

### III.ANALISA

#### III.1. FASILITAS PRODUKSI

##### III.1.1 KARAKTER PENGGUNA

###### **Pengguna Tetap**

- a. Pengelola
  - Direktur
  - Sekretaris
  - Resepsionis
  - Karyawan
  - Administrasi
  - Security
  - Team Kreatif

###### **Pengguna tidak Tetap:**

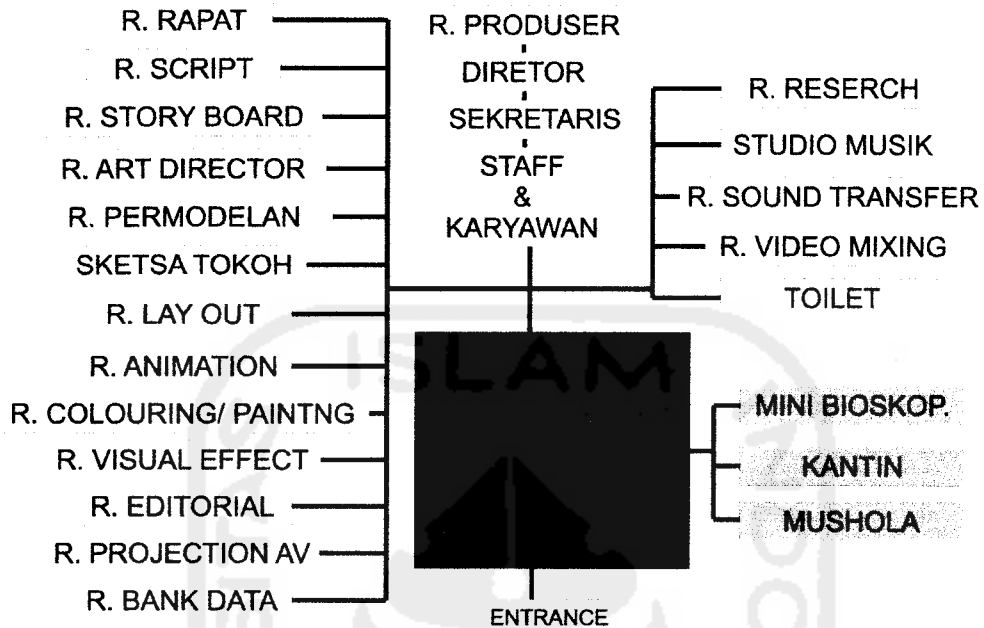
- a. Tamu
- b. Pengunjung

##### III.1.2. PERILAKU PENGGUNA

Pada dasarnya perilaku pengguna produksi adalah bagian yang berhubungan erat dengan proses dibuatnya sebuah komik dan animasi. Kegiatan pengguna bangunan ini mempengaruhi bagaimana baik buruknya sebuah animasi dan komik dibuat. Proses produksi berjalan akan dipengaruhi oleh sirkulasi yang mendukung kegiatan tersebut.

Dengan ini maka didapatkan diagram aktifitas pengguna sebagai berikut :

## Produksi animasi



### III.1.3. KEBUTUHAN PENGGUNA

Dari diagram diatas dan profil pengguna maka diperoleh kebutuhan program ruang yang harus dicukupi dengan perolehan tabel sebagai berikut.

#### Tabel kebutuhan :

Pengguna	Ruang	Kapasitas	Luasan M <sup>2</sup>	Unit	Subtotal Luasan
Produksi Animasi	R. Produser	1	30	1	30
	R. Direktur	1	30	1	30
	R. Rapat	10	30	1	30
	R. Script	5	50	1	50
	R. Story Board	10	72	1	72
	R. Reserch	10	47	1	47
	R. Art director	3	25	1	25
	R. Dubbing & Sounds studio	10	140	1	140
	Studio musik	15	50	1	50
	R. Permodelan	10	200	1	200
	Sketsa tokoh	10	60	1	60
	R. Lay Out	10	72	1	72
	R. Animation	10	200	1	200
	R. Colouring/ painting	10	54	1	54

R. Compusting	5	54	1	54
R. Visual effect	5	72	1	72
R. Editorial	3	36	1	36
R. Sound transfer	3	54	1	54
R. video mixing	3	54	1	54
R. projection AV	3	54	1	54
R. bank data	10	50	1	50
R. Scanning	4	54	1	54
jumlah				428
sirkulasi				322,6
sub total				1810

### III.2. FASILITAS PEMASARAN

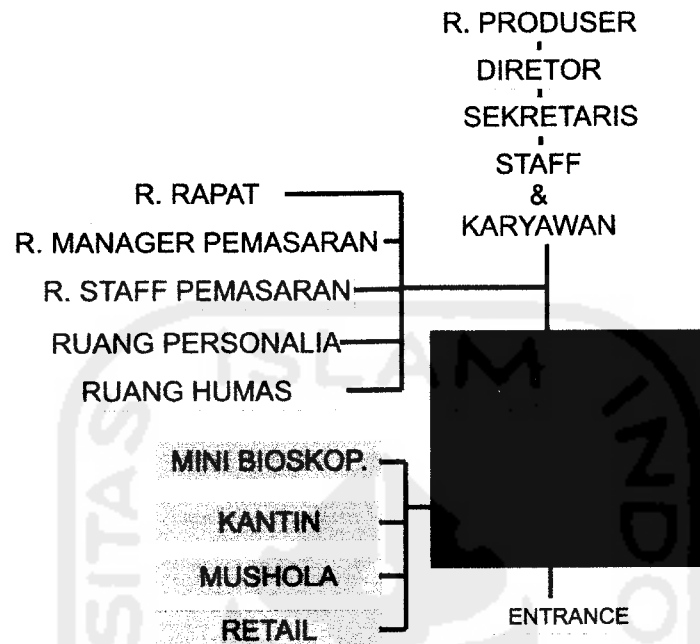
#### III.2.1. KARAKTER PENGGUNA

- a. Pengguna Tetap :
- Ruang Pengelola
- Ruang Direktur
  - Ruang Sekretaris
  - Receptionis
  - Staff pemasaran
  - Ruang manager Pemasaran
  - Ruang personalia
  - Ruang Humas
  - Ruang Karyawan
- b. Pengguna tidak tetap
- Tamu
  - Pengunjung

#### III.2.2. PERILAKU PENGGUNA

Dari diagram diatas dan profil pengguna maka diperoleh kebutuhan program ruang yang harus dicukupi dengan perolehan tabel sebagai berikut. Kegiatan dari pemasaran adalah proses transaksi jual beli.

Penyaluran dari proses produksi diusahakan akan sampai kepada konsumen.



### III.2.3. KEBUTUHAN PENGGUNA

Dari diagram diatas dan profil pengguna maka diperoleh kebutuhan program ruang yang harus dicukupi dengan perolehan tabel sebagai berikut.

Pengguna	Ruang	Kapasitas	Luasan M <sup>2</sup>	Unit	Subtotal Luasan
Pengelola	Ruang Direktur	1	30	1	30
	Ruang Sekretaris	1	15	1	15
	Receptionis	3	20	1	20
	Staff pemasaran	10	50	1	50
	Ruang manager Pemasaran	1	15	1	15
	Ruang personalia	1	15	1	15
	Ruang Humas	1	15	1	15
	Ruang Karyawan	5	50	1	50
			jumlah		210
			sirkulasi		42
			sub total		252

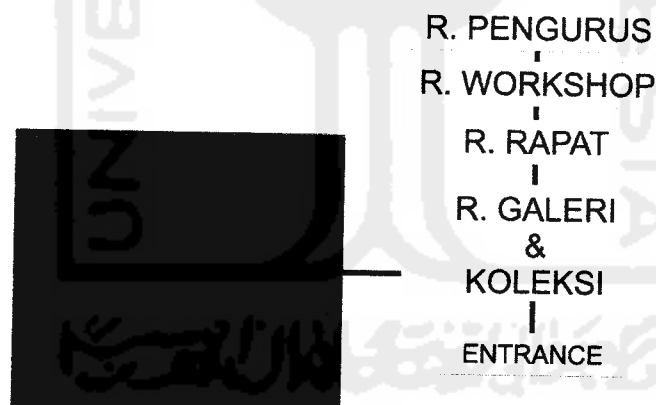
### III.3. ANIMASI CLUB

#### III.3.1. KARAKTER PENGGUNA

- a. Pengguna tetap
  - Pengurus Anima fans
  - Anima fans
- b. Pengguna tidak tetap
  - Tamu
  - Pengunjung

#### III.3.2. PERILAKU PENGGUNA

Dari diagram diatas dan profil pengguna maka diperoleh kebutuhan program ruang yang harus dicukupi dengan perolehan tabel sebagai berikut. Kegiatan dari anima club adalah melakukan kegiatan mengkoleksi, mini workshop dan kegiatan pameran karya mereka agar bisa masuk ke dunia industri.



#### III.3.3. KEBUTUHAN PENGGUNA

Dari diagram diatas dan profil pengguna maka diperoleh kebutuhan program ruang yang harus dicukupi dengan perolehan tabel sebagai berikut

Pengguna	Ruang	Kapasitas	Luasan M <sup>2</sup>	Unit	Subtotal Luasan
Anima fans	Ruang Pengurus	10	40	1	40
	Ruang Rapat	10	30	1	30
	R. Referensi	10	54	1	54
	Ruang Galeri dan Koleksi	10	50	1	50
	R. Workshop	10	80	1	80
jumlah					254
sirkulasi					60,8
sub total					314,8

### III.3.4. FASILITAS PENUNJANG

Selain kebutuhan diatas kita juga harus memikirkan fasilitas penunjang agar bangunan tersebut dapat digunakan dengan baik. Beberapa fasilitas penunjang yang diperlukan adalah sebagai berikut :

Pengguna	Ruang	Kapasitas	Luasan M <sup>2</sup>	Unit	Subtotal Luasan
	Ruang Utility	10	30	6	180
	Security	2	12	1	12
	Retail	1	30	10	30
	Hall dan Ruang pameran	100	500	1	500
	Mini Sinema	400	486	1	486
	Gudang	3	20	1	20
	Café	20	40	2	80
	Restoran	20	60	1	60
	Genset		24	1	24
	Mushola	50	40	1	40
	Tempatr wudhu	10	10	1	10
jumlah					1442
sirkulasi					342,4
sub total					1784,4

*Parkir motor*

Asumsi untuk tiap 75 m<sup>2</sup> adalah 1 parkir motor maka:

$4481,2 : 75 = 59,7$  Jadi jumlah motor yang harus ditampung yaitu 60 motor.

Luas yang dibutuhkan =  $60 \times 3\text{m}^2 = 90 \text{ m}^2$

*Parkir mobil*

Asumsi untuk tiap 150 m<sup>2</sup> adalah 1 parkir mobil maka:

$4481,2 : 150 = 29,8$  Jadi jumlah mobil yang harus ditampung yaitu 30 mobil.

Luas yang dibutuhkan =  $30 \times 21,5 \text{ m}^2 = 645 \text{ m}^2$

Jadi jumlah keseluruhan lantai yang dibutuhkan adalah : **5216,2 m<sup>2</sup>**

Luas site keseluruhan = **9160,9 m<sup>2</sup>**

BCR =  $5216,2 : 9160,9 \times 100 \%$

BCR = 56,9 % ~ **57 %**

### III.4. ANALISA LOKASI



Site 1



Site 2

#### III.4. SITE 1

##### III.4.1.1. LOKASI

Batas lokasi site :

- Utara : site berbatasan dengan jalan ring road utara, toko anugrah dll
- Timur : site berbatasan dengan pemukiman penduduk dan sungai Gajah Wong
- Selatan : site berbatasan dengan pemukiman penduduk dan menara indosat
- Barat : berbatasan dengan toko gracia.



*Batas sebelah barat toko Gracia dan sebelah selatan menara indosat*





*Batas sebelah utararing road dan toko anugerah*



*Batas sebelah utara perempatan condong catur dan rumah makan ayam panggang Wonogiri*

#### **III.4.1.2. POTENSI**

Dalam penampilannya site tersebut sangat mendukung dimana sarana dan menunjang. Dari segi transportasi, referensi untuk animasi, toko peralatan semuanya mendukung. Pertimbangan pemilihan site :

- **Transportasi :**

Pada site ini sangatlah mudah dari segi transportasi sehingga sangatlah mudah untuk mencapai lokasi site. Hal yang mendukung site tersebut adalah letak site yang berdekatan dengan terminal Condong Catur yang jaraknya kurang lebih 500 meter. Hal yang lain site ini letaknya disepanjang ring road utara yang dimana kita dapat dengan mudah untuk mencapai lokasi tersebut.

- **Pusat perdagangan :**

Site ini sangat memungkinkan bagi kita untuk melakukan penjualan produk, karena site ini berada pada pusat perdagangan yang terdapat pada sepanjang jalan Gejayan dan jalan Kaliurang. Selain itu para pelajar dapat dengan mudah mencari referensi dan mencari peralatan yang mereka gunakan.

- **Pusat pendidikan :**

Untuk saling bertukar pikiran para pelajar site ini sangatlah tepat karena site ini berdekatan dengan beberapa universitas. Sebagai contoh adalah UGM, UPN, YKPN, AMIKOM dan beberapa universitas swasta yang lainnya.

- **Tempat tinggal :**

Untuk mencari tempat tinggal bagi pelajar sangatlah mudah karena kawasan ini sangat berdekatan dengan kost dan kontrakan yang tersebar didaerah gejayan, condong catur dll.

### III.4.2. SITE 2

#### III.4.2.1. LOKASI

Batas lokasi site :

- Utara : site berbatasan dengan pemukiman penduduk jln Kaliwaru
- Timur : site berbatasan jln kampung Kaliwaru
- Selatan : site berbatasan dengan jalan ring road utara, Polda .
- Barat : berbatasan dengan persawahan penduduk.



*Batas sebelah timur pemukiman penduduk dan jln Kaliwaru*



*Batas utara merupakan dan selatan merupakan kantor Polda dan pemukiman penduduk*



*Batas barat merupakan area persawahan*

### III.4.2.2. POTENSI

Pada kasus site yang ke 2 ini kami akan menjelaskan beberapa potensi site.

- **Tranportasi :**

Pada site ini sangatlah mudah dari segi tranportasi sehingga sangatlah mudah untuk mencapai lokasi site. Hal yang mendukung site tersebut adalah letak site yang berdekatan dengan terminal Condong Catur yang jaraknya kurang lebih 500 meter. Hal yang lain site ini letaknya disepanjang ring road utara yang dimana kita dapat dengan mudah untuk mencapai lokasi tersebut.

- **Pusat perdagangan :**

Pada site ini keuntungan juga didapatkan sama halnya yang terdapat pada site yang pertama.

- **Pusat pendidikan :**

Pada site ini keuntungan juga didapatkan sama halnya yang terdapat pada site yang pertama.

- **Tempat tinggal :**

Untuk mencari tempat tinggal bagi pelajar karena pada kawasan ini berdekatan dengan pusat kontrakan yang terdapat pada area kampung Kaliwaru

### III.4.2.3. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN PEMILIHAN SITE

Potensi	Nilai * Site 1	Nilai * Site 2
lokasi	8	7
tranportasi	9	8
pendidikan	7	8
perdagangan	8	8
tempat tinggal	8	8
keamanan	8	7
drainasi	9	7
total	57	53

**Keterangan Nilai = 0 - 10**

Dilihat dari perolehan jumlah total dari tabel diatas maka disimpulkan pada pemilihan site tersebut yang memiliki penilaian tertinggi yaitu site 1 dengan total 57. Dari dasar pertimbangan diatas kelebihan yang dipunyai oleh site 1 adalah dari lokasi, drainasi dan transportasi. Dengan keunggulan tersebut sangatlah dimungkinkan apabila site tersebut untuk dipergunakan.

### **III.5. ANALISA KEBEBASAN**

#### **III.5.1. KEBEBASAN**

Kebebasan merupakan sebuah kata yang sering diucapkan oleh banyak orang. Kita juga mengetahui bahwa kebebasan sangat diinginkan oleh semua manusia. Tetapi kadang kita salah menafsirkan arti kebebasan tersebut. Kebebasan merupakan sebuah hak yang perlu kita perjuangkan, akan tetapi kebebasan perlu sebuah tanggung jawab yang harus kita penuhi.

Kita mencoba menganalisa pengartikan kebebasan dan bagaimana cara mentransformasi arti kebebasan tersebut kedalam sebuah wadah arsitekturan :

1. bebas dari penjajahan
2. tanpa ada batasan
3. bebas menentukan nasib sendiri
4. kebebasan memeluk agama
5. pembebasan jiwa rakyatnya dari keadaan yang terbelenggu
6. pembebasan akal dan fikiran rakyat dari belenggu kebodohan
7. bebas memilih.

#### **Kesimpulan :**

Dari perkataan diatas kita dapat menyimpulkan bahwa kata bebas dapat diwujudkan bagaimana kita dapat menjalani kontak sosial secara wajar sehingga tidak terjadi batasan atau belenggu yang dapat merusak dari pemaknaan kebebasan.

### **III.6. ANALISA RUANG DENGAN MENGGUNAKAN KARAKTERISTI KEBEBASAN**

#### **III.6.1. PENINGGIAN ELEVASI LANTAI**

Ruang tidak hanya diasumsikan dengan dinding atau sekat yang mengitari ruang tersebut. Terjadinya sebuah ruang dapat juga diasumsikan dengan pengaturan elevasi lantai yang berbeda antara ruang satu dengan yang lainnya. Dengan perbedaan elevasi lantai kita mengetahui bahwa ruang satu dengan yang lainnya memiliki fungsi yang berbeda.

#### **III.6.2. PERMAINAN PENATAAN POLA LANTAI**

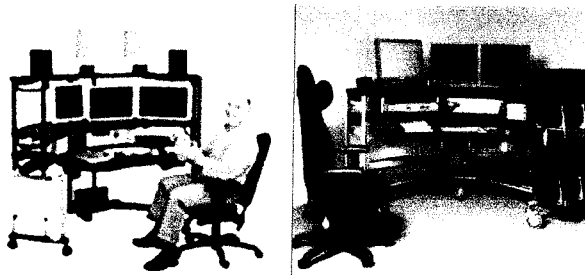
Pola lantai dapat juga menentukan bahwa setiap ruangan memiliki kebutuhan dan fungsi yang berbeda. Dengan adanya produk fabrikasi yang saat ini berkembang permainan pola lantai dapat lebih beragam. Lantai yang memiliki keragaman jenis ini dapat membuat jelas karakter dari ruangan yang akan didesign.

Beberapa jenis lantai yang dapat dijadikan acuan dalam

1. lantai keramik
2. lantai kayu (wooding flooring)
3. lantai batu alam (batu kali, keramik)
4. lantai dengan cover( karpet )

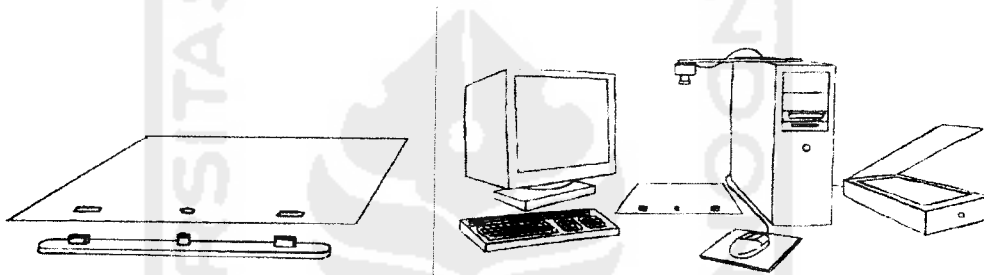
#### **III.6.3. PERBEDAAN FURNITURE**

Furniture sebuah kantor begitu beragam, dengan hanya melihat jenis furniture yang ditampilkan kita dapat mengetahui karakter fungsi dari sebuah kantor tersebut. Apalagi dalam perancangan ini kami lebih mengacu pada sebuah kantor yang berfungsi sebagai produksi animasi. Proses pembuatan animasi 2dimensi maupun 3dimensi membutuhkan alat yang begitu banyak. Sehingga dengan melihat dari peralatan tersebut kita dapat mengetahui fungsi ruang tersebut.



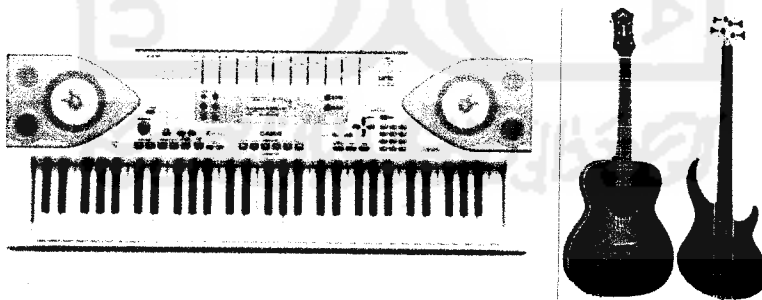
**Animation office**

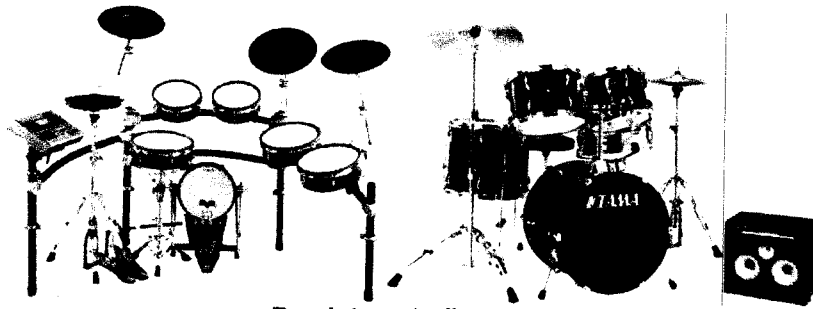
Gambar diatas menunjukkan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat sebuah model dari animasi 3dimensi maupun 2dimensi. Komputer merupakan peralatan yang mutlak harus dimiliki seorang designer animasi.



**Peralatan 2 dimensi ( paper, pagebare, komputer, scanner)**

Gambar diatas merupakan peralatan yang dibutuhkan dalam membuat sebuah animasi 2 dimensi. Peralatan yang digunakan rata-rata dikerjakan dengan manual.





**Peralatan studio music**

Gambar diatas merupakan peralatan sebuah studio music yang berfungsi sebagai pengisian soundtrack dalam sebuah film animasi. Karena setiap pembuatan sebuah film tanpa sound effect maka film tersebut akan kelihatan garing.



**Peralatan dubbing**

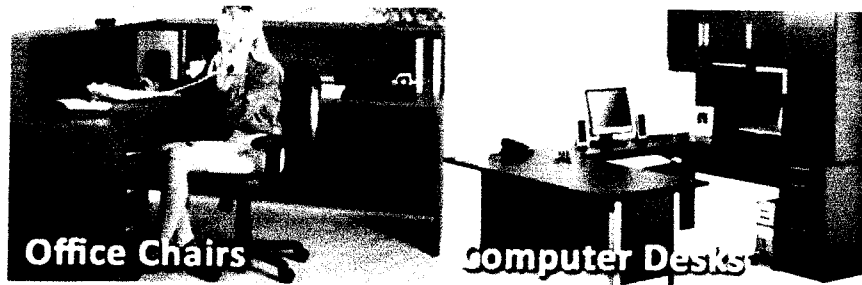
Peralatan diatas merupakan furniture dari pengisian suara dari sebuah produk animasi. Ditempat pembuatan animasi operator sound dubbing sangat berperan untuk memaksimalkan adegan sebuah animasi, dengan timing suara yang bagus.



**peralatan video editing**

gambar diatas merupakan peralatan video editing yang merupakan hasil akhir pembuatan dari sebuah animation. Peralatan utama yang dibutuhkan adalah mixing dan equalizer untuk memaksukan suara dari sound dubber.





ruang sekretaris & staff



ruang karyawan dan direktur



ruang reseptionis dan ruang rapat

Sedangkan gambar gambar diatas merupakan kebutuhan sebuah kantor umum yang harus dimiliki. Dari perolehan atau visualisasi gambar diatas maka kita dapat mengambil kesimpulan bahwa furniture setiap ruang akan berbeda menurut kebutuhan dan kegiatan dari masing-masing pengguna.

#### III.6.4. PEMAHAMAN TENTANG RUANG

Ruang dibentuk berdasarkan dinding masif yang mengitari. Kadang dinding itu menjadi batasan yang jelas, sehingga komunikasi pengguna antar ruang menjadi sulit atau bahkan tidak terdapat kontak komunikasi.

### **III.6.5. THE PLANLEES HOUSE**

By Kengo Kuma

Theme description :

Dia menganggap bahwa pada prinsipnya ruang dapat dinilai tidak hanya dibentuk oleh dinding masif yang kokoh. Kengo Kuma berprinsip bahwa ruang dapat dibentuk oleh penataan furniture yang terdapat pada setiap ruang itu sendiri. Seperti contohnya antara ruang tamu dengan ruang keluarga dan ruang-ruang lainnya pastilah memiliki perbedaan furniture. Ruang tamu terdiri dari sofa untuk menumui pihak keluarga dengan tamu yang berkunjung. Ruang keluarga biasa terdiri dari ruang lapang yang biasanya digunakan untuk berinteraksi antar keluarga. Dapur terdiri dari peralatan memasak dan lemari bahan. Dan furniture dari ruang yang terisi yang lainnya.

Dia juga menunjukkan bahwa bagian penunjuk ruang dapat diperlihatkan dengan peninggian elevasi lantai serta ruang dapat dibentuk dengan penataan pola lantai yang berbeda antara ruang satu dengan yang lainnya.

### **II.6.6. PEMAHAMAN OFFICE**

Kantor adalah sebuah sebuah ruang yang digunakan untuk melakukan kegiatan kerja (kegiatan bisnis), tetapi kadang menunjukkan posisi dari sebuah organisasi. Dalam faktanya selama ini kantor didefinisikan sebagai sebuah kantor besar yang mencakup semua kegiatan bisnis. Antar ruang yang menghubungkan hanya dinding masif kadang antar ruang dibatasi oleh partisi partisi yang menyulitkan untuk berkomunikasi.

### **III.6.7. OPEN PLAN OFFICE**

Wikipedia Open plan office :

**([http://en.wikipedia.org/wiki/Open-space\\_meeting](http://en.wikipedia.org/wiki/Open-space_meeting))**

Kantor tidak hanya didefinisikan sebagai gedung raksasa, kegiatan sebuah kantor dapat didefinisikan oleh sebuah bangunan yang berukuran kecil dan komunikatif oleh lingkungan sekitar.

Kantor dapat dibuat lebih komunikatif dengan meminimalisir penyekat. Karena penyekat akan dapat mengurangi kontak sosial sekitar.



Gambar diatas menunjukkan perbedaan yang signifikan cara penyajian sebuah kantor. Pada gambar sebelah kiri menunjukkan sebuah kantor yang lebih komunikatif antar pengguna bangunan daripada disebelah sebelah kanan. Pada gambar sebelah kanan pengguna pasti terasa lebih terkungkung dalam ruangan tersebut, karena interaksi sosial tidak terhubung disebabkan pembatas masif antar ruang.

Setelah kita mencoba menafsirkan kata kebebasan itu kami mencoba mentransformasikan kedalam bentuk bangunan arsitektural. Dari segi arsitektural open plan adalah ruang yang menempatkan obyek secara bebas tanpa sekat pembatas yang menciptakan sirkulasi yang bebas. Sekat merupakan pembatas yang dapat mengganggu hubungan komunikasi antar penghuni atau pengguna. Pada penataan sebuah ruang sekat sering dibuat masif dan solid sehingga kita sering kali kesusahan apabila berhubungan dengan pengguna ruang yang lain.

Dalam perancangan ini kami mencoba menghilangkan peran dinding atau meminimalkan agat komunikasi antar fungsi ruang dapat lebih

mudah tersalurkan. Dengan menghilangkan atau meminimalkan kita usahakan peran komunikasi dapat lebih diutamakan

**Kesimpulan :**

1. Dari penjelasan pemaknaan kebebasan kebutuhan yang sebenarnya berperan adalah komunikasi.
2. Pada penataan ruang model open plan dapat menunjang dari segi komunikasi antar pengguna bangunan.
3. Tidak semua ruang dapat dihilangkan dinding penyekat. Semua dikarenakan kegiatan yang berada dalam ruang tersebut dapat mengganggu kegiatan yang berada pada ruang lainnya,
4. Bentuk ruang tidak hanya dipengaruhi oleh dinding masif tetapi juga dapat dibentuk melalui penataan pola lantai, peninggian elevasi lantai, pola plafon dan furniture.

