

Pola Perilaku Animator Pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus

Yafie Yassar¹ dan Tito Haripradianto²

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

² Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis: yafie.yassar@gmail.com; titoharipradianto@gmail.com

ABSTRAK

Lingkungan kerja merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap jalannya sebuah industri. Seperti Studio Animasi yang berada di SMK Raden Umar Said Kudus yang tidak hanya fokus pada pendidikan, namun juga pada industri animasi yang sedang berkembang. Sehingga studio animasi tersebut membutuhkan lingkungan kerja yang tidak hanya memiliki fasilitas memadai dalam pembuatan sebuah film animasi, namun juga lingkungan kerja yang dapat melindungi pekerjaannya dari bahaya resiko kerja yang ditimbulkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan ruang terkait dengan pola perilaku animator pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus dengan metode *behavior mapping*. Dari hasil *behavior mapping* dapat mengetahui pola perilaku atau kecenderungan animator yang berada di dalam studio animasi tersebut, sehingga mengetahui kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktivitas animator dan sesuai dengan standar keselamatan kerja pada Peraturan Kementrian Kesehatan no 48 tahun 2016.

Kata kunci: pola perilaku, lingkungan kerja, studio animasi, *behavior mapping*

ABSTRACT

Work environment is one factor that affects the way an industry. Like the Animation Studio that located in SMK Raden Umar Said Kudus which not only focus on education, but also in the developing of animation industry. So that animation studio requires a working environment that not only has adequate facilities in making an animated film, but also a work environment that can protect their workers from the dangerous of work risks that might be occurred. This study aims to determine the needs of space associated with the pattern of animator's behavior in Animation Studio SMK Raden Umar Said Kudus with behavior mapping method. From the results of behavior mapping we can find patterns of behavior or tendency of animators who work in the studio animation, so that we can know the space requirement in accordance with the activity of animator and in accordance with the safety standard at Ministry of Health Regulation no 48 year 2016.

Keywords: pattern of behavior, work environment, animation studio, behavior mapping

1. Pendahuluan

Sumber daya manusia dan lingkungan kerja memang saling berkaitan dan saling berpengaruh satu sama lain. Lingkungan kerja harus menyesuaikan dengan kebutuhan pekerja dan segala aktivitas yang berhubungan dengan proses produksi pada perusahaan

tersebut. Menurut Setiawan (1995) terdapat beberapa faktor pada lingkungan kerja yang memberikan pengaruh terhadap pola perilaku yaitu fungsi ruang, ukuran dan bentuk ruang, bentuk perabot dan penataan yang mempengaruhi aktivitas, sirkulasi, pencahayaan pada ruangan, kebisingan serta penghawaan dalam lingkungan kerja tersebut. Penataan ruang kerja yang baik akan memberikan rasa nyaman bagi pekerja, sehingga pekerja akan merasa betah saat melakukan pekerjaannya. Untuk menciptakan tata ruang yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pekerja, perlu mengidentifikasi aktivitas yang berada pada lingkungan kerja tersebut. Apabila lingkungan kerja beserta perabotan yang berada di dalamnya tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas pekerja akan menghambat pekerja dalam melakukan aktivitasnya serta berdampak pada kesehatan pekerja.

Salah satu gangguan kesehatan kerja atau resiko kerja yang berdampak pada pekerja yaitu, *computer vision syndrome* (CVS). Menurut *The American Optometric Association*, CVS adalah sekumpulan gejala yang muncul akibat bekerja di depan layar komputer dalam waktu yang cukup lama. Beberapa gejala yang ditimbulkan seperti mata lelah, sakit pada leher, bahu dan punggung. Pekerja dalam penelitian ini bekerja di depan layar komputer lebih dari 5 jam sehari. Apabila lingkungan kerja tidak mendukung atau tidak ergonomis, selain mengganggu produktivitas kerja juga dapat menimbulkan masalah jangka panjang.

Untuk standar lingkungan kerja pada area kantor telah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran. Dalam peraturan tersebut terdapat beberapa elemen ruang yang diatur sesuai standar seperti, kebisingan yang baik berkisar pada 55 - 65 dBA, pencahayaan buatan diupayakan agar tidak menyilaukan dan memiliki intensitas sesuai dengan peruntukannya atau pencahayaan pada ruang kerja minimal 300 lux, penghawaan yang baik berkisar pada suhu 23°C - 26°C serta ergonomi yang sesuai dengan pekerja yang bekerja dengan komputer.

Cara lain yang dapat digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang sesuai dengan pekerja pada lingkungan kerjanya yaitu dengan *behavioral mapping*. Seperti pada penelitian terdahulu Cynthia Aprilita. (2014), Andri Syaifudin (2014), Beni Ramadhan (2015), Anisah Nur Fajarwati (2016), M. Satya Adhitama (2013), menggunakan metode pengamatan berupa *behavioral mapping*. *Behavioral mapping* dapat digunakan untuk melihat pola aktivitas dan persebaran aktivitas pekerja pada lingkungan kerjanya, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pekerja dalam melakukan pekerjaannya.

2. Metode

Penelitian yang dilakukan dalam kajian ini berfokus tentang pola perilaku animator pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus. Dalam penelitian ini mencoba mencari tahu kaitannya kebutuhan ruang dengan pola perilaku animator. Dengan melaksanakan observasi secara langsung serta melakukan pengamatan menggunakan metode pengamatan yang digunakan dalam *behavioral mapping*, pengambilan data dimensi perabot, data intensitas pencahayaan, data kebisingan dan penghawaan di dalam studio. Metode pengamatan *behavioral mapping* tersebut adalah *person centered mapping* dan *place centered mapping*.

Dengan menggunakan metode tersebut, bertujuan untuk mencari pola aktivitas dan persebaran aktivitas animator dalam bekerja. Dalam observasi tersebut terdapat beberapa

variabel yang mempengaruhi seperti, ruang, perabot, sirkulasi, kebisingan, penghawaan serta pencahayaan sesuai dengan teori yang telah dikaji dalam bab sebelumnya. Variabel-variabel tersebut akan menjadi acuan dalam melakukan observasi langsung, sehingga hasil dari observasi tidak melenceng jauh dari fokus utama penelitian yaitu, pola perilaku animator pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.

Setelah melakukan observasi pada objek penelitian menggunakan teknik *behavioral mapping* yaitu, *person centered mapping* dan *place centered mapping* serta mengambil data pengukuran berupa dimensi perabot, data *luxmeter*, tingkat kebisingan dan penghawaan, maka dilakukan analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses analisis data diawali dengan melakukan analisis *behavioral mapping* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola aktivitas dan aktivitas apa saja yang berada pada Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus. Sehingga dapat memperjelas gambaran tentang pola aktivitas dan kebutuhan yang harus disediakan pada studio tersebut sehingga tidak mengurangi produktivitas animator. Setelah melakukan analisis tersebut masuk pada tahap analisis variabel lingkungan kerja yang dapat mempengaruhi produktivitas kerja seperti, tata ruang, ergonomi perabot, pencahayaan, kebisingan dan penghawaan.

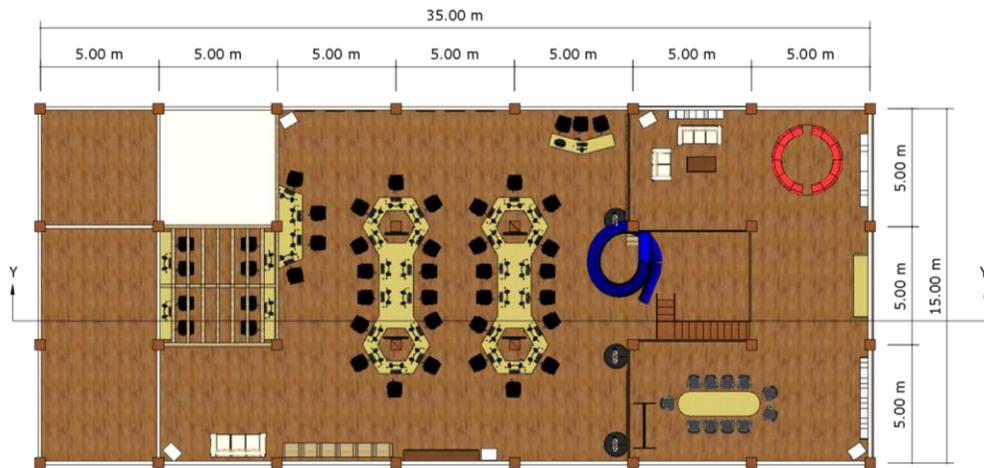
Setelah melakukan tahapan analisis dan telah mengetahui kecenderungan pola aktivitas, kebutuhan pelaku aktivitas, tata ruang, perabot, kebisingan, penghawaan dan pencahayaan, maka selanjutnya pada tahap sintesis data bertujuan untuk membandingkan dengan teori desain tata ruang kantor dan peraturan yang ditetapkan oleh Peraturan Kementerian Kesehatan. Sehingga dapat mengetahui hasil yang ideal untuk lingkungan kerja yang berada di Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus.

Setelah tahap yang cukup panjang, pada tahap terakhir ini akan menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga memberikan saran yang dapat digunakan baik bagi praktisi maupun bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian selanjutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

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. Pada studio ini area kerja sudah disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk mewadahi 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.

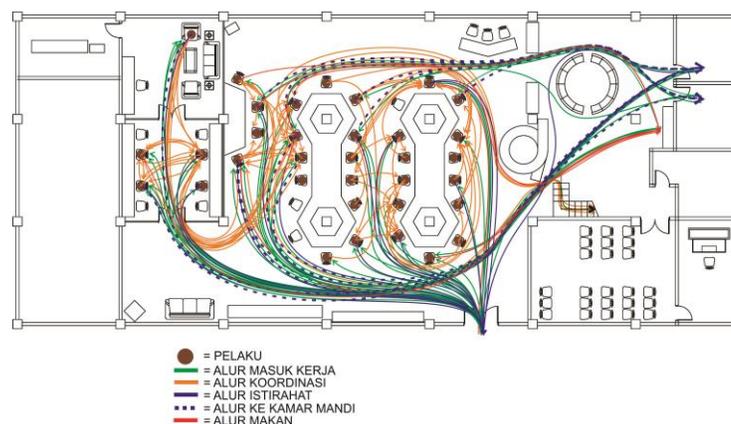
Sedangkan menurut fungsinya, area pada studio animasi ini terbagi menjadi tiga yaitu, area kerja yang memiliki area terluas dan mendominasi dibandingkan area lain, area *service* yang mencakup area pantry dan kamar mandi serta area santai yang berada pada lantai utama dan lantai *mezzanine*.



Gambar 1. Denah Studio Animasi

3.1 *Person Centered Mapping*

Berdasarkan hasil *person centered mapping*, pola aktivitas yang memiliki tingkat intensitas tinggi adalah pola aktivitas kerja dan koordinasi, serta intensitas tertinggi berada pada area kerja *modeller*, *assets* dan *lighting*. Sedangkan untuk pola aktivitas menuju kamar mandi dan *pantry* terdapat dua pemilihan area sirkulasi yaitu, sirkulasi utama dan sirkulasi pada area yang seharusnya tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi. Dari hasil mapping terlihat pelaku cenderung memilih melintasi area sirkulasi utama dibandingkan dengan area sirkulasi kedua, namun beberapa pelaku memilih melintasi area yang tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi atau area sirkulasi kedua. Hal tersebut dikarenakan bagi beberapa pelaku dengan melalui area sirkulasi kedua dapat mencapai area kamar mandi dan *pantry* dengan lebih cepat dari area kerjanya.

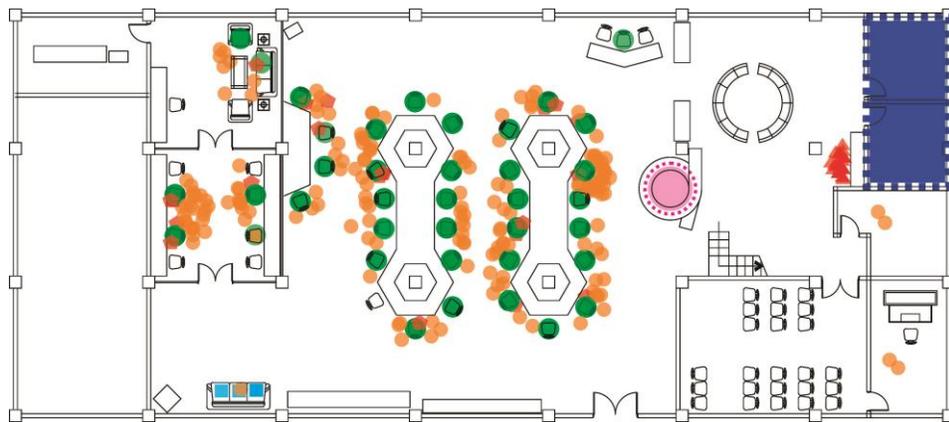


Gambar 2. *Superimpose Person Centered Mapping*

3.2 *Place Centered Mapping*

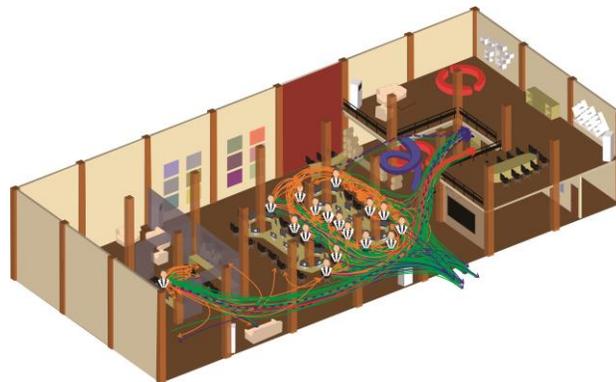
Berdasarkan hasil *overlay place centered mapping* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang memiliki intensitas paling tinggi adalah aktivitas kerja dan aktivitas

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 3. *Superimpose Place Centered Mapping*

3.3 Analisis Tata Ruang



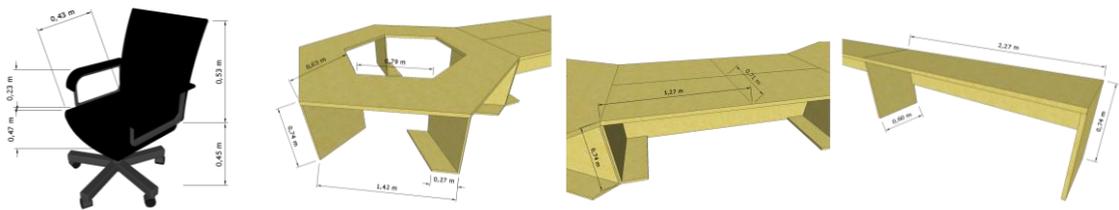
Gambar 4. *Superimpose Person Centered Mapping*

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 *mezzanine* dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan.

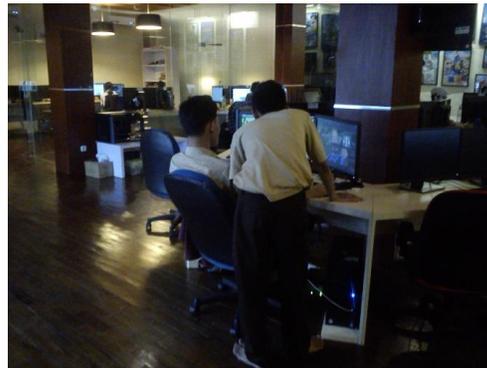
3.4 Analisis Perabot

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 no 48 tahun 2016 dan mampu mewadahi aktivitas yang dibutuhkan oleh pelaku aktivitas yaitu, aktivitas makan dan minum pada area kerja.



Gambar 5. Perabot Kerja

3.5 Analisis Kebisingan

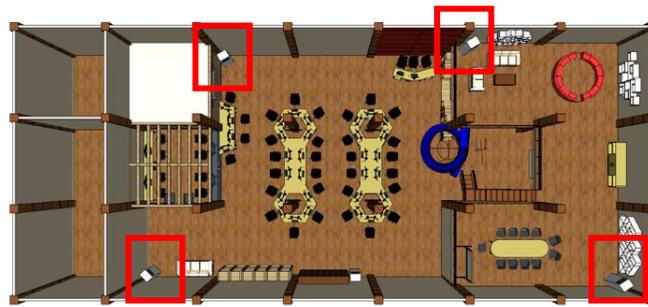


Gambar 6. Aktivitas Koordinasi

Sumber kebisingan yang berasal dari dalam studio animasi ini berupa suara orang berbicara satu sama lain saat melakukan aktivitas koordinasi dan lantai 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. 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.

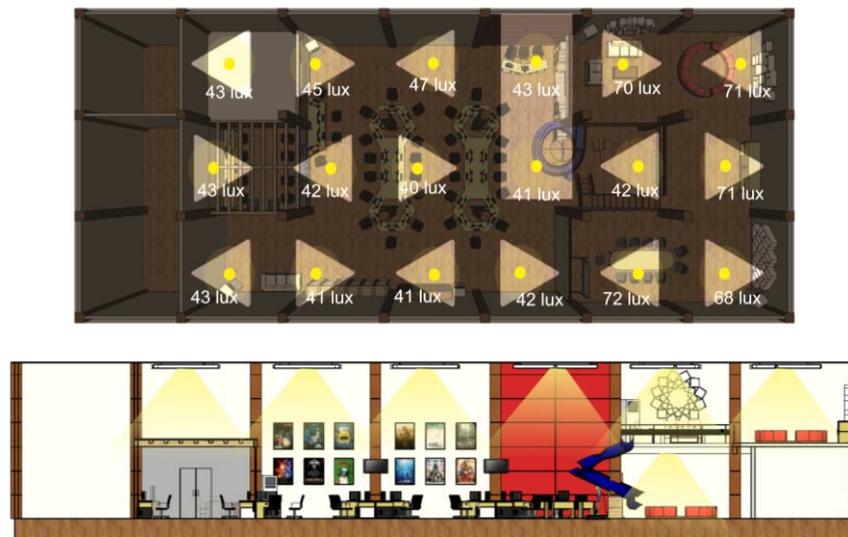
3.6 Analisis Penghawaan



Gambar 7. Perabot Kerja

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%.

3.7 Analisis Pencahayaan



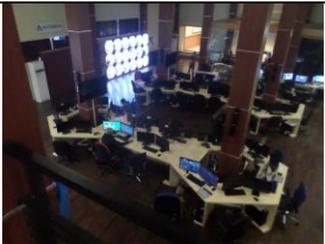
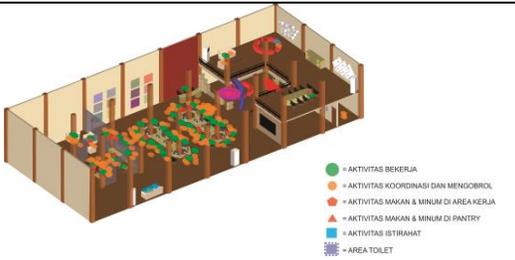
Gambar 8. Titik Lampu

Pencahayaan pada Studio Animasi Raden Umar Said Kudus memiliki konsep dengan intensitas cahaya yang redup bertujuan untuk memberkan 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 namun tidak intensitas cahaya keseluruhan ruangan.

3.8 Analisis Atribut

Tabel 1. Analisis Atribut

Kenyamanan	
	<p>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 <i>place centered mapping</i> 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.</p>
Sosialitas	
	<p>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 <i>working space</i> dan dari hasil <i>person</i> dan <i>place centered mapping</i>, interaksi berupa aktivitas koordinasi atau mengobrol dengan cara mendatangi area kerja baik berdiri atau duduk disebelahnya.</p>
Aksesibilitas	
	<p>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 <i>person centered mapping</i> 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.</p>

Visibilitas	
	<p>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 lain berada pada area <i>working space</i>. Visibilitas yang bagus juga terlihat ketika berada pada area lantai mezzanine. Sedangkan visibilitas pada area <i>working space</i> dan area <i>pantry</i> dan kamar mandi terhalang oleh seluncuran dan partisi.</p>
Legibilitas	
<p>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.</p>	
Kontrol	
	<p>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 <i>working space</i> dengan area <i>pantry</i> dan kamar mandi. Sedangkan teritori atau batasan ruang yang dibatasi secara fisik terlihat pada area <i>working space</i> dengan area <i>composite and lighting</i> dan <i>coloring room</i> yang dipisahkan oleh dinding kaca.</p>
Adaptabilitas	
	<p>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.</p>
Aktivitas	
	<p>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 <i>place centered mapping</i>, seperti aktivitas bekerja, koordinasi, istirahat, makan dan minum. Dari beberapa aktivitas yang terlihat dari hasil <i>mapping</i>, aktivitas dengan intensitas tinggi selama pengamatan yaitu aktivitas bekerja dan koordinasi.</p>
Kesesakan	
	<p>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 <i>coloring room</i> memiliki dimensi sebesar 2,10 m dan area sirkulasi yang berada pada koridor diantara meja kerja memiliki dimensi sebesar 1,80 m.</p>

Privasi	
	<p>Privasi merupakan kemampuan untuk memonitor suatu informasi visual dan <i>auditory</i> 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 <i>coloring</i> dan <i>meeting room</i> yang berada di area lantai <i>mezzanine</i>.</p>
Makna	
<p>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.</p>	

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%.

4. Kesimpulan

Manusia tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya. Pola perilaku manusia dapat terbentuk oleh keadaan lingkungan sekitar, begitu juga sebaliknya lingkungan dapat terbentuk dari perilaku manusia yang beraktivitas di dalamnya. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap pola perilaku yaitu, tata ruang, perabot, kebisingan, penghawaan dan pencahayaan. Untuk mendapatkan atau merancang sebuah lingkungan yang baik harus menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

Studio Animasi SMK Raden Umar Said Kudus memiliki konsep yang membuat nyaman penggunaannya dengan tujuan pengguna studio animasi ini betah beraktivitas di dalam studio. Namun kenyataannya terdapat beberapa keluhan atau kondisi dari eksisting yang kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna studio animasi.

Dari faktor penataan ruang terdapat kekurangan dalam menata layout area kerja atau penempatan area kerja di dalam divisi. Pada divisi animasi area kerja mentor kurang strategis, sehingga mentor sedikit kesulitan dalam koordinasi dan mengawasi pekerjaan siswa. Terdapat area yang seharusnya tidak diperuntukkan sebagai area sirkulasi, namun dilewati oleh beberapa pengguna studio animasi ini meskipun tidak terlalu mengganggu aktivitas yang berada di studio. Hal itu disebabkan area yang menjadi sirkulasi utama memiliki dimensi yang tidak terlalu besar dan pencapaiannya yang terlalu jauh bagi beberapa pengguna studio animasi.

Intensitas cahaya yang tergolong rendah pada studio animasi dapat mengakibatkan kelelahan pada saraf mata pengguna studio animasi. Kurangnya intensitas cahaya pada studio ini disebabkan konsep dari desain pencahayaan yang ingin memberikan kesan nyaman dan hangat dengan intensitas cahaya yang redup. Namun hal itu bertentangan

dengan standar yang telah ditetapkan pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran. Salah satu solusinya yaitu dengan memberikan pencahayaan tambahan pada setiap area kerja, sehingga kesehatan pengguna studio terjaga.

Pada bagian penghawaan terdapat beberapa hal yang belum memenuhi standar keselamatan kerja seperti, tidak terdapat lubang ventilasi udara pada studio animasi ini dan hanya menggunakan penghawaan buatan, namun pada bagian suhu dan kelembapan sudah menyesuaikan dengan standar keselamatan kerja.

Sedangkan dalam faktor perabot, kebisingan dan penghawaan, studio animasi ini sudah memenuhi standar dari Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 48 tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran serta sudah mampu mewartakan aktivitas yang berada di studio animasi. Sehingga tidak menghambat pengguna studi animasi dalam beraktivitas.

Daftar Pustaka

- Adhitama, M. Satya. 2013. *Faktor Penentu Setting Fisik dalam Beraktifitas di Ruang Terbuka Publik "Studi Kasus Alun-Alun Merdeka Kota Malang"*. Jurnal RUAS, Vol. 11 No. 2.
- Aprilita, Cynthia. 2014. Pengaruh Interior Toko Oen Malang terhadap Perilaku Pengunjung. *JURNAL INTRA* Vol. 2, No. 2, 563-568
- Haryadi dan Setiawan.B. 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Joyce Marcella Laurens. 2005 . *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*. Jakarta. Grasindo
- Makalew, Verly Lodewyk., Waani, Judy Obed. 2015. *Pengamatan Arsitektur dan Perilaku "Studi Kasus Paud GMIM Karunia Tumpaan-Kakas"*. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI
- Peraturan Menteri Kesehatan. 2016. *Standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja Perkantoran*.
- Syaifudin, Andri. 2014. *Pengaruh Desain Kantor terhadap Produktivitas Kerja Dosen dan Karyawan STIE Perbanas Surabaya*. Sekolah Tinggi Ilmu Perbanas Surabaya.