

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 81, Semester Genap, Tahun 2021/2022

LAPORAN TEORI DAN PROGRAM

GALERI ANIMASI DI SEMARANG



Disusun Oleh :

Rino Dzatul Kahfi
15.A1.0189

PEMBIMBING :

Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, M.Sc
NIDN. 0627097502

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

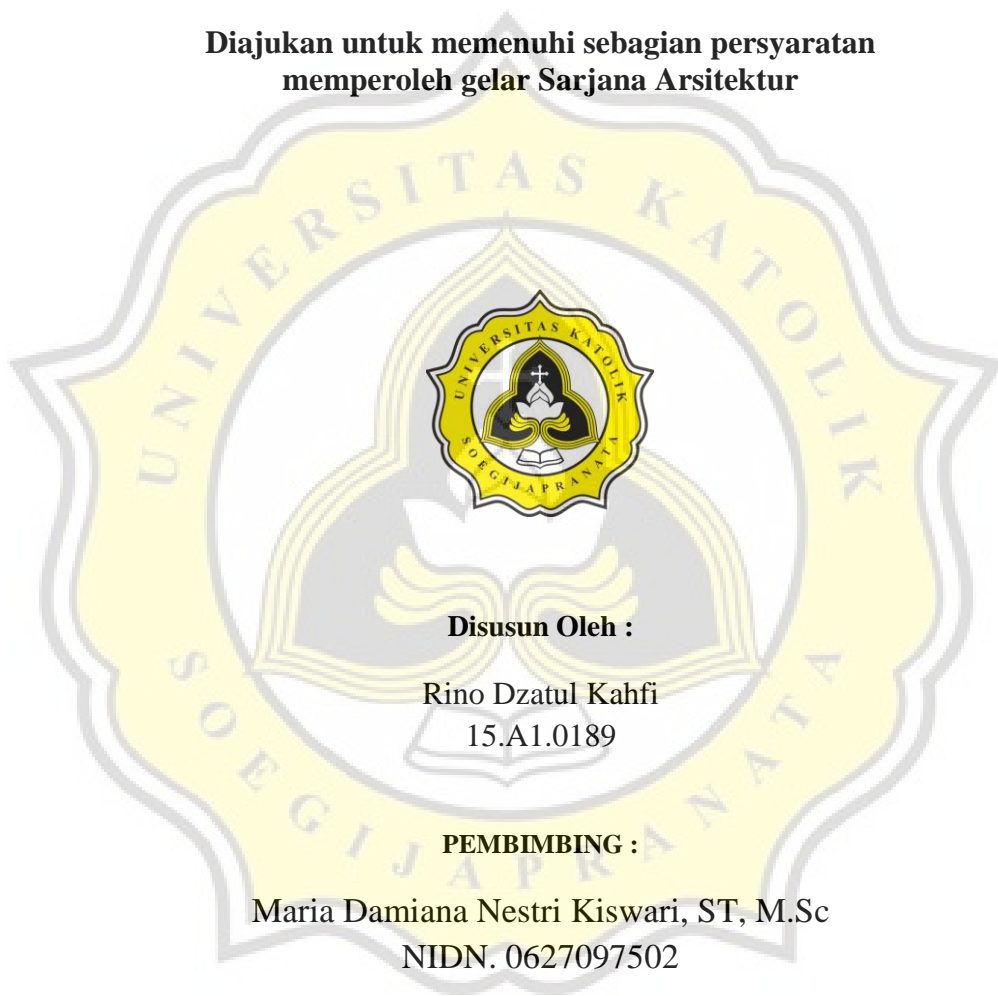
Juli 2022

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 81, Semester Genap, Tahun 2021/2022

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

GALERI ANIMASI DI SEMARANG

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Rino Dzatul Kahfi
15.A1.0189

PEMBIMBING :

Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, M.Sc
NIDN. 0627097502

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
Januari 2022

LEMBAR PENGESAHAN
LANDASAN TEORI DAN PROGRAM PROJEK AKHIR
ARSITEKTUR

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Judul : Galeri Animasi di Semarang
Nama Mahasiswa : Rino Dzatul Kahfi
NIM : 15.A1.0189
Nama Pembimbing : Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, M.Sc

Semarang, Februari 2022

Mengetahui dan
mengesahkan,

Dosen Koordinator,

Dosen Pembimbing,

Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT
NIDN 0611086201

Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, M.Sc
NIDN 0627097502

Ketua Prodi Arsitektur

Christian Moniaga, SArS., MArs
NIDN 0618039101

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rino Dzatul Kahfi

NIM : 15.A1.0189

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata

Menyatakan bahwa Landasan Teori dan Program dengan judul “**Galeri Animasi di Semarang**” ini merupakan hasil karya sendiri, bebas dari plagiarisme karya orang lain. Kutipan dari berbagai dicantumkan sesuai dengan cara – cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan terkandung ciri – ciri plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 20 Februari 2022



(Rino Dzatul Kahfi)



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Galeri Animasi di Semarang
Diajukan oleh : Rino Dzatul Kahfi
NIM : 15.A1.0189
Tanggal disetujui : 28 Juni 2022
Telah setuju oleh
Pembimbing : Maria Damiana Nestri Kiswari S.T., M.Sc.
Penguji 1 : Dr. Ir. Krisprantono
Penguji 2 : Ir. Supriyono M.T.
Penguji 3 : Ir. Ir. Etty Endang Listiati, M.t M.T
Ketua Program Studi : Christian Moniaga S.T., M.TA.
Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.A1.0189

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rino Dzatul Kahfi

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

[Menyetujui / Tidak Menyetujui] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Galeri Animasi di Semarang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 20 Februari 2022



(Rino Dzatul Kahfi)

PRAKATA

Segala puji dan syukur kepada Tuhan atas Rahmat serta Karunia yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur dengan judul “**Galeri Animasi di Semarang**”. Penyusunan Landasan Teori dan Program ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi arsitektur pada program studi Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Dalam proses penyusunan Proposal ini, ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Christian Moniaga, S.Ars., Mars selaku Kaprodi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata.
2. Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT selaku Dosen Koordinator PAA 81.
3. MD. Nestri Kiswari, ST. M.Sc selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan yang sangat membuka wawasan dalam memahami dan menjelajah lagi proyek perancangan arsitektur,
4. Tim Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan kritik yang dapat menyempurnakan Landasan Teori dan Perancangan.
5. Keluarga, kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sepenuhnya untuk kelancaran proses penulisan Landasan Teori dan Program ini.
6. Serta teman-teman yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur 81.

Besar harapan, semoga dengan proyek akhir ini, masyarakat, dan para akademisi dapat lebih mengenal dan lebih mengerti dengan perkembangan industri animasi di kota Semarang dan sekitarnya. Akhir kata semoga pembaca teredukasi hingga mendapat wawasan baru dari teori baru yang terdapat di dalam proyek akhir ini.

Semarang, 20 Februari 2022



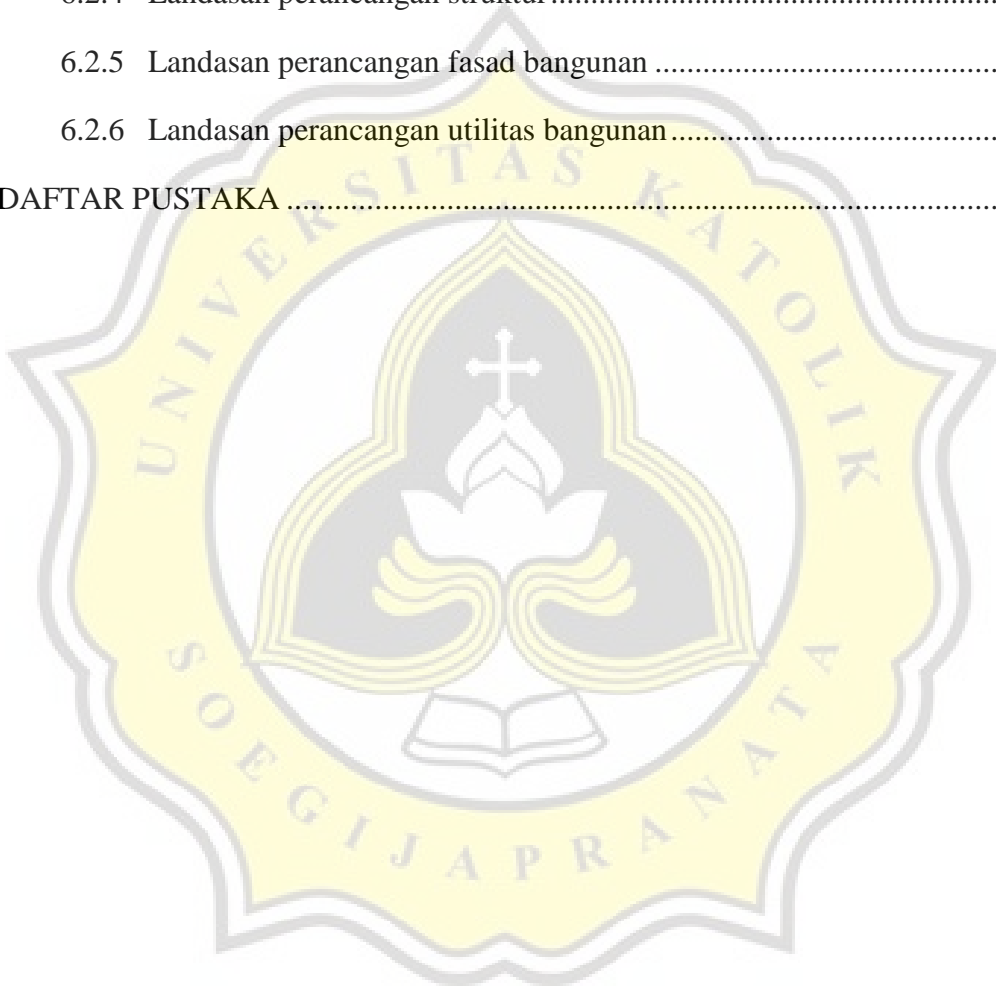
(Rino Dzatul Kahfi)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pernyataan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Orisinalitas	3
BAB II GAMBARAN UMUM GALERI ANIMASI.....	4
2.1 Gambaran Umum Galeri Animasi.....	4
2.1.1 Terminologi Galeri Animasi	4
2.1.2 Fungsi dan Jenis Galeri Animasi.....	5
2.1.3 Pengguna Galeri Animasi	8
2.1.4 Aktivitas Galeri Animasi.....	8
2.1.5 Fasilitas Galeri Animasi.....	10
2.1.6 Aspek Persyaratan.....	11
2.1.7 Studi Preseden.....	17
2.2 Gambaran Umum Lokasi Galeri Animasi.....	18
2.2.1 Pemilihan Lokasi.....	18
2.2.2 Gambaran Lokasi Terpilih	20
BAB III ANALISIS PROGRAM ARSITEKTUR.....	23
3.1 Analisis Fungsi Bangunan.....	23

3.1.1	Karakteristik Pengguna dan Kapasitas Bangunan.....	24
3.1.2	Kegiatan	27
3.1.3	Kebutuhan Ruang.....	32
3.1.4	Besaran Ruang	35
3.1.5	Sifat Ruang.....	38
3.1.6	Persyaratan Ruang.....	38
3.1.7	Skala Ruang	39
3.1.8	Struktur Ruang	40
3.2	Analisis dan Program Tapak	42
3.2.1	Pemilihan Tapak dari Lokasi Terpilih.....	42
3.2.2	Analisa Tapak.....	44
3.2.3	Program Tapak	46
3.3	Analisis Struktur dan Sistem Bangunan.....	47
3.3.1	Struktur dan Konstruksi	47
3.3.2	Sistem Bangunan.....	48
3.4	Analisis Lingkungan Buatan.....	52
BAB IV PENELUSURAN MASALAH DESAIN		53
4.1	Fungsi bangunan dengan aspek pengguna	53
4.2	Fungsi bangunan dengan persyaratan khusus	53
4.3	Fungsi bangunan dengan tapak	53
4.4	Fungsi bangunan dengan lingkungan diluar tapak.....	53
4.5	Fungsi bangunan, lingkungan, tapak dengan tema	54
4.6	Identifikasi Permasalahan	54
4.7	Pernyataan Masalah.....	54
BAB V LANDASAN TEORI.....		55
5.1	Landasan teori untuk pemecahan masalah 1	55
5.2	Landasan teori untuk pemecahan masalah 2	57

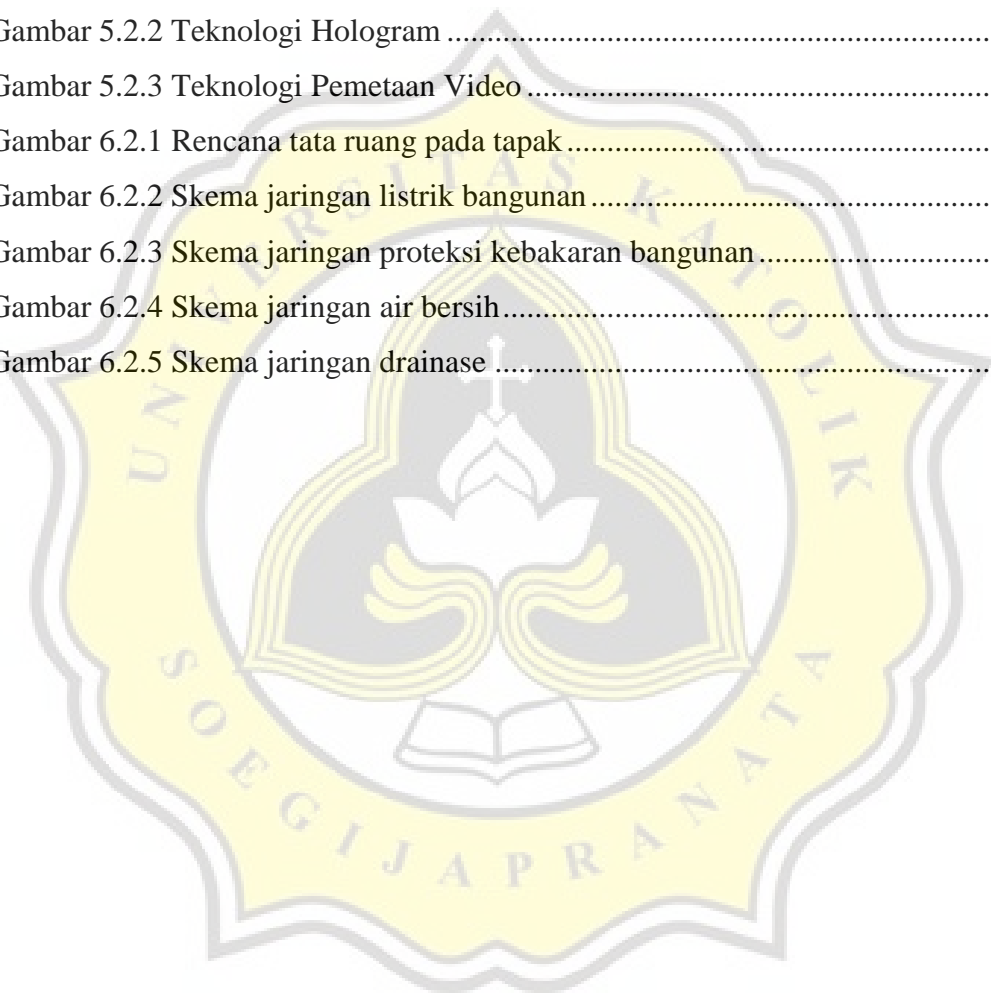
BAB VI PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN	61
6.1 Pendekatan Desain	61
6.2 Landasan perancangan	61
6.2.1 Landasan perancangan tata ruang bangunan.....	61
6.2.2 Landasan perancangan tata ruang tapak.....	61
6.2.3 Landasan perancangan bentuk bangunan.....	62
6.2.4 Landasan perancangan struktur.....	62
6.2.5 Landasan perancangan fasad bangunan	62
6.2.6 Landasan perancangan utilitas bangunan.....	62
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR GAMBAR

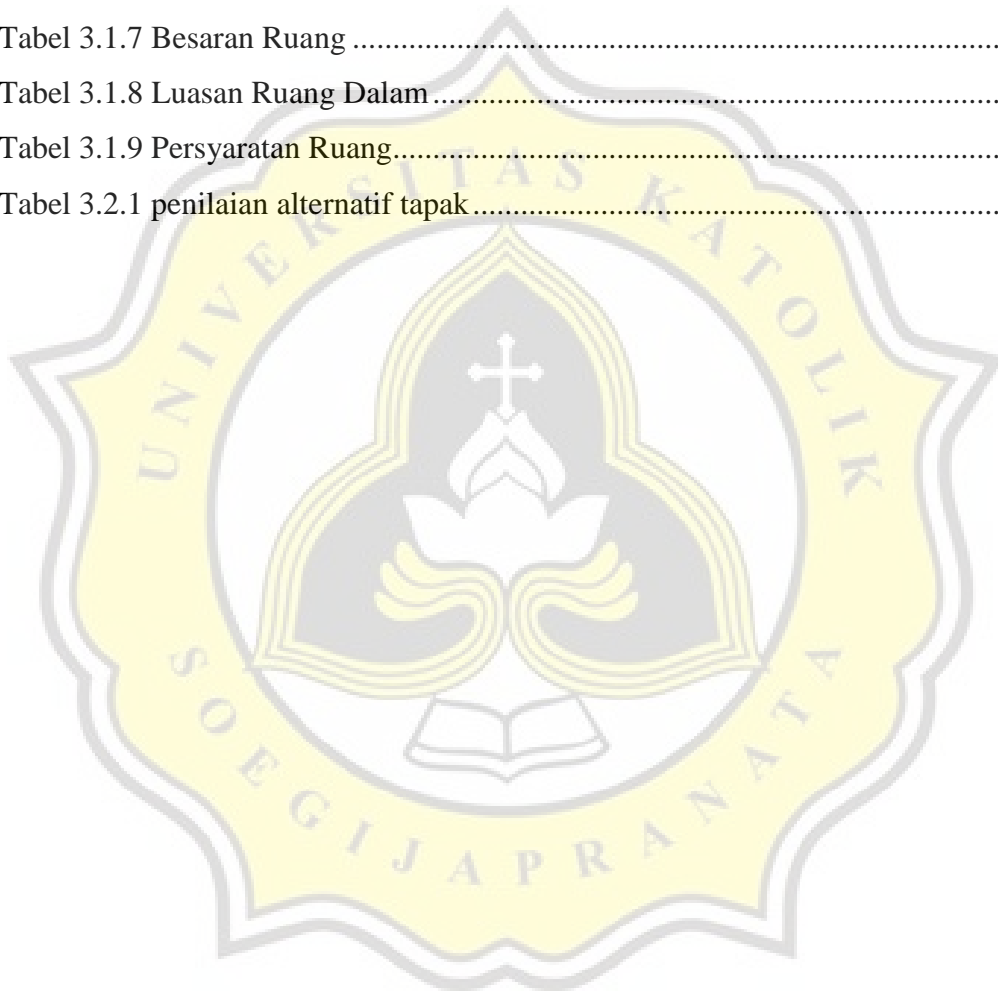
Gambar 2.1.1 Aktivitas Pengunjung	10
Gambar 2.1.2 Aktivitas Pengelola	10
Gambar 2.1.3 Rekomendasi jarak display digital dengan lebar layar	12
Gambar 2.1.4 Rekomendasi jarak pandang dengan pitch pixel	12
Gambar 2.1.5 Batas pandang nyaman	12
Gambar 2.1.6 pencapaian langsung	13
Gambar 2.1.7 pencapaian tidak langsung	14
Gambar 2.1.8 pencapaian memutar	14
Gambar 2.1.9 Konfigurasi jalur	15
Gambar 2.1.10 Melalui ruang	15
Gambar 2.1.11 Menembus ruang	16
Gambar 2.1.12 Berakhir dalam ruang	16
Gambar 2.1.13 (a) tertutup (b) terbuka satu sisi (c) terbuka dua sisi	16
Gambar 2.1.14 Suasana ruang pameran pada Future Park	17
Gambar 2.1.15 2021 Asia Digital Art Exhibition	18
Gambar 2.2.1 Peta Rencana Pola Ruang kota Semarang	19
Gambar 2.2.2 Peta wilayah BWK I Kota Semarang	21
Gambar 3.1.1 Pola Aktivitas Pengunjung Umum	29
Gambar 3.1.2 Pola Aktivitas Pengunjung Khusus	29
Gambar 3.1.3 Pola Aktivitas Pengelola	32
Gambar 3.1.4 Diagram Kelompok Ruang	40
Gambar 3.1.5 Diagram Organisasi Ruang	41
Gambar 3.2.1 Tapak alternatif 1	42
Gambar 3.2.2 Tapak alternatif 2	42
Gambar 3.2.3 Tapak alternatif 3	42
Gambar 3.2.4 Gambar CAD lokasi tapak	43
Gambar 3.2.5 (a) View arah luar (b) Taman depan tapak	44
Gambar 3.2.6 View menuju tapak dari depan	44
Gambar 3.2.7 Kondisi bangunan sekitar tapak	44
Gambar 3.2.8 Analisa Tata Guna Lahan	45
Gambar 3.2.9 Analisa Pencapaian	45
Gambar 3.2.10 Analisa Pandangan	46

Gambar 3.3.1 Contoh skema AC Central	49
Gambar 3.3.2 Contoh skema AC sistem VRF	50
Gambar 3.3.3 Ilustrasi cara kerja	50
Gambar 3.3.4 Contoh diagram proteksi kebakaran Foam System.....	50
Gambar 3.3.5 Contoh diagram proteksi kebakaran Water System	51
Gambar 3.4.1 (a) taman kota (b) utilitas listrik.....	52
Gambar 5.1.1 Jarak pandang nyaman	56
Gambar 5.2.1 Teknologi layar LED.....	59
Gambar 5.2.2 Teknologi Hologram	59
Gambar 5.2.3 Teknologi Pemetaan Video	60
Gambar 6.2.1 Rencana tata ruang pada tapak.....	62
Gambar 6.2.2 Skema jaringan listrik bangunan.....	63
Gambar 6.2.3 Skema jaringan proteksi kebakaran bangunan.....	63
Gambar 6.2.4 Skema jaringan air bersih.....	64
Gambar 6.2.5 Skema jaringan drainase	64



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.1 penilaian lokasi berdasarkan kriteria.....	20
Tabel 3.1.1 Jenjang Pendidikan terkaitt Animasi di Semarang	25
Tabel 3.1.2 IKM animasi di Semarang	26
Tabel 3.1.3 Estimasi Kapasitas	27
Tabel 3.1.4 Tabel Kegiatan Pengunjung	28
Tabel 3.1.5 Tabel Kegiatan Pengelola	29
Tabel 3.1.6 Kebutuhan Ruang.....	32
Tabel 3.1.7 Besaran Ruang	35
Tabel 3.1.8 Luasan Ruang Dalam	37
Tabel 3.1.9 Persyaratan Ruang.....	38
Tabel 3.2.1 penilaian alternatif tapak.....	43



ABSTRAK

. Industri animasi di Indonesia berkembang cukup signifikan dalam membantu perekonomian nasional dalam beberapa tahun terakhir berkembang sangat pesat. Perkembangan ini dapat dilihat dari hadirnya produk-produk animasi berupa film dan konten video yang hadir platform-platform online. Perkembangan ini diperkirakan masih terus berlanjut mengingat era digital saat ini dimana informasi dapat diakses melalui gawai/smartphone.

Semarang memiliki potensi dari sumber daya manusianya, ini ditandai dengan adanya sekolah dan perguruan tinggi yang mempunyai jurusan berkaitan animasi. Selain itu di kota Semarang terdapat kurang lebih 14 IKM yang bergerak di bidang animasi. Sayangnya, industri animasi di Semarang belum banyak dikenal masyarakat umum. Meninjau masalah tersebut, kota Semarang membutuhkan suatu wadah dimana dapat menampilkan dan memamerkan produk-produk animasi karya animator lokal serta suatu wadah edukasi tentang animasi kepada masyarakat umum.

Galeri Animasi di Semarang hadir sebagai solusi dengan menghadirkan Galeri sebagai wadah dalam mengkomersialkan produk animasi lokal, fungsi lainnya sebagai wadah dalam mengedukasi masyarakat tentang bagaimana sejarah, teknologi, dan perkembangan animasi di Indonesia dan dunia serta menghadirkan kegiatan workshop pembuatan animasi. Galeri Animasi dirancang dengan pendekatan arsitektur *semiotic* dengan konsep interaktif dimana untuk menarik minat pengunjung melalui pengalaman visual yang seakan-akan hidup dan merespon pengunjung sehingga lebih tertarik untuk lebih mengenal industri animasi.

Kata-kunci : Galeri, Animasi, Arsitektur Semiotic, Interaktif