

# **SKRIPSI**

Laporan Landasan Konseptual Perancangan Periode 85

Semester Genap 2024

## **Perancangan Pusat Pengembangan Animasi dan Desain Grafis di Banjarbaru**

Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh :  
**Muhammad Faiz**  
2010812210006

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**BANJARBARU**  
**2024**

# **Perancangan Pusat Pengembangan Animasi dan Desain Grafis di Banjarbaru**

**SKRIPSI (SAR8238)**

Tujuan penulisan skripsi diajukan untuk memberikan landasan konseptual perancangan dan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi sebagai syarat memperoleh derajat Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat



Diajukan Oleh :  
**Muhammad Faiz**  
**2010812210006**

Dosen Pembimbing :  
**Indah Mutia, MUD., Ph.D.**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**BANJARBARU**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR**

**Perancangan Pusat Pengembangan Animasi dan Desain Grafis  
di Banjarbaru**

**oleh**

**Muhammad Faiz (2010812210006)**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 23 April 2024 dan dinyatakan

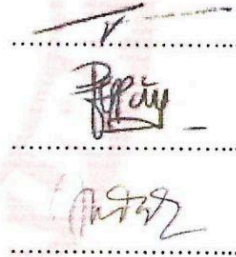
**L U L U S**

**Komite Penguji :**

**Ketua : Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.**  
NIP 196911061995121002

**Anggota : Prima Widia Wastuty, S.T., M.T.**  
NIP 197906272002122002

**Pembimbing : Indah Mutia, S.T., MUD., Ph.D**  
**Utama NIP 198006232005012001**



Banjarbaru, .....  
diketahui dan disahkan oleh:

**Wakil Dekan Bidang Akademik  
Fakultas Teknik ULM,**  
  
**Dr. Mahmud, S.T., M.T.**  
NIP 197401071998021001

**Koordinator Program Studi  
S-1 Arsitektur,**  
  
**Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.**  
NIP 198102102005011012

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur saya selaku penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya kepada hamba, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulis tugas akhir skripsi yang berjudul “Pusat Pengembangan Animasi dan Desain Grafis di Banjarbaru”. Shalawat serta salam penulis curahkan kepada Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam sebagai suri teladan bagi seluruh umat manusia. Tujuan penyusunan laporan penulisan ini dilakukan sebagai syarat kelulusan pada Program Studi S-1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis sadar bahwa penulisan ini berhasil tidak lepas dari bimbingan, pengarahan, semangat, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melancarkan proses penyusunan laporan penulisan skripsi hingga selesai.
2. Keluarga saya, ayah, ibu yang sudah tenang di surga, kedua kakak saya, nenek, tante, sepupu yang sudah membuat saya hidup hingga hari ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriana Radam, S.T., M.T., IPU., selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku ketua program studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Mohammad Ibnu Saud, M.Sc.; Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T.; dan Ibu Dila Nadya Andini, M.Sc, selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.
6. Indah Mutia, MUD. Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang sudah membimbing, membantu, dan meluangkan waktu serta pemikirannya kepada penulis selama proses penyusunan laporan penulisan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai.
7. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Teman-teman arsitektur angkatan 2020 (Linethetic) yang telah bersama dari masa awal perkuliahan hingga penulis menyelesaikan masa studi.
9. Kakak dan adik tingkat Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat serta Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Arsitektur (Himars) yang sudah mensupport dan mendoakan kelancaran proses penulisan skripsi penulis.
10. Lagu-lagu Hindia, Lomba Sihir, Feast yang menemani selama proses ini yang memberikan semangat, doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.  
“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilan sendiri sendiri.”
11. Saya sendiri Muhammad Faiz, yang sudah mampu bekerja keras hingga menyelesaikan masa studi 4 tahun ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, baik mahasiswa, dosen pengajar, dan masyarakat luas.

**Banjarbaru, 2024**

**Muhammad Faiz**

# PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN ANIMASI DAN DESAIN GRAFIS DI BANJARBARU

Muhammad Faiz

Indah Mutia, MUD., Ph.D.

Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
(faizzz.1712@gmail.com)

## ABSTRAK

Perkembangan industri animasi dan desain kreatif semakin meningkat tiap tahunnya di Indonesia, industri ini telah menjadi salah satu pilar utama dalam ekonomi kreatif global yang digunakan dalam berbagai bidang seperti hiburan, periklanan, pendidikan, dan banyak lagi. Kalimantan Selatan mempunyai peminat dan pemakai jasa yang masih terbilang sedikit dalam industri ini dikarenakan kurangnya perhatian dari pemerintah lebih dalam dan masyarakat masih belum banyak yang mengetahui produk dan fungsi dari industri ini. Maka dari itu, dibutuhkannya perancangan pusat pengembangan animasi dan desain grafis di Banjarbaru dengan fungsi sebagai wadah produksi dan pelatihan. Konsep "Interactive Design" diangkat dengan tujuan untuk mengenalkan animasi ke masyarakat, serta dapat meningkatkan produktivitas pelaku dalam kegiatan produksi dan pelatihan untuk berkembang. Interaktif diterapkan dalam dengan bangunan menghadirkan ruang-ruang bangunan yang menarik dan komunikatif, kemudian area produksi dan pelatihan dibuat saling terhubung walau berbeda keperluan agar dapat saling melihat, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan mendesain area sirkulasi di bagian tengah dengan void yang luas.

**Kata kunci:** pusat pengembangan animasi dan desain grafis, produksi dan pelatihan, interaktif, interaksi

## ABSTRACT

*The development of the animation and creative design industry is increasing every year in Indonesia, this industry has become one of the main pillars of the global creative economy used in various fields such as entertainment, advertising, education, and many more. South Kalimantan has relatively few enthusiasts and service users in this industry due to the lack of deeper attention from the government and the public still does not know much about the products and functions of this industry. Therefore, it is necessary to design an animation and graphic design development center in Banjarbaru with the function of being a production and training forum. The concept of "Interactive Design" was raised to introduce animation to the public, as well as increase the productivity of actors in production and training activities to develop. Interactive is applied in the building to create interesting and communicative building spaces, then the production and training areas are made connected despite different needs so they can see each other, interact and collaborate by designing a circulation area in the middle with a large void.*

**Keywords:** animation and graphic design development center, production and training, interactive, interaction

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>4</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>11</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>11</b>
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Permasalahan.....	14
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	14
1.4 Kerangka Pikir Penulisan.....	15
1.5 Keaslian Penulisan.....	16
<b>BAB II.....</b>	<b>17</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
2.1 Definisi Objek Perancangan.....	17
2.1.1 Pusat.....	17
2.1.2 Pengembangan.....	17
2.1.3 Animasi.....	17
2.1.4 Desain Grafis.....	18
2.2 Tinjauan Objek Perancangan.....	18
2.2.1 Jenis-Jenis Animasi.....	18
2.2.2 Proses Pembuatan Animasi.....	21
2.3 Tinjauan Arsitektural.....	23
2.3.1 Deskripsi Pusat Pengembangan Animasi dan desain grafis.....	23
2.3.2 Fungsi Pusat Pengembangan Animasi dan Desain Grafis.....	23
2.3.3 Deskripsi Pelaku dan Aktivitas.....	24
2.3.4 Kebutuhan Ruang.....	26
2.3.5 Kurikulum Pelatihan Animasi dan Desain Grafis.....	27
2.4 Tinjauan Konsep.....	28
2.4.1 Arsitektur Interaktif.....	28
2.4.2 Aspek Perancangan Arsitektur Interaktif.....	28
2.5 Studi Kasus.....	30
2.5.1 Studi Kasus Studio Animasi.....	30
1. Walt disney animation studio.....	30
2. Little Giantz Animation.....	34
2.5.2 Studi Kasus Pelatihan Animasi.....	37
1. Kantana Institute: Film and Animation Undergraduate School.....	37
2. SMK Raden Umar Said atau RUS Animation Studio.....	39
2.5.3 Studi Kasus Bangunan Interaktif.....	45
1. Twitter Office, Singapore.....	45
2. Bandung Creative Hub.....	47
2.5.4 Kesimpulan Studi Kasus.....	50
1. Studi Kasus Studio Animasi.....	50
2. Studi Kasus Pelatihan Animasi.....	50

3. Studi Kasus Bangunan Interaktif.....	51
<b>BAB III.....</b>	<b>52</b>
<b>DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>52</b>
3.1 Tinjauan Umum Lokasi.....	52
3.2 Analisa Objek Perancangan.....	52
3.2.1 Deskripsi Objek Perancangan.....	52
3.2.2 Kriteria Produksi.....	52
3.2.3 Kriteria Pelatihan.....	53
3.2.4 Jadwal Pelatihan.....	55
3.3 Analisa Fungsi.....	56
3.3.1 Pelaku adn Aktivitas.....	56
3.3.2 Pola Aktivitas Pelaku.....	58
3.3.3 Analisa Ruang dan Dimensi Ruang.....	60
3.4 Analisa site.....	67
3.4.1 Kriteria Pemilihan Site.....	67
3.4.2 Analisis Site.....	69
3.5 Analisa Ruang dan Bentuk.....	72
3.5.1 Analisis bentuk dan wujud bangunan.....	72
3.5.2 Analisis Struktur.....	73
3.5.3 Analisis Utilitas.....	74
<b>BAB IV.....</b>	<b>75</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>75</b>
4.1 Konsep Programatik.....	75
4.2 Konsep Rancangan.....	77
4.2.1 Konsep Tapak.....	77
4.2.2 Konsep Bentuk Bangunan.....	78
4.2.3 Konsep Zonasi dan Organisasi Ruang.....	78
4.2.1 Interaksi pelaku + fungsi.....	81
4.3 Rancangan Awal.....	84
<b>BAB V.....</b>	<b>86</b>
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>86</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Laju pertumbuhan PDB ekonomi kreatif atas dasar harga konstan 2011-2017 (%)	11
Gambar 1.2 Data pelaku usaha ekonomi kreatif Indonesia tahun 2016	12
Gambar 1.3 Data pelaku ekonomi kreatif Kalimantan Selatan 2020	13
Gambar 1.4 Analisis Kerangka Alur Pikir	15
Gambar 2.1 Contoh gambar produksi stop-motion animation	19
Gambar 2.2 Pembuatan animasi 2d digital (kiri), pembuatan animasi 2d manual (kanan)	20
Gambar 2.3 Pembuatan animasi 3d (kiri), pembuatan animasi CGI (kanan)	21
Gambar 2.4 Tampak walt disney animation studio	30
Gambar 2.5 Main Entrance Walt disney animation studio	30
Gambar 2.6 Area lobi	31
Gambar 2.7 Galeri/display animasi	31
Gambar 2.8 Foodcourt caffe	31
Gambar 2.9 The Disney Animation Gallery / Souvenir Shop	32
Gambar 2.10 Lobi Disney Animation Research Library	32
Gambar 2.11 Ruang penyimpanan	32
Gambar 2.12 Disney Digital Studio Center	33
Gambar 2.13 Denah Ground Floor Digital Media Center	33
Gambar 2.14 Denah Second Floor Digital Media Center	34
Gambar 2.15 Tampak studio animasi LittleGiantz	34
Gambar 2.16 Animasi-animasi dari studio LittleGiantz	35
Gambar 2.17 Ruang Produksi Animasi	35
Gambar 2.18 Ruang Rekaman Suara	35
Gambar 2.19 Ruang Ilustrasi	36
Gambar 2.20 Ruang Pascaproduksi	36
Gambar 2.21 Area santai	36
Gambar 2.22 Ruang meeting	36
Gambar 2.23 Tampak Kantana Institute	37
Gambar 2.24 Denah Kantana Institute	37
Gambar 2.25 Koridor Kantana Institute	38
Gambar 2.26 Dinding tempat bersantai Kantana Institute	38
Gambar 2.27 Koridor Workshop Kantana Institute	38
Gambar 2.28 Kantin Kantana Institute	38
Gambar 2.29 Tampak SMK Raden Umar Said	39
Gambar 2.30 Ruang Produksi RUS	40
Gambar 2.31 Ruang Drawing RUS	40
Gambar 2.32 Ruang Tracing RUS	40
Gambar 2.33 Ruang Pascaproduksi RUS	41
Gambar 2.34 Ruang Drawing RUS	41
Gambar 2.35 Ruang rekam suara dan musik RUS	41
Gambar 2.36 Berbagai macam area diskusi RUS	42
Gambar 2.37 Ruang meeting RUS	42
Gambar 2.38 LAB 3D RUS	42

Gambar 2.39 Ruang guru RUS.....	43
Gambar 2.40 Mini cinema RUS.....	43
Gambar 2.41 Ruang Display RUS.....	43
Gambar 2.42 Ruang kelas RUS.....	44
Gambar 2.43 Galeri RUS.....	44
Gambar 2.44 Perpustakaan RUS.....	44
Gambar 2.45 GYM RUS.....	45
Gambar 2.46 Gedung Twitter Office.....	45
Gambar 2.47 Area kerja 1.....	46
Gambar 2.48 Area kerja 2.....	46
Gambar 2.49 Area meeting.....	46
Gambar 2.50 Area meeting hybrid.....	46
Gambar 2.51 Area kerja kelompok.....	46
Gambar 2.52 Area kerja individu.....	46
Gambar 2.53 Kantin.....	47
Gambar 2.54 Area santai dan berdiskusi.....	47
Gambar 2.55 Perspektif Bandung Creative Hub.....	47
Gambar 2.56 Denah lantai 1 Bandung Creative HUB.....	48
Gambar 2.57 Denah lantai 2 Bandung Creative HUB.....	48
Gambar 2.58 Denah lantai 3 Bandung Creative HUB.....	48
Gambar 2.59 Denah lantai 4 Bandung Creative HUB.....	48
Gambar 2.60 Denah lantai 5 Bandung Creative HUB.....	48
Gambar 2.61 Main entrance Bandung creative HUB.....	49
Gambar 2.62 Amphitheater Bandung creative HUB.....	49
Gambar 2.63 Basement Bandung creative HUB.....	49
Gambar 3.1 Lokasi Perancangan.....	52
Gambar 3.2 Pelatihan animasi.....	54
Gambar 3.3 Durasi kursus animasi.....	54
Gambar 3.4 Pelatihan desain grafis.....	55
Gambar 3.5 Durasi kursus desain grafis.....	55
Gambar 3.6 Pola aktivitas officer.....	58
Gambar 3.7 Pola aktivitas tim produksi.....	58
Gambar 3.8 Pola aktivitas tim pelatihan.....	59
Gambar 3.9 Pola aktivitas petugas service.....	59
Gambar 3.10 Pola aktivitas klien.....	59
Gambar 3.11 Pola aktivitas Peserta kursus.....	60
Gambar 3.12 Peta Administrasi Kota Banjarbaru.....	67
Gambar 3.12 Data Eksisting Site.....	68
Gambar 3.13 Dimensi Site.....	69
Gambar 3.14 Lapisan Tanah Keras.....	70
Gambar 3.15 Analisis Matahari pada tapak.....	70
Gambar 3.16 Analisis Kebisingan pada Tapak.....	71
Gambar 3.17 Analisis Aksesibilitas pada Tapak.....	71
Gambar 3.18 bentuk dasar denah.....	72
Gambar 3.19 Tangga multifungsi.....	72

Gambar 3.20 Ruang teknologi hologram.....	72
Gambar 3.21 Pondasi tiang pancang.....	73
Gambar 3.22 Struktur atap dak beton.....	73
Gambar 3.23 Struktur atap dome space frame.....	74
Gambar 4.1 Konsep Program.....	75
Gambar 4.2 Konsep dengan pelaku.....	75
Gambar 4.3 Detail Penerapan Konsep.....	76
Gambar 4.4 Pembagian Zona Tapak.....	77
Gambar 4.5 Bentuk Dasar Bangunan.....	78
Gambar 4.6 Penerapan konsep Zonasi ruang.....	78
Gambar 4.7 Penerapan organisasi ruang lantai 1.....	79
Gambar 4.8 Penerapan organisasi ruang lantai 2.....	79
Gambar 4.9 Penerapan organisasi ruang lantai 3.....	80
Gambar 4.10 Konsep skematik interaksi to interaktif.....	81
Gambar 4.11 Gambaran interaksi pengelola dengan klien.....	82
Gambar 4.12 Gambaran interaksi Pengelola dengan peserta pelatihan.....	82
Gambar 4.13 Gambaran interaksi klien dan peserta pelatihan.....	83
Gambar 4.14 Rancangan Awal Siteplan.....	84
Gambar 4.15 Rancangan awal perspektif 1.....	84
Gambar 4.16 Rancangan awal perspektif 2.....	85
Gambar 4.17 Rancangan awal perspektif 3.....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penulisan.....	16
Tabel 2. Standar mata pelajaran kejuruan animasi.....	27
Tabel 3. Kesimpulan Studi Kasus Studio Animasi.....	50
Tabel 4. Kesimpulan Studi Kasus Pelatihan Animasi.....	50
Tabel 5. Kesimpulan Studi Kasus Bangunan Interaktif.....	51
Tabel 6. Jadwal pelatihan.....	56
Tabel 7. Pengelompokkan fungsi.....	56
Tabel 8. Pelaku dan aktivitas Pengelola.....	56
Tabel 9. Pelaku dan aktivitas Klien.....	57
Tabel 10. Pelaku dan aktivitas Peserta Pelatihan.....	57
Tabel 11. Besaran tiap ruang yang diperlukan.....	60
Tabel 12. Total besaran tiap ruang.....	66