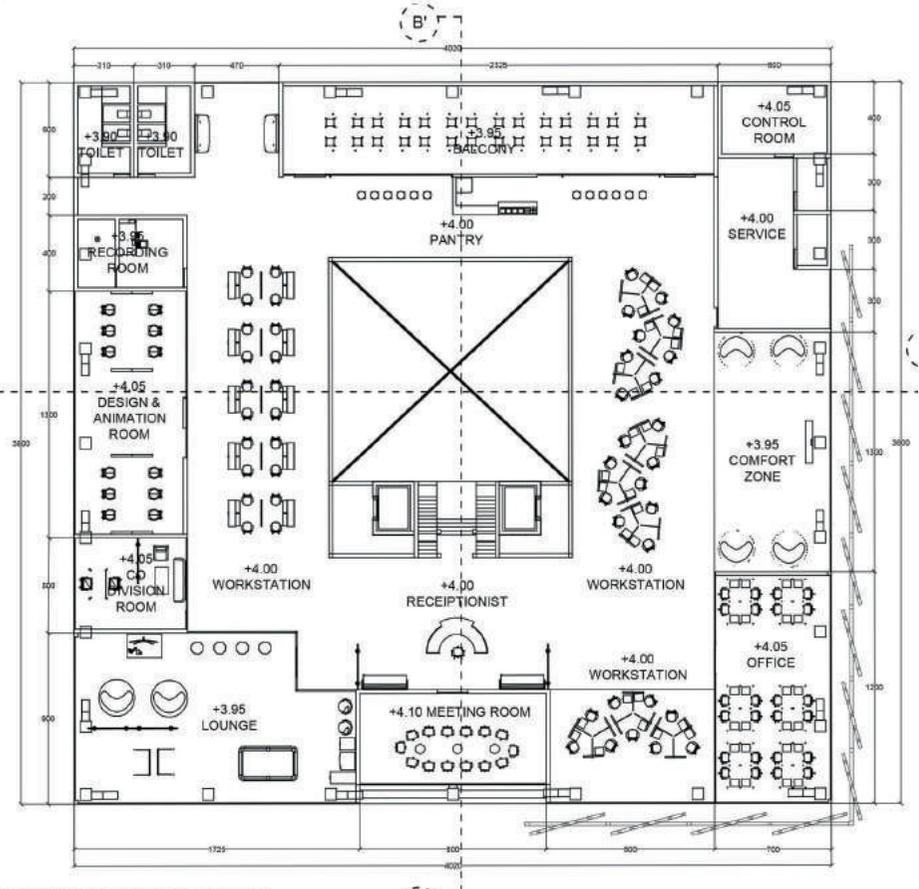


PRODUCTION HOUSE

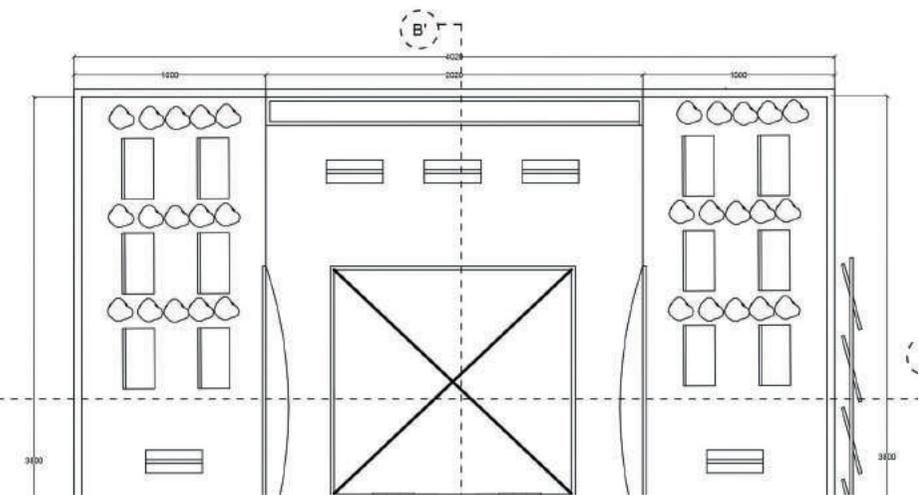
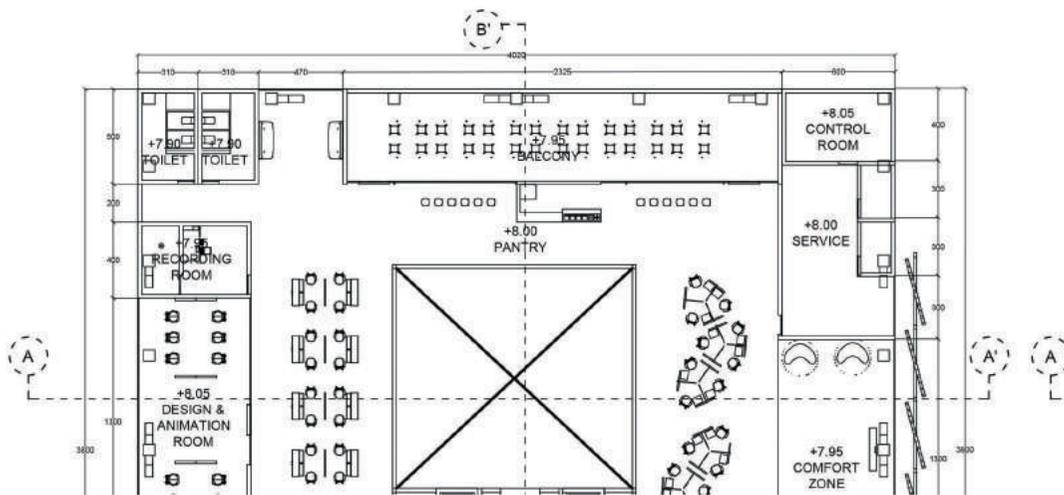




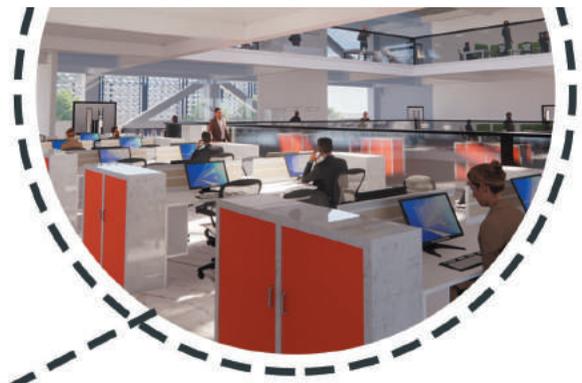
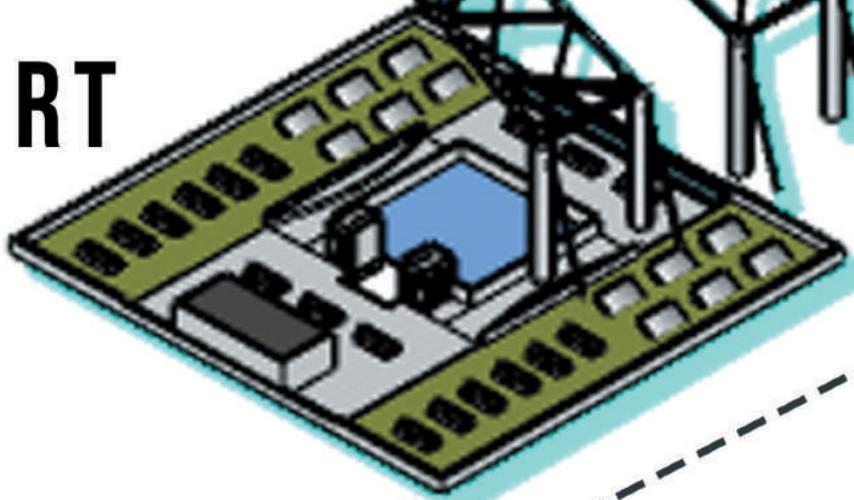
DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 1
SKALA 1 : 250



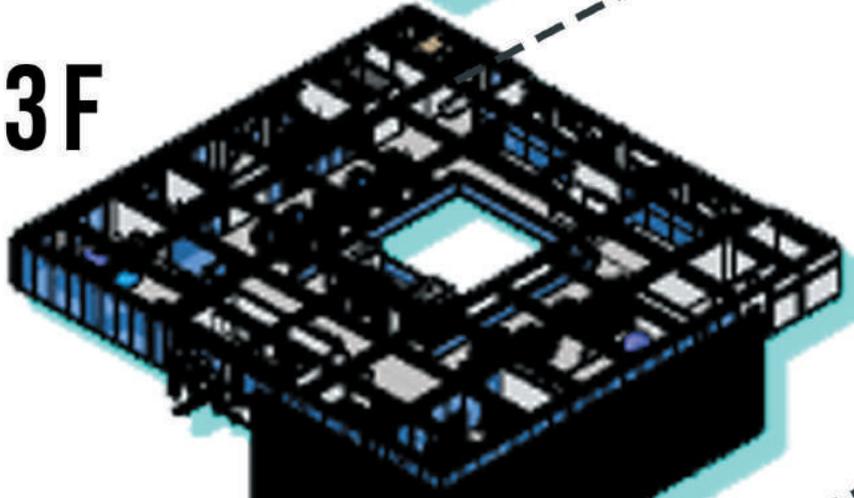
DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 2
SKALA 1 : 250



RT



3F

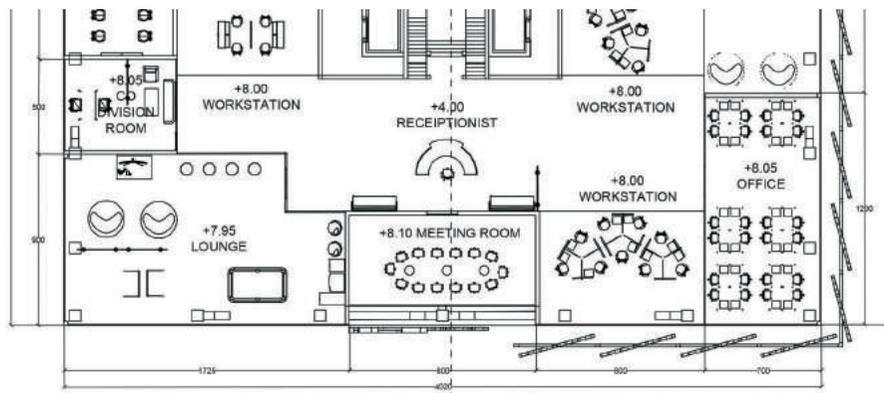


2F

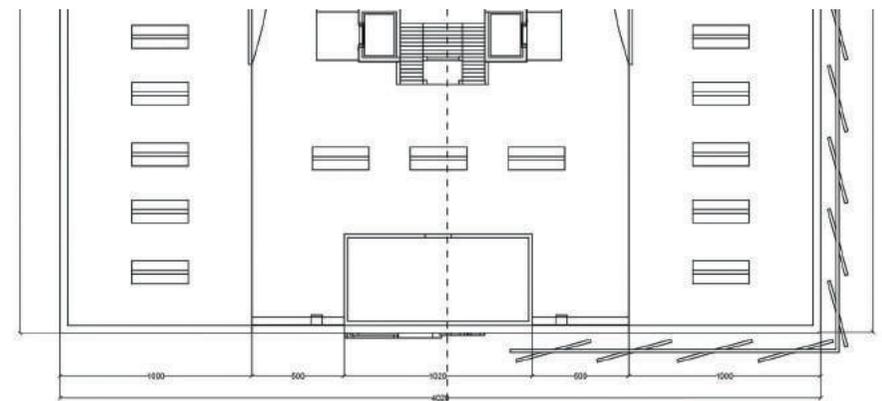


A

A



DENAH PRODUCTION HOUSE LANTAI 3
SKALA 1 : 250



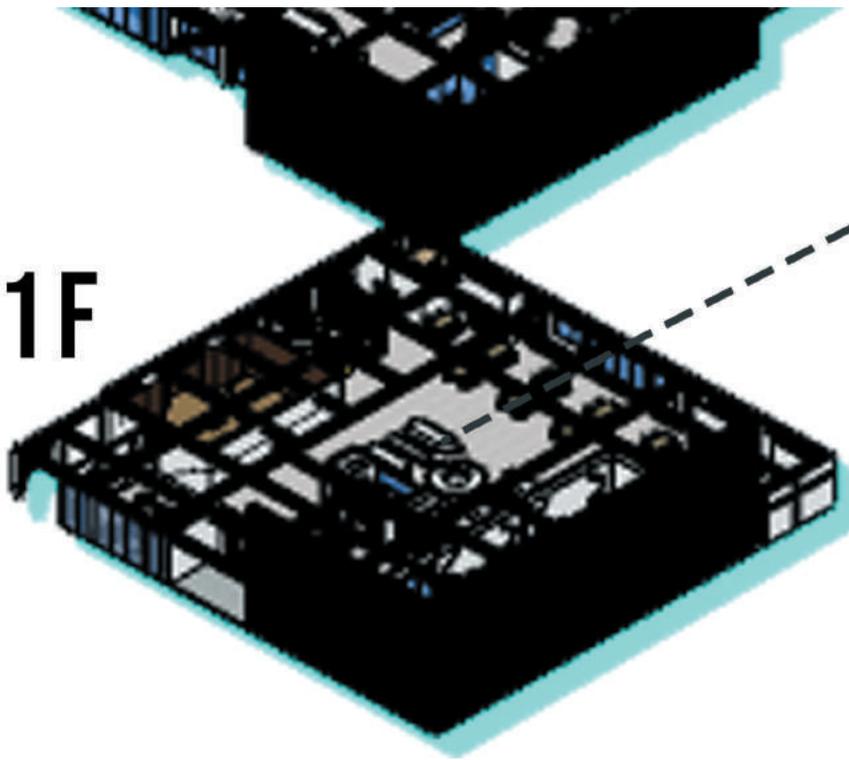
DENAH ROOFTOP PRODUCTION HOUSE
SKALA 1 : 250

KONSEP RUANG

Hasil rancangan ruang dari bangunan Production House diambil dari konsep ruang dan blok plan yang sudah ada, kemudian disesuaikan kembali karena adanya perhitungan dimensi. Konsep ruang pada Production House menerapkan prinsip high-tech yaitu,

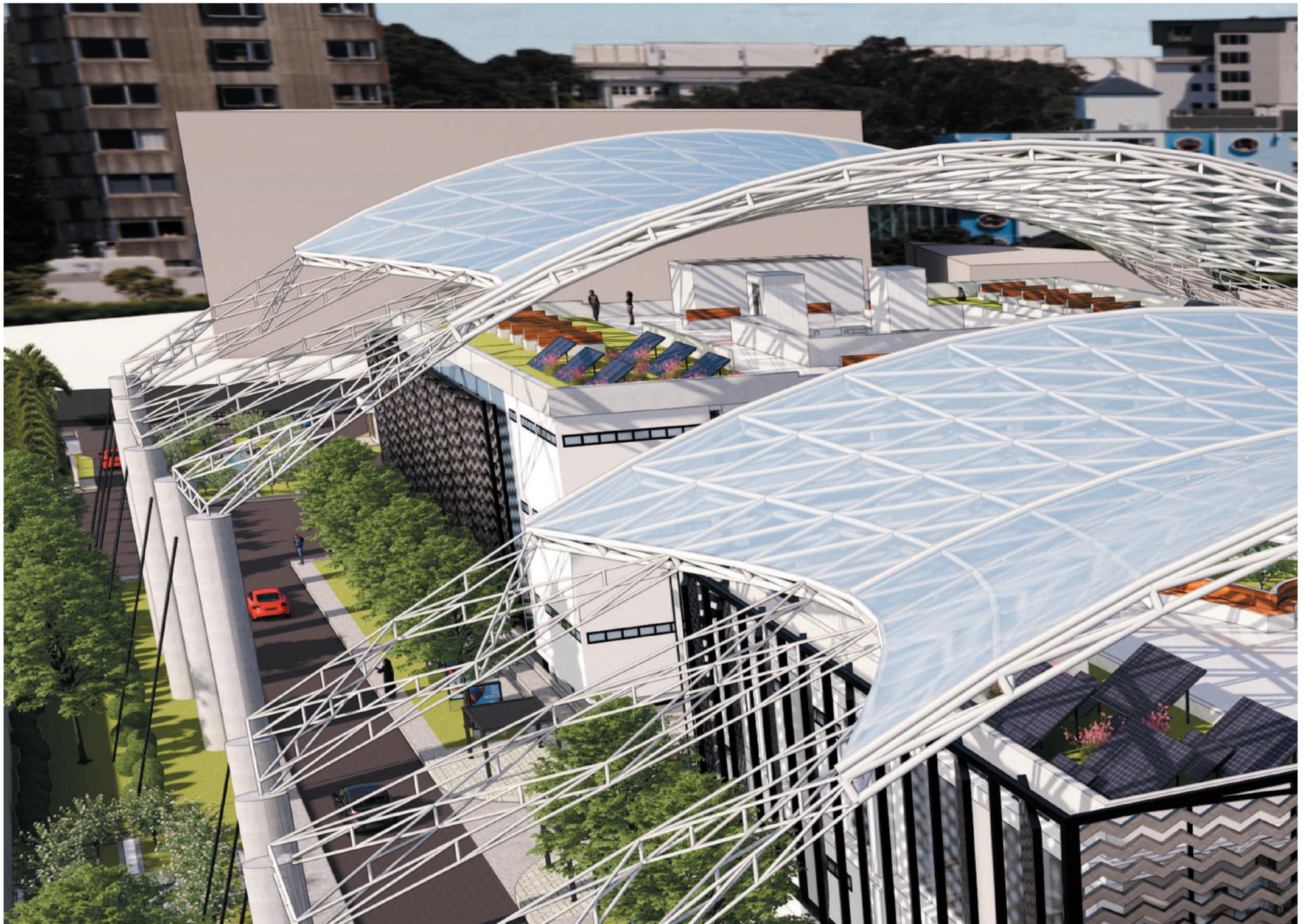
- TRAM dindi
- A LIG dindi

1F



TRANSPARENCY, LAYERING, & MOVEMENT, dimana sebagian ruang menggunakan kaca supaya ruang mejadi lebih dinamis.

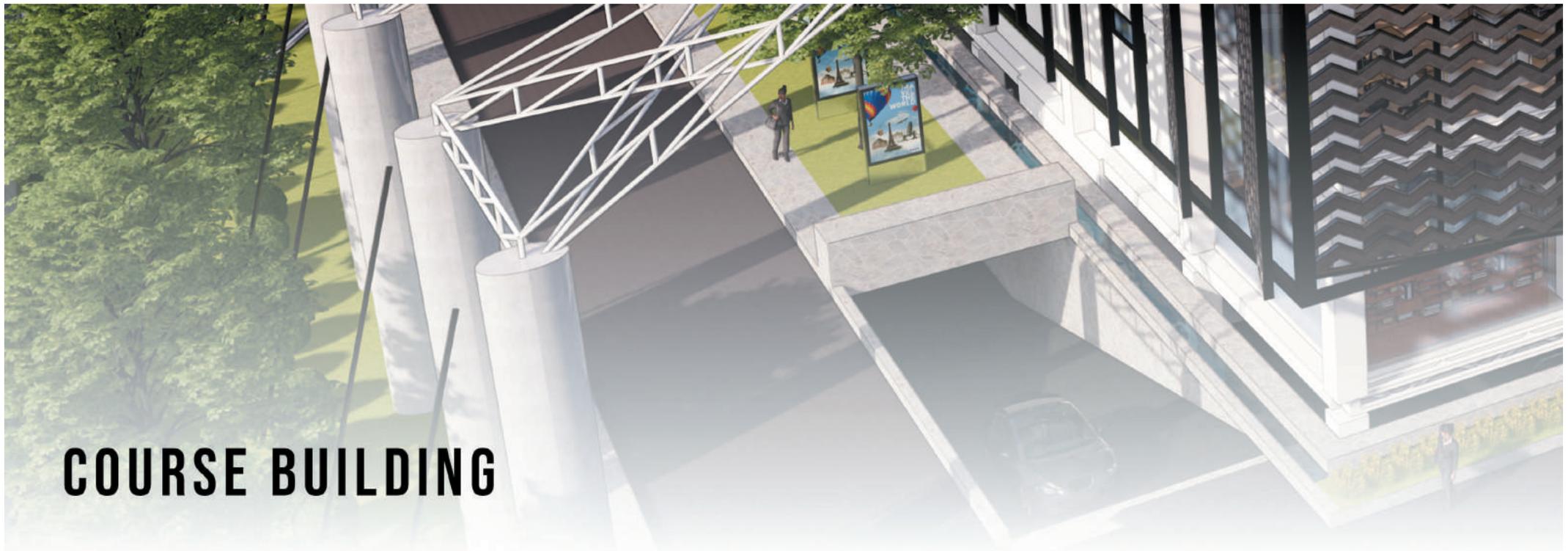
LIGHTWEIGHT FILIGREE OF TENSILE MEMBER, diterapkan pada material fabrikasi yang yaitu kaca, frame alumunium, dan dinding partisi ACP





COURSE
BUILDING

TEMPAT
WUDHU
WANITA

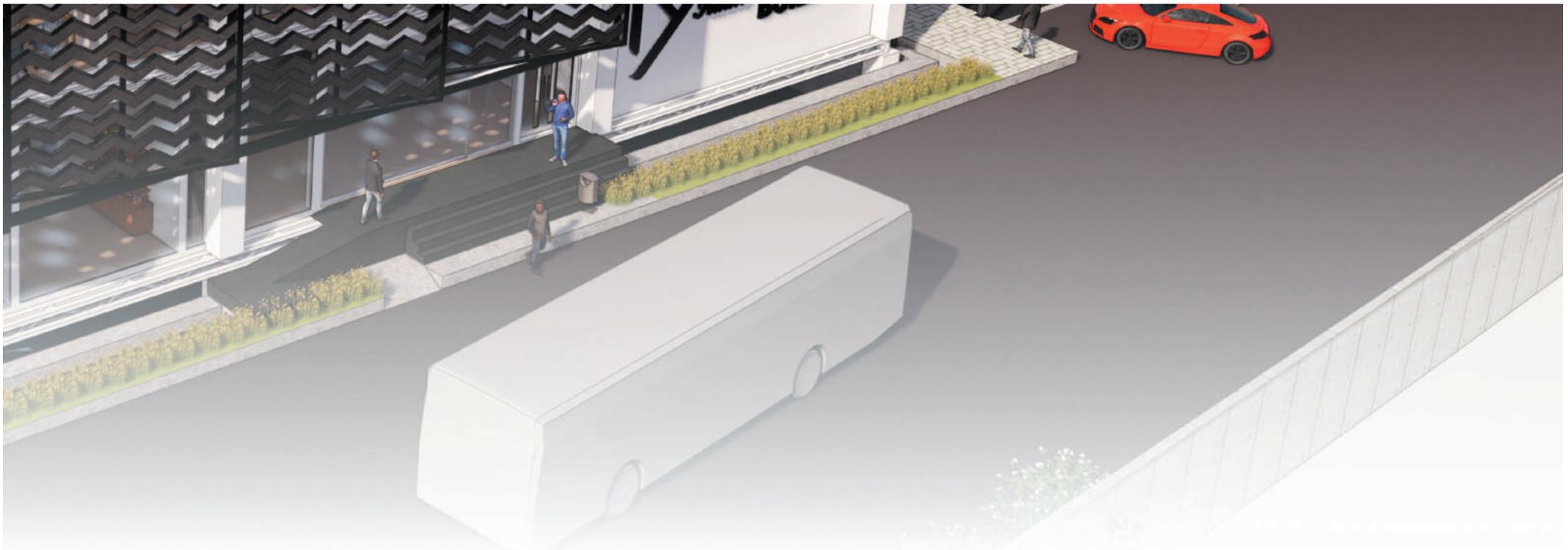


COURSE BUILDING

Hasil rancangan ruang dari bangunan Course Building diambil dari kembali karena adanya perhitungan dimensi. Konsep ruang pada Cour

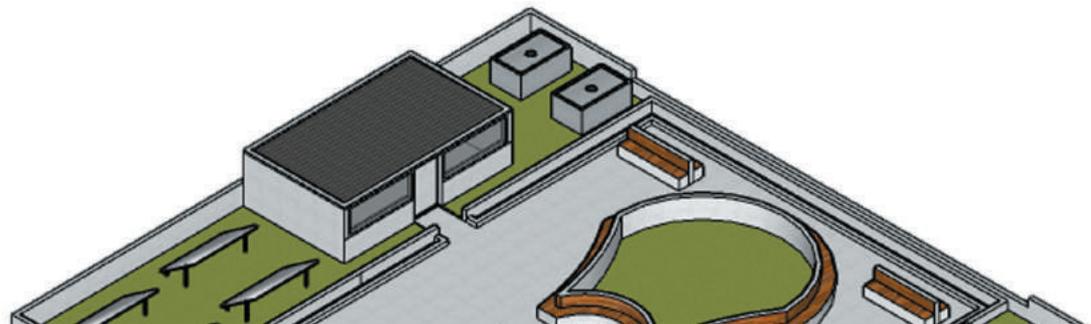
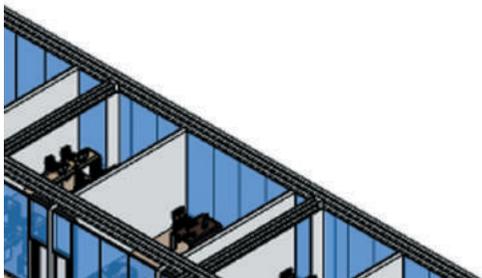
- **TRANSPARENCY, LAYERING, & MOVEMENT**, dimana sebagian ruang menggunakan dinding kaca supaya ruang mejadi lebih dinamis.

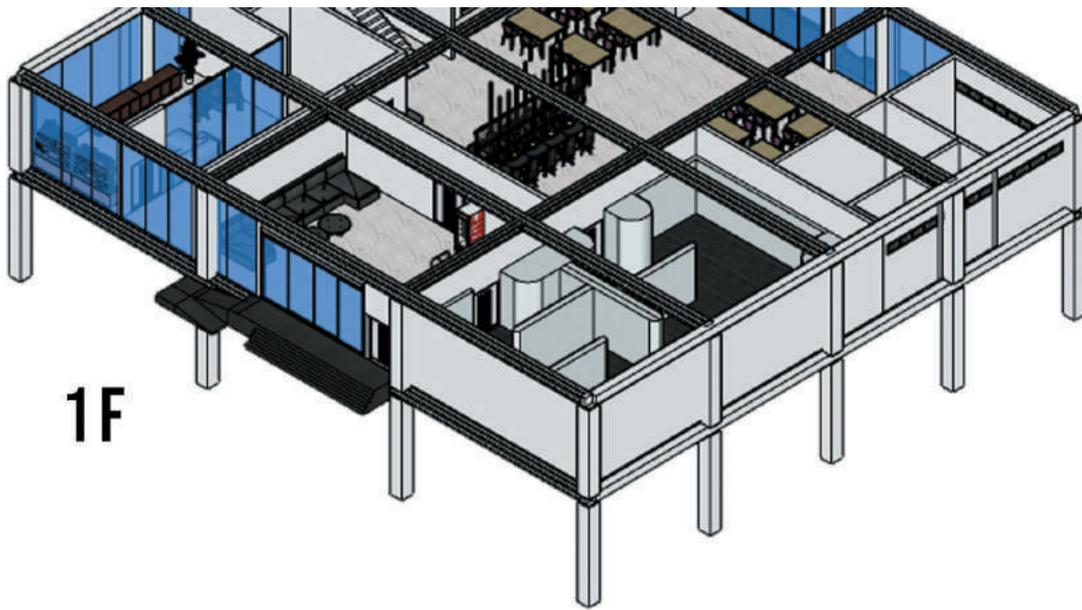




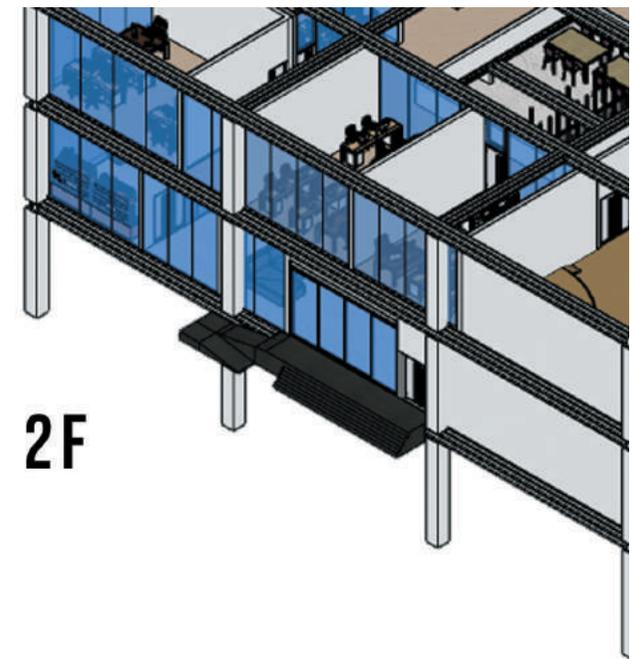
konsep ruang dan blok plan yang sudah ada, kemudian disesuaikan
'se Building menerapkan prinsip high-tech yaitu,

- **A LIGHTWEIGHT FILIGREE OF TENSILE MEMBER**, diterapkan pada material
fabrikasi dinding yaitu kaca, frame alumunium, dan dinding
partisi ACP



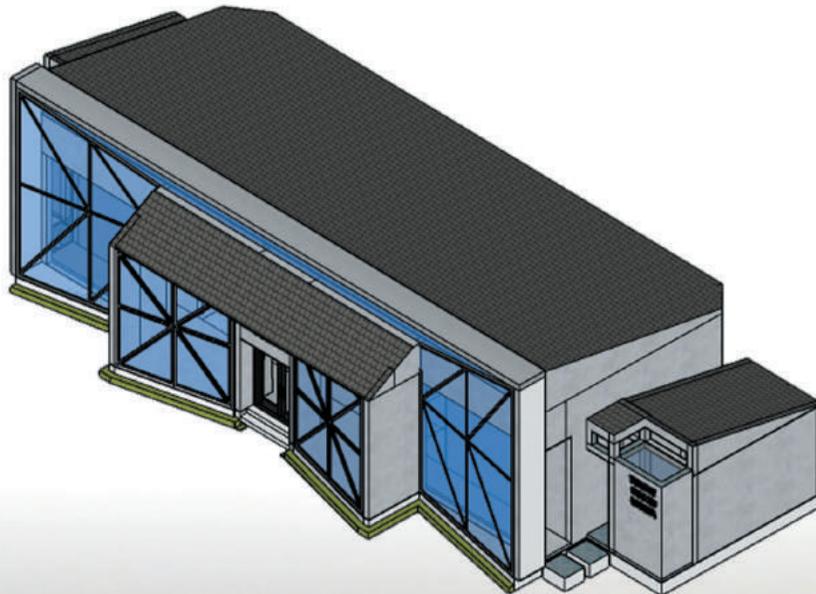


1F



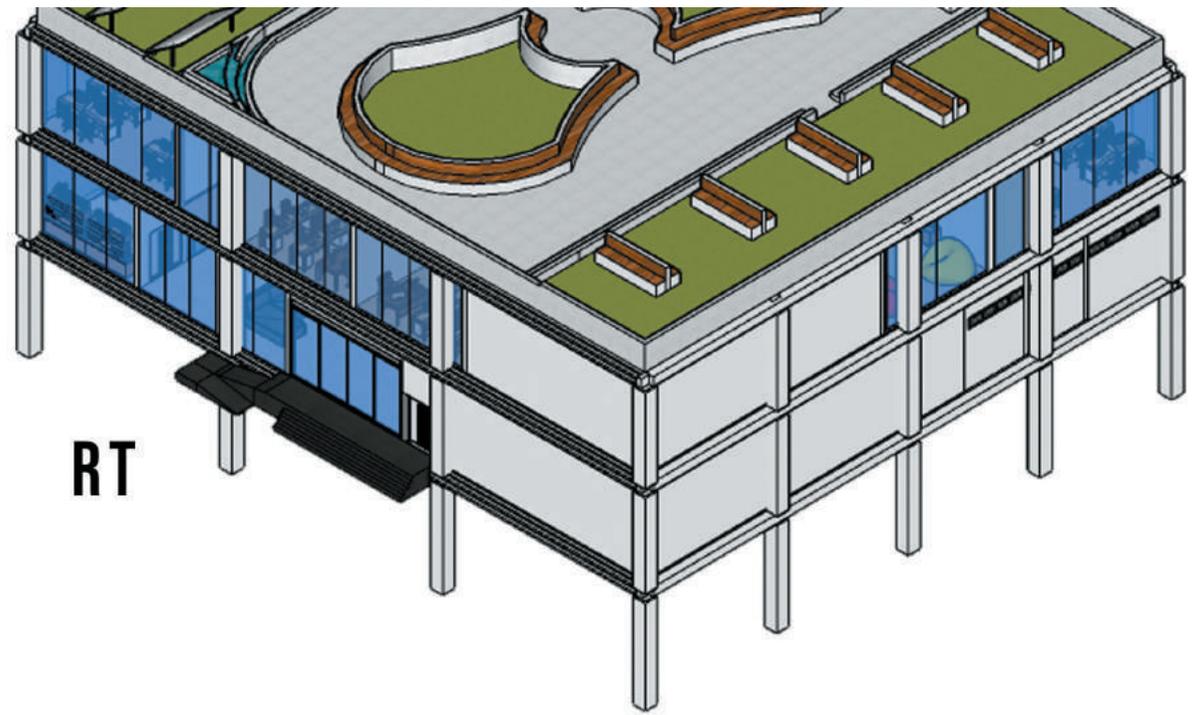
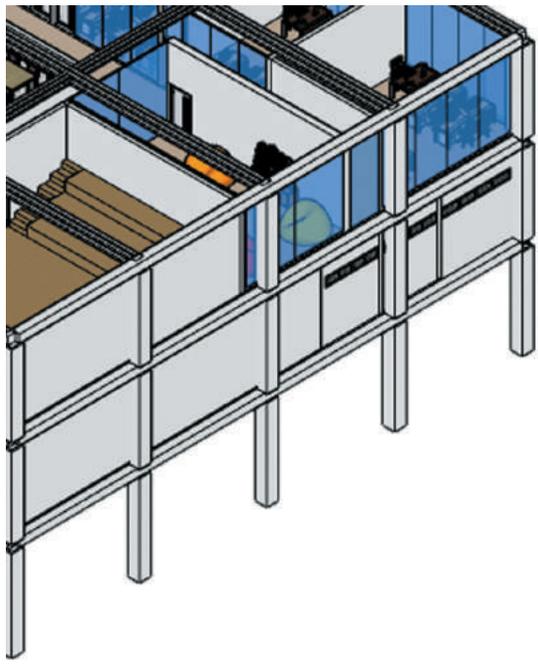
2F

MUSHOLLA



Bentuk dari bangunan didapat dari high-tech dan merespon grid dan lain sebagai berikut:

- **INSIDE OUT**, penggunaan temperatur
- **TRANSPARENCY, LAYERING, & MOVEMENT** sebagai selubung bangunan



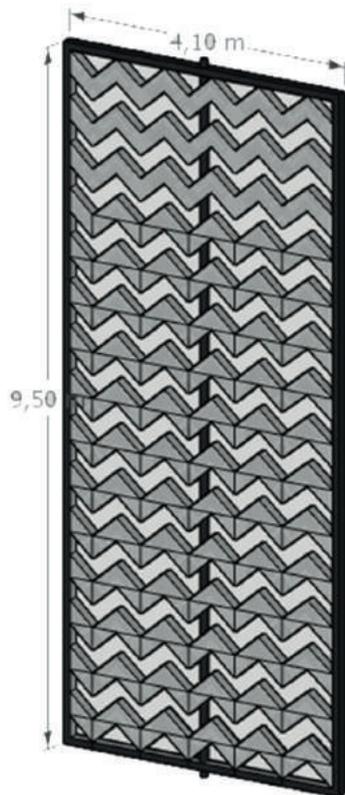
dari proses analisis bentuk dengan menerapkan prinsip-prinsip pak serta lingkungan sekitar. Prinsip-prinsip yang digunakan antara

ed glass untuk memperlihatkan bagiandalam bangunan
T, penggunaan tempered glas &secondary skin

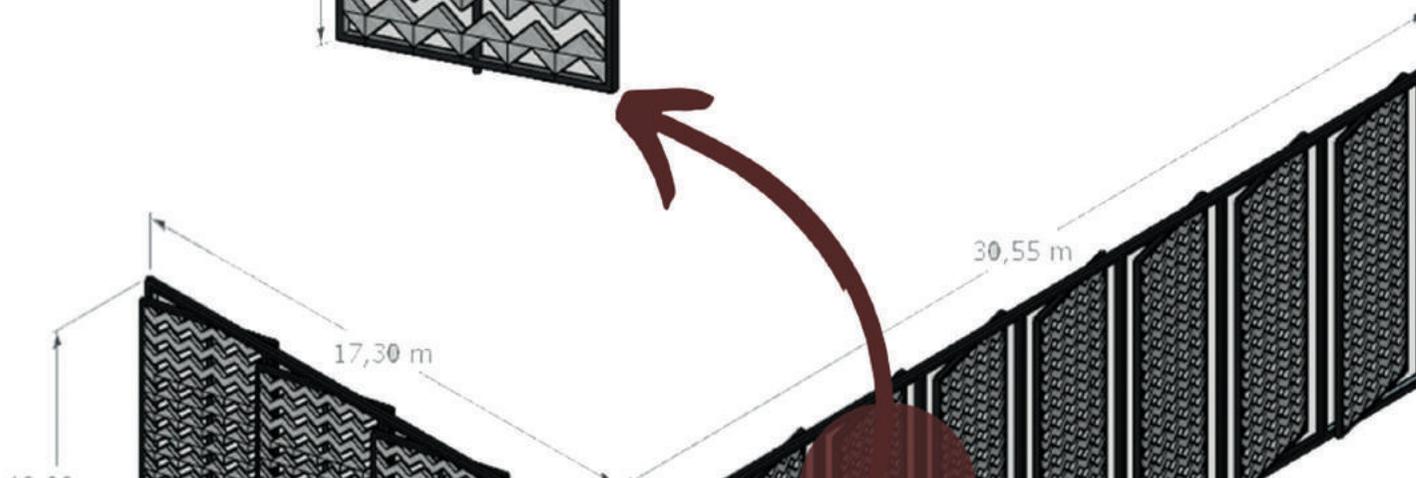
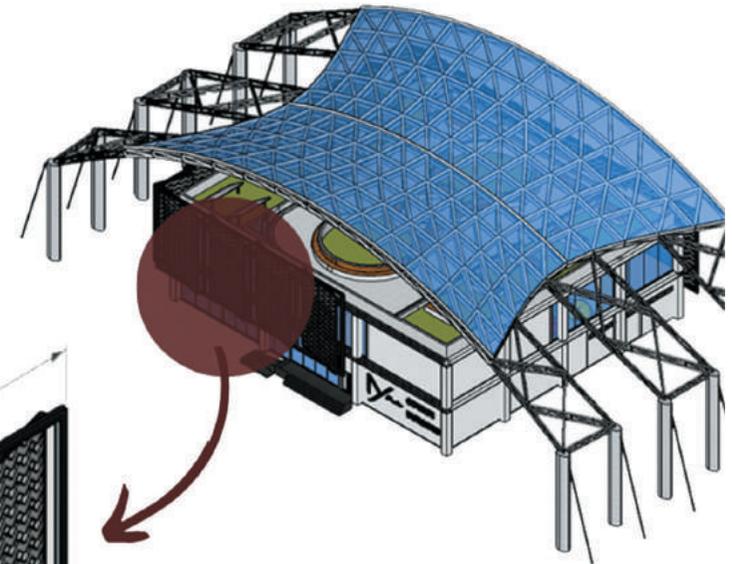




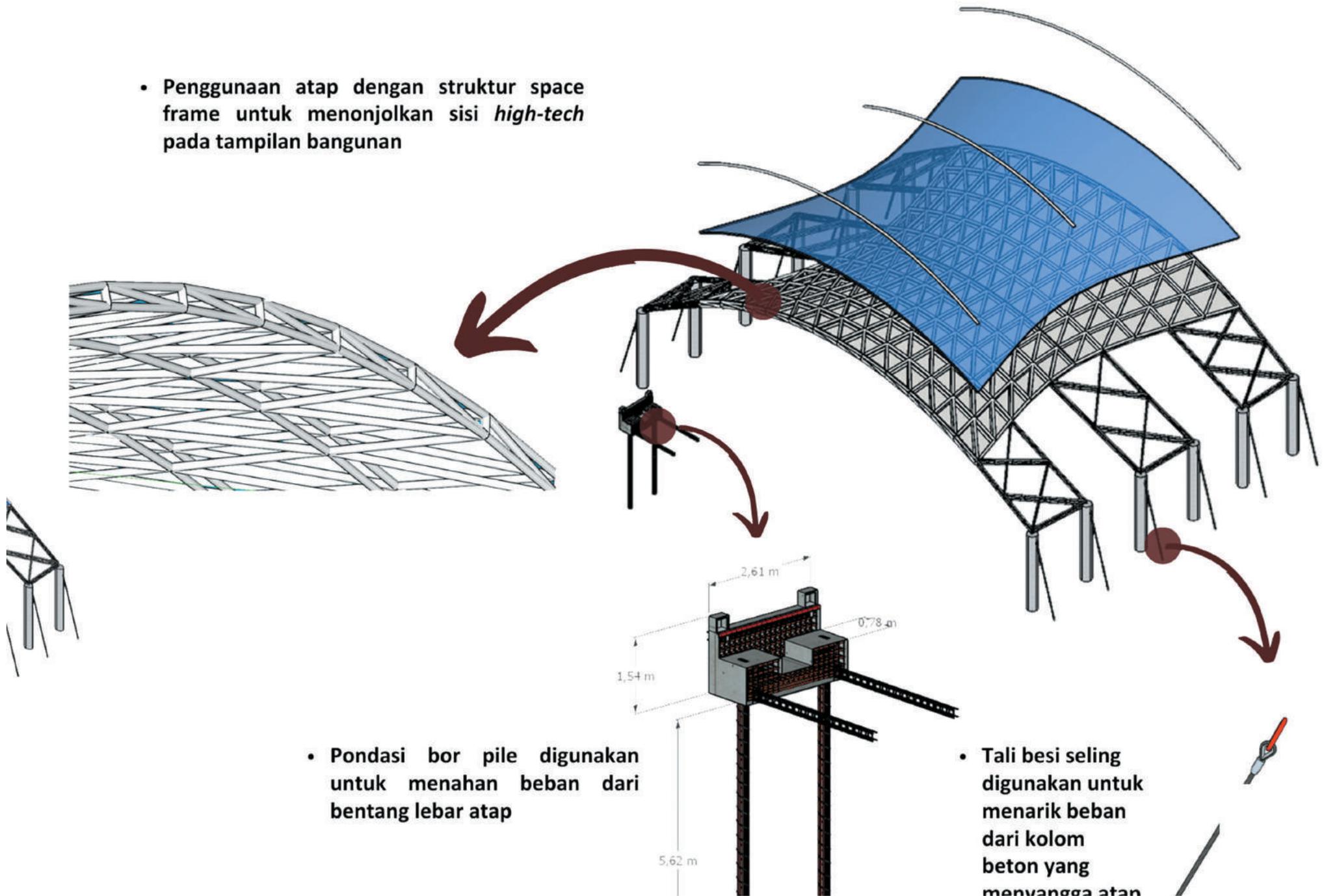
DETAIL ARSITEKTURAL



- Penggunaan fasad/secondary skin guna menyaring cahaya yang masuk pada bangunan supaya tidak terlalu silau

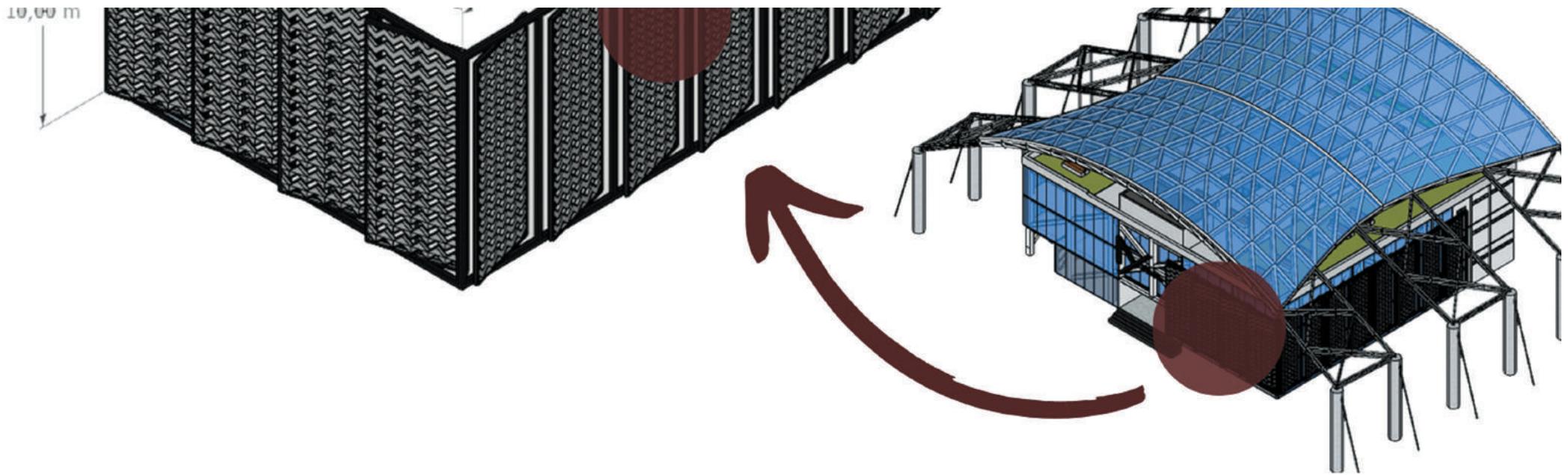


- Penggunaan atap dengan struktur space frame untuk menonjolkan sisi *high-tech* pada tampilan bangunan

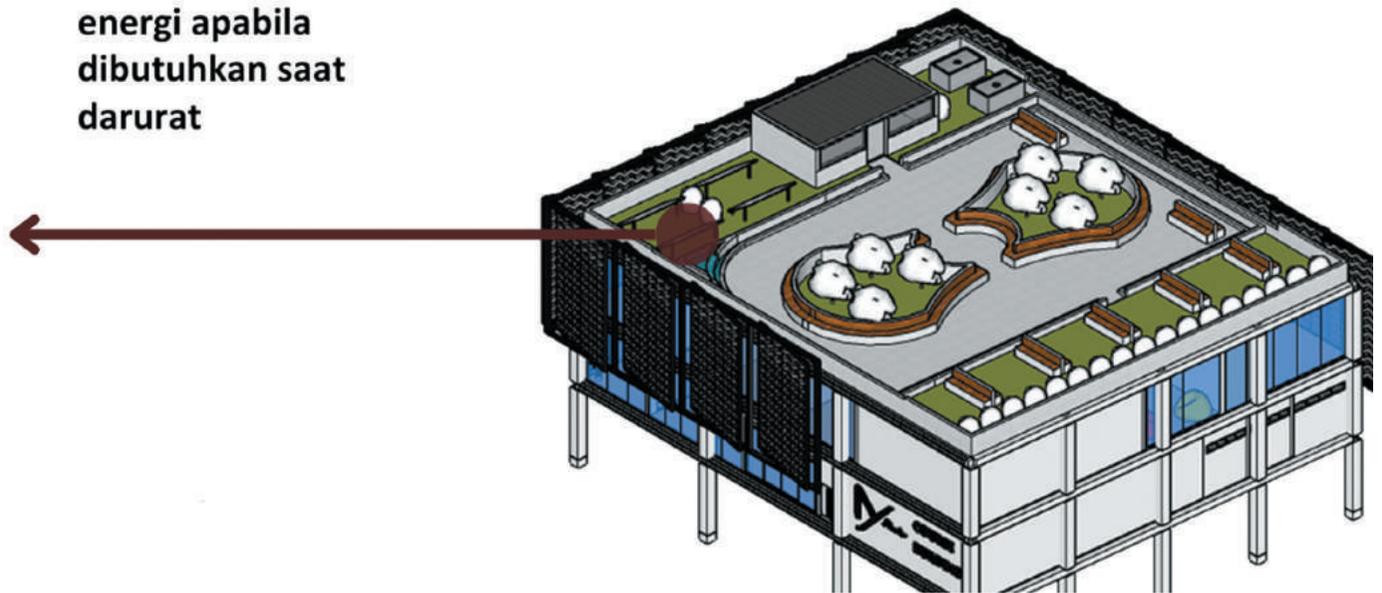


- Pondasi bor pile digunakan untuk menahan beban dari bentang lebar atap

- Tali besi seling digunakan untuk menarik beban dari kolom beton yang menyangga atap



- Solar panel untuk cadangan energi apabila dibutuhkan saat darurat

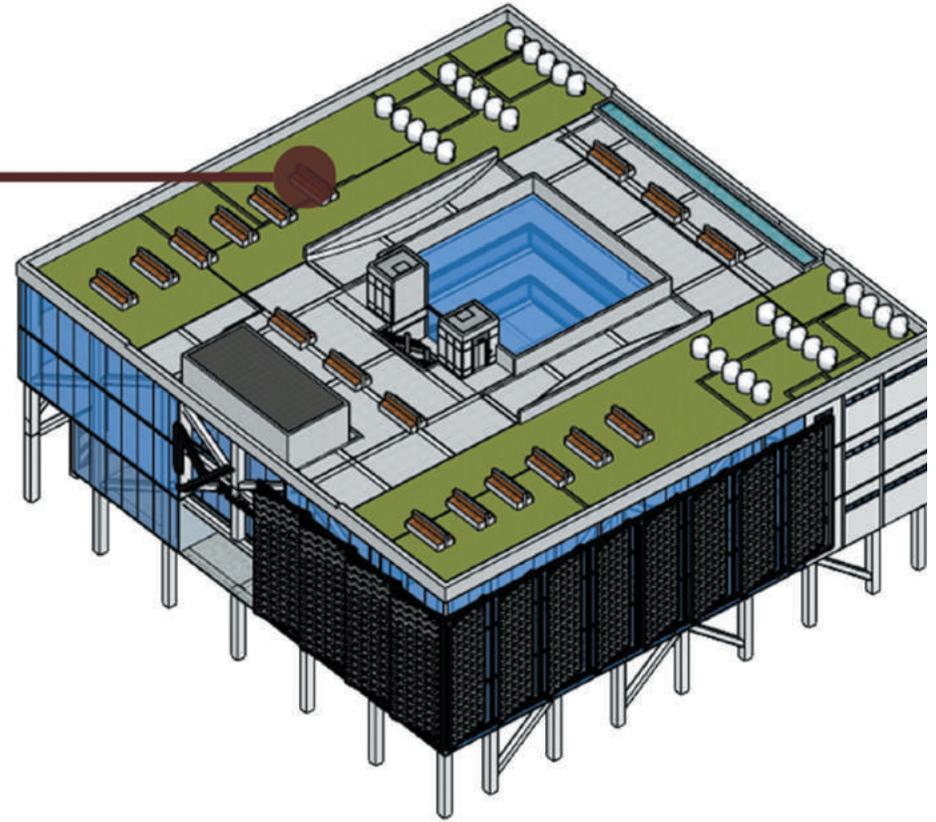
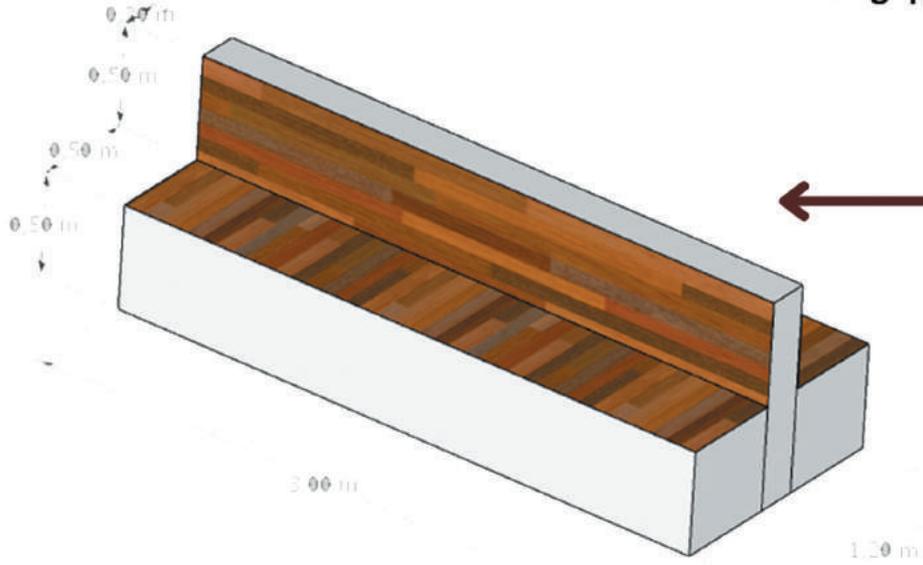




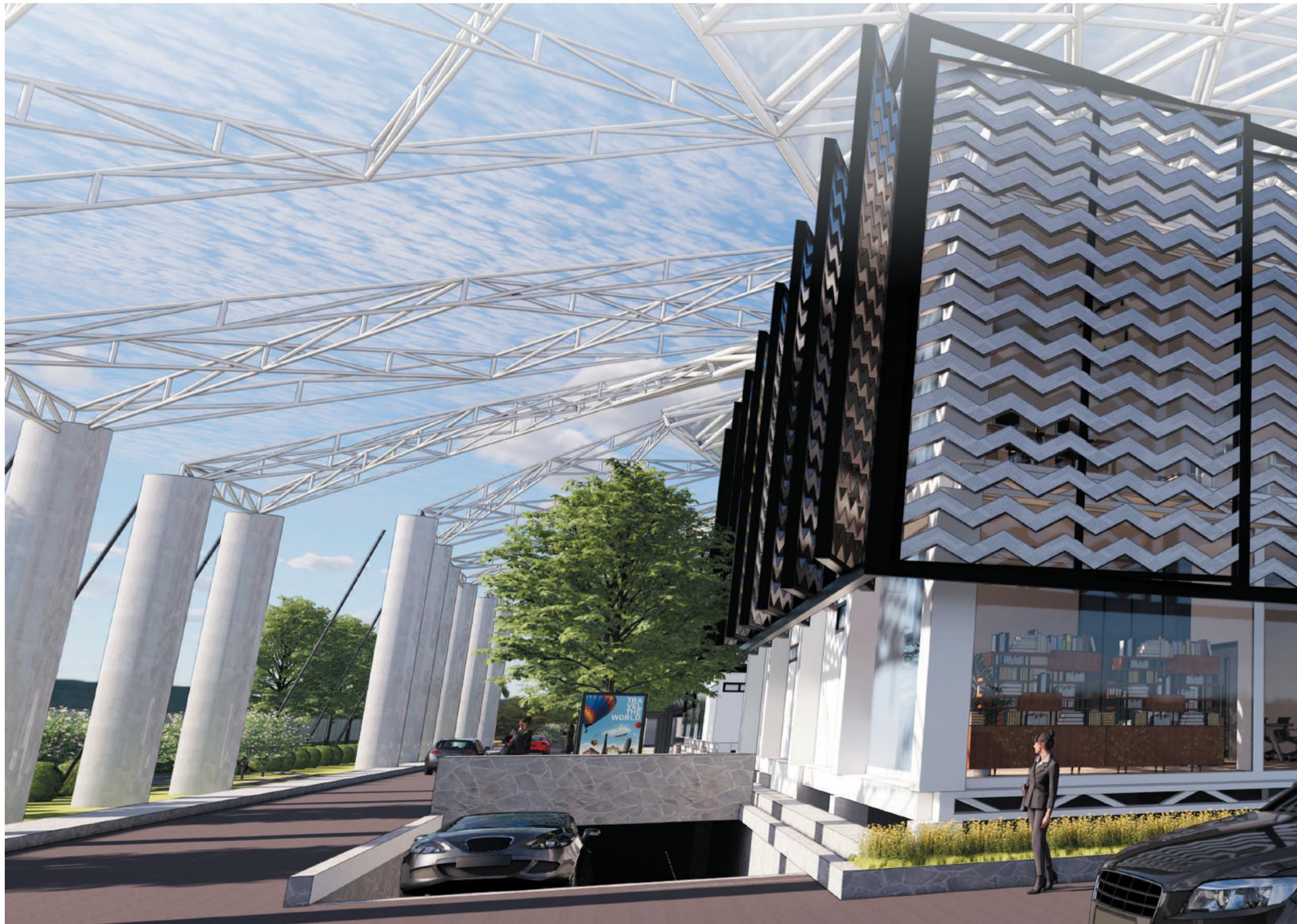
PERSPEKTIF

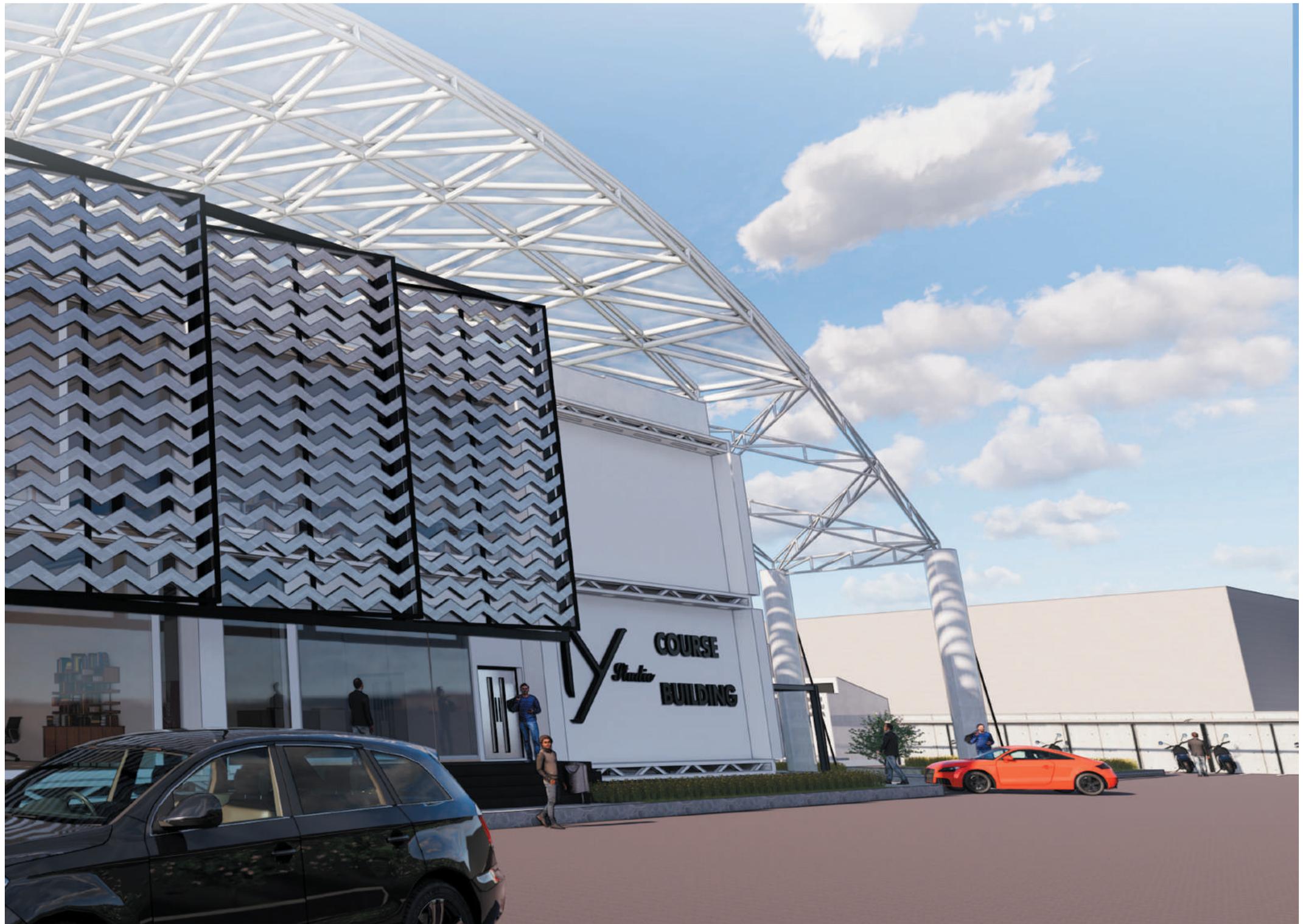


- Pemberian taman pada rooftop bertujuan sebagai tempat bersantai bagi pengguna disela-sela kesibukkan





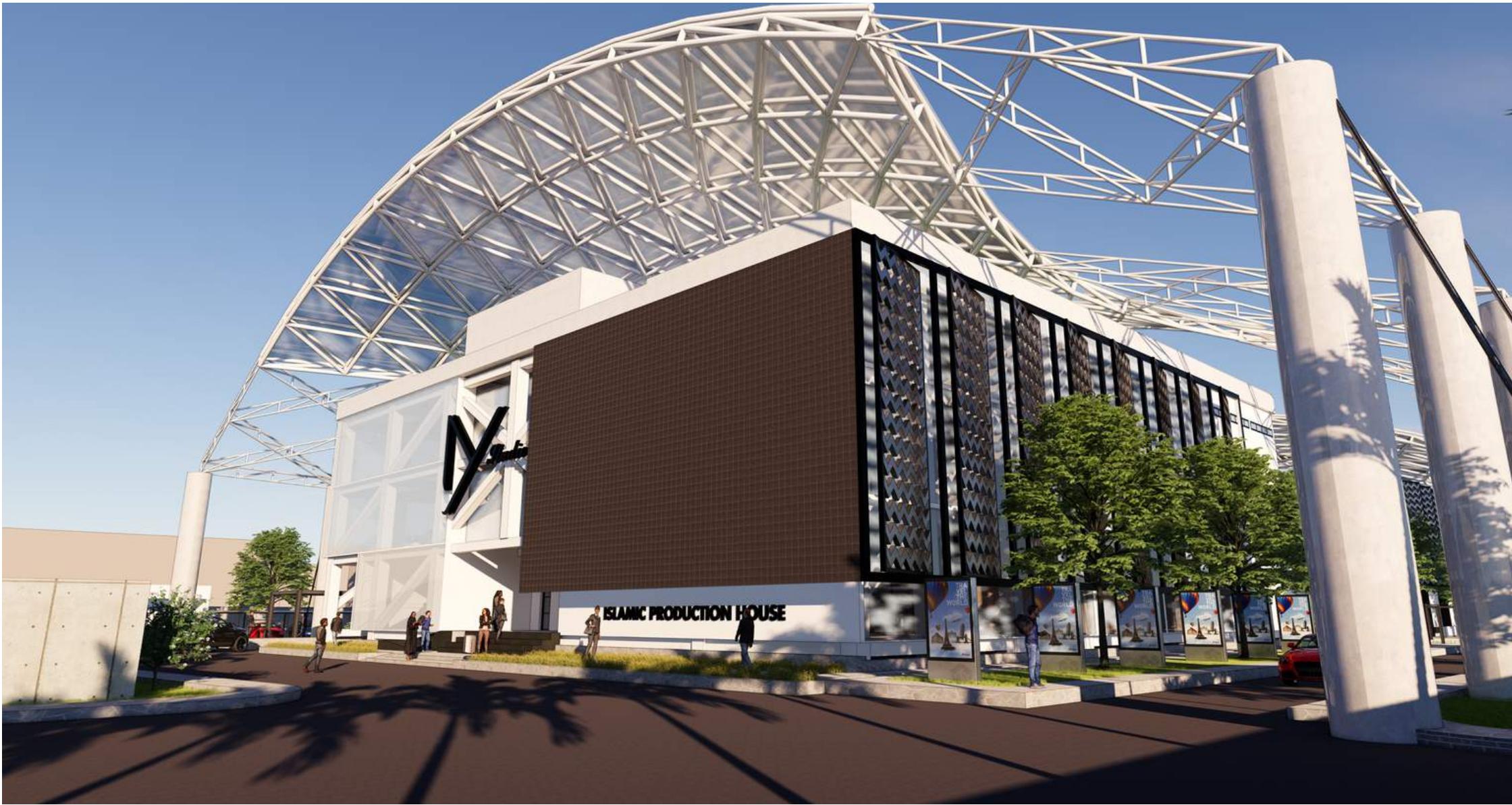




PRODUCTION HOUSE - STUDIO ANIMASI FILM & GAME ISLAMI

PENDEKATAN : HIGH-TECH ARCHITECTURE

JL. SOEKARNO HATTA, JATIMULYO, KEC. LOWOKWARU, KOTA MALANG, JAWA TIMUR, 65141





PRODUCTION HOUSE

Production house merupakan bangunan utama dalam perancangan ini. Termasuk dalam tipologi bangunan *office* bangunan ini berfungsi sebagai studio digital untuk memproduksi animasi film dan game dengan tema islami. Selain itu bangunan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk mempromosikan animasi dan demonstrasi dari game yang sudah diproduksi.



Lobby dan ruang tunggu bagi para tamu yang sedang berkunjung



Open gallery untuk memamerkan hasil dari rumah produksi, berupa animasi singkat dan trailer game



Pantry khusus karyawan untuk bersantai dan beristirahat di sela-sela kesibukan



Workstation merupakan tempat kerja bagi para karyawan rumah produksi

COURSE BUILDING

Course building merupakan bangunan sekunder pada perancangan ini. Memiliki fungsi sebagai wadah yang menampung minat para pelajar dan masyarakat sekitar yang ingin belajar animasi dan pembuatan game.



Lobby dan ruang tunggu bagi para tamu yang sedang berkunjung



Kelas animasi dan game bagi para peserta yang mengambil kursus



Lounge bagi para peserta kursus yang sedang luang dan bersantai



Koridor kursus menuju kelas

