

## DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.3 Identifikasi Masalah Perancangan.....	6
1.4 Batasan Perancangan.....	6
1.5 Pendekatan dan Gambaran Capaian yang dituju.....	6
1.6 Kerangka Berfikir.....	7
1.7 Sistematika Laporan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Film Animasi.....	9
2.1.1 Definisi.....	9
2.1.2 Perkembangan Film Animasi di Indonesia.....	9
2.1.3 Teknik Film Animasi.....	11
2.1.4 Jenis-jenis Film Animasi.....	12
2.1.5 Penggunaan Film Animasi.....	14
2.2 Struktur Organisasi Proses Pembuatan Film Animasi.....	14
2.3 Proses Pembuatan Animasi.....	18
2.4 Tinjauan Arsitektur Objek.....	20
BAB III DESKRIPSI PROYEK.....	25
3.1 Gambaran Umum.....	25
3.1.1 Lokasi.....	25
3.1.2 Luas Lahan.....	26
3.1.3 Luas dan Tinggi Bangunan.....	26
3.2 Rona Lingkungan.....	26
3.2.1 Peraturan Pembangunan Setempat.....	26

3.2.2 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	30
3.2.3 <i>View</i> Lokasi .....	32
3.3 Kebutuhan Ruang.....	32
3.3.1 Persyaratan Studio Animasi.....	34
3.4 Studi Banding Proyek Sejenis .....	37
3.4.1 Studio Ghibli.....	37
3.4.2 <i>Pixar Animation Studio</i> .....	42
3.4.3 <i>Baros Information Technology and Creative Center (BITC)</i> .....	51
3.4.4 Kesimpulan .....	53
BAB IV ELABORASI TEMA.....	55
4.1 Pengertian Tema .....	55
4.2 Interpretasi Tema.....	57
4.3 Studi Banding Tema Sejenis .....	57
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	61
5.1 Analisis Aktivitas & Fungsi .....	61
5.1.1 Analisis Aktivitas .....	61
5.1.2 Analisis Tata Guna Lahan.....	63
5.1.3 Aksesibilitas.....	63
5.1.4 Vegetasi.....	64
5.1.5 Kebisingan .....	64
5.1.6 Cahaya & Angin .....	65
5.2 Analisis Fungsi & Kegiatan .....	66
5.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang .....	66
5.2.2 Analisis Program Ruang.....	70
5.2.3 Analisis Masa dan Bentuk .....	81
BAB VI KONSEP PERANCANGAN.....	82
6.1 Konsep Dasar .....	82
6.2 Konsep Perencanaan Tapak .....	82
6.2.1 Pemintakatan.....	82
6.2.3 Gubahan Massa.....	83
6.2.4 Pencapaian.....	85
6.2.5 Parkir.....	85
6.2.6 Utilitas Tapak.....	85

6.2.7 Orientasi dan View .....	85
6.3 Konsep Perancangan Bangunan .....	86
6.3.1 Bentuk Bangunan .....	86
6.3.2 Sirkulasi dan Penzonangan .....	88
6.3.3 Konsep Eksterior dan Interior .....	90
6.3.4 Konsep Struktur Bangunan.....	91
6.3.5 Konsep Penataan Lanskap .....	92
6.3.6 Konsep Sistem Utilitas .....	95
6.3.7 Estimasi Biaya.....	98
BAB VII HASIL PERANCANGAN .....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Action Figure</i> .....	3
Gambar 1. 2 <i>Merchandise</i> .....	3
Gambar 1. 3 Komik .....	3
Gambar 1. 4 Animasi Dengan Model Tokoh Garuda .....	4
Gambar 1. 5 Animasi yang Membawa Cerita Tentang Surabaya.....	5
Gambar 2. 1 Contoh Animasi 2D .....	12
Gambar 2.2 Contoh Animasi 3D.....	12
Gambar 2.3 Contoh Animasi Tanah Liat .....	13
Gambar 2.4 Contoh Animasi Jepang.....	13
Gambar 2.5 <i>Studio Motion Capture</i> .....	20
Gambar 2.6 <i>Preview Studio Motion Capture</i> .....	21
Gambar 2.7 Ruang Kerja Studio Animasi.....	22
Gambar 2.8 Dimensi <i>Furniture</i> Komputer.....	22
Gambar 2.9 Ruang Studio Rekaman .....	23
Gambar 2.10 Penataan Ruang Kantor Google .....	23
Gambar 2.11 Dimensi dan Penataan Ruang Kantor .....	23
Gambar 2.12 Potongan dan Dimesi Ruang Kantor .....	24
Gambar 2. 13 Suasana Rapat Ketika Membuat Animasi .....	24
Gambar 3. 1 Kota Bandung .....	25
Gambar 3. 2 Lokasi Perancangan.....	25
Gambar 3. 3 Rencana Struktur Pelayanan Kota Bandung .....	27
Gambar 3. 4 Lokasi Tapak.....	30
Gambar 3. 5 <i>View</i> Lokasi.....	32
Gambar 3. 6 Logo Studio Ghibli.....	37
Gambar 3. 7 Eksterior Studio Animasi Ghibli.....	37
Gambar 3. 8 Parkir Sepeda (kiri) dan Parkir Mobil (kanan) .....	38
Gambar 3. 9 Area <i>Computer Graphics</i> .....	38
Gambar 3. 10 Ruang Penyimpanan Data.....	39
Gambar 3. 11 Suasana Ruang Fotografi .....	39
Gambar 3. 12 <i>Entrance</i> Bangunan .....	40
Gambar 3. 13 Bar Ghibli.....	40
Gambar 3. 14 Tangga Spiral Menuju Lantai 2 .....	40
Gambar 3. 15 Suasana Ruang Animasi.....	41
Gambar 3. 16 Tangga Menuju Lantai 3 .....	41
Gambar 3. 17 Suasana Atap Pada Musim Semi (kiri) & Musim Dingin (kanan) .....	42
Gambar 3. 18 Lokasi Pixar Studio .....	42
Gambar 3. 19 Analisa <i>Siteplan</i> .....	43
Gambar 3. 20 Eksisting Pixar Studio.....	43
Gambar 3. 21 Detail Denah Bangunan (kiri) & Interior Ruang di Sepanjang Atrium .....	44
Gambar 3. 22 Detail <i>Ceiling</i> .....	44
Gambar 3. 23 Detail Perletakan <i>Ceiling</i> .....	44

Gambar 3. 24 Detail Penzoningan <i>Basement</i> .....	45
Gambar 3. 25 Detail Penzoningan Denah Lantai 1 .....	46
Gambar 3. 26 Detail Penzoningan Denah Lantai 2 .....	46
Gambar 3. 27 Detail Penzoningan Denah Lantai 3 .....	47
Gambar 3. 28 Detail Sirkulasi Basement .....	47
Gambar 3. 29 Detail Sirkulasi Lantai 1 .....	48
Gambar 3. 30 Detail Sirkulasi Lantai 2 .....	49
Gambar 3. 31 Detail Sirkulasi Lantai 3 .....	49
Gambar 3. 32 Detail Perletakan Struktur .....	50
Gambar 3. 33 Detail Tahapan Rencana Struktur .....	50
Gambar 3. 34 <i>Entrance</i> Gedung BITC .....	51
Gambar 3. 35 Gedung BITC .....	51
Gambar 3. 36 Meja Informasi di Lobby .....	52
Gambar 3. 37 Suasana di ruang kerja .....	52
Gambar 3. 38 Keluarga Somat Karya Dreamtoon .....	53
Gambar 4. 1 Einstein Tower .....	57
Gambar 4. 2 Einstein Tower .....	58
Gambar 4. 3 Einstein Tower .....	59
Gambar 4. 4 <i>Beijing National Stadium</i> .....	60
Gambar 5. 1 Analisis Sirkulasi .....	64
Gambar 5. 2 Analisis Kebisingan .....	64
Gambar 5. 3 Analisis Kebisingan .....	65
Gambar 5. 4 Analisis Matahari & Angin .....	65
Gambar 5. 5 Potongan Lensa Kamera .....	81
Gambar 6. 1 <i>Siteplan</i> .....	83
Gambar 6. 2 Gubahan Massa .....	84
Gambar 6. 3 Pintu masuk dan ke luar lahan .....	85
Gambar 6. 4 Contoh Bangunan Berbentuk Lingkaran .....	88
Gambar 6. 5 Mural Animasi Pada Fasad Bangunan .....	90
Gambar 6. 6 Contoh dinding kaca yang akan diterapkan .....	90
Gambar 6. 7 Mural Dengan Tema Animasi Pada Dinding Ruangan .....	91
Gambar 6. 8 Pohon Palembang Ekor tupai .....	93
Gambar 6. 9 Pohon Kiara Payung .....	93
Gambar 6. 10 Pohon Tanjung .....	93
Gambar 6. 11 <i>Sculpture Entrance</i> Bangunan .....	94
Gambar 6. 12 <i>Sculpture</i> di Taman .....	94
Gambar 7. 1 Rencana Situasi .....	103
Gambar 7. 2 Siteplan .....	104
Gambar 7. 3 Blockplan .....	105
Gambar 7. 4 Denah Basement .....	106
Gambar 7. 5 Denah Lantai 1 .....	107
Gambar 7. 6 Denah Lantai 2 .....	108
Gambar 7. 7 Denah Lantai 3 .....	109
Gambar 7. 8 Denah Lantai 4 .....	110

Gambar 7. 9 Denah Lantai 5.....	111
Gambar 7. 10 Tampak Bangunan Bagisn Depan & Samping Kanan.....	112
Gambar 7. 11 Tampak Bangunan Bagisn Belakang & Samping Kiri .....	113
Gambar 7. 12 Tampak Kawasan Bagisn Depan & Samping Kanan .....	114
Gambar 7. 13 Tampak Kawasan Bagisn Belakang & Samping Kiri.....	115
Gambar 7. 14 Potongan Bangunan A & B.....	116
Gambar 7. 15 Potongan Bangunan C & D.....	117
Gambar 7. 16 Potongan Kawasan A & B .....	118
Gambar 7. 17 Potongan Kawasan C & D .....	119
Gambar 7. 18 Potongan Prinsip .....	120
Gambar 7. 19 Detail Arsitektur .....	121
Gambar 7. 20 Detail Arsitektur .....	122
Gambar 7. 21 Aksonometri Struktur .....	123
Gambar 7. 22 Aksonometri Air Bersih .....	124
Gambar 7. 23 Aksonometri Air Kotor & Air Bekas .....	125
Gambar 7. 24 Aksonometri Air Hujan.....	126
Gambar 7. 25 Aksonometri Pemadam Kebakaran.....	127
Gambar 7. 26 Aksonometri Penangkal Petir .....	128
Gambar 7. 27 Aksonometri Transportasi.....	129
Gambar 7. 28 Aksonometri Listrik.....	130
Gambar 7. 29 Perspektif Eksterior .....	131
Gambar 7. 30 Perspektif Interior.....	132

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kawasan yang Memiliki Nilai Strategis dari Sudut Kepentingan Ekonomi .....	28
Tabel 3. 2 Rencana Pengaturan KDB dan KLB Maksimum .....	29
Tabel 3. 3 Kriteria Pemilihan Lokasi .....	30
Tabel 3. 4 Proses dan kebutuhan ruang studio animasi .....	33
Tabel 3. 5 Kebutuhan Ruang Rekam Audio .....	34
Tabel 5. 1 Analisis Aktivitas .....	61
Tabel 5. 2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	66
Tabel 6. 1 Bentuk Dasar Bangunan .....	87
Tabel 6. 2 Jenis-jenis Sirkulasi .....	88
Tabel 6. 3 Faktor Harga Satuan Per m <sup>2</sup> Gedung Berlantai .....	98
Tabel 6. 4 Pedoman Harga Satuan Per Meter Persegi Tertinggi Bangunan .....	98
Tabel 6. 5 Komponen Biaya Non Standar .....	99
Tabel 6. 6 Prosentase Komponen Biaya Pembangunan Bangunan Gedung Negara Klasifikasi Tidak Sederhana .....	99
Tabel 6. 7 Perhitungan Biaya Bangunan .....	101
Tabel 6. 8 Perhitungan Biaya Komponen Kegiatan .....	101

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1 Presentase Kontribusi Perekonomian Indonesia .....	2
Diagram 1. 2 Kerangka Berfikir .....	7
Diagram 2. 1 Organisasi Pembuatan Film Animasi .....	15

## **BAB VII**

### **HASIL PERANCANGAN**

1. Rencana Situasi
2. Siteplan
3. Blockplan
4. Denah Basement
5. Denah Lantai 1
6. Denah Lantai 2
7. Denah Lantai 3
8. Denah Lantai 4
9. Denah Lantai 5
10. Tampak Bangunan Bagian Depan & Samping Kanan
11. Tampak Bangunan Bagian Belakang & Samping Kiri
12. Tampak Kawasan Bagian Depan & Samping Kanan
13. Tampak Kawasan Bagian Belakang & Samping Kiri
14. Potongan Bangunan A & B
15. Potongan Bangunan C & D
16. Potongan Kawasan A & B
17. Potongan Kawasan C & D
18. Potongan Prinsip
19. Detail Arsitektur
20. Detail Arsitektur
21. Aksonometri Struktur
22. Aksonometri Air Bersih
23. Aksonometri Air Kotor & Air Bekas
24. Aksonometri Air Hujan
25. Aksonometri Pemadam Kebakaran
26. Aksonometri Penangkal Petir
27. Aksonometri Transportasi
28. Aksonometri Listrik
29. Perspektif Eksterior
30. Perspektif Interior