

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 KONSEP DASAR

Desain arsitektur yang kita pahami selama ini sebagai hasil dari proses mengganti ide-ide bentuk dan estetika secara konstan dengan menggunakan kemampuan teknik untuk memanipulasi material dan bentuk, telah terbukti menjadikan sesuatu yang kompleks dan multidimensional.

Kata SANI diambil dari Bahasa sansekertanya seni yang artinya persembahan, pekayanan dan pemberian yang tulus. Kata SANI juga berupa singkatan kata dari.

S = STUDIO

A = ANIMASI

N = NASIONAL

I = INDONESIA

Berdasarkan dengan prinsip prinsip tema BAB III konsep dasar bangunan meliputi Urutan urutan (sekuens) pengalaman meliputi fase persiapan (approach) pengalaman utama (progression) dan akhiran (ending).

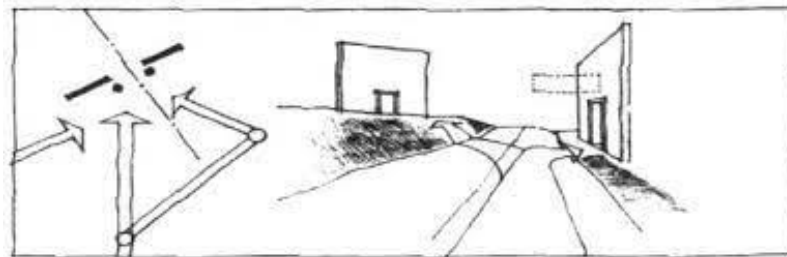
Konsep sekuen yang diambil seperti halnya urutan urutan proses pembuatan animasi yang mana dari pra produksi lalu ke produksi dan berakhir di pasca produksi. Hal ini akan mempengaruhi urutan ruang ruang berdasarkan fungsi yang mengacu pada proses pembuatan animasi.

Urutan ruang tersebut dialurkan dari bagaimana membuat cerita kemudian berlanjut ke penganimasian cerita yang sudah dibuat dan berakhir pada pendistribusian atau pun pemajangan karya.

Konsep konsep yang diambil merupakan prinsip prinsip tema sequential art yaitu *Approaching the Building, Going in To, Through the Building, dan Withing the Building*. Penjelasan konsep yang diterapkan sebagai berikut.

5.1.1 *Approaching the Building*

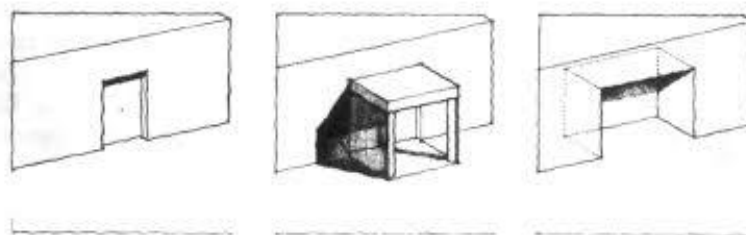
Approaching the Building atau pencapaian merupakan rute perjalanan untuk mencapai bangunan, menurut D.K. Ching terdapat 3 pencapaian yaitu frontal, tidak langsung dan spiral. Konsep yang diambil dari prinsip ini adalah pencapaian secara tidak langsung dimana kita tidak langsung menghadap pintu masuk tetapi diarahkan menuju sana.



Gambar 5. 1 Pencapaian menuju bangunan secara tidak langsung
Sumber: D.K Ching (2008)

5.1.2 *Going in To*

Going in to atau pintu masuk merujuk pada bentuk pintu masuk yang didesain pada bangunan tersebut. Pada bangunan ini pintu masuk menjorok ke belakang tetapi memiliki frame bulat untuk membuat orang tertarik masuk.

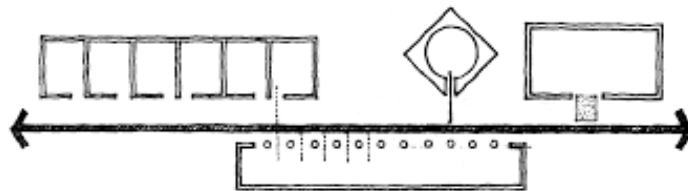


Gambar 5. 2 Pintu masuk bangunan
Sumber: D.K Ching (2008)

5.1.3 *Through the Building*

Through the Building atau hubungan antar jalur merupakan keterkaitan antara jalur dan ruang ruang yang dilewati atau keterhubungan antara jalur dan ruangan. Menurut D.K. Ching terdapat 3 konsep yaitu melewati ruang,

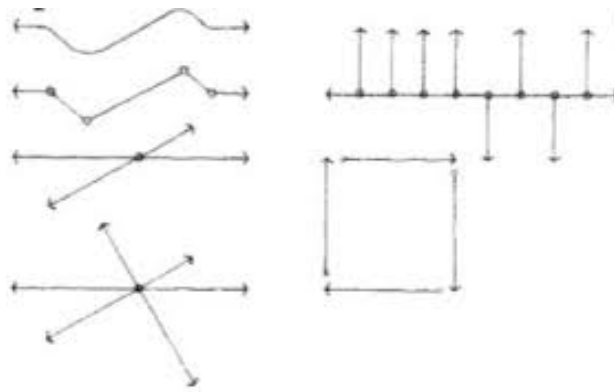
lewat menembus ruang dan menghilang didalam ruang. Konsep yang dipakai dalam rancangan adalah melewati ruang seperti gambar 5.3 dibawah.



Gambar 5. 3 hubungan jalur melewati ruang
Sumber: D.K Ching (2008)

5.1.4 *Withing the Building*


Withing the Building atau konfigurasi merupakan bentuk jalur atau sirkulasi didalam ruangan. Menurut D.K. Ching terdapat 6 konsep yaitu linear, radial, spiral, grid, jaringan, komposit. Dari keenam konsep tersebut yang dipakai adalah linear mengikuti bentuk bangunan dan fungsi ruang.

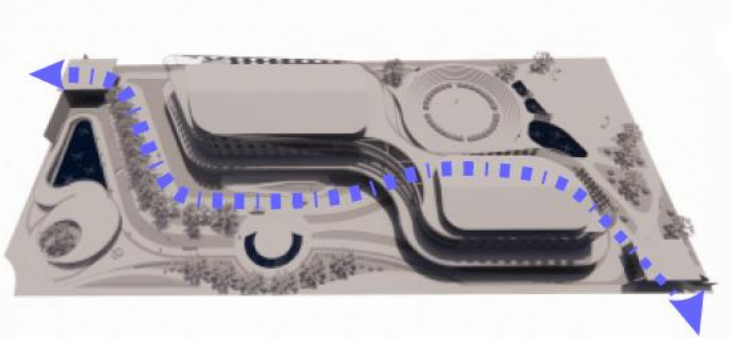



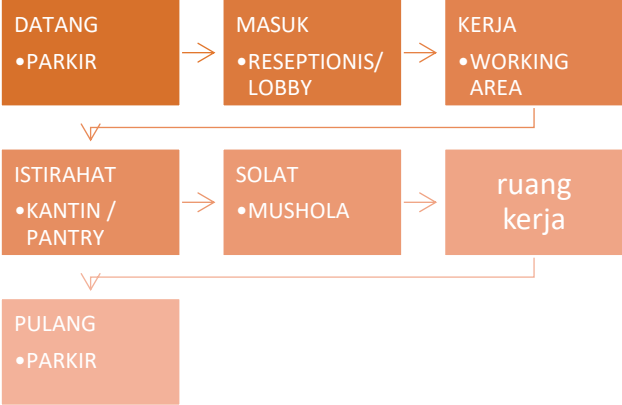
Gambar 5. 4 Konfigurasi ruang linear
Sumber: D.K Ching (2008)

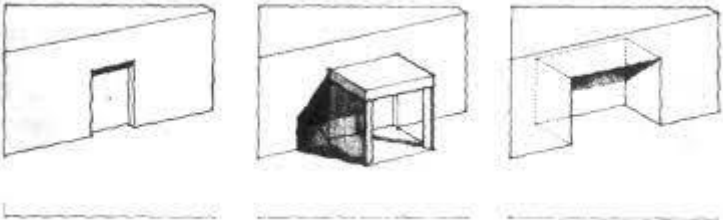

Berikut pemaparan konsep konsep diatas:

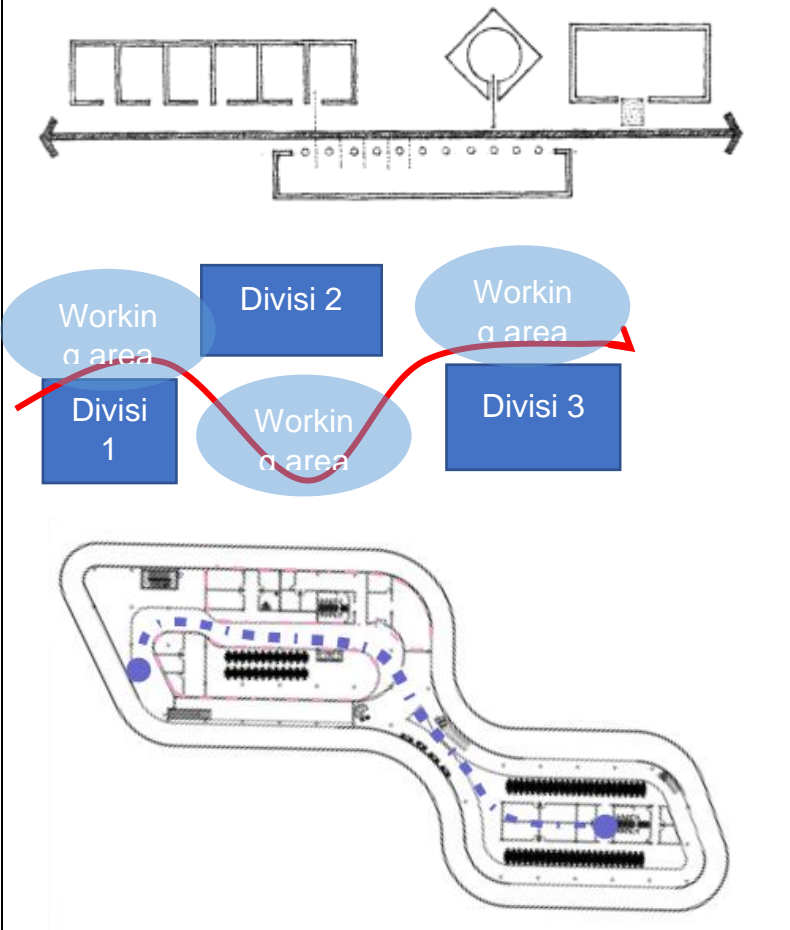
Tabel 5. 1 konsep tema

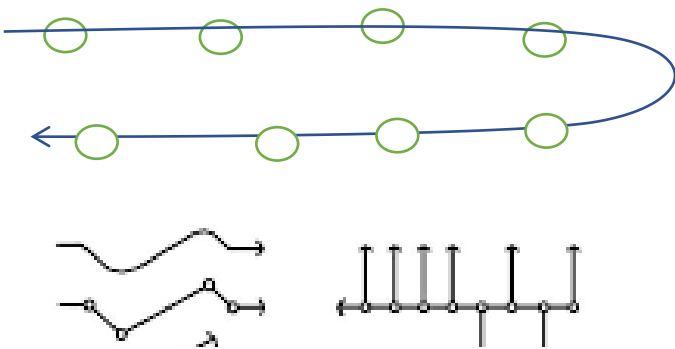
TEMA SEQUENTIAL ART	
<ul style="list-style-type: none"> • Approaching the building, 	
Kriteria	Tidak langsung
Tolak ukur	<ul style="list-style-type: none"> • Menekankan efek prespektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan • alurnya dapat diarahkan Kembali sekali atau berkali kali, untuk meneunda/ memperlama pencapaian
Analisa	<p><u>Kelemahan</u></p>  <ul style="list-style-type: none"> • Site berada di area perumahan dan juga pertokoan bila membangun di area ini memiliki kemungkinan untuk terjadinya macet dari keluar masuknya kendaraan. • Pencapaian memutar akan menghasilkan sekuens bagi para pengunjung dan pekerja, tetapi untuk bagian servis dan hal hal yang menunjang keamanan dan keselamatanan memakan waktu. <p>Ketika suatu tempat berubah secara fisik dan fungsional, masyarakat akan beradaptasi kreatif dengan tetap mempertahankan identitas tempat. Ketika suatu tempat mengalami perubahan fisik dan fungsional, masyarakat akan melakukan adaptasi kreatif dengan tetap mempertahankan identitas</p>

	<p>tempat. Identitas tempat terkait dengan kognisi, yang mencakup ingatan, perasaan, sikap, nilai, preferensi, konsep, dan pengalaman perilaku, yang terkait dengan keragaman dan kompleksitas pengaturan fisik.</p> <p><u>Potensial</u> Site memiliki dua sisi muka yang dekat dengan jalan.</p>
<p>Strategi</p>	<p>pencapaian ke bangunan secara memutar agar tidak ada penumpukan kendaraan dan untuk menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan.</p>  <p>Alur pengunjung</p> <pre> graph TD A["DATANG •PARKIR"] --> B["TAMAN"] B --> C["MASUK •RESEPTIONIS/ LOBBY"] C --> D["LIHAT PAMERAN •GALLERY"] D --> E["MAKAN •KANTIN / PANTRY •TOILET"] E --> F["SOLAT •MUSHOLA"] F --> G["keluar bangunan"] G --> H["PULANG •PARKIR"] </pre>

	<p>Alur pekerja</p>  <p>Alur bagian servis, keamanan, keselamat (security, OB, pelayan, mobil ambulance, mobil kebakaran, mobil tinja). Pencapaian menuju site tidak perlu memutar seperti pegawai dan tamu karena berkaitan dengan urgensi.</p> 
<p>• Going in to</p>	
<p>Kriteria</p>	<p>Proses masuk, Bukan pintu masuk, Jenis pintu masuk</p>
<p>Tolak ukur</p>	
<p>Analisa</p>	<p><u>Kelemahan</u> Lokasi site berada di dekat perumahan dekat dengan jalan raya tetapi dalam mengakses nya harus memutar dan sedikit tersembunyi.</p> <p><u>Potensi</u> Bangunan memiliki 2 sisi yang dilewati jalan/ yang dapt terlihat</p>

<p>Strategi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pintu masuk dibuat lebih menonjol dengan membuat pintu masuk unik atau membuatnya lebih besar. • Pintu masuk dapat terlihat dari 2 sisi muka site yang terlihat dari dua jalur jalan • Pintu masuk dapat dibuat menjorok kedepan atau kebelakang.  <p>Pintu masuk</p> 
<p>• Through the building</p>	
<p>Kriteria</p>	<p>Melewati ruang</p>
<p>Tolak ukur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integritas setiap ruangan dipertahankan • Konfigurasi jalurnya fleksibel • Ruang ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang ruangnya.
<p>Analisa</p>	<p><u>Kelemahan</u></p>

	<p>Diantara ruang ruang digedung diantaranya ada ruang yang memerlukan area tertutup, kedap suara, dan minim pencahayaan.</p> <p>Pada wawancara Bersama pihak studio, diutarakan bahwa beberapa ruang lebih memilih untuk minim cahaya terutama saat editing dikarenakan untuk penglihatan warna warna dalam gambar agar jelas.</p>
<p>Strategi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membuat jalur penghubung dengan kriteria melewati ruang. • Ruang ruang dibagi atas pembagaian area proses pembuatan animasi. • Ruang ruang yang menjadi perantara untuk menghubungkan jalur dengan ruang ruang adalah ruang working area terbuka yang dapat dipakai pekerja divisi sesuai area mereka. 

• Withing the building,	
Kriteria	Linear
Tolak ukur	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh jalur adalah linear • Jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang • Jalur dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik
Analisa	<u>Potensi</u> Ruang ruang dalam bangunan beraturan sesuai dengan proses pembuatan animasi
Strategi	jalur sirkulasi linear dengan membentuk putaran balik membentuk sirkulasi proses pembuatan. 

5.2 RENCANA TAPAK

Siteplan dibawah menunjukan gerbang masuk, kolam nuatan, deck plaza, drof off, bangunan, ampiteater, lapangan basket, dan taman. Untuk ruang parkir bangunan terdapat di area semi basment dan tidak di luar ruangan, dikarenakan bagian site di fungsikan secara menyeluruh untuk aktifitas kreativitas pekerja dan pengunjung, meraka dapat berjalan jalan di deck plaza, atau pun menyusun naskah di ampiteater untuk refleksing atau pun sekedar mencari ide gambar.



Gambar 5. 5 siteplan

5.2.1 Entrance

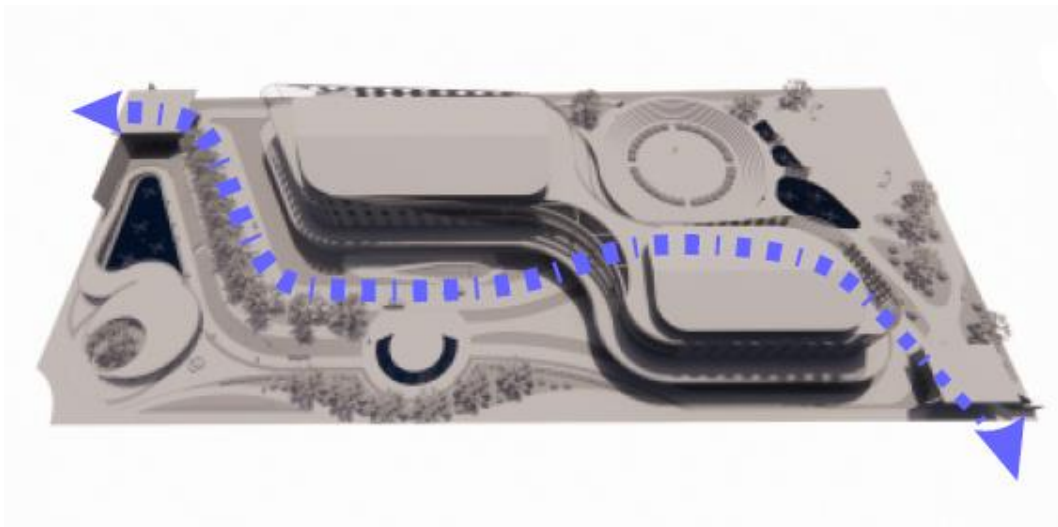
Masuk menuju bangunan rumah produksi animasi ini pertama melalui gerbang terlebih dahulu di arah barat laut, gerbang dengan satu jalur masuk dengan hiasan bertuliskan “SANI ANIMATION” disisi kanan. Dengan mengikuti jalur akan mengarahkan pengunjung ke arah pintu masuk dengan plaza sebagai penanda berhentinya. Entrance dapat di akses menggunakan jalan transportasi atau jalan setapan yang akan diarahkan menuju droff off plaza.



Gambar 5. 6 gerbang masuk

5.2.2 Sirkulasi

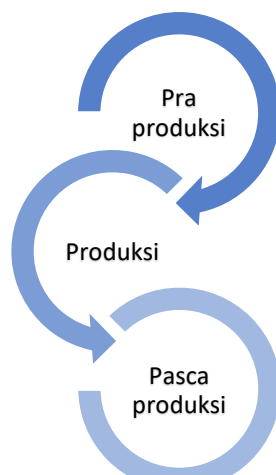
Sirkulasi pada site menggunakan konsep linear dengan satu jalur jalan pintu masuk menuju pintu keluar, hal ini supaya tidak ada penumpukan kendaraan keluar dan masuk. Ukuran jalan 6 meter cukup untuk 2 mobil kecil. Sirkulasi ke parkir berada di kanan dekat pintu masuk nantinya ada pengarah menuju sana langsung turun ke semi basment.



Gambar 5. 7 sirkulasi

5.3 BANGUNAN

Bagian utama pada bangunan adalah area story dan animation, area ini harus saling terhubung satu sama lainnya. Area ini berada dilantai 1 dan



Gambar 5. 8 daur proses produksi animasi

terhubung dengan balkon yang dimana view balkon tersebut dapat langsung mengarah ke arah amphiteater dan juga kearah deck plaza, hal ini dilakukan untuk digubakan sebagai area rilex dan untuk mencari ide gambar, dapat melihat aktivitas diluar bangunan secara langsung dengan titik penglihatan dari atas ke bawah

5.3.1 Denah

Denah pada bangunan terdiri dari denah semi basemant, denah lantai dasar, denah lantai 1, dan denah lantai 2. Semi basemant digunakan untuk parkir dan ruang utilitas, lalu lantai dasar tempat comersial dimana ada gallery, café, dan toko souvenir, lalu lantai 1 merupakan area kerja animator dan pengelola dan lantai 2 untuk editing, rekaman, dan produksi distribusi. Gambar denah denah dapat dilihat pada gambar 6.3 sampai 6.6 pada BAB VI dibawah.

5.3.2 Fasad

Fasade merupakan representasi atau manifestasi dari berbagai aspek yang tampak dan dapat diamati secara visual. Dalam konteks arsitektur, fasade bangunan tidak hanya bersifat dua dimensi saja akan tetapi juga bersifat tiga dimensi yang dapat merepresentasikan masing-masing bangunan tersebut.

Pada bangunan Fasad bangunan dibuat melengkung untuk menciptakan efek 3D dengan ornament 2D untuk merefrensikan animasi 2D dan 3D. pada bagian depan dan belakan fasad dibuat bukaan kaca untuk pencahayaan dan untuk memperlihatkan view dan untuk sisi barat ditutup dengan sekunderi skin untuk menghalau panas cahaya berlebih.

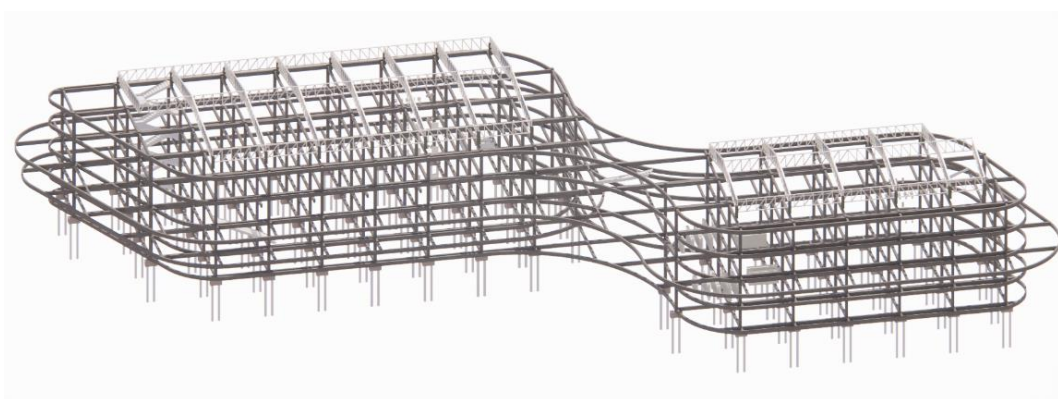
Arsitektur hijau meminimalkan efek berbahaya dari proyek konstruksi terhadap kesehatan manusia dan lingkungan sehingga desain harus mendekati hijau.



Gambar 5. 9 fasad

5.3.3 Struktur

Struktur bangunan menggunakan struktur rangka kaku yang memiliki grid 8 x 8 meter dan kolom berukuran 45 x 45 cm. Bangunan memiliki 3 lantai dan 1 semi besmen yang ketinggian perlantainya 4 meter. Bangunan menggunakan pondasi tiang pancang yang termasuk kedalam pondasi dalam. Untuk stuktur atap nya menggunakan rangka baja WF.

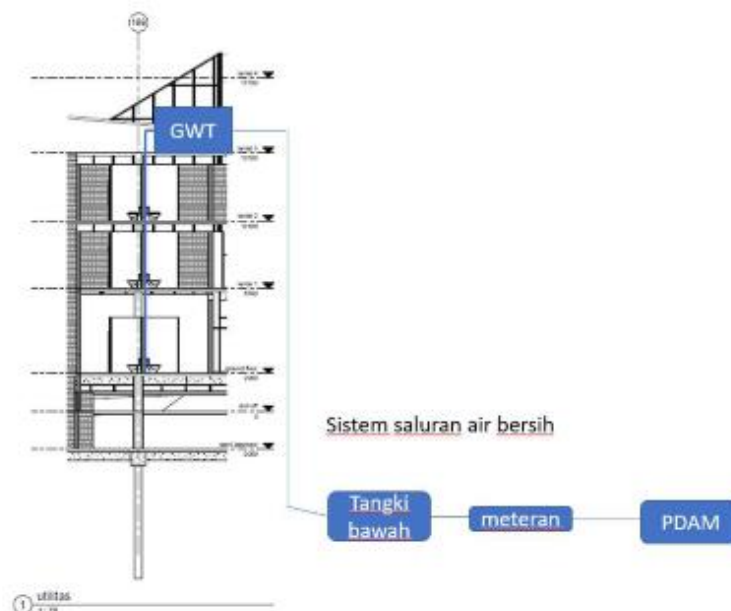


Gambar 5. 10 struktur

5.3.4 Utilitas

Sistem saluran air bersih

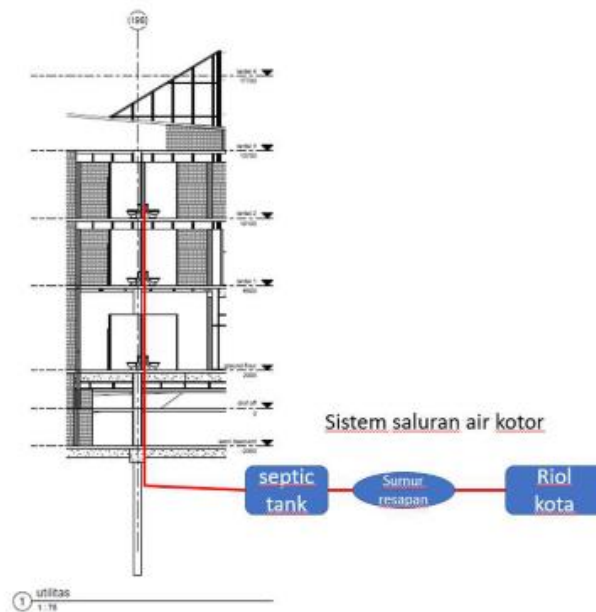
Sistem air bersih pada bangunan seperti gambar dibawah ini, air berasal dari PDAM kemudian di salurkan ke bangunan ditampung pada tangki bawah terus dipompa ke atas masuk ke GWT setelahnya air disalurkan dengan cara gravitasi ke setiap lantainya. Untuk keperluan menyiram tanaman digunakan air dari sumur resapan dan untuk asal air dari kolam kolam pertama dari PDAM dan seterusnya digunakan untuk menampung air hujan dan hasil resapan.



Gambar 5. 11 saluran air bersih

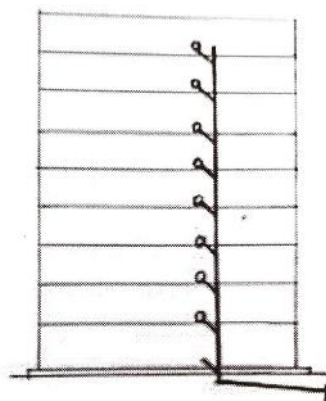
Sistem saluran air kotor

Sistem pembuangan air kotor pada bangunan digambarkan sebagai berikut, pipa air kotor melalui shap dari tiap lantai di salurkan kebawah lalu masuk ke septic tank yang kemudian diolah, air daur ulang masuk ke sumur resapan sedangkan sisanya menuju roil kota.



Gambar 5. 12 saluran air kotor

Saluran pembuangan air kotor pada bangunan menggunakan sistem gravitasi, Sistem pembuangan gravitasi adalah sistem pembuangan air kotor yang mengandalkan gravitasi atau prinsip pengaliran dari tempat tinggi ke tempat yang rendah. Sistem pembuangan ini dapat dilihat sebagai berikut.

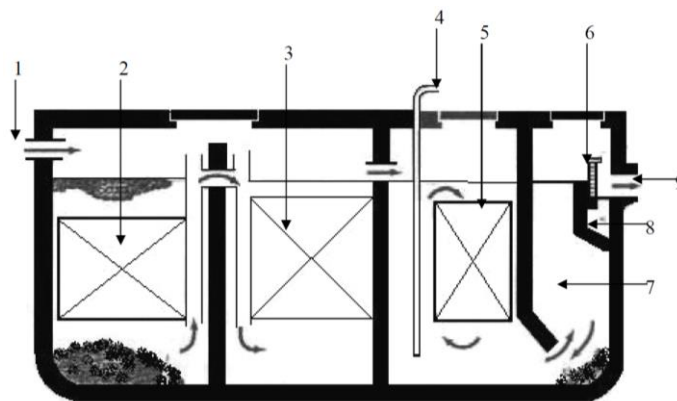


Gambar 5. 13 sistem gravitasi
Sumber: Triyadi dan Harapan (2015)

septic tank biotech atau biofilter merupakan *septic tank* yang ramah lingkungan yang berteknologi *biological and filtration system* dan dapat mengolah limbah air kotor menjadi air layak buang supaya tidak

mencemari lingkungan. Pada bangunan ini menggunakan septic tank jenis ini supaya air dapat didaur ulang dan tidak mencemari lingkungan.

Hal itu dilakukan untuk mendukung arsitektur hijau yang Manfaatnya meliputi penghematan energi dan air, pengurangan limbah, memperbaiki kualitas lingkungan, kenyamanan karyawan yang lebih besar berarti produktivitas, pengurangan biaya kesehatan karyawan, dan biaya operasi dan pemeliharaan yang lebih rendah.



Gambar 5. 14 septic tank biotech atau biofilter
Sumber : Pd-T-04-2005-C (2001)