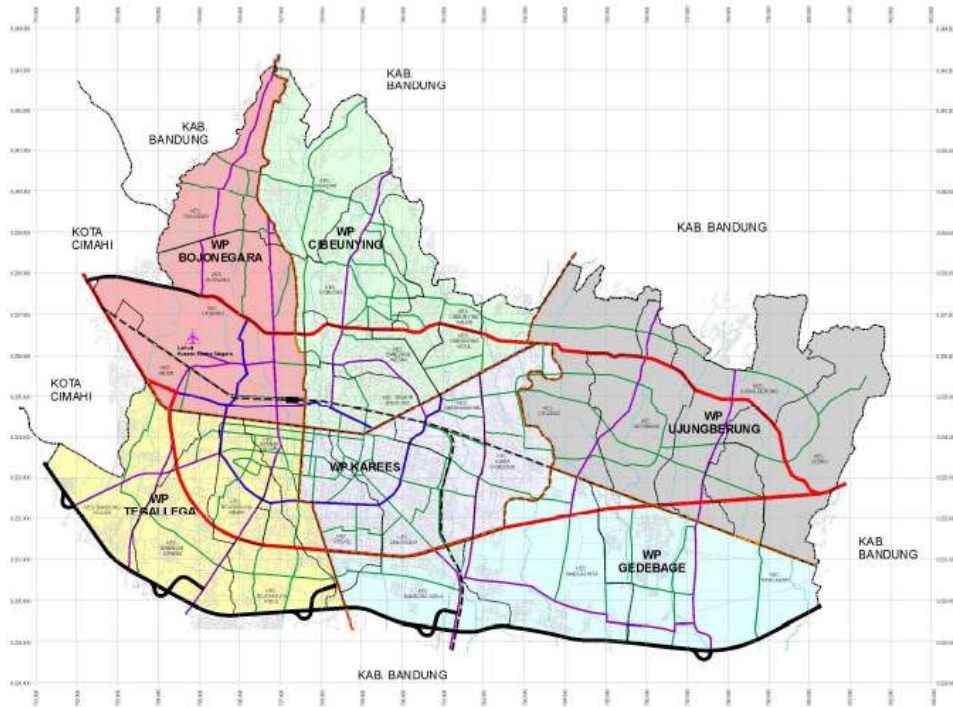


## BAB III DESKRIPSI PROYEK

### 3.1 Gambaran Umum

#### 3.1.1 Lokasi



Gambar 3. 1 Kota Bandung  
Sumber: RTRW Kota Bandung, 2013



Gambar 3. 2 Lokasi Perancangan  
Sumber: RTRW Kota Bandung, 2013 dan Analisis Pribadi

Lokasi Perancangan berada di Jl. Buah Batu, Kecamatan Lengkong, Bandung yang termasuk dalam SWK Karees.

### 3.1.2 Luas Lahan

Luas lahan sebesar 10.203m<sup>2</sup> dengan batas lahan sebagai berikut:

Utara : Perumahan

Barat : Pertokoan

Timur : Perumahan

Selatan: Institut Seni dan Budaya Indonesia

### 3.1.3 Luas dan Tinggi Bangunan

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) pada Jalan Buah Batu adalah 70% menurut RTRW Kota Bandung tahun 2011-2013, dan termasuk dalam kawasan Perdagangan dan Jasa Skala Wilayah dan Kota berdasarkan Fungsi Jalan Kolektor.

Maka Luas Lantai Dasar Maksimum yang diperbolehkan adalah:

$$70\% \times 10.203 \text{ m}^2 = \mathbf{7.142 \text{ m}^2}$$

- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) pada Jalan Buah Batu adalah 3,5 menurut RTRW Kota Bandung tahun 2011-2013.

Maka Luas Maksimum Lantai Bangunan yang diperbolehkan sebesar:

$$3,5 \times 10.203 \text{ m}^2 = 35.710 / 7.142 = \mathbf{5 \text{ Lantai}}$$

- GSB (Garis Sepadan Bangunan)

$$\frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1$$

$$\text{Utara} : \frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 = \frac{1}{2} \times 4 + 1 = \mathbf{3 \text{ m}}$$

$$\text{Barat} : \frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 = \frac{1}{2} \times 6 + 1 = \mathbf{4 \text{ m}}$$

$$\text{Timur} : \frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 = \frac{1}{2} \times 4 + 1 = \mathbf{3 \text{ m}}$$

$$\text{Selatan} : \frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 = \frac{1}{2} \times 12 + 1 = \mathbf{7 \text{ m}}$$

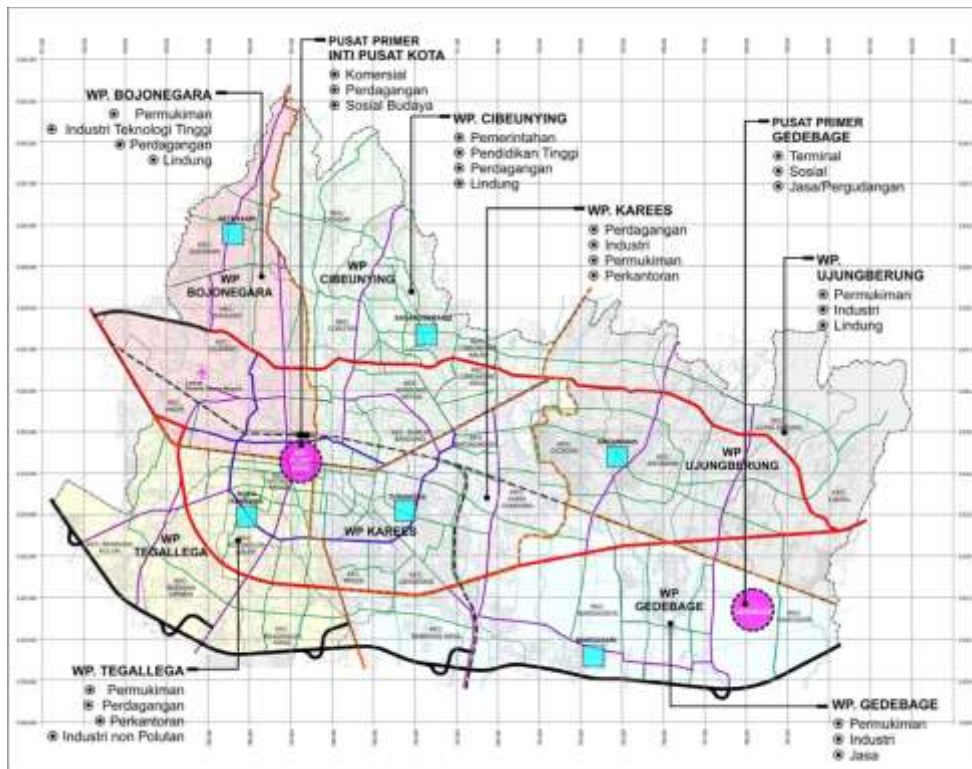
## 3.2 Rona Lingkungan

### 3.2.1 Peraturan Pembangunan Setempat

Melihat dari Rencana Pengembangan Kawasan Perdagangan dan Jasa dalam RTRW Kota Bandung 2011-2031, Pola ruang kawasan perdagangan dan jasa dalam RTRW Kota Bandung 2011-2031 terdiri atas kawasan jasa, kawasan perdagangan dan sektor informal. Kawasan jasa meliputi kegiatan berikut ini:

1. jasa keuangan, meliputi bank, asuransi, keuangan non bank dan pasar modal;
2. jasa pelayanan, meliputi komunikasi, konsultan dan kontraktor;
3. jasa profesi, meliputi pengacara, dokter dan psikolog;
4. jasa perdagangan, meliputi ekspor-impor dan perdagangan berjangka; dan

5. jasa pariwisata, meliputi agen dan biro perjalanan dan penginapan



Gambar 3. 3 Rencana Struktur Pelayanan Kota Bandung  
Sumber: RTRW Kota Bandung 2013

Pusat pelayanan kota yang direncanakan sampai dengan tahun 2031 adalah pusat Alun-alun dan Gedebage. Pusat Pelayanan Alun-alun melayani Subwilayah Kota (SWK) Cibeunying, Karees, Bojonegara, dan Tegalega, sedangkan Pusat Pelayanan Gedebage melayani Subwilayah Kota Arcamanik, Derwati, Kordon, dan Ujungberung. Pusat pelayanan kota minimum memiliki fasilitas skala kota yang meliputi fasilitas pendidikan, kesehatan, peribadatan, sosial, olahraga/rekreasi, pemerintahan, perbelanjaan, dan transportasi. Idealnya, fasilitas tersebut berada pada satu lokasi tetapi bila tidak memungkinkan paling sedikit fasilitas tersebut berada di dalam wilayah yang

dilayaninya. Fasilitas minimum skala kota yang dimaksud antara lain:

1. pendidikan, meliputi: perguruan tinggi dan perpustakaan;
2. kesehatan, meliputi: rumah sakit tipe B1 dan rumah sakit gawat darurat;
3. peribadatan, meliputi: masjid wilayah dan tempat peribadatan lainnya;
4. bina sosial, meliputi: gedung pertemuan umum;
5. olahraga/rekreasi, meliputi: kompleks olahraga dengan gelanggang olahraga, gedung hiburan dan rekreasi, bioskop, gedung kesenian, taman kota, gedung seni tradisional;

6. pemerintahan, meliputi: kantor pemerintahan, kantor pos wilayah, kantor kodim, kantor telekomunikasi wilayah, kantor PLN wilayah, kantor PDAM wilayah, kantor urusan agama, pos pemadam kebakaran;
7. perbelanjaan/niaga, meliputi: pusat perbelanjaan utama, pasar modern, pertokoan, pusat belanja, bank-bank, perusahaan swasta dan jasa-jasa lain; dan
8. transportasi, meliputi: terminal dan parkir umum.

Pada perencanaan ini Kawasan yang memiliki nilai strategis dari sudut kepentingan ekonomi yaitu PPK Alun-alun dan PPK Gedebage. Oleh karena itu, *Bandung Creative Animation Studio* berlokasi di SWK Karees yang termasuk dalam Pusat Pelayanan Kota (PPK) Alun-alun yang termasuk dalam pemanfaatan program peremajaan dan revitalisasi kawasan komersil dan kategori wilayah pengembangan. Proyeksi jumlah penduduk Kota Bandung 2011-2031 di kecamatan Lengkong pada tahun 2017 adalah 97.179 jiwa (RTRW Kota Bandung 2011-2031).

Tabel 3. 1 Kawasan yang Memiliki Nilai Strategis dari Sudut Kepentingan Ekonomi  
Sumber: RTRW Kota Bandung 2011-2031

No.	Kawasan	Perencanaan	Tema Perencanaan	Pemanfaatan		Pengendalian	
				Program	Pembiayaan	Inentif	Disinsentif
1.	PPK Alun-alun	Penyusunan RTBL Kawasan Alun-alun; dan penyusunan Panduan Pelestarian Kawasan dan Bangunan	Revitalisasi Pusat Kota	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peremajaan dan revitalisasi kawasan komersil.</li> <li>• Penataan Pedagang Kaki Lima (PKL).</li> <li>• Pengembangan Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota.</li> <li>• Pelestarian bangunan cagar budaya (BCB).</li> <li>• Pembentukan otoritas pengembangan PPK Alun-alun</li> </ul>	APBD Kota	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan Panduan Rancang Kota (PRK).</li> <li>• Pemberian insentif untuk mendorong pengembangan yang meliputi kemudahan pengurusan perizinan bagi calon investor, dan pengurangan pajak.</li> </ul>	—
2.	PPK Gedebage	Penyusunan RTBL Kawasan Gedebage; penyusunan Pedoman Pembangunan; penyusunan Pedoman Investasi; dan penyusunan Booklet Pemasaran	Percepatan Pengembangan Kawasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembentukan Badan Pengelola Pembangunan Kawasan;</li> <li>• Pengembangan kawasan komersial dengan mendorong peran swasta dan masyarakat;</li> <li>• Pengembangan Terminal Terpadu dan pembangunan berbasis transit (TOD) dengan pola kemitraan dengan PT Kereta Api, swasta dan Pemerintah;</li> <li>• Pembangunan Sarana Olahraga (SOR) dengan pola kemitraan dengan swasta dan Provinsi;</li> <li>• Pembangunan perumahan susun sedang dan tinggi;</li> <li>• Pembangunan kampus perguruan tinggi;</li> <li>• Pembangunan kompleks perbadatan multi-agama; dan</li> <li>• Pengembangan fasilitas pejalan kaki yang nyaman.</li> </ul>	APBD Kota	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembangunan prasarana dasar yang meliputi percepatan pembangunan jalan tol Ujungberung-Majalaya, penyediaan kolam retensi, dan pembangan jalan di dalam kawasan PPK;</li> <li>• Pengadaan lahan untuk prasarana dasar;</li> <li>• Kemudahan perizinan perubahan rencana tapak bagi pengembang yang telah memiliki izin sebelumnya; dan</li> <li>• Insentif bagi pengembang yang menyediakan ruang publik</li> </ul>	—

Menurut RTRW 2013, Karees termasuk dalam kategori wilayah pengembangan. Adapun pembagian WP Karees mencakup Kecamatan Regol, Lengkong, Batununggal dan Kiaracondong. Kawasan komersial berada pada inti pusat kota yaitu alun-alun. Proyek *Bandung Creative Animation Studio* termasuk dalam industri Jasa. Untuk KDB dan KLB Jasa bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Rencana Pengaturan KDB dan KLB Maksimum

Sumber: RTRW Kota Bandung 2011-2031

Kawasan	KDB Maksimum			KLB Maksimum			KDH Minimum	Tata Bangunan	
	Fungsi Jalan			Fungsi Jalan					
	Arteri	Kolektor	Lokal, Lingk	Arteri	Kolektor	Lokal, Lingk			
<b>Perdagangan dan Jasa[K]</b>									
a. Perdagangan dan Jasa Skala Wilayah dan Kota [K1]	- Pusat Pelayanan Kota - Grosir, eceran aglomerasi (pusat belanja/mall), luas lantai maksimum 80.000 m <sup>2</sup> - Eceran tunggal/toko, luas lantai maksimum 10.000 m <sup>2</sup>	70%	70%	70%	5,6 (Luas lantai maks 100.000 m <sup>2</sup> )	3,5 (Luas lantai maks 40.000 m <sup>2</sup> )	2,8	20%	(a) <b>Pusat Belanja, grosir, hotel dan perkantoran:</b> GSB minimum = ½ x lebar rumija: - <b>Jalan Arteri:</b> minimum 15 meter, yang dipergunakan sebagai RTNH (plaza) - <b>Jalan Kolektor:</b> minimum 10 meter, yang dipergunakan sebagai RTNH (plaza) atau parkir (b) <b>Shopping street yang menyediakan parkir basemen</b> atau bangunan parkir: GSB minimum 0 meter (c) <b>GSB samping dan belakang</b> diatur berdasarkan pertimbangan keselamatan, estetika atau karakter kawasan yang ingin dibentuk, minimum 4 meter (d) <b>KTB Maks = 100%-KDH dan tidak Boleh dibawah RTH</b>

Tapak berada di Jl. Buah Batu, Kecamatan Lengkong, Bandung dengan luas lahan 10.203 m<sup>2</sup> yang sebelumnya merupakan area pertokoan dan pemukiman yang diasumsikan kosong. Jalan Buah Batu merupakan jalan kolektor sekunder yang artinya jalan yang melayani angkutan pengumpulan atau pembagian dengan ciri-ciri perjalanan jarak sedang, kecepatan rata-rata sedang, dan jumlah masuk dibatasi dengan peranan pelayanan jasa distribusi untuk masyarakat dalam kota. Jika ditinjau dari kategori jalan, maka persyaratan yang harus dipenuhi untuk Jalan Kolektor sekunder adalah:

1. kecepatan rencana >20km/jam
2. lebar jalan >7 m
3. kendaraan angkutan barang berat tidak diizinkan melalui fungsi jalan ini di daerah pemukiman.
4. Lokasi parkir pada badan jalan dibatasi
5. Besarnya lalu lintas harian rata-rata pada umumnya lebih rendah dari sistem primer dan arteri sekunder.



Gambar 3. 4 Lokasi Tapak  
Sumber: google earth

Lokasi tapak berseberangan dengan Institut Seni dan Budaya Indonesia, dan dipilih untuk memaksimalkan potensi lingkungan yang mayoritas adalah mahasiswa seni pada institut tersebut.

### 3.2.2 Kriteria Pemilihan Lokasi

Tabel 3. 3 Kriteria Pemilihan Lokasi  
Sumber: Analisis Pribadi

Kriteria	Lokasi 1 (Soekarno Hata)	Lokasi 2 (Buah Batu)
1. Wilayah	SWK Ujungberung PPK Gedebage	SWK Karees PPK Alun-alun
2. Aksesibilitas	-Jalan Arteri -Besarnya lalu lintas harian yang lewat sangat tinggi -Dapat diakses oleh angkutan umum -Terdapat 2 Akses Jalan Masuk	-Jalan Kolektor Sekunder -Besarnya lalu lintas harian lebih rendah dari jalan arteri -Dapat diakses oleh angkutan umum -Terdapat 3 akses jalan masuk
3. Konteks Peruntukan (RTRW)	-Pengembangan Perkantoran Jasa -Pengembangan Jasa Profesional -Kawasan yang memiliki nilai strategis dari sudut ekonomi	-Pengembangan kegiatan ekonomi -Zona Perdagangan dan Jasa -Pengembangan kawasan kreatif terpadu
4. Lingkungan	-Berada jauh dari inti pusat kota	-Berada di kawasan komersial inti pusat kota

<b>Kriteria</b>	<b>Lokasi 1 (Soekarno Hata)</b>	<b>Lokasi 2 (Buah Batu)</b>
	-Berada di lingkungan perumahan & industri	-Berada di lingkungan pendidikan, perdagangan, dan perumahan
5. Fasilitas Umum	Terdapat area pendidikan, industri, kepolisian, dan kurang menunjang bila ditempatkan studio animasi	Terdapat area pendidikan, pertokoan, perumahan, kepolisian, berseberangan dengan ISBI sehingga sangat menunjang bila ditempatkan studio animasi
6. Kondisi Fisik	Kontur relatif datar	Kontur relatif datar
7. Kondisi Alam (vegetasi)	Terdapat pohon kersen, persawahan, pohon nangka, pohon kisabun, dll. Tanah subur.	Terdapat berbagai macam tanaman seperti cemara, palm, jambu, pisang, dll. Tanah subur
8. Kebisingan	Kebisingan tinggi dari arah jalan raya & kawasan industri	Kebisingan sedang karena jalan tak seramai arteri
9. Karakter Site	-Kurang menjual karena jauh dari pusat kota -Akses dengan fasilitas umum seperti pertokoan jauh.	-Lebih menjual karena berada dekat dengan inti pusat kota -Akses dengan pusat kota dan pertokoan dekat.
10. Keterkaitan Lokasi Dengan Studio Animasi	Lokasi kurang berkaitan dengan animasi.	-Dapat menjalin kerjasama dengan ISBI karena terdapat jurusan multimedia (animasi) serta dengan SMK 4 yang terdapat jurusan teknologi komputer.
11. Pencapaian	Mudah dicapai dari luar kota	Mudah dicapai dari dalam maupun luar kota
12. Kesesuaian lahan dengan peminat dari segi animasi	Lokasi kurang sesuai dengan peminat animasi	Lokasi sangat sesuai dan mampu meningkatkan minat masyarakat dalam segi animasi karena berada pada

Kriteria	Lokasi 1 (Soekarno Hata)	Lokasi 2 (Buah Batu)
		kawasan pendidikan yang berkaitan dengan animasi/komputer.
13. Pemasaran Animasi	Kurang dalam pemasaran karena lokasi jauh dari pusat kota	Mudah dalam pemasaran karena dekat dengan pusat kota.

Berdasarkan pertimbangan dua lokasi di atas, maka lokasi tapak yang cocok sebagai lokasi proyek *Bandung Creative Animation Studio* adalah lokasi 2 yang berada di Jalan Buah Batu, Bandung.

### 3.2.3 View Lokasi



Gambar 3. 5 View Lokasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3.3 Kebutuhan Ruang

Fasilitas ruang yang dibutuhkan pada studio animasi didasarkan pada jenis kegiatan yang diwadahi meliputi ruang-ruang:



## 1. Kegiatan Administrasi

Ruang Pimpinan: Ruang Kepala Pengelola, Ruang Wakil Pengelola, Ruang Sekretaris, Ruang Tamu, Ruang Rapat.

Ruang Tata Usaha, Administrasi dan Keuangan: Ruang Bagian Perlengkapan, Ruang Bagian Marketing, Ruang Bagian Humas, Ruang Bagian Pelayanan Informasi, Ruang Bagian Keuangan.

2. Layanan *Klien*

Ruang Pameran, dan ruang informasi, galeri pameran.

## 3. Kreatif dan Produktif

Berupa studio pembuatan animasi, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 4 Proses dan kebutuhan ruang studio animasi

	<b>PROSES</b>	<b>RUANG</b>
Pra-Produksi	Persiapan Naskah	Ruang <i>Research</i>
	<i>Art Directing &amp; Skema syuting script</i>	Ruang <i>Scriptwriter</i>
	<i>Brain storming idea</i>	Ruang Permodelan
	<i>Artistic Design</i>	Ruang <i>Storyboard</i>
	Rapat Perencanaan	Ruang Rapat
Produksi	<i>Modelling</i> (manual digital)	Ruang Gambar
	<i>Sets Producing</i>	Ruang <i>modelling</i> komputer
	<i>Dialog Recording</i>	Ruang Animasi Komputer
	<i>Music Recording</i>	Studio Audio
	<i>Effect Developing Animation</i>	Ruang <i>effect</i>
	<i>Outdoor Shoots &amp; Indoor Shoots</i>	Studio rekaman, ruang sub kontrol, ruang simpan data, Studio <i>Motion Capture</i> . Gudang, dll
Pasca Produksi	<i>Visual Compositing</i>	Ruang kreatif diskusi bersama Ruang <i>modelling</i> komputer, <i>editing visual</i>
	<i>Final Audio Compositing</i>	Ruang komputer editing audio (ruang <i>foley</i> , <i>audio</i> )

PROSES		RUANG
		<i>compositing &amp; editing, final audio compositing)</i>
	<i>Titles and credit</i>	Ruang <i>Imaging</i>
	<i>Digital video compresor</i>	Ruang editing

#### 4. Kegiatan Penunjang

Kegiatan penunjang dalam bangunan yakni: mushola, *cafeteria*, retail, parkir, dan *amphiteater*.

### 3.3.1 Persyaratan Studio Animasi

#### 1. Ruang Rekam Audio

Hanya untuk merekam suara saja, baik itu musik, dialog maupun penciptaan spesial efek. Sistem akustik dari ruang rekam audio memerlukan rancangan khusus terutama oleh penangkapan bunyi yang ditangkap oleh mikropon yang lebih peka terhadap jangkauan bunyi yang mampu ditangkap oleh telinga manusia (manusia: 125-4000 Hz, mikropon: 63-6000 Hz). persyaratan yang harus diperhatikan adalah:

- Ukuran dan bentuk studio yang optimum harus direncanakan.
- derajat difusi yang tinggi harus dijamin
- mampu menciptakan karakteristik dengung yang ideal
- cacat akustik, bising dan getaran harus dihindari.

Bentuk perbandingan studio segiempat yang disarankan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kebutuhan Ruang Rekam Audio

Sumber: Doelle, Leslie E. 1990

Jenis Studio	Panjang	Lebar
Kecil	1.25	1.50
Sedang	1.50	1.50
Dengan langit-langit yang panjang	2.5	3.2
Dengan panjang yang relatif terhadap lebar	1.25	3.2

Pada ruang rekam terdapat ruang kontrol untuk mengontrol beberapa *channel input* suara yang nantinya akan direkam. terdapat juga gudang alat untuk menyimpan alat-alat rekaman. Pintu keluar dibuat bersekat untuk mencegah suara yang tidak diinginkan masuk

#### 2. Ruang Rekam Audio Visual

Studio rekam audio visual adalah studio yang berfungsi untuk merekam gambar maupun suara secara bersamaan ataupun hanya gambar saja. Studio audio visual dibuat dengan ukuran yang berbeda-beda disesuaikan dengan luas lantai dan ketinggian yang dibutuhkan untuk berbagai keperluan. Dalam ruang ini juga terdapat ruang kontrol, yaitu ruang yang digunakan untuk mengawasi jalannya produksi pada studio pengambilan gambar indoor, dan juga terdapat beberapa alat kontrol di dalamnya. Ruang kontrol terletak berbatasan dengan ruang studio. Beberapa persyaratan ruang kontrol adalah dibuat lebih tinggi antara 1-3 meter di atas permukaan lantai agar seluruh kegiatan yang ada di dalam studio terlihat dengan jelas, dibatasi dengan kaca tembus pandang dan kedap suara. Fungsi dari ruang ini adalah :

- a) *Audio Control Room*, yaitu ruang kontrol tata suara
- b) *Video Control Room*, yaitu ruang kontrol tata gambar
- c) *Lighting Control Room*, yaitu ruang kontrol tata cahaya

Persyaratan akustik yang diperlukan oleh ruang ini tidak seperti persyaratan akustik studio rekam suara yang ketat. Sistem akustik dari studio direncanakan dengan memperhitungkan perangkat-perangkat yang ada di dalamnya. Proses perekaman pada studio video biasanya lebih menekankan pada jenis suara tidak langsung karena mikropon harus berada di luar kamera. Dengan demikian, persyaratan akustik tidak menjadi penting. Beberapa hal perlu diperhatikan dalam pembuatan studio rekam visual yang berhubungan dengan akustik adalah :

- a) Mempunyai perbandingan panjang lebar dan tinggi mendekati 1 : 1.3 : 1 dengan pertimbangan akustik.
- b) Menggunakan *double door* dan *door seal* untuk mencegah kebisingan dari luar saat seseorang memasuki studio produksi.
- c) Melapisi bagian dalam dinding studio dengan material *plywood*, ataupun *fiberglass* agar tidak terjadi refleksi suara.

Persyaratan ventilasi dalam studio ini berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna. Sistem ventilasi dan AC harus dipertimbangkan pada saat awal proses desain suatu tahap produksi rekaman video. Tidak hanya studio, tetapi juga pada ruang kontrol, ruang *make-up*, kostum gudang peralatan. Beberapa hal yang berhubungan dengan ventilasi pada studio produksi video adalah :

- a) Meninggikan langit-langit studio selain tempat untuk mekanikal elektrikal dan penggantung juga agar udara panas yang bersumber dari lampu penerangan mengalir ke bagian atas.

- b) Merencanakan dengan baik sistem ventilasi dan AC. Persyaratan Pencahayaan Suatu studio rekam visual merencanakan sistem pencahayaan yang baik untuk pelaksanaan produksinya.

Untuk menghasilkan sistem *lighting* yang baik perlu diperhatikan :

- a) Iluminasi dari sistem pencahayaan
- b) Keluaran warna yang dihasilkan oleh lampu
- c) Peletakan lampu

Hal-hal lain yang perlu diperhatikan yaitu :

- a) Ukuran ruang studio produksi film
- b) Ketinggian dari *lighting ceiling grid*
- c) Tipe kamera yang digunakan

Selain itu, penataan lampu dibuat sefleksibel mungkin sehingga memungkinkan sang penata kamera untuk meletakkan di sudut mana pun sesuai dengan kepentingan artistik yang diinginkan

### 3. Ruang Olah Imaji Digital Sebagai Ruang Kreatif

Ruang olah digital imaji merupakan ruang dimana para pekerja digital mengerjakan desain, *modelling*, dan animasi bahkan sampai pasca produksi. Dengan teknologi yang ada saat ini, tidak diperlukan alat-alat yang sangat khusus untuk melakukan pekerjaan di atas. Cukup dengan PC dan beberapa peralatan input standar seperti *keyboard* dan *mouse*. Beberapa PC tersebut harus terhubung dalam suatu jaringan LAN (*Local Area Network*) khusus sehingga kerja mereka dapat saling terhubung dengan mudah. Namun yang lebih diutamakan adalah karakter ruangan yang mampu menunjang kegiatan kreatif yang dilakukan di dalamnya. Persyaratan sebuah studio dengan beberapa sistem PC dengan jaringan di dalamnya adalah :

- a) Penerangan ruang harus cukup sehingga tidak membebani mata pengguna PC yang beberapa jam terus menerus menghadap monitor. Diusahakan lampu penerangan tidak memantul langsung ke mata melalui kaca monitor.
- b) Tingkat kontras antara kecerahan monitor dan ruangan harus dikurangi sehingga tidak melelahkan mata.
- c) Terdapat modul sistem jaringan dalam ruangan yang fleksibel.
- d) Pemakaian modul furnitur yang fleksibel dan mudah dirubah sesuai kebutuhan.

### 3.4 Studi Banding Proyek Sejenis

#### 3.4.1 Studio Ghibli



Gambar 3. 6 Logo Studio Ghibli

Sumber: *ghibli.jp*

Studio Ghibli merupakan studio film animasi Jepang dan sebelumnya merupakan cabang dari *Tokuma Shoten*. Logo yang dipakainya adalah karakter Totoro dari Film Animasinya yang sukses yaitu *My Neighbour Totoro*. Nama Ghibli berasal dari nama sebutan untuk pesawat Saharan yang dipakainya pada Perang dunia II dalam bahasa Itali. Maksud dari nama ini adalah studio ini dapat meniupkan angin baru dalam industri *anime* (animasi jepang). Studio ini dibentuk tahun 1985 oleh sutradara Hayao Miyazaki dan kolega sekaligus mentor Isao Takahata serta produser Toshio Suzuki. Selain memproduksi Film Animasi layar lebar dan TV, Studio Ghibli juga menghasilkan karya-karya lain seperti Film-film pendek, video musik (teater dan tv), iklan dan video game.



Gambar 3. 7 Eksterior Studio Animasi Ghibli

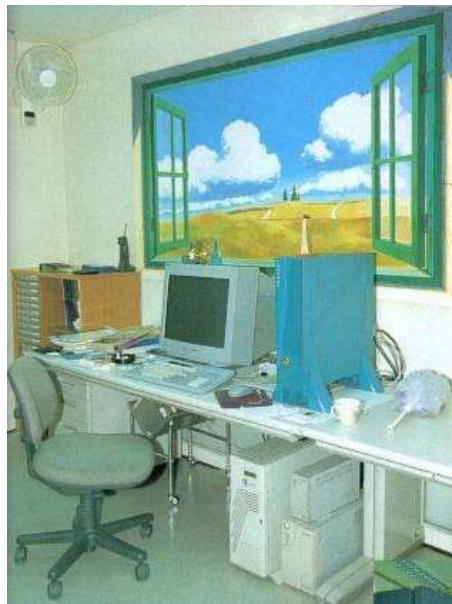
Sumber: *nausicaa.net*

Ghibli menganjurkan pada karyawannya untuk pulang pergi menggunakan sepeda. Terdapat lebih banyak parkir sepeda daripada parkir mobil di Ghibli. Parkir mobil menggunakan *grass block* untuk perkerasan parkirnya sehingga tanah bisa menyerap air hujan.



Gambar 3. 8 Parkir Sepeda (kiri) dan Parkir Mobil (kanan)  
*Sumber: nausicaa.net*

Saat ini studio Ghibli telah memanfaatkan optimal teknologi komputer pada proses produksinya, penggunaan *cels* telah ditinggalkan, sebagai gantinya gambar *discan* ke komputer, digambar secara digital dan kemudian difilmkan. Sebelumnya ruangan ini terbagi menjadi dua bagian satu bagian untuk proses pewarnaan dan bagian yang lain sebagai gudang cat. Seiring berjalannya waktu dan semakin optimalnya penggunaan komputer, maka Divisi Komputer Grafis diperluas. Karena ruang komputer grafis yang baru tidak memiliki jendela, maka Miyazaki meminta Divisi Seni untuk menggambar sebuah jendela di salah satu dindingnya. Disini terlihat betapa penciptaan suasana nyaman sangat diperhatikan oleh Miyazaki, sekalipun hanya dibentuk oleh sebuah jendela fiksi.



Gambar 3. 9 Area Computer Graphics  
*Sumber: nausicaa.net*

Penggunaan penuh teknologi komputer, berdampak pada kebutuhan media penyimpan yang sangat besar. Media penyimpan sebesar 800 GB bukanlah sesuatu yang aneh untuk sebuah studio yang *full computerized*.



Gambar 3. 10 Ruang Penyimpanan Data  
*Sumber: nausicaa.net*

Divisi Fotografi dan Divisi Komputer Grafis berada di ruangan yang sama, tanpa ada tembok pemisah apapun. Hal ini dimungkinkan karena kedekatan fungsi keduanya sehingga penyatun tersebut akan meningkatkan efektifitas proses produksi.



Gambar 3. 11 Suasana Ruang Fotografi  
*Sumber: nausicaa.net*

*Entrance* dibuat sederhana, dengan dipajangnya patung salah satu karakter tokoh kartun yang pernah diproduksi studio ini.



Gambar 3. 12 *Entrance* Bangunan  
 Sumber: *nausicaa.net*

Kenyamanan staf sangat diutamakan oleh Miyazaki, maka dari itu ruang bar ditambahkan dalam bangunan ini. Selain unsur vegetasi, fenomena matahari sore pun menjadi nilai tambah bar Ghibli untuk Terdapat tangga spiral yang menuju ke lantai dua bangunan. Terdapat juga ruang divisi *accounting/general management*



Gambar 3. 13 Bar Ghibli  
 Sumber: *nausicaa.net*



Gambar 3. 14 Tangga Spiral Menuju Lantai 2  
 Sumber: *nausicaa.net*



Divisi Animasi banyak terdapat di lantai 2. Terdapat 30 animator yang bekerja di Studio Ghibli.



Gambar 3. 15 Suasana Ruang Animasi  
Sumber: *nausicaa.net*

Di dalam *Meeting Room* terdapat ruang pertemuan yang dilengkapi dengan proyektor 16 mm dan perlengkapan Audio visual lainnya untuk digunakan dalam pemeriksaan film. Terdapat juga ruang pertemuan yang lebih kecil. Terdapat juga ruang Divisi Produksi dan Pemasaran pada lantai ini dan perpustakaan.



Gambar 3. 16 Tangga Menuju Lantai 3  
Sumber: *nausicaa.net*

Ghibli mengembangkan *merchandise* dari setiap karakter dengan pembuatan tangan. Banyak karakter Ghibli disimpan di ruang *Character Merchandising Department*. Di lantai 3 ini terdapat pula ruangan dengan *Tatami*, yang digunakan oleh para pekerja wanita sebagai tempat istirahat. Pada bagian atap terdapat sebuah taman. Digunakan sebagai tempat istirahat pekerja, dan juga untuk menghemat energi dan memotong biaya AC. Terdapat sebuah sudut yang disebut "*untouchable*" sehingga rumput bisa tumbuh dengan bebas.



Gambar 3. 17 Suasana Atap Pada Musim Semi (kiri) & Musim Dingin (kanan)  
 Sumber: *nausicaa.net*

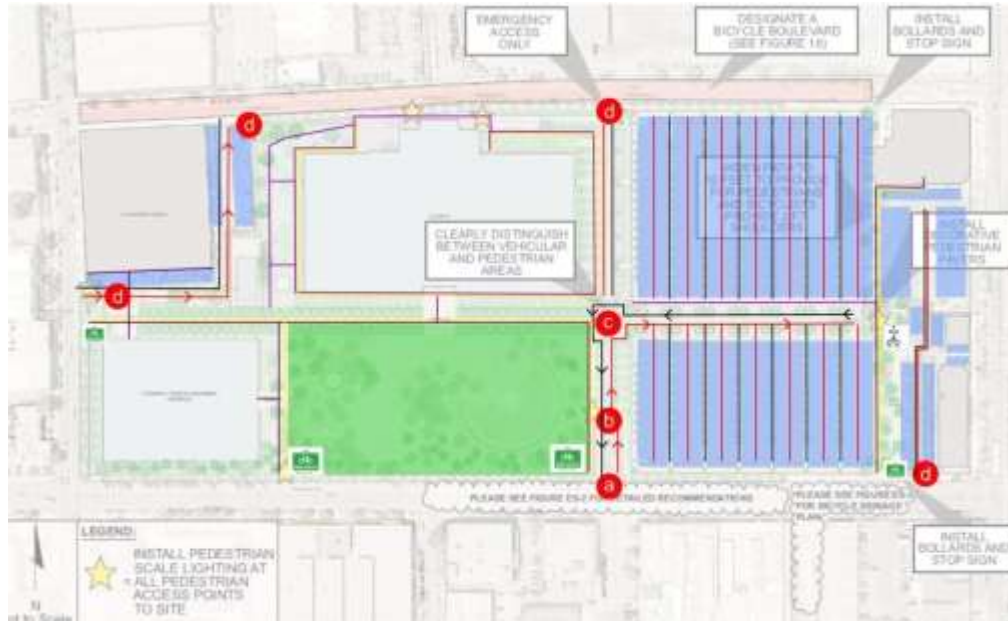
### 3.4.2 *Pixar Animation Studio*

Pixar Animasi Studio terletak di kota *Emeryville, California*, yang di batasi oleh *45th street* pada sebelah utara, *Park Avenue* pada sebelah selatan, dan *Hollis Street* pada sebelah barat. Pada Pixar Studio terdapat beberapa masa bangunan yaitu bangunan utama, bangunan asrama, gedung fasilitas animasi, fasilitas area rekreasi, taman, dan tempat parkir.



Gambar 3. 18 Lokasi Pixar Studio  
 Sumber: *bigscreenanimation.com*

Sirkulasi pada tapak dibuat nyaman mungkin dengan memperhatikan pengguna-pengguna di sekitar tapak dengan cara menyediakan area sirkulasi sendiri bagi pengguna kendaraan bermotor, sepeda dan pejalan kaki dan menambahkan tanda bagi setiap area.



Gambar 3. 19 Analisa Siteplan  
 Sumber: bigscreenanimation.com

Gedung tersebut mempunyai bentuk yang cukup lebar namun mempunyai pencahayaan alami yang cukup maksimal. Hal tersebut karena perancangan bangunan menggunakan atrium yang didukung *void* pada setiap lantai bangunan sehingga atrium tersebut mampu menyebarkan pencahayaan dengan maksimal kedalam ruang. Pada lantai yang digunakan *void* diberi sebuah jembatan antar *zoning* ruang agar pengguna tetap mudah untuk mengakses antar *zoning*.



Gambar 3. 20 Eksisting Pixar Studio  
 Sumber: bigscreenanimation.com



Gambar 3. 21 Detail Denah Bangunan (kiri) & Interior Ruang di Sepanjang Atrium  
 Sumber: *bigscreenanimation.com*

Letak *ceiling/skylight* terdapat di sepanjang atrium yang berfungsi untuk memasukan cahaya dari atas. Untuk mendapatkan pencahayaan alami yang baik dan maksimal *ceiling* dihadapkan ke arah timur untuk memasukan sinar matahari pagi. Pada ruang yang terdapat dibawah atrium akan mempunyai intensitas cahaya yang lebih tinggi sehingga tidak perlu menggunakan pencahayaan buatan. Namun pada ruang yang tidak berada dibawah atrium mempunyai intensitas cahaya yang lebih rendah sehingga perlu menggunakan pencahayaan buatan.



Gambar 3. 22 Detail *Ceiling*  
 Sumber: *bigscreenanimation.com*



Gambar 3. 23 Detail Perletakan *Ceiling*  
 Sumber: *bigscreenanimation.com*

Gedung yang dijadikan objek studi banding tersebut memfasilitasi 900 orang seniman dan staf pendukungnya sehingga setiap *zoning* ruang dan luasan ruang harus dimaksimalkan dengan baik agar kebutuhan setiap ruang dapat diorganisir dengan baik. Ruang-ruang yang ada yaitu ruang produksi animasi yang berisi *office room* yang berfungsi sebagai kantor untuk produksi secara digital, *screening room* sebagai tempat untuk *preview* hasil produk animasi yang telah dibuat sebelum diluncurkan, *theater room*, *cafe*, *art room* tempat untuk membuat hasil karya seni, ruang untuk pembuatan *storyboard* juga ide cerita dan ruang editorial.



Gambar 3. 24 Detail Penzoningan *Basement*  
 Sumber: *bigscreenanimation.com* dan hasil analisa pribadi

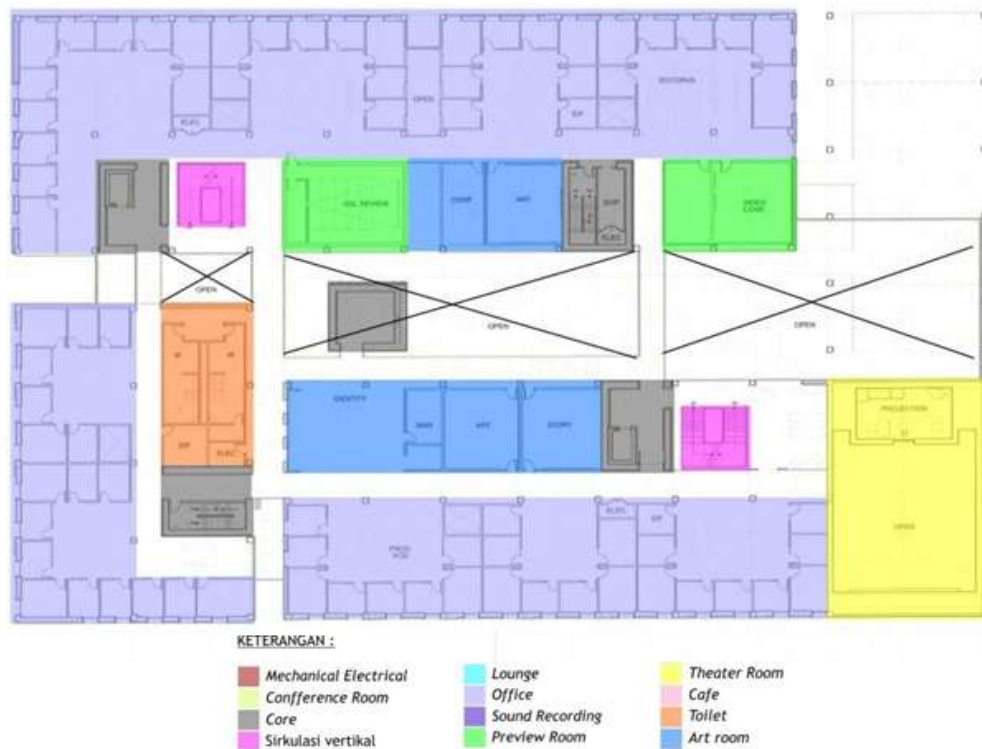
Pada denah lantai *basement* hanya digunakan untuk sistem utilitas, mekanikal, *hardware* komputer, tempat penyimpanan barang dan tempat penurunan barang. Dari lima buah *core* yang ada hanya dua *core* yang dimanfaatkan, yaitu satu untuk lift barang yang letaknya dekat dengan tempat penurunan barang untuk mengangkut barang ke lantai atas. Sedangkan *core* yang satunya difungsikan sebagai tangga yang letaknya dekat dengan ruang mekanikal. Area parkir diletakkan di luar gedung sehingga sebagian besar digunakan untuk sistem utilitas.

Pada denah lantai 1, pembagian zona ruang terbagi menjadi *office room*, *recording room*, *screening room*, *theater room*, *conference room*, toilet, *cafe* dan *lounge area*.



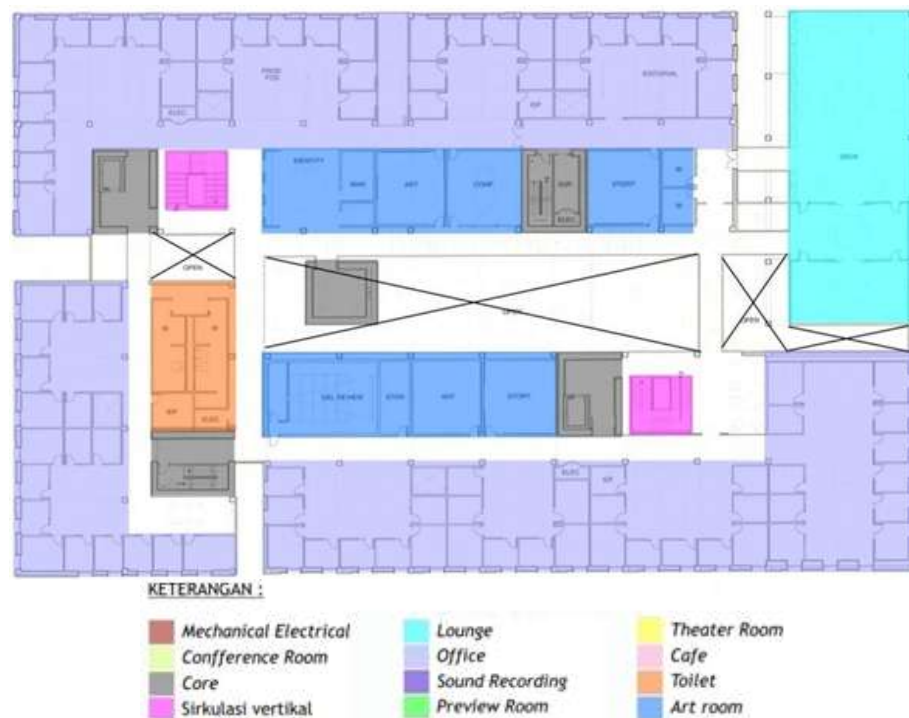
Gambar 3. 25 Detail Penzoningan Denah Lantai 1  
 Sumber: bigscreenanimation.com dan hasil analisa pribadi

Pada denah lanai 2, pembagian zona ruang terbagi menjadi *office room*, *art room*, *screening room*, dan toilet.



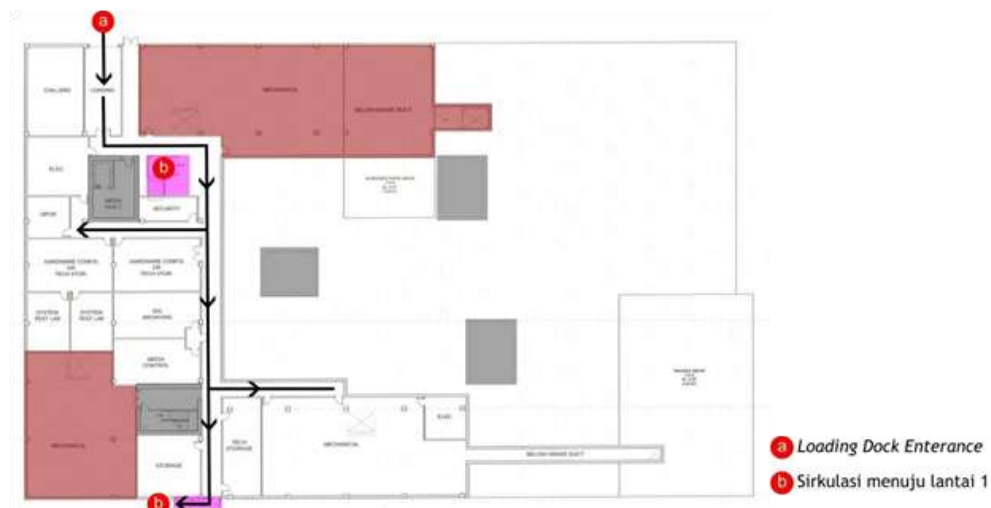
Gambar 3. 26 Detail Penzoningan Denah Lantai 2  
 Sumber: bigscreenanimation.com dan hasil analisa pribadi

Pada denah lantai 3, pembagian zona ruang terbagi menjadi *office room*, *art room*, *screening room*, toilet dan *lounge area*.



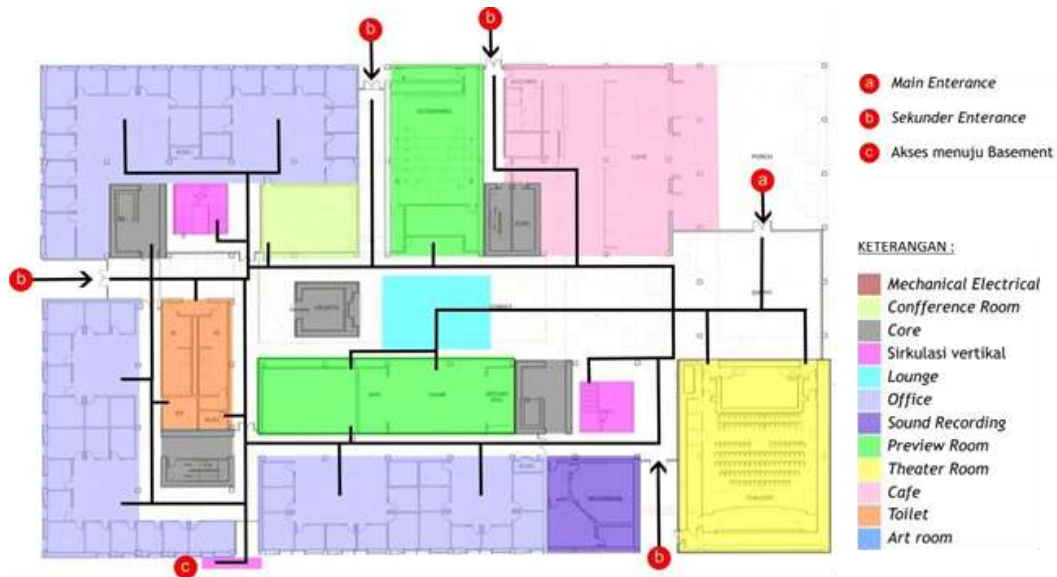
Gambar 3. 27 Detail Penzoningan Denah Lantai 3  
 Sumber: *bigscreenanimation.com* dan hasil analisa pribadi

Sirkulasi pada objek ditata dengan rapi, baik sirkulasi vertikal setiap lantai maupun sirkulasi horizontal antar zoning ruang dengan memperhatikan kebutuhan ruang. Sehingga penataan sirkulasi pun akan mempengaruhi kecepatan dari kinerja karyawan yang bekerja pada bangunan tersebut.



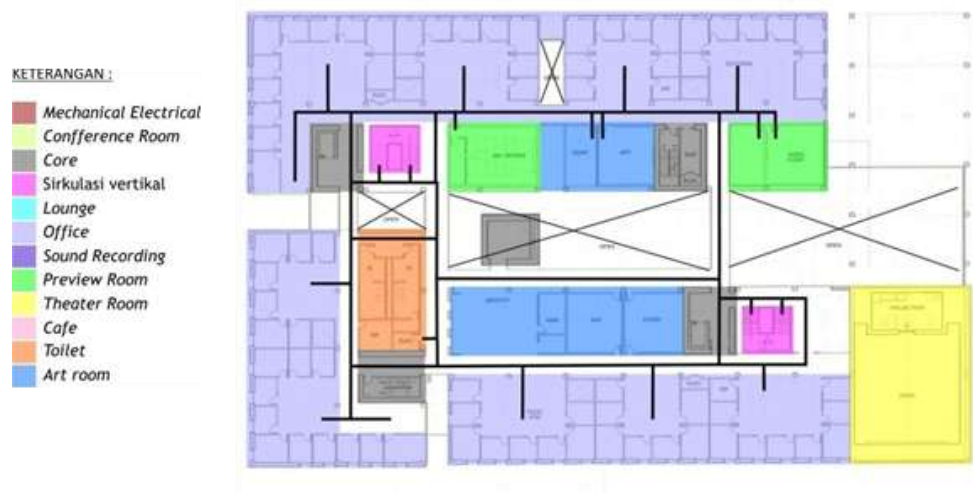
Gambar 3. 28 Detail Sirkulasi Basement  
 Sumber: *bigscreenanimation.com* dan hasil analisa pribadi

Sirkulasi masuk basement hanya melalui satu jalan yaitu *loading dock entrance*. *Lift* barang menghadap ke arah *entrance* dan bersebelahan dengan tangga untuk memudahkan sirkulasi distribusi barang yang masuk untuk dibawa keatas.



Gambar 3. 29 Detail Sirkulasi Lantai 1  
 Sumber: bigscreenanimation.com dan hasil analisa pribadi

Pergerakan masuk pada *main entrance* melalui teras depan dan pada setiap sisi bangunan terdapat *sekunder entrance* yang menghubungkan pintu masuk kedalam bangunan. Sehingga sirkulasi pada bangunan dapat dicapai dari sisi manapun. Hal ini akan memudahkan pengguna untuk masuk kedalam bangunan. Sirkulasi vertikal dapat menggunakan dua buah *lift* pada sisi barat yang dekat dengan *sekunder entrance* dan sisi timur yang dekat dengan *main entrance* yang terdapat pada *core* bangunan. Sirkulasi vertikal dengan tangga terdapat empat buah dengan dua buah tangga darurat yang terdapat didalam *core* bangunan dan dua buah tangga utama.

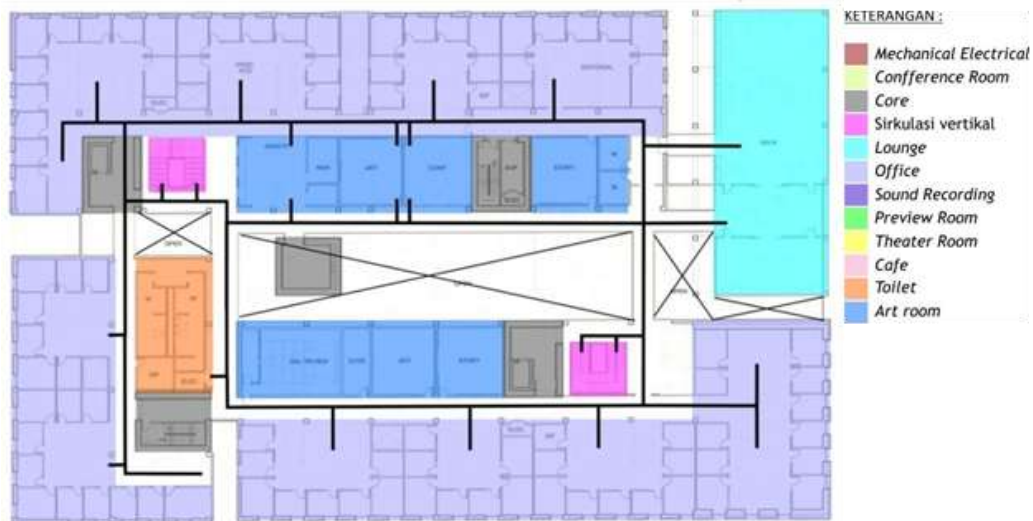




Gambar 3. 30 Detail Sirkulasi Lantai 2

Sumber: bigscreenanimation.com dan hasil analisa pribadi

Pada lantai dua terdapat empat buah *void* dengan dua *void* berukuran besar pada bagian tengah, yang bertujuan untuk memasukan sinar matahari secara maksimal agar dapat menyebar ke setiap ruang dan memaksimalkan sirkulasi udara di setiap lantai. Hal ini akan memaksimalkan potensi sinar matahari untuk penerangan didalam ruang. Sirkulasi pada lantai dua terlihat menjadi dua massa bangunan yang terbelah oleh *void* dan dihubungkan oleh jembatan sehingga sirkulasi pengguna antar massa bangunan terlihat dari lantai bawah sehingga pergerakan antar ruang terlihat lebih dinamis.

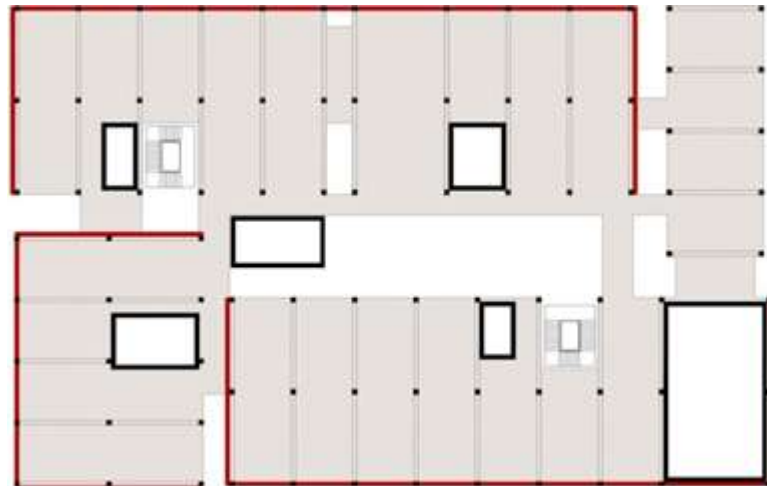


Gambar 3. 31 Detail Sirkulasi Lantai 3

Sumber: bigscreenanimation.com dan hasil analisa pribadi

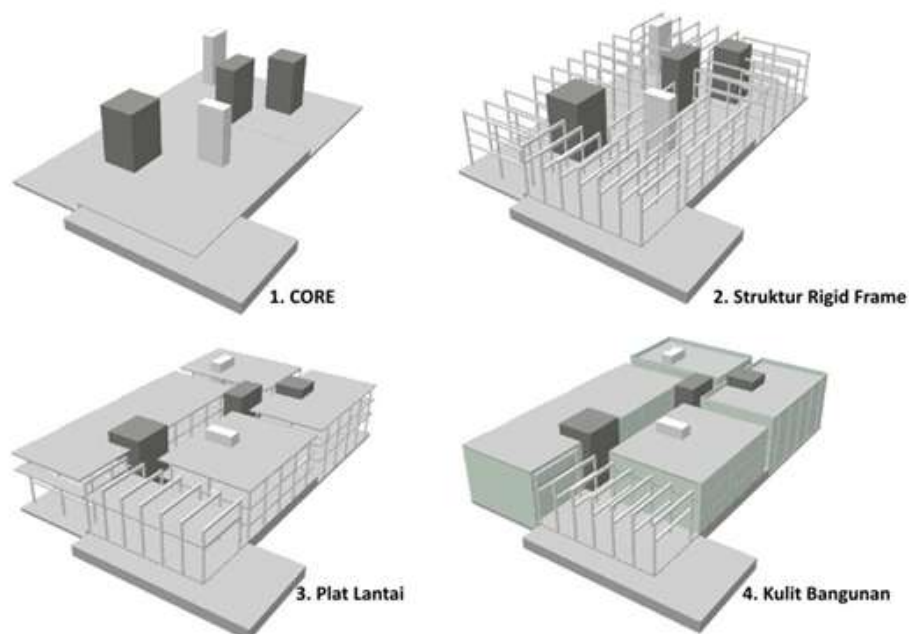
Pada lantai tiga tidak jauh berbeda dengan lantai dua yang dimana ruangan dipisahkan oleh *void* yang bertujuan untuk memaksimalkan sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan pada lantai dibawahnya. Sirkulasi pada lantai tiga juga terlihat seperti dua massa bangunan yang terbelah yang dihubungkan oleh jembatan menuju ruang duduk dan bersantai yang mengarah pada layout taman dengan suasana yang terbuka.

Sistem struktur yang digunakan ialah struktur *rigid frame* dengan bentuk modul struktur *grid* persegi yang terbagi kedalam empat bentuk massa bangunan. Bentuk modul struktur dapat dilihat dari tatanan *grid* struktur kolom pada gambar dibawah ini. Sistem struktur *rigid frame* di bantu oleh empat buah *core* bangunan untuk setiap massa bangunan dengan satu *core* ditengah berfungsi sebagai cerobong asap.



Gambar 3. 32 Detail Perletakan Struktur  
 Sumber: alliedworks.com

Bangunan terdapat begitu banyak *core*, hal ini disebabkan bangunan terdiri dari empat massa bangunan dengan masing-masing bangunan satu *core*. *Core* yang terletak ditengah hanya difungsikan sebagai tempat perapian atau cerobong asap dan membantu struktur yang terdapat pada *basement*. Jika dilihat dari luar akan nampak terlihat seperti satu massa bangunan karena bangunan terlihat seperti sebuah ruang didalam ruang. *Rigid frame* berfungsi sebagai struktur pembantu *core* yang menopang struktur plat lantai.



Gambar 3. 33 Detail Tahapan Rencana Struktur  
 Sumber: alliedworks.com

### 3.4.3 *Baros Information Technology and Creative Center (BITC)*



Gambar 3. 34 Entrance Gedung BITC  
Sumber: dokumentasi pribadi

Gedung *Baros Information Technology Creative* (BITC) merupakan tempat bernaungnya CCA yang merupakan singkatan dari *Cimahi Creative Association* yang berada di Baros, Cimahi. Cimahi yang tak memiliki sumber daya alam dan sempitnya lahan memilih mengembangkan industri kreatif. Sejalan dengan perkembangan dunia dengan fenomena industri kreatif, Pemerintah Kota Cimahi mendeklarasikan untuk mengembangkan industri kreatif dengan 3 bidang utama yaitu Animasi, IT, dan Film.



Gambar 3. 35 Gedung BITC  
Sumber: dokumentasi pribadi

Hal tersebut di dukung oleh sumber daya manusia dan potensi pasar yang besar. Maka pada tanggal 29 September 2009 dibentuklah *Cimahi Creative Association* atau yang disebut CCA yang merupakan wadah bagi para pelaku industri kreatif. Markas CCA berada di Gedung *Baros Information Technology and Creative Centre* (BITC). CCA inilah yang kemudian menjadi cikal bakal industri kreatif di Kota Cimahi. Saat ini, CCA mempunyai beberapa sub-sektor kreatif antara lain IT, animasi, dan film. Pada awalnya CCA merupakan sebuah komunitas yang beranggotakan anak-anak muda yang memiliki

jiwa kreatif di bidangnya. CCA tidak hanya eksklusif untuk anak-anak muda Cimahi saja, namun saat ini banyak anak-anak muda dari Yogyakarta, Surabaya, bahkan juga Bandung yang ikut magang dan latihan di CCA.



Gambar 3. 36 Meja Informasi di Lobby  
Sumber: dokumentasi pribadi

Di BITC kini juga ada Dreamtoon, yaitu sebuah studio animasi milik salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia. Dreamtoon menempati satu lantai di gedung BITC. Anak-anak muda yang awalnya hanya belajar di CCA pun direkrut sebagai pekerjanya. Salah satu produknya yang saat ini masih tayang di layar kaca adalah Keluarga Somat. Keluarga Somat merupakan film animasi komedi yang telah mengudara sejak 8 Juni 2013. Film ini juga pernah memenangkan kategori Film Animasi Terbaik pada tahun 2015 oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI).



Gambar 3. 37 Suasana di ruang kerja  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. 38 Keluarga Somat Karya *Dreamtoon*  
 Sumber: *indosiar.com*

Selain serial tersebut, masih ada sederet iklan komersial maupun layanan masyarakat yang dibuat tim dari CCA. Gedung BITC ini juga kerap dijadikan lokasi Praktik Kerja Industri siswa-siswa SMK dan menjadi tempat berkumpul komunitas-komunitas industri kreatif, untuk saling bertukar gagasan. Gedung BITC juga dibuka untuk kunjungan publik. Setiap pengunjung dapat menyaksikan berbagai kegiatan dan fasilitas canggih di BITC. Pengelola juga bakal menyediakan penuntun jika diperlukan. Namun demikian, untuk dapat menggunakan fasilitas yang berada di gedung BITC ini harus ada aturan-aturan yang harus dilalui dan tak bisa digunakan secara sembarangan.

#### 3.4.4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi banding tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi dalam merancang. Demikian beberapa kesimpulan menurut kajian tersebut :

a. Sikulasi Tapak

Sirkulasi pada tapak direncanakan dengan baik dengan memperhatikan para pengguna yang akan menuju bangunan tersebut dengan membedakan sirkulasi pejalan kaki, sepeda dan kendaraan bermotor sehingga membuat pengguna tetap nyaman.

b. Organisasi Ruang

Setiap kebutuhan ruang dapat diorganisir dengan baik oleh perancangannya sehingga ruang-ruangnya pun dapat berfungsi secara maksimal dan tidak ada sisa-sisa ruang yang terbuang percuma. Hal ini dapat dilihat dari tipologi organisasi ruang pada denah. Hal tersebut didukung oleh bentuk massa bangunan yang simpel dan sederhana namun fungsional, yaitu bentuk persegi.

c. Zona Ruang

*Zoning* ruang tidak dilakukan dengan sistem vertikal namun dilakukan dengan sistem yang merata pada setiap lantai yang dimana setiap kebutuhan ruang menyebar disetiap lantai. Untuk menentukan sistem tersebut sebelumnya perancang melakukan studi terlebih dahulu mengenai bagaimana sistem kerja yang dilakukan untuk memproduksi film animasi. Hal tersebut merupakan pilihan yang tepat untuk mempercepat pola kerja dari setiap divisi untuk melakukan koordinasi.

d. Sirkulasi

Sirkulasi masuk terdapat pada setiap sisi bangunan sehingga memudahkan pengguna untuk dapat masuk dari sisi manapun. Sirkulasi pada lantai dua dan tiga terlihat seperti dua massa bangunan yang terbelah dan dihubungkan oleh *sky bridge*, sehingga membuat sirkulasi pada lantai dua dan tiga yang menghubungkan massa bangunan tersebut dapat dilihat dari lantai bawah sehingga sirkulasi tampak lebih dinamis.

e. Pencahayaan Alami

Dengan adanya *ceilling* pada atrium akan membuat cahaya matahari masuk dengan maksimal sehingga dapat mengurangi penggunaan energi pada bangunan.

f. Material

Material yang digunakan pada interior mayoritas menggunakan beton dan dinding bata ekspos, namun hal tersebut tidak membuat ruang terlihat kotor atau jelek. Justru karena material yang terlihat belum *finish* tersebut membuat ruang tampak lebih elegan.

g. Ruang

Interior pada ruang *office* terlihat sangat begitu berbeda dengan ruang *office* yang lainnya. Pada ruang *office* di desain dengan suasana yang santai berdasarkan keinginan penggunanya, sehingga tidak mudah membuat pekerjaanya merasa jenuh. Pada bangunan tersebut menyediakan fasilitas ruang bermain video game dan permainan lainnya yang boleh digunakan pengunjung dan karyawannya sehingga suasana kaku tidak terlihat pada bangunan yang fungsinya sebagai tempat bekerja tersebut.