

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Objek Penelitian

4.1.1 Deskripsi Objek Penelitian

Objek penelitian adalah studio animasi yang berada di SMK Raden Umar Said, tepatnya di Gebog, Kudus, Jawa Tengah. Studio ini merupakan bangunan baru dalam kawasan SMK Raden Umar Said dan letaknya berada di bagian belakang kawasan. Dengan luas bangunan sekitar 942 m² studio ini terdiri dari tiga lantai. Dalam bangunan studio ini tidak hanya berfungsi sebagai studio animasi saja, namun juga berfungsi sebagai studio untuk desain komunikasi visual, produksi grafika dan rekayasa perangkat lunak. Studio utama animasi terletak di lantai satu, studio desain komunikasi visual berada di lantai satu dan dua, sedangkan produksi dan rekayasa perangkat lunak berada di lantai dua dan tiga.



Gambar 4.1 *Site plan* dan perspektif Studio Animasi Raden Umar Said Kudus

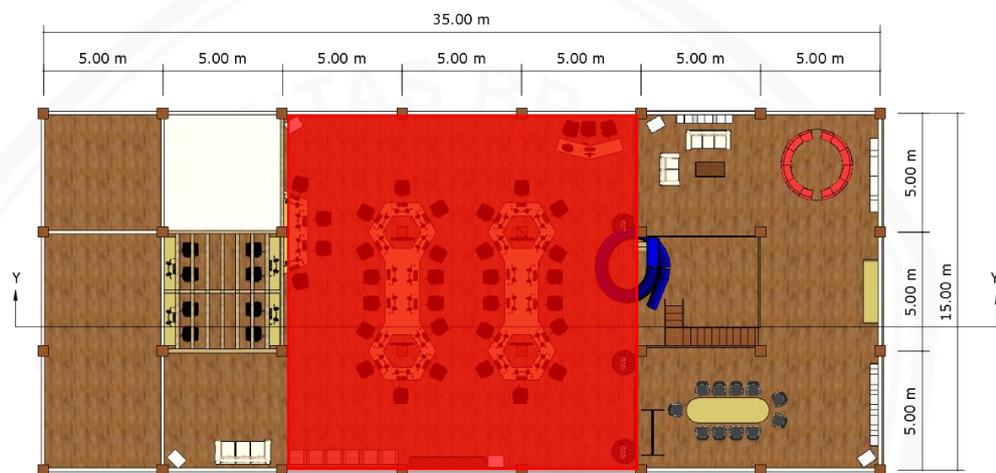
Studio ini memiliki orientasi menghadap ke arah barat, terlihat dari pintu masuk utamanya yang menghadap ke arah barat. Pada studio ini juga terdapat pintu samping yang menghadap ke arah selatan, namun tidak langsung terhubung dengan ruang studio utama. Banyak terdapat bukaan bukaan berukuran besar pada bangunan ini yang berfungsi untuk menerima cahaya matahari, namun bukaan yang terhubung langsung pada ruang studio utama untuk animasi dilapisi stiker hitam. Hal ini dikarenakan cahaya yang masuk pada ruang studio animasi dirasa kurang nyaman dan mengganggu aktivitas yang dinaungi di dalamnya.

4.1.2 Ruangan pada Studio Animasi

Pada studio animasi SMK Raden Umar Said terdapat beberapa ruangan yang memiliki fungsi masing-masing dalam proses pembuatan animasi, yaitu:

a. Working Space

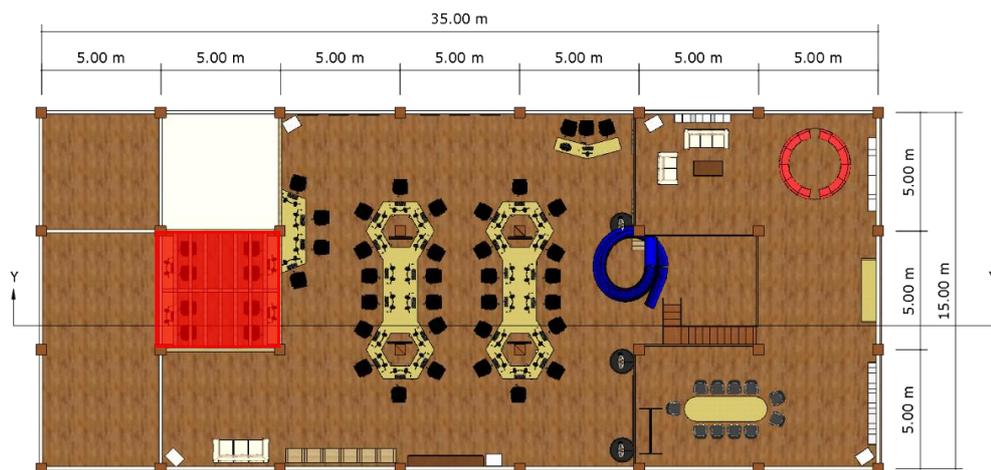
Working space terletak di area tengah dan memiliki area yang cukup luas pada bangunan studio animasi. Area ini merupakan area utama dan menjadi pusat aktivitas dalam studio animasi. Area ini difungsikan sebagai area bekerja bagi divisi animasi, *modeller* dan *assets*. Pada *working space* terdapat 32 meja kerja yang berfungsi mewadahi aktivitas animator dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 4.2 Denah dan letak *working space*

b. Composite & Lighting Room

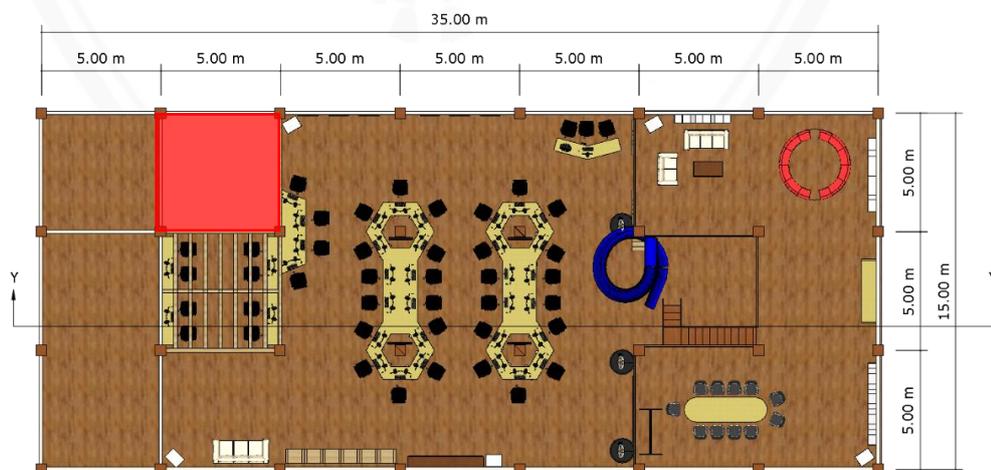
Composite & lighting room merupakan area kerja yang mewadahi divisi *composite* dan *lighting*. Ruangan ini memiliki dimensi yang cenderung lebih kecil dengan luasan sekitar 25 m². Berbeda dengan *working space* ruangan ini menampung kurang lebih 4 meja kerja saja.



Gambar 4.3 Denah dan letak *composite & lighting room*

c. *Coloring Room*

Ruangan ini berfungsi sebagai area kerja bagi divisi *coloring*, yaitu proses pemberian warna pada produk animasi. Selain menjadi area kerja bagi divisi *coloring*, ruangan ini juga menjadi area kerja bagi penanggung jawab studio serta tempat menerima tamu. Ruangan ini bersifat lebih privasi dibandingkan dengan ruangan yang lainnya.





Gambar 4.4 Denah dan letak *coloring room*

d. Audio & Record Room

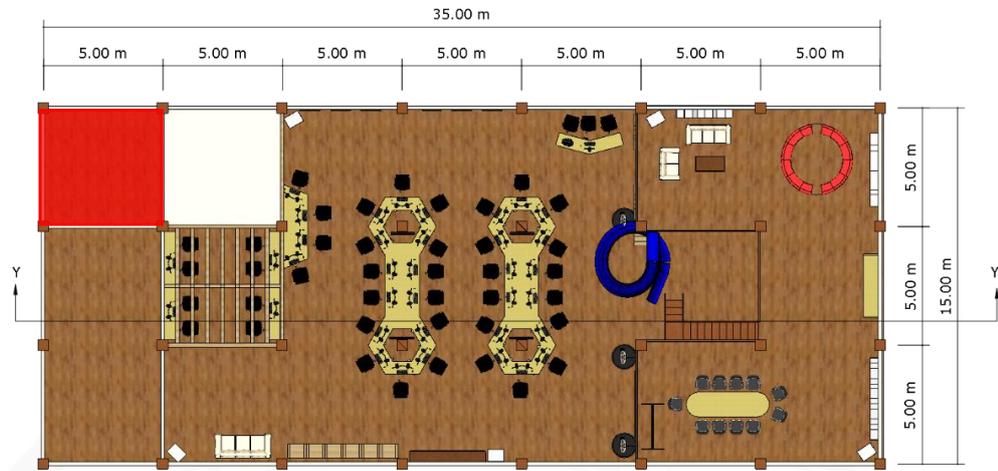
Ruangan ini mewadahi aktivitas dalam pembuatan audio untuk produk animasi. Ruangan ini terbagi menjadi dua, yaitu ruangan studio musik dan ruangan untuk mengoperasikan rekaman. Ruangan ini juga sudah dilengkapi dengan sistem akustik yang memadai, sehingga memudahkan dalam pengambilan audio dan tidak mengganggu area kerja lain.



Gambar 4.5 Denah dan letak *audio & record room*

e. *Rendering Room*

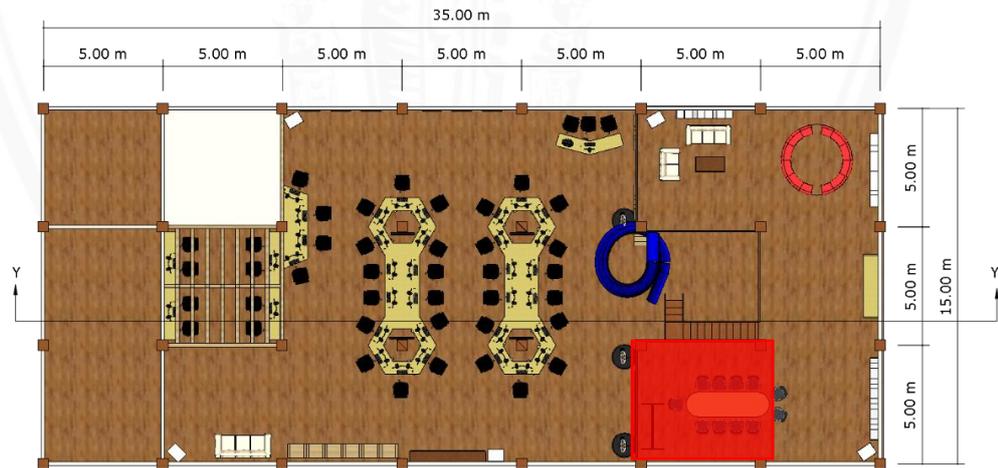
Ruangan ini digunakan untuk mewadahi aktivitas *rendering* dan berfungsi sebagai tempat untuk menampung mesin *render* yang cukup banyak.



Gambar 4.6 Denah dan letak *rendering room*

f. *Screening Room*

Screening room bertujuan untuk mewadahi aktivitas animator dalam meninjau kembali hasil dari animasi yang telah dibuat. Ruangan ini juga bisa digunakan animator untuk briefing dan presentasi.

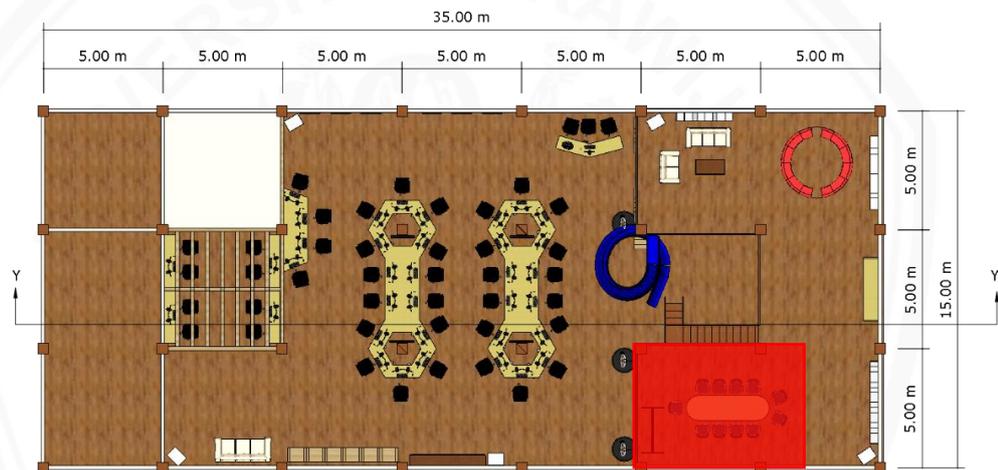




Gambar 4.7 Denah dan letak *screening room*

g. Meeting Room

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat rapat dan letaknya berada di lantai *mezzanine*. Hal ini dikarenakan pada lantai *mezzanine* memiliki keunggulan dalam hal privasi.

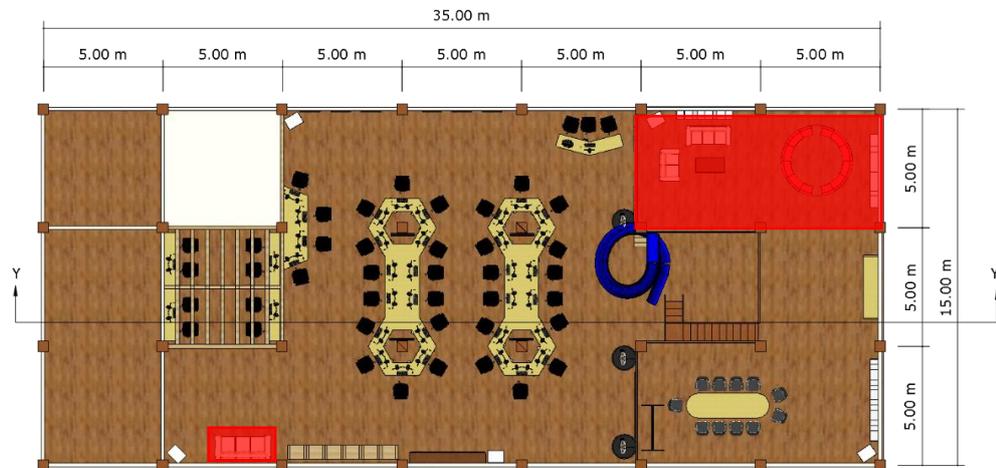


Gambar 4.8 Denah dan letak *meeting room*

h. Area Santai

Area santai terdapat di lantai satu dan di lantai *mezzanine*. Pada lantai satu, area santai berada di dekat pantry dan toilet. Sedangkan pada lantai *mezzanine* bersebelahan dengan ruang

rapat. Area santai yang berada di lantai *mezzanine* dilengkapi dengan sofa dan rak buku yang bertujuan untuk membuat suasana lebih nyaman.



Gambar 4.9 Denah dan letak area santai

4.2 Kondisi Eksisting

Berikut adalah kondisi eksisting pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said yang berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi pola aktivitas dan kenyamanan:

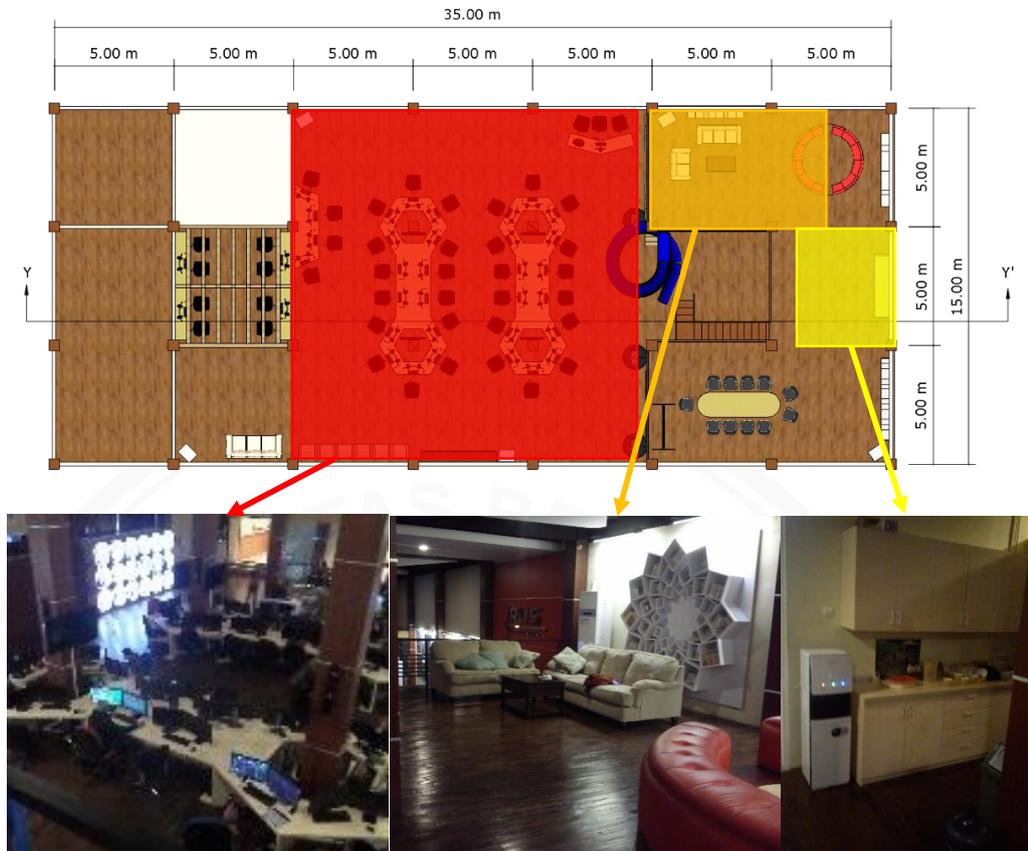
4.2.1 Tata Ruang

a. Ruang

Pada studio ini area kerja sudah disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk memwadahi aktivitas dalam studio. Tinggi ruang pada area *working space* sekitar 6,5m dengan luasan sekitar 225m², memberikan kesan ruang yang luas sesuai dengan konsep yang ingin dihadirkan pada studio animasi ini yaitu konsep yang membuat nyaman penggunanya. Selain itu disesuaikan juga dengan jumlah pelaku aktivitas yang melakukan aktivitas pada area tersebut. Hal ini bertujuan agar pelaku aktivitas tidak merasa tertekan dan memiliki ruang yang cukup untuk area kerja masing-masing.

Sedangkan menurut fungsinya, area pada studio animasi ini terbagi menjadi tiga yaitu, area kerja yang memiliki area terluas dan mendominasi dibandingkan area lain, area *service*

yang mencakup area pantry dan kamar mandi serta area santai yang berada pada lantai utama dan lantai *mezzanine*



Gambar 4.10 Pembagian Area Menurut Fungsi

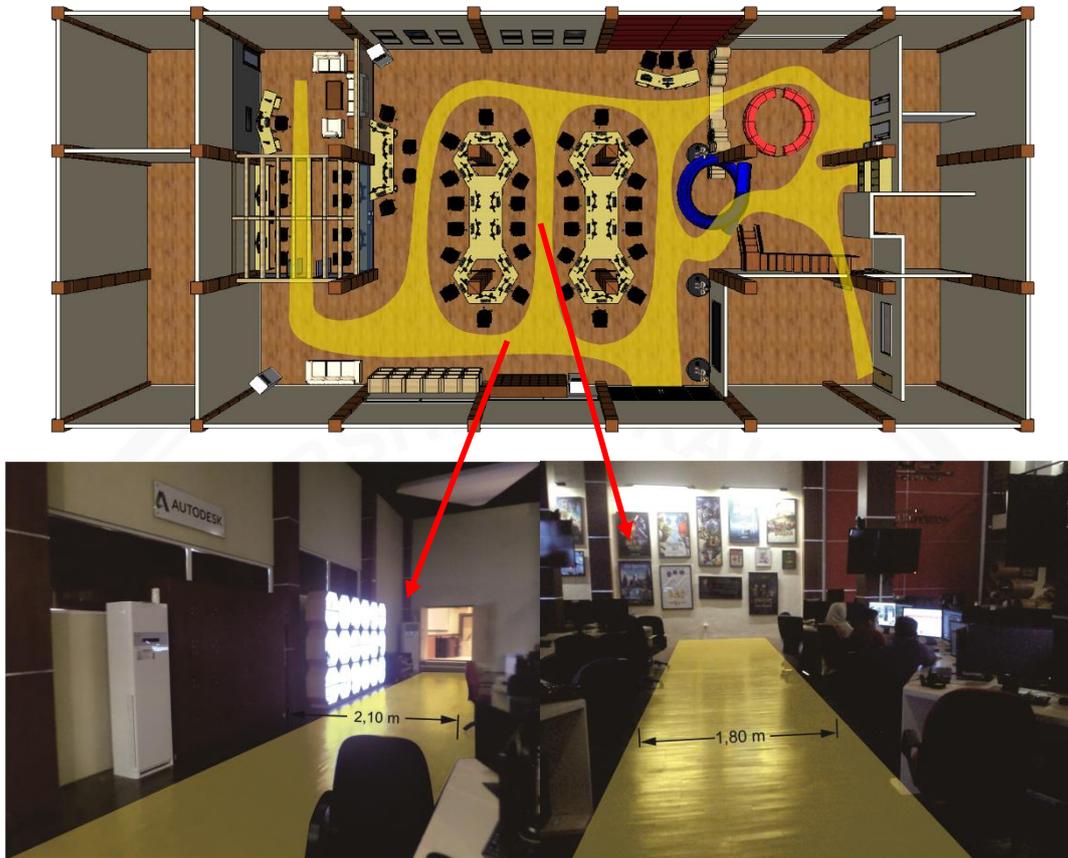
b. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan salah satu faktor penting yang berada di sebuah lingkungan kerja, karena sirkulasi dapat mempengaruhi pola aktivitas yang berada di dalamnya. Secara garis besar sirkulasi yang berada pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said memiliki luasan yang cukup luas dan mampu mewadahi pola aktivitas yang dilakukan oleh animator. Alur sirkulasi yang berada pada studio animasi ini dapat dilihat pada gambar 4.11 di bawah ini.



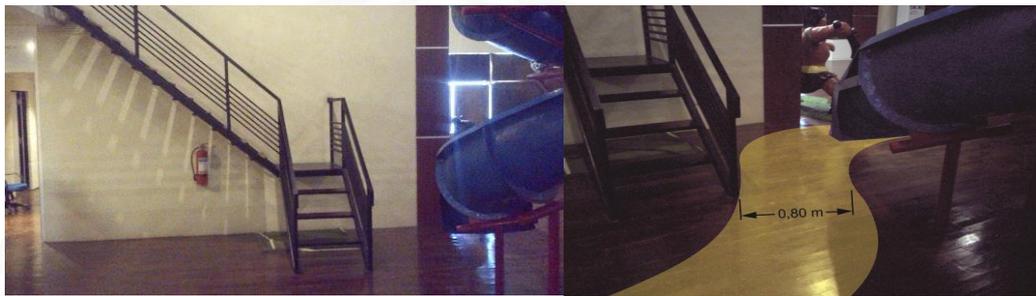
Gambar 4.11 Alur Sirkulasi Utama

Sedangkan untuk dimensi sirkulasi yang berada pada studio animasi ini sudah memiliki dimensi yang luas, seperti pada area sirkulasi utama yang berada di dekat pintu utama menuju area coloring room memiliki dimensi sebesar 2,10 m dan area sirkulasi yang berada pada koridor diantara meja kerja memiliki dimensi sebesar 1,80 m.



Gambar 4.12 Dimensi Sirkulasi Utama

Namun di beberapa titik area sirkulasi yang berada pada studio animasi ini memiliki luasan yang kecil atau kurang memadai, yaitu area sirkulasi yang berada di dekat area seluncur dan tangga menuju lantai *mezzanine*. Area sirkulasi tersebut hanya memiliki dimensi sebesar 0,80 m dimana luasan tersebut terlalu kecil mengingat area sirkulasi tersebut merupakan area sirkulasi utama yang menghubungkan area *working space* dan area *pantry*.



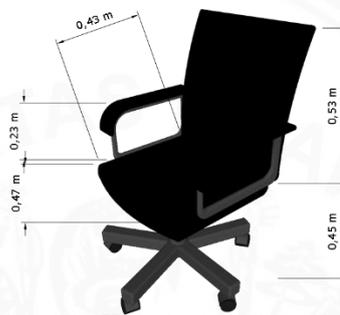
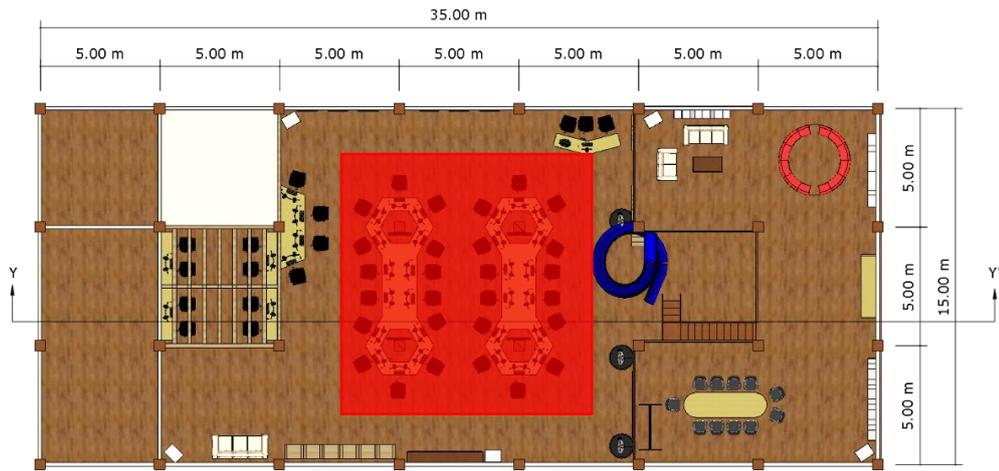
Gambar 4.13 Area sirkulasi pada studio animasi

4.2.2 Perabot

Perabot merupakan elemen yang berada di dalam ruangan dan keberadaannya digunakan untuk mendukung aktivitas yang berada di dalam ruangan tersebut. Bentuk serta dimensi perabot dapat mempengaruhi aktivitas yang diwadahnya, seperti perabot pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said yang dirancang dengan bentuk yang dinamis. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan yang dinamis dan tidak monoton bagi pelaku aktivitasnya yaitu animator. Terdapat beberapa jenis perabot yang berada di dalam studio animasi berdasarkan area penempatannya yaitu, perabot area kerja, perabot area santai dan perabot area *pantry*.

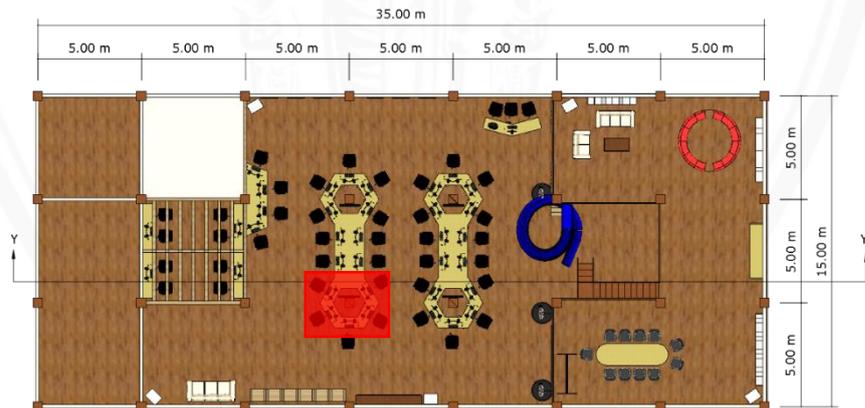
Perabot pada area kerja merupakan perabot utama yang berada pada di studio animasi ini, karena fungsinya yang bertujuan untuk mendukung aktivitas utama pada studio animasi yaitu bekerja. Sehingga perabot pada area kerja harus menyesuaikan dengan kebutuhan dari animator sebagai pelaku aktivitas di dalam studio. Perabot pada area kerja terdiri dari kursi kerja, meja kerja tipe 1, meja kerja tipe 2 dan meja kerja tipe 3.

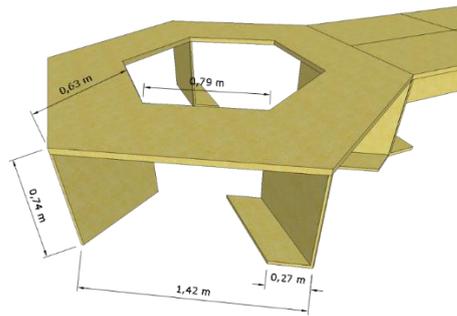
- a. Kursi kerja, ditemukan pada seluruh area kerja pada studio animasi baik area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets* maupun divisi *lighting*.



Gambar 4.14 Kursi kerja pada studio animasi

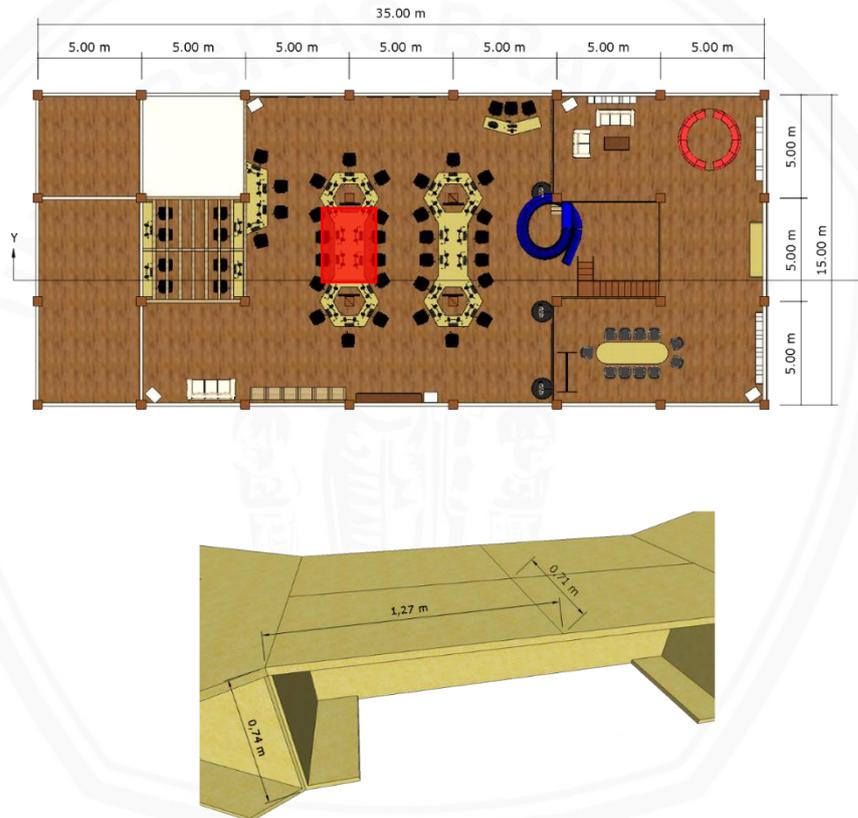
- b. Meja kerja tipe 1, dapat ditemukan pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*. Meja kerja ini memiliki bentuk yang dinamis tidak seperti meja kerja pada umumnya yang memiliki bentuk persegi.





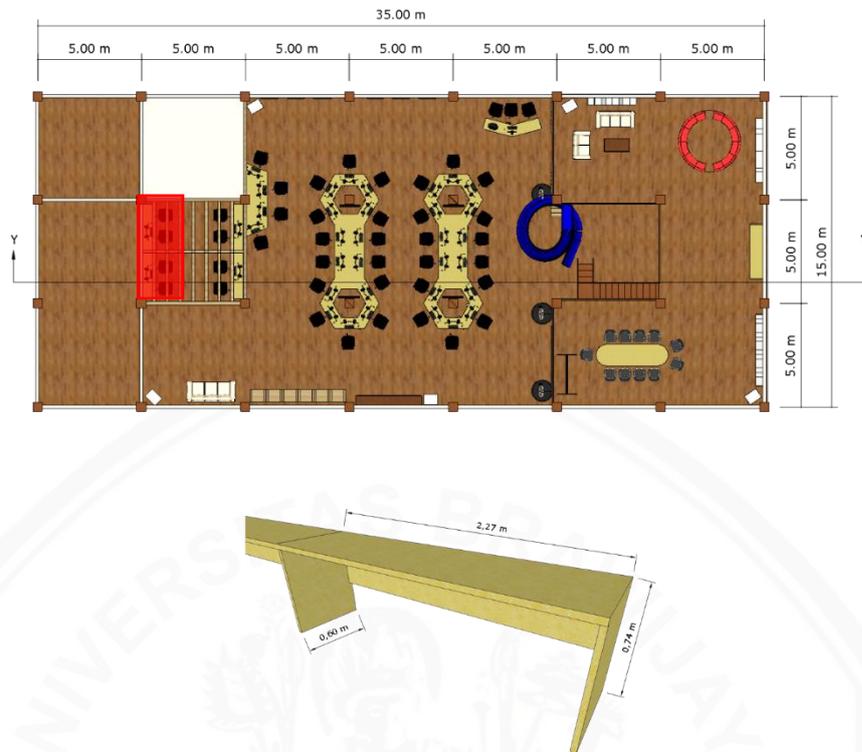
Gambar 4.15 Meja kerja tipe 1 pada studio animasi

- c. Meja kerja tipe 2, dapat ditemukan pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*. Berbeda dengan meja kerja tipe 1 yang memiliki bentuk berupa trapesium, pada meja kerja tipe memiliki bentuk persegi seperti meja kerja pada umumnya.



Gambar 4.16 Meja kerja tipe 2 pada studio animasi

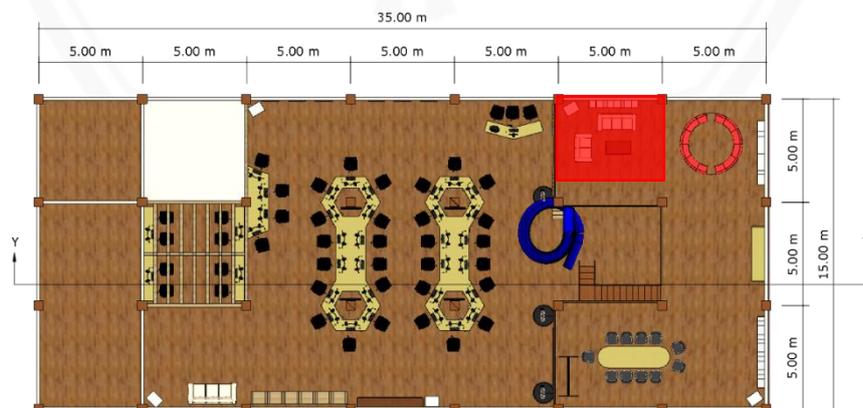
- d. Meja kerja tipe 3, dapat ditemukan pada area kerja divisi *lighting*. Meja kerja tipe 3 memiliki bentuk sederhana yaitu bentuk persegi seperti meja kerja pada umumnya.



Gambar 4.17 Meja kerja tipe 3 pada studio animasi

Perabot pada area santai terdiri dari sofa dan kursi melingkar. Perabot ini terletak pada lantai satu yang berada di dekat area kerja divisi *coloring* dan pada lantai *mezzanine* yang berada di sebelah area *meeting*.

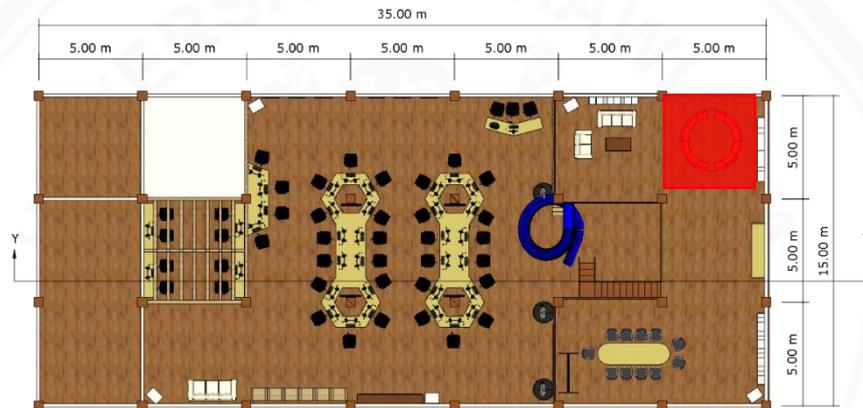
- a. Sofa, terdapat dua area santai yang memiliki perabot sofa yaitu berada pada lantai satu yang berada di dekat area kerja divisi *coloring* dan pada lantai *mezzanine* yang berada di sebelah area *meeting*.





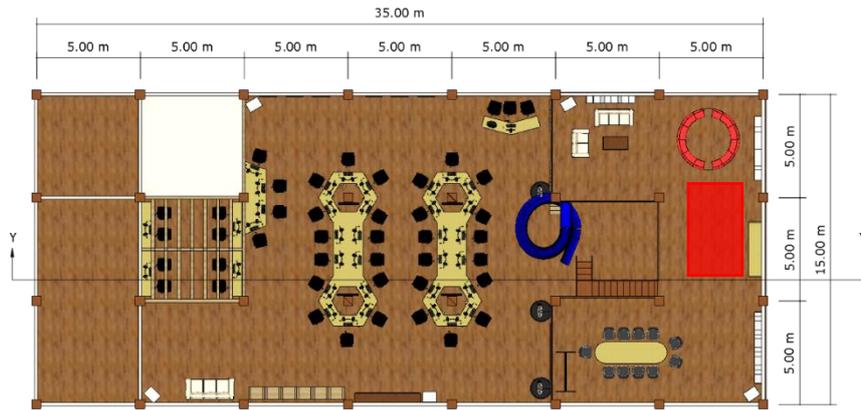
Gambar 4.18 Sofa pada Area Santai

- b. Kursi melingkar, perabot ini dapat ditemukan pada area santai lantai satu yang berada di dekat area pantry dan kamar mandi serta pada area santai lantai mezzanine yang berada di dekat rak buku.



Gambar 4.19 Kursi Melingkar pada Area Santai

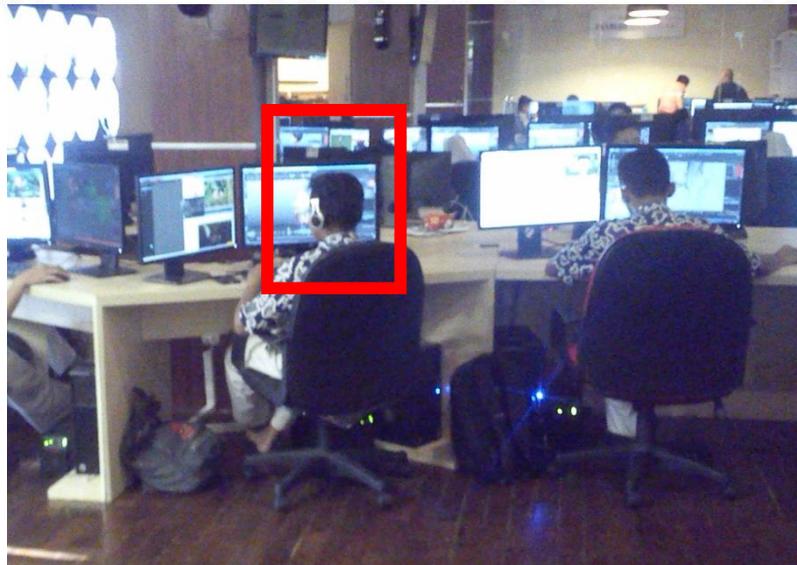
Untuk perabot pada area *pantry* yaitu terdapat kabinet yang berfungsi untuk tempat penyimpanan dan untuk menyiapkan makanan dan minuman pada studio animasi. Kabinet tersebut tidak memiliki dimensi yang luas hanya memiliki luasan sebesar 1,90 m x 0,50 m.



Gambar 4.20 Kabinet pada Area *Pantry*

4.2.3 Kebisingan

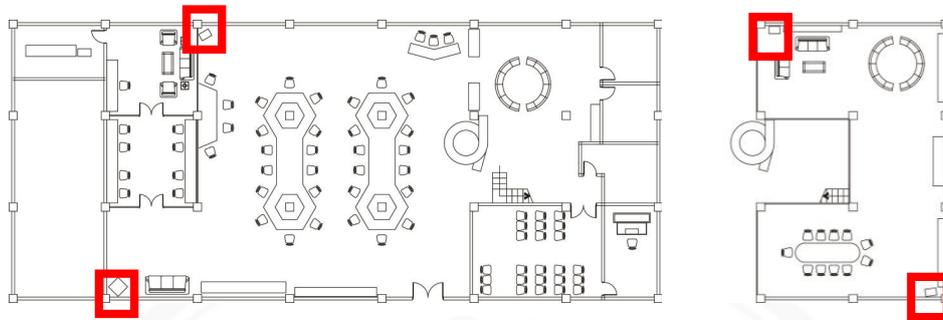
Sumber kebisingan berasal dari dalam studio animasi yaitu, suara orang berbicara ketika melakukan aktivitas koordinasi dan berasal dari lantai studio animasi. Lantai pada studio ini menimbulkan suara ketika diinjak, karena pemasangan lantai yang kurang tepat. Namun suara tersebut tidak menjadi masalah bagi pelaku aktivitas pada studio animasi, karena pelaku aktivitas sering menggunakan *headphone* agar lebih fokus dengan pekerjaannya.



Gambar 4.21 Pelaku aktivitas menggunakan *headphone*

4.2.4 Penghawaan

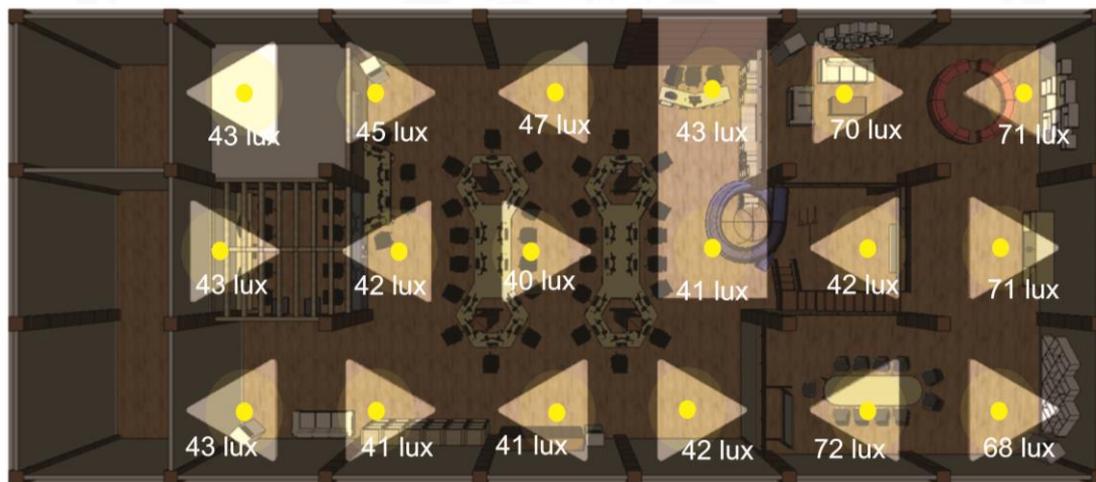
Studio animasi ini tidak memiliki bukaan atau jendela yang bisa mengalirkan udara baik dari luar ke dalam maupun dari dalam ke luar. Satu-satunya penghawaan pada studio animasi ini menggunakan penghawaan buatan berupa *AC Standing Floor*. Terdapat dua *AC Standing Floor* pada area lantai bawah dan dua *AC Standing Floor* pada area lantai *mezzanine*.

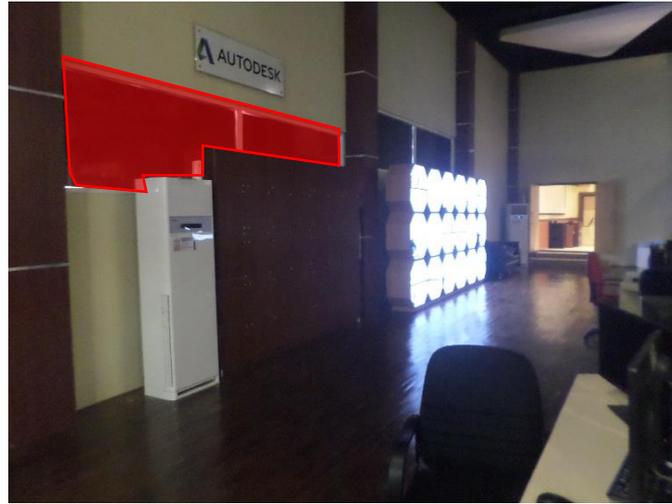


Gambar 4.22 Letak titik penghawaan buatan

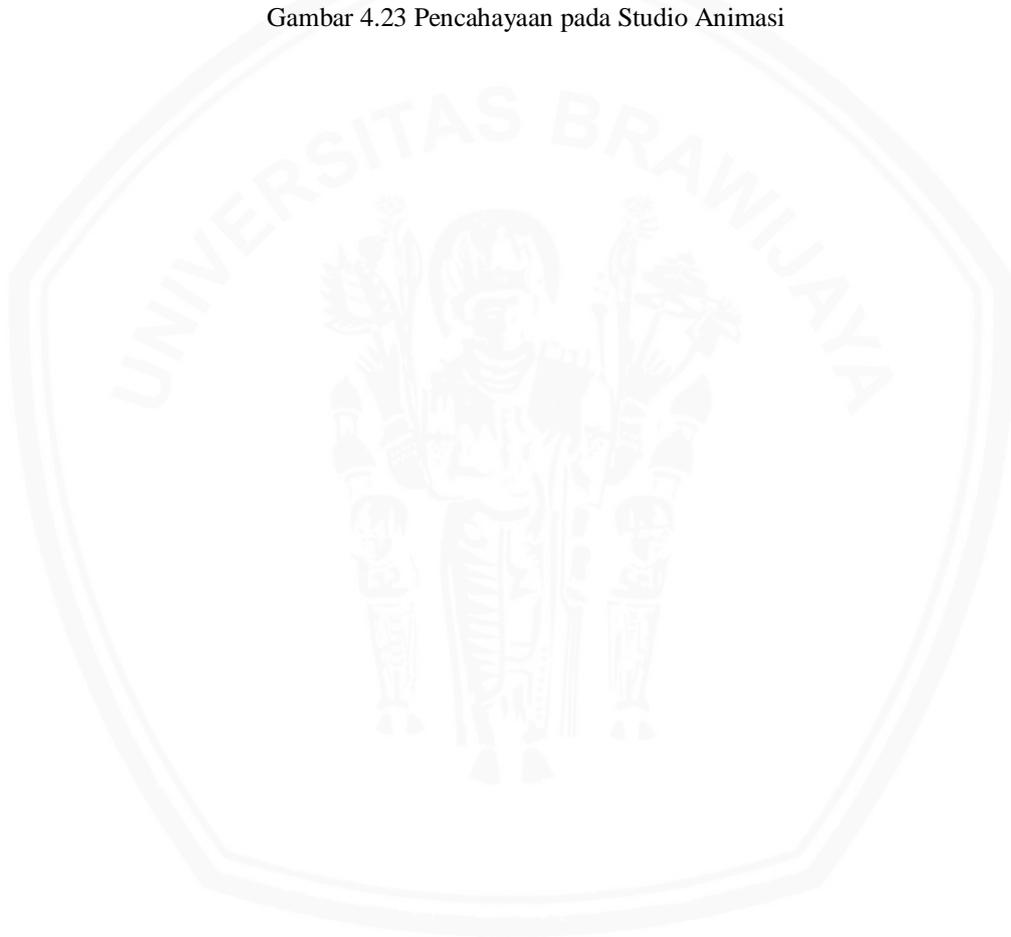
4.2.5 Pencahayaan

Pada studio animasi ini terdapat bukaan pada bagian barat dekat dengan pintu masuk utama, namun bukaan tersebut dilapisi dengan stiker hitam karena cahaya yang masuk sedikit mengganggu aktivitas di dalamnya. Pencahayaan pada studio ini hanya dibantu dengan pencahayaan buatan dengan cahaya yang cenderung redup dan menimbulkan suasana hangat dan santai, sehingga pelaku aktivitas merasa nyaman untuk melakukan aktivitasnya.





Gambar 4.23 Pencahayaan pada Studio Animasi

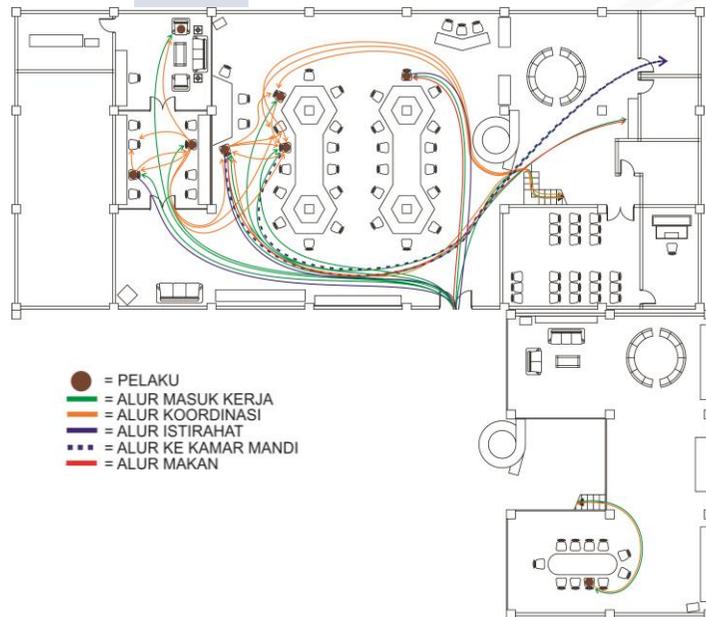


4.3 Analisis Behavior Mapping

4.3.1 Analisis Person centered mapping Mentor Laki-laki (Jam Sepi)

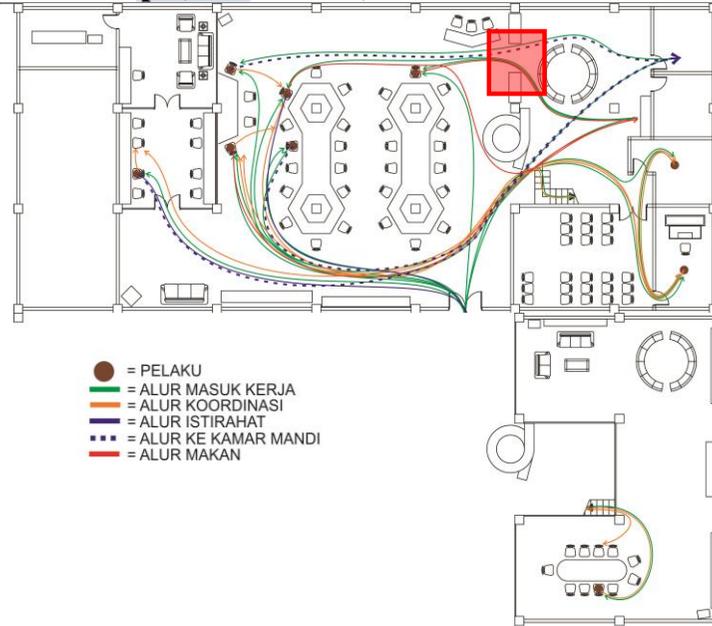
Tabel 4.1 Analisis *Person centered mapping* Mentor Laki-laki (Jam Sepi)

Hari 1 Sepi (12.00 – 14.00)



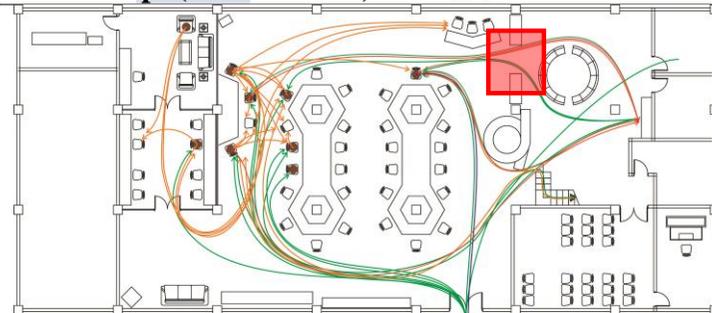
Di hari pertama pada jam sepi aktivitas lebih didominasi di area kerja *modeller*, *assets* dan *lighting*, karena pelaku aktivitas merupakan mentor yang bekerja pada studio animasi ini. Sedangkan pada area divisi animasi belum memulai aktivitas, karena divisi animasi didominasi oleh siswa SMK Raden Umar Said yang masih melaksanakan jam pelajaran reguler. Pola aktivitas mentor laki-laki pada studio animasi dimulai dengan memasuki studio melalui pintu utama dan menuju ke meja kerja masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan aktivitas koordinasi dengan mendatangi area kerja mentor lain untuk sekedar mengobrol atau mendiskusikan tentang pekerjaan. Terdapat juga aktivitas ke kamar mandi dan ke arah *pantry* melalui sirkulasi utama yang menghubungkan area kerja dan area *pantry* yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Beberapa mentor juga melakukan aktivitas istirahat dengan keluar studio melalui pintu utama. Pola aktivitas mentor pada lantai *mezzanine* cenderung bekerja dan koordinasi di area *meeting room*. Pada hari pertama kecenderungan perilaku atau aktivitas yang dilakukan oleh mentor yaitu aktivitas koordinasi.

Hari 2 Sepi (12.00 – 14.00)



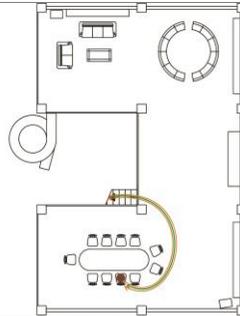
Pada hari kedua di jam sepi, aktivitas didominasi oleh divisi *modeller*, *assets* dan *lighting*. Pola aktivitas yang terlihat sama dengan hari pertama yaitu, diawali dengan memasuki studio dan menuju ke area kerja masing-masing, kemudian melakukan koordinasi. Pada hari kedua terdapat beberapa mentor yang cenderung melakukan aktivitasnya pada area audio recording. Aktivitas ke kamar mandi dan area *pantry* juga dilakukan disela-sela melakukan aktivitas bekerja, namun pemilihan sirkulasi berbeda dengan hari pertama yang cenderung melalui sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Pada hari kedua terdapat beberapa mentor cenderung melalui sirkulasi yang tidak diperuntukkan sebagai sirkulasi, dikarenakan pencapaian jarak yang lebih dekat. Pada lantai *mezzanine* pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor sama dengan pola aktivitas pada hari pertama.

Hari 3 Sepi (12.00 – 14.00)

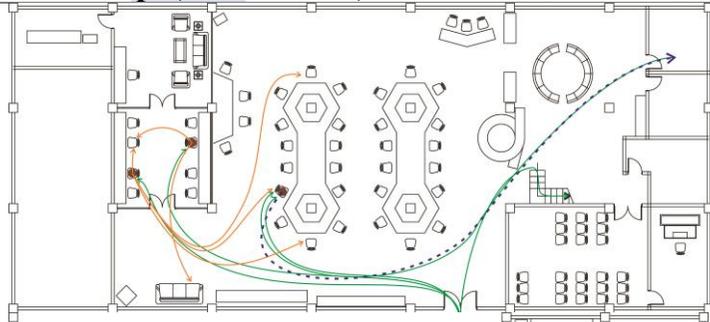


Pada hari ketiga kecenderungan aktivitas yang terlihat di studio animasi tetap sama seperti dengan hari-hari sebelumnya, yaitu kecenderungan melakukan aktivitas koordinasi dan aktivitas kerja. Aktivitas koordinasi pada hari ketiga memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan dengan hari sebelumnya dan cenderung dilakukan pada area kerja *modeller*, *assets* dan *lighting*. Pada hari ketiga juga ditemukan pola aktivitas ke kamar mandi dan ke arah *pantry* yang melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Pada area lantai *mezzanine* masih terlihat aktivitas yang sama dengan hari-hari sebelumnya, yaitu aktivitas kerja pada area *meeting room*.

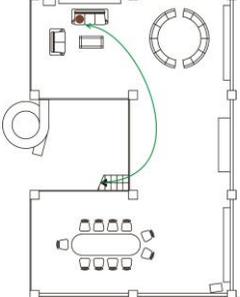
- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- ... = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN



Hari 4 Sepi (12.00 – 14.00)

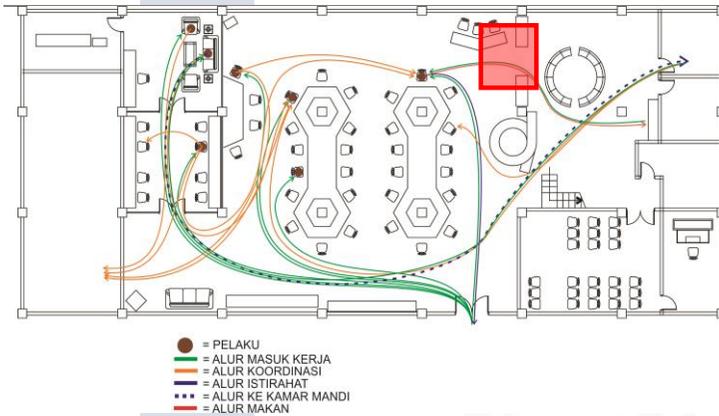


- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- ... = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN



Hari 5 Sepi (12.00 – 14.00)

Pada hari keempat tepatnya hari sabtu, divisi *modeller* dan *assets* yang didominasi oleh mentor terlihat sepi. Karena mentor pada hari sabtu lebih memilih mengerjakan tugasnya dan memantau dari rumah, sehingga pada hari keempat aktivitas yang dilakukan oleh mentor hanya berada di area kerja divisi *lighting*. Pola aktivitas yang dilakukan di dalam studio didominasi oleh pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Pola aktivitas koordinasi berpusat pada area kerja divisi *lighting*. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dengan melalui area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga.

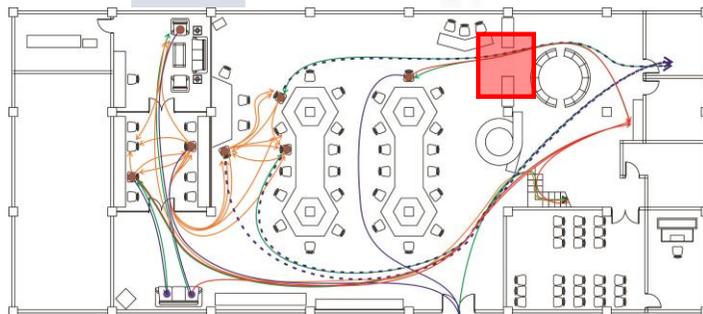


Pada hari kelima tepatnya hari senin, pola aktivitas yang terlihat di dalam studio animasi memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan dengan hari keempat. Pola aktivitas berpusat pada area kerja *modeller* dan *assets*. Kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor yaitu aktivitas bekerja dan koordinasi. Pada hari kelima, terdapat pola aktivitas koordinasi yang berbeda dengan hari-hari sebelumnya yaitu aktivitas koordinasi menuju ruang sebelah studio. Terdapat juga penggunaan area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi oleh mentor menuju ke area *pantry*.

4.3.2 Analisis *Person centered mapping* Mentor Laki-laki (Jam Efektif)

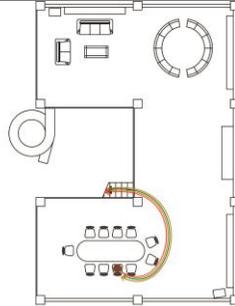
Tabel 4.2 Analisis *Person centered mapping* Mentor Laki-laki (Jam Efektif)

Hari 1 Efektif (14.30 – 17.00)

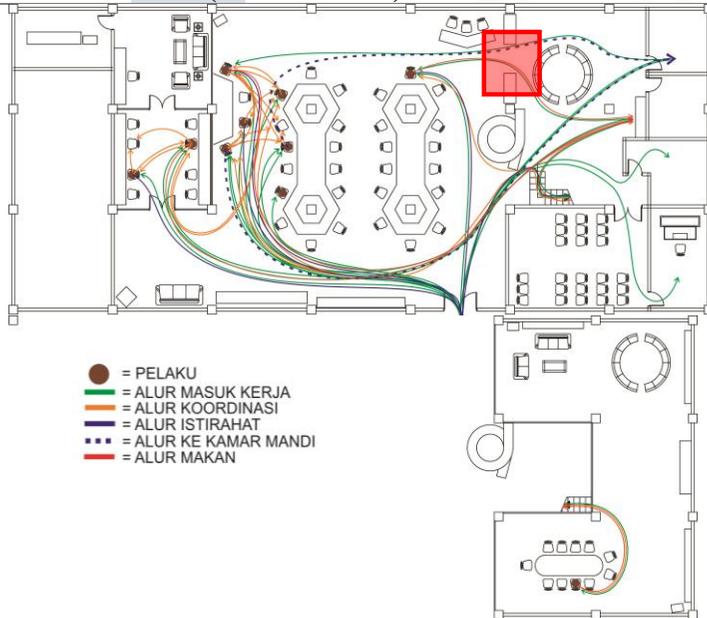


Di hari pertama pada jam efektif, pola aktivitas lebih didominasi di area kerja *modeller*, *assets* dan *lighting*, karena pelaku aktivitas merupakan mentor yang bekerja pada studio animasi ini. Pola aktivitas mentor laki-laki pada studio animasi dimulai dengan memasuki studio melalui pintu utama dan menuju ke meja kerja masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan aktivitas koordinasi dengan mendatangi area kerja mentor lain untuk sekedar mengobrol atau mendiskusikan tentang pekerjaan. Terdapat juga aktivitas ke kamar mandi dan ke arah *pantry* melalui sirkulasi utama yang menghubungkan area kerja dan area *pantry* yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Beberapa mentor juga melakukan aktivitas istirahat dengan keluar studio melalui pintu utama dan beberapa cenderung memilih istirahat pada area sofa yang berdekatan dengan area kerja *lighting*. Pola aktivitas mentor pada lantai *mezzanine* cenderung bekerja dan koordinasi di area *meeting room*. Pada hari pertama kecenderungan perilaku atau aktivitas yang dilakukan oleh mentor yaitu aktivitas koordinasi.

- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

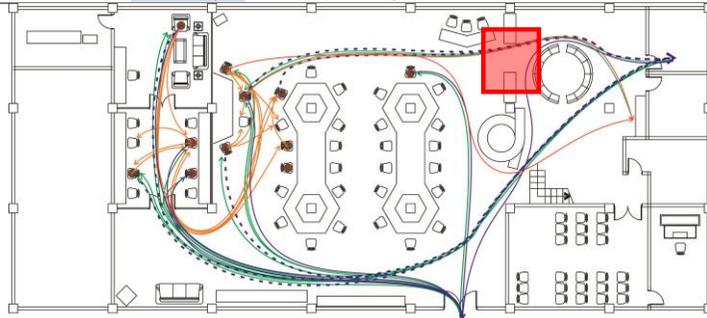


Hari 2 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari kedua di jam efektif, aktivitas didominasi oleh divisi *modeller*, *assets* dan *lighting*. Pada hari kedua tingkat intensitas pola aktivitas lebih tinggi dibandingkan dengan pola aktivitas pada hari pertama. Pada hari kedua terdapat beberapa mentor yang cenderung melakukan aktivitasnya pada area audio recording. Pola aktivitas ke kamar mandi dan area *pantry* juga dilakukan disela-sela melakukan aktivitas bekerja. Pada jam efektif pemilihan sirkulasi sama dengan hari sebelumnya yaitu, melalui sirkulasi utama dan melalui sirkulasi yang tidak diperuntukkan sebagai sirkulasi, dikarenakan pencapaian jarak yang lebih dekat. Pada lantai *mezzanine* pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor sama dengan pola aktivitas pada hari pertama.

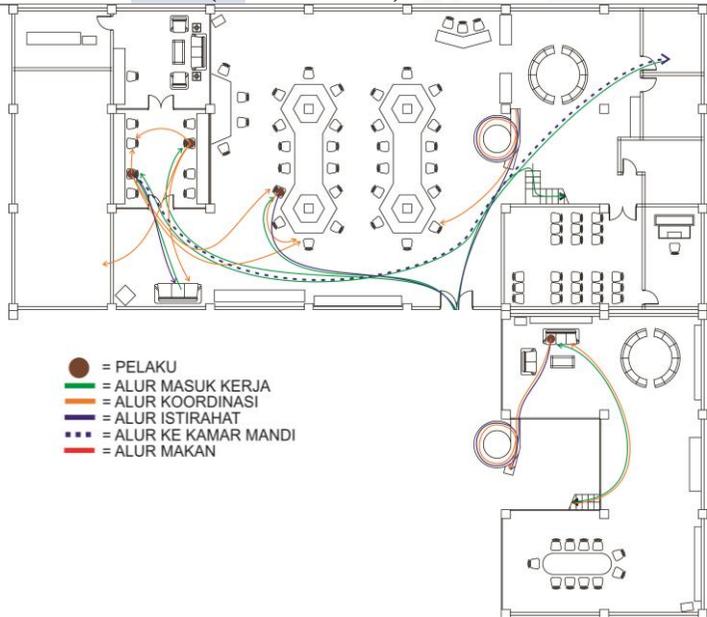
Hari 3 Efektif (14.30 – 17.00)



- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari ketiga kecenderungan aktivitas yang terlihat di studio animasi tetap sama seperti dengan hari-hari sebelumnya, yaitu kecenderungan melakukan aktivitas koordinasi dan aktivitas kerja. Intensitas pola aktivitas istirahat pada jam efektif cenderung meningkat dibandingkan pada jam sepi, dan cenderung memilih keluar studio dibandingkan istirahat di dalam studio. Pada hari ketiga juga ditemukan pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* yang melalui area sirkulasi utama dan area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.

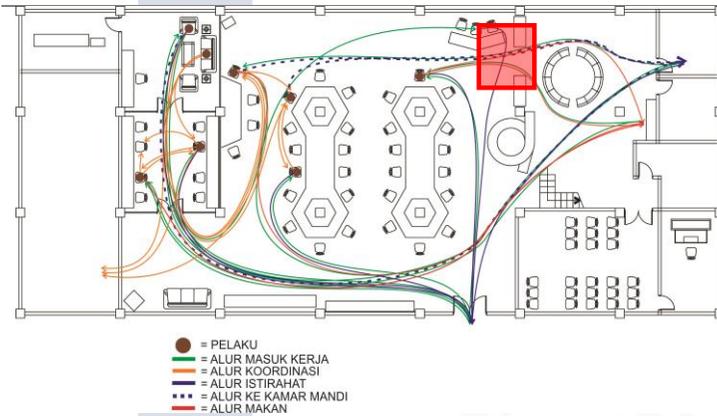
Hari 4 Efektif (14.30 – 17.00)



- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari keempat tepatnya hari sabtu, divisi *modeller* dan *assets* yang didominasi oleh mentor terlihat sepi. Karena mentor pada hari sabtu lebih memilih mengerjakan tugasnya dan memantau dari rumah, sehingga pada hari keempat intensitas pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor cenderung menurun dari hari sebelumnya dan cenderung berada di area kerja divisi *lighting*. Pola aktivitas yang dilakukan di dalam studio didominasi oleh pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Pola aktivitas koordinasi berpusat pada area kerja divisi *lighting*. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dengan melalui area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Terdapat juga pola aktivitas istirahat baik istirahat dengan keluar studio atau istirahat di area sofa. Sedangkan pola aktivitas pada area lantai *mezzanine* tidak berada pada area *meeting room*, namun cenderung berada pada area sofa.

Hari 5 Efektif (14.30 – 17.00)



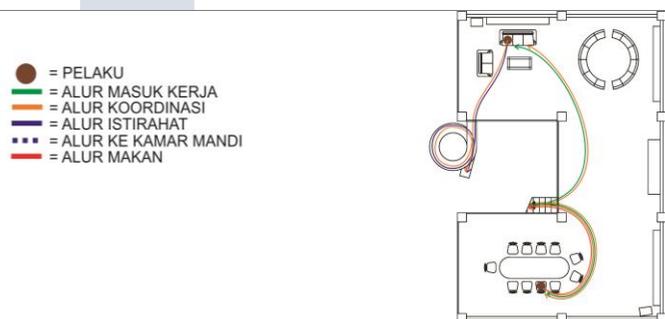
Pada hari kelima, pola aktivitas yang terlihat di dalam studio animasi memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan dengan hari keempat. Pola aktivitas berpusat pada area kerja *modeller*, *assets* dan *lighting*. Kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor yaitu aktivitas bekerja dan koordinasi. Pada hari kelima, terdapat pola aktivitas koordinasi yang berbeda dengan hari-hari sebelumnya yaitu aktivitas koordinasi menuju ruang sebelah studio. Terdapat juga pemilihan area sirkulasi yang berbeda yaitu, melalui sirkulasi utama dan melalui sirkulasi yang tidak diperuntukkan sebagai sirkulasi.

4.3.3 Sintesa *Person centered mapping* Mentor Laki-laki

Dari hasil analisis *person centered mapping* di atas dapat dilihat kecenderungan pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi sebagai berikut:

Tabel 4.3 Alur *Person centered mapping* Mentor Laki-laki

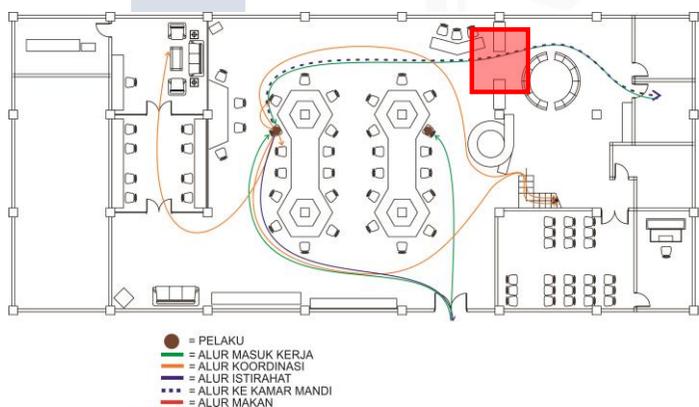
Pola Alur <i>Person centered mapping</i> Mentor Laki-laki	Analisis
	<p>Dari hasil pengamatan dan analisis <i>person centered mapping</i> yang telah dilakukan pada studio animasi ini, dapat dilihat dari gambar <i>superimpose</i> untuk mentor laki-laki di samping, bahwa pola aktivitas yang memiliki tingkat intensitas tinggi berada pada area kerja divisi <i>modeller</i>, <i>assets</i> dan <i>lighting</i>. Sedangkan pada area lantai <i>mezzanine</i> intensitas tinggi berada pada area <i>meeting rom</i>. Pola aktivitas yang mendominasi adalah pola aktivitas bekerja dan koordinasi, dimana tingkat intensitas pola aktivitas koordinasi berada pada area kerja <i>modeller</i> dan <i>assets</i>. Untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan <i>pantry</i> pelaku cenderung memilih melintasi area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. namun beberapa perilaku memilih melintasi area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi, dikarenakan jarak yang dicapai lebih cepat atau lebih mudah dari area kerjanya dibandingkan dengan melintasi sirkulasi utama.</p>



4.3.4 Analisis *Person centered mapping* Mentor Perempuan (Jam Sepi)

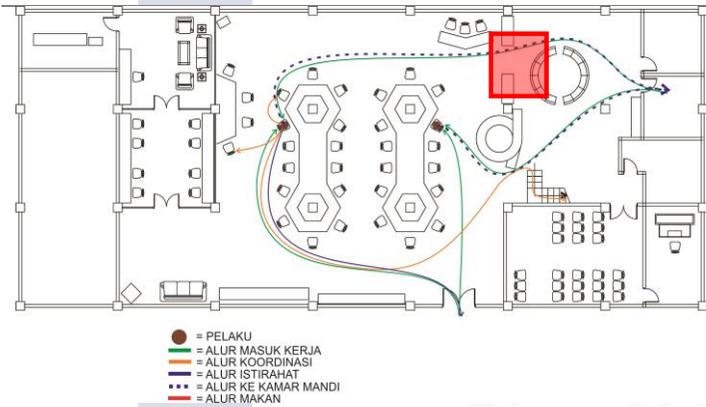
Tabel 4.4 Analisis *Person centered mapping* Mentor Perempuan (Jam Sepi)

Hari 1 Sepi (12.00 – 14.00)



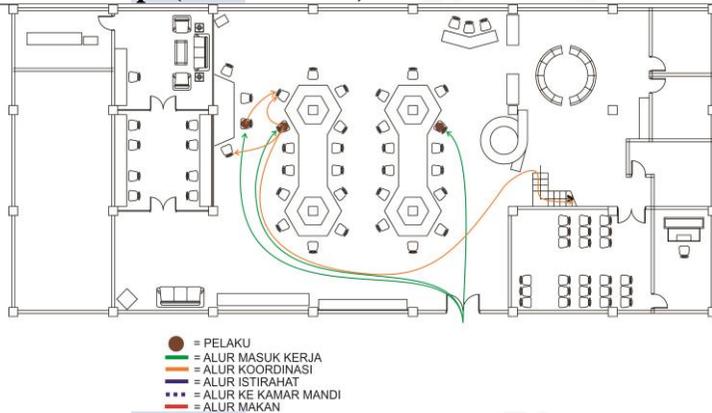
Pada hari pertama pada jam sepi, hanya terdapat dua mentor yang terlihat melakukan aktivitas di dalam studio animasi. Pada hari pertama pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor perempuan diawali dengan memasuki studio animasi melalui pintu utama dan menuju area kerja masing-masing, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas koordinasi yang terlihat cenderung dilakukan oleh mentor yang berada di area kerja *modeller* dan *assets*. Terlihat juga aktivitas menuju ke kamar mandi dengan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Terdapat juga aktivitas istirahat dengan keluar dari studio melalui pintu utama.

Hari 2 Sepi (12.00 – 14.00)



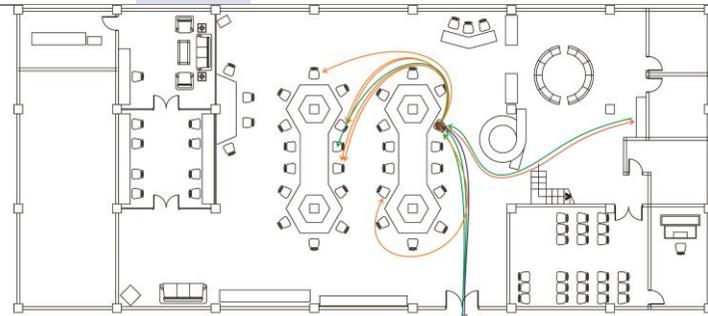
Pada hari kedua di jam sepi, kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan lebih banyak dilakukan oleh mentor yang berada di area kerja *modeller* dan *assets*. Pola aktivitas yang mendominasi sama dengan hari sebelumnya yaitu pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi yang dilakukan oleh kedua mentor, namun dengan pemilihan sirkulasi yang berbeda. Salah satu mentor memilih area sirkulasi utama dan mentor lainnya memilih area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.

Hari 3 Sepi (12.00 – 14.00)



Pada hari ketiga kecenderungan pola aktivitas yang terlihat di studio animasi berbeda dengan kecenderungan pola aktivitas pada hari sebelumnya. Di hari ketiga pola aktivitas yang dilakukan mentor cenderung pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Untuk pola aktivitas koordinasi berasal dari mentor area kerja *modeller* dan *assets*. Sedangkan untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* tidak ditemukan pada hari ketiga.

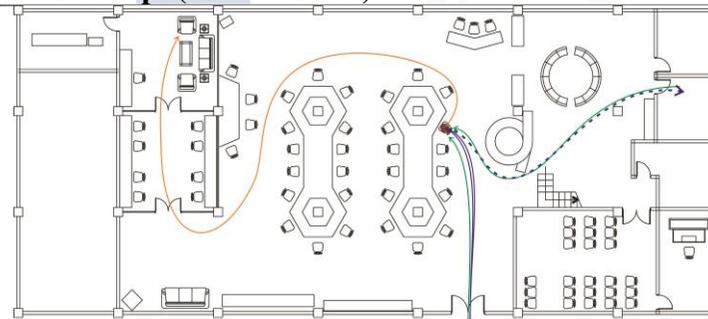
Hari 4 Sepi (12.00 – 14.00)



- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- - - = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari keempat tepatnya hari sabtu, hanya terdapat satu mentor perempuan yang melakukan aktivitas di dalam studio yang berada pada area kerja divisi animasi. Hal ini dikarenakan pada hari sabtu, mentor lebih memilih mengerjakan tugasnya dan memantau dari rumah. Pola aktivitas yang ditemukan pada studio animasi mengalami peningkatan intensitas dibandingkan dengan pola aktivitas hari ketiga. Mentor cenderung melakukan pola aktivitas koordinasi dengan mendatangi area kerja para siswa. Terdapat juga pola aktivitas menuju *pantry* dengan melalui sirkulasi utama.

Hari 5 Sepi (12.00 – 14.00)



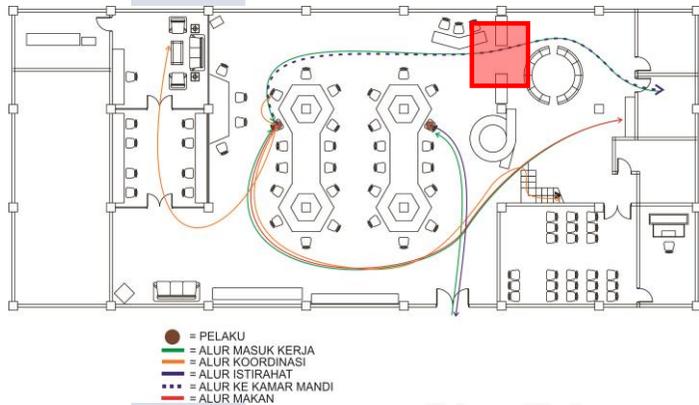
- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- - - = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Kondisi pada hari kelima sama dengan kondisi pada hari keempat yaitu, hanya terdapat satu mentor perempuan yang beraktivitas di dalam studio. Kecenderungan pola aktivitas yang terlihat di dalam studio sama dengan hari keempat yaitu, pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Namun pada hari kelima, pola aktivitas mentor cenderung bekerja dan koordinasi pada area kerja *lighting* dan *coloring*. Terdapat juga pola aktivitas menuju kamar mandi melalui sirkulasi utama.

4.3.5 Analisis *Person centered mapping* Mentor Perempuan (Jam Efektif)

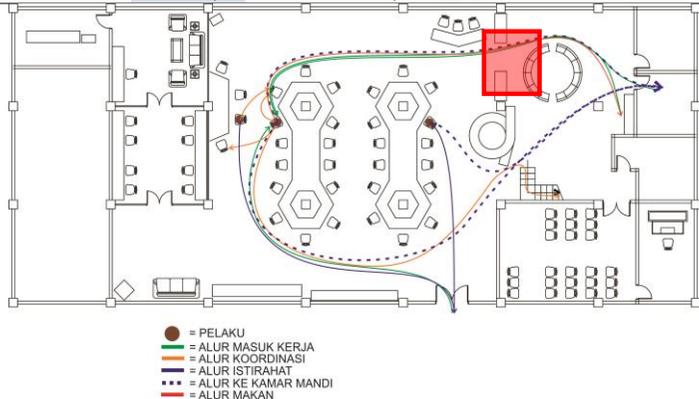
Tabel 4.5 Analisis *Person centered mapping* Mentor Perempuan (Jam Efektif)

Hari 1 Efektif (14.30 – 17.00)



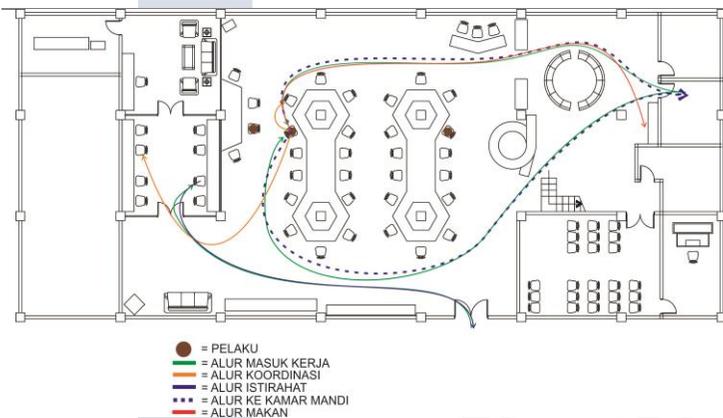
Pada hari pertama pada jam efektif, terdapat dua mentor yang terlihat melakukan aktivitas di dalam studio animasi. Pada hari pertama pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor perempuan diawali dengan memasuki studio animasi melalui pintu utama dan menuju area kerja masing-masing, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas koordinasi yang terlihat cenderung dilakukan oleh mentor yang berada di area kerja *modeller* dan *assets*. Terlihat juga aktivitas menuju ke kamar mandi dengan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Terdapat juga aktivitas istirahat dengan keluar dari studio melalui pintu utama.

Hari 2 Efektif (14.30 – 17.00)



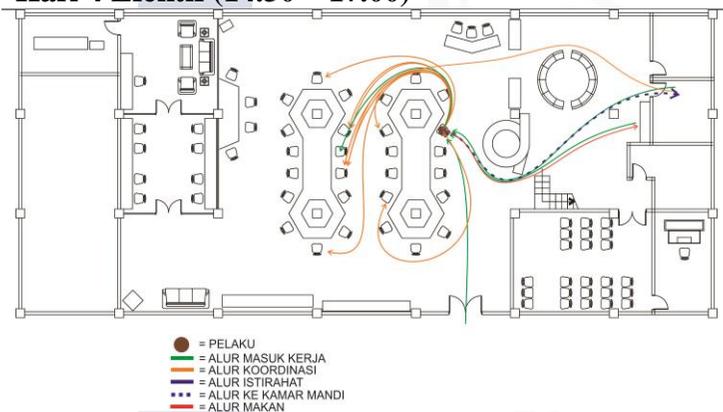
Pada hari kedua di jam efektif, kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan lebih banyak dilakukan oleh mentor yang berada di area kerja *modeller* dan *assets*. Pola aktivitas yang mendominasi sama dengan hari sebelumnya yaitu pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* yang dilakukan oleh kedua mentor, namun dengan pemilihan sirkulasi yang berbeda. Salah satu mentor memilih area sirkulasi utama dan mentor lainnya memilih area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Di hari kedua pada jam efektif terlihat pola aktivitas yang tidak terlihat pada jam sepi yaitu, pola aktivitas istirahat dengan keluar studio.

Hari 3 Efektif (14.30 – 17.00)



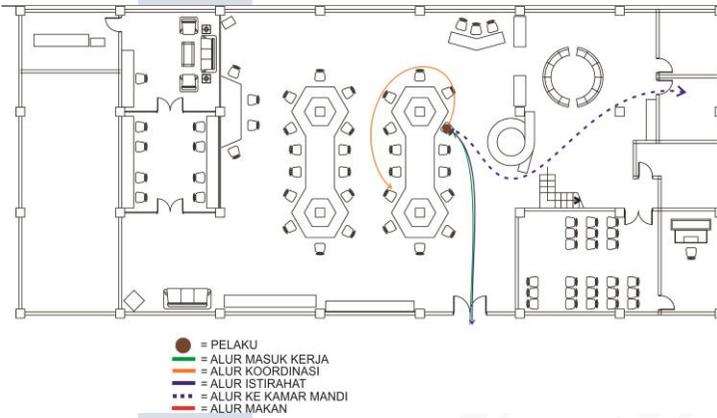
Pada hari ketiga kecenderungan pola aktivitas yang terlihat di studio animasi sama dengan kecenderungan pola aktivitas pada hari sebelumnya. Di hari ketiga pola aktivitas yang dilakukan mentor cenderung pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Namun, pola aktivitas cenderung didominasi oleh satu mentor yang berada di area kerja *modeller* dan *assets*. Sedangkan pola aktivitas kedua mentor yang lain cenderung bekerja di area kerja masing-masing. Terdapat perbedaan pemilihan area sirkulasi untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* yaitu melalui sirkulasi utama dan area yang tidak diperuntukkan sebagai sirkulasi.

Hari 4 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari keempat di jam efektif, hanya terdapat satu mentor perempuan yang melakukan aktivitas di dalam studio yang berada pada area kerja divisi animasi. Kondisi hari keempat pada jam efektif sama dengan kondisi pada jam sepi. Pola aktivitas yang ditemukan pada studio animasi mengalami peningkatan intensitas dibandingkan dengan pola aktivitas hari ketiga. Mentor cenderung melakukan pola aktivitas koordinasi dengan mendatangi area kerja para siswa. Terdapat juga pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui sirkulasi utama.

Hari 5 Efektif (14.30 – 17.00)



Kondisi pada hari kelima sama dengan kondisi pada hari keempat yaitu, hanya terdapat satu mentor perempuan yang beraktivitas di dalam studio. Kecenderungan pola aktivitas yang terlihat di dalam studio sama dengan hari keempat yaitu, pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Namun pada hari kelima, intensitas pola aktivitas mentor cenderung rendah dibandingkan dengan hari keempat, pola aktivitas koordinasi dengan mendatangi area kerja siswa hanya terlihat sekali dan lebih cenderung bekerja di area kerja masing-masing.

4.3.6 Sintesa *Person centered mapping* Mentor Perempuan

Dari hasil analisis *person centered mapping* di atas dapat dilihat kecenderungan pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi sebagai berikut:

Tabel 4.6 Alur *Person centered mapping* Mentor Perempuan

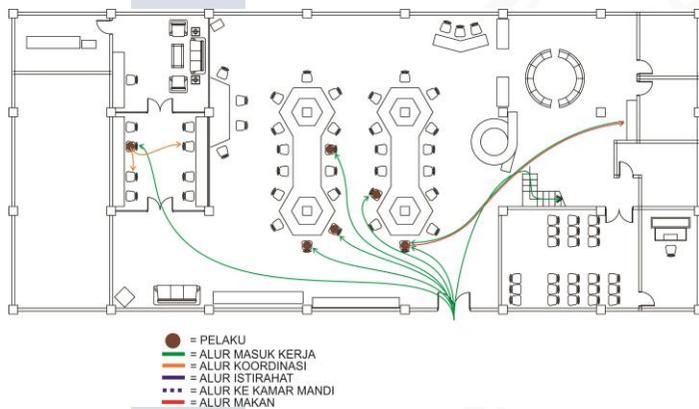
Pola Alur <i>Person centered mapping</i> Mentor Perempuan	Analisis
<p>● = PELAKU — = ALUR MASUK KERJA — = ALUR KOORDINASI — = ALUR ISTIRAHAT — = ALUR KE KAMAR MANDI — = ALUR MAKAN</p>	<p>Dari hasil pengamatan dan analisis <i>person centered mapping</i> yang telah dilakukan pada studio animasi ini, dapat dilihat dari gambar <i>superimpose</i> untuk mentor perempuan di samping, bahwa pola aktivitas yang memiliki tingkat intensitas tinggi berada pada area kerja divisi animasi, <i>modeller</i> dan <i>assets</i> yang berada di area tengah kerja. Pola aktivitas yang mendominasi adalah pola aktivitas bekerja dan koordinasi, dimana tingkat intensitas pola aktivitas koordinasi cenderung lebih merata pada seluruh area kerja. Untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan <i>pantry</i> pelaku cenderung memilih melintasi area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Namun beberapa perilaku memilih melintasi area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi, dikarenakan jarak yang dicapai</p>

lebih cepat atau lebih mudah dari area kerjanya dibandingkan dengan melintasi sirkulasi utama.

4.3.7 Analisis *Person centered mapping* Siswa Laki-laki (Jam Sepi)

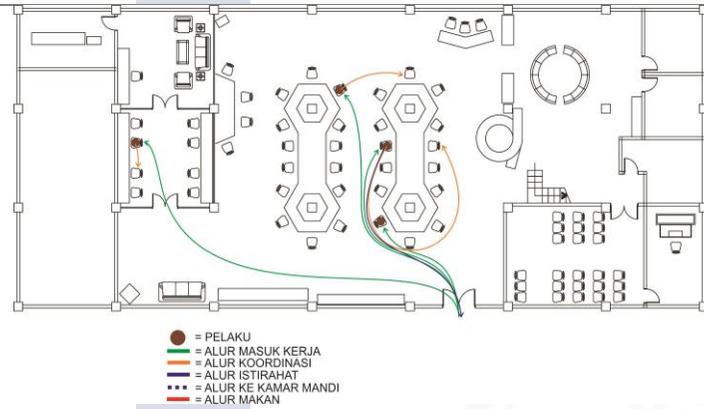
Tabel 4.7 Analisis *Person centered mapping* Siswa Laki-laki (Jam Sepi)

Hari 1 Sepi (12.00 – 14.00)



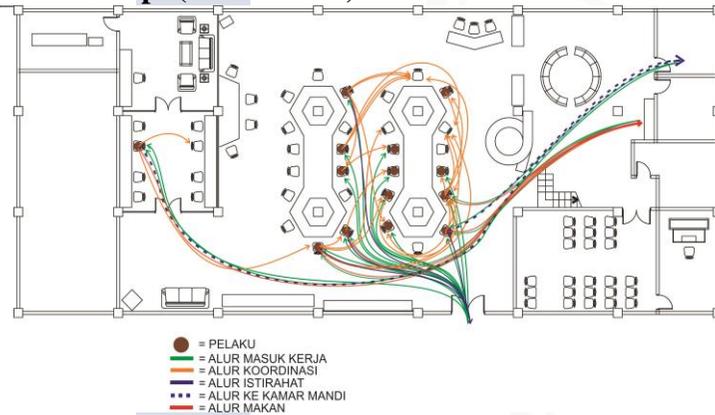
Di hari pertama pada jam sepi siswa yang hadir masih sedikit dikarenakan sebagian siswa masih melaksanakan jam belajar reguler. Pada studio animasi pola aktivitas lebih didominasi di area kerja animasi yang cenderung berada di dekat area pintu masuk. Pola aktivitas diawali dengan memasuki studio dan menuju ke area kerja masing-masing. Berbeda dengan kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan oleh mentor, pola aktivitas siswa memiliki kecenderungan melakukan aktivitas bekerja pada area kerja masing-masing daripada aktivitas koordinasi. Siswa hanya terlihat sekali menuju ke arah *pantry* melalui sirkulasi utama.

Hari 2 Sepi (12.00 – 14.00)



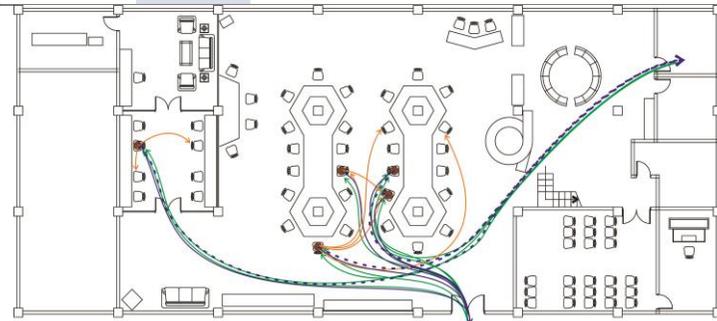
Pada hari kedua di jam sepi, aktivitas cenderung dilakukan pada area kerja divisi animasi. Tidak berbeda dengan hari sebelumnya, siswa yang melakukan aktivitas di dalam studio pada jam sepi masih sedikit. Pola aktivitas diawali dengan memasuki studio dan menuju ke area kerja masing-masing, kemudian beberapa siswa melakukan aktivitas koordinasi baik dengan mentor ataupun dengan siswa lainnya.

Hari 3 Sepi (2.00 – 14.00)



Pada hari ketiga tingkat intensitas pola aktivitas di dalam studio lebih tinggi dibandingkan dengan hari-hari sebelumnya. Hal ini dikarenakan pada hari ketiga jam belajar reguler selesai pukul 11.00 WIB, sehingga banyak siswa laki-laki yang mulai beraktivitas di dalam studio. Pola aktivitas yang mendominasi yaitu, aktivitas bekerja dan koordinasi baik antar siswa maupun dengan mentor. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Beberapa siswa juga terlihat melakukan aktivitas istirahat keluar studio.

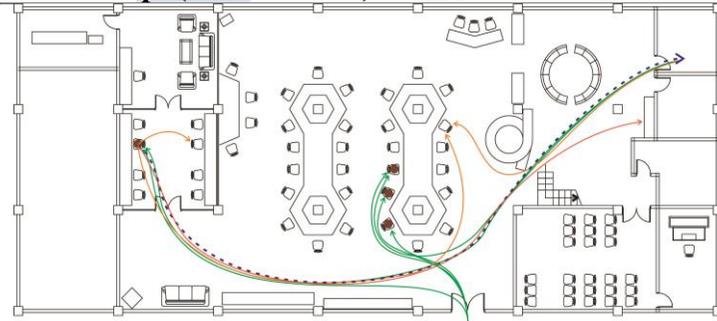
Hari 4 Sepi (12.00 – 14.00)



- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari keempat tingkat intensitas pola aktivitas cenderung menurun dibandingkan hari ketiga, dengan pola aktivitas yang mendominasi berupa aktivitas bekerja, istirahat dan menuju kamar mandi. Sedangkan dengan pola aktivitas koordinasi cenderung sedikit dan koordinasi antar siswa saja.

Hari 5 Sepi (12.00 – 14.00)



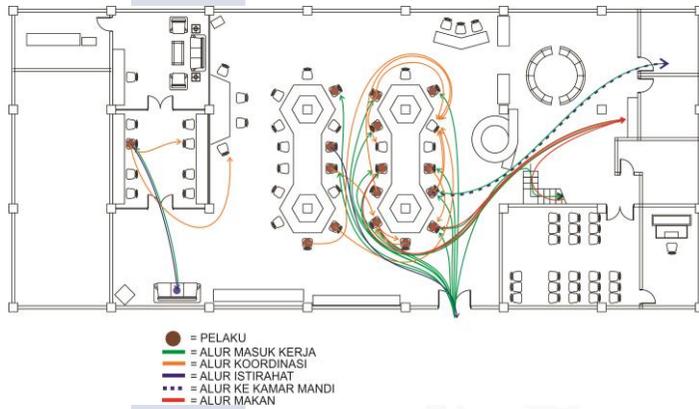
- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari kelima pola aktivitas yang mendominasi berupa pola aktivitas bekerja pada area kerja masing-masing. Terdapat beberapa siswa yang melakukan aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui area sirkulasi utama dan untuk pola aktivitas koordinasi hanya berupa aktivitas koordinasi dengan mentor.

4.3.8 Analisis *Person centered mapping* Siswa Laki-laki (Jam Efektif)

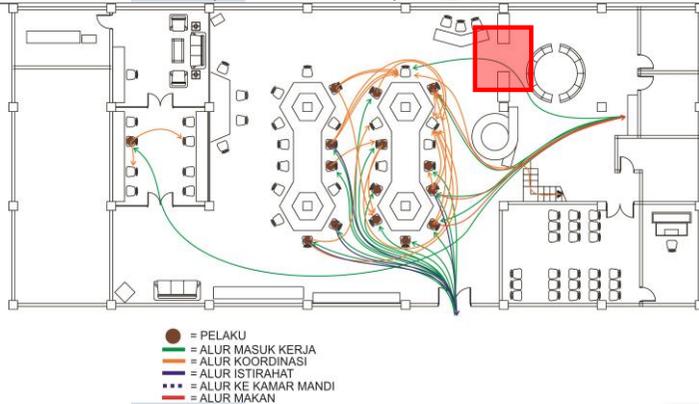
Tabel 4.8 Analisis *Person centered mapping* Siswa Laki-laki (Jam Efektif)

Hari 1 Efektif (14.30 – 17.00)



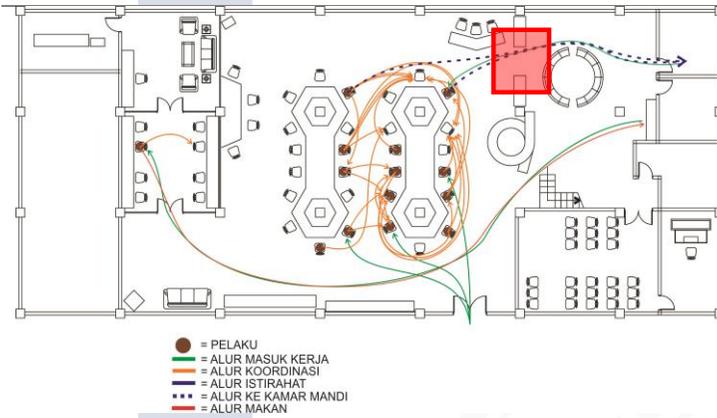
Di hari pertama pada jam efektif banyak siswa laki-laki yang beraktivitas di dalam studio dan pola aktivitas yang mendominasi berupa aktivitas bekerja dan koordinasi baik antar siswa maupun dengan mentor. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Terlihat juga pola aktivitas istirahat baik istirahat keluar studio maupun istirahat di area sofa pada studio.

Hari 2 Efektif (14.30 – 17.00)



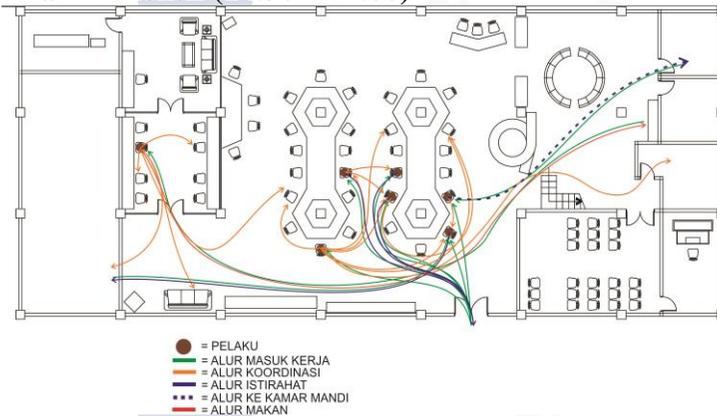
Pada hari kedua pola aktivitas yang berada di studio sama dengan pola aktivitas hari pertama yaitu, didominasi oleh pola aktivitas bekerja pada area kerja masing-masing dan koordinasi. Sebagian besar pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* terlihat melintas pada area sirkulasi utama, namun terdapat beberapa yang melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Pola aktivitas istirahat juga terlihat dilakukan oleh beberapa siswa dengan keluar studio.

Hari 3 Efektif (14.30 – 17.00)



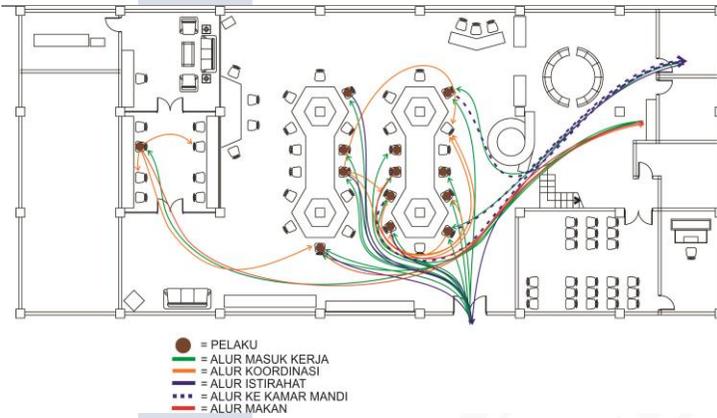
Pada hari ketiga tingkat intensitas pola aktivitas bekerja pada area kerja masing-masing dan koordinasi lebih tinggi dibandingkan dengan pola aktivitas lain seperti pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry*. Terlihat pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* terbagi menjadi dua yaitu, pola aktivitas yang melalui area sirkulasi utama dan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.

Hari 4 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari keempat jumlah siswa laki-laki yang beraktivitas di dalam studio lebih sedikit dibandingkan dengan hari sebelumnya. Pola aktivitas yang mendominasi yaitu pola aktivitas bekerja, koordinasi dan istirahat yang cenderung berada di area dekat pintu utama. Pola aktivitas koordinasi cenderung dilakukan antara siswa dan siswa dibandingkan dengan mentor, sedangkan untuk pola aktivitas istirahat siswa terlihat meninggalkan studio melalui pintu utama dan pintu samping. Terdapat pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui area sirkulasi utama.

Hari 5 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari kelima pola aktivitas yang mendominasi berupa pola aktivitas bekerja pada area kerja masing-masing dan koordinasi yang cenderung dilakukan dengan mentor. Terdapat beberapa siswa yang melakukan aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* dengan melalui area sirkulasi utama dan beberapa siswa yang melakukan aktivitas istirahat dengan keluar studio melalui pintu utama.

4.3.9 Sintesa *Person centered mapping* Siswa Laki-laki

Dari hasil analisis *person centered mapping* di atas dapat dilihat kecenderungan pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi sebagai berikut:

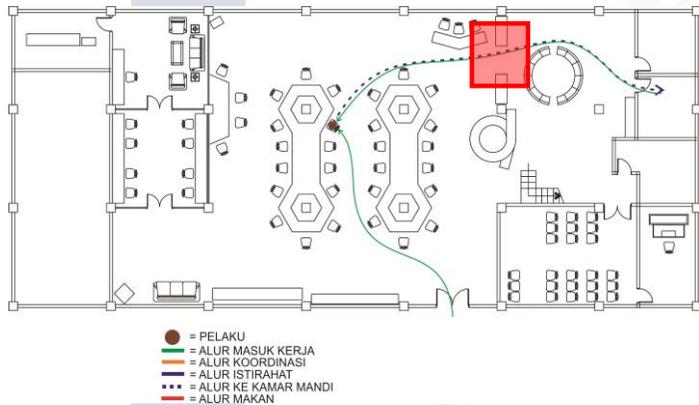
Tabel 4.9 Alur *Person centered mapping* Siswa Laki-laki

Pola Alur <i>Person centered mapping</i> Siswa Laki-laki	Analisis
<p>● = PELAKU — = ALUR MASUK KERJA — = ALUR KOORDINASI — = ALUR ISTIRAHAT — = ALUR KE KAMAR MANDI — = ALUR MAKAN</p>	<p>Dari hasil pengamatan dan analisis <i>person centered mapping</i> yang telah dilakukan pada studio animasi ini, dapat dilihat dari gambar <i>superimpose</i> untuk siswa laki-laki di samping, bahwa pola aktivitas yang memiliki tingkat intensitas tinggi berada pada area kerja divisi animasi yang berada di dekat area pintu utama dan sirkulasi utama. Pola aktivitas yang mendominasi adalah pola aktivitas bekerja dan koordinasi, dimana tingkat intensitas pola aktivitas koordinasi dengan mentor cenderung lebih tinggi dibandingkan koordinasi antar siswa. Untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan <i>pantry</i> pelaku cenderung memilih melintasi area sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga. Namun beberapa perilaku memilih melintasi area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi, dikarenakan jarak yang dicapai lebih cepat atau lebih mudah dari area kerjanya dibandingkan dengan melintasi sirkulasi utama.</p>

4.3.10 Analisis *Person centered mapping* Siswa Perempuan (Jam Sepi)

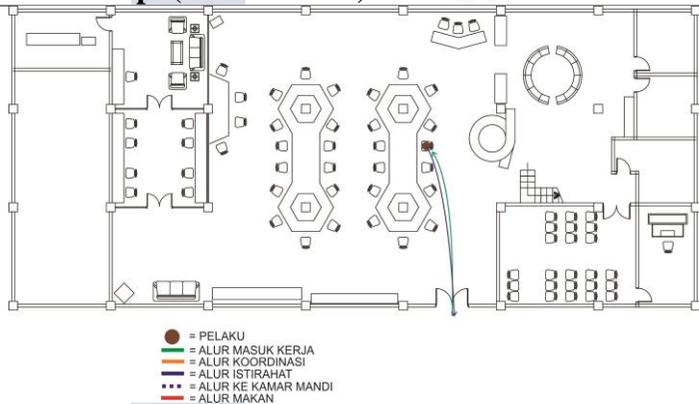
Tabel 4.10 Analisis *Person centered mapping* Siswa Perempuan (Jam Sepi)

Hari 1 Sepi (12.00 – 14.00)



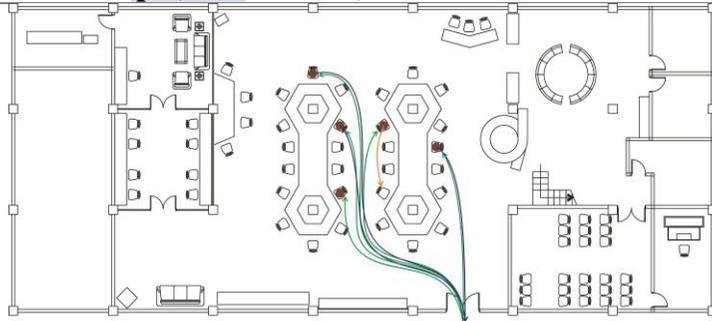
Pada hari pertama pada jam sepi, hanya terdapat satu siswa yang terlihat melakukan aktivitas di dalam studio animasi. Hal ini dikarenakan jumlah siswa perempuan jurusan animasi yang sedikit dan sebagian siswa perempuan lainnya masih melaksanakan jam belajar reguler. Pada hari pertama pola aktivitas yang dilakukan oleh siswa perempuan diawali dengan memasuki studio animasi melalui pintu utama dan menuju area kerja masing-masing. Namun berbeda dengan aktivitas mentor yang dilanjutkan dengan aktivitas koordinasi, aktivitas siswa lebih cenderung melakukan aktivitas bekerja. Siswa perempuan hanya sekali menuju ke kamar mandi dengan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.

Hari 2 Sepi (12.00 – 14.00)



Pada hari kedua di jam sepi tidak berbeda dengan hari sebelumnya yaitu hanya terdapat satu siswa yang terlihat melakukan aktivitas di dalam studio animasi. Kecenderungan pola aktivitas yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan hari sebelumnya dengan kecenderungan aktivitas bekerja. Siswa hanya sekali terlihat meninggalkan studio animasi untuk melakukan aktivitas istirahat.

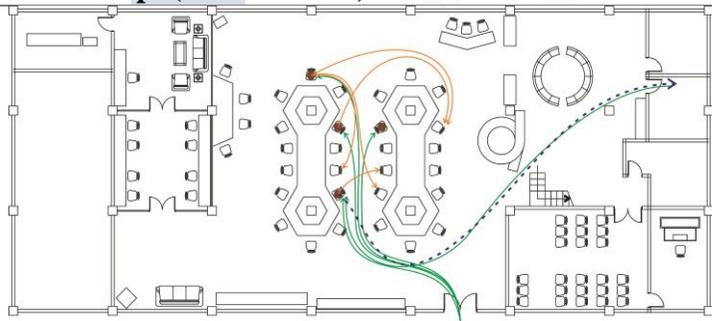
Hari 3 Sepi (12.00 – 14.00)



- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- ... = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari ketiga, jumlah siswa perempuan yang datang lebih banyak daripada hari sebelumnya yaitu lima orang. Kecenderungan pola aktivitas yang terlihat di studio animasi tetap sama seperti dengan hari sebelumnya, yaitu kecenderungan melakukan aktivitas bekerja dan istirahat dengan keluar studio. Siswa hanya terlihat satu kali melakukan aktivitas koordinasi.

Hari 4 Sepi (12.00 – 14.00)



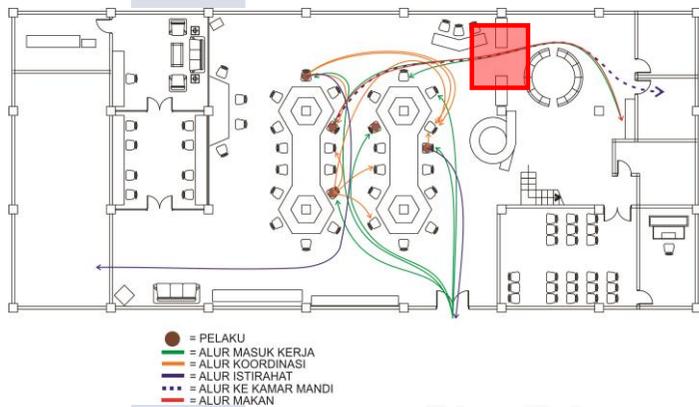
- = PELAKU
- = ALUR MASUK KERJA
- = ALUR KOORDINASI
- = ALUR ISTIRAHAT
- ... = ALUR KE KAMAR MANDI
- = ALUR MAKAN

Pada hari keempat siswa yang datang berjumlah 4 orang dan memiliki kecenderungan pola aktivitas yang sedikit berbeda dengan hari sebelumnya yaitu, kecenderungan melakukan pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Pola aktivitas koordinasi yang dilakukan siswa perempuan berupa koordinasi antar siswa dan koordinasi dengan mentor. Terlihat juga pola aktivitas menuju kamar mandi dengan melalui sirkulasi utama yang berada di dekat seluncuran dan tangga.

4.3.11 Analisis *Person centered mapping* Siswa Perempuan (Jam Efektif)

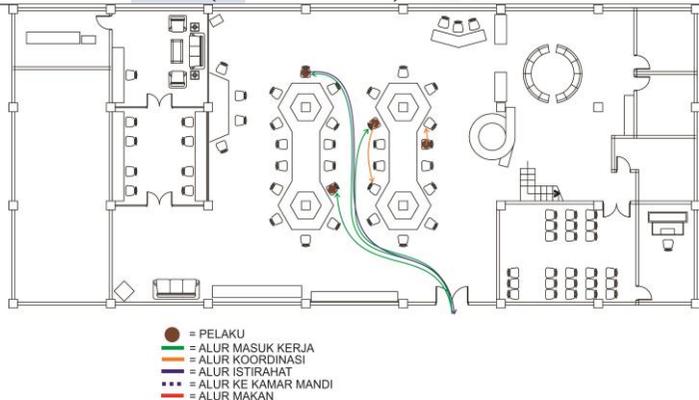
Tabel 4.11 Analisis *Person centered mapping* Siswa Perempuan (Jam Efektif)

Hari 1 Efektif (14.30 – 17.00)



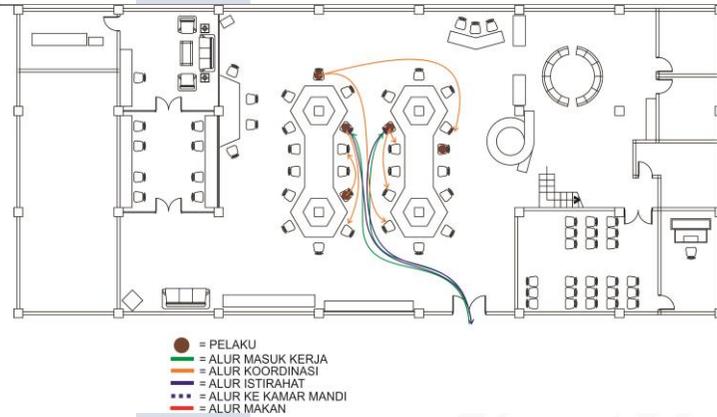
Pada hari pertama pada jam efektif, jumlah siswa perempuan yang melakukan aktivitas di dalam studio lebih banyak dibandingkan pada jam sepi. Pada hari pertama pola aktivitas yang dilakukan oleh siswa perempuan diawali dengan memasuki studio animasi melalui pintu utama dan menuju area kerja masing-masing. Terdapat juga pola aktivitas koordinasi yang dilakukan oleh siswa perempuan baik koordinasi antar siswa maupun koordinasi dengan mentor. Beberapa siswa perempuan melakukan aktivitas menuju kamar mandi dengan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Terdapat juga pola aktivitas istirahat dengan keluar studio baik melalui pintu utama atau pintu samping yang terhubung dengan studio lain.

Hari 2 Efektif (14.30 – 17.00)



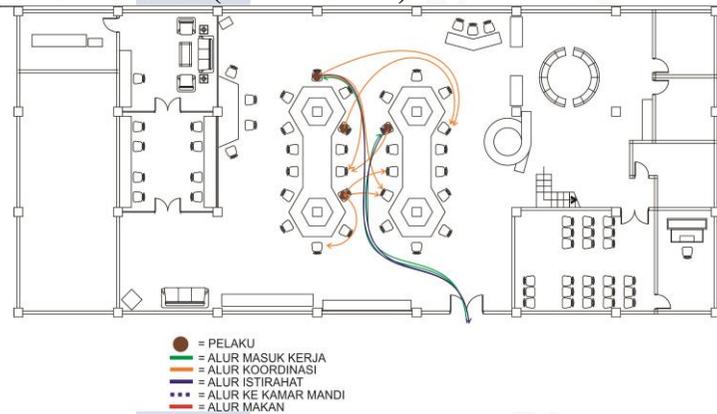
Berbeda dengan hari pertama, pada hari kedua intensitas aktivitas yang terlihat di dalam studio menurun. Pola aktivitas yang mendominasi di dalam studio yaitu, pola aktivitas bekerja menuju area kerja masing-masing dan pola aktivitas istirahat dengan keluar studio. Hanya terdapat beberapa siswa yang melakukan pola aktivitas koordinasi.

Hari 3 Efektif (14.30 – 17.00)



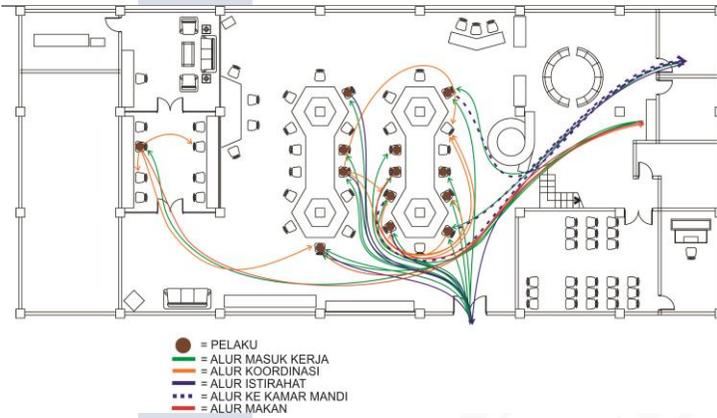
Pada hari ketiga, intensitas aktivitas yang dilakukan siswa perempuan di dalam studio meningkat dibandingkan dengan hari sebelumnya. Pada hari ketiga tidak ada pola aktivitas yang mendominasi seperti hari kedua, pola aktivitas bekerja, koordinasi dan istirahat cenderung memiliki tingkat intensitas yang sama.

Hari 4 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari keempat pola aktivitas yang terlihat di dalam studio sama dengan hari sebelumnya yaitu, pola aktivitas bekerja, koordinasi dan istirahat. Namun pada hari keempat pola aktivitas yang mendominasi adalah pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Pola aktivitas koordinasi yang terlihat cenderung dilakukan antar siswa dibandingkan koordinasi dengan mentor.

Hari 5 Efektif (14.30 – 17.00)



Pada hari kelima pola aktivitas yang mendominasi yaitu, pola aktivitas bekerja dan koordinasi. Yang berbeda dengan hari sebelumnya, pada hari kelima tidak terdapat pola aktivitas istirahat melainkan pola aktivitas menuju kamar mandi dengan melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.

4.3.12 Sintesa *Person centered mapping* Siswa Perempuan

Dari hasil analisis peson centered mapping di atas dapat dilihat kecenderungan pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi sebagai berikut:

Tabel 4.12 Alur *Person centered mapping* Siswa Perempuan

Pola Alur <i>Person centered mapping</i> Siswa Perempuan	Analisis
	<p>Dari hasil pengamatan dan analisis <i>person centered mapping</i> yang telah dilakukan pada studio animasi ini, dapat dilihat dari gambar <i>superimpose</i> untuk siswa perempuan di samping, bahwa pola aktivitas yang memiliki tingkat intensitas tinggi berada pada area kerja divisi animasi yang berada di area tengah kerja. Pola aktivitas yang mendominasi adalah pola aktivitas bekerja dan koordinasi, dimana tingkat intensitas pola aktivitas koordinasi dengan mentor cenderung lebih tinggi dibandingkan koordinasi antar siswa. Untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan <i>pantry</i> pelaku cenderung memilih melintasi area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi dibandingkan dengan sirkulasi utama, dikarenakan jarak yang dicapai lebih cepat atau lebih mudah dari area kerjanya dibandingkan dengan melintasi sirkulasi utama.</p>

4.3.13 Sintesa *Person centered mapping*

Tabel 4.13 Alur Pergerakan Pelaku

Alur Pergerakan Mapping Pengguna Studio Animasi	Analisis
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa datang langsung menuju studio animasi, sebelum memasuki studio pengguna melepaskan alas kaki 2. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa langsung menuju meja kerja masing-masing untuk mulai bekerja 3. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa sesekali melakukan aktivitas koordinasi baik sesama mentor, sesama siswa maupun koordinasi antara mentor dan siswa 4. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa sesekali beraktivitas ke arah kamar mandi atau ke arah <i>pantry</i> 5. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa sesekali beristirahat baik istirahat di area kerjanya, istirahat pada area yang sudah disediakan maupun istirahat keluar dari studio animasi 6. Setelah pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa telah menyelesaikan tugasnya, pelaku aktivitas studio bersiap untuk pulang 7. Pelaku aktivitas studio animasi baik mentor maupun siswa menuju pintu masuk utama dan memakai alas kaki, kemudian kembali ke rumah masing-masing

Dari hasil analisis *person centered mapping* keseluruhan dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan yang terlihat dari pola aktivitas yang terlihat yaitu adanya penggunaan sirkulasi pada area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi ketika pelaku aktivitas menuju area kamar mandi dan *pantry*. Hal ini dikarenakan jarak yang dicapai lebih cepat atau mudah dari area kerja untuk beberapa pelaku aktivitas dibandingkan dengan melintasi area sirkulasi utama. Kondisi sebagian besar area sirkulasi utama pada studio ini memiliki luasan yang cukup lebar, sehingga pelaku aktivitas dapat beraktivitas dengan nyaman. Namun terdapat beberapa titik pada area sirkulasi utama yang belum memiliki

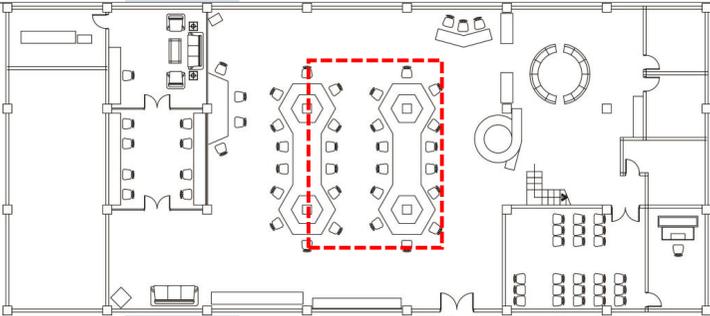
luasan yang memadai, tepatnya sirkulasi yang berada diantara seluncuran dan tangga. Area sirkulasi tersebut belum memadai, karena memiliki luasan yang hanya muat untuk satu orang melintas dan mengakibatkan harus bergantian apabila ada pelaku aktivitas yang akan melintas berpapasan satu sama lain.



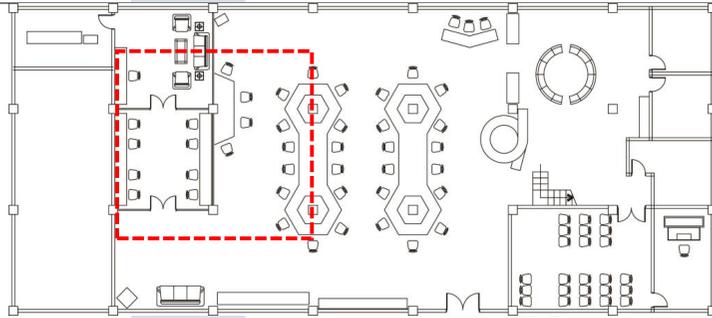
Gambar 4.20 Area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi

4.3.14 Analisis *Place centered mapping*

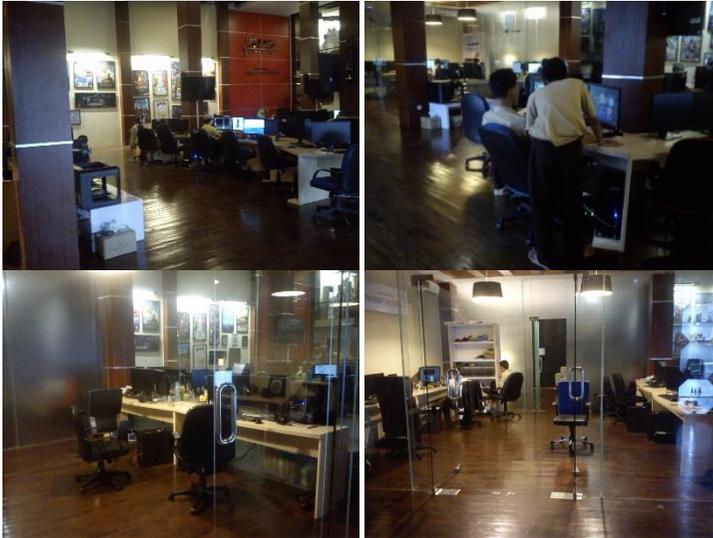
Tabel 4.14 Analisis Aktivitas

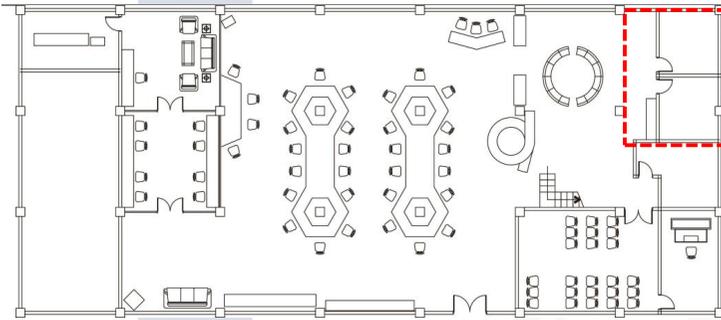
Layout	Analisis
	<p>Area Kerja Divisi Animasi</p> <p>Pada area yang telah ditanandai pada gambar <i>layout</i> disamping merupakan area kerja bagi divisi animasi serta merupakan salah satu setting fisik yang memiliki intensitas aktivitas tinggi di dalam studio animasi ini. Pada area kerja divisi animasi pelaku aktivitas yang mendominasi merupakan siswa SMK dan hanya terdapat dua orang mentor yang melakukan aktivitas pada area tersebut. Aktivitas yang sering terlihat pada area tersebut adalah aktivitas kerja, koordinasi dan makan atau minum pada area kerja. Aktivitas koordinasi yang dilakukan pada area kerja divisi animasi dilakukan dengan cara mendatangi area kerja pelaku aktivitas lain baik berdiri maupun duduk di sebelah meja kerja tersebut, sehingga area kerja atau meja kerja dan sirkulasi yang berada di dekat area kerja harus memiliki luasan yang cukup. Hal tersebut bertujuan untuk memadai aktivitas koordinasi. Sedangkan aktivitas makan dan minum pada area kerja juga menuntut area kerja atau tepatnya meja kerja memiliki dimensi atau luasan yang cukup untuk meletakkan makanan dan minuman.</p>
	

Area Kerja Divisi *Modeller, Assets dan Lighting*



Untuk area yang ditanadai pada gambar *layout* disamping merupakan area kerja bagi divisi *modeller, assets* dan *lighting* yang juga merupakan salah satu setting fisik yang memiliki intensitas aktivitas tinggi di dalam studio animasi ini. Berbeda dengan area kerja divisi animasi yang didominasi oleh siswa, pada area kerja *modeller, assets* dan *lighting* didominasi oleh mentor. Aktivitas yang mendominasi pada area kerja ini adalah aktivitas kerja, koordinasi dan beberapa pelaku melakukan aktivitas makan dan minum pada area kerja. Sama halnya dengan aktivitas koordinasi pada area kerja divisi animasi, aktivitas koordinasi dilakukan dengan cara mendatangi area kerja pelaku aktivitas lain baik berdiri maupun duduk di sebelah meja kerja tersebut. Sehingga membutuhkan area kerja dan sirkulasi dengan luasan yang cukup. Begitu juga dengan aktivitas makan dan minum pada area kerja yang membutuhkan area kerja atau meja kerja yang memiliki luasan yang cukup untuk meletakkan makanan dan minuman.



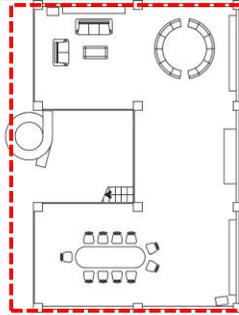


Area *Pantry* dan Kamar Mandi

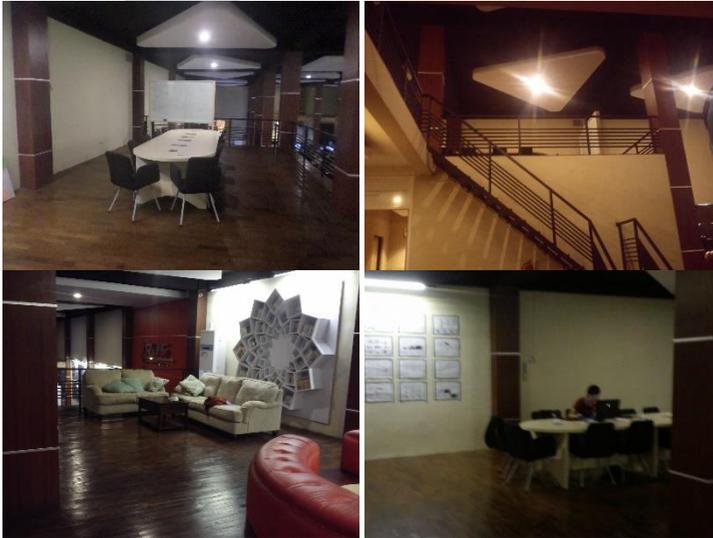
Area yang ditandai pada gambar *layout* disamping adalah area *pantry* dan kamar mandi. Tidak banyak aktivitas yang terlihat pada area ini, hanya terdapat aktivitas makan dan minum pada area *pantry* dan aktivitas ke kamar mandi. Pada area ini tidak ada pelaku aktivitas khusus yang mendominasi, baik pelaku aktivitas siswa dan mentor memiliki intensitas aktivitas yang sama. Area ini tidak termasuk area yang memiliki aktivitas dengan intensitas yang tinggi, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas untuk mewadahi aktivitas di dalamnya.



Area Mezzanine



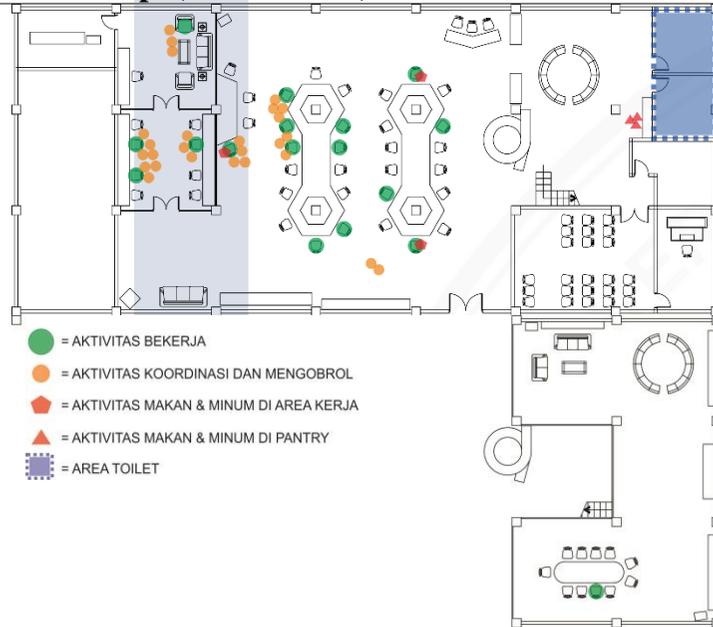
Gambar *layout* disamping menunjukkan area *mezzanine* meliputi area *meeting room* yang terletak di bagian bawah gambar dan area santai yang terletak di bagian atas gambar. Aktivitas yang sering terlihat pada area *mezzanine* yaitu aktivitas kerja dan koordinasi pada area *meeting room* dan beberapa kali pada area santai. Pelaku aktivitas yang sering menggunakan atau mendominasi pada area ini adalah mentor. Area ini tidak termasuk dalam area yang memiliki intensitas aktivitas yang tinggi dan hanya digunakan oleh beberapa aktivitas, sehingga ruangan ini lebih bersifat privat dan tidak membutuhkan luasan yang besar.



4.3.15 Analisis *Place centered mapping* (Jam Sepi)

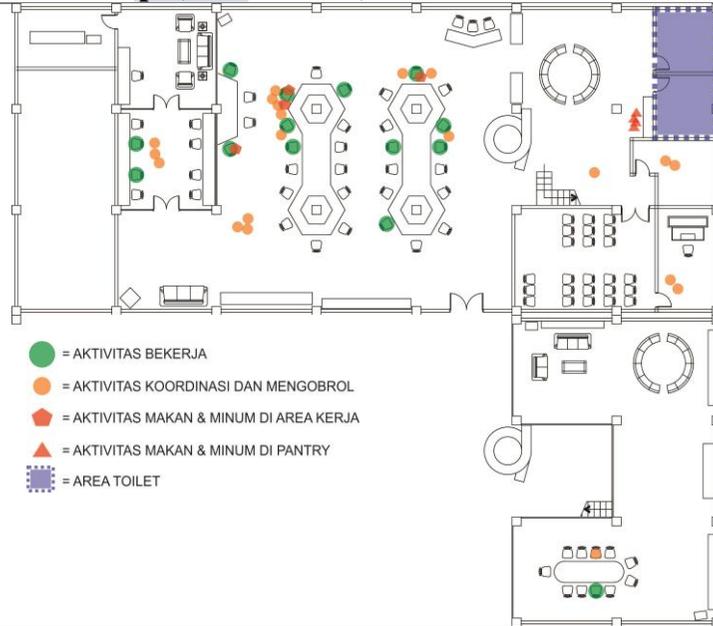
Tabel 4.15 Analisis *Place centered mapping* (Jam Sepi)

Hari 1 Sepi (12.00 – 14.00)



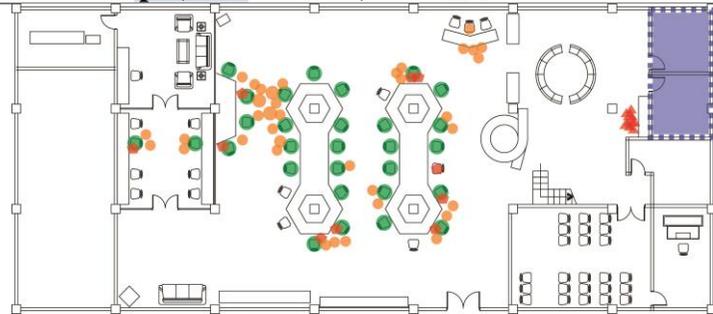
Di hari pertama aktivitas yang sering terjadi atau mendominasi di studio animasi adalah aktivitas kerja dan koordinasi. Aktivitas ini memiliki intensitas cukup tinggi pada area kerja divisi *modeller*, *assets* dan *lighting*, karena pada divisi *modeller*, *assets* dan *lighting* didominasi oleh mentor. Sedangkan divisi animasi yang didominasi oleh siswa SMK Raden Umar Said belum beraktivitas di studio karena masih melaksanakan jam pelajaran reguler. Pelaku aktivitas koordinasi dengan mendatangi meja kerja pelaku yang lain. Pelaku aktivitas biasanya berdiri atau duduk di sebelah meja kerja pelaku lain. Ditemukan juga beberapa pelaku aktivitas yang melakukan aktivitas makan atau minum pada area kerjanya masing-masing. Pelaku aktivitas meletakkan makanan atau minumannya di atas meja kerjanya dengan tujuan melakukan aktivitas makan dan minum sembari mengerjakan tugasnya. Terdapat juga aktivitas makan atau minum di area *pantry*. Pada area *pantry* pelaku cenderung melakukan aktivitas menyiapkan makanan dan mengambil minuman dari dispenser yang telah disediakan oleh pihak studio. Pada lantai *mezzanine* hanya ditemukan aktivitas kerja pada area *meeting room*.

Hari 2 Sepi (12.00 – 14.00)

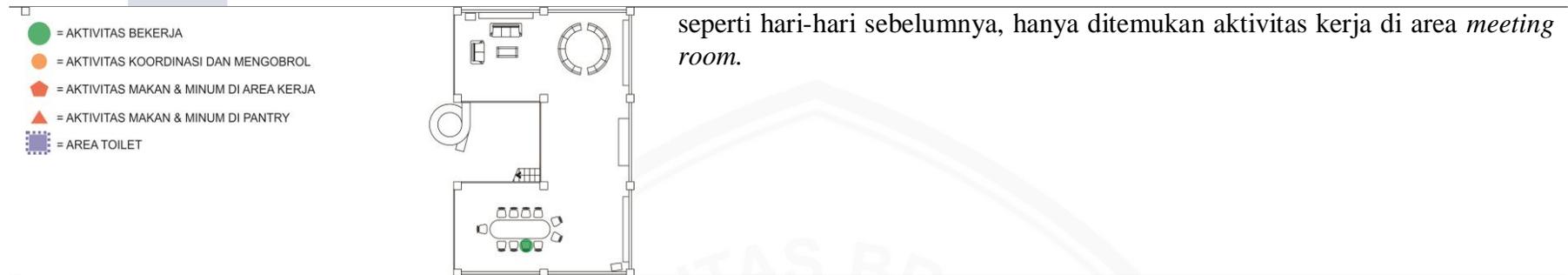


Pada hari kedua aktivitas yang ditemukan di dalam studio animasi ini masih sama dengan hari pertama. Aktivitas yang terlihat mendominasi adalah aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi, namun tingkat intensitas pada aktivitas koordinasi menurun dibandingkan dengan tingkat intensitas pada hari pertama. Selain tingkat intensitas, yang membedakan dengan hari pertama adalah ditemukannya aktivitas koordinasi pada area *audio recording*. Sedangkan untuk aktivitas makan dan minum di area kerja mengalami penurunan intensitas, hanya terlihat satu pelaku yang melakukan aktivitas tersebut. Pada lantai *mezzanine* terdapat aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi yang berada pada area meeting room.

Hari 3 Sepi (12.00 – 14.00)

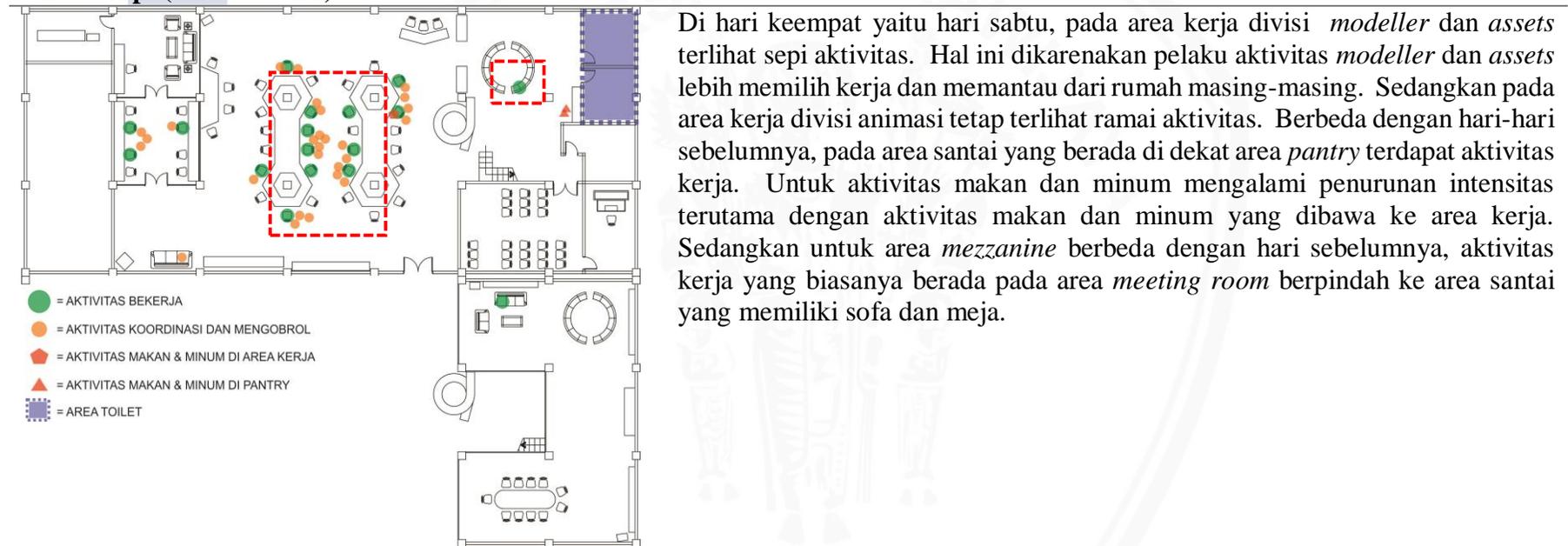


Pada hari ketiga tepatnya hari jumat, studio sudah ramai dengan aktivitas karena sekolah pulang lebih awal tepatnya sebelum pelaksanaan sholat jumat dan siswa SMK Raden Umar Said sudah memulai aktivitas di dalam studio. Aktivitas yang mendominasi tetap sama seperti dengan hari-hari sebelumnya, yaitu aktivitas koordinasi dan aktivitas kerja di semua divisi. Namun aktivitas yang terlihat mengalami peningkatan intensitas dibandingkan dengan hari-hari sebelumnya. Aktivitas koordinasi pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* terlihat memiliki tingkat intensitas lebih tinggi. Pada gambar di samping juga terlihat aktivitas koordinasi di area meja operator. Untuk aktivitas makan dan minum juga mengalami peningkatan intensitas, baik menyiapkan makanan dan mengambil minuman pada area *pantry* maupun pelaku aktivitas yang membawa makanan dan minumannya ke area kerjanya. Sedangkan pada lantai *mezzanine* tetap



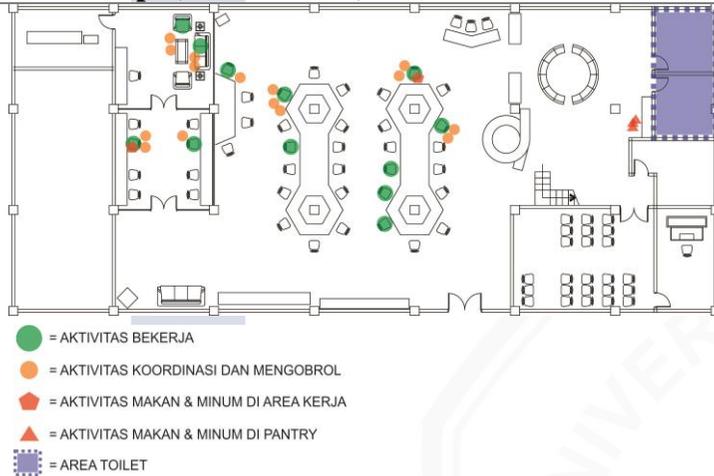
seperti hari-hari sebelumnya, hanya ditemukan aktivitas kerja di area *meeting room*.

Hari 4 Sepi (12.00 – 14.00)



Di hari keempat yaitu hari sabtu, pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* terlihat sepi aktivitas. Hal ini dikarenakan pelaku aktivitas *modeller* dan *assets* lebih memilih kerja dan memantau dari rumah masing-masing. Sedangkan pada area kerja divisi animasi tetap terlihat ramai aktivitas. Berbeda dengan hari-hari sebelumnya, pada area santai yang berada di dekat area *pantry* terdapat aktivitas kerja. Untuk aktivitas makan dan minum mengalami penurunan intensitas terutama dengan aktivitas makan dan minum yang dibawa ke area kerja. Sedangkan untuk area *mezzanine* berbeda dengan hari sebelumnya, aktivitas kerja yang biasanya berada pada area *meeting room* berpindah ke area santai yang memiliki sofa dan meja.

Hari 5 Sepi (12.00 – 14.00)

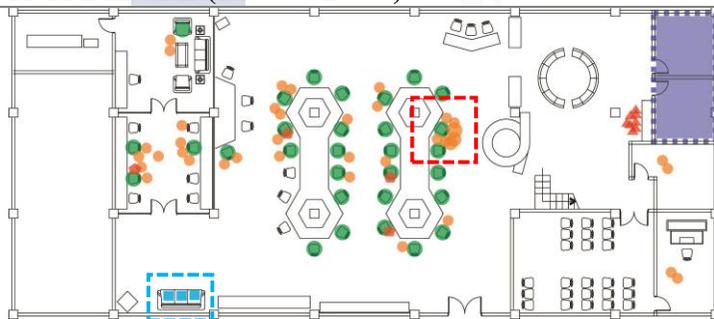


Pada hari kelima aktivitas yang terlihat pada gambar di samping mengalami penurunan intensitas tidak seperti hari-hari sebelumnya, baik pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* maupun pada area kerja divisi animasi. Aktivitas makan dan minum pun juga mengalami penurunan intensitas. Seangkan pada area *mezzanine* tidak terlihat aktivitas apapun yang sedang berlangsung.

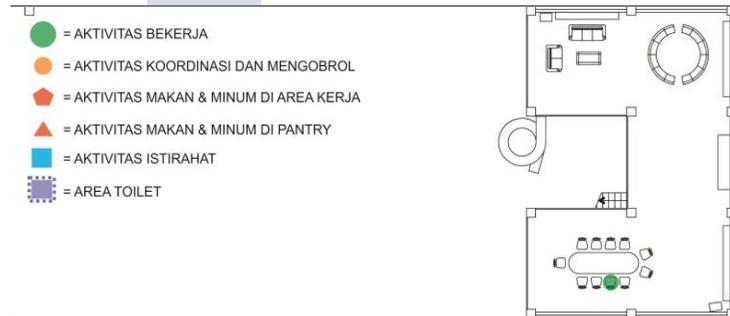
4.3.16 Analisis *Place centered mapping* (Jam Efektif)

Tabel 4.16 Analisis *Place centered mapping* (Jam Efektif)

Hari 1 Efektif (14.30 – 17.00)



Di hari pertama dan pada jam efektif, intensitas aktivitas yang sedang berlangsung di dalam studio animasi cukup tinggi dengan aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi yang paling dominan. Berbeda dengan aktivitas pada jam sepi, pada jam efektif area kerja divisi animasi sudah mulai beraktivitas. Pada area kerja divisi animasi terlihat aktivitas koordinasi dengan intensitas tinggi pada area kerja mentor seperti pada gambar disamping. Hal ini dikarenakan mentor sedang memberikan arahan untuk siswa dengan cara siswa datang satu persatu menuju area kerja mentor. Terdapat juga aktivitas koordinasi yang berada di area *audio recording*. Untuk aktivitas makan dan minum juga memiliki intensitas yang cukup tinggi meskipun tidak setinggi aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi. Aktivitas makan minum ada dua jenis yaitu makan



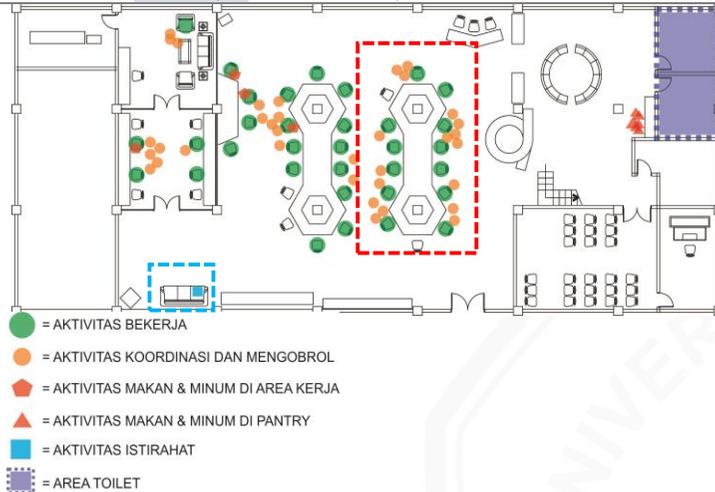
dan minum yang dilakukan di meja kerja dan makan dan minum yang berada di area *pantry*. Pada jam efektif juga ditemukan aktivitas istirahat pada area sofa yang berada di dekat area kerja divisi *lighting*. Sedangkan pada lantai *mezzanine* hanya terdapat aktivitas kerja yang berada di area *meeting room*.

Hari 2 Efektif (14.30 – 17.00)



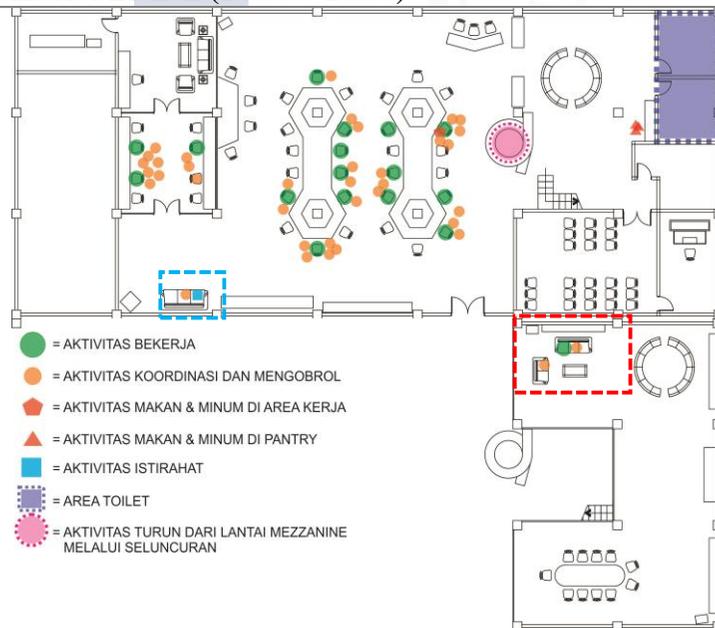
Di hari kedua aktivitas yang paling dominan sesuai dengan hasil gambar mapping di samping yaitu aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi. Aktivitas koordinasi yang memiliki intensitas tinggi tidak hanya berada di area kerja divisi *modeller*, *assets* dan *lighting*, namun juga berada di area kerja divisi animasi. Untuk aktivitas makan dan minum yang dibawa ke area meja kerja mengalami peningkatan intensitas dibandingkan dengan hari pertama. Begitu juga dengan aktivitas makan dan minum yang berada di area *pantry* mengalami peningkatan. Sedangkan pada lantai *mezzanine* tidak hanya terdapat aktivitas kerja, namun juga terdapat aktivitas koordinasi, makan dan minum pada area meja kerja serta aktivitas istirahat. Untuk aktivitas kerja dan makan dan minum berada pada area *meeting room*, sedangkan aktivitas koordinasi dan istirahat berada di area santai yang memiliki sofa berbentuk lingkaran.

Hari 3 Efektif (14.30 – 17.00)

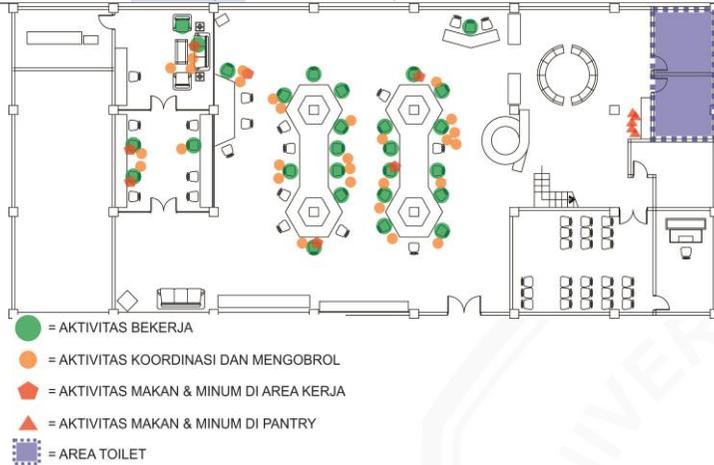


Di hari ketiga intensitas aktivitas yang berlangsung di dalam studio animasi sama tingginya dengan hari kedua. Pada area kerja divisi animasi aktivitas koordinasi terlihat memiliki intensitas yang cukup tinggi berada di area kerja mentor, sedangkan pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* berada di bagian tengah divisi tersebut. Berbeda dengan aktivitas koordinasi yang memiliki intensitas tinggi, aktivitas makan dan minum mengalami penurunan intensitas dibandingkan dengan hari sebelumnya. Namun aktivitas makan dan minum pada *pantry* memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas makan dan minum yang di bawa ke area meja kerja. Di hari ketiga juga ditemukan pelaku aktivitas yang melakukan aktivitas istirahat pada area santai yang berada di dekat divisi *lighting*. Sedangkan pada area *mezzanine* tidak ditemukan aktivitas apapun yang berlangsung.

Hari 4 Efektif (14.30 – 17.00)



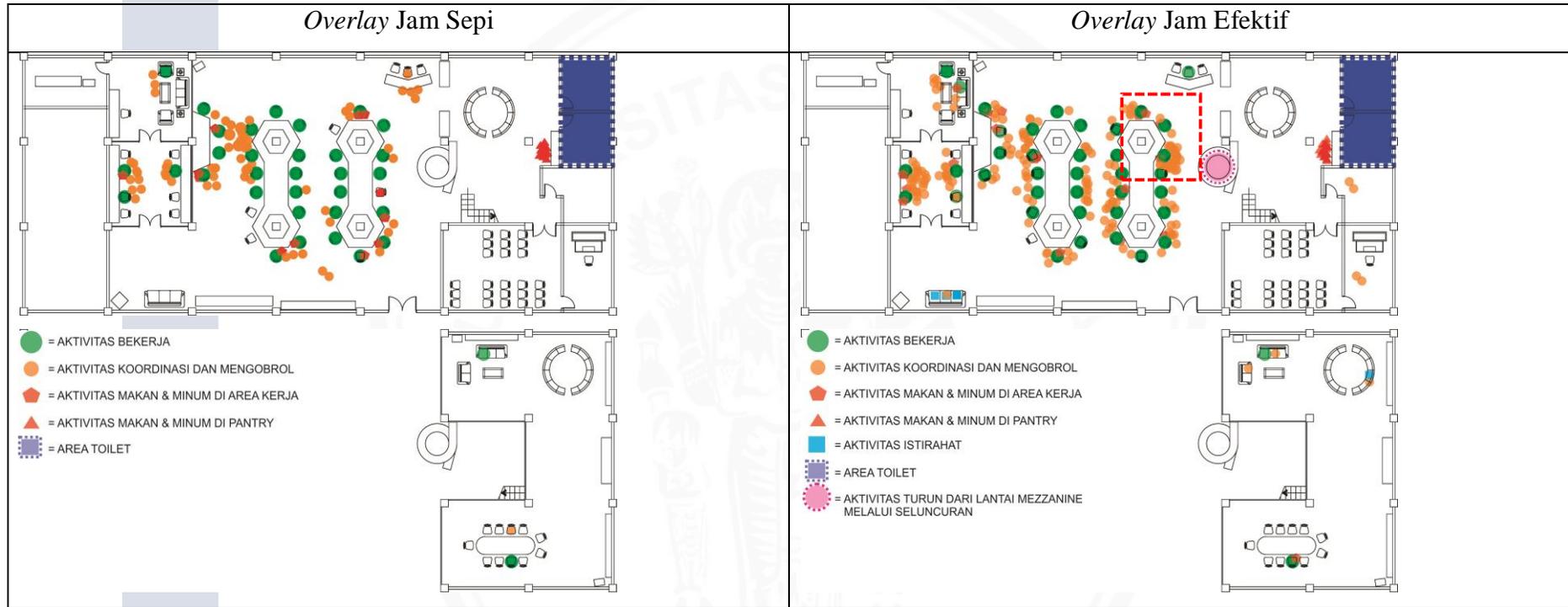
Di hari keempat sebagian besar intensitas aktivitas mengalami penurunan dibandingkan hari sebelumnya. Pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* tidak terlihat satupun aktivitas yang berlangsung dikarenakan pelaku aktivitas pada divisi ini lebih memilih bekerja dan memantau dari rumah masing-masing. Pada area kerja divisi animasi juga mengalami penurunan intensitas dibandingkan dengan hari sebelumnya dan intensitas aktivitas koordinasi cenderung tersebar tidak memusat pada area kerja mentor. Sedangkan intensitas aktivitas pada area kerja divisi *lighting* mengalami peningkatan dibandingkan dengan hari sebelumnya. Aktivitas makan dan minum yang dibawa ke area meja kerja juga mengalami penurunan, sama halnya dengan aktivitas makan dan minum di area kerja *pantry*. Terdapat aktivitas istirahat pada area sofa yang berada di dekat divisi *lighting*. Terdapat juga aktivitas yang tidak ditemukan di hari-hari sebelumnya yaitu aktivitas menuruni lantai *mezzanine* melalui seluncuran. Untuk aktivitas yang berada di lantai *mezzanine* terdapat aktivitas kerja dan koordinasi yang berada di area santai yang memiliki sofa dan meja.

Hari 5 Efektif (14.30 – 17.00)

Pada hari kelima intensitas aktivitas kembali mengalami peningkatan dibandingkan dengan hari keempat. Pada area kerja divisi *modeller* dan *assets* terdapat aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi meskipun tidak memiliki intensitas tinggi seperti hari pertama, kedua dan ketiga. Pada area divisi animasi intensitas aktivitas tertinggi berada di area kerja mentor. Untuk aktivitas makan dan minum juga mengalami peningkatan intensitas dibandingkan dengan hari sebelumnya. Sedangkan untuk area *mezzanine* tidak terjadi aktivitas apapun.

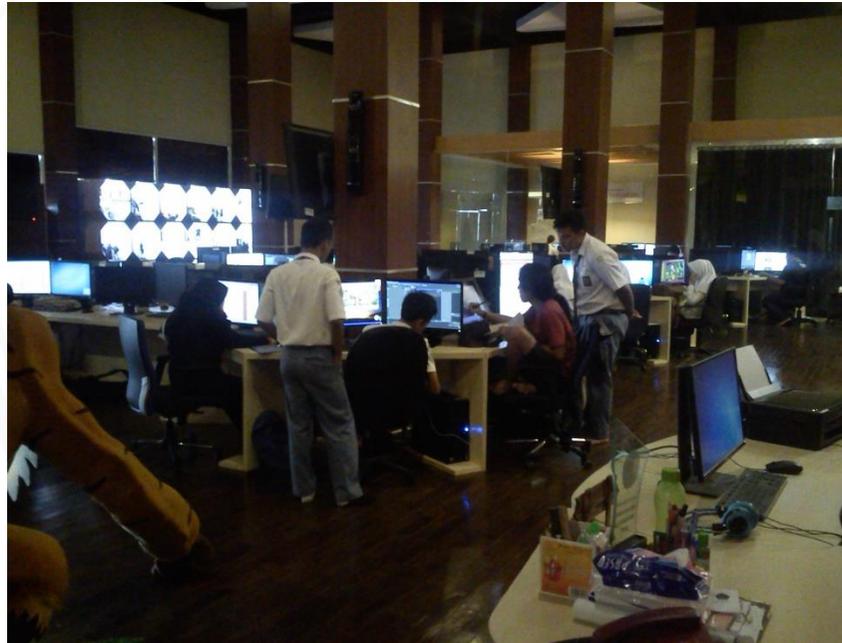
4.3.17 Sintesa *Place centered mapping*

Tabel 4.17 *Overlay Place centered mapping*



Berdasarkan hasil *overlay place centered mapping* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang memiliki intensitas paling tinggi baik pada jam sepi maupun jam efektif adalah aktivitas kerja dan aktivitas koordinasi. Pelaku aktivitas melakukan aktivitas koordinasi dengan cara menghampiri area kerja pelaku aktivitas lain baik itu berdiri di sebelah area kerja maupun duduk di sebelah pelaku tersebut. Dengan kecenderungan aktivitas ini membutuhkan area sirkulasi yang cukup luas serta area kerja yang cukup luas untuk masing-masing pelaku agar

mampu mewadahi aktivitas koordinasi tersebut. Pada studio ini jarak atau dimensi sirkulasi antar divisi yang berada di area *workingplace* sudah cukup luas. Begitu juga dengan area kerja masing-masing individu yang sudah cukup luas, sehingga dapat menampung aktivitas tersebut. Kemudian pada area kerja divisi animasi, letak intensitas tertinggi untuk aktivitas koordinasi berada di area kerja mentor. Namun letak area kerja mentor tersebut berada pada area pojok kanan atas divisi animasi, sehingga mentor dan siswa cukup kesulitan untuk saling koordinasi terutama dengan siswa yang letaknya terlalu jauh dengan mentor. Terdapat juga aktivitas makan dan minum yang dibawa ke area meja kerja masing-masing, hal ini berarti membutuhkan area yang juga cukup luas atau menyediakan tempat khusus pada area kerja untuk meletakkan makanan dan minuman tersebut.



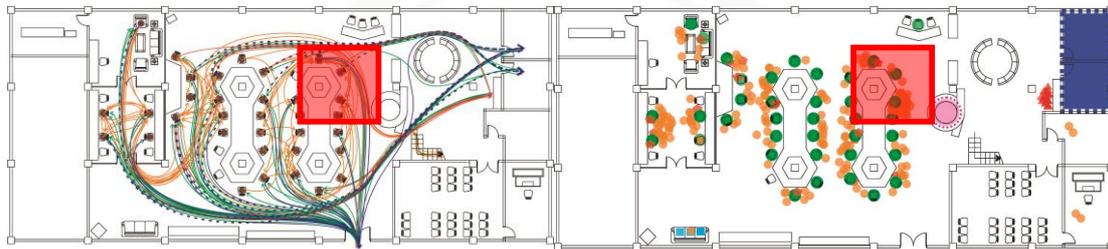
Gambar 4.21 Aktivitas koordinasi pada area kerja mentor

4.4 Analisis Tata Ruang

Sesuai dengan teori Muther (1955) terdapat empat azas yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penataan ruang kantor, yaitu:

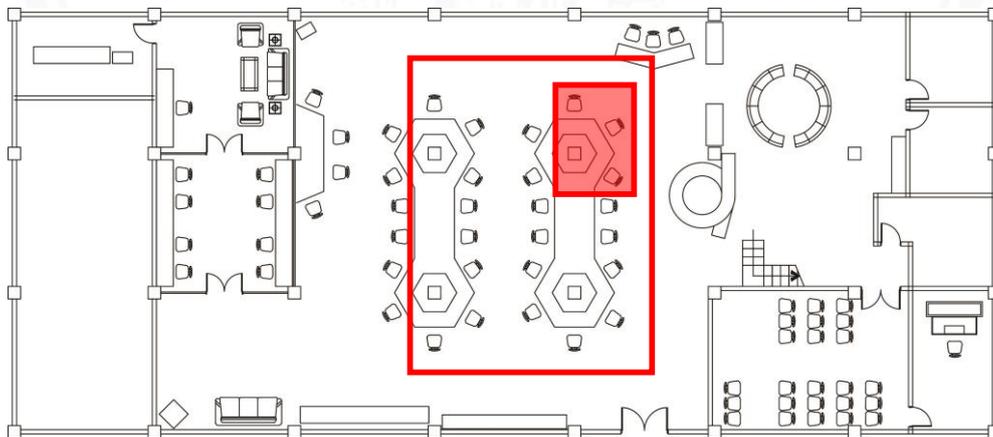
a. Jarak Terpendek

Pada azas jarak terpendek, terdapat beberapa penataan area kerja pada Studio Animasi Raden Umar Said yang belum memenuhi azas ini, seperti pada penataan area kerja mentor pada divisi animasi. Dari hasil *person centered mapping* dan *place centered mapping* pada area kerja divisi animasi, terlihat bahwa pola aktivitas dan persebaran aktivitas koordinasi yang mendominasi berada di sekitar area kerja mentor.



Gambar 4.24 Hasil *Person* dan *Place Centered Mapping*

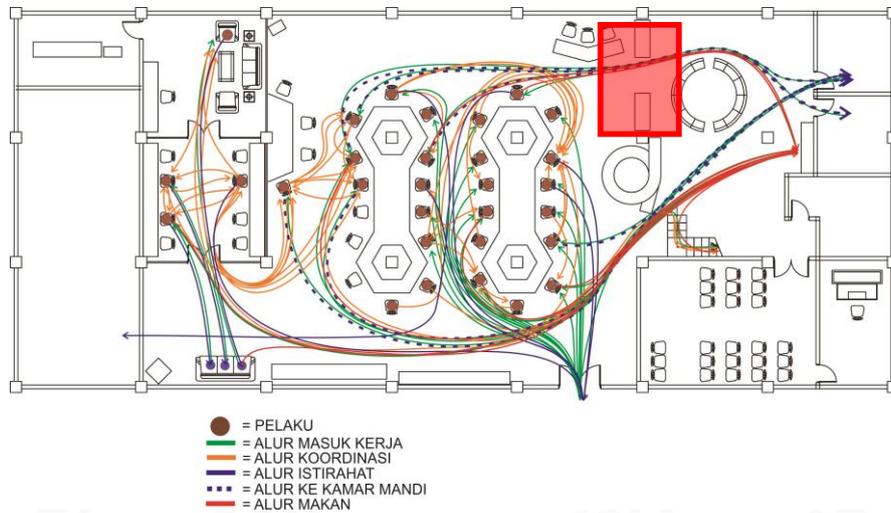
Sedangkan area kerja mentor berada pada bagian pojok kanan atas area kerja divisi animasi. Penataan area kerja mentor yang tidak berada di tengah area kerja divisi animasi membuat mentor kesulitan dalam aktivitas koordinasi dan mengawasi siswa dalam menjalankan tugasnya.



Gambar 4.25 Area kerja mentor pada divisi animasi

Azas jarak terpendek juga belum terpenuhi pada variabel sirkulasi, terlihat dari alur sirkulasi yang terbentuk pada hasil pengamatan *person centered mapping*. Terdapat dua pemilihan alur sirkulasi dari area kerja menuju area *pantry* dan kamar mandi. Pada kasus ini pelaku aktivitas perempuan cenderung memilih untuk melalui area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi, dikarenakan aksesnya yang lebih mudah dicapai atau dijangkau dari area

kerjanya. Sedangkan pelaku aktivitas laki-laki cenderung memilih alur sirkulasi utama yang berada di dekat area seluncur dan area tangga.



Gambar 4.26 Area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi

Selain faktor lebih mudah dicapai dari area kerja pemilihan alur sirkulasi pada area yang seharusnya tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi yaitu, area sirkulasi utama yang memiliki luasan kecil dan kurang memadai dibandingkan dengan alur sirkulasi lainnya.

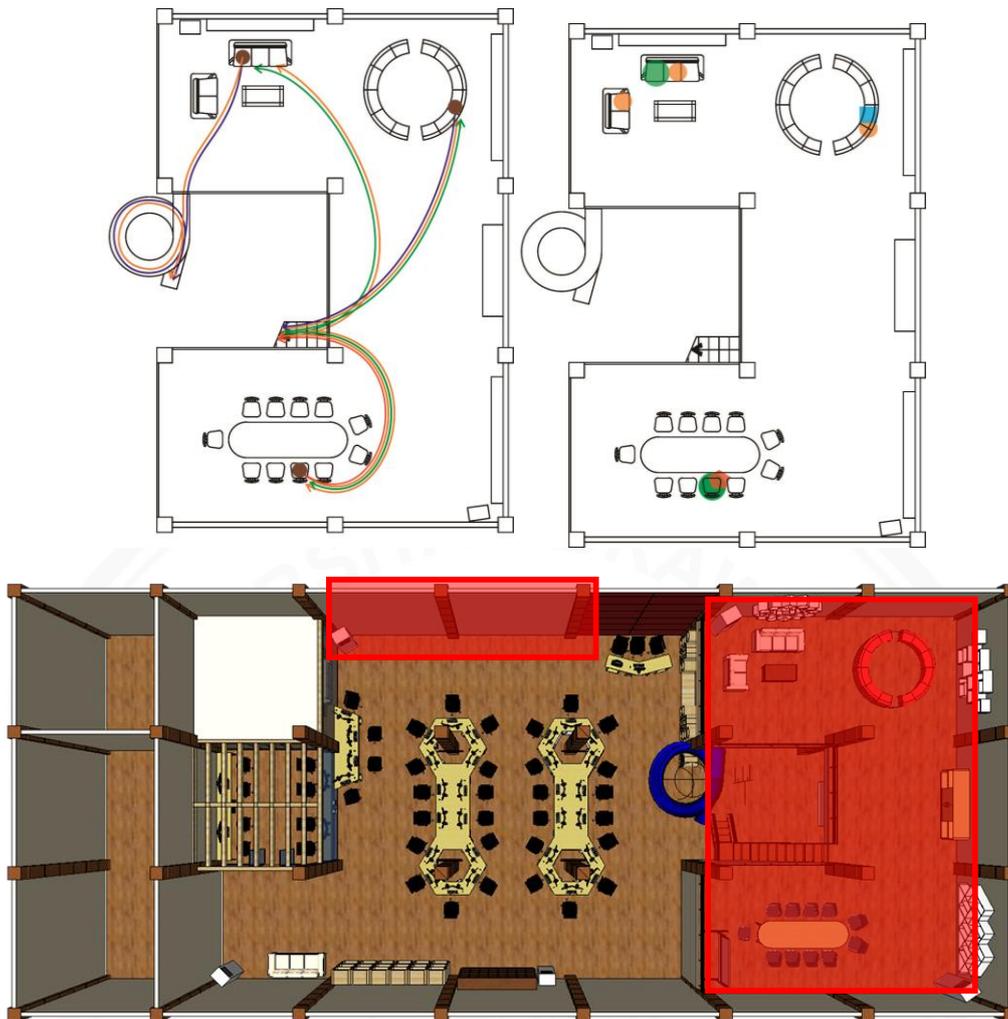


Gambar 4.27 Perbandingan area sirkulasi

b. Penggunaan Segenap Ruang

Sebagian besar ruangan pada studio animasi ini sudah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan bagi pelaku aktivitas. Namun pada beberapa titik ruangan yang belum berfungsi secara maksimal seperti pada area yang berwarna merah pada gambar 4.28 di bawah ini, dengan luasan $\pm 100 \text{ m}^2$ hanya berfungsi sebagai area untuk memajang poster film. Bila dilihat dari hasil pengamatan pada area lantai *mezzanine* juga kurang berfungsi secara maksimal karena hanya dimanfaatkan oleh beberapa pelaku aktivitas saja. Selain itu pencapaiannya yang

tergolong susah dicapai dari area kerja pelaku aktivitas menjadi faktor kurang berfungsinya lantai *mezzanine*.



Gambar 4.28 Area kurang efektif pada studio animasi

c. Rangkaian Kerja

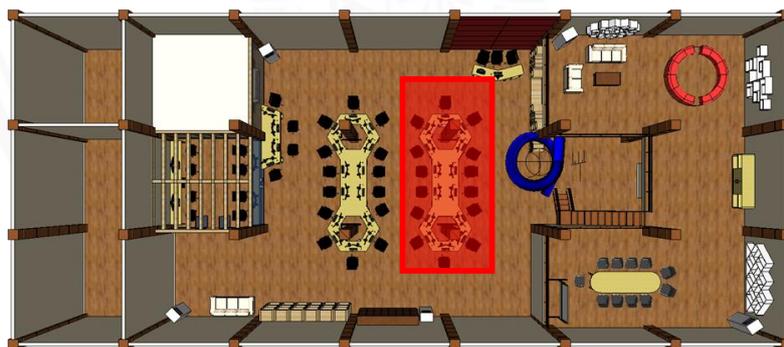
Penataan ruang kerja pada studio animasi ini sudah sesuai dengan rangkaian kerja dan sudah dibagi sesuai dengan divisi. Pada area *workplace* terdapat divisi animasi, *modeller* dan *assets*, area kerja divisi *lighting* mempunyai ruangan tersendiri disebelah kiri area *working space* dan area kerja divisi *coloring* menjadi satu dengan ruang pengelola studio animasi. Dengan penataan yang sudah mengikuti pengelompokan divisi lebih memudahkan pelaku aktivitas dalam melakukan aktivitas koordinasi. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan *person centered mapping* bahwa pola aktivitas koordinasi yang terbentuk cenderung berada dalam divisi yang sama.



Gambar 4.29 Pembagian area kerja per divisi

d. Perubahan Susunan Tempat Kerja

Beberapa penataan ruang kerja termasuk peralatan dan perabot untuk bekerja pada studio ini bersifat perabot permanen yang tidak bisa dipindahkan dengan mudah, seperti meja kerja pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*. Sedangkan untuk perabot kerja yang mudah dipindah seperti rak arsip dan rak buku.



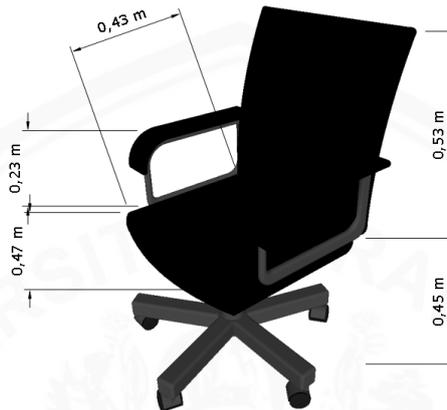
Gambar 4.30 Perabot permanen pada studio animasi

Dari analisis tata ruang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penataan ruang pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dari pengguna studio animasi. Beberapa permasalahan yang terjadi yaitu berkaitan dengan alur sirkulasi pada studio animasi, perilaku menyimpang dengan menggunakan area yang seharusnya tidak menjadi area sirkulasi dikarenakan faktor pencapaian dari area kerja dan dimensi sirkulasi utama yang kecil serta penggunaan atau pemanfaatan yang kurang maksimal

pada area lantai mezzanine. Faktor tata ruang memiliki pengaruh terhadap pola perilaku yang muncul dalam sebuah lingkungan begitu juga sebaliknya, sehingga penataan ruang penting dalam memenuhi kebutuhan dari pelaku aktivitas yang diwadahi.

4.5 Analisis Perabot Studio Animasi

4.5.1 Analisis Kursi Kerja Berdasarkan Standar Permenkes No 48 Tahun 2016



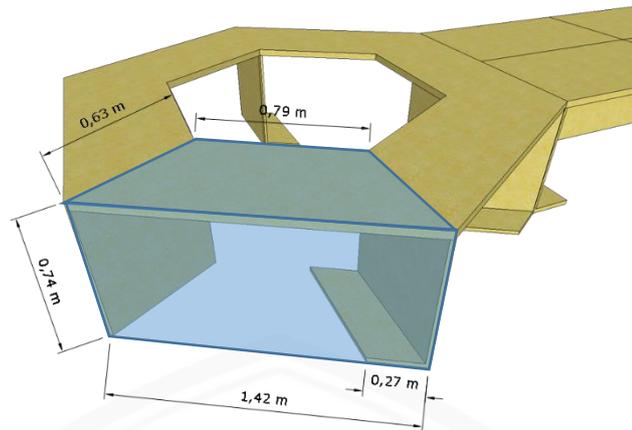
Gambar 4.31 Perabot Kursi Kerja

Dari hasil observasi eksisting pada studio animasi ini, ditemukan kursi kerja yang dipakai sesuai dengan gambar di atas berjumlah kurang lebih 44 buah. Berikut hasil analisis yang berdasarkan pada standar permenkes no 48 tahun 2016:

- Tinggi dudukan kursi yaitu 45 cm dari permukaan lantai dan sudah sesuai dengan standar yaitu 41,4 – 44,7 cm
- Lebar dudukan kursi yaitu 47 cm dan sudah sesuai dengan standar yaitu 42,2 – 45,5 cm
- Panjang dudukan kursi yaitu 43 cm dan sudah sesuai dengan standar yaitu 37,3 – 40,6 cm
- Sudut kemiringan pada sandaran kursi sudah memenuhi standar dengan sandaran yang bersifat fleksibel sehingga memberikan rasa nyaman bagi pengguna kursi tersebut

4.5.2 Analisis Meja Kerja Berdasarkan Standar Permenkes No 48 Tahun 2016

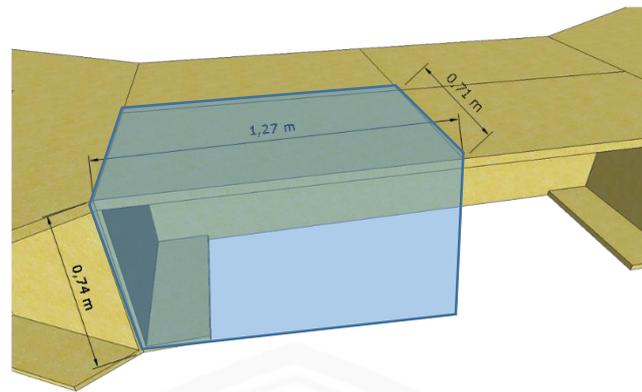
- a) Meja Kerja Tipe 1



Gambar 4.32 Perabot meja kerja tipe 1

Meja kerja tipe 1 ini terletak pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*. Area kerja yang tersedia berbentuk seperti trapesium dan memiliki posisi diagonal. Berdasarkan hasil perbandingan antara dimensi eksisting dengan standar dari permenkes no 48 tahun 2016, sebagai berikut:

1. Tinggi meja yaitu 74 cm dan telah sesuai dengan standar yaitu 72 cm untuk meja kerja yang bersifat tidak bisa diatur ketinggiannya.
 2. Luas meja yaitu 6.072 cm² tidak memenuhi standar yaitu minimal 120 cm x 90 cm atau sekitar 10.800 cm², namun untuk bahan material pada meja kerja tipe 1 sudah sesuai dengan standar yang bersifat tidak memantulkan cahaya.
 3. Ruang untuk kaki pada bagian bawah meja yaitu memiliki lebar sekitar 1,42 cm dan kedalaman 63 cm sesuai dengan standar dengan ukuran lebar 51 cm dan kedalaman 60 cm.
- b) Meja Kerja Tipe 2

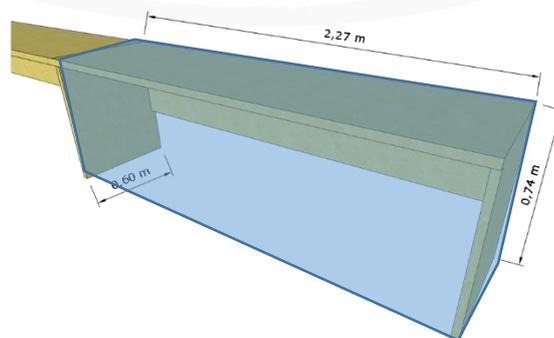


Gambar 4.33 Perabot meja kerja tipe 2

Meja kerja tipe 2 juga terletak pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*, bersebelahan dengan meja kerja pertama. Area kerja yang tersedia berbentuk persegi panjang dan saling berhadapan dengan sesama meja kerja tipe 2. Berdasarkan hasil perbandingan antara dimensi eksisting dengan standar dari permenkes no 48 tahun 2016, sebagai berikut:

1. Tinggi meja yaitu 74 cm dan telah sesuai dengan standar yaitu 72 cm untuk meja kerja yang bersifat tidak bisa diatur ketinggiannya.
2. Luas meja yaitu 9.019 cm² tidak memenuhi standar yaitu minimal 120 cm x 90 cm atau sekitar 10.800 cm², namun untuk bahan material pada meja kerja tersebut sesuai dengan standar yang bersifat tidak memantulkan cahaya.
3. Ruang untuk kaki pada bagian bawah meja yaitu memiliki lebar sekitar 1,27 cm dan kedalaman 71 cm sesuai dengan standar dengan ukuran lebar 51 cm dan kedalaman 60 cm.

c) Meja Kerja Tipe 3



Gambar 4.34 Perabot meja kerja tipe 3

Meja kerja tipe 3 terletak pada area kerja divisi *lighting*. Area kerja yang tersedia berbentuk persegi panjang dengan posisi bersebelahan sesama meja kerja tipe 3. Berdasarkan hasil perbandingan antara dimensi eksisting dengan standar dari permenkes no 48 tahun 2016, sebagai berikut:

1. Tinggi meja yaitu 74 cm dan telah sesuai dengan standar yaitu 72 cm untuk meja kerja yang bersifat tidak bisa diatur ketinggiannya.
2. Luas meja yaitu 13.666 cm² sudah memenuhi standar yaitu minimal 120 cm x 90 cm atau sekitar 10.800 cm² dan untuk bahan material pada meja kerja tersebut sesuai dengan standar yang bersifat tidak memantulkan cahaya.
3. Ruang untuk kaki pada bagian bawah meja yaitu memiliki lebar sekitar 2,27 cm dan kedalaman 60 cm sesuai dengan standar dengan ukuran lebar 51 cm dan kedalaman 60 cm.

Dapat ditarik kesimpulan dari hasil analisis eksisting perabot yang berada pada studio animasi bahwa baik meja kerja maupun kursi kerjanya sudah sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh permenkes no 48 tahun 2016. Dengan demikian perabot yang berada pada studio animasi telah sesuai dengan keselamatan dan kesehatan kerja, sehingga tidak menghambat kerja pelaku aktivitas pada studio animasi ini.

Dengan dimensi tersebut perabot pada area kerja juga dapat mewadahi aktivitas yang dilakukan di dalam studio animasi seperti, aktivitas makan dan minum pada area kerja. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa pelaku aktivitas cenderung melakukan aktivitas makan dan minum pada area kerja dibandingkan melakukannya pada area pantry. Pelaku aktivitas cenderung hanya menyiapkan makanan atau minumannya pada area pantry kemudian membawa makanan dan minuman menuju area kerja masing-masing. Hal ini dikarenakan kabinet pada pantry memiliki dimensi yang kecil serta pelaku aktivitas cenderung melakukan aktivitas makan dan minum sambil bekerja.

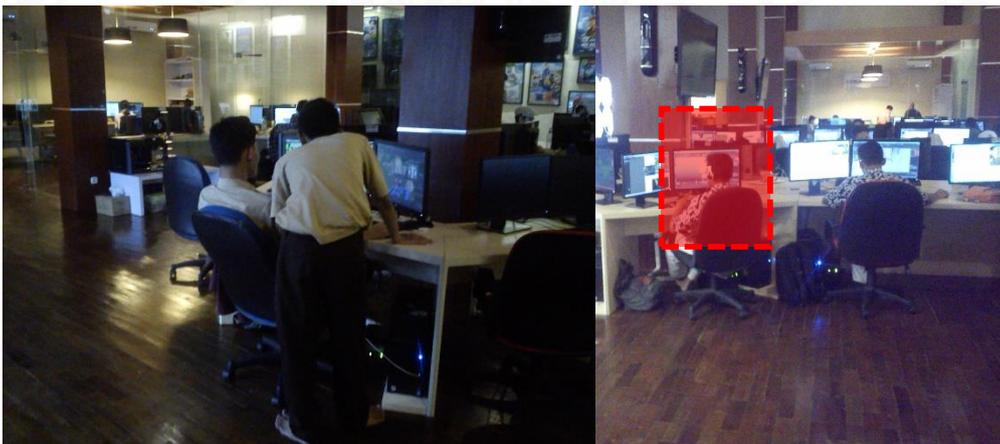


Gambar 4.35 Kabinet pada *pantry*

4.6 Analisis Kebisingan pada Studio Animasi

Sumber kebisingan hanya berasal dari dalam studio animasi saja, karena pada studio animasi ini tidak memiliki bukaan yang selalu terbuka dan terhubung dengan ruang luar. Sehingga sumber kebisingan dari luar tidak dapat masuk ke dalam studio animasi.

Sumber kebisingan yang berasal dari dalam studio animasi ini berupa suara orang berbicara satu sama lain saat melakukan aktivitas koordinasi dan rantai studio yang menimbulkan suara ketika dilewati. Karena area kerja bersifat terbuka atau tidak ada pembatas berupa sekat pada area kerja, maka ketika terdapat pelaku yang melakukan aktivitas koordinasi dan sekedar mengobrol dengan sesama atau ketika pelaku aktivitas berjalan akan menimbulkan kebisingan. Meskipun setelah dilakukan pengukuran dengan sound level meter, tingkat kebisingannya sebesar 40-50 dB dan masih tergolong tingkat kebisingan rendah. Pelaku aktivitas pada studio juga sering menggunakan headphone pada saat bekerja, sehingga tidak terganggu dengan kebisingan yang berasal dari aktivitas koordinasi.



Gambar 4.36 Aktivitas koordinasi atau sekedar mengobrol

Sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran bahwa standar kebisingan pada ruang kantor publik sebesar 55-65 dB.

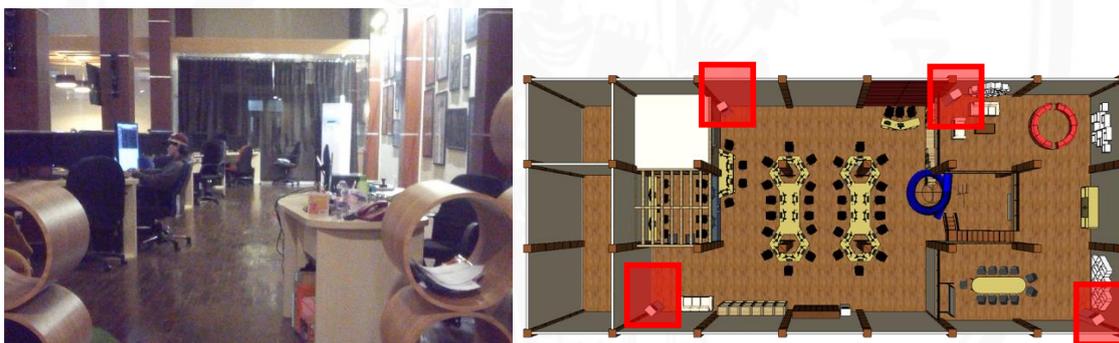
Tabel 4.1 Standar Kebisingan

Peruntukan Ruang	Standar Kebisingan (dBA)
Ruang Kantor (Umum / Terbuka)	55-65
Ruang Kantor (Pribadi)	50-55
Ruang Umum dan Kantin	65-75

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kebisingan pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus masih dapat ditolerir karena tingkat kebisingan tidak melebihi standar yang telah diatur pada Peraturan Menteri Kesehatan serta pelaku aktivitas sering menggunakan headphone dalam bekerja.

4.7 Analisis Penghawaan pada Studio Animasi

Pada studio ini tidak memiliki bukaan atau ventilasi udara, sehingga tidak terdapat penghawaan alami di dalam studio. Sedangkan pada standar keselamatan dan kesehatan kerja no 48 tahun 2016, menyebutkan bahwa persyaratan pertukaran udara ventilasi untuk ruang kerja adalah $0,57 \text{ m}^3/\text{org}/\text{min}$. Untuk ruang kerja yang menggunakan pendingin atau penghawaan buatan harus memiliki lubang ventilasi minimal 15% dari luas lantai dan penggunaan penghawaan buatan secara periodik harus dimatikan dan diupayakan mendapatkan pergantian udara secara alami.



Gambar 4.37 Titik letak penghawaan buatan

Pada studio ini menerapkan penghawaan buatan berupa *AC Standing Floor* yang diletakkan pada area lantai bawah dan area lantai *mezzanine* masing-masing berjumlah dua unit. *AC* jenis ini memiliki keunggulan yaitu sifatnya yang mudah dipindahkan. Setelah dilakukan pengukuran terhadap suhu dan kelembapan pada studio ini, suhu ruangan sebesar $25 \text{ }^{\circ}\text{C}$ - $26 \text{ }^{\circ}\text{C}$ dan kelembapan sebesar 60%. Sedangkan pada standar Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran bahwa suhu ruangan berkisar $23 \text{ }^{\circ}\text{C}$ - $26 \text{ }^{\circ}\text{C}$ dan kelembapan pada ruangan sebesar 40%-60%.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ventilasi udara pada studio ini tidak memenuhi standar, namun suhu dan kelembapan di dalam studio sudah memenuhi standar yang ditetapkan pada Peraturan Menteri Kesehatan.

4.8 Analisis Pencahayaan pada Studio Animasi

Pencahayaan yang diterapkan pada studio animasi ini hanya menggunakan pencahayaan buatan, sedangkan untuk pencahayaan alami tidak disediakan. Hal ini dikarenakan bukaan yang berhubungan langsung dengan studio animasi memiliki orientasi ke barat. Cahaya matahari yang langsung masuk ke dalam studio dianggap kurang nyaman atau mengganggu saat aktivitas yang berlangsung, sehingga bukaan yang berada pada studio ini ditutup dengan memberikan stiker hitam.

Pada Studio animasi ini memiliki beberapa jenis lampu yang digunakan seperti lampu pijar (*Incandescent*) dan lampu TL (*Fluorescent*). Lampu pijar (*Incandescent*) pada studio animasi ini terletak pada area plafon dan lampu tersebut berfungsi sebagai *general lighting* untuk keseluruhan studio animasi. Intensitas pencahayaan lampu pijar pada area plafon sebesar 41 – 43 lux dengan ketinggian plafon 6,25 m dan sebesar 68- 72 lux dengan ketinggian 3,10 m.



Gambar 4.38 Titik lampu pada studio animasi

Hasil dari pengamatan pada lapangan tentang intensitas cahaya yang berada pada studio animasi ini memiliki intensitas cahaya yang rendah. Konsep dari pencahayaan pada studio

animasi ini memang dirancang dengan intensitas cahaya yang rendah serta warna kuning yang bertujuan memberikan kesan ruang yang nyaman. Namun standar dari Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran bahwa intensitas cahaya pada ruang kerja minimal 300 lux. Hal ini menunjukkan bahwa pencahayaan pada studio animasi ini masih kurang memenuhi standar kesehatan pada ruang kerja dan membutuhkan pencahayaan buatan tambahan. Perlu adanya lampu tambahan pada setiap area kerja, sehingga mampu mengurangi kelelahan pada mata saat bekerja.

4.9 Analisis Atribut

4.9.1 Kenyamanan (*comfort*)

Kenyamanan yang dimaksud di dalam teori atribut Weisman (1981) yaitu dimana kondisi lingkungan sekitar memberikan rasa yang sesuai kepada pancaindera dan fasilitas-fasilitas yang tersedia pada lingkungan tersebut untuk menunjang aktivitas yang terjadi di dalamnya. Faktor kenyamanan sangat penting karena dapat mempengaruhi segala aktivitas yang berada di dalamnya, seperti halnya kenyamanan yang dibutuhkan animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.



Gambar 4.39 *Superimpose place centered mapping*

Faktor kenyamanan pada studio ini sudah terpenuhi terlihat dari hasil analisis yang telah dilakukan pada *place centered mapping* dimana terdapat beberapa aktivitas yang terwadahi, seperti aktivitas bekerja, koordinasi, makan dan minum serta aktivitas istirahat. Aktivitas-aktivitas tersebut terwadahi dengan fasilitas-fasilitas yang tersedia di dalam studio tersebut, seperti dimensi kursi kerja dan meja kerja yang telah disesuaikan dengan standar keselamatan kerja yang telah dikeluarkan oleh Peraturan Menteri Kesehatan no 48 tahun 2016, sehingga dapat mengurangi terjadinya resiko kerja pada pelaku aktivitas di dalam studio.



Gambar 4.40 Perabot kerja studio animasi

4.9.2 Sosialitas (*sociality*)

Sosialitas merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan hubungan atau interaksi sosial di dalam suatu lingkungan fisik. Di dalam objek penelitian yaitu Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus, ruang atau area yang menjadi tempat untuk melakukan interaksi sosial yaitu cenderung berada pada area *working space* dan dari hasil *person* dan *place centered mapping*, interaksi berupa aktivitas koordinasi atau mengobrol dengan cara mendatangi area kerja baik berdiri atau duduk disebelahnya.



Gambar 4.41 Kondisi peaku aktivitas melakukan kordinasi

4.9.3 Aksesibilitas (*accessibility*)

Aksesibilitas merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah bangunan yang berkaitan dengan kemudahan akses dan pencapaian. Kemudahan akses dan pencapaian yang dimaksud berupa kemudahan dan kesesuaian sirkulasi dan visual manusia berdasarkan dengan aktivitas yang dilakukan di dalamnya.

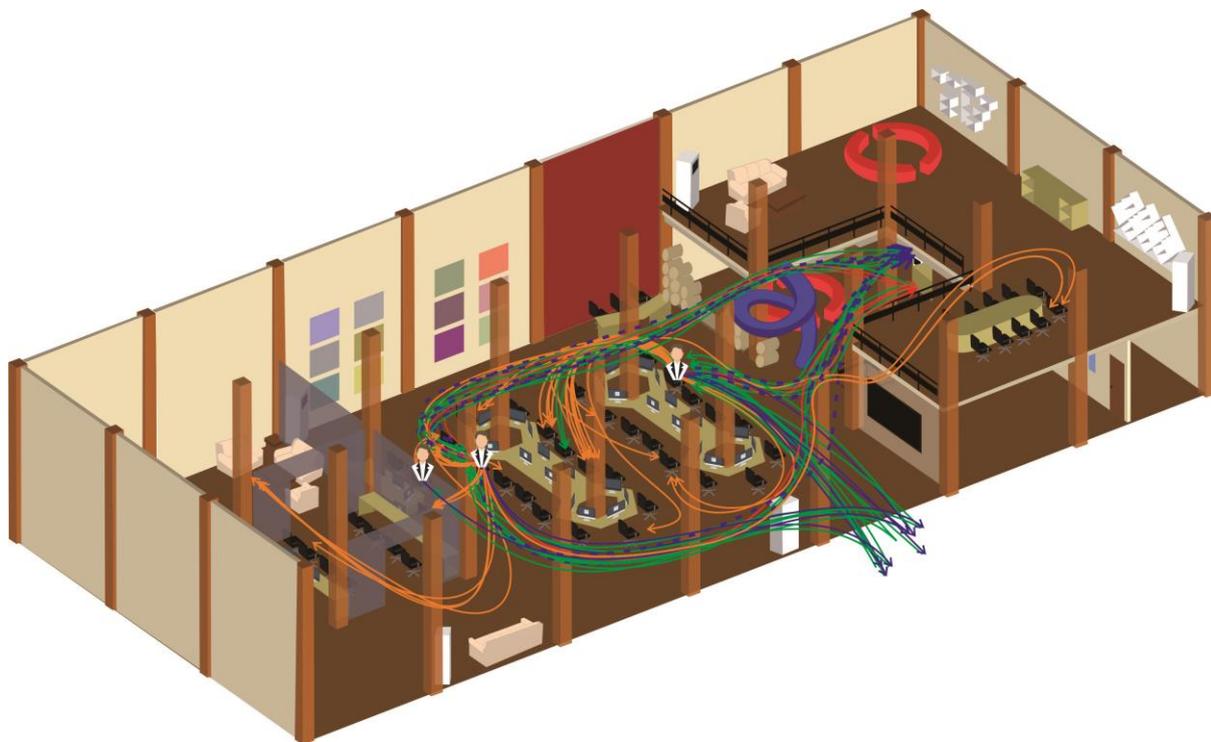
Sirkulasi utama yang berada pada studio animasi ini secara garis besar memiliki dimensi yang cukup luas, namun di beberapa titik area sirkulasi utama seperti pada area di dekat tangga dan seluncuran memiliki dimensi yang kecil. Sehingga membuat beberapa pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi memilih untuk melalui area sirkulasi yang seharusnya tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi.



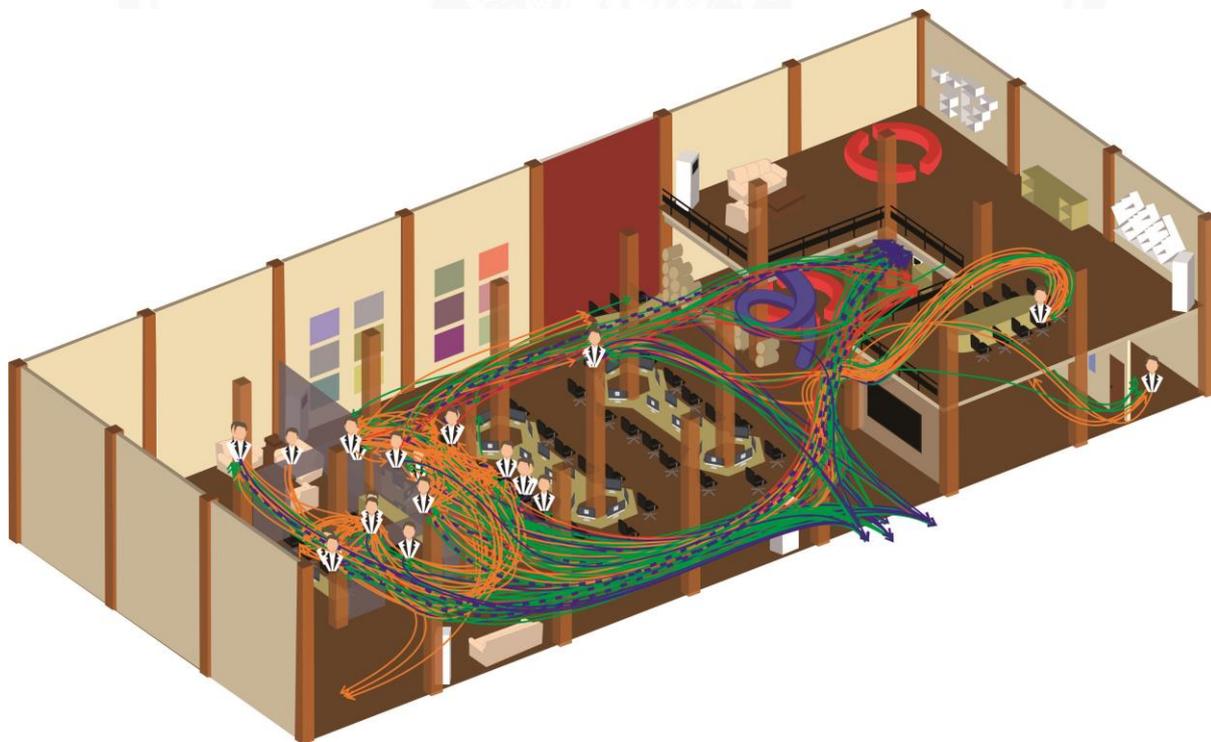
Gambar 4.42 Kondisi Sirkulasi utama pada studio animasi

Penggunaan area sirkulasi yang seharusnya tidak diperuntukkan area sirkulasi digunakan oleh beberapa pelaku aktivitas yang terlihat dari hasil person centered mapping yang telah dilakukan. Dari hasil person centered mapping terlihat bahwa area sirkulasi tersebut cenderung digunakan oleh pelaku aktivitas perempuan, dikarenakan area sirkulasi tersebut

lebih mudah dan lebih cepat dicapai dari area kerjanya menuju area pantry dan kamar mandi. Sedangkan untuk pelaku aktivitas laki-laki cenderung memilih untuk melalui area sirkulasi utama.



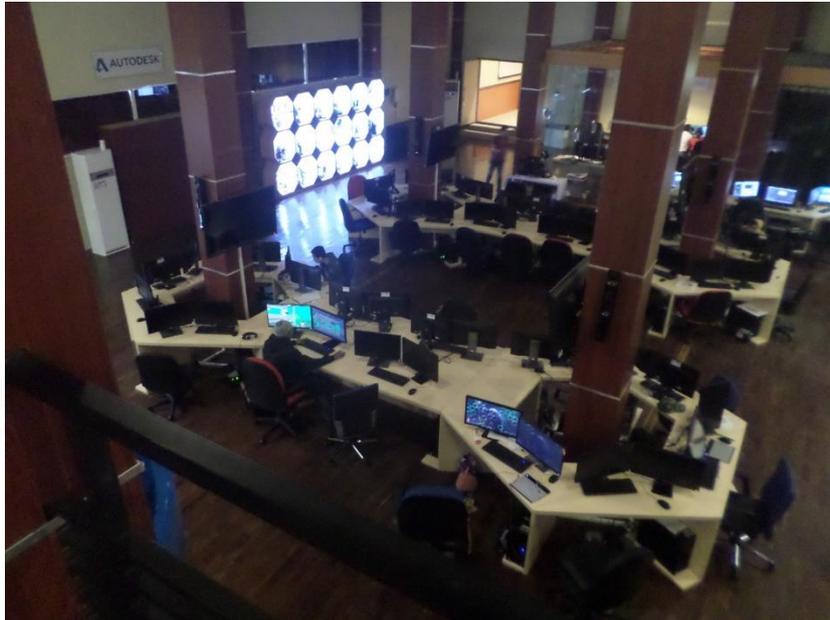
Gambar 4.43 *Superimpose person centered mapping* mentor perempuan



Gambar 4.44 *Superimpose person centered mapping* mentor laki-laki

4.9.4 Visibilitas (*visibility*)

Visibilitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat melihat langsung objek atau tempat yang akan dituju secara visual tanpa terhalang oleh objek apapun. Visibilitas tidak hanya berkaitan dengan jarak secara dimensional, namun juga berkaitan dengan persepsi visual terhadap objek atau tempat yang akan dituju.



Gambar 4.45 Area *working space*

Area yang berada di dalam studio animasi dengan kondisi visibilitas atau visual yang bagus dan tidak terhalang objek lain berada pada area *working space*. Visibilitas yang bagus juga terlihat ketika berada pada area lantai mezzanine. Sedangkan visibilitas pada area *working space* dan area *pantry* dan kamar mandi terhalang oleh seluncuran dan partisi yang juga berfungsi sebagai rak buku.

4.9.5 Legibilitas (*legibility*)

Legibilitas berkaitan dengan kemudahan pengguna aktivitas dalam menemukan elemen-elemen yang membantunya dalam menemukan arah atau jalan. Dalam objek penelitian ini tidak ditemukan elemen-elemen ruang yang dapat membantu dan menemukan arah atau jalan.

4.9.6 Kontrol (*control*)

Kontrol merupakan kemampuan lingkungan fisik untuk menciptakan sebuah teritori atau batasan ruang pada lingkungan fisik tersebut, seperti pada area seluncuran dan partisi yang memisahkan atau menciptakan batasan ruang antara area *working space* dengan area *pantry*

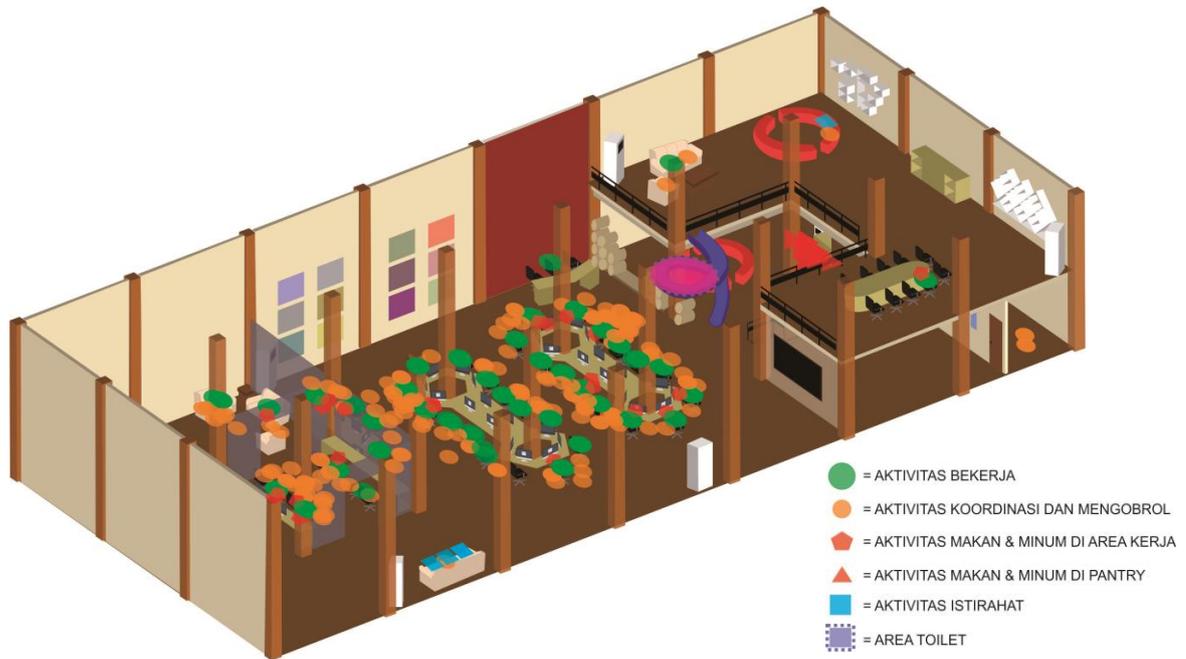
dan kamar mandi. Batasan ruang juga terlihat pada area yang berada di lantai satu seperti *working space*, area *pantry* dan kamar mandi, *composite and lighting* dan *coloring room*. Sedangkan teritori atau batasan ruang yang dibatasi secara fisik terlihat pada area *working space* dengan area *composite and lighting* dan *coloring room* yang dipisahkan oleh dinding kaca.



Gambar 4.46 Partisi pada area *working space* (kiri) dan dinding kaca pada area *composite and lighting* (kanan)

4.9.7 Adaptabilitas (*adaptability*)

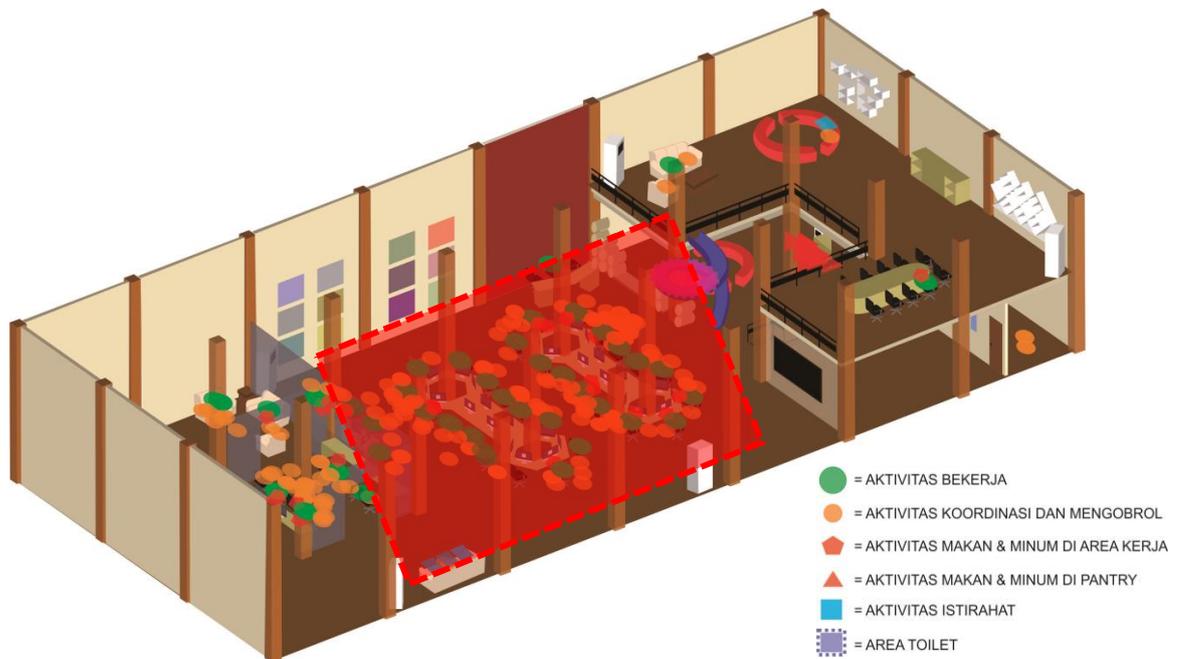
Adaptabilitas adalah kemampuan lingkungan fisik dalam memwadhahi pola aktivitas baru atau yang belum pernah ada sebelumnya. Pada studio animasi ini faktor adaptabilitas terlihat pada perabot meja kerja yang fungsi utamanya digunakan untuk memwadhahi aktivitas bekerja dengan komputer, namun bertambah fungsi menjadi perabot yang digunakan untuk memwadhahi aktivitas makan dan minum ketika bekerja. Aktivitas ini terlihat dari hasil *place centered mapping* yang telah dilakukan, dimana pelaku aktivitas cenderung melakukan aktivitas makan dan minum pada area kerjanya. Sedangkan pada area *pantry*, pelaku aktivitas cenderung melakukan aktivitas mempersiapkan makanan dan minuman saja.



Gambar 4.47 Aktivitas makan dan minum pada *place centered mapping*

4.9.8 Aktivitas (*activity*)

Aktivitas yang dimaksud pada teori atribut ini merupakan intensitas pada pola perilaku tertentu yang terjadi berulang-ulang di dalam suatu lingkungan fisik tertentu. Di dalam Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus terdapat beberapa aktivitas yang terlihat dari hasil *place centered mapping*, seperti aktivitas bekerja, koordinasi, istirahat, makan dan minum. Dari beberapa aktivitas yang terlihat dari hasil *mapping*, aktivitas dengan intensitas tinggi selama pengamatan yaitu aktivitas bekerja dan koordinasi. Aktivitas ini mendominasi pada area kerja divisi animasi, *modeller* dan *assets*.



Gambar 4.48 aktivitas kerja dan koordinasi pada *place centered mapping*

4.9.9 Kesesakan (*crowdedness*)

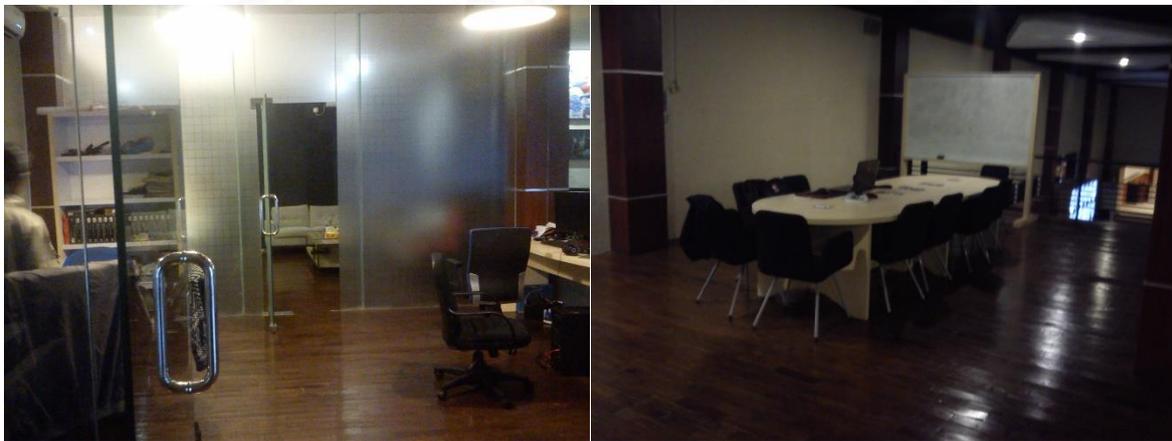
Yang dimaksud dengan kesesakan adalah perasaan terhadap tingkat kesesakan yang terjadi di dalam suatu lingkungan fisik. Studio animasi ini memiliki dimensi ruang yang luas terlihat dari luasan studio sebesar 525 m² dan ketinggian ruang 6,5 m memberikan kesan ruang yang luas, sehingga pelaku aktivitas yang berada di dalamnya tidak merasa tertekan. Jarak antar area kerja yang berada di dalam studio ini memiliki jarak yang lebar, serta didukung juga dengan dimensi sirkulasi utama yang berada di dekat pintu utama menuju area *coloring room* memiliki dimensi sebesar 2,10 m dan area sirkulasi yang berada pada koridor diantara meja kerja memiliki dimensi sebesar 1,80 m.



Gambar 4.49 Dimensi sirkulasi utama pada studio animasi

4.9.10 Privasi (*privacy*)

Privasi merupakan kemampuan untuk memonitor suatu informasi visual dan *auditory* baik berasal maupun berada di dalam suatu lingkungan serta kebutuhan ruang seseorang dengan kondisi yang tidak bisa diganggu oleh orang lain. Di dalam studio animasi ini terdapat beberapa area yang memiliki kebutuhan ruang privasi yaitu, area penanggung jawab studio yang menjadi satu dengan area *coloring* dan *meeting room* yang berada di area lantai *mezzanine*. Privasi pada area penanggung jawab studio didukung dengan adanya pembatas ruang berupa dinding kaca yang memisahkan area penanggung jawab dengan area *composite and lighting*. Sedangkan kondisi privasi pada *meeting room* tercipta karena area tersebut berada pada area lantai *mezzanine*, dimana pada area lantai *mezzanine* jarang digunakan untuk beraktivitas.



Gambar 4.50 Dinding kaca pembatas area *coloring* (kiri), *meeting room* pada area lantai *mezzanine*

4.9.11 Makna (*meaning*)

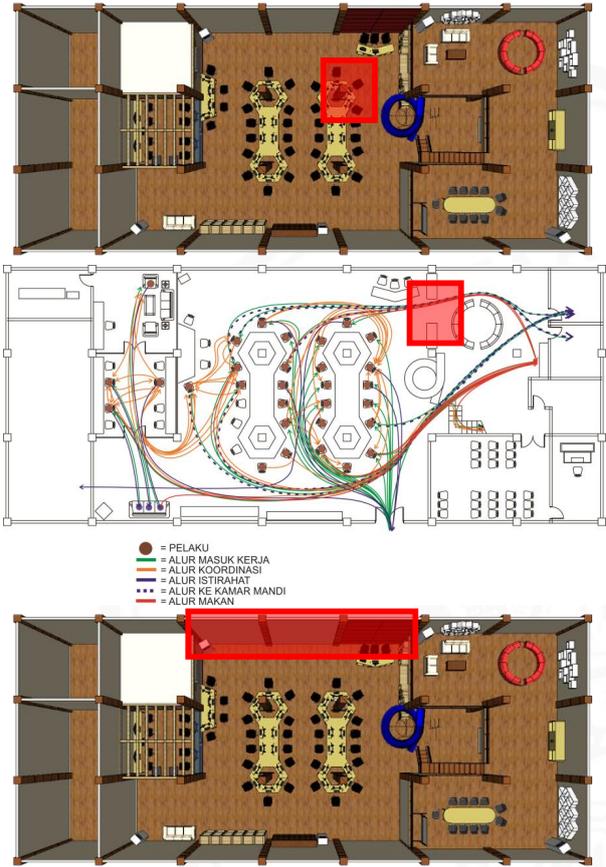
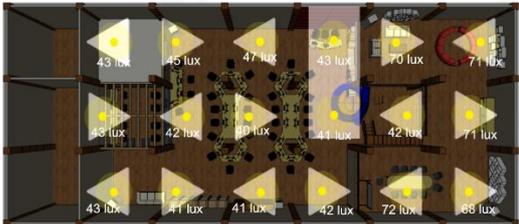
Makna yang dimaksud adalah kondisi dimana lingkungan dapat memberikan atau memiliki makna individu atau kebudayaan bagi manusia, sedangkan pada studio animasi ini tidak ditemukan elemen-elemen ruang yang dapat memberikan makna atau kebudayaan baik bagi individu maupun komunal.

4.10 Sintesa Akhir

Pola perilaku memiliki pengaruh terhadap lingkungan yang menjadi wadah dari aktivitas tersebut, begitu juga sebaliknya. Apabila sebuah lingkungan tidak sesuai atau tidak memadai aktivitas yang berada di dalamnya, maka akan dapat menghambat aktivitas penggunaannya. Sedangkan pada lingkungan kerja sendiri terdapat beberapa variabel yang dapat membuat sebuah lingkungan kerja sesuai dengan aktivitas yang berada di dalamnya yaitu, tata ruang, perabot, kebisingan, penghawaan dan pencahayaan. Dari keseluruhan hasil analisis

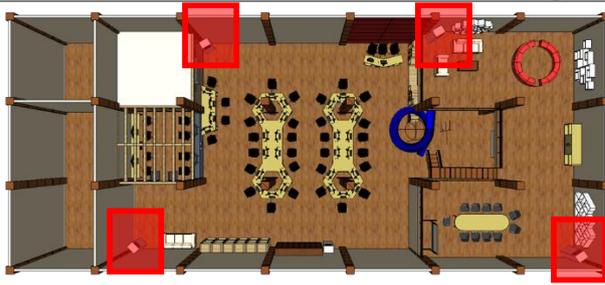
yang telah dilakukan pada sub bab sebelumnya sesuai dengan variabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa variabel lingkungan kerja yang kurang sesuai dengan kebutuhan pelaku aktivitas serta sesuai standar keselamatan kerja seperti:

Tabel 4.18 Variabel Belum Memenuhi Standar

Variabel	
Tata Ruang	
 <p>● = PELAKU — = ALUR MASUK KERJA — = ALUR KOORDINASI — = ALUR ISTIRAHAT — = ALUR KE KAMAR MANDI — = ALUR MAKAN</p>	<p>Pada variabel tata ruang terdapat beberapa azas yang belum tercapai seperti, azas jarak terpendek dan penggunaan segenap ruang. Pada azas jarak terpendek terdapat penempatan area kerja mentor pada divisi animasi yang kurang sesuai karena letaknya kurang strategis. Terdapat juga pemilihan alur sirkulasi pada area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi karena bagi sebagian pelaku aktivitas terutama pelaku aktivitas perempuan, dikarenakan jarak yang dilalui lebih mudah dan cepat. Sedangkan pada azas penggunaan segenap ruang terdapat beberapa area yang kurang berfungsi seperti, area yang hanya berfungsi sebagai tempat poster dan kurangnya pemanfaatan pada area lantai <i>mezzanine</i> dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan.</p>
Pencahayaan	
	<p>Pencahayaan pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus memiliki konsep dengan intensitas cahaya yang redup bertujuan untuk memberikan kesan nyaman bagi pelaku aktivitas di dalamnya. Namun konsep pencahayaan tersebut belum memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh Peraturan Menteri Kesehatan. Sehingga pada studio animasi ini membutuhkan pencahayaan tambahan seperti lampu meja di setiap meja kerja yang berfungsi untuk memberikan intensitas cahaya yang lebih terang</p>

namun tidak intensitas cahaya keseluruhan ruangan.

Penghawaan

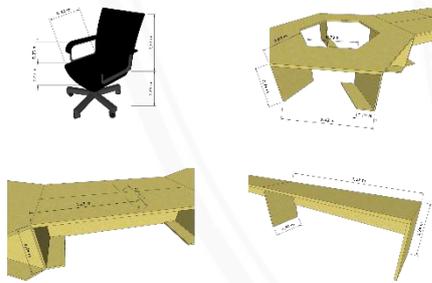


Penghawaan pada ruangan Studio Animasi Raden Umar Said Kudus pada bagian ventilasi udara belum memenuhi standar Peraturan Menteri Kesehatan yaitu ventilasi untuk ruang kerja adalah $0,57 \text{ m}^3/\text{org}/\text{min}$. Untuk ruang kerja yang menggunakan pendingin atau penghawaan buatan harus memiliki lubang ventilasi minimal 15% dari luas lantai dan penggunaan penghawaan buatan secara periodik harus dimatikan dan diupayakan mendapatkan pergantian udara secara alami. Sedangkan pada bagian suhu dan kelembapan sudah memenuhi standar dari peraturan yang telah ditetapkan oleh Peraturan Menteri Kesehatan yaitu suhu ruangan berkisar $23 \text{ }^\circ\text{C}$ - $26 \text{ }^\circ\text{C}$ dan kelembapan pada ruangan sebesar 40%-60%.

Sedangkan untuk beberapa variabel yang telah memenuhi standar dari Peraturan Menteri Kesehatan seperti:

Tabel 4.19 Variabel Memenuhi Standar

Variabel Perabot



Dimensi pada perabot yang berada di dalam Studio Animasi Raden Umar Said Kudus telah memenuhi standar ergonomi perabot pada peraturan yang telah diatur oleh Peraturan Menteri Kesehatan dan mampu mewadahi aktivitas yang dibutuhkan oleh pelaku aktivitas yaitu, aktivitas makan dan minum pada area kerja.

Kebisingan



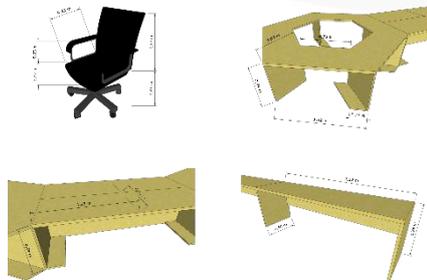
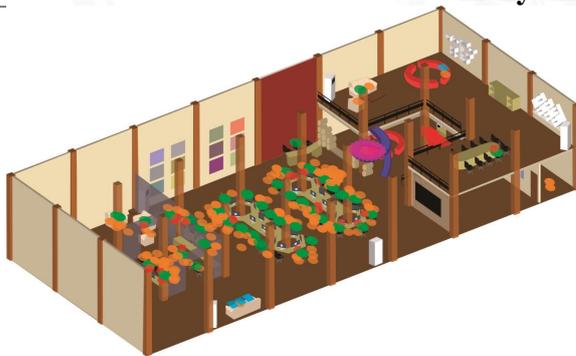
Kebisingan pada studi animasi ini berasal dari lantai kayu dan suara orang berbicara satu sama lain saat melakukan aktivitas koordinasi. Tidak terdapat sumber kebisingan yang berasal dari luar studio. Dan untuk tingkat kebisingan pada studio animasi dapat ditolerir karena tidak melebihi standar kebisingan yang telah diatur oleh Peraturan Menteri Kesehatan.

Peruntukan Ruang	Standar Kebisingan (dBA)
Ruang Kantor (Umum / Terbuka)	55-65
Ruang Kantor (Pribadi)	50-55
Ruang Umum dan Kantin	65-75
Ruang Pertemuan dan Rapat	65-70

Untuk atribut dari hasil interaksi perilaku manusia dan lingkungan kerjanya, sebagai berikut:

Tabel 4.19 Atribut

Kenyamanan



Faktor kenyamanan sangat penting karena dapat mempengaruhi segala aktivitas yang berada di dalamnya, seperti halnya kenyamanan yang dibutuhkan animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus. Faktor kenyamanan pada studio ini sudah terpenuhi terlihat dari hasil analisis yang telah dilakukan pada *place centered mapping* dimana terdapat beberapa aktivitas yang terwadahi, seperti aktivitas bekerja, koordinasi, makan dan minum serta aktivitas istirahat. Aktivitas tersebut terwadahi dengan fasilitas yang tersedia di dalam studio, seperti dimensi kursi dan meja kerja yang telah disesuaikan dengan standar keselamatan kerja Peraturan Menteri Kesehatan no 48 tahun 2016, sehingga dapat mengurangi

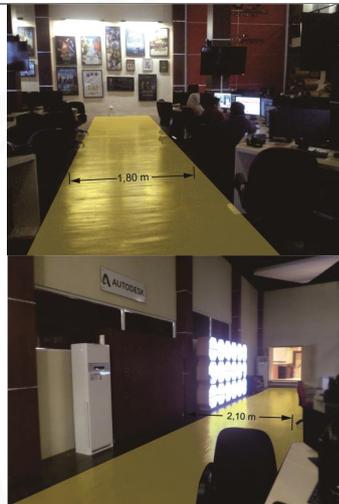
terjadinya resiko kerja pada pelaku aktivitas di dalam studio.

Sosialitas

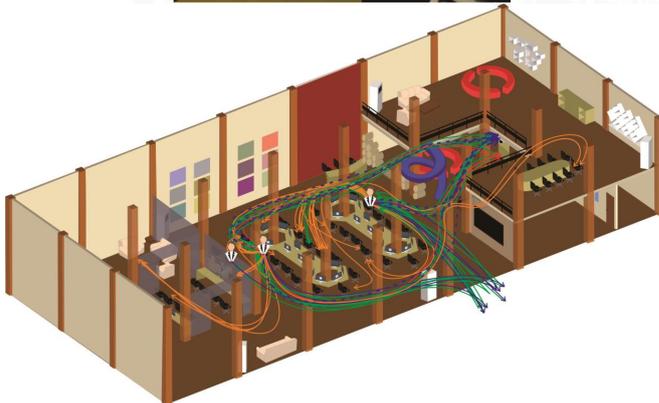


Di dalam objek penelitian yaitu Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus, ruang atau area yang menjadi tempat untuk melakukan interaksi sosial yaitu cenderung berada pada area *working space* dan dari hasil *person* dan *place centered mapping*, interaksi berupa aktivitas koordinasi atau mengobrol dengan cara mendatangi area kerja baik berdiri atau duduk disebelahnya.

Aksesibilitas



Aksesibilitas merupakan kemudahan akses dan pencapaian yang dimaksud berupa kemudahan dan kesesuaian sirkulasi dan visual manusia berdasarkan dengan aktivitas yang dilakukan di dalamnya. Sirkulasi utama yang berada pada studio animasi ini memiliki dimensi yang cukup luas, namun di beberapa titik area sirkulasi utama seperti pada area di dekat tangga dan seluncuran memiliki dimensi yang kecil. Sehingga membuat beberapa pelaku aktivitas yang berada di dalam studio animasi memilih untuk melalui area sirkulasi yang seharusnya tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi dan dari hasil *person centered mapping* terlihat area sirkulasi tersebut cenderung digunakan oleh pelaku aktivitas perempuan, dikarenakan area sirkulasi tersebut lebih mudah dan lebih cepat dicapai dari area kerjanya menuju area pantry dan kamar mandi.



Visibilitas



Visibilitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat melihat langsung objek atau tempat yang akan dituju secara visual tanpa terhalang oleh objek apapun. Area dengan kondisi visibilitas atau visual yang tidak terhalang objek alin berada pada area *working space*. Visibilitas yang bagus juga terlihat ketika berada pada area lantai mezzanine. Sedangkan visibilitas pada area *working space* dan area *pantry* dan kamar mandi terhalang oleh seluncuran dan partisi.

Legibilitas

Legibilitas berkaitan dengan kemudahan pengguna aktivitas dalam menemukan elemen-elemen yang membantunya dalam menemukan arah atau jalan. Dalam objek penelitian ini tidak ditemukan elemen-elemen ruang yang dapat membantu dan menemukan arah atau jalan.

Kontrol



Kontrol merupakan kemampuan lingkungan fisik untuk menciptakan sebuah teritori atau batasan ruang pada lingkungan fisik tersebut, seperti pada area seluncuran dan partisi yang memisahkan atau menciptakan batasan ruang antara area *working space* dengan area *pantry* dan kamar mandi. Sedangkan teritori atau batasan ruang yang dibatasi secara fisik terlihat pada area *working space* dengan area *composite and lighting* dan *coloring room* yang dipisahkan oleh dinding kaca.

Adaptabilitas



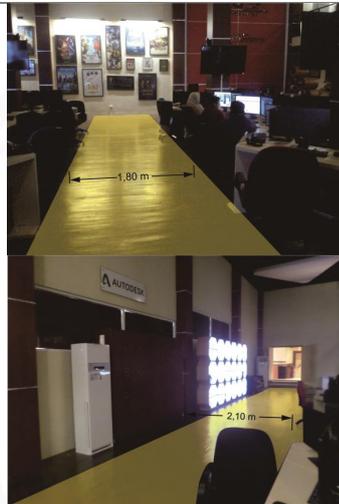
Adaptabilitas adalah kemampuan lingkungan fisik dalam mewadahi pola aktivitas baru atau yang belum pernah ada sebelumnya. Pada studio animasi ini faktor adaptabilitas terlihat pada perabot meja kerja yang fungsi utamanya digunakan untuk mewadahi aktivitas bekerja dengan komputer, namun bertambah fungsi menjadi perabot yang digunakan untuk mewadahi aktivitas makan dan minum ketika bekerja.

Aktivitas



Aktivitas yang dimaksud pada teori atribut ini merupakan intensitas pada pola perilaku tertentu yang terjadi berulang-ulang di dalam suatu lingkungan fisik tertentu. Di dalam Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus terdapat beberapa aktivitas yang terlihat dari hasil *place centered mapping*, seperti aktivitas bekerja, koordinasi, istirahat, makan dan minum. Dari beberapa aktivitas yang terlihat dari hasil *mapping*, aktivitas dengan intensitas tinggi selama pengamatan yaitu aktivitas bekerja dan koordinasi.

Kesesakan



Yang dimaksud dengan kesesakan adalah perasaan terhadap tingkat kesesakan yang terjadi di dalam suatu lingkungan fisik. Studio animasi ini memiliki dimensi ruang yang luas terlihat dari luasan studio sebesar 525 m² dan ketinggian ruang 6,5 m memberikan kesan ruang yang luas, sehingga pelaku aktivitas yang berada di dalamnya tidak merasa tertekan. Dimensi sirkulasi utama yang berada di dekat pintu utama menuju area *coloring room* memiliki dimensi sebesar 2,10 m dan area sirkulasi yang berada pada koridor diantara meja kerja memiliki dimensi sebesar 1,80 m.

Privasi



Privasi merupakan kemampuan untuk memonitor suatu informasi visual dan *auditory* baik berasal maupun berada di dalam suatu lingkungan serta kebutuhan ruang seseorang dengan kondisi yang tidak bisa diganggu oleh orang lain. Di dalam studio animasi ini terdapat beberapa area yang memiliki kebutuhan ruang privasi yaitu, area penganggung jawab studio yang menjadi satu dengan area *coloring* dan *meeting room* yang berada di area lantai *mezzanine*. Privasi pada area penanggung jawab studio didukung dengan adanya pembatas ruang berupa dinding kaca

yang memisahkan area penanggung jawab dengan area *composite and lighting*. Sedangkan kondisi privasi pada *meeting room* tercipta karena area tersebut berada pada area lantai *mezzanine*, dimana pada area lantai *mezzanine* jarang digunakan untuk beraktivitas.

Makna

Makna yang dimaksud adalah kondisi dimana lingkungan dapat memberikan atau memiliki makna individu atau kebudayaan bagi manusia, sedangkan pada studio animasi ini tidak ditemukan elemen-elemen ruang yang dapat memberikan makna atau kebudayaan baik bagi individu maupun komunal.

