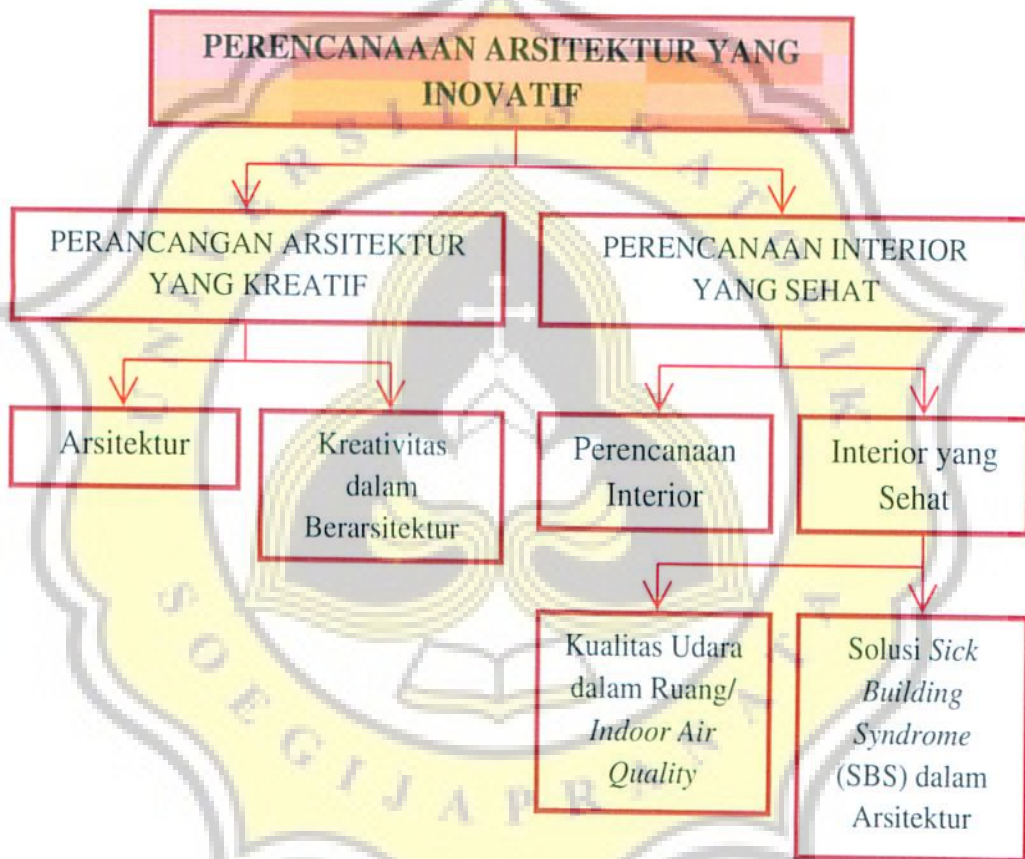


BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 KAJIAN TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

Kajian teori permasalahan dominan yang diangkat dalam Kompleks Studio Animasi di Semarang ini adalah “Perencanaan Arsitektur yang Inovatif”. Pembatasan lingkup kajian, yaitu pada aspek perancangan arsitektur yang kreatif serta perencanaan interior yang sehat untuk meningkatkan motivasi dan kinerja para animator.



Kerangka Pembahasan Permasalahan Dominan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan mempertimbangkan pengembangan animasi lokal Indonesia yang membutuhkan apresiasi dan dukungan penuh dari pemerintah maupun developer swasta lain, maka secara arsitektural, citra kreatif animasi ini menjadi penting diekspresikan ke dalam bentuk bangunan. Selain itu juga perlu memperhatikan aktivitas kerja para animator yang dituntut untuk secara kreatif berkarya dalam waktu yang cukup lama, maka dibutuhkan

perencanaan interior yang baik dalam penataan (*lay out*) ruang studio khususnya, serta peningkatan kualitas udara dalam ruang untuk mengurangi kecenderungan *sick building syndrome* dalam studio tersebut.

URAIAN INTERPRETASI DAN ELABORASI TEORI PERMASALAHAN DESAIN

PERANCANGAN ARSITEKTUR KREATIF

Pembatasan lingkup kajian permasalahan dominan "**Perencanaan Arsitektur yang Inovatif**" pada aspek perancangan arsitektur yang kreatif, dilakukan karena aspek ini menjadi bagian dari representasi citra studio animasi, sebagai sosialisasi arsitektur dan animasi lokal terhadap masyarakat keseluruhan, pemerintah, serta developer swasta lain.

Tentang Arsitektur

Arsitektur adalah ilmu dan seni perencanaan dan perancangan lingkungan binaan (artefak), mulai dari lingkup makro (seperti perencanaan dan perancangan kota, kawasan, lingkungan, dan lansekap), hingga lingkup mikro (seperti perencanaan dan perancangan bangunan, interior, perabot, dan produk). Dalam arti yang sempit, arsitektur sering kali diartikan sebagai ilmu dan seni perencanaan dan perancangan bangunan. Dalam pengertian lain, istilah "arsitektur" sering juga dipergunakan untuk menggantikan istilah "hasil-hasil proses perancangan".

Arsitektur sebagai Ilmu dan Seni

Sebagai suatu seni, arsitektur tidak dapat dilepaskan dari berbagai kaidah seni. Prinsip-prinsip keindahan yang juga merupakan kaidah dasar di dalam bidang seni lainnya (seperti kesatuan, keseimbangan, keserasian, irama) juga dipergunakan sebagai kaidah dasar di dalam arsitektur. Perwujudan arsitektur merupakan hasil manifestasi nilai-nilai seni. Itu sebabnya, pada sebagian perguruan tinggi di mancanegara, arsitektur dikelompokkan ke dalam fakultas seni atau sejenisnya.

Berbeda dengan bidang seni rupa atau seni lainnya yang dikelompokkan ke dalam seni murni (*pure art*), arsitektur dikelompokkan pada 'seni terpakai' (*applied art*). Pengelompokan arsitektur ke dalam 'seni terpakai' ini tidak dimaksudkan untuk mengartikan bahwa seni lainnya bukanlah seni yang tidak terpakai atau seni yang tidak bermanfaat, namun lebih dimaksudkan pada kenyataan bahwa arsitektur sebagai bidang seni yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan wadah yang akan dipergunakan manusia di dalam melakukan kegiatannya. Berbeda dengan orientasi seni lukis yang menghasilkan karya berwujud dua dimensi (dwimatra), dan seni pahat atau seni patung yang menghasilkan karya berwujud massa tiga dimensi (trimatra), orientasi arsitektur adalah menghasilkan karya ruang dan massa tiga dimensi (trimatra) yang

menekankan hakikat dan keberadaan serta efek ruang sebagai wadah yang akan dipergunakan manusia di dalam melakukan kegiatannya.

Sebagai suatu ilmu, arsitektur tidak dapat dilepaskan dari berbagai kaidah keilmuan maupun bidang ilmu lainnya. Karena merupakan ilmu perencanaan dan perancangan lingkungan binaan yang menjadi wadah bagi kegiatan manusia, yang lengkap dengan seluruh sifat manusiawinya, maka arsitektur tidak dapat dilepaskan dari kaidah berbagai ilmu yang menyangkut aspek kemanusiawian, seperti psikologi, sosiologi, antropologi, filsafat, ergonomi, dan ekonomi. Perwujudan hasil karya arsitektur merupakan penerapan kaidah berbagai ilmu yang menyangkut aspek kemanusiawian tersebut. Oleh karena itu, calon arsitek juga perlu bidang-bidang ilmu tersebut. Pada sebagian perguruan tinggi di mancanegara, arsitektur dikelompokkan ke dalam ilmu sosial atau sejenisnya.

Karena merupakan ilmu perencanaan dan perancangan lingkungan binaan yang akan dibangun dengan cara atau rekayasa ataupun teknologi tertentu dan yang harus menjamin keselamatan bagi manusia pemakainya maka arsitektur tidak dapat dilepaskan dari kaidah ilmu teknik, seperti struktur dan konstruksi, rekayasa dan teknologi pembangunan. Itu sebabnya, pada sebagian perguruan tinggi, arsitektur dikelompokkan ke dalam ilmu teknik atau sejenisnya.

(Sumber: Anonim. 2011. Dunia Arsitektur. dalam <http://ft.uajy.ac.id/arsitek/dunia-ars/> diunduh pada 6 Maret 2013).

Tentang Kreativitas dalam Berarsitektur

Menurut Lion Hudson, kreativitas merupakan pengembangan dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas membuat sesuatu yang lain, yang tidak sama dengan hasil karya orang lain. Kreativitas dipandang dari aspek psikologi, merupakan kemampuan mengumpulkan pandangan menjadi sesuatu/seperangkat pemikiran. Dari sudut pandang seni, kreatif adalah menciptakan sesuatu yang asli (original). Sedangkan dalam bidang sains dan teknologi, kreativitas merupakan kemampuan untuk merumuskan suatu teori atau menyusun hipotesa, memecahkan masalah teknis dengan cara baru secara sederhana.

Tahapan proses kreatif menurut Sam F. Miller bersifat interaktif dan merupakan *open ended process*, meliputi tahapan-tahapan berupa: definisi masalah, upaya pemecahan, pematangan, inspirasi, pengembangan dan pelengkapan. Pengalaman dan kebiasaan merupakan faktor penting yang menentukan besar kecilnya daya cipta kita dalam menjawab sebuah masalah. Motivasi dan prioritas dapat mengekang atau membebaskan potensi daya cipta.

(Sumber: Anonim. Tanpa tahun. Kreatifitas Dalam Arsitektur. dalam <http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/pengantar-arsitektur/kreativitas-dalam-arsitektur> diunduh pada 6 Maret 2013).

Perancangan arsitektur sangat erat kaitannya dengan kreativitas itu sendiri. Bagi arsitek, kreativitas merupakan sesuatu yang sama pentingnya dengan perancangan itu sendiri. Setiap karya yang hadir di dunia ini tentulah merupakan buah kreativitas perancangannya. Namun masih banyak para perancang yang keliru dalam memahami dan memaknai kreativitas itu.

Pemaknaan kreativitas sebagai kemampuan pengolahan bentuk semata merupakan sebuah pandangan yang memaknai kreativitas secara sempit. Saat ini, para arsitek diharapkan bisa memisahkan idealisme dengan egoisme dalam berarsitektur. Dengan demikian, para arsitek tidak akan memaksakan, dengan alasan “kreativitas” untuk menghadirkan bentuk-bentuk arsitektural yang bisa jadi hanya baik di mata sang arsitek, bukan di mata masyarakat banyak. Kreativitas harus dikembalikan pada kedudukannya yang tepat dan diberikan makna yang sesuai, bukan sebagai kemampuan pengolahan bentuk-bentuk fisik semata.

Pemahaman sempit mengenai kreativitas dalam berarsitektur sebagai kemampuan mengolah bentuk semata, merupakan kecenderungan untuk memahami batasan-batasan yang ada di dalam arsitektur sebagai penghalang dan penghambat kreativitas. Padahal batasan-batasan yang ada bukan dimaksudkan untuk bermakna negatif untuk kreativitas, bahkan justru batasan-batasan tersebut perlu ada untuk menguji kreativitas para perancang. *“Creativity is how we manage things in constraints”*. (Prof Sandi A. Siregar). Seseorang dianggap kreatif hanya jika ia mampu berbuat sesuatu di dalam batasan-batasan yang ada.

Kreativitas dalam berarsitektur bukan sesuatu yang harus selalu terbentur oleh batasan yang ada. Kreativitas justru hadir di tempat-tempat di mana batasan itu ada, bukan untuk menerobos batasan-batasan tersebut, melainkan untuk mengolah secara optimal segala sesuatu yang ada di dalam batasan itu menjadi lebih berdaya guna.

PERENCANAAN INTERIOR SEHAT

Pembatasan lingkup kajian permasalahan dominan **“Perencanaan Arsitektur yang Inovatif”** pada aspek perencanaan interior sehat, dilakukan

karena aspek ini menjadi bagian dari upaya peningkatan kinerja, motivasi, dan produktivitas para animator untuk berkarya secara kreatif, yang notabene para animator tersebut diwajibkan untuk bekerja dalam waktu yang cukup lama dalam studio tersebut. Perencanaan interior yang baik dalam penataan (*lay out*) ruang studio khususnya, serta peningkatan kualitas udara dalam ruang untuk mengurangi kecenderungan *sick building syndrome* dalam studio tersebut.

Tentang perencanaan interior

Desain interior adalah karya arsitek atau desainer yang khususnya menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangannya selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.

Menurut D.K Ching arti desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Tataan fisik di atas dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan sarana untuk bernaung dan berlindung; menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktivitas kita; memelihara aspirasi kita dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai segala tindakan kita, mempengaruhi penampilan, perasaan dan kepribadian kita. Oleh sebab itu, maksud dan tujuan desainer interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetis dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa perencanaan atau desain interior bertujuan untuk menata kehidupan manusia menjadi lebih baik yang diungkapkan melalui media tata ruang. Desain interior merancang bagian dalam bangunan yang mempertimbangkan mulai dari fungsi ruang, suasana, elemen ruang, pemilihan material, sosial budaya, gaya hidup, hingga pertimbangan teknis penataan ruang yang bertujuan untuk memperbaiki fungsi dan memperkaya nilai estetis.

Elemen-Elemen Pembentuk Ruang

LANTAI

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

Penutup akhir lantai merupakan lapisan final dari struktur lantai. Oleh karena lantai akan mengalami problem aus dan merupakan bagian terbesar dari luas permukaan ruang, sebaiknya bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya.

Warna dan motif lantai harus mengikuti ukuran ruang yang ada. Motif garis-garis kecil akan cocok diaplikasikan pada ruang yang sempit agar terkesan luas. Demikian pula dengan ukurannya. Ukuran lantai yang besar akan memperluas ruangan.

Ada dua kriteria permukaan lantai, yaitu:

➤ Kriteria Fungsional

Untuk bagian lantai yang mudah menjadi basah, disarankan untuk menghindarkan penggunaan material lantai yang keras dan licin. Permukaan lantai yang keras memantulkan rambatan gelombang suara yang berasal dari dalam ruang dan memperkuat bunyi-bunyi yang disebabkan oleh alas kaki atau peralatan yang bergerak. Permukaan lantai yang lentur dapat menyerap suara-suara benturan yang terjadi. Material lantai yang lunak, empuk seperti beludru atau berpori dapat mengurangi bunyi-bunyi yang timbul akibat benturan dan juga membantu meredam suara-suara yang merambat melalui udara dan membentur permukaan-permukaan tersebut.

Permukaan lantai yang berwarna terang akan memantulkan lebih banyak cahaya yang jatuh di atas permukaan tersebut dan membuat ruang terasa lebih terang dibanding yang berwarna gelap dan bertekstur. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

➤ Kriteria Estetik

Sementara lantai yang netral dan tidak bermotif dapat berfungsi sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya, lantai, melalui penggunaan pola, juga dapat menjadi elemen yang dominan dalam ruang interior. Pola tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi atau sekedar sebagai daya tarik tekstur. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

DINDING

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan, memberi proteksi dan prifasi pada ruang interior yang dibentuknya. (Ching, 180).

Tekstur dinding juga mempengaruhi jumlah cahaya yang akan dipantulkan atau diserap. Dinding yang halus lebih banyak memantulkan cahaya daripada dinding yang memiliki tekstur yang cenderung mengaburkan cahaya yang menyinari permukaannya. Demikian pula halnya, permukaan dinding yang halus dan keras lebih banyak memantulkan suara ke dalam ruang daripada dinding-dinding yang berpori dan bertekstur lembut. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

Berbagai macam teknik penyelesaian dinding, antara lain dengan papan plester, papan gypsum, kayu lapis, papan kayu dan tegel keramik. Penyelesaian dinding dengan menggunakan papan gypsum memerlukan penggunaan rangka yang terbuat dari kayu atau logam. Papan gypsum yang terdiri dari bagian inti gips yang dilapisi dengan permukaan lainnya dapat juga diselesaikan dengan pengecatan atau ditempel dengan keramik atau penutup dinding fleksibel lainnya. Keunggulan dari material ini adalah tahan api dan lebih menyerap akustik bila dibandingkan dengan dinding bata. Untuk lebih meningkatkan daya tahan terhadap isolasi akustik dan lebih tahan api, maka dapat digunakan konstruksi papan gypsum 2 lapis. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

PLAFOND

Elemen utama arsitektur yang ketiga dari ruang interior adalah plafond. Meskipun berada di luar jangkauan tangan dan tidak digunakan seperti halnya lantai dan dinding, plafond memainkan peranan visual penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya. Plafond adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.

Karakter plafond antara lain:

- Ketinggian plafond mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Plafond yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar dan luas, dapat juga memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan. Tidak sekadar menutup ruang tetapi menjulang ke atas.
- Plafond yang rendah, sebaliknya mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.

Plafond yang berwarna sejuk, halus, terang, dapat memberikan kesan luas, begitu pula sebaliknya. (Ching dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

Elemen-Elemen Interior Penunjang Desain Ruang

Desain interior terbentuk dari berbagai macam elemen yang berhubungan dengan penggunaannya, elemen-elemen tersebut sangat berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, sehingga membentuk sebuah citra desain interior yang utuh sesuai dengan fungsinya. Elemen-elemen inilah yang secara langsung berhubungan dan berpengaruh psikologis pada penggunaannya. Elemen-elemen pembentuk desain interior tersebut adalah pembentuk ruang (Lantai, dinding, dan plafond), sirkulasi, warna, material, dan untuk elemen pendukung kenyamanan adalah:

PENERANGAN ATAU LIGHTING

Penerangan dalam perencanaan desain interior bukan hanya berfungsi sebagai pengadaan cahaya agar ruangan dapat terlihat saja, akan tetapi penerangan memiliki fungsi lebih dari hal tersebut, seperti:

- Pembentuk suasana ruang sebagai contoh penerangan yang tenang akan membentuk suasana intim, penerangan yang terang akan membentuk suasana yang dinamis dan sebagainya.
- Untuk mengadakan fasilitas-fasilitas tertentu dalam sebuah fasilitas, sebagai contoh penerangan digunakan untuk menuntun manusia menuju pada fasilitas-fasilitas tertentu pada fasilitas besar.
- Membentuk bayangan-bayangan tertentu agar ekspresi visual dari sebuah bentuk atau tekstur dapat lebih terlihat.
- Untuk membentuk ekspresi spesial tertentu dalam ruang, seperti kesan jauh, dalam, dangkal, dan sebagainya.

Penerangan dalam desain interior dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu penerangan alami dan penerangan buatan. Dalam sebuah perencanaan interior, sebaiknya perlu dipikirkan penggunaan penerangan alami dengan seoptimal mungkin, karena dengan penanganan tertentu penerangan alamiah

pun dapat membentuk keempat fungsi penerangan tdi atas. (Pile dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

AKUSTIK

Faktor kenyamanan akustik ini memegang peranan yang cukup penting dalam sebuah studio animasi. Elemen akustik ini merupakan pengendalian terhadap bising-bising yang mengganggu yang dapat masuk ke dalam ruangan. Terutama dalam kasus studio animasi ini, untuk ruang studio, bising akan dapat mengganggu konsentrasi animator dalam berkreasi. Sedangkan untuk ruang preview theater akan mengganggu proses menonton hasil karya animasi.

PENGHAWAAN

Penghawaan merupakan salah satu faktor kenyamanan yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna, seawam apapun pengguna tersebut. Ia akan dapat merasakan secara langsung kenyamanan yang ditimbulkan oleh faktor penghawaan ini. Pengguna akan merasa tidak nyaman berada dalam sebuah ruang bila ruang tersebut terlalu panas atau terlalu dingin. Titik kenyamanan manusia secara umum adalah berkisar antara 22°C sampai dengan 24°C. Seperti halnya pada penerangan, dalam penghawaan ini juga dikenal apa yang disebut dengan penghawaan alami dan penghawaan buatan (artifisial). Pencapaian penghawaan alami yang baik perlu didukung dengan adanya ventilasi dan bukaan-bukaan yang optimal pada sebuah ruang. Keadaan tersebut sedikit banyak akan berpengaruh pada bentuk visual elemen lain dari desain interior ruang tersebut. (Pile dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

ERGONOMI DAN ANTROPOMETRI

Elemen ergonomi dan antropometri dapat dikatakan berbeda di setiap negara atau ras. Setiap desain interior yang dihasilkan perlu pertimbangan faktor antropometri dari calon pengguna fasilitas tersebut. Apabila faktor tersebut tidak optimal, maka akan mengganggu faktor kenyamanan pada pengguna, bahkan tidak menutup kemungkinan fasilitas tersebut tidak akan dapat digunakan sama sekali. (Pile dalam Mariska Patricia Limantara, 2008). Perancangan kompleks studio animasi ini dgunakan oleh orang dewasa dan anak-anak (pengunjung), sehingga ukuran ergonominya berbeda-beda. Untuk itu, perlu diperhatikan ergonomi dan antropometri ketika melakukan perancangan.

MATERIAL

Material merupakan elemen yang penting sebagai penunjang pembuatan sebuah produk perancangan. Setiap perancangan memiliki kebutuhan material yang berbeda-beda. Melihat karakteristik para animator dalam studio animasi sebagai pelaku utama, maka material yang digunakan dalam studio harus menimbulkan kenyamanan namun cukup menumbuhkan ide-ide kreatif dalam berkarya. Material fasilitas untuk para animator, mengingat aktivitas yang dilakukan dalam studio cukup lama waktunya, baik itu elemen pembentuk ruang, ataupun perabot harus non-toxic atau tidak beracun, tidak mudah

mengelupas, tahan api, awet, dan juga mudah dibersihkan. (Handojo dalam Mariska Patricia Limantara, 2008).

WARNA

Psikologi Warna

Warna memberi vitalitas pada ruangan, penerapan yang tepat akan memberi manfaat yang luar biasa. Warna merupakan elemen penting dalam interior yang dimanfaatkan untuk menciptakan kesan tertentu. Selain itu, warna juga berpengaruh pada kesehatan mental, fisik, dan emosi. Warna tak hanya bisa diterapkan pada cat dinding, namun juga bisa diaplikasikan pada perabot, sofa, vas, sampai pernak-pernik kecil lainnya.

➤ Cokelat

Dikaitkan dengan warna tanah, cokelat adalah warna yang kesannya paling membumi, sehingga dapat membuat kita merasa dekat dengan alam. Cokelat bisa menjadi sumber energi yang konstan, serta membuat kita merasa kuat. Warna ini mewakili rasa aman, komitmen, dan kepercayaan. Cokelat memberikan kesan hangat dan nyaman.

Penerapan:

Warna ini bisa mewakili dengan permainan kayu pada ruangan, seperti pada ruang keluarga, agar tidak terkesan gelap, dikombinasikan dengan benda pelengkap yang berwarna terang. Sebaiknya diterapkan pada daerah pintu masuk dan foyer, karena kesannya hangat dan *welcoming*. Warna coklat memberikan rasa komitmen dan kepercayaan, cocok untuk ruang kerja. Jika terlalu banyak pemakaiannya bisa menimbulkan perasaan bersemangat yang berlebihan.

➤ Ungu

Efeknya tenang dan menyejukkan, seringkali dikaitkan dengan kesan yang berhubungan dengan wawasan yang luas, martabat, kehormatan, dan intuisi (violet), damai dan sejahtera (lavender), bahkan memberi kesan yang agung (Ungu tua). Pengaruh warna ini adalah dapat menginspirasi pikiran dan membuat hati lebih tenang.

Penerapan:

Warna ungu sangat baik untuk kamar tidur, sebaiknya jangan digunakan untuk ruangan yang mewadahi banyak aktivitas. Efek yang berlebihan pada warna ungu akan menyebabkan stagnasi, rasa letih, muak, dan perasaan ingin “meledak”.

➤ Biru

Kesan yang didapat dari warna biru ini adalah ketenangan, ketentraman, dan kenyamanan. Sehingga efeknya dapat memperlambat denyut jantung, menurunkan tekanan darah, menghapus stres, dan membuat kita bernafas lebih dalam. Selain itu, warna ini juga memperluas imajinasi dan memperlancar komunikasi.

Penerapan:

Pada kamar mandi memberi efek menyejukkan, karena sifatnya nyaman dan bisa melancarkan komunikasi. Dapat diterapkan pada ruang keluarga, ruang santai, dan kamar tidur. terlalu banyak warna biru ini dapat menimbulkan perasaan malas dan terisolasi, sehingga seseorang menjadi terlalu terang, motivasi menurun, dan menyebabkan depresi.

➤ Hijau

Warna hijau akan mengingatkan kita dengan alam, juga sering dikaitkan dengan harmoni, kejujuran, dan keseimbangan. Efek dari warna ini adalah memberi perasaan diterima dan kemantapan.

Penerapan:

Warna hijau sesuai untuk diterapkan di kamar tidur, kamar mandi, ruang meditasi atau area taman. Efek pemakaian yang berlebihan akan menimbulkan perasaan bingung dan terisolasi, memikirkan diri sendiri, cemburu, depresi, kebimbangan, serta merasa malas.

➤ Putih

Warna putih dikaitkan dengan sesuatu yang suci, anggun, innocence. Putih merupakan simbol dari sebuah awal pikiran yang murni. Kesannya bersih dan bersemangat jika diaplikasikan dengan tepat.

Penerapan:

Pada dasarnya putih dapat digunakan pada semua ruangan dan dapat menjadi latar belakang yang menarik untuk warna-warna lain. Sebaiknya diaplikasikan pada kamar mandi dan dapur. Efek pemakaian yang berlebihan atau terlalu banyak warna putih tanpa adanya detail yang terlalu berani akan memberi kesan “kosong” dan terisolir. Putih terasa tidak ramah, steril, dan “tidak tersentuh”.

Warna dan Efeknya Terhadap Ruang

Berbagai hukum persepsi yang dibahas dan diterjemahkan ke dalam panduan berikut ini untuk arsitektur dan perancangan interior adalah:

- Untuk secara “visual” mempersiapkan seseorang terhadap warna suatu ruangan yang akan mereka masuki, jalan masuknya harus dicat dengan warna komplementer.
- Warna mengubah bentuk arsitektur, bisa mengembangkan, memperpendek, memperluas, memperpanjang, dan memberikan ilusi menurunnya atau naiknya langit-langit. Warna bisa merubah penampilan lingkungan untuk membawa individu dari kenyataan.
- Warna-warna cerah tampak ringan bobotnya. Diurutkan dari “berat” ke “ringan” warna-warna tersebut adalah merah, biru, ungu, oranye, hijau, dan kuning.
- Obyek dengan warna cerah akan diperbesar ukurannya. Kuning nampak yang terbesar, dengan warna putih, merah, hijau, biru, dan hitamurut secara menurun.
- Obyek yang cerah tampak lebih besar pada latar yang berwarna gelap. Obyek yang gelap akan tampak lebih kecil pada latar yang berwarna cerah.
- Dinding yang berlawanan dengan jendela biasanya harus dicat dengan warna cerah, atau akan menyerap matahari di siang hari.
- Jika dinding berwarna merah dipasang di dekat dinding berwarna kuning, dinding berwarna kuning akan Nampak lebih hijau daripada sebenarnya, dikarenakan kesan warna dari merah, cyan. Kesan warna biru dari warna kuning akan menyebabkan warna merah tampak lebih ungu.
- Warna yang hangat lebih maju dan warna sejuk akan surut.

➤ Warna-warna yang cerah dan pola yang kecil secara visual akan memperbesar ruang. Warna yang gelap dan pola yang besar akan membuatnya tampak kecil.

(Sumber: Mariska Patricia Limantara. 2008).

Tentang Sistem Interior yang Sehat

Penggunaan bangunan memiliki tujuan yang berbeda sesuai dengan fungsi yang telah direncanakan. Dalam bangunan dikenal adanya 4 **sistem bangunan** yaitu: sistem struktur, sistem selimut bangunan, sistem mekanikal dan elektrik, dan sistem interior. Integrasi dari sistem-sistem tersebut perlu direncanakan dengan baik oleh seorang perencana untuk mencapai kondisi bangunan yang baik ditinjau dari kinerja bangunan.

Untuk mencapai kinerja yang maksimal dari sebuah bangunan, perlu diperhatikan 6 aspek dari **kinerja bangunan**, yang terdiri dari: kinerja spasial, kinerja termal, kinerja kualitas udara dalam ruang, kinerja akustik, kinerja visual, dan kinerja integritas bangunan.

Menurut Rani Prihatmanti (2009), Indoor Air Quality (IAQ) atau kualitas udara dalam ruang telah menjadi salah satu isu penting dalam dunia desain interior. Buruknya kualitas udara dalam ruang dapat mempengaruhi kesehatan dan keselamatan penggunanya, serta menurunkan produktivitas. Sumber polutan berasal dari lingkungan dalam ruangan itu sendiri, berupa polusi yang disebabkan oleh mikroba (microbial contamination), dan zat kimia, yang terkait dengan sistem penghawaan yang tidak adekuat.

KUALITAS UDARA DALAM RUANG

Kualitas udara dalam ruangan adalah udara di dalam suatu bangunan yang dihuni atau ditempati untuk suatu periode sekurang-kurangnya 1 jam oleh orang dengan berbagai status kesehatan yang berlainan. Ruang kerja yang terlalu padat penghuninya dan sistem AC yang kurang terawat dengan sirkulasi udara yang kurang memadai akan dapat meningkatkan resiko

timbulnya gangguan kesehatan. Resiko tersebut kemungkinan dapat lebih diperparah oleh kondisi sebagai berikut :

- Asap rokok dalam ruangan
- Bahan-bahan bangunan, *furniture*, dan peralatan-peralatan modern
- Produk-produk pembersih ruangan
- Bahan-bahan pencemar udara dari luar ruangan dan lain-lain

Kontaminan Udara Dalam Ruang Kerja

Beberapa jenis kontaminan atau bahan pencemar yang sering dapat menurunkan kualitas udara dalam suatu ruang kerja, yaitu :

- *Karbon dioksida (CO₂)*

Kadar CO₂ merupakan indikator yang bagus untuk mengetahui efektif tidaknya sistem ventilasi dalam ruangan yang bersangkutan. Kadar CO₂ dalam suatu ruangan harus diusahakan < 1000 ppm. ASHRAE *Standard* 62-1989 merekomendasikan untuk ruang kerja perkantoran harus mempunyai rata-rata aliran udara masuk sekurangkurangnya 10 liter/det/orang untuk mempertahankan kadar CO₂ di bawah 1000 ppm.

- Produk hasil pembakaran

Produk sisa hasil pembakaran dapat meliputi *karbon monoksida (CO)*, *nitrogen oksida (NO)* dan mungkin hidrokarbon (HC). Gas-gas tersebut dapat bersumber dari dalam bangunan itu sendiri seperti; pembakaran akibat proses masak-memasak, merokok dalam ruang kerja. Sumber-sumber bahan pencemaran yang berasal dari luar bangunan biasanya dibawa masuk ke dalam -uangan melalui aliran udara ventilasi.

- *Formaldehid*

Formaldehid merupakan gas yang tidak berwarna dengan bau yang cukup tajam. *Formaldehid* biasanya dihasilkan dari bahan-bahan bangunan

seperti *plywood*, karpet, *furniture*. *Urea Formaldehyde Foam Insulation* (UFFI). Pemaparan *formaldehid* pada kadar yang cukup rendah 0,05 - 0,5 ppm dapat menyebabkan mata terbakar, iritasi pada saluran nafas bagian atas dan dicurigai sebagai karsinogen.

- Ozon (O₃)

Peralatan kerja yang dapat mengeluarkan *ozon* antara lain; *printer laser*, lampu UV, mesin *photo copy* dan ioniser. *Ozon* merupakan gas yang sangat beracun dan mempunyai efek pada konsentrasi rendah. *Ozon* dapat menyebabkan iritasi pada mata dan saluran pernafasan. *Ozon* merupakan gas yang sangat mudah bereaksi namun hanya mempunyai pengaruh yang kecil pada lingkungan udara dalam ruang kerja.

- Partikel dalam udara ruang kerja

Secara umum kadar partikel yang berlebihan dapat menyebabkan reaksi alergi seperti mata kering, problem kontak lensa mata, iritasi hidung, tenggorokan dan kulit, batuk-batuk dan sesak nafas. WHO (1976) menetapkan rerata kadar debu dalam setahun adalah 40 μ g/m³ dan kadar maksimum 24 jam adalah 120 μ g/m³. NH&MRC (1985) menetapkan rerata kadar dalam setahun adalah 90 μ g/m³. Sedangkan SAA (1980) menetapkan rerata kadar dalam setahun adalah 60 μ g/m³ dan kadar maksimum 24 jam adalah 150 μ g/m³.

- Pencemaran mikrobiologi

Kelembaban udara yang tinggi, sirkulasi udara yang tidak seimbang, bangunan yang terlalu rapat satu sama lain, sistem AC yang menggunakan air dan kondensasi akan merangsang tumbuh dan berkembangnya mikrobiologi seperti virus, bakteri, jamur, protozoa, dll. (Sumber: *Kualitas Udara dalam Ruang Kerja* Oleh Suharyo widagdo - Pusat Teknologi Reaktor dan Keselamatan Nuklir - BATAN).

Cara Penanggulangan *Sick Building Syndrome*

Untuk mengurangi dampak keluhan kesehatan akibat berada dalam ruangan ber-AC yang tertutup, maka disarankan agar membuka jendela ruangan selama 1 jam dalam satu hari kerja, serta menjaga kondisi tubuh dengan minum air hangat saat tubuh mulai terasa dingin atau menggunakan jaket saat bekerja (Asrul, 2009). Menurut Seppanen *et al.* dalam Spengler (2001), dikatakan bahwa prevalensi SBS dapat menurun dengan meningkatkan kecepatan ventilasi yaitu 20 L/detik per orang.

Pada tahun 2003 dilakukan studi penelitian pada pekerja call center, dikatakan bahwa para pekerja yang duduk dekat dengan jendela akan lebih cepat kerjanya sekitar 6-12%, dan memiliki masalah kesehatan yang lebih sedikit dibandingkan dengan teman kerjanya (Aston, 2007, 33).

Menurut Mohun J, penanggulangan SBS dapat dilakukan dengan membuat taman hijau di sekitar bangunan yang dapat mengurangi stress dari karyawan dan Mckee menyarankan untuk gedung yang sehat adalah jendela yang cukup dapat memasukkan udara segar dan cahaya alami; plafond yang tinggi untuk kenyamanan udara sejuk; bila menggunakan penerangan buatan supaya distribusinya merata, ventilasi sederhana dan penggunaan komputer yang ergonomic (Wawolumaya, 1996, 6).

Menurut Kusnoputranto (Wahyuni, 2004), dalam hubungannya dengan kejadian *sick building syndrome*, ada beberapa faktor yang dapat diperhatikan dalam upaya pencegahannya:

a. Pemilihan lokasi gedung

Polusi udara dapat berasal dari sumber yang dekat atau yang jauh dari lokasi gedung. Oleh karena itu, sebelum mendirikan bangunan harus diperhatikan hal-hal:

- Data tentang tingkat polusi di daerah tersebut
- Analisis sumber polusi di sekitar lokasi

- Tingkat polusi air dan tanah, meliputi gas radon dan komponen radioaktif lainnya
- Informasi tentang cuaca dan iklim yang dominan di lokasi

b. Desain arsitektur

Dalam merancang sebuah gedung harus dipertimbangkan faktor kelembaban dalam ruang, perubahan temperatur, pergerakan udara, radiasi, serangan bahaya kimia dan agen biologi atau bencana alam. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan:

- Bagian gedung yang terbuka harus terletak jauh dari sumber polusi dan tidak terletak pada posisi berlawanan dengan arah angin
- Perlu diperhatikan tentang pembuangan air
- Tempat parkir kendaraan harus dibangun jauh dan tidak terletak pada sumber *intake* udara gedung

c. Pengaturan jendela

Dalam membangun sebuah gedung, pengaturan jendela termasuk dalam perencanaan proyek arsitektural. Keuntungannya adalah untuk menyediakan ventilasi tambahan untuk daerah-daerah yang membutuhkan. Selain itu, keuntungan kedua adalah bersifat psikososial yaitu memberikan pemandangan keluar ruangan untuk para karyawan.

d. Perlindungan kelembaban

Hal ini merupakan cara penting untuk melakukan pengendalian terhadap kejadian SBS, terdiri dari usaha penurunan kelembaban pada pondasi bangunan dimana mikroorganisme terutama jamur dapat menyebar dan berkembang. Isolasi dan pengendalian area yang paling rawan kelembaban perlu dipertimbangkan karena kelembaban dapat merusak bahan-bahan perlengkapan gedung dan biasanya bahan yang rusak tersebut menjadi sumber kontaminan mikrobiologis.

e. Perencanaan jarak dalam ruangan

Untuk menghindari efek SBS perlu diketahui berbagai aktivitas yang dapat menjadi sumber kontaminasi. Contoh aktivitas yang dapat menjadi sumber kontaminasi yaitu bagian penyiapan makanan (dapur), percetakan, penggunaan mesin fotokopi dan merokok. Pengetahuan ini dapat digunakan untuk membatasi dan mengendalikan sumber-sumber potensial polusi.

f. Pemilihan bahan

Karakteristik bahan yang digunakan untuk konstruksi, dekorasi, dan perabotan, aktivitas kerja sehari-hari serta cara gedung dibersihkan harus diperhatikan dalam rangka mencegah timbulnya masalah polusi udara dalam gedung. Beberapa produsen bahan perlengkapan kantor tidak mempelajari produk mereka dan telah melakukan pelabelan "*environmentally safe*", "*nontoxic*", dan sebagainya. Hal ini tentu akan memudahkan pengelola gedung dalam pemilihan bahan yang kadar polutannya rendah untuk digunakan sebagai bahan perlengkapan gedungnya.

g. Sistem ventilasi dan pengendalian suhu dalam ruangan

Dalam ruangan yang luasnya terbatas, ventilasi adalah salah satu metode untuk pengendalian kualitas udara. Ventilasi adalah metode pengendalian yang biasanya digunakan untuk melarutkan, mengencerkan dan menghilangkan kontaminan dari dalam ruangan yang terkena polusi. Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendesain sistem ventilasi:

- Kualitas udara luar yang akan digunakan
- Adanya polutan tertentu yang harus diperhatikan tentang kemampuan penyebarannya
- Sumber-sumber yang mungkin mengkontaminasi
- Distribusi udara di dalam ruangan

Di dalam jurnal yang berjudul *sick building syndrome solution* Arnold (2001) mengatakan bahwa solusi untuk mengatasi SBS yaitu memindahkan sumber polutan atau memodifikasinya, meningkatkan kecepatan ventilasi dan distribusi udara, pembersihan udara, edukasi dan komunikasi merupakan elemen yang penting dalam program manajemen *indoor air quality*.

Peningkatan Kualitas Udara dalam Ruang sebagai Solusi untuk *Sick Building Syndrome* dalam Interior Studio

Solusi untuk *sick building syndrome* biasanya meliputi kombinasi dari hal-hal berikut: penyisihan atau modifikasi sumber polutan adalah pendekatan yang efektif untuk mengatasi masalah kualitas udara dalam ruang, ketika sumber yang diketahui dan kontrol tersebut layak. Contohnya termasuk pemeliharaan rutin sistem HVAC, misalnya pembersihan, periodik atau penggantian filter, penggantian *water-stained ceiling tile* dan karpet, sosialisasi larangan merokok; emisi sumber kontaminan ventilasi ke luar; penyimpanan dan penggunaan cat, perekat, pelarut, dan pestisida di daerah berventilasi baik, dan penggunaan pencemar sumber selama periode non-hunian; dan memungkinkan waktu untuk bahan bangunan diperbarui atau direnovasi daerah untuk off-gas polutan sebelum dihuni. Beberapa pilihan ini dapat dilakukan pada satu waktu.

Meningkatkan tingkat ventilasi dan distribusi udara sering dapat menjadi biaya sarana yang efektif untuk mengurangi tingkat polutan dalam ruangan. Sistem HVAC harus dirancang, minimal, untuk memenuhi ventilasi standar kode bangunan lokal, namun, banyak sistem tidak dioperasikan atau dipertahankan untuk menjamin bahwa tingkat desain ventilasi tersebut disediakan. Di banyak bangunan, *indoor air quality* dapat ditingkatkan dengan operasi sistem HVAC untuk setidaknya standar desain, dan ASHRAE Standard 62-1.989 jika mungkin.

Bila ada sumber pencemar yang kuat, ventilasi pembuangan lokal mungkin cocok untuk pembuangan udara terkontaminasi langsung dari gedung. Ventilasi pembuangan lokal sangat dianjurkan untuk menghilangkan

polutan yang menumpuk di daerah tertentu seperti kamar kecil, kamar menyalin, dan pencetakan fasilitas.

Pembersihan udara dapat menjadi tambahan yang berguna untuk sumber kontrol dan ventilasi tetapi memiliki keterbatasan tertentu. Perangkat kontrol partikel seperti filter tungku khas yang murah tapi tidak efektif menangkap partikel kecil. Kinerja filter udara yang tinggi menangkap partikel terhirup lebih kecil tersebut tetapi relative mahal untuk menginstal dan mengoperasikan. Filter mekanikal tidak menghilangkan polutan gas. Beberapa polutan gas spesifik dapat dihapus oleh penyerap tempat tidur, tetapi perangkat ini bisa mahal dan memerlukan penggantian material penyerap yang cukup sering. Singkatnya, pembersih udara dapat berguna, tetapi memiliki aplikasi yang terbatas.

Pendidikan dan komunikasi elemen penting di kedua program pemulihan dan manajemen pencegahan terhadap kualitas udara dalam ruangan. Ketika membangun penghuni, manajemen, dan pemeliharaan personil sepenuhnya berkomunikasi dan memahami penyebab dan akibat dari masalah kualitas udara dalam ruang, mereka dapat bekerja lebih efektif bersama-sama untuk mencegah masalah permasalahan itu terjadi atau untuk memecahkannya. (*Indoor Air Facts No. 4 Sick Building Syndrome* oleh EPA – United States Environmental Protection Agency).

2.2 STUDI PRESEDEN

PIXAR Animation Studio

P I X A R
A N I M A T I O N S T U D I O S

Pixar Animation Studios adalah sebuah studio animasi komputer Amerika Serikat yang berpusat di Emeryville, California dan dikenal dengan meraih tujuh Academy Award. Pixar terkenal dengan hasil film animasi CGI—seperti *Toy Story*, *Finding Nemo*, dan *Cars*—yang dicapai dalam pelaksanaan pemakaian PhotoRealistic RenderMan, yaitu

programan aplikasi API, dari Renderman yang digunakan untuk

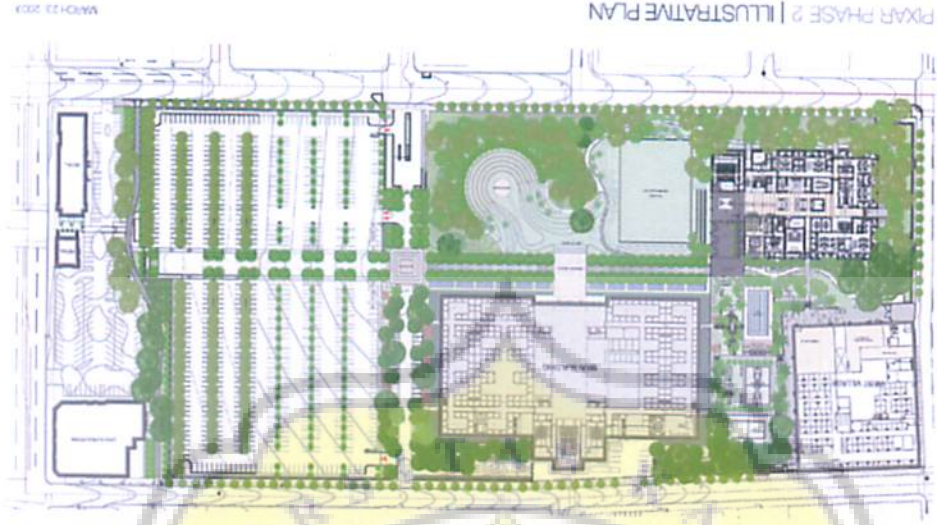
menghasilkan gambar bermutu tinggi.

Pada tanggal 24 Januari 2006, The Walt Disney Company setuju untuk membeli Pixar dengan harga \$7.4 miliar dengan meniadakan semua sahamnya. Perolehan tersebut selesai pada 5 Mei 2006 (menukar satu saham Pixar untuk 2.3 saham Disney), membuat Pixar sebuah subsidiari penuh milik Disney.

(Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013).



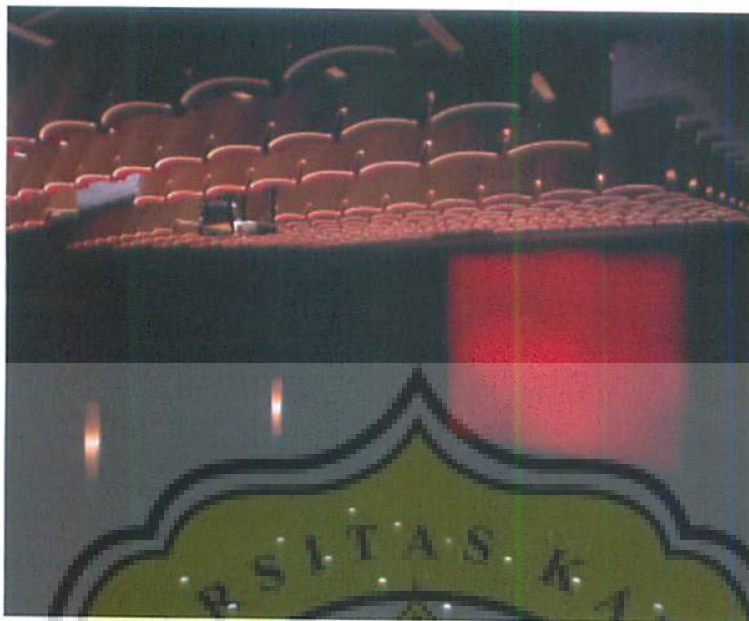
Gambar 2.1 Main Gate Pixar Animation Studio.
Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.2 Denah Masterplan Pixar Animation Studio.

Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013.

Gambar 2.5 Ruang Preview Theater Pixar Animation Studio.
Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.4 Ruang hall dan lounge Pixar Animation Studio.
Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.3 Ruang Animator studio Pixar Animation Studio.
Sumber: <http://www.pwpla.com/projects/pixar-animation-studios> diunduh pada 18 Januari 2013.



Karya-karya Produksi Pixar Animation Studio antara lain yaitu:

Toy Story, A Bug's Life, Toy Story 2, Monsters, Inc., Finding Nemo, The Incredibles, Cars, Ratatouille, WALL-E, Up, Toy Story 3, Cars 2.

DREAMWORKS Animation Studio



DreamWorks, LLC, juga dikenal sebagai **DreamWorks Pictures,** **DreamWorks SKG,** atau **DreamWorks Studios,** adalah perusahaan pembuat film utama di Amerika Serikat, yang membuat, menghasilkan dan memasarkan film-film, video permainan dan program-program televisi. Mereka telah menghasilkan ataupun memasarkan tidak kurang dari sepuluh buah film dengan pendapatan kotor dari film-film yang mencapai "box-office" sebesar US\$ 100 juta per filmnya. Filmnya yang paling sukses baru-baru ini adalah *Shrek 2*.

Perusahaan ini mulai didirikan pada tahun 1994 sebagai wadah untuk menuangkan ide-ide terbaik dari pakar media, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, dan David Geffen (Inisial dari ketiga pendiri itu, yaitu S dari Spielberg, K dari Katzenberg dan G dari Geffen membentuk tulisan SKG yang tampak pada bagian bawah dari logo perusahaan ini) untuk membuat sebuah studio Hollywood yang baru. Baru kemudian di bulan Desember 2005, ketiga pendiri tersebut setuju untuk menjualnya ke Viacom, perusahaan induk dari Paramount Pictures. Proses penjualan ini dapat diselesaikan pada bulan Februari 2006.

Salah satu bagian dari perusahaan ini yang membidangi animasi telah dipisahkan dari perusahaan induknya pada tahun 2004, menjadi DreamWorks Animation SKG. Film-filmnya diedarkan Paramount, namun bagian animasi tetap merupakan bagian yang terpisah baik dari Paramount maupun Viacom.

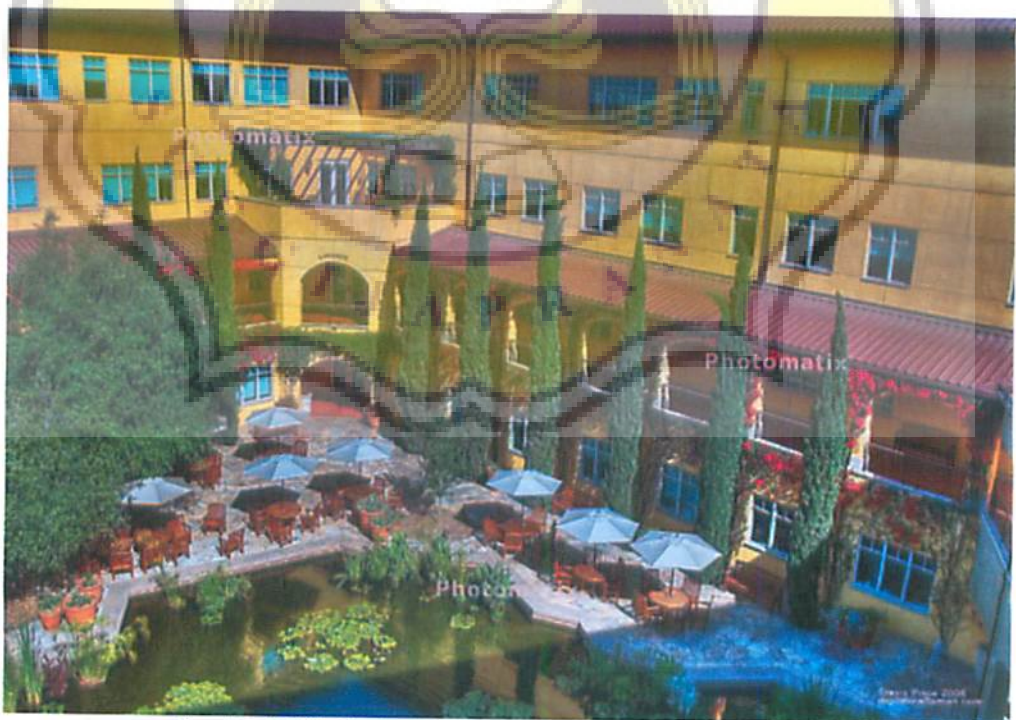
Pada tahun 2008, DreamWorks memutuskan kemitraan dari Paramount dan membayar US\$1.5 miliar untuk produksi film dari Reliance ADA Group,

namun setahun kemudian bekerjasama lagi kepada Paramount. Pada tanggal 9 Februari 2009, DreamWorks dan Paramount memasuki 6 tahun, 30 produksi film oleh The Walt Disney Company, yang memegang DreamWorks sebanyak 50%. (Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013).



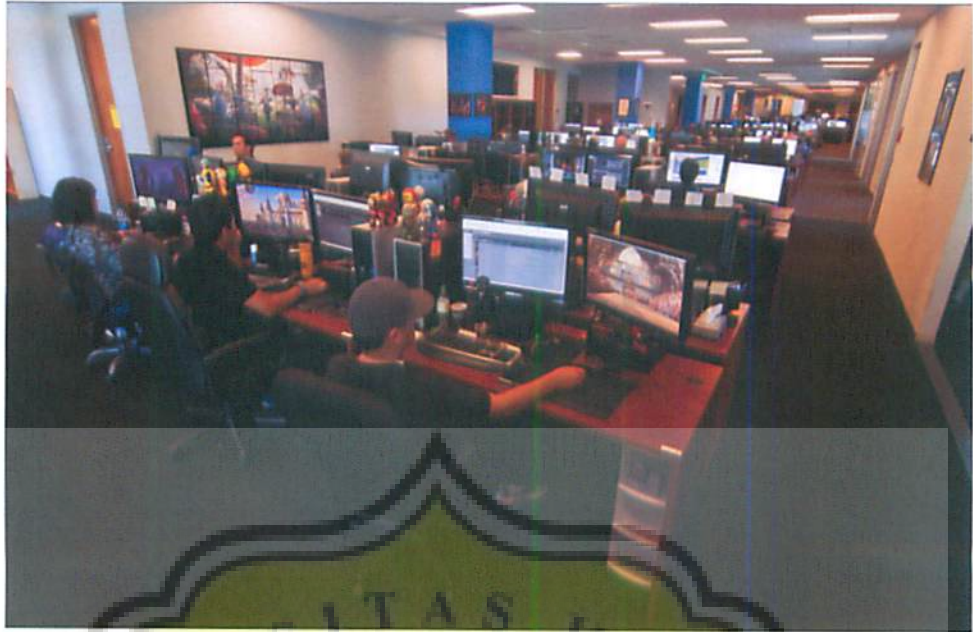
Gambar 2.6 Main Gate Dreamworks Animation Studio.

Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.7 Gathering Lagoon Dreamworks Animation Studio.

Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.8 Ruang Animator Studio Dreamworks Animation Studio.
Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.9 Ruang Audio dan Voice record Dreamworks Animation Studio.
Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013.



Gambar 2.10 Ruang Preview Theater Dreamworks Animation Studio.

Sumber: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa> diunduh pada 18 Januari 2013.

Karya-karya Produksi DreamWorks Animation Studio antara lain yaitu:

Antz, The Prince of Egypt, Chicken Run (kerjasama oleh Aardman Animations dan Path ), *Joseph: King of Dreams* (direct to video), *The Road to El Dorado, Shrek, Spirit: Stallion of the Cimarron, Sinbad: Legend of the Seven Seas, Slushy the Snowman, Shrek 2, Shark Tale, Madagascar, Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (kerjasama oleh Aardman Animations), *Over the Hedge, Flushed Away* (kerjasama oleh Aardman Animations), *Shrek the Third, Bee Movie, Kung Fu Panda, Madagascar: Escape 2 Africa, Monsters vs. Aliens, How to Train Your Dragon, Shrek Forever After, Megamind, Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom, Puss in Boots, Diary of a Worm, The Croods, Madagascar 3, The Guardians, Mr. Peabody and Sherman.*

2.3 KEMUNGKINAN PENERAPAN TEORI PERMASALAHAN DOMINAN

Bangunan Kompleks Studio Animasi ini memiliki permasalahan dominan yaitu perencanaan arsitektur yang inovatif, hal ini disebabkan karena bangunan studio animasi ini merupakan suatu wadah fasilitas para animator untuk berkreasi, namun sekaligus sebagai representasi sosialisasi animasi bagi masyarakat luas maupun bagi para developer/pemerintah, sehingga perlu adanya konsep perencanaan yang matang.

Penerapan :

- Perencanaan massa bangunan dibedakan berdasarkan fungsi kegiatan dan fasilitasnya.
- Pemilihan lokasi proyek yang cukup representatif dari segi aksesibilitas (kaitannya dengan sosialisasi kepada masyarakat umum), serta dari segi potensi alami (kaitannya dengan penghawaan dan kualitas udara dalam ruang).
- Perancangan konsep bangunan yang kreatif dan menunjukkan identitas dari animasi tersebut, yaitu dengan perancangan ekspresi dan kesan pergerakan (*movement*) pada pengolahan massa bangunan maupun pada wajah (*facade*) bangunan.
- Perencanaan layout interior yang meningkatkan kualitas kerja para animator, yaitu dengan pemilihan material enclosure studio maupun dengan aplikasi teknologi bangunan yang baik pula dari sistem utilitas.
- Pengaplikasian identitas animasi seperti perletakan patung (*statue*) karya animasi di dalam perancangan lansekap agar menjadi suatu nilai tambah dari pelestarian ekologi lingkungan.