

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

6.1 Konsep Dasar

Konsep perencanaan dilakukan melalui pendekatan desain sebagai berikut :

1. Tempat produksi animasi lokal dari tahap awal hingga akhir yang mengedepankan kenyamanan dan membentuk suasana menyenangkan.
2. Mampu menciptakan sumber tenaga kerja animasi lokal yang mampu bersaing dan menciptakan karya. Dengan membentuk suasana menyenangkan sehingga dalam setiap proses produksi akan lebih bernuansa.
3. Menghadirkan pusat hiburan baru dengan berkumpulnya komunitas-komunitas animasi di Bandung didukung dengan fasilitas amphiteater yang terdapat di luar bangunan.
4. Mewujudkan bangunan studio animasi yang memiliki karakter ekspresionisme yang ditunjukkan lewat bentuk, pembentukan ruang, serta struktur yang digunakan.
5. Memberikan ornamen-ornamen tertentu pada bagian fasad bangunan.
6. Penggunaan warna bangunan yang berbeda sebagai bagian dari penerapan tema.

6.2 Konsep Perencanaan Tapak

6.2.1 Pemintakatan

Secara umum, perintangatan menurut tingkat aksesibilitasnya pada tapak dibagi ke dalam 4 zona antara lain:

1. Zona publik: amphiteater, cafe, bioskop, ruang pameran, ruang galeri
2. Zona semi privat: ruang-ruang produksi animasi
3. Zona privat: kantor pengelola, ruang rapat, ruang arsip, ruang data
4. Zona servis: parkir, basement, ruang utilitas

6.2.2 Tata Letak

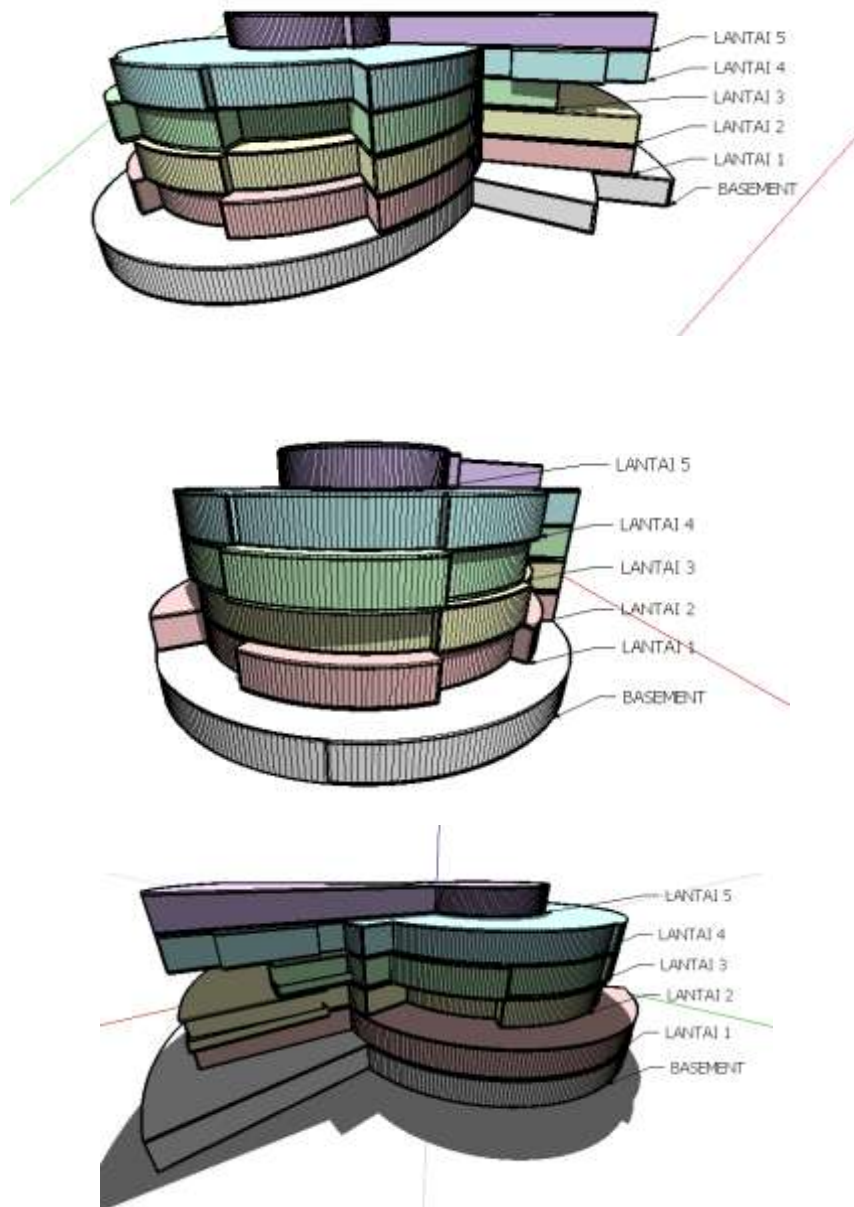


Gambar 6 1 Siteplan
Sumber: Analisis Pribadi

1. Pintu masuk menghadap ke jalan sekunder (Jl. Buah Batu) agar memberi kesan menerima dan lebih terlihat dari jalan.
2. Area parkir bagi pengunjung diletakkan pada bagian barat.
3. Amphiteater diletakkan pada bagian belakang (di bagian Jl. Kayu Agung)

6.2.3 Gubahan Massa

Massa bangunan studio animasi ini berjumlah 5 lantai dengan 1 basement yang pada tiap sisi bangunannya berbeda bentuk sehingga tidak menyerupai lingkaran secara utuh, hal ini karena bentuk bangunan mengambil sisi-sisi pada kamera yang terpotong yang memiliki sudut yang berbeda pada tiap potongannya sehingga hal ini lah yang diambil dalam gubahan masa bangunan *Bandung Creative Animation Studio*.



Gambar 6 2 Gubahan Massa
Sumber: analisis pribadi

6.2.4 Pencapaian



Gambar 6 3 Pintu masuk dan keluar lahan
Sumber: Analisa pribadi

Pintu keluar dan masuk tapak diletakkan sejajar pada arah Jl. Buah Batu dengan lebar masing-masing jalan 4 meter.

6.2.5 Parkir

Parkir terbagi 2, yaitu pada basement dan pada tapak.

1. Area parkir motor pada tapak berkapasitas 31 motor.
Area parkir motor pada basement berkapasitas 121 motor
2. Area parkir mobil pada tapak berkapasitas 20 mobil
Area parkir mobil pada basement berkapasitas 63 mobil

6.2.6 Utilitas Tapak

1. Menggunakan sumber air dari PDAM.
2. Saluran drainase kota dimanfaatkan sebagai lokasi buangan air hujan dalam site.
3. Jaringan listrik telepon terletak di depan site.

6.2.7 Orientasi dan View

Dalam perencanaan sebuah studio animasi yang juga ditujukan pada publik, sudut pandang terhadap penampilan bangunan sangat penting. Hal ini akan mempengaruhi penampilan kemampuan komunikasi dengan pengunjung. Penentuan sudut dipengaruhi oleh :

1. Jarak pandang pengunjung

2. Jarak antar bangunan dan bentukan massa

Penentuan orientasi tapak dan bangunan dipertimbangkan terhadap :

1. Lokasi tapak perencanaan
2. Aktifitas yang berlaku dalam bangunan
3. Simbol yang ingin disampaikan

6.3 Konsep Perancangan Bangunan

6.3.1 Bentuk Bangunan




Analisa bentuk bangunan adalah suatu penganalisaan terhadap karakter maupun visualisasi yang akan ditampilkan pada bangunan. Bentuk merupakan penghubung ruang dalam dengan lingkungan luar bangunan. Bentuk terdiri atas elemen-elemen seperti ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan massa. Semua elemen ini bertujuan untuk mewujudkan citra dan tampilan bentuk bangunan. Jenis bentuk yang dapat diterapkan dalam rancangan, sebagai berikut :

1. Segitiga, bentuk yang dapat menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.
2. Bujur sangkar, bentuk yang menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar. Seperti segitiga, bujur sangkar bila berdiri pada salah satu sisinya tampak stabil dan dinamis bila berdiri pada salah satu sudutnya.
3. Lingkaran, bentuk yang terpusat. Berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya atau unsur menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

Kriteria tampilan bentuk bangunan sebagai berikut :

1. *Landmark*, menciptakan tampilan baru dalam lingkungan tapak.
2. Filosofi, massa yang mewakili simbol/mural animasi
3. Tema, simbolis yang bersifat metafora campuran.
4. Wujud karakter yang mengundang, mendidik, sederhana, jujur, dan kuat.

Tabel 6. 1 Bentuk Dasar Bangunan
 Sumber: bentuk, ruang dan tatanan: F.D.K. Ching Data

Kriteria	Bentuk Dasar Bangunan		
			
Kesesuaian bentuk denah terhadap site	Baik	Baik	Kurang Baik
Orientasi Bangunan	Baik, Orientasi Jelas	Baik, Orientasi ke Segala Arah	Tidak Jelas
Efisiensi Ruang	Efisien	Kurang Efisien	Tidak Efisien
Efisiensi Struktur dan Konstruksi Bangunan	Lebih Mudah	Cukup Sulit	Mudah
Kesan yang Ingin Dicapai	Baik	Baik	Kurang Baik
Ekonomi	Lebih Hemat	Hemat	Tidak Ekonomis

Berdasarkan faktor-faktor di atas, adanya penggabungan beberapa bentuk sesuai dengan analisa lingkungannya, yaitu penggabungan antara bentuk persegi, lingkaran, dan segitiga dengan pertimbangan kelebihan dan kekurangannya. Dalam perancangan *Bandung Creative Animation Studio* ini pola bentuk bangunan yang digunakan adalah lingkaran karena mengacu pada bentuk lensa kamera yang awalnya berbentuk lingkaran tetapi diambil bagian potongan kameranya sehingga menghasilkan sudut lingkaran yang tidak sepenuhnya lingkaran, melainkan adanya sudut dimana dinding di maju mundurkan.



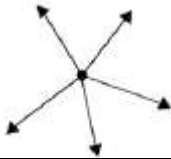
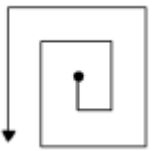
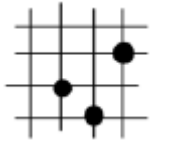
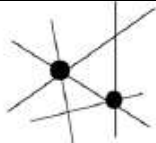
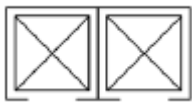

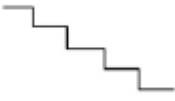
Gambar 6 4 Contoh Bangunan Berbentuk Lingkaran
 Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

6.3.2 Sirkulasi dan Penzoningan

Sirkulasi adalah suatu pencapaian yang dilakukan manusia untuk mencapai fungsi-fungsi yang diinginkan di dalam bangunan. Ditinjau dari sistem bangunan, sirkulasi dibedakan atas sirkulasi horizontal dan vertikal. Sirkulasi horizontal dilakukan di dalam satu lantai sedangkan yang vertikal dilakukan untuk mencapai dari lantai ke lantai lainnya. Untuk sirkulasi pada produksi animasi, sirkulasi tergantung pada proses dan fungsi masing-masing ruang. Sedangkan sirkulasi pameran/galeri untuk publik, sirkulasi bergantung pada tata letak ruang dan objek pameran.

Tabel 6. 2 Jenis-jenis Sirkulasi
 Sumber: bentuk, ruang dan tatanan: F.D.K. Ching Data

Objek	Gambar	Keterangan
Linear		Semua jalan pada dasarnya linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Di samping itu jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang, berbentuk

Objek	Gambar	Keterangan
		putaran (<i>loop</i>)
Radial		Konfigurasi radial memiliki jalan yang lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
Spiral		konfigurasi spiral adalah suatu jalan tunggal yang menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.
Grid		Konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.
Jaringan		Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruangan.
Elevator		<ul style="list-style-type: none"> a. Pencapaian langsung ke tiap-tiap lantai b. Waktu tempuh lebih singkat c. Dapat menempuh lebih dari satu lantai sekaligus d. Kapasitas orang bergantung pada ukuran, jumlah, dan kecepatan lift.
Eskalator		<ul style="list-style-type: none"> a. Pencapaian mengalir dari satu lantai ke lantai lain b. Waktu tempuh relatif singkat c. Orientasi jelas
Tangga		<ul style="list-style-type: none"> a. Pencapaian terbatas b. Waktu tempuh relatif lama c. Alternatif pencapaian pada saat darurat d. Memerlukan tenaga

Pada *Bandung Creative Animation Studio* ini pola yang dipakai adalah linear, sehingga, kesimpulan dari kriteria sirkulasi bangunan sebagai berikut :

1. Sirkulasi untuk karyawan dan pengunjung dibedakan.
2. Untuk pameran, sirkulasi diharapkan searah dari ruang ke ruang.
3. Jelas dan mudah pencapaiannya.
4. Aman dan nyaman untuk pengunjung.

6.3.3 Konsep Eksterior dan Interior

1. Konsep Eksterior

Konsep eksterior yang diterapkan pada *Bandung Creative Animation Studio* ini adalah:

- a. Tampilan bangunan mampu menunjukkan daya tarik yang berbeda dengan bangunan lain dengan bentuk yang berbeda dari bangunan sekitar.
- b. Menunjukkan bentuk yang kreatif dan menarik yang mampu memberikan kesan kepada pengunjung yang melihatnya sesuai dengan fungsi bangunan yaitu berkaitan dengan dunia animasi. Diwujudkan melalui simbol/ornamen, bentuk, dan atau warna. Sehingga hanya melihat bangunan pengunjung akan tahu fungsi bangunan tersebut



Gambar 6 5 Mural Animasi Pada Fasad Bangunan
Sumber: crunchyroll.com



Gambar 6 6 Contoh dinding kaca yang akan diterapkan
Sumber: interioresminimalistas.com

2. Konsep Interior

Konsep interior yang diterapkan pada *Bandung Creative Animation Studio* ini adalah:

- a. Memberi kesan menyenangkan pada setiap ruangnya dengan menerapkan cat dinding yang berwarna warni dan disetiap dinding ruangnya bisa dikreasikan dengan gambar-gambar animasi yang dihasilkan oleh *Bandung Creative Animation Studio*.

- b. Lebih membuat perbedaan pada desain ruang satu dengan yang lain berdasarkan kelompok ruang
- c. Dengan menyajikan tema yang berbeda serta warna-warna yang menambah semangat.



Gambar 6 7 Mural Dengan Tema Animasi Pada Dinding Ruangan

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

6.3.4 Konsep Struktur Bangunan

Konsep struktur dibagi 3 yaitu:

1. *Sub Structure*

Struktur pondasi menggunakan pondasi tiang pancang. Tipe pondasi ini memang umum digunakan sebagai penumpu beban konstruksi ketanah pada bangunan tinggi. Selain karena kualitasnya yang terjamin, pondasi tiang pancang juga cepat dalam pengerjaannya.

2. *Middle Structure*

Middle structure merupakan penyusun badan bangunan yang nantinya akan membentuk dinding dan lantai. Struktur yang digunakan adalah rangka (skeleton), yaitu struktur yang merupakan perpaduan antara kolom sebagai unsur vertikal dan balok sebagai unsur horizontal. Karakteristik struktur rangka adalah :

- a. Mudah diterapkan ke semua jenis bangunan.
- b. Dapat dikombinasikan dengan sistem lain.
- c. Mudah dalam pelaksanaan.
- d. Dapat dikomposisikan menjadi berbagai macam bentuk dan sistemnya cukup sederhana.
- e. Fleksibilitas penggunaan ruang cukup tinggi. Beban dipikul oleh kolom dan balok.
- f. Memungkinkan bukaan yang cukup banyak

Untuk *Bandung Creative Animation Studio* kolom yang digunakan berbentuk lingkaran dengan diameter 45 cm. Perhitungan balok induk sesuai perhitungan adalah 25x45 cm dan balok anak adalah 15x35.

Perhitungan balok induk: Tinggi: $1/12 \times 500 = 41,6 \text{ cm} = 45 \text{ cm}$

Lebar: $1/2 \times 41,6 = 20,8 \text{ cm} = 25 \text{ cm}$

Jadi 25x45 cm

Perhitungan balok anak: Tinggi: $1/15 \times 500 = 33,3 \text{ cm} = 35 \text{ cm}$

Lebar: $1/2 \times 33,3 = 16,6 \text{ cm} = 15 \text{ cm}$

Jadi 15x35 cm

3. *Upper Structure*

Merupakan struktur paling atas dari suatu bangunan. Pada bangunan yang direncanakan menggunakan atap datar/dak beton agar dapat dilakukan modifikasi pada tampilan bangunan. Pada bagian atap void menggunakan material kaca dengan rangka besi.

6.3.5 Konsep Penataan Lanskap

Penataan lanskap digunakan untuk menata kawasan secara keseluruhan. Lanskap mencakup elemen lunak berupa vegetasi dan elemen keras yang berupa perkerasan taman, jalan setapak, lampu, dan *landmark*.

1. Air

Pemanfaatan air ini digunakan untuk mencairkan suasana yang dimana kawasan dikelilingi oleh bangunan masif. Dan memberi kesan ‘menyegarkan’ seperti penempatan air mancur atau danau kecil. Yang tentunya didukung dengan elemen lain untuk menciptakan suasana yang ekspresif. Selain itu air dapat sebagai pengendali iklim mikro pada kawasan.

2. Tanaman

Fungsi :

a. *Visual control*

Berguna untuk menahan sinar matahari terik/silau. Selain itu bisa sebagai dinding dan atap pada ruang luar.

b. *Physical barrier*

Sebagai pembentuk privasi, penghalang/pembatas, pengarah, dan pengendali pergerakan.

c. *Climate control*

Menyerap panas sinar matahari atau panas dari debu-debu serta kotoran untuk menjaga suhu lingkungan.

Pada *Bandung Creative Animation Studio* konsep vegetasi yang digunakan adalah dengan menerapkan pohon palem ekor tupai yang sebagai penunjuk arah/jalan pada lingkungan bangunan sekaligus sebagai estetika, pohon kiara payung sebagai penyerap kebisingan, dan pohon tanjung sebagai peneduh dan untuk mengurangi pencemaran udara.



Gambar 6 8 Pohon Palm Ekor tupai
Sumber: google.com



Gambar 6 9 Pohon Kiara Payung
Sumber: google.com



Gambar 6 10 Pohon Tanjung
Sumber: google.com

3. Landmark

Landmark mempunyai fungsi sebagai penanda, acuan, dan ciri bangunan sehingga mudah teridentifikasi atau memiliki identitas dan karakter yang berbeda dengan bangunan lainnya. Bisa diwujudkan dalam bentuk patung/*sculpture* yang sesuai dengan fungsi bangunan dalam hal ini adalah sebuah studio animasi. Pada *Bandung Creative Animation Studio*, menerapkan beberapa *sculpture* pada bagian *entrance* dan bagian taman.



Gambar 6 11 *Sculpture Entrance* Bangunan
Sumber: 3D Warehouse



Gambar 6 12 *Sculpture* di Taman
Sumber: 3D Warehouse

4. Perkerasan

Perkerasan dimaksudkan untuk menandakan jalur sirkulasi dan taman. Seperti jalan untuk kendaraan akan berbeda dengan jalan setapak/pedestrian atau trotoar. Bisa dilakukan dengan metode pengaspalan atau pemasangan *paving blok* dan lain-lain.

6.3.6 Konsep Sistem Utilitas

1. Sistem Mekanikal dan Elektrikal

a. Sistem Listrik

Sistem kelistrikan mencakup banyak hal lainnya yang lebih spesifik. Dalam perencanaan bangunan perlu memperhatikan perletakan genset, trafo, panel listrik, shaft listrik agar perletakan utilitas tersebut dapat sinkron dengan bangunan. Genset/generator merupakan sumber listrik cadangan apabila PLN sedang mengalami masalah.

PLN/Genset ⇨ Trafo ⇨ Switch Board ⇨ Distribusi

Untuk distribusi antar massa bangunan, kabel berada di dalam tanah sehingga tidak mengganggu estetika. Dan untuk keamanan, kabel dilapisi pipa agar jika terjadi permasalahan pada kabel.

b. Sistem Pengkondisian Udara

Sistem penghawaan pada studio animasi menggunakan penghawaan buatan untuk menjaga kestabilan temperatur dan kebersihan udara. Untuk ruang di zona pengelola, zona hiburan kecuali bioskop, zona komunitas, dan zona produksi menggunakan AC sentral.

Selain penghawaan buatan terdapat juga penghawaan alami melalui jendela dan ventilasi pada bangunan yang terletak pada koridor-koridor atau ruang tertentu. Dan untuk ruang luar memang memanfaatkan udara alami yang sebelumnya sudah disaring oleh vegetasi untuk mengurangi kotoran maupun panas.

c. Sistem Pencegah Kebakaran

Bertujuan untuk pengamanan dalam bahaya kebakaran. Sistem yang digunakan pada studio animasi sebagai berikut :

- *Firealarm*: memperingatkan terjadinya bahaya kebakaran.
- *Spinkler*: mencegah terjadinya kebakaran pada radius tertentu.
- *Fire Extinguisher*: berupa tabung karbondioksida portable untuk memadamkan api secara manual. Ditempatkan dititik-titik strategis.
- *Indoor dan Outdoor Hydrant*

- Pendeteksi asap
- Tangga darurat

d. Sistem Komunikasi

Guna berkomunikasi untuk keperluan internal maupun eksternal bangunan yang meliputi sistem telepon dan tata suara. Sistem telepon dipasang pada ruang-ruang tertentu seperti pengelola atau keamanan. Untuk sistem tata suara menggunakan sistem distribusi dilengkapi dengan alarm dan penguat suara berupa *mixerpream* yang disalurkan ke *main* distribusi (MDF) dan dari MDF didistribusikan ke *terminal box* dan ke *calling speaker* yang ada disetiap lantai. Tata suara digunakan untuk *background music* dan *emergency* serta untuk keperluan *car call*.

e. Sistem Penangkal Petir

Menggunakan sistem penangkal petir *Faraday*. Penangkal petir *Faraday* adalah rangkaian jalur listrik dari bagian atas bangunan menuju sisi bawah/*grounding* dengan banyak jalur penurunan kabel

- Komponen-komponen

Terdiri dari batang penangkal petir, kabel konduktor, dan tempat pembumian.

- Instalasi

Batang yang runcing (bahan *copperspit*) dipasang paling atas bangunan dan bangunan tembaga elektroda ditanamkan ketanah. Batang elektroda tersebut dibuatkan bak kontrol untuk memudahkan pemeriksaan dan pengetesan nilai *grounding*.

f. Sistem Keamanan

Digunakan berupa *Pass Ultra System* yang dilengkapi dengan sensor-sensor yang ditempatkan titik-titik tertentu yang dapat dimonitor lewat bantuan *Closed Circuit Television (CCTV)* dan *Video Display Terminal (VDT)*.

g. Sistem Akustik

Akustik ruang terdefinisi sebagai bentuk dan bahan dalam suatu ruangan yang terkait dengan perubahan bunyi atau suara yang terjadi. Akustik sendiri berarti gejala perubahan suara arena sifat pantul benda atau objek pasif dari alam. Akustik ruang sangat berpengaruh dalam reproduksi suara, misalnya dalam gedung rapat akan mempengaruhi artikulasi dan kejelasan pembicara. Akustik ruang banyak dikaitkan dengan dua hal mendasar, yaitu perubahan suara karena pemantulan dan gangguan suara.

Untuk akustik ruang rapat/diskusi, ruang bioskop, studio audio, studio *motion capture*, menggunakan control akustik yang mencegah suara dari luar masuk kedalam dan suara dari dalam keluar sehingga konsentrasi pengguna terjaga serta nyaman dalam melakukan aktivitas.

2. Sistem Sanitasi dan Pengolahan Sampah

a. Sistem Pasokan Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM yang kemudian ditampung dalam *groundtank*. Dapat digunakan untuk *hydrant* dan *sprinkle*. Untuk kebutuhan kamar mandi dan cuci, air ditampung di *groundtank* dan kemudian disalurkan keseluruhan bangunan.

PDAM ⇨ Meteran ⇨ Ground Tank ⇨ Pompa Distribusi

b. Sistem Pembuangan Air Kotor

- Air hujan: Pembuangan air hujan menuju ke riol kota dilengkapi dengan bak-bak kontrol.
- Air Kotor: air kotor berasal dari toilet dan dapur disalurkan ke riol kota.
- Kotoran Padat: disalurkan ke *septic tank* kemudian ke bak kontrol dan pada proses terakhir ke sumur resapan untuk diolah sebelum disalurkan ke riol kota.

KM/WC ⇨ Septictank ⇨ Bak Kontrol ⇨ Resapan ⇨ Riol

Dapur/Pantry ⇨ Bak Kontrol ⇨ Resapan ⇨ Riol

Air Hujan ⇨ Bak Kontrol ⇨ Riol

c. Sistem Pembuangan Sampah

Pembuangan sampah di Bandung *Creative Animation Studio* menggunakan sistem manual. Sampah dari beberapa ruangan dikumpulkan dan dibedakan menjadi sampah organik maupun anorganik. Dikumpulkan menjadi satu tempat lalu diangkut menuju pembuangan akhir.

3. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal ini digunakan untuk sarana transportasi bangunan yang bertingkat lebih dari satu. Sehingga mempermudah dalam pencapaian. Sistem transportasi yang digunakan pada studio animasi adalah:

- Lift
- Tangga

6.3.7 Estimasi Biaya

1. Koefisien/ Faktor Pengali Bangunan Gedung Bertingkat

Tabel 6. 3 Faktor Harga Satuan Per m² Gedung Berlantai
Sumber: Standar Biaya Khusus Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat, 2017

Jumlah Lantai	Koefisien/ Faktor	Jumlah Lantai	Koefisien/ Faktor
Basement	1,2	6 lantai	1,197
1 lantai	1,000	7 lantai	1,236
2 lantai	1,090	8 lantai	1,265
3 lantai	1,120		
4 lantai	1,135		
5 lantai	1,162		

2. Harga Per m² Bangunan Bertingkat

Tabel 6. 4 Pedoman Harga Satuan Per Meter Persegi Tertinggi Bangunan
Sumber: Standar Biaya Khusus Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat, 2017

No.	Daerah	Harga Gedung Bertingkat Per-m ²	
		Klas Sederhana	Klas Tidak Sederhana
1.	Kota Bekasi	4.233.000	5.927.000
2.	Kab. Bekasi	4.296.000	6.014.000
3.	Kota Bogor	4.154.000	5.816.000
4.	Kab. Bogor	4.415.000	6.180.000
5.	Kota Depok	4.133.000	5.788.000
6.	Kota Sukabumi	4.332.000	6.066.000
7.	Kab. Sukabumi	4.313.000	6.039.000
8.	Kab. Cianjur	4.260.000	5.964.000
9.	Kab. Karawang	4.312.000	6.036.000
10.	Kab. Purwakarta	3.949.000	5.968.000
11.	Kab. Subang	4.273.000	5.982.000
12.	Kota Bandung	4.127.000	5.778.000
13.	Kab. Bandung	4.178.000	5.849.000
14.	Kab. Bandung Barat	4.108.000	5.751.000
15.	Kota Cimahi	4.138.000	5.792.000
16.	Kab. Sumedang	4.093.000	5.729.000

No.	Daerah	Harga Gedung Bertingkat Per-m ²	
		Klas Sederhana	Klas Tidak Sederhana
17.	Kab. Garut	4.019.000	5.626.000
18.	Kota Tasikmalaya	4.087.000	5.723.000
19.	Kab. Tasikmalaya	4.066.000	5.692.000
20.	Kab. Ciamis	4.138.000	5.792.000
21.	Kab Pangandaran	4.138.000	5.792.000
22.	Kota Banjar	4.260.000	5.964.000
23.	Kab. Kuningan	4.083.000	5.717.000
24.	Kota Cirebon	4.001.000	5.823.000
25.	Kab. Cirebon	4.292.000	6.009.000
26.	Kab. Majalengka	4.101.000	5.743.000
27.	Kab. Indramayu	4.313.000	6.039.000

Untuk perancangan *Bandung Creative Animation Studio* yang berada di Kota Bandung, maka harga yang akan dipakai dalam perhitungan ini adalah Rp 5.778.000/m²

3. Persentase Komponen Pekerjaan Bangunan Gedung

Tabel 6. 5 Komponen Biaya Non Standar
Sumber: Pedoman Teknis Bangunan Gedung Negara, 2007

Komponen Biaya Non Standar	Prosentase Gedung
Alat Pengkondisian Udara	10-20%
Tata Suara	3 -6%
Telepon	3 - 6%
Elektrikal	7 - 12%
Sist. Proteksi Kebakaran	7 - 12%
<i>Furniture</i>	15 - 25%
Penangkal Petir	2 - 5%

4. Persentase Komponen Biaya Pembangunan

Tabel 6. 6 Prosentase Komponen Biaya Pembangunan Bangunan Gedung Negara Klasifikasi Tidak Sederhana

Sumber: Standar Biaya Khusus Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Barat, 201

No.	Uraian Kegiatan	Biaya Konstruksi Fisik (dalam Jutaan Rupiah)										
		s.d 250	250 s.d. 500	500 s.d. 1000	1000 s.d. 2500	2500 s.d. 5000	5000 s.d. 10.000	10.000 s.d. 25.000	25.000 s.d. 50.000	50.000 s.d. 100.000	100.000 s.d. 250.000	250.000 s.d. 500.000
1	Biaya Perencanaan Konstruksi	9,00	9,00 s.d. 7,55	7,55 s.d. 6,35	6,35 s.d. 5,37	5,37 s.d. 4,55	4,55 s.d. 3,92	3,92 s.d. 3,42	3,42 s.d. 3,02	3,02 s.d 2,72	2,72 s.d 2,50	2,50 s.d 2,32
2	Biaya Manajemen Konstruksi	7,25	7,25 s.d. 6,20	6,20 s.d. 5,25	5,25 s.d. 4,50	4,50 s.d. 3,80	3,80 s.d. 3,25	3,25 s.d. 2,80	2,80 s.d. 2,48	2,48 s.d 2,19	2,19 s.d 2,00	2,00 s.d 1,89
3	Biaya Pengawasan Konstruksi	6,00	6,00 s.d. 5,20	5,20 s.d. 4,45	4,45 s.d. 3,80	3,80 s.d. 3,20	3,20 s.d. 2,70	2,70 s.d. 2,30	2,30 s.d. 2,00	2,00 s.d 1,78	1,78 s.d 1,60	1,60 s.d 1,50
4	Biaya Pengelolaan Kegiatan	16,00	16,00 s.d. 11,25	11,25 s.d. 7,75	7,75 s.d. 5,10	5,10 s.d. 3,28	3,28 s.d. 2,15	2,15 s.d. 1,42	1,42 s.d. 0,93	0,93 s.d 0,58	0,58 s.d 0,31	0,31 s.d 0,19

5. Luas Bangunan

Basement	: 2.860 m ²
Lantai 1	: 2.169 m ²
Lantai 2	: 1.625 m ²
Lantai 3	: 1.419 m ²
Lantai 4	: 1.667 m ²
Lantai 5	: 640 m ²

6. Analisis Data Biaya Bangunan

Lantai	Luas(m ²)	Faktor Pengali	Harga /m ²	Jumlah (Rp)
Basement	2.860	1,090	Rp 5.778.000	18.012.337.000
Lantai 1	2.169	1,000	Rp 5.778.000	12.532.482.000
Lantai 2	1.625	1,090	Rp 5.778.000	10.096.125.000
Lantai 3	1.419	1,120	Rp 5.778.000	10.234.282.500
Lantai 4	1.667	1,135	Rp 5.778.000	10.932.236.010
Lantai 5	640	1,162	Rp 5.778.000	4.296.983.040
Total Estimasi Bangunan				70.401.428.590

Tabel 6. 7 Perhitungan Biaya Bangunan
Sumber: analisis pribadi

KOMPONEN BIAYA NON STANDAR			
No	Komponen	Estimasi	Harga (Rp)
1	Alat Pengkondisian Udara	0.1	7.040.142.860
2	Tata Suara	0.03	2.112.042.860
3	Telepon	0.03	2.112.042.860
4	Elektrikal	0.07	4.928.100.000
5	Sist. Proteksi Kebakaran	0.07	4.928.100.000
6	<i>Furniture</i>	0.15	10.560.214.290
7	Penangkal Petir	0.02	1.408.028.570
TOTAL BIAYA NON STANDAR			33.088.671.440

7. Biaya Komponen Kegiatan Pembangunan

Total Estimasi Bangunan + Total Biaya Non Standar

70.401.428.590 + 33.088671.440

= 103.490.100.030

Maka dari itu digunakan Prosentase Komponen Biaya Pembangunan Bangunan Gedung Negara Klasifikasi Tidak Sederhana pada bagian 100.000 s.d 250.000

Tabel 6. 8 Perhitungan Biaya Komponen Kegiatan
Sumber: analisis pribadi

Biaya Perencanaan Konstruksi	Biaya Manajemen Konstruksi	Biaya Pengawasan Konstruksi	Biaya Pengelolaan Kegiatan	Total Biaya
2,50	2,00	1,6	0,31	
258.725.250.100	206.980.200.100	165.584.160.000	32.081.931.100	663.371.541.300