

TUGAS AKHIR 150



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A)
**AKADEMI ANIMASI DAN DESAIN GRAFIS FATMAWATI DI KOTA SEMARANG,
DENGAN PENEKANAN DESAIN GREEN ARCHITECTURE**

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

Diajukan Oleh:
PASKALIA UTARI PUTRI
21020113130088

Dosen Pembimbing:
Ir. Indriastjario, M.Eng

Dosen Penguji:
Ir. Sri Hartuti Wahyuningrum, MT


**DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
JUNI 2020**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

NAMA : Paskalia Utari Putri

NIM : 21020113130088

Tanda Tangan : 

Tanggal : 24 Juni 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini diajukan oleh:

NAMA : Paskalia Utari Putri
NIM : 21020113130088
Jurusan/Program Studi : Arsitektur / S1 Arsitektur
Judul Tugas Akhir : Akademi Animasi dan Dsain Grafis Fatmawati di Kota Semarang, dengan Penekanan Desain Green Arsitektur

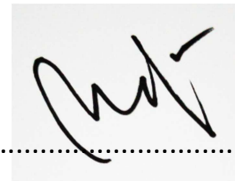
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana/S1 pada Jurusan/Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Ir. Indriastjario, M.Eng

NIP. 19621016 1988030 1 003

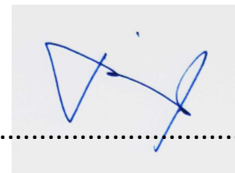
(.....)



Penguji : Ir. Sri Hartuti Wahyuningrum, MT

NIP. 19670123 199401 2 001

(.....)



Semarang, 24 Juni 2020

Ketua Program Studi S1 Arsitektur



Prof. Dr. Ir. Erni Setyowati, MT.

NIP. 19670404 199802 2 001

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Paskalia Utari Putri
NIM : 21020113130088
Jurusan/Program Studi : Teknik Arsitektur
Departemen : S1 Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Akademi Animasi dan Desain Grafis Fatmawati di Kota Semarang, dengan Penekanan Desain Green Arsitektur

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada Tanggal : 24 Juni 2020

Yang menyatakan



(Paskalia Utari Putri)

ABSTRAK

Animasi dan desain grafis adalah dua bidang yang berperan besar dalam kemajuan industri digital kreatif dikarenakan fungsinya sebagai media hiburan dan media penyampaian informasi yang menyenangkan, inovatif, informatif, dan persuasif. Dengan kemajuan yang pesat dan kepeminatan yang tinggi, banyak kaum muda Indonesia memutuskan untuk mendalami kedua bidang ini melalui jenjang pendidikan tinggi agar mampu bersaing di dalam negeri maupun luar negeri.

Berbeda dengan perguruan tinggi yang tidak terfokus pada bidang multimedia dan desain, keberadaan Akademi dan Desain Grafis Fatmawati dengan fasilitas laboratorium/studio yang lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran ini diharapkan dapat memaksimalkan hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik. Tidak hanya memiliki fasilitas yang lengkap dan berkualitas, akademi ini juga menerapkan prinsip Green Architecture yang ramah lingkungan, hemat energi, dan juga nyaman bagi penggunaannya.

Kata Kunci : Akademi Animasi dan Desain Grafis, Kota Semarang, Green Architecture

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME, yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul **Akademi Animasi dan Desain Grafis di Semarang, dengan Penekanan Desain Green Architecture**, yang diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, terutama kepada :

1. Orang tua, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa tanpa hentinya;
2. Bapak Ir. Indriastjario, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, serta dukungannya;
3. Ibu Ir. Sri Hartuti Wahyuningrum, MT selaku dosen penguji yang telah memberikan masukannya;
4. Bapak Dr. Ir. Budi Sudarwanto, M.Si. selaku dosen koordinator Tugas Akhir Periode 150;
5. Dr. Ir. Agung Budi Sarjono, MT selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
6. Ibu Dr. Ir. Erni Setyowati, MT selaku kepala Prodi S1 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro;
7. Teman-teman seperjuangan selama kuliah yang masih turut serta menemani, menyemangati, serta membantu penulis, terutama Zulfa, Tasya, Rani, Angel, dan Wulan;
8. Teman-teman TA Periode 150 yang telah berjuang bersama-sama;
9. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan LP3A ini yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan LP3A ini. Oleh karena itu, penulis juga menerima saran serta masukan yang membangun. Akhir kata, penulis berharap semoga LP3A ini bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa dalam bidang ilmu Arsitektur.

Semarang, 24 Juni 2020

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Tujuan	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Metode Pembahasan.....	2
1.5. Sistematika Pembahasan.....	3
1.6. Alur Pikir.....	4
BAB II. KAJIAN REGULASI, LITERATUR, DAN KOMPARASI	5
2.1. Kajian Regulasi	5
2.1.1. Regulasi Umum Penyelenggaraan Akademi	5
2.1.2. Regulasi mengenai Sarana dan Prasarana Pembelajaran.....	7
2.1.3. Regulasi pada Kawasan Pendidikan Tinggi	9
2.2. Kajian Literatur.....	10
2.2.1. Tipe Ruang Kelas dan Laboratorium/Studio	10
2.3. Kajian Komparasi.....	13
2.3.1. Kurikulum.....	13
2.3.2. Studi Banding	14
BAB III. ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR	18
3.1. Analisa Perencanaan.....	18
3.1.1. Aspek Fungsional.....	18
3.1.2. Aspek Kontekstual.....	54
3.2. Analisa Perancangan	68
3.2.1. Penekanan Desain Green Architecture	68
3.2.2. Aspek Teknis bangunan gedung.....	70
BAB IV. PROGRAM PERENCANAAN	75
4.1. Program Ruang	75

4.2. Program Tapak.....	80
BAB V. PROGRAM PERANCANGAN	82
5.1. Visual Arsitektur.....	82
5.2. Sistem Struktur dan Utilitas	83
5.2.1. Sistem Struktur.....	83
5.2.2. Sistem Pencahayaan	83
5.2.3. Sistem penghawaan	84
5.2.4. Sistem jaringan air bersih.....	84
5.2.5. Sistem jaringan air kotor	84
5.2.6. Sistem jaringan listrik.....	85
5.2.7. Sistem pemadam kebakaran.....	85
5.2.8. Sistem Pembuangan Sampah.....	85
5.2.9. Sistem Penangkal Petir.....	86
5.2.10. Sistem Informasi dan komunikasi	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Universitas Multimedia Nusantara	14
Gambar 2. 2 Malaysia Multimedia University	16
Gambar 3. 1 Skema hubungan antar ruang pada kegiatan pengelolaan tingkat akademi	53
Gambar 3. 2 Skema hubungan antar ruang pada kegiatan pengelolaan tingkat program studi .	53
Gambar 3. 3 Skema hubungan antar ruang pada kegiatan perkuliahan	53
Gambar 3. 4 Skema hubungan antar ruang secara makro	54
Gambar 3. 5 Tapak terpilih dan sekitarnya, dilihat dari google maps	55
Gambar 3. 6 View tapak terpilih dari Jalan Fatmawati	55
Gambar 3. 7 View tapak terpilih dari Jalan Tulus Harapan	55
Gambar 3. 8 Tapak terpilih dan lingkungan sekitarnya	56
Gambar 3. 9 Data ukuran dan regulasi pada tapak	57
Gambar 3. 10 Zoning hasil respon dari ukuran dan regulasi pada tapak	58
Gambar 3. 11 Zoning vertikal hasil respon dari ukuran dan regulasi pada tapak	59
Gambar 3. 12 Data alur drainase, tanda panah menunjukkan arah aliran air	60
Gambar 3. 13 Zoning hasil respon dari data kontur dan drainase tapak	61
Gambar 3. 14 Data view dan kebisingan pada tapak	62
Gambar 3. 15 Zoning hasil respon dari data view dan kebisingan tapak	63
Gambar 3. 16 Edaran pergerakan matahari dan arah angin	64
Gambar 3. 17 Zoning hasil respon dari data edaran matahari dan arah angin tapak	65
Gambar 3. 18 Data aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak	66
Gambar 3. 19 Zoning hasil respon dari data aksesibilitas dan sirkulasi tapak	67
Gambar 4. 1 Tumpukan layer zoning hasil analisa tapak	80
Gambar 4. 2 Hasil akhir zonasi	81
Gambar 5. 1 Contoh pengaplikasian green architecture yang berpengaruh pada visual bangunan	82
Gambar 5. 2 Contoh permainan bentuk dengan memutar orientasi massa secara horizontal dan vertikal	83
Gambar 5. 3 Contoh pengaplikasian warna aksen yang playful	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan pengguna akademi	18
Tabel 3. 2 Pembagian tipe kelas berdasarkan kurikulum D3 Animasi	23
Tabel 3. 3 Pembagian tipe kelas berdasarkan kurikulum D3 Desain Grafis	25
Tabel 3. 4 Kebutuhan Laboratorium/Studio D3 Animasi	28
Tabel 3. 5 Kebutuhan Laboratorium/Studio D3 Desain Grafis	29
Tabel 3. 6 Perbandingan jumlah mahasiswa program D3 Animasi	32
Tabel 3. 7 Perbandingan jumlah mahasiswa program D3 Desain Grafis	32
Tabel 3. 8 Penjadwalan ruang kelas berukuran sedang, Semester Ganjil, D3 Animasi	34
Tabel 3. 9 Penjadwalan ruang kelas berukuran sedang, Semester Ganjil, D3 Desain Grafis	35
Tabel 3. 10 Penjadwalan ruang kelas berukuran sedang, Semester Genap, D3 Animasi	35
Tabel 3. 11 Penjadwalan ruang kelas berukuran sedang, Semester Genap, D3 Desain Grafis	36
Tabel 3. 12 Penjadwalan ruang kelas berukuran kecil, Semester Ganjil	37
Tabel 3. 13 Penjadwalan ruang kelas berukuran kecil, Semester Genap, Ruang 1	37
Tabel 3. 14 Penjadwalan ruang komputer, Semester Ganjil, D3 Animasi	38
Tabel 3. 15 Penjadwalan ruang komputer, Semester Ganjil, D3 Desain Grafis, Ruang 1	38
Tabel 3. 16 Penjadwalan ruang komputer, Semester Ganjil, D3 Desain Grafis, Ruang 2	39
Tabel 3. 17 Penjadwalan ruang komputer, Semester Genap, D3 Animasi	39
Tabel 3. 18 Penjadwalan ruang komputer, Semester Genap, D3 Desain Grafis, Ruang 1	40
Tabel 3. 19 Penjadwalan ruang komputer, Semester Genap, D3 Desain Grafis, Ruang 2	40
Tabel 3. 20 Penjadwalan ruang komputer, Semester Genap, D3 Desain Grafis Ruang 3	41
Tabel 3. 21 Penjadwalan studio gambar, Semester Ganjil, Ruang 1	42
Tabel 3. 22 Penjadwalan studio gambar, Semester Ganjil, Ruang 2	42
Tabel 3. 23 Penjadwalan studio gambar, Semester Ganjil, Ruang 3	42
Tabel 3. 24 Penjadwalan studio gambar, Semester Genap, Ruang 1	43
Tabel 3. 25 Penjadwalan studio gambar, Semester Genap, Ruang 2	44
Tabel 3. 26 Penjadwalan studio gambar, Semester Genap, Ruang 3	44
Tabel 3. 27 Penjadwalan studio gambar, Semester Genap, Ruang 4	45
Tabel 3. 28 Penjadwalan studio gambar, Semester Genap, Ruang 5	45
Tabel 3. 29 Penjadwalan studio fotografi dan greenscreen, Semester Ganjil, Ruang 1	46
Tabel 3. 30 Penjadwalan studio fotografi dan greenscreen, Semester Genap, Ruang 1	46
Tabel 3. 31 Penjadwalan studio audio dan lab. audio editing, Semester Ganjil, Ruang 1	47
Tabel 3. 32 Penjadwalan studio audio dan lab. audio editing, Semester Genap, Ruang 1	47
Tabel 3. 33 Program Ruang pada Akademi Animasi dan Desain Grafis	48
Tabel 4. 1 Besaran ruang bangunan Akademi Animasi dan Desain Grafis	75

