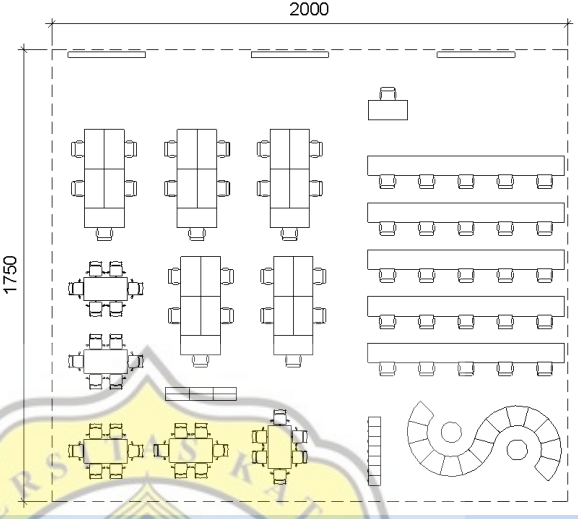
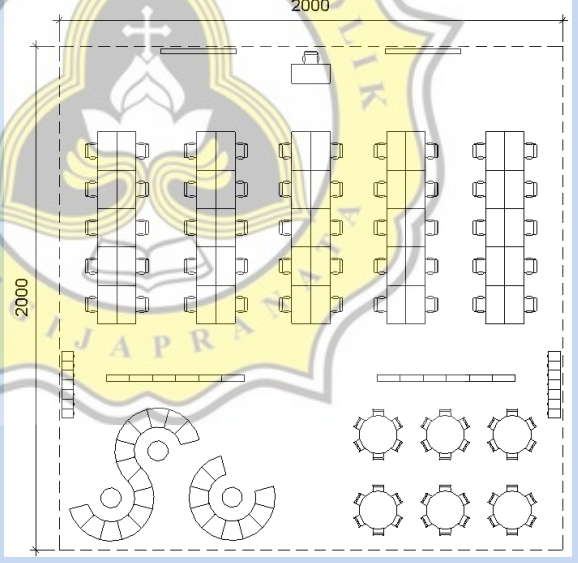
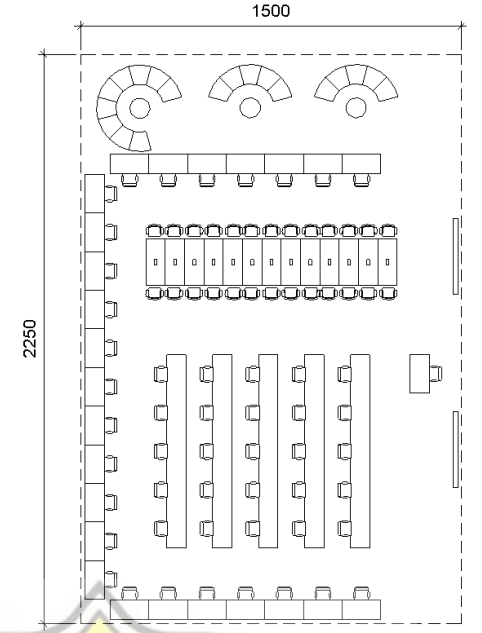
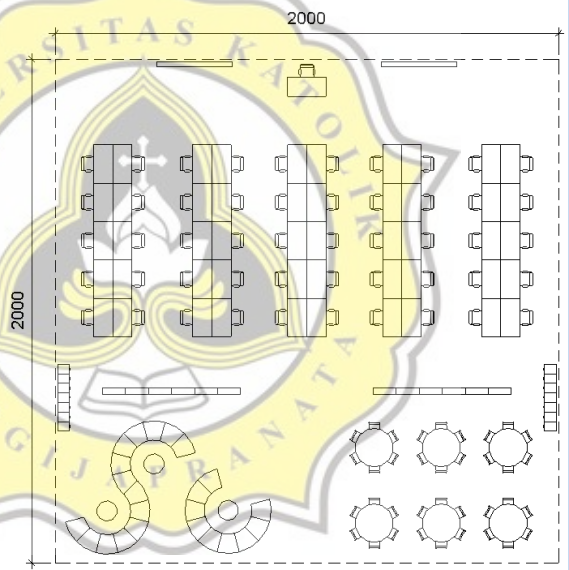
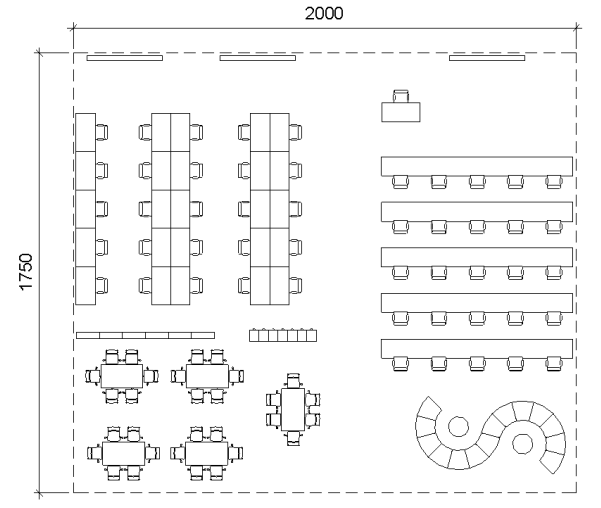
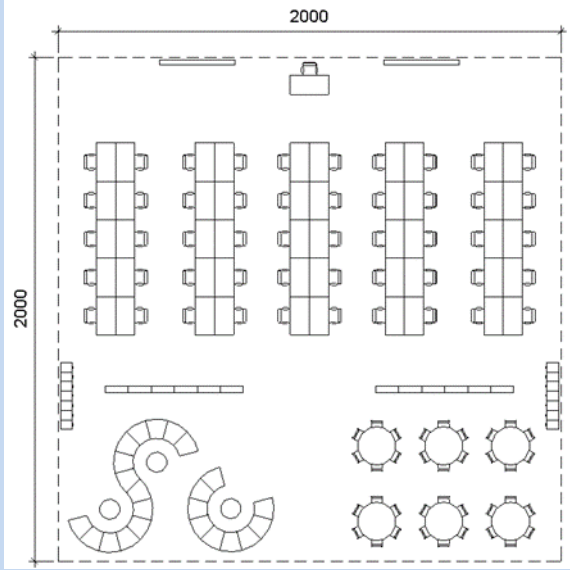
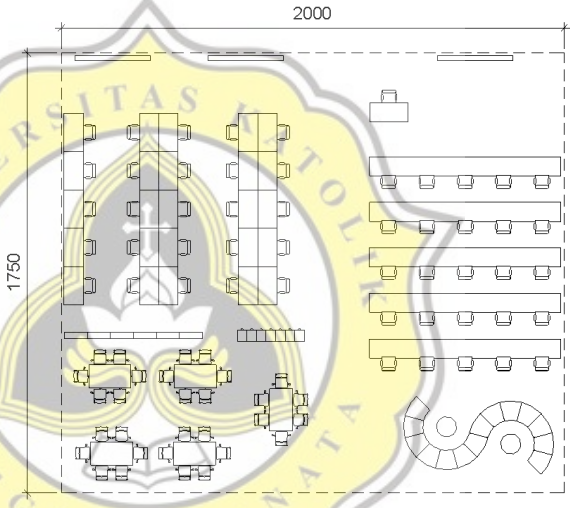
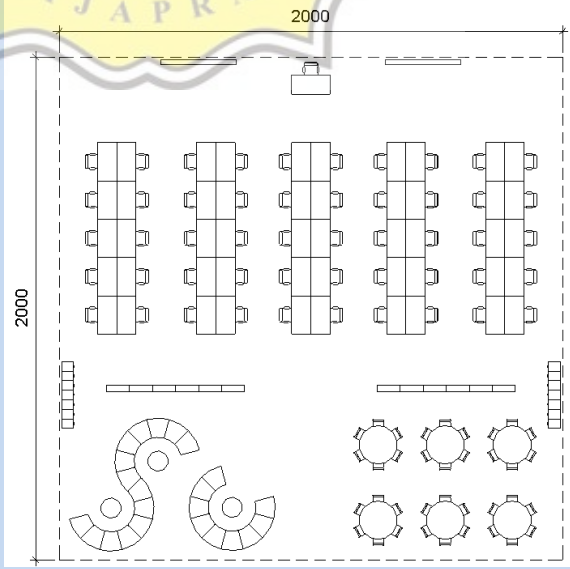


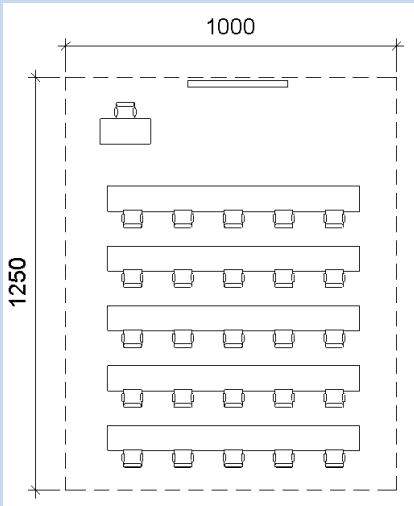
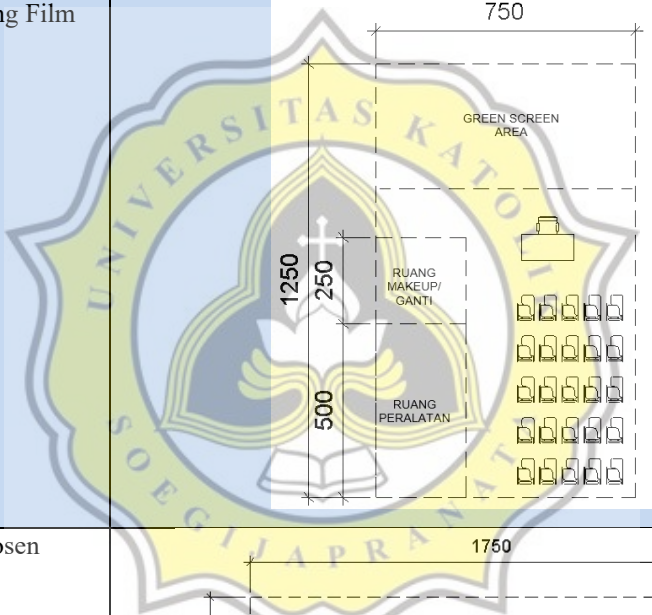
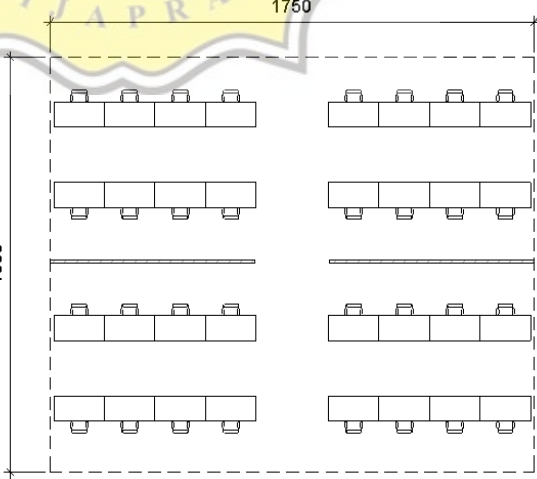
Lampiran 1

Tabel 18. Studi Kebutuhan Dimensi Ruang

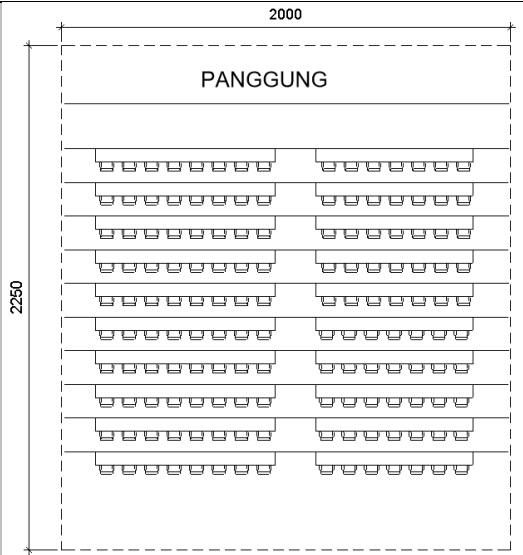
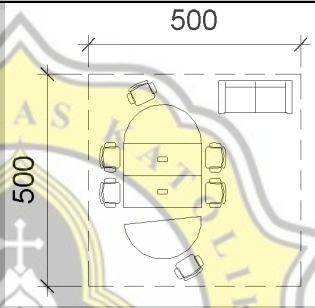
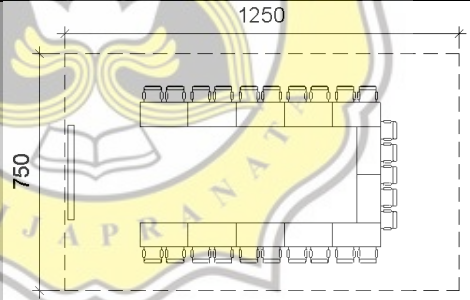
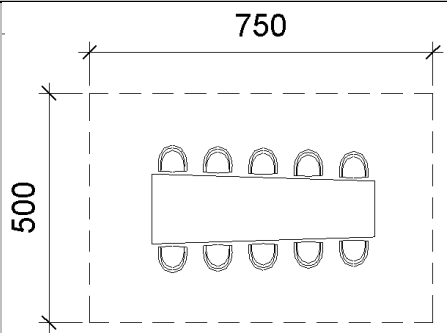
Kelompok Ruang	Nama Ruang	Gambar	Jumlah	Luas (m ²)
<i>Game Art</i>	Kelas/Workshop/Studio Game Art		6	2100
	Proyek Akhir Game Art		1	400

<p>Concept Design and Illustration</p>	<p>Kelas/Workshop/Studio Ilustrasi</p>		<p>8</p>	<p>2800</p>
	<p>Proyek Akhir Ilustrasi</p>		<p>1</p>	<p>400</p>
<p>Motion and Graphic Design</p>	<p>Kelas/Workshop/Studio Motion & Graphic</p>		<p>6</p>	<p>2100</p>

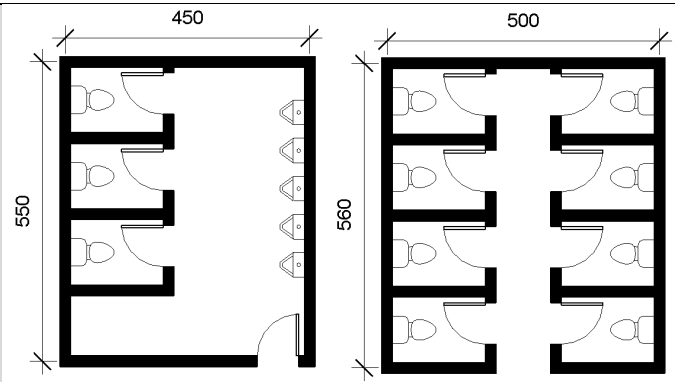
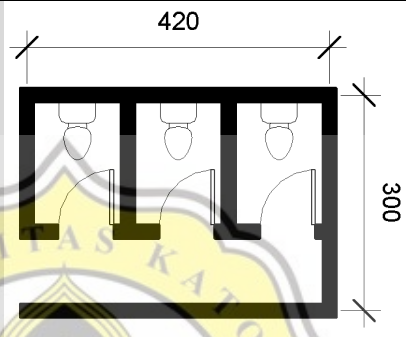
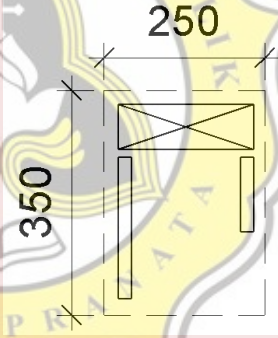
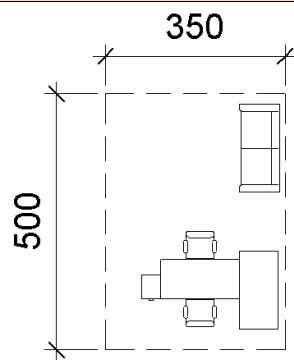
	<p>Proyek Akhir Motion & Graphic</p>		<p>1</p>	<p>400</p>
<p>3D <i>Animation</i> <i>and Visual</i> <i>Effect</i></p>	<p>Kelas/Workshop/Studio <i>Animation & Visual</i> <i>Effect</i></p>		<p>8</p>	<p>2800</p>
	<p>Proyek Akhir <i>Animation & Visual</i> <i>Effect</i></p>		<p>1</p>	<p>400</p>

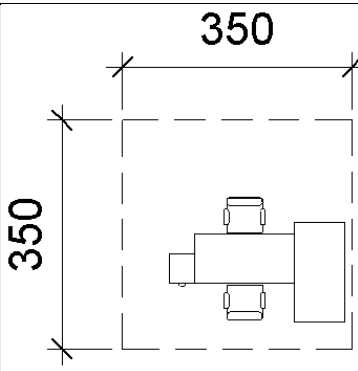
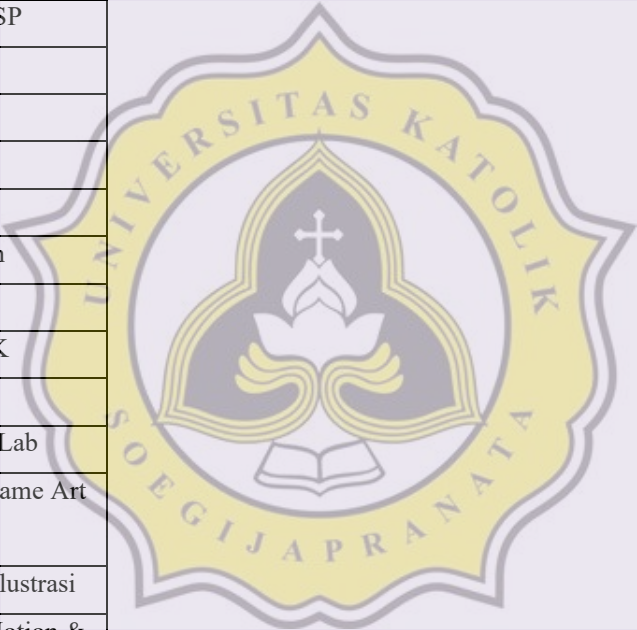
<p>Ruang Pembelajaran Umum</p>	<p>Ruang Kuliah</p>		<p>4</p>	<p>500</p>
	<p>Studio Syuting Film</p>		<p>1</p>	<p>93,75</p>
	<p>Ruang Dosen</p>		<p>1</p>	<p>262,5</p>

	Lobby		1	50
Fasilitas Lain	Perpustakaan dan Ruang Baca		1	437.5
	Ruang FC/Copy Room		1	25

<p>Ruang Standar Internasional</p>	<p><i>Lecture Hall</i></p>		<p>1</p>	<p>187,5</p>
	<p><i>Project Room</i></p>		<p>1</p>	<p>25</p>
	<p>Ruang Seminar</p>		<p>1</p>	<p>93.75</p>
	<p>Ruang Rapat</p>		<p>1</p>	<p>37.5</p>

	Ruang Bersama/ <i>Common Room</i>		1	125
	Auditorium		1	481,25
<i>Lain-Lain</i>	Food Court		1	175
	Mushola	5 x 5 (Sesuai Modul)	1	25
	Klinik	10 x 10 (WBDG)	1	100

Buang Air	Toilet Mahasiswa / Dosen	 <p>Luasan x4 Prodi</p>	1	222
	Toilet Pengelola		1	12,6
Utilitas	Ruang MDP		1	8,75
	Ruang SDP	1,5 x 0,75 (Buku Panduan Sistem Bangunan Tinggi)	4	4,5
	Ruang Genset	15 x 5 (Pembulatan untuk sirkulasi genset)	1	75
	Ruang Render Farm	10 x 10 (asumsi)	1	100
Direktur	R. Direktur			17,5

	R. Wakil Direktur		4	49	
Unit Pengelola	UPT Perpus	 <p>Standar : 4m²/pengelola (Permendikti 2018)</p>	6	24	
	UPT TIK				
	UPT Bahasa				
	UPT PPSP				
	UUI				
	UHI				
Kepala	PPP			6	24
	PPMP				
	Jurusan				
	PPPM				
	BAKPK				
	BUK				
Lab	Pengurus Lab			4	16
Pengurus Prodi	R. Pengurus Game Art			3	18
	R. Pengurus Ilustrasi			3	18
	R. Pengurus Motion & Graphic Design			3	18
	R. Pengurus 3D Animation & VFX			3	18
Subbag BAKPK	Akademik & Kemahasiswaan			4	16
	Perencanaan				
	Kerja Sama				
	Jabatan Fungsional				
Subbag BUK	Tata Usaha		4	16	
	Kepegawaian				
	Keuangan				

	Jabatan Fungsional			
	Sirkulasi	30% dari luas total untuk kenyamanan fisik. (Time-Saver Standards)		4460.48
Total				19328.73





2.31% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #9882014

PENDAHULUAN Latar Belakang Seiring berkembangnya teknologi di era digital ini, mulai banyak perusahaan dalam negeri maupun internasional yang membutuhkan ketrampilan di bidang digital, khususnya di bidang seni digital. Seni digital memiliki pengaplikasian yang luas, seperti pada bidang perfilman, industri game, maupun industri manufaktur. Negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang telah mengenal produksi seni digital sejak lama, dan telah menghasilkan karya-karya yang membanjiri seluruh dunia, khususnya seperti film dan game. Seiring berjalannya waktu, negara di Asia, khususnya Asia Tenggara mulai dilirik oleh Amerika Serikat dan Jepang untuk terlibat dalam proyek yang ada. Alasannya adalah tenaga kerja di negara tersebut dinilai mahal, dan negara-negara di Asia Tenggara dinilai dapat menyediakan tenaga kerja berkualitas dengan harga lebih murah. Indonesia, sebagai salah satu negara di Asia Tenggara memiliki peluang untuk terlibat dalam industri seni digital. Industri seni digital pun mulai merambah ke Indonesia, terlihat dari banyak bermunculannya studio di bidang seni digital di kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta. Namun, karena pendidikan di bidang seni digital di Indonesia masih kurang dibandingkan dengan negara lain, pertumbuhan industri seni digital di Indonesia pun terhambat. Terlihat dari