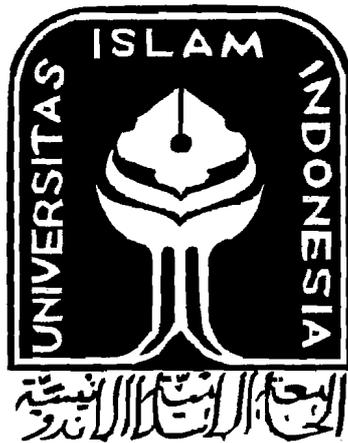


**TUGAS AKHIR PERANCANGAN
RUMAH PRODUKSI KOMIK
di JOGJAKARTA**

PERPUSTAKAAN FTSP UIN	
MADISON/BRRI	
TGL TERIMA :	6 Januari 2009
NO. JUKL :	001438
NO. INV. :	5120001438001
NO. STAMP :	



R.
711.552
Ksm
+
1

viii, 61 tabel, lamp: 28

Disusun oleh:
DEWINTA ASMARANI
99512012
Dosen Pembimbing:
IR. ARMAN YULIANTA, MUP

o rumah produksi
komik - Yh.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2004**

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

Judul

Rumah Produksi Komik di Jogjakarta

Oleh :

Dewinta Asmarani

99512012

Yogyakarta, 10 Juli 2004

Mengetahui,
Pembimbing



(Ir. Arman Yulianta ,MUP)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur



(Ir. Rexianto Budi Santosa ,M.Arch)

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2004**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah.... alhamdulillah.... alhamdulillah.

Puji syukur kepada Allah SWT, atas kesempatan dan kekuatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul Rumah Produksi Komik di Jogjakarta, dengan berbagai kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam setiap prosesnya.

Tugas yang berat, sehingga tanpa bantuan banyak pihak yang sebagian kecil dapat penulis sebutkan dibawah ini, tugas ini tidak akan pernah terselesaikan. Dan hanya ucapan terimakasih yang bisa penulis ucapkan kepada:

1. Keluarga, atas dukungan moril dan materi dari bapak dan ibu, semangat dari mas, mbak, dan adek. Terima kasih atas kasih sayang dan kesabarannya..."Akhirnya satu tugas dapat terselesaikan."
2. Pak Arman Yulianto, terimakasih atas kesabaran dalam setiap bimbingan bapak. Maaf, terlalu sering mengecewakan bapak. Terimakasih pak.
3. Pak Yulianto Purnomo Aji, terimakasih atas pertanyaan-pertanyaannya yang selalu membingungkan. Terimakasih banyak pak.
4. Teman-teman satu bimbingan, mas Ary.. "Tetap semangat, mas!", Muchlis..."Makasih untuk selalu bersama."
5. Fatma... (akhirnya bukan Padmi), terimakasih banyak buat pinjaman kamarnya, komputer, printer, dan kamar mandinya. "Makasih tetap jadi teman terbaikku.."
6. Teman-teman dari MKI (Masyarakat Komik Indonesia), Bening studio animasi, studio Salakan, atas segala informasinya, "Terimakasih banyak, mas."
7. Hendri... "Tetap terbaik yang aku punya."

Kepada pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, tanpa mengurangi rasa hormat, penulis ucapkan terimakasih.

Akhirnya, dengan segala kekurangan penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat. Terimakasih.

Jogjakarta, Mei 2004


Dewinta Asmarani

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar isi	v
Bab I Synopsis Proyek	
Judul Proyek	1
Fungsi Bangunan	1
Lokasi	2
Fasilitas	4
Besaran Ruang	4
Program Ruang	5
Karakteristik Pengguna	9
Data Klien	9
Tanggapan Desain	10
Metode Perancangan	10
Bab II Teknis Fungsional	
Teknis Fungsional	11
1. Kegiatan Pengelola	11
2. Kegiatan Produksi	12
3. Kegiatan Penunjang	17
Bab III Tinjauan Konsep dan Teori	
Memahami Komik	18
Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia	18
Anatomi Komik	20
Analisa Komik dan Panel	22
Elemen-elemen dalam Komik	25
Peralihan Panel	27

Bab IV Transformasi dan Representasi Konsep

Konsep Perancangan	32
A. Konsep Bangunan	
1. Pembentukan Ruang	32
2. Pola Sirkulasi Bangunan	35
3. Grid sebagai Pola Dasar Pembentukan Struktur	38
B. Konsep Site	
1. Entrance – Exit	40
2. Sirkulasi massa bangunan	41
3. Grid Siteplan	42
4. Tata Massa	42
5. Vegetasi	43

Lampiran I

Organisasi Ruang	46
A. Ketinggian Massa Bangunan	49
B. Pembagian Fungsi Massa Bangunan (Lt. Dasar)	50
C. Pembagian Fungsi Massa Bangunan (Lt. 1)	51
D. Pembagian Fungsi Massa Bangunan (Lt. 2)	52
E. Desain Siteplan (Jenis Material dan Vegetasi)	53
F. Pola Ketinggian Siteplan	55
G. Pola Ketinggian Atap Bangunan	57
Foto Gambar Tugas Studio	58

Lampiran II

- Siteplan dan Pola Sirkulasi
- Situasi
- Denah Basement
- Denah Lantai Dasar
- Denah Lantai 1
- Denah Lantai 2
- Potongan
- Tampak
- Konsep Site (Entrance – Exit Bangunan)
- Konsep Bangunan (Sirkulasi Basement)
- Pola Sirkulasi (Denah Lt. Dasar)
- Pola Sirkulasi (Denah Lt. 1)
- Pola Sirkulasi (Denah Lt.2)

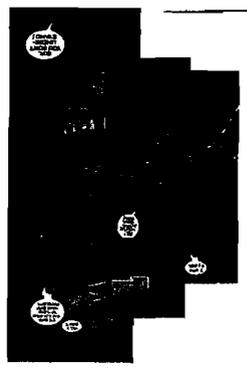


- Rencana Pondasi
- Rencana Fire Protection
- Rencana Titik Lampu
- Aksonometri

Daftar Pustaka VIII

RUMAH PRODUKSI KOMIK
DI JOGJAKARTA

Dewinta Asmarani
99512012



BAB I . SYNOPSIS PROYEK



JUDUL PROYEK

Rumah Produksi Komik Indonesia di Jogjakarta

Transformasi Lay-out Panel Komik Karya Greg "SPAWN" Capullo dalam Pola Penataan Ruang

FUNGSI BANGUNAN

Dalam perkembangan komik era 90-an, wacana yang dikembangkan di Indonesia adalah menempatkan komik sebagai sebuah produk industri. Namun hingga saat ini kebanyakan komik Indonesia bertumbuh kembang secara independen, cara ini memiliki kelemahan dalam distribusi atau produksi budaya. Dan dengan melimpahnya komik impor Amerika, Eropa dan Jepang di pasaran komik Indonesia, para produsen komik pada akhirnya menyurutkan diri pada lokalitas atau keinginan untuk mengidentifikasi jati diri (identitas) bangsanya dan bermuara pada implementasi budaya tanding atas komik impor. Fenomena perlawanan komik independen pada kondisi pasar komik Indonesia yang di penuhi oleh komik impor, kondisi yang menggugah rasa kepemilikan pada lingkungan, keinginan untuk mengkonservasi atau melestarikan komik sebagai produk budaya sendiri dan dikonsumsi oleh komunitasnya sendiri, serta keinginan untuk memberikan alternatif baru bagi wajah komik Indonesia dengan memunculkan idealisme yang selama ini justru memperoleh hambatan dari ketiga komponen utamanya yaitu; produsen (pengomik), penerbit, dan pembaca. Kurang optimalnya etos kerja para pengomik untuk mengomik secara total, sikap selektif penerbit yang berlebihan terhadap komik Indonesia yang dianggap kurang berkualitas, dan pandangan masyarakat bahwa komik adalah produk yang rendah dan buruk serta hanya dikonsumsi oleh anak-anak, sehingga membatasi kreatifitas para produsen komik lokal. Diluar itu, kebangkitan komik Indonesia menghadapi sebuah realitas jaman, yakni industrialisasi. Cara berpikir sistem industri adalah *profit oriented*, dimana segalanya terukur dari logika untung dan rugi. Sehingga langkah pertama yang diambil dalam sebuah proses produksi adalah mengikuti selera pasar, membuat produk budaya yang laku dijual. Hal ini memberikan ruang yang besar bagi terjadinya intervensi produser sebagai pemilik modal dalam menentukan bentuk sebuah kreatifitas.¹

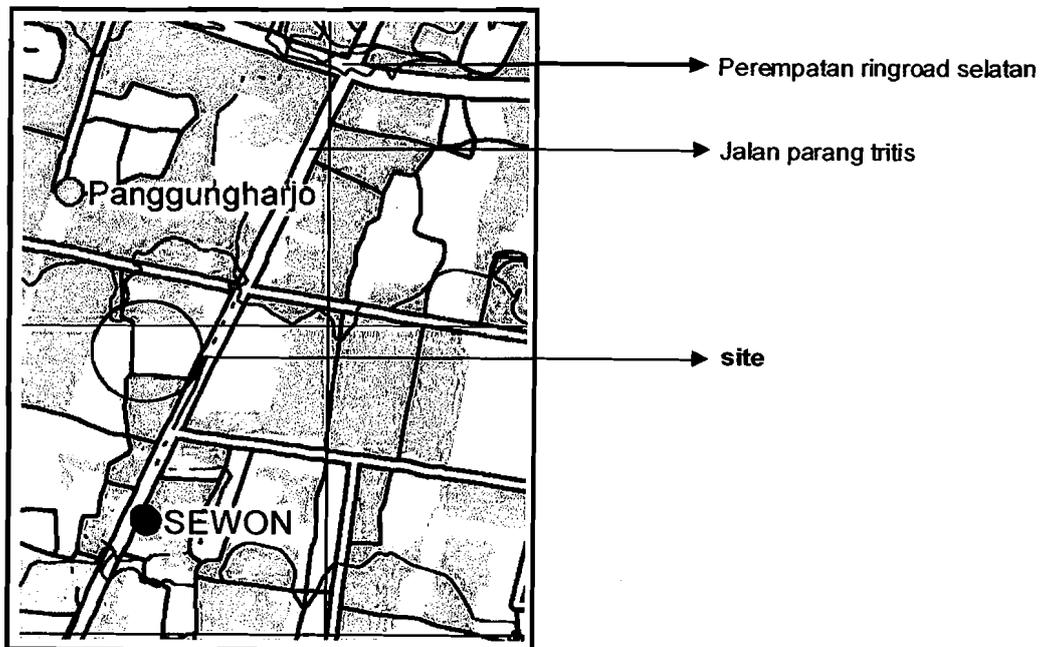
¹ Beng Rahardian, *Komik Independen; Sebuah Proses*, 2000.

Rumah Produksi Komik adalah suatu rumah produksi yang mewadahi kreativitas para produsen komik lokal untuk karyanya dapat diproduksi secara kontinyu, memfasilitasi para seniman komik yang bekerja didalamnya untuk dapat lebih mengembangkan karya seni komik tersebut melalui peningkatan imajinasi dan kreatifitas berkominik. Sehingga dengan perancangan rumah produksi komik ini diharap mampu menjembatani ruang kreatifitas para pengomik dengan produser sebagai pemilik modal, untuk mereka dapat menghasilkan komik-komik lokal yang setidaknya akan menjadi alternatif di pasaran komik Indonesia dengan harapan terbesar bahwa komik Indonesia akan kembali menjadi raja di negerinya sendiri.

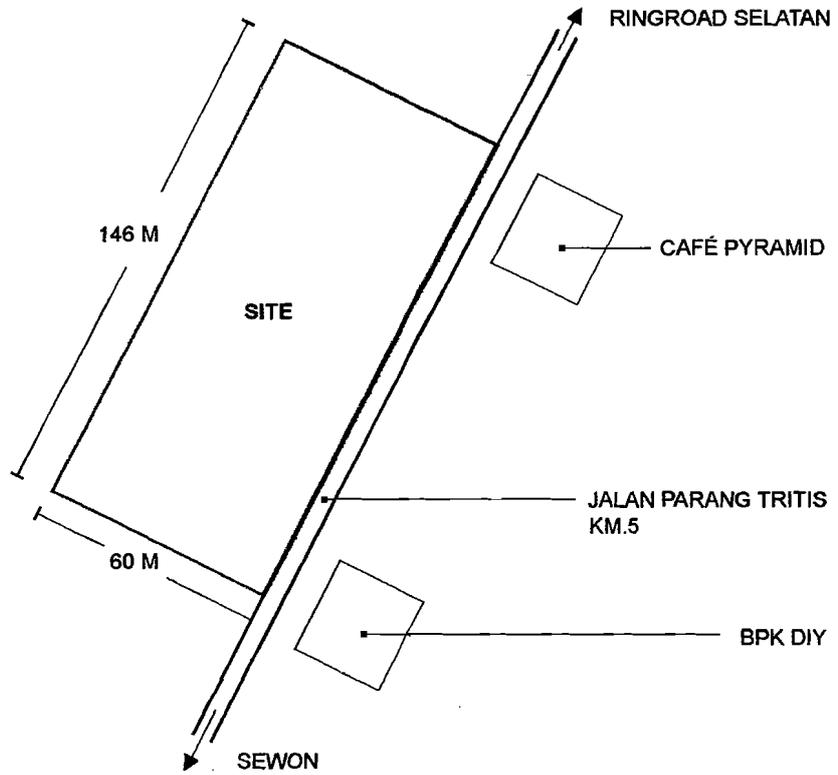
LOKASI

Lokasi yang dipilih adalah dengan melihat potensi site berdasarkan pertimbangan fungsi bangunan, yaitu sebagai Rumah Produksi atau rumah kerja bagi para seniman komik, yang sebagian besar memang berasal dari kampus seni rupa. Sehingga lokasi site terletak di:

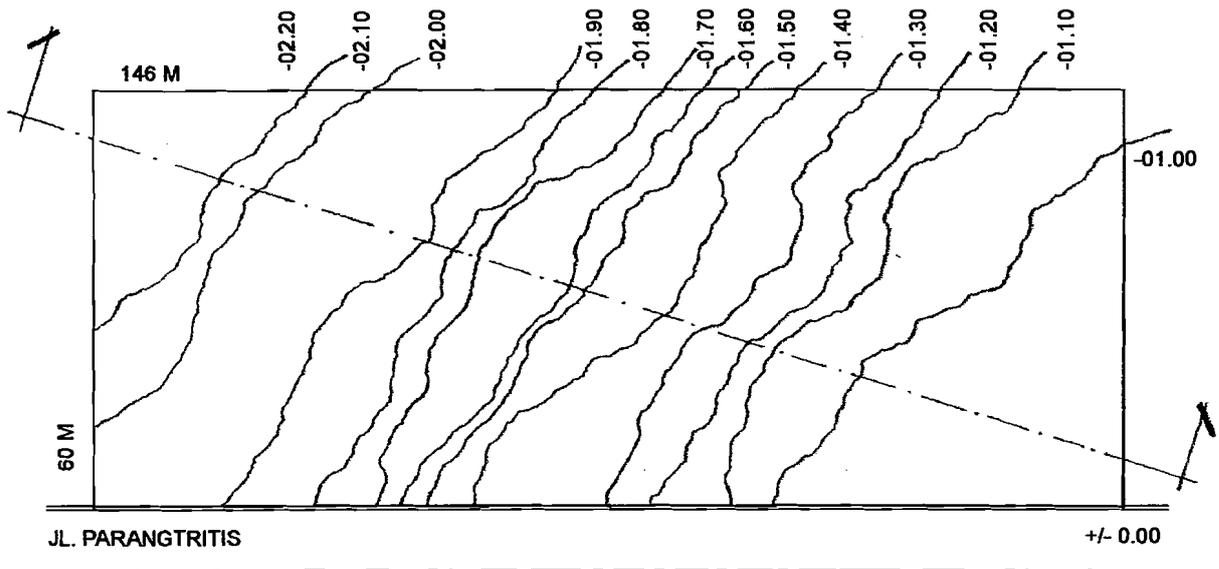
- Jalan Parangtritis km 5, Sewon, Bantul. Disisi barat Pyramid cafe.
- Luas site $\pm 8760 \text{ m}^2$, (146 x 60) m^2 .
- Luas total bangunan $\pm 6631 \text{ m}^2$.



1. PETA LOKASI SITE



2. KONTUR SITE



3. POTONGAN KONTUR



FASILITAS

Fasilitas pada Rumah Produksi Komik ini meliputi:

1. Fasilitas produksi dan pelatihan
 - Unit produksi komik
 - Unit produksi graphic novel
 - Unit produksi majalah
 - Unit produksi novel
 - Unit produksi action figure
2. Fasilitas pengelolaan meliputi kantor pengelola, meeting room.
3. Fasilitas penunjang meliputi galeri, cafe, retail comicshop dan merchandise.

BESARAN RUANG

Besaran ruang untuk Rumah Produksi Komik adalah:

1. Fasilitas produksi
Total besaran ruang untuk fasilitas produksi adalah $\pm 2362 \text{ m}^2$ (35,62%).
2. Fasilitas pengelolaan
Total besaran ruang untuk fasilitas pengelola adalah $\pm 511 \text{ m}^2$ (7,70%).
3. Fasilitas penunjang
Total besaran ruang untuk fasilitas penunjang adalah 1494 m^2 (22,53%).

Maka total besaran ruang adalah $\pm 4367 \text{ m}^2$, dengan luasan sirkulasi utama bagi orang maupun kendaraan didalam bangunan adalah $\pm 2264 \text{ m}^2$ (34,15%).

Sehingga luas total bangunan adalah:

$$\begin{aligned} &= \text{total luas ruang} + \text{total sirkulasi} \\ &= (4367 + 2264) \text{ m}^2 \\ &= 6631 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

PROGRAM RUANG

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
A.	Fasilitas pengelola					
1.	Ruang direktur (+ruang tamu)	30/orang	6	32	1	32
2.	Ruang sekretaris	8/orang	1	8	1	8
3.	Ruang staff	8/orang	10	80	1	80
4.	Ruang personalia	8/orang	6	48	1	48
5.	Ruang resepsionist	5/orang	2	10	1	10
6.	Ruang manajer Pemasaran (+staff)	8/orang	5	40	1	40
7.	Ruang manajer jasa teknik(+staff)	8/orang	5	40	1	40
8.	Ruang manajer jasa produksi (+staff)	8/orang	5	40	1	40
9.	Ruang manajer umum	8/orang	5	40	1	40
10.	Ruang rapat	2/orang	20	40	1	40
11.	Ruang humas	8/orang	5	48	1	48
	TOTAL					426
	Sirkulasi 20% TOTAL II					85,2 511,2
B	Fasilitas penunjang					
1.	Musholla	0,83/orang	26	32	1	32
2.	Ruang utility (listrik dll)	0,63/orang	-	40	1	40
3.	Café	0,83/orang	50	64	1	64
4.	Pantry	-	-	24	1	24
5.	Ruang security	-	-	10	1	10
6.	Gudang	-	-	48	1	48
7.	Loading dock	-	-	18	1	18

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
8.	Lobby & entrance	0,83/orang	-	-	-	36
9.	Lafatory :					
	-Lafatory produksi	0,31/orang	6	24	6	144
	-lafatory umum	0,31/orang	4	24	2	148
10.	Ruang tidur / istirahat	2/orang	56	112	1	112
11.	Parkir (indoor)					
	- motor	1,2/motor	80	96	1	96
	- mobil	12,5/mobil	20	250	1	250
12.	Ruang genset	-	-	75	1	75
13.	Ruang water treatment	-	-	16	1	16
14.	Ruang plumbing	-	-	16	1	16
15.	Cleaning service	0,6/orang	-	2	8	16
16.	Retail					
	- Merchandise	0,83/orang	-	36	1	36
	- Bookstore	0,83/orang	-	100	1	100
17.	Gallery	0,83/orang	-	64	1	64
	TOTAL					1245
	Sirkulasi 20%					249
	TOTAL I					1494
C.	Fasilitas produksi					
1.	Studio produksi komik					
	- Ruang script	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang penciller	6,03/orang	20	120,6	1	120,6
	- Ruang editing	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang inking	6,03/orang	20	120,6	1	120,6
	- Ruang coloring	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang graphic	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang draft & file library	-	-	98	1	98

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
2.	Studio graphic novel					
	- Ruang pimpinan redaksi (+tamu)	12/orang	3	24	1	24
	- Ruang graphic	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang dokumentasi	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang editing	8/orang	3	24	1	24
3.	Studio produksi majalah					
	- Ruang pimpinan produksi (+tamu)	12/orang	6	48	1	48
	- Ruang redaktur	8/orang	5	40	1	40
	- Ruang staff redaksi	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang dokumentasi	8/orang	1	40	1	40
	- Ruang editing (4 ruang)	8/orang	1	40	1	40
4.	Studio produksi novel					
	- Ruang pimpinan redaksi (+tamu)	12/orang	3	24	1	24
	- Ruang staff redaksi	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang dokumentasi	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang editing	8/orang	3	24	1	24
5.	Studio action figure					
	- Ruang research & concept	8/orang	2	16	1	16
	- Ruang modeling	1,58/orang	5	60	1	60
	- Ruang bahan	-	-	12	1	12
	- Ruang coloring	1,58/orang	8	12	1	12
	- Ruang finishing	-	-	12	1	12

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
6.	Ruang offset	-	-	135	1	135
7.	Ruang audio visual	1/orang	-	-	1	70
8.	Ruang tunggu	0,83/orang	-	36	1	72
9.	Ruang referensi	-	-	80	1	80
	TOTAL					1968,2
	Sirkulasi 20%					393,64
	TOTAL III					2361,84
	TOTAL KESELURUHAN					4367,04
	Sirkulasi utama					1732
	- Orang					532
	- Kendaraan (basement)					2264
	Total Sirkulasi Utama					2264
	TOTAL LUAS BANGUNAN					6631

KARAKTERISTIK PENGGUNA

- Pengguna tetap
Pengelola tetap, karyawan, dan tim pekerja seni.
Tim pekerja seni terutama para pekerja seni komik untuk mendorong penguatan kreatifitas di setiap waktu maka disediakan fasilitas berupa ruang istirahat untuk mereka menginap.
- Pengguna tidak tetap
Pengunjung, untuk rumah produksi dan fasilitas umum.
Datang secara perorangan atau rombongan.

DATA KLIEN

- Prospektif Klien
Sebuah unit perusahaan yang khusus berkonsentrasi pada komik, yaitu M&C yang merupakan brand image untuk Unit Komik Majalah dari Gramedia Majalah. M&C yang dibentuk untuk menjadi wadah dari seluruh produk komik yang diproduksi oleh Gramedia Majalah, dimana saat ini produk-produk yang dominan adalah Album Walt Disney dan Hong Kong. M&C kependekan dari Magazine & Comics karena produknya selain berupa komik terdapat pula produk yang content-nya merupakan mix dari majalah dan komik. Dan dalam perkembangannya, M&C menjadi unit tersendiri, yang menerbitkan komik-komik Hong Kong, Jepang, Eropa. Dan kini mulai berkonsentrasi pada komik-komik Amerika, Eropa, Mandarin, dan Indonesia.
- Kebutuhan Klien
Fungsional
Rumah produksi yang menyatukan produser dengan para pekerja seni, dalam membuat produk komik yang mengutamakan kreatifitas dalam berkarya. Dapat menghasilkan komik secara reguler, dengan pekerja yang potensial di bidangnya (studio komik dengan pembagian ruang per-bidang aktifitas). Selain pengembangan produk berupa, graphic novel, novel, majalah komik, dan pembentukan karakter komik dalam action figure (studio-studio ruang produksi). Serta kebutuhan publikasi melalui pameran serta distro penjualan komik dan merchandise (galeri dan retail penjualan).

Performance

Bangunan yang mengangkat konsep dari elemen komik, yaitu panel. Panel yang mengatur ruang-ruang adegan dalam satu halaman komik, menjadi dasar pembentukan pola penataan ruang dalam bangunan.

TANGGAPAN DESAIN

Fungsional

Penataan ruang berdasarkan pola penataan panel-panel dalam suatu halaman komik, yaitu mengikuti pola bacaan antar panel dalam komik dengan mengarahkan pandangan dari satu panel ke panel yang lain, dalam hal ini berupa pengarahannya sirkulasi antar ruang dalam bangunan.

Performance

Masa bangunan dengan bentuk dan penataan site yang menampilkan pola tatanan panel dalam halaman-halaman komik.

METODE PERANCANGAN

- **Re-presentasi arsitektural**

Dalam representasi arsitektural, konsep perancangan yang digunakan berdasar konsep komik. Dan kajian yang dirasa mampu mewakili kompleksitas komik tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo, dengan kreatifitas dan keragaman konsep bentuk panel, yang kemudian akan diangkat dan di transformasikan dalam bentuk arsitektural.

- **Analisa bentuk**

Bahan analisa diperoleh melalui bentuk panel dan pola penataannya, dalam komik karya Greg Capullo yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk dan pola penataan ruang Rumah Produksi Komik ini.

BAB II . TEKNIS FUNGSIONAL

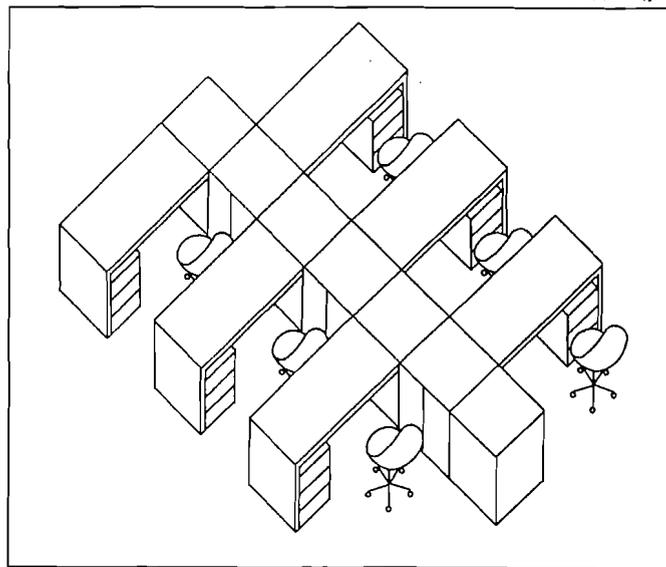


Teknis Fungsional

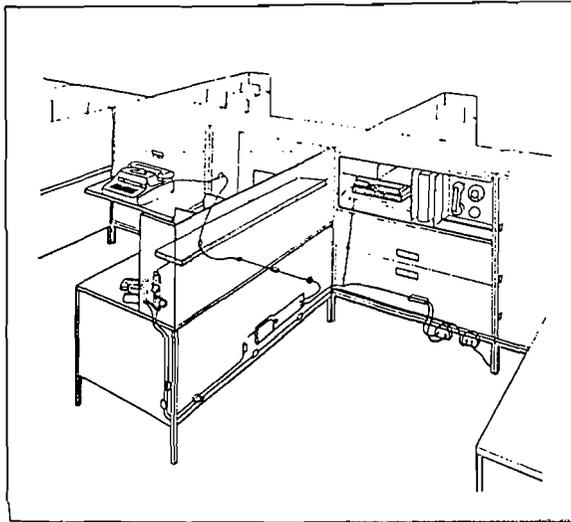
Rumah produksi komik ini adalah suatu bangunan yang memberikan fasilitas produksi komik serta produksi-produksi lain yang berkaitan erat dengan dunia komik, yaitu graphic novel (buku kumpulan komik-komik), novel (bentuk narasi dari komik), majalah komik, dan action figure (penciptaan karakter dalam komik kedalam bentuk statue/patung miniatur 3 dimensi). Masing-masing ruang memiliki persyaratan standart yang harus dipenuhi dalam perencanaan, dan kemudian ditransformasikan ke dalam desain.

1. Kegiatan Pengelola

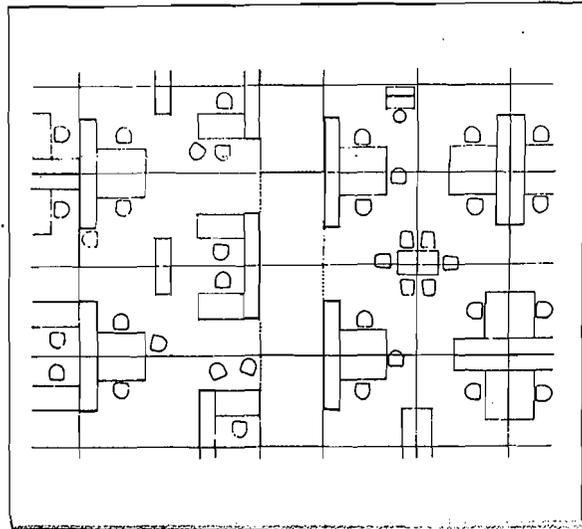
Meliputi kegiatan direksi, manajerial, dan administrasi. Sehingga persyaratan yang harus dipenuhi adalah pada penataan ruang, sirkulasi yang efektif dan efisien, dan kenyamanan ruang kerja (penghawaan dan pencahayaan). Yaitu dengan menyesuaikan pada pola-pola modul ruang kerja.



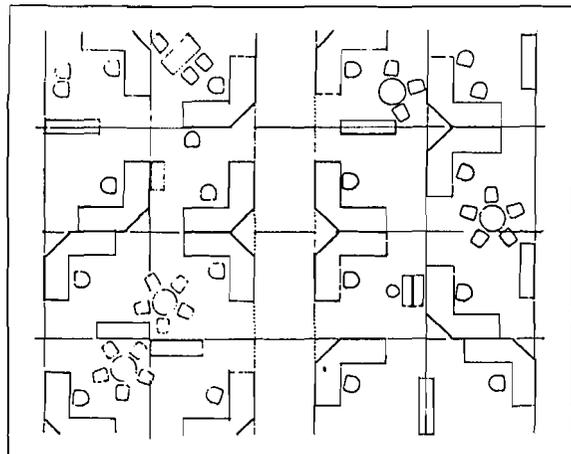
4 Ganged work stations: open



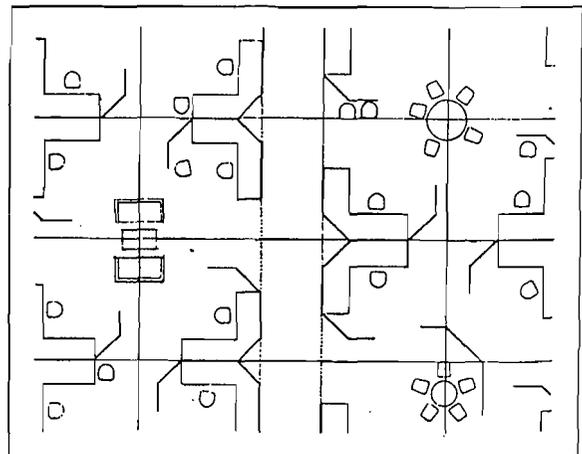
2 Furniture used to carry services



3 Office layout 8 m²/head



4 Office layout 12 m²/head



5 Office layout 16 m²/head

2. Kegiatan Produksi

a. Studio Komik

Kebutuhan dan besaran ruang disesuaikan dengan sistematis proses dan jenis kegiatan produksi. Urutan kegiatan produksi komik adalah:

- Pra Produksi

Pencarian referensi, digunakan sebagai data-data untuk setting, properti, dll. Terutama untuk conceptual art.

Desain karakter dan properti, yaitu mempersiapkan tokoh-tokoh yang akan muncul, membuat tampak semua sisi dari tokoh tersebut, menentukan setting dan asesories.

- Produksi



Skrip, termasuk didalamnya dialog, narasi, dan soundeffect. Berisi gambaran secara verbal tentang kejadian-kejadian yang akan terjadi.

Lay out, berisi gambaran secara visual semua yang terdapat didalam skrip. Gambar-gambar sudah ter"frame"kan didalam panel-panel. Disebut juga storyboard.

Pencilling (sketsa pensil), sketsa keseluruhan telah dibuat secara detail.

Inking (penintaan), proses finishing dari pencilling, yaitu pemberian tinta dan garis-garis yang fix pada gambar.

Coloring (pewarnaan), proses pemberian warna pada gambar, dapat dilakukan secara manual maupun dengan computer.

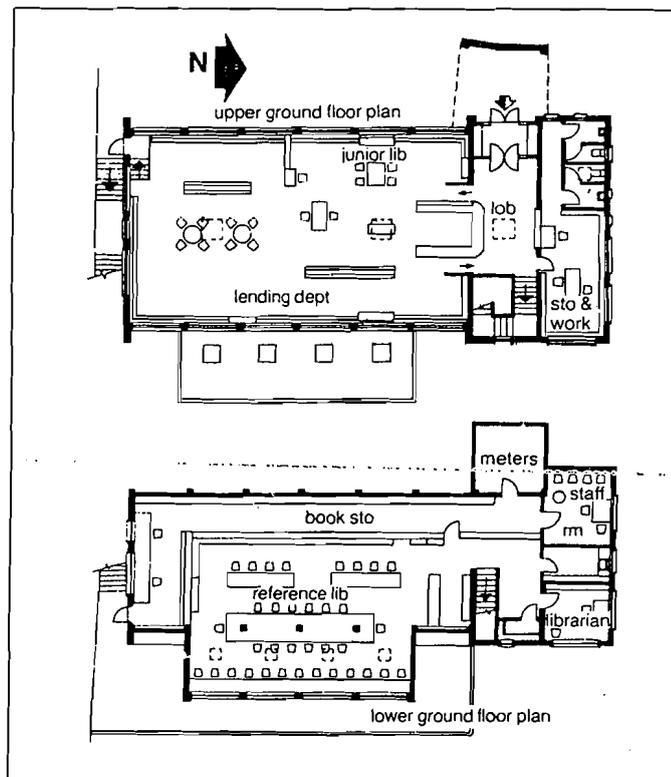
Pengisian text, yaitu pengisian text didalam balon kata.

- Pasca Produksi

Penggandaan gambar, memperbanyak kemudian dijilid dalam sebuah buku (comicbook).

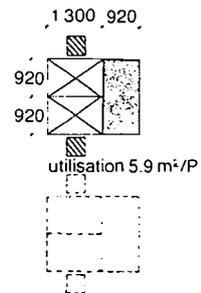
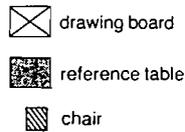
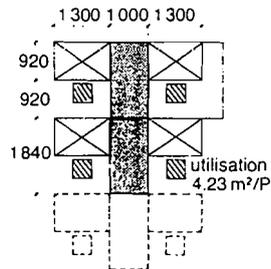
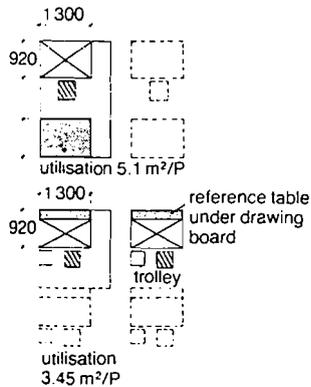
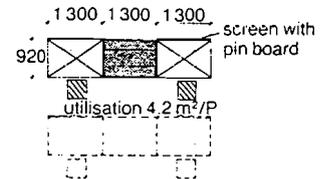
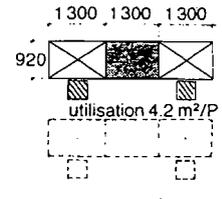
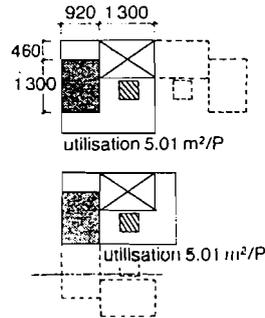
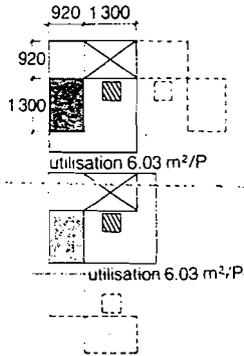
Sehingga kebutuhan ruang untuk studio produksi komik adalah:

- 1) Ruang referensi ; rak2 buku, meja-kursi baca, buku2 seni, perangkat komputer ; meja kursi staff.

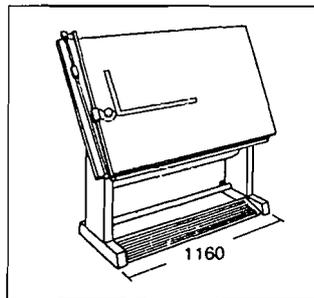


1 City branch lib, Durham England, 496 m² 17 000 vol Arch A W Gelson

- 2) Ruang skrip ; meja-kursi kerja, perangkat komputer, rak buku, loker.
- 3) Ruang penciling ; meja-kursi gambar, rak buku dan referensi, locker.



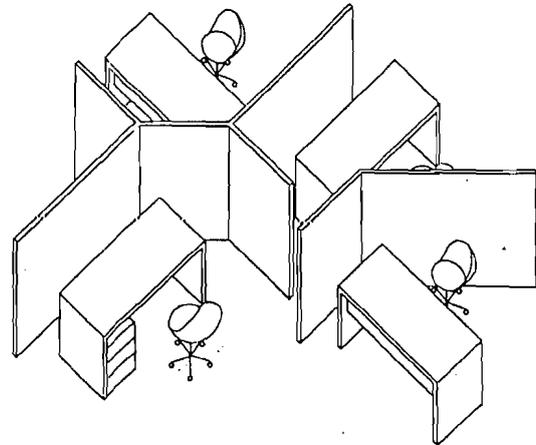
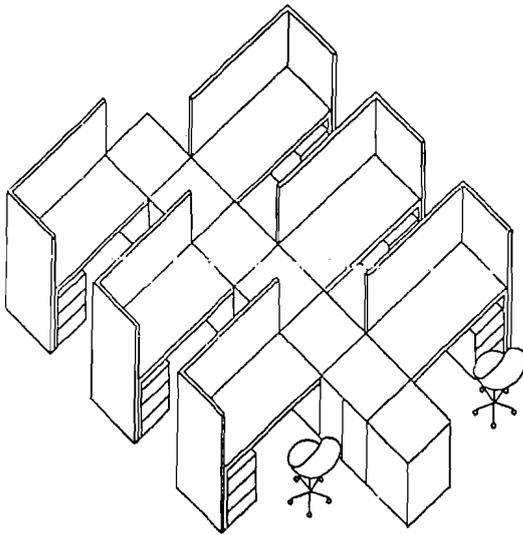
- 4) Ruang inking ; perangkat komputer, meja-kursi gambar, rak buku dan referensi, locker.



4 Drawing table: standard sizes
1000 × 1500 & 1250 × 2000; h
2050 (USA 941 × 1092-1067 ×
2390; h 940)

- 5) Ruang coloring ; perangkat komputer, meja-kursi gambar, rak buku dan referensi, locker.
- 6) Ruang editing ; meja kursi kerja, perangkat komputer, rak buku dan referensi, loker

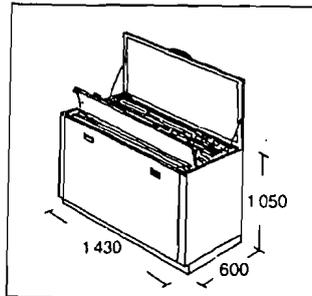
- 7) Ruang komputer graphis ; meja-kursi kerja, perangkat komputer, rak buku dan referensi, loker.



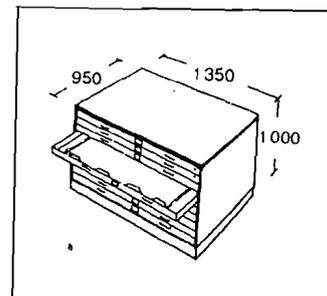
7 Free standing: enclosed

- 6 Ganged work stations: screened (carrel)

- 8) Ruang penyimpanan gambar dan file ; rak buku, lemari penyimpanan, perangkat komputer, meja-kursi.



2 Drawings best kept in fr cabinets



3 Steel chest for plans

- 9) Ruang percetakan ; mesin cetak, perangkat komputer, meja-kursi staff, loker.

b. Studio Action Figure

Kebutuhan ruang untuk studio pembuatan action figure adalah:

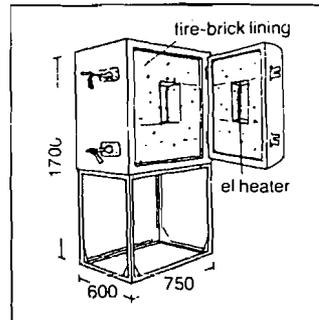
Ruang bahan (clay sto)

Ruang persiapan (clay preparation)

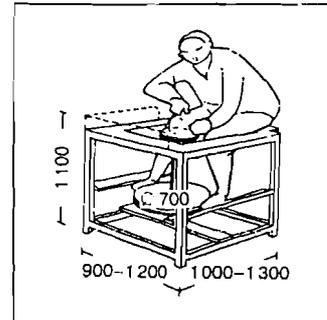
Ruang modeling (modelling throwing)

Ruang pewarnaan (decoration glazing)

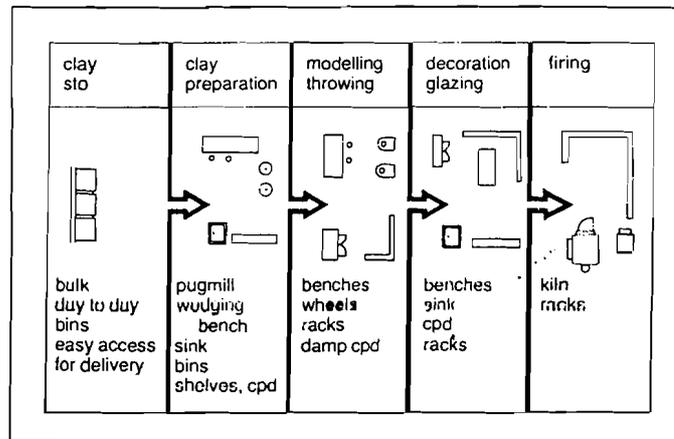
Ruang finishing



3 Small pottery kiln



4 Air needed for potter's wheel



5 Sequence of operations: clay modelling & pottery

c. Produksi Graphic novel, Novel, Majalah komik

Kebutuhan ruang untuk masing-masing kegiatan produksi adalah:

Ruang manager produksi

Ruang staff (graphic designer)

Ruang editing

Ruang dokumentasi

Ruang pertemuan/rapat

3. Kegiatan Penunjang

a. Galeri

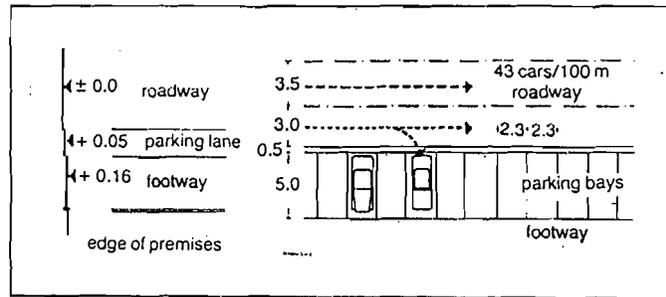
Untuk jenis barang yang akan dipamerkan adalah dua dimensional dan tiga dimensional, yang akan didukung oleh aspek pencahayaan dan sirkulasi.

b. Ruang mekanikal

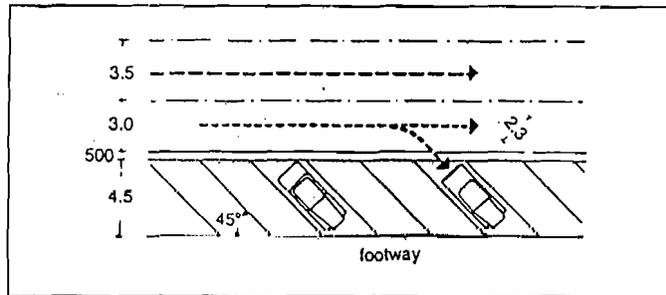
Berada di basement bangunan, untuk keamanan dan kemudahan service tanpa mengganggu proses kegiatan lain.

c. Parkir

Menggunakan standart kapasitas dan besaran jenis kendaraan yang akan ditampung., serta disesuaikan dengan sirkulasinya.



5 Right angled alignment



6 Oblique alignment

BAB III . TINJAUAN KONSEP DAN TEORI



Memahami Komik

Maestro komik Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan untuk menjelaskan pengertian dari komik. Apabila gambar-gambar dilihat secara satu persatu, gambar-gambar tersebut tetap hanya berupa gambar. Akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.²

Di Indonesia, komik belum banyak dipermasalahkan secara teoritis. Kata komik diterima secara umum untuk menyebutkan sastra gambar. Untuk menyebut komik bersambung digunakan istilah comic-strips, sedang comic-books disebut komik, kemudian muncul pula istilah cergam yaitu akronim dari cerita bergambar atau cerita berbentuk gambar.³

Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

Sejarah komik dapat ditelusuri dari zaman prasejarah, dimana terdapat relief-relief pada bangunan dan benda-benda prasejarah, seperti relief di pintu-pintu katedral Yunani, pada jambangan dan kaca patri. Di Indonesia, terlihat pada relief di candi Borobudur tentang ajaran Buddha Gautama, di candi Prambanan tentang Ramayana dan Mahabharata. Terlalu terburu-buru memang jika kita menganggapnya sebagai bentuk arkais dari komik, namun penggunaan grafis sebelum tulisan, yang mungkin sekedar bernilai tanda atau untuk memenuhi kepuasan estetis, merupakan pengganti kata-kata dan pengisahan lisan. Sekitar tahun 1957, di Barat telah lahir suatu pemikiran yang didukung oleh beberapa perintis yang berani, masyarakat perlahan mulai menyadari makna, peranan dan dampak dari komik. Kemudian muncul para pembela komik, dan terbentuklah klub-klub komik. Yang mengeluarkan komik dari "lumpur" produksi pinggiran, menjadi "komik-komik besar" yaitu komik yang pantas menyandang nama penciptanya.⁴

Dalam perkembangannya, komik yang biasanya menceritakan tentang hal-hal sederhana berkembang lebih luas lagi, baik dari segi bahasan cerita maupun teknik pengerjaannya. Sehingga komik kemudian tidak hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi juga dikonsumsi orang dewasa. Komik yang memiliki dua fungsi sekaligus, pertama fungsi hiburan, dan kedua dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif. Dan Mochtar Lubis lebih jauh lagi menyatakan "Komik adalah salah satu komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa".⁵

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993.

³ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.

⁴ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.

⁵ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.



Seperti cara yang digunakan oleh Scott McCloud, dalam buku *Understanding Comics* yang banyak memberikan penjelasan tentang komik, ia pun menjelaskannya dengan bahasa komik. Sehingga yang dapat dirasakan oleh pembaca terutama pembaca yang awam tentang komik adalah, isi dari buku tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan dalam membacanya pun tidak membosankan.

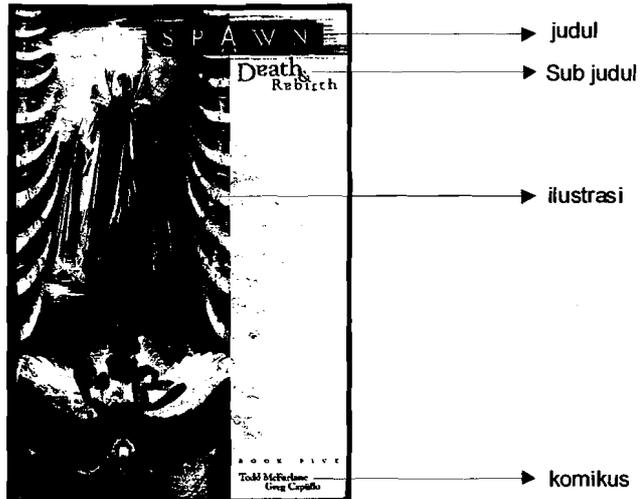


Salah satu halaman dalam buku *Understanding Comics*.

Anatomi Komik

▪ Sampul

Menggambarkan isi (inti cerita) yang berupa *ilustrasi gambar*, dan merupakan halaman pertama dimana sampul akan sangat menentukan menarik tidaknya komik untuk dibaca.



▪ Isi

Panel (frame pada tiap adegan); merupakan pemisah namun juga penghubung gambar-gambar dalam rangkaian cerita utuh. Dari segi visual, panel-panel tersebut dapat berupa kotak atau bentuk alternative lainnya.

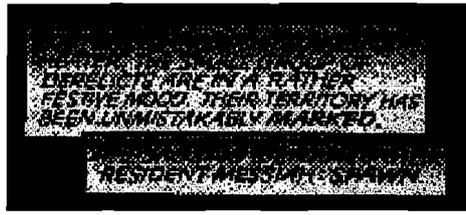
Ilustrasi gambar



Text, berupa dialog, narasi, dan soundeffect.



dialog



narasi



soundeffect

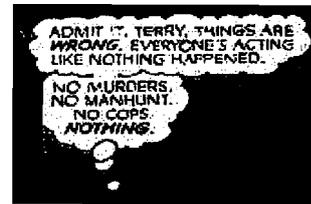
Balon kata; untuk penempatan text, memiliki bentuk yang beragam.



dialogue balloon



splash balloon



thought balloon

- Penutup

Berupa *poster atau ilustrasi*. Ilustrasi sendiri memiliki beragam gaya diantaranya; gaya Eropa, Jepang, dan naif/alternatif.



Analisa Komik dan Panel

Komik memiliki ikon terpenting yang disebut *panel*. Ikon yang disebut “bingkai”, berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Setiap panel menunjukkan satu momen, dimana waktu dan ruang dipisahkan menjadi peristiwa-peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Sehingga pikiran kita lah yang mengisi peristiwa dan menghubungkan momen-momen (panel-panel) tersebut untuk menciptakan ilustrasi waktu dan gerak.

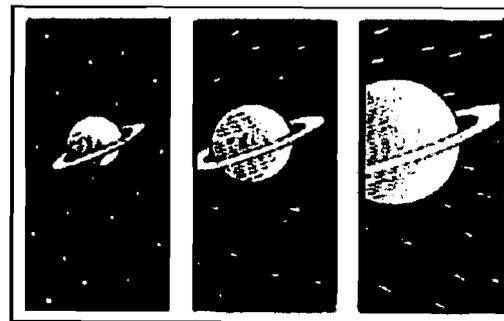
Penataan adegan-adegan didalam panel komik akan menghasilkan suatu bentuk peralihan antar panel yang secara spesifik akan dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan jenis peralihannya. Dan konsep peralihan waktu dan ruang berdasar perbedaan bentuk panel inilah yang kemudian mendasari pengolahan bentuk, karakteristik ruang, dan terutama pola penataan ruang yang merupakan transformasi dari pola penataan panel-panel komik, serta sirkulasi bangunan yang didasari oleh pola baca alur cerita komik.

Secara umum, peralihan panel-ke-panel dalam komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu:⁶

- Waktu-ke-waktu; peralihan dengan closure yang sangat sedikit (peralihan lambat).



contoh 1

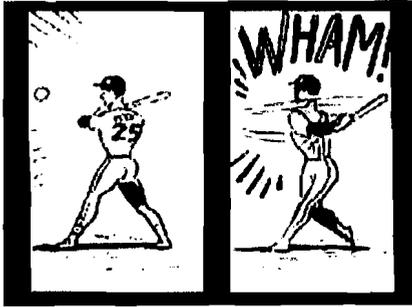


contoh 2

⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993.



- Aksi-ke-aksi; peralihan satu subyek dalam proses.



contoh 1



contoh 2

- Subyek-ke-subyek; peralihan masih dalam satu adegan atau gagasan, sehingga dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya.



contoh 1

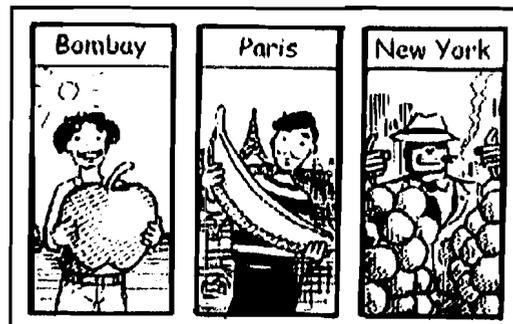


contoh 2

- Adegan-ke-adegan; peralihan melewati ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan pemikiran yang deduktif.



contoh 1



contoh 2

- Aspek-ke-aspek; peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek tempat, gagasan, dan suasana hati berbeda.

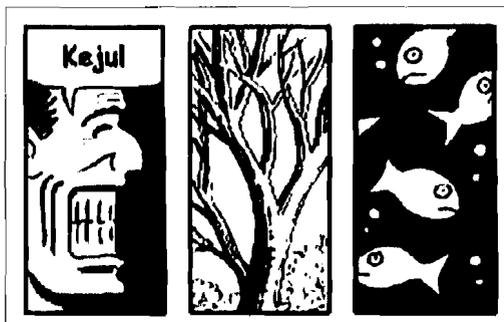


contoh 1



contoh 2

- Non-sequitur; peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya.



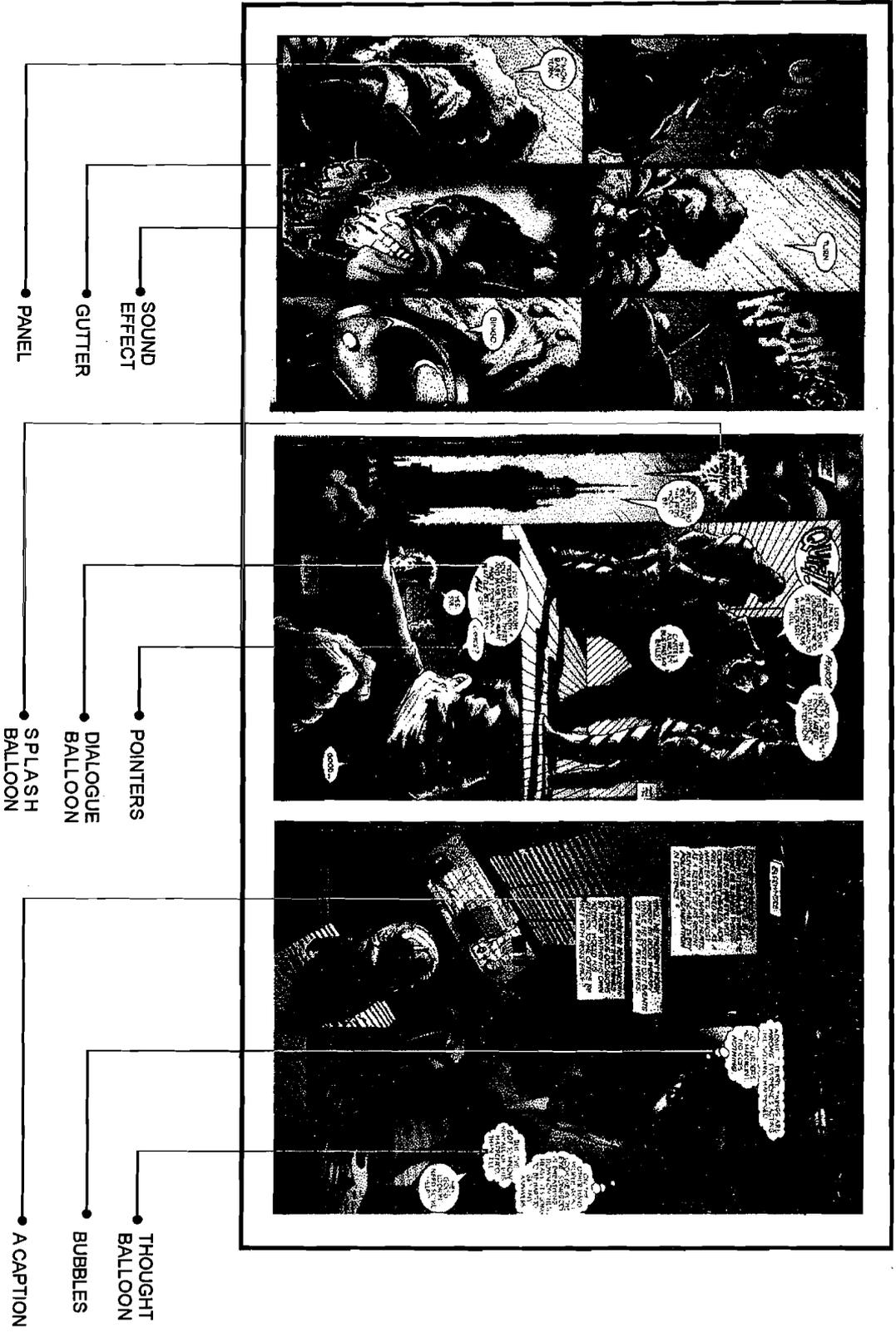
contoh 1



contoh 2

Tidak semua komik memiliki utuh ke-enam golongan diatas, sehingga dalam hal ini komik yang dirasa mampu mewakili kompleksitas tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo. Kelebihan lain dari komik ini adalah bentuk panel yang cukup bervariasi, komikus banyak menggunakan panel-panel alternatif. Permainan penataan panel pun sangat atraktif. Komik yang dikemas dengan penuh warna, sangat detail dalam penggambaran karakter, memiliki panel-panel yang “penuh” (dalam satu panel kadang terdapat beberapa dialog dan peristiwa), yang menjadikan komik ini sangat menarik, tidak hanya untuk dilihat dan dibaca, tapi juga dipahami.

ELEMEN-ELEMEN DALAM KOMIK



The elements in a typical comicbook page:⁷

- a. *Panel*, a single illustration on a page.
- b. *Gutter*, the space between panels.
- c. *Sound effect*.
- d. *Splash balloon*, an outline around lettering done in the jagged shape.
- e. *Thought balloon*, copy which represents what a character is thinking.
- f. *Dialogue balloon*, the regular speech indicators.
- g. *Pointers*, the connecting arrows on dialogue balloons, showing who is speaking.
- h. *Bubbles*, the little connecting circles on thought balloons.
- i. *A caption*, copy in which someone is talking to the reader, but which is not within dialogue balloons.

⁷Stan Lee, *How to Draw Comics The Marvel Way*, 1984.

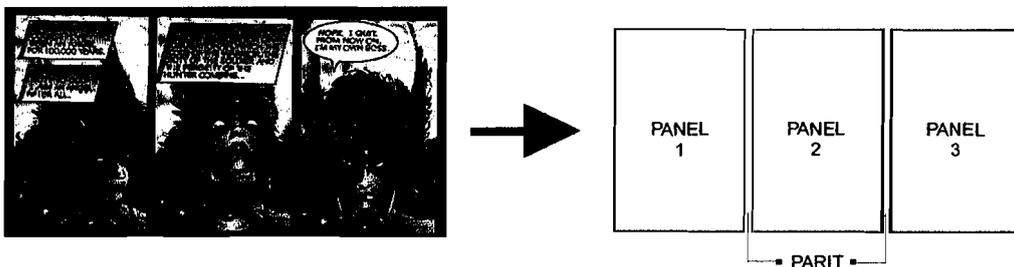
Peralihan Panel

Peralihan panel-ke-panel dalam komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu:

1. Peralihan waktu-ke-waktu
2. Peralihan aksi-ke-aksi
3. Peralihan subyek-ke-subyek
4. Peralihan adegan-ke-adegan
5. Peralihan aspek-ke-aspek
6. Peralihan non-sequitur

Tidak semua komik memiliki ke-6 jenis peralihan tersebut. Salah satu komik yang cukup kompleks dan spesifik dalam membedakan panel-panelnya berdasar bentuk peralihan tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo. Dan karakteristik dari jenis-jenis peralihan tersebut yang kemudian akan mendasari perancangan Rumah Produksi Komik ini adalah:

1. Waktu-ke-waktu; peralihan dengan closure yang sangat sedikit (peralihan lambat).
 - Pergerakan peristiwa dalam panel sangat lambat, hanya terfokus pada satu obyek dengan pengambilan angle yang sama pada tiap panelnya.
 - Bentuk panel yang digunakan adalah panel sejajar dengan parit untuk menimbulkan suasana nirkala antar panel.
 - Panel yang digunakan tidak hanya berbentuk kotak, namun juga lingkaran sebagai perlambangan dari peristiwa dimasa lalu.
 - Pembentukan panel dari peralihan waktu-ke-waktu adalah:

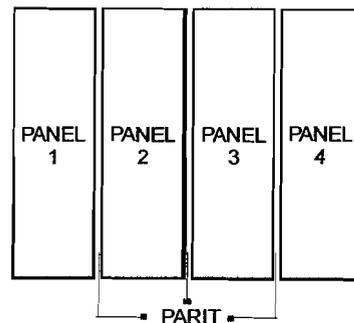
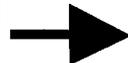
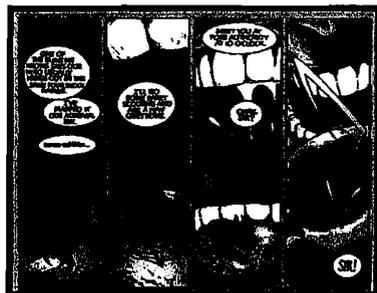


2. Aksi-ke-aksi; peralihan satu subyek dalam proses.
 - Peralihan panel berdasarkan proses yang berurutan, pengambilan angle gambar mengikuti pergerakan dari proses tersebut.
 - Dalam hal ini maka perancangan Rumah Produksi akan lebih difokuskan pada jenis peralihan panel aksi-ke-aksi, karena kesamaan peralihan yang didasarkan pada proses kegiatan yang berurutan. Dan dalam perancangan suatu rumah

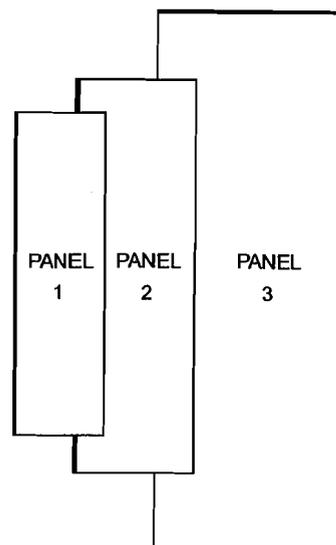


produksi diharapkan jenis peralihan yang digunakan ini akan lebih mendukung fungsi bangunan untuk mempermudah proses produksi.

- Bentuk panel yang digunakan adalah panel dengan parit untuk menonjolkan karakter antar panel, dan berjajar tidak hanya secara horizontal dan vertikal namun juga secara diagonal.
- Penggunaan bentuk kotak pada panel-panelnya.
- Untuk panel dengan pergerakan peristiwa lebih cepat dan kedekatan proses yang lebih erat digunakan bentuk panel bertumpuk., dengan karakteristik:
 - Posisi antar panel bertumpuk sejajar, diagonal, atau zig-zag.
 - Dengan prosentase area tumpukan 5% - 30%, tergantung pada panel mana yang akan lebih ditonjolkan, semakin besar area panel yang bertumpuk panel lain, maka panel yang berada dibawahnya akan lebih difungsikan sebagai background untuk panel di atasnya. Sehingga bila tumpukan antar panel setara maka karakter antar panel yang ditonjolkan pun sama kuatnya.
- Pembentukan panel dari peralihan aksi-ke-aksi adalah:
 - panel sejajar



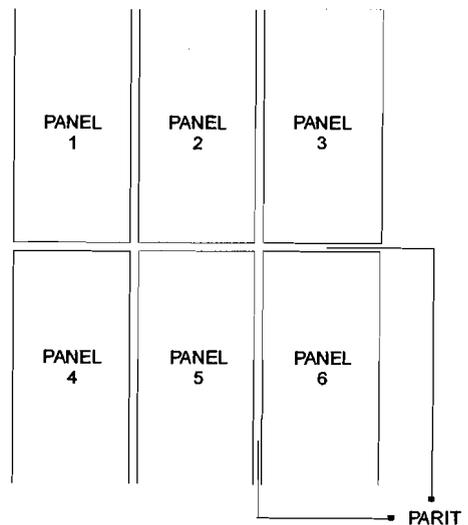
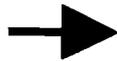
- panel bertumpuk



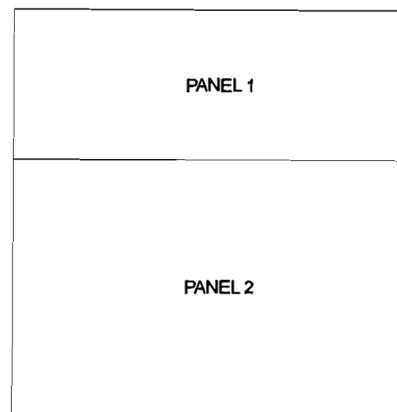
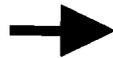
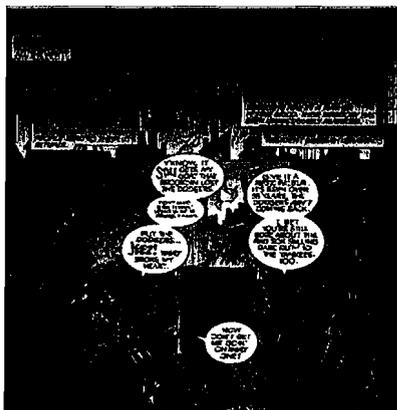
3. Subyek-ke-subyek; peralihan masih dalam satu adegan atau gagasan, sehingga dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya.

- Perubahan obyek pada tiap panel, namun masih berada dalam satu rangkaian adegan.
- Bentuk panel yang cenderung digunakan adalah panel dengan tatanan yang simetris baik dengan parit maupun tanpa parit. Perbedaan penggunaannya adalah pada kedekatan proses dan kecepatan adegan pada peralihan antar panelnya.
- Pembentukan panel dari peralihan subyek-ke-subyek adalah:

o panel simetris dengan parit

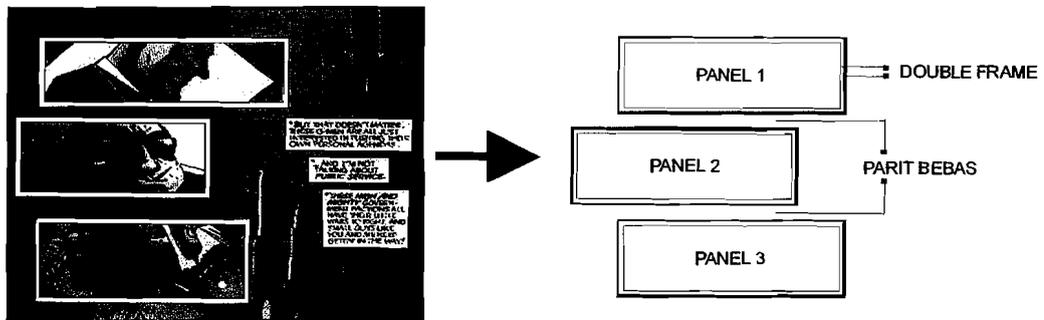


o panel simetris tanpa parit



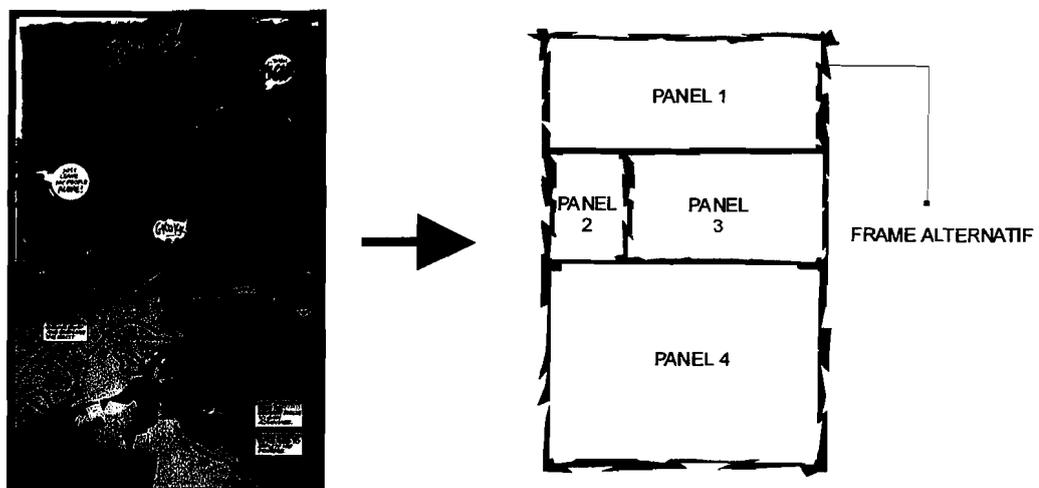
4. Adegan-ke-adegan; peralihan melewati ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan pemikiran yang deduktif.

- Pergantian obyek pada tiap panel, menggambarkan adegan yang terpisah jauh melalui perpindahan ruang dan waktu.
- Bentuk panel yang digunakan adalah panel dengan frame ganda, untuk menekankan peristiwa pada masing-masing panel.
- Pembentukan panel dari peralihan adegan-ke-adegan adalah:



5. Aspek-ke-aspek; peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek tempat, gagasan, dan suasana hati berbeda.

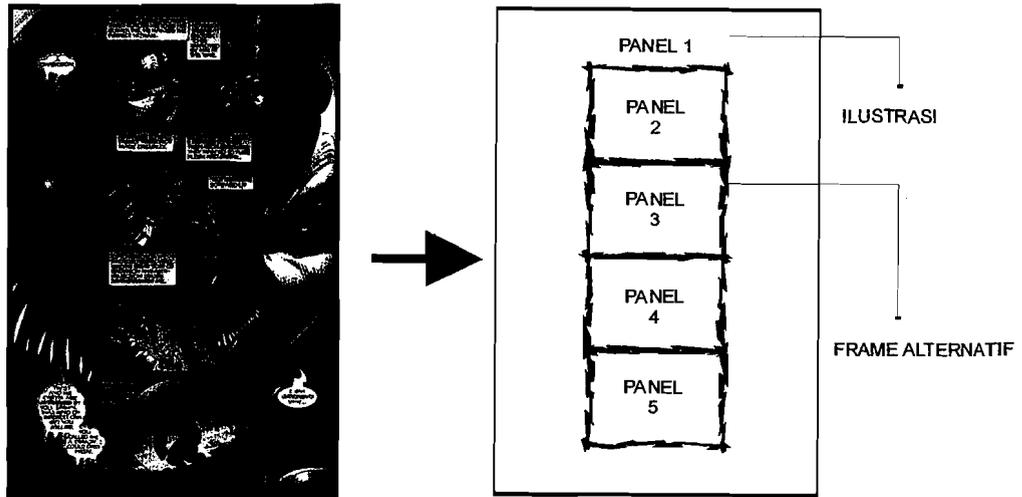
- Perubahan adegan pada tiap panel, dengan setting ruang dan waktu yang berbeda-beda.
- Bentuk panel yang digunakan adalah bentuk-bentuk panel alternatif, yaitu bentuk-bentuk asimetris baik bentuk yang kaku atau pun bentuk panel dengan garis-garis tangan.
- Pembentukan panel dari peralihan aspek-ke-aspek adalah:



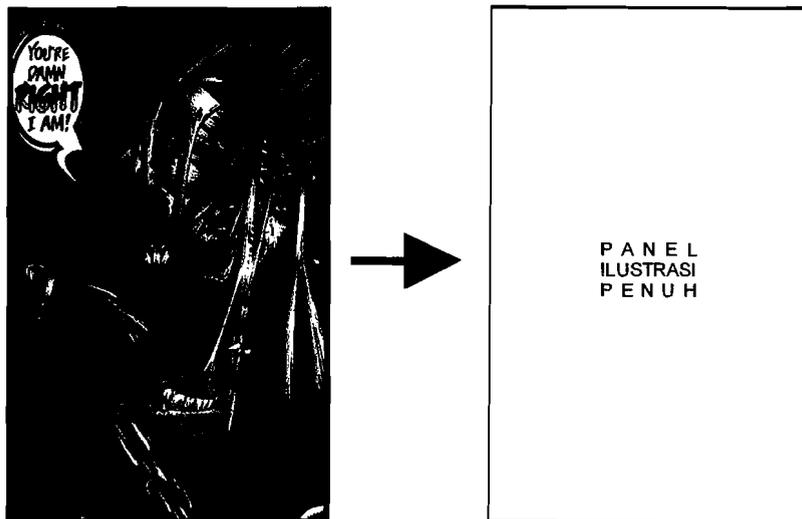
6. Non-sequitur; peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya.

- Tidak ada keterkaitan secara langsung antar panelnya, perubahan jauh terjadi pada aspek ruang dan waktu antar panel.
- Bentuk panel yang digunakan adalah bentuk panel alternatif atau ilustrasi gambar dalam satu halaman penuh, dan dapat juga merupakan gabungan keduanya.
- Pembentukan panel dari peralihan non-sequitur adalah:

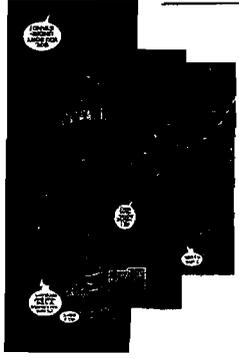
o Ilustrasi dan panel alternative



o ilustrasi penuh



**BAB IV . TRANSFORMASI
DAN REPRESENTASI KONSEP**



Konsep Perancangan

Perancangan Rumah Produksi Komik ini mengangkat konsep dari sebuah elemen komik, yang, memiliki peranan besar dalam proses kreatif berkomin, yaitu panel. Panel komik adalah elemen yang menentukan pemisahan ruang antar adegan, menciptakan irama dalam membaca komik, dan mendorong pembaca berimajinasi untuk menciptakan ilustrasi waktu dan gerak dalam menghubungkan panel-panel tersebut.

Pola penataan panel dalam suatu halaman komik yang kemudian diangkat dan akan ditransformasikan ke dalam desain arsitektural. Dengan lebih menspesifikasikan pada konsep peralihan antar panel, yaitu pada pola pergerakan hubungan antar ruang. Pola peralihan antar panel yang menjadi dasar dari keseluruhan desain yang mencakup bentuk massa bangunan, pola penataan dalam site, dan menyangkut pola sirkulasi bangunan.

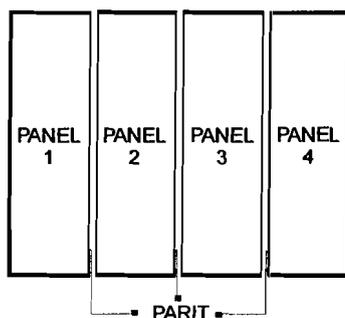
Pola peralihan antar panel yang kemudian digunakan berdasar kesamaan peralihan akibat proses kegiatan yang berurutan, adalah pola peralihan panel Aksi-ke-Aksi. Dengan penekanan pada pola sirkulasi baik didalam maupun diluar bangunan, yang dapat membantu mengarahkan sehingga penataan ruang pun terfokus pada urutan proses kegiatan antar fungsi ruang.

A. Konsep Bangunan

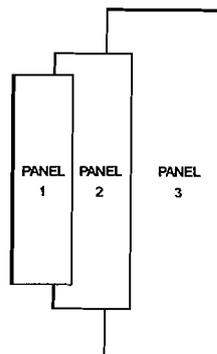
1. Pembentukan ruang

Bentuk ruang yang ditransformasikan ke dalam denah, sesuai konsep bentuk ruang berdasar jenis peralihan panel Aksi-ke-aksi, terdiri dari 2 bentuk yaitu:

- Pola panel sejajar

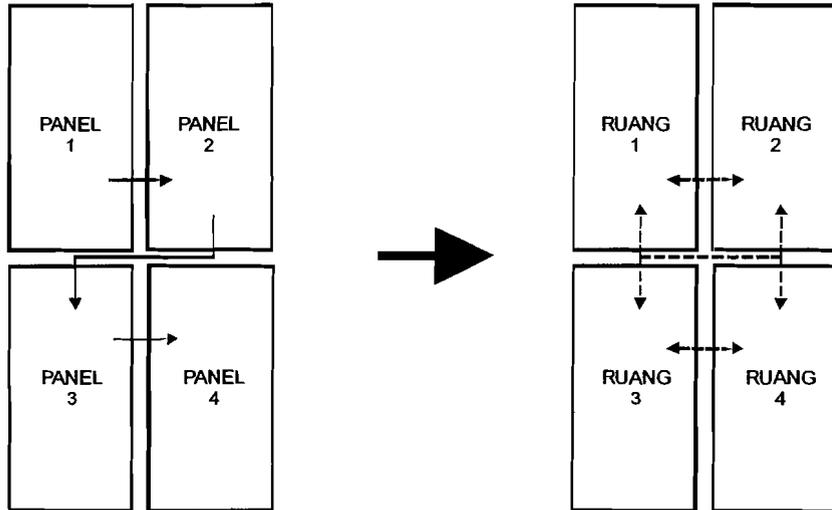


- Pola panel bertumpuk



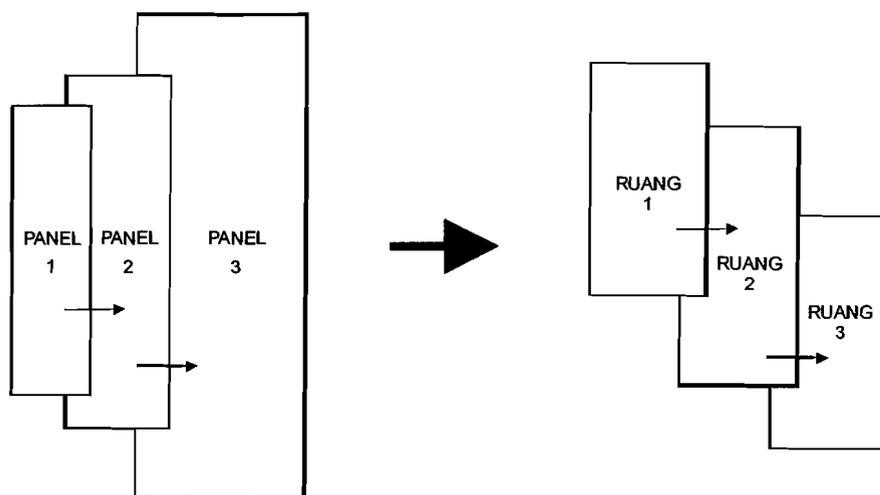
a. Transformasi bentuk ruang pada denah

- Pola panel sejajar, memiliki bentuk ruang simetris dan sejajar, lebih difokuskan pada fungsi ruang yang masih memungkinkan untuk pengguna dapat menuju ke fungsi ruang lain tanpa harus mengikuti urutan fungsi ruang yang ada.



- Pola panel bertumpuk, lebih mengarahkan pengguna untuk mengikuti urutan/alur proses antar fungsi ruang. Sehingga penggunaanya lebih difokuskan pada fungsi ruang-ruang produksi, yang ditata urut mengikuti proses kerja.

Namun sedikit perubahan pada bentuk ruang, hal ini menyangkut pertimbangan akan besaran ruang, maka perubahan yang terjadi adalah:

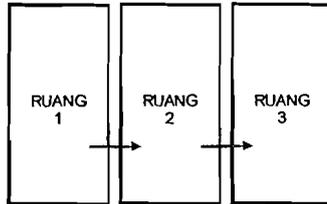


b. Tata ruang

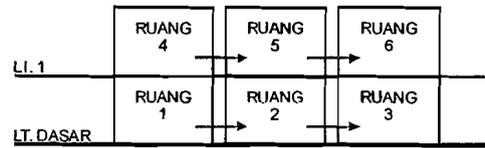
▪ Pola panel sejajar

Ruang-ruang ditata berjajar secara horizontal, dan secara vertikal untuk memperkuat karakteristik ruang sehingga tampak melalui eksterior bangunan.

- horizontal



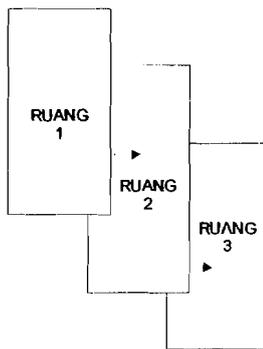
- vertikal



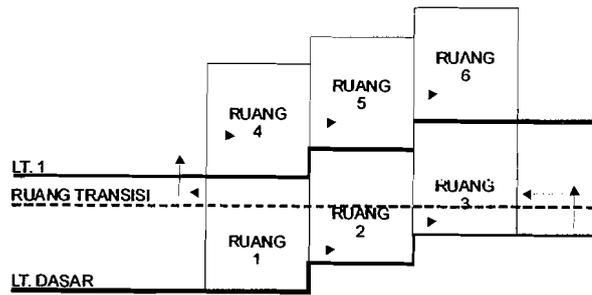
▪ Pola panel bertumpuk

Ketinggian ruang ditata secara berjenjang, untuk mempermudah pencapaian antar ruang sekaligus mengarahkan pengguna bergerak dari satu ruang ke ruang lain secara berurutan.

- horizontal



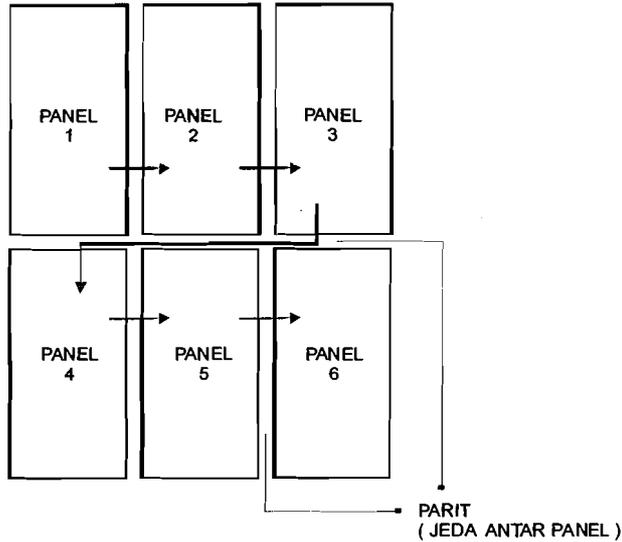
- vertikal



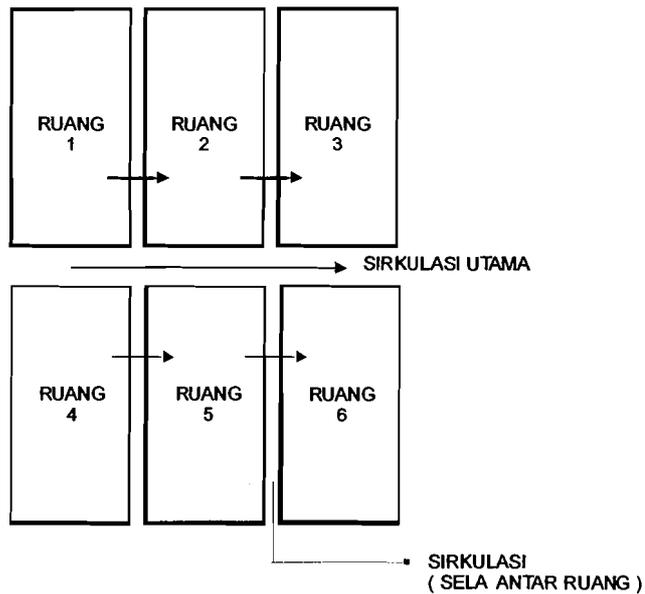
2. Pola sirkulasi bangunan

a. Pola sirkulasi antar ruang

- Berdasarkan pola baca panel didalam komik, maka alur yang tercipta adalah:



- Namun pola seperti diatas membuat pola sirkulasi menjadi rumit, terutama untuk mendukung fungsi bangunan sehingga alur sirkulasi yang kemudian digunakan untuk lebih mempermudah pencapaian antar ruang adalah:

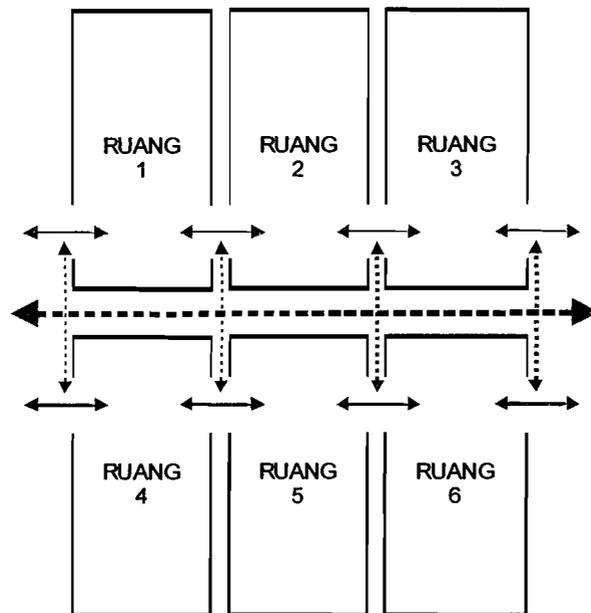


b. Pola sirkulasi pada panel sejajar

▪ Sirkulasi antar ruang

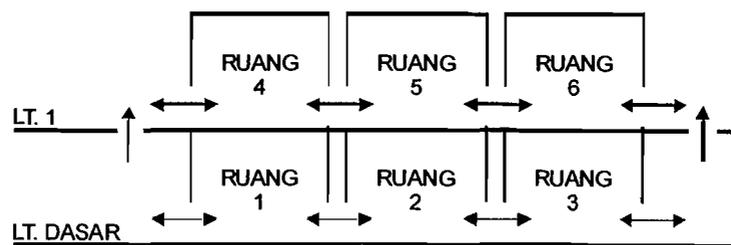
Bukaan diarahkan langsung pada ruang lainnya secara berurutan, namun juga memiliki sirkulasi alternatif yang mengarah pada ruang-ruang lainnya.

- horizontal



←→ SIKULASI LANGSUNG
←-----→ SIKULASI TAK LANGSUNG

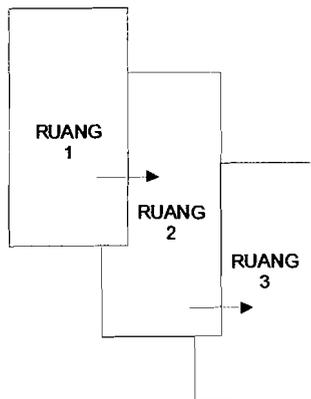
- vertikal



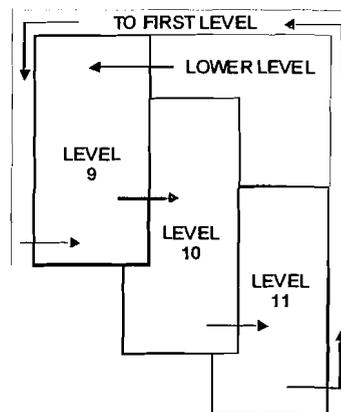
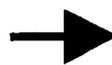
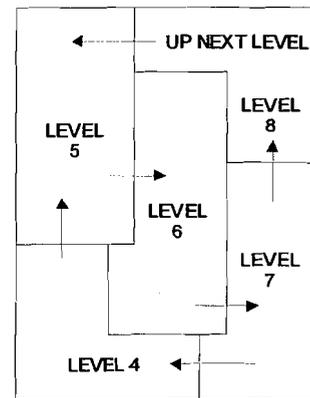
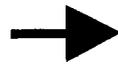
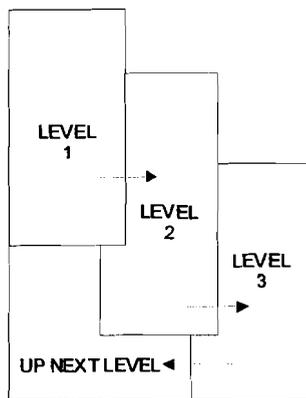
c. Pola sirkulasi pada panel bertumpuk

- Sirkulasi antar ruang

- Horizontal



- vertikal

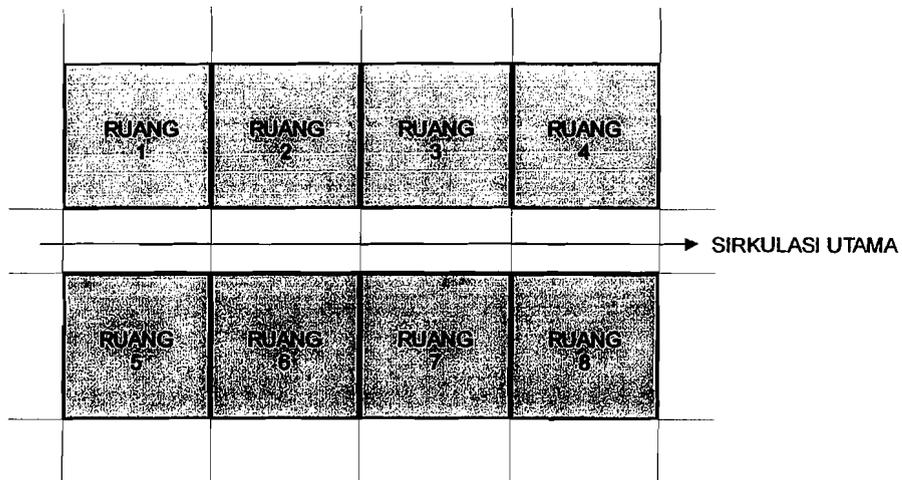


- garis kuning merupakan sirkulasi langsung, yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai alternatif lain bagi kemudahan pencapaian antar ruang.

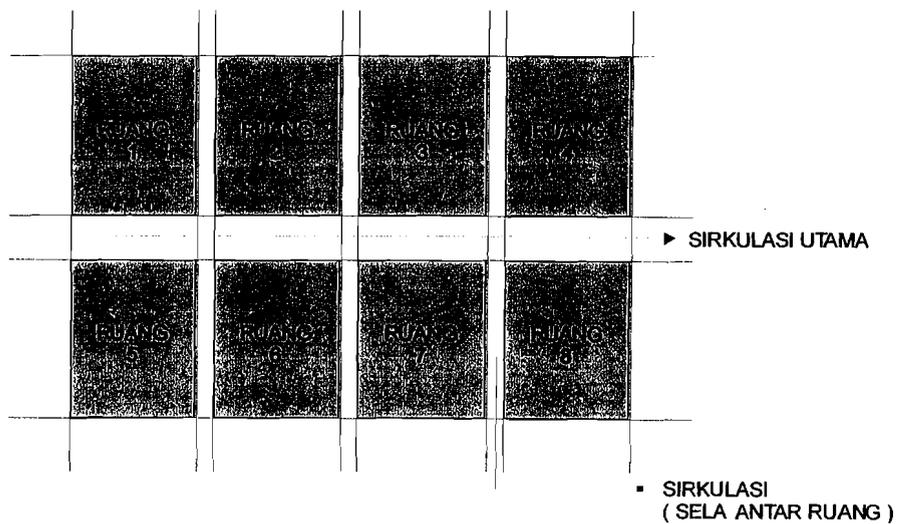
3. Grid sebagai pola dasar pembentukan struktur

a. Grid bangunan

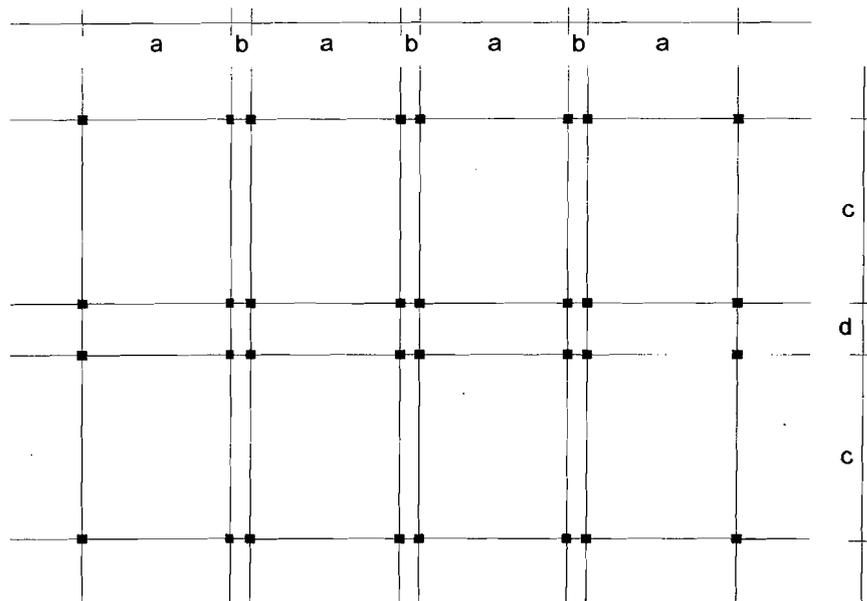
- Penataan ruang seperti dibawah ini, tidak dapat digunakan sebagai dasar pembentukan grid bangunan, karena tidak secara keseluruhan mampu mencerminkan transformasi panel ke dalam ruang.



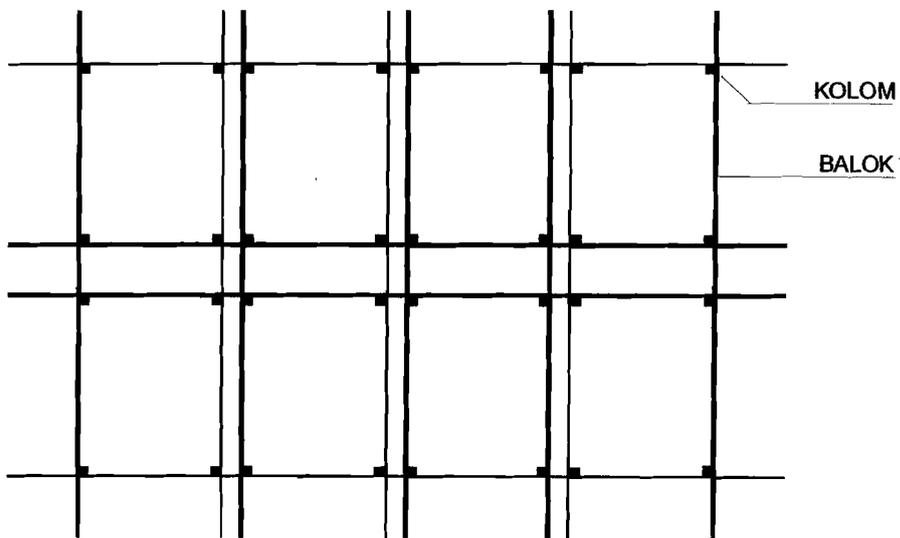
- Sehingga bentuk transformasi yang diterapkan adalah:



- Dan grid yang kemudian terbentuk adalah:



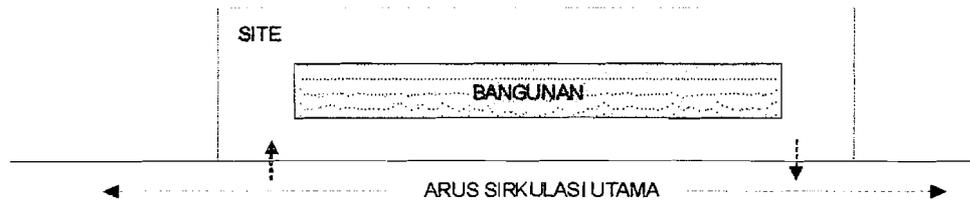
- Pembentukan struktur bangunan berdasar grid, sehingga membentuk repetisi pada peletakan posisi kolom – balok.



B. Konsep site

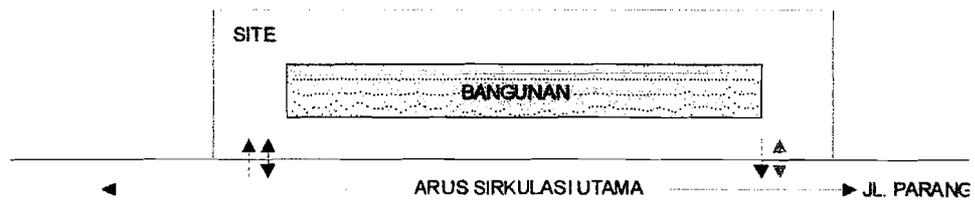
1. Entrance – Exit

- Posisi entrance – exit bangunan pada arus sirkulasi linier adalah:



→ Sirkulasi keluar - masuk site

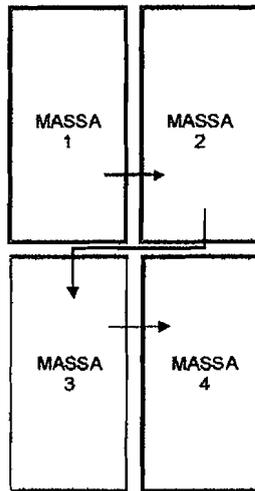
- Luasan bangunan dan perbedaan fungsi massa bangunan mempengaruhi pemisahan entrance – exit untuk kemudahan pencapaian masing-masing massa bangunan. Maka perubahan yang disesuaikan untuk kebutuhan tersebut adalah:



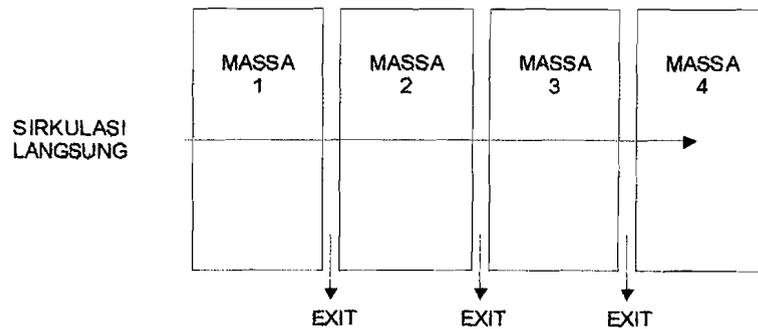
- ◄ ► ENTRANCE - EXIT UTAMA (PARKIR OUTDOOR)
- ◄ ► ENTRANCE - EXIT KHUSUS PRODUKSI (PARKIR OUTDOOR)
- ENTRANCE - EXIT PARKIR INDOOR (BASEMENT)

2. Sirkulasi massa bangunan

- Pola sirkulasi antar ruang juga mempengaruhi penataan massa bangunan, yang apabila mentransformasi langsung dari penataan panel komik dalam suatu halaman komik, maka pola sirkulasi yang terjadi adalah:

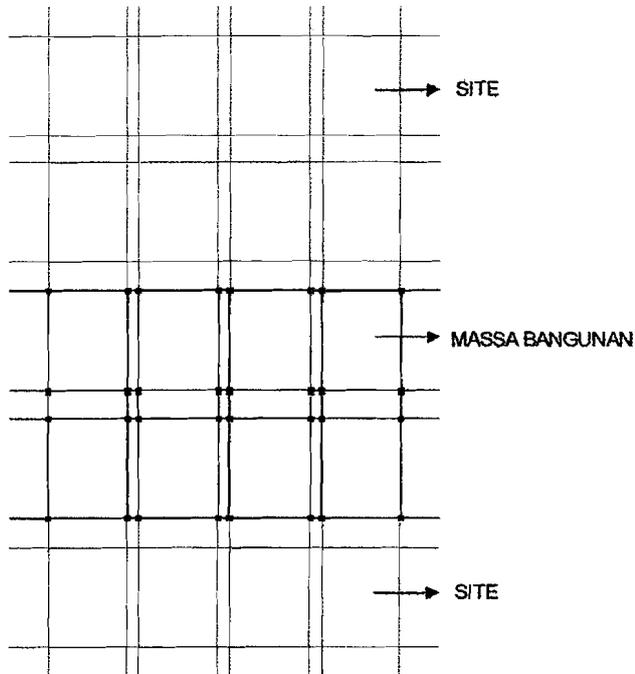


- Dan perubahan yang dilakukan guna kemudahan pencapaian antar massa bangunan adalah:



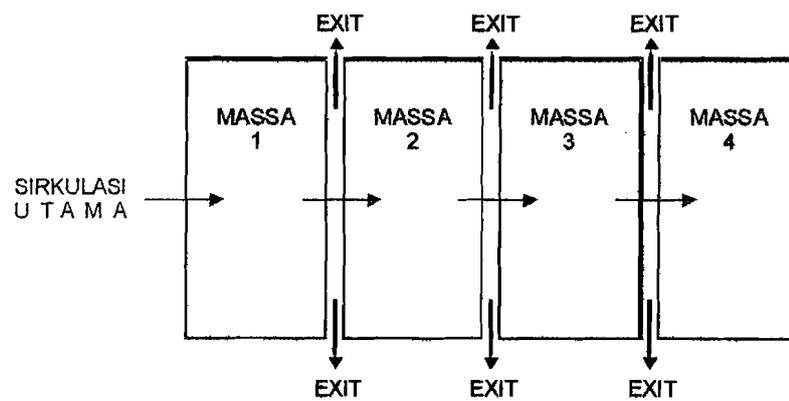
3. Grid siteplan

Grid siteplan adalah merupakan penerusan dari grid dasar bangunan.



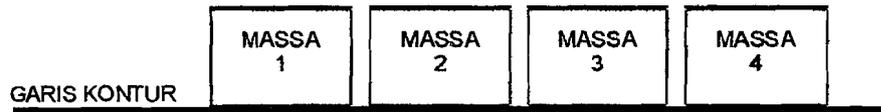
1. Tata massa

- Penataan massa bangunan merupakan transformasi penataan panel komik:

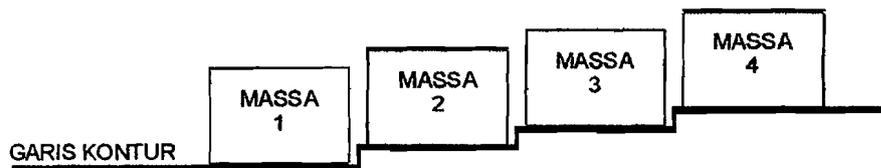
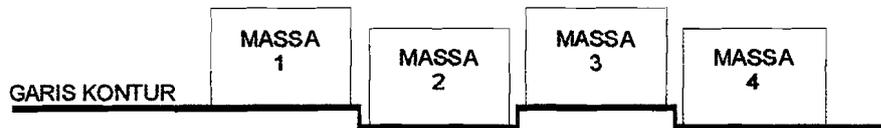


- Alternatif penataan massa bangunan pada kontur site:

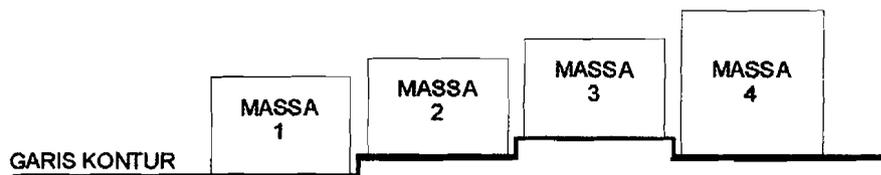
- kontur site datar



- kontur site berjenjang

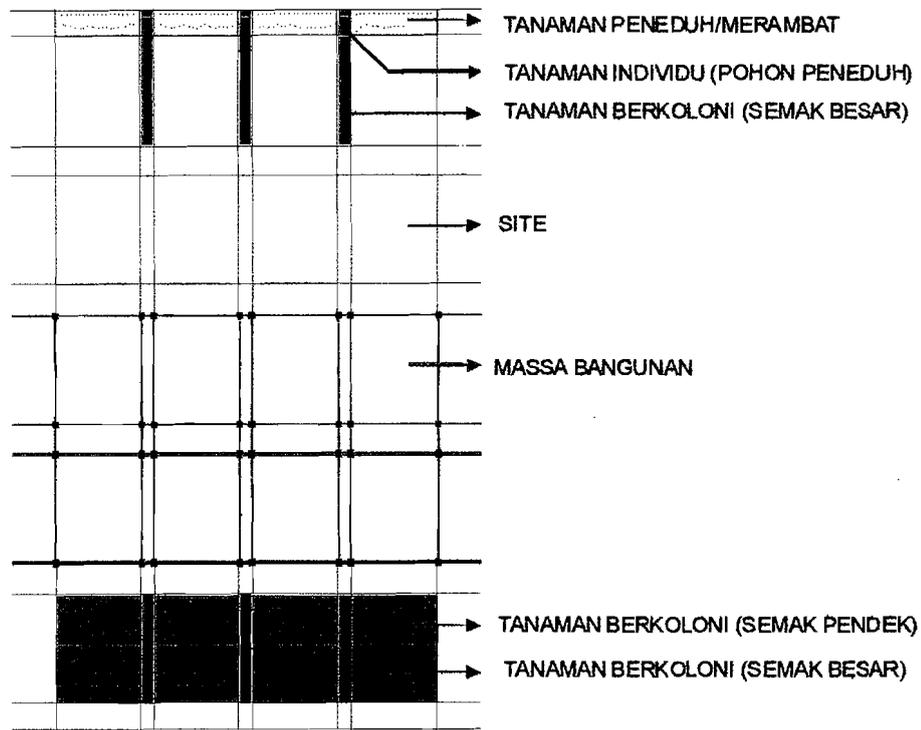


- Kontur site datar tidak dapat digunakan untuk mengembangkan pola grid dalam siteplan, sehingga kontur site berjenjang dengan permainan naik – turun kontur yang kemudian digunakan namun dengan penyesuaian pada ketinggian masing-masing massa bangunan.



5. Vegetasi

- Peletakan tanaman disesuaikan dengan besaran grid yang akan ditempati. Kotak grid kecil dipinggir site digunakan untuk tanaman individu, kotak grid besar dipinggir site digunakan untuk tanaman merambat, dan kotak grid besar ditengah site digunakan untuk tanaman-tanaman berkoloni.



- Tanaman yang digunakan didalam site, berdasar aspek artistik – visual tanaman memiliki unsur-unsur sebagai berikut:¹

a. *Ketapang* (*Terminalia catappa*), menonjol sebagai unsur struktur. Yaitu memiliki tekstur dan struktur sedang, dengan batang, cabang, ranting, dan daun yang tidak terlalu besar dan lebar. Merupakan pohon peneduh dengan cabang, dan ranting yang panjang serta daun yang lebar.

a. Tanaman yang menonjol sobagai unsur warna atau *dekoratif*, adalah:

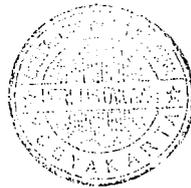
- *Lengkuas merah* (*Alphinia purpurata*), dengan bunga merah terang dan menyala.

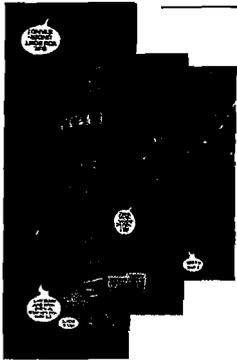
- *Kana* (*Canna indica*), bunga berwarna merah cerah, dapat keluar serempak setelah 40 hari penanaman.

Kedua tanaman diatas merupakan tanaman border, perdu pendek, dan semak besar. Yaitu memiliki ketinggian rata-rata antara setinggi lutut sampai setinggi tubuh manusia. Pada umumnya tampil secara individu untuk skala terbatas/sempit, dan berkoloni pada skala luas. Kelebihan yang dimiliki adalah perakaran yang kuat dan dalam, sehingga dalam pemeliharaannya cenderung lebih mudah, tidak menuntut perhatian khusus dalam penyiraman.

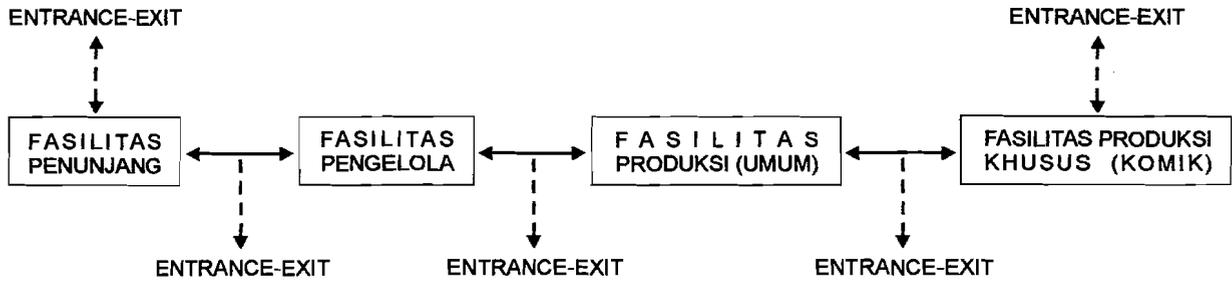
¹ Suharto, *Dasar-dasar Pertamanan, Menciptakan Keindahan dan Kerindangan*, 1994.

- *Soka lokal* (*Ixora japonica*), berbunga merah oranye dan tahan lama, penanaman dalam bentuk koloni, bagus bila mendapat penyinaran matahari penuh. Merupakan tanaman border dan semak pendek, dengan ketinggian rendah yaitu setinggi mata kaki sampai setinggi lutut.
 - *Bougenvil* (*Bougainville spectabilis*), tanaman berbunga sepanjang musim, tahan terhadap cahaya matahari dan kondisi tanah yang tidak terlalu subur. Merupakan tanaman merambat yang juga dapat digunakan sebagai peneduh atau pergola, bila pertumbuhannya telah baik dan rapat.
- c. *Cendrawasih*, merupakan tanaman rumput dengan cabang-cabang yang panjang dan jatuh, sehingga menonjol sebagai unsur karakter karena penampilannya yang lentik dan lentur.

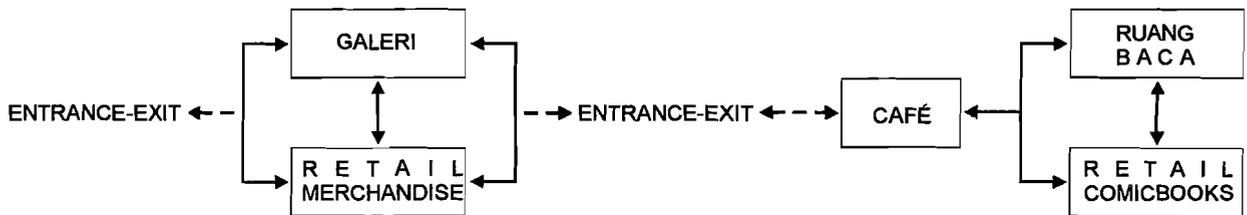




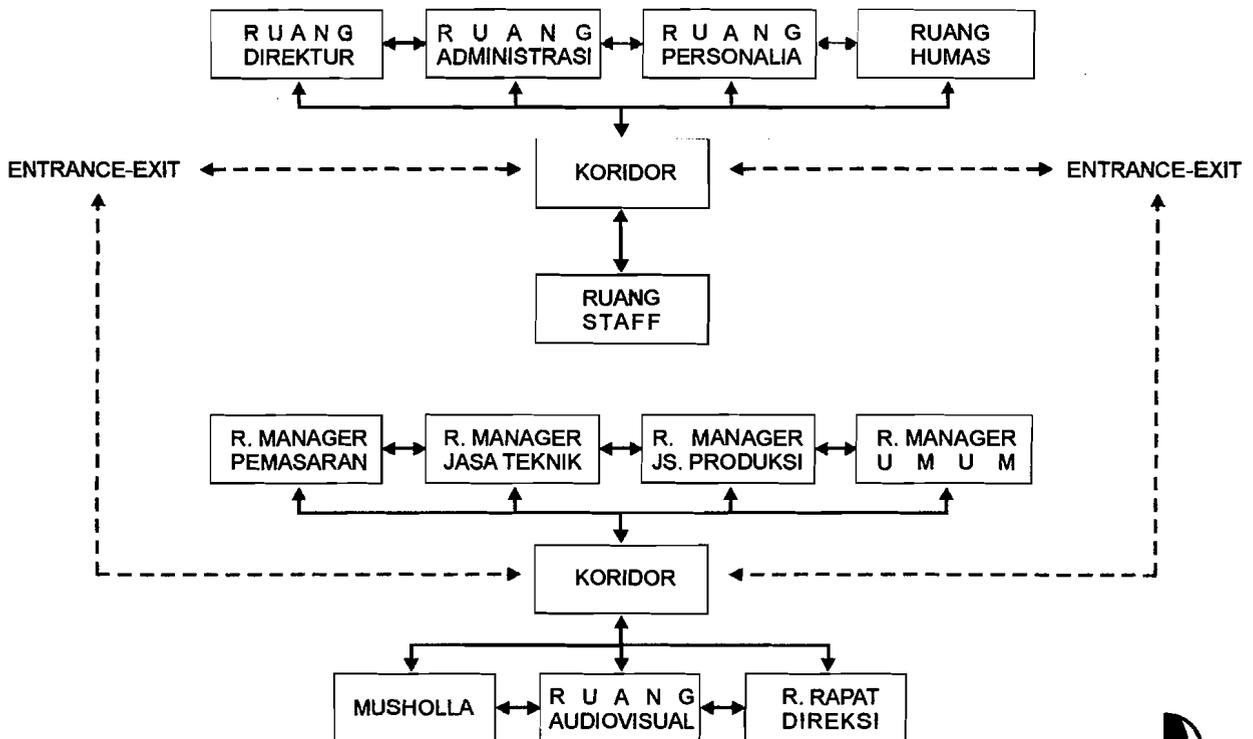
ORGANISASI RUANG



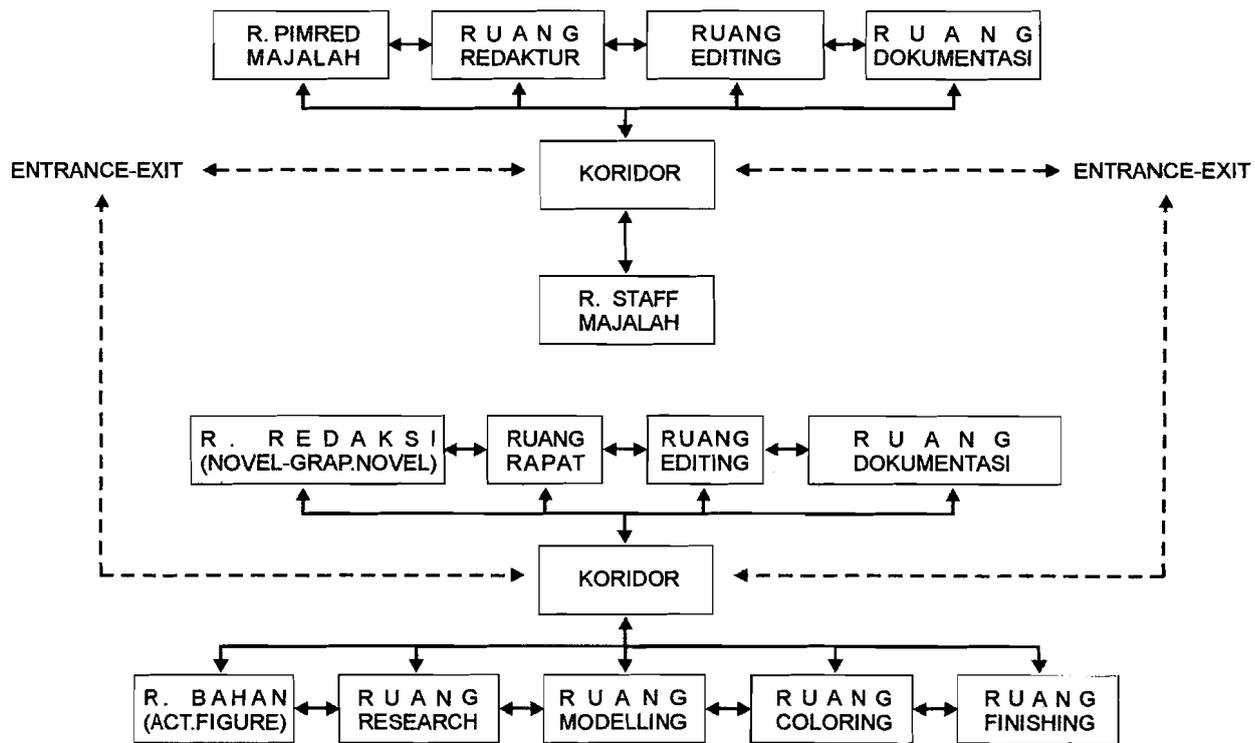
1. ORGANISASI RUANG FASILITAS PENUNJANG

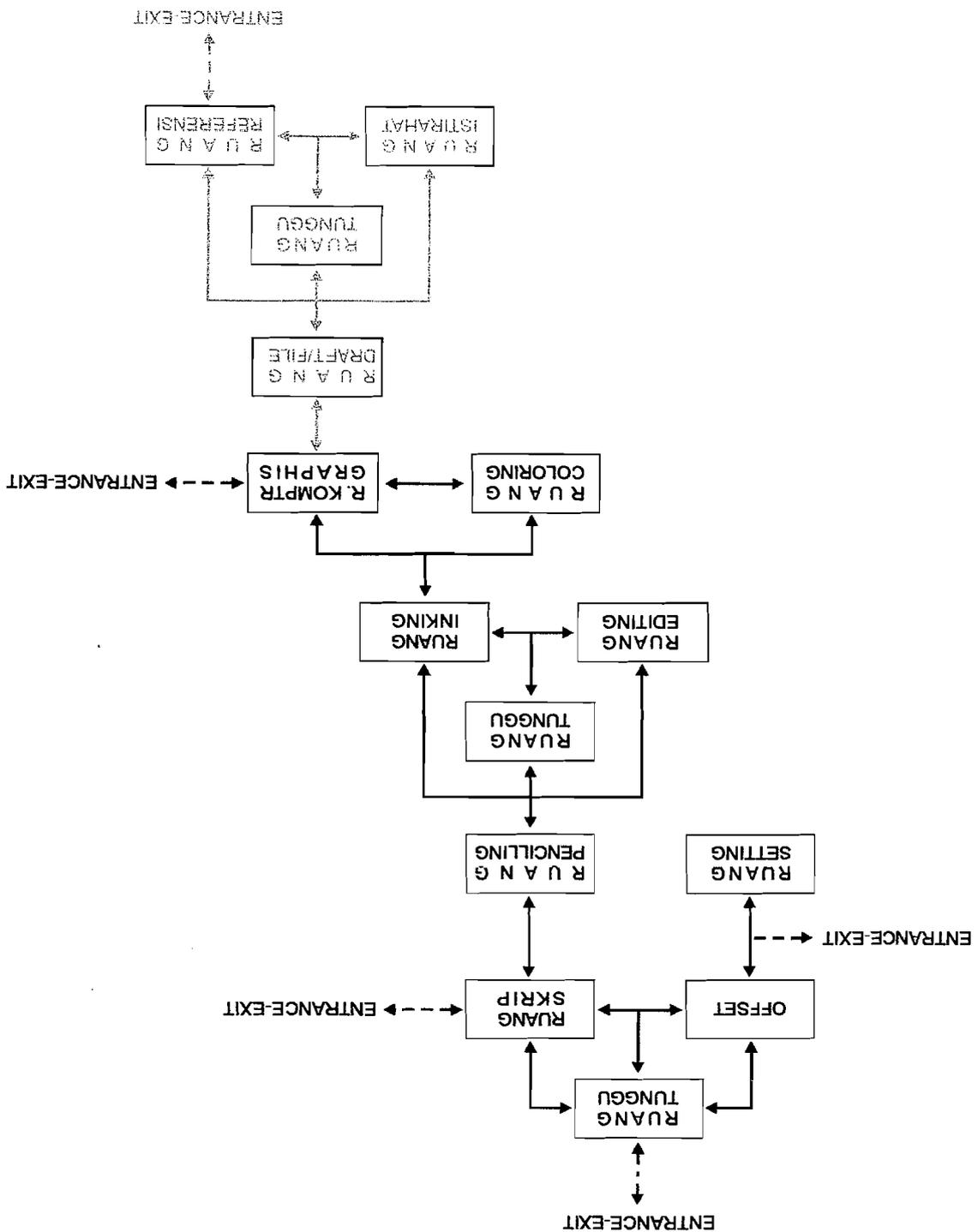


2. ORGANISASI RUANG FASILITAS PENGELOLA



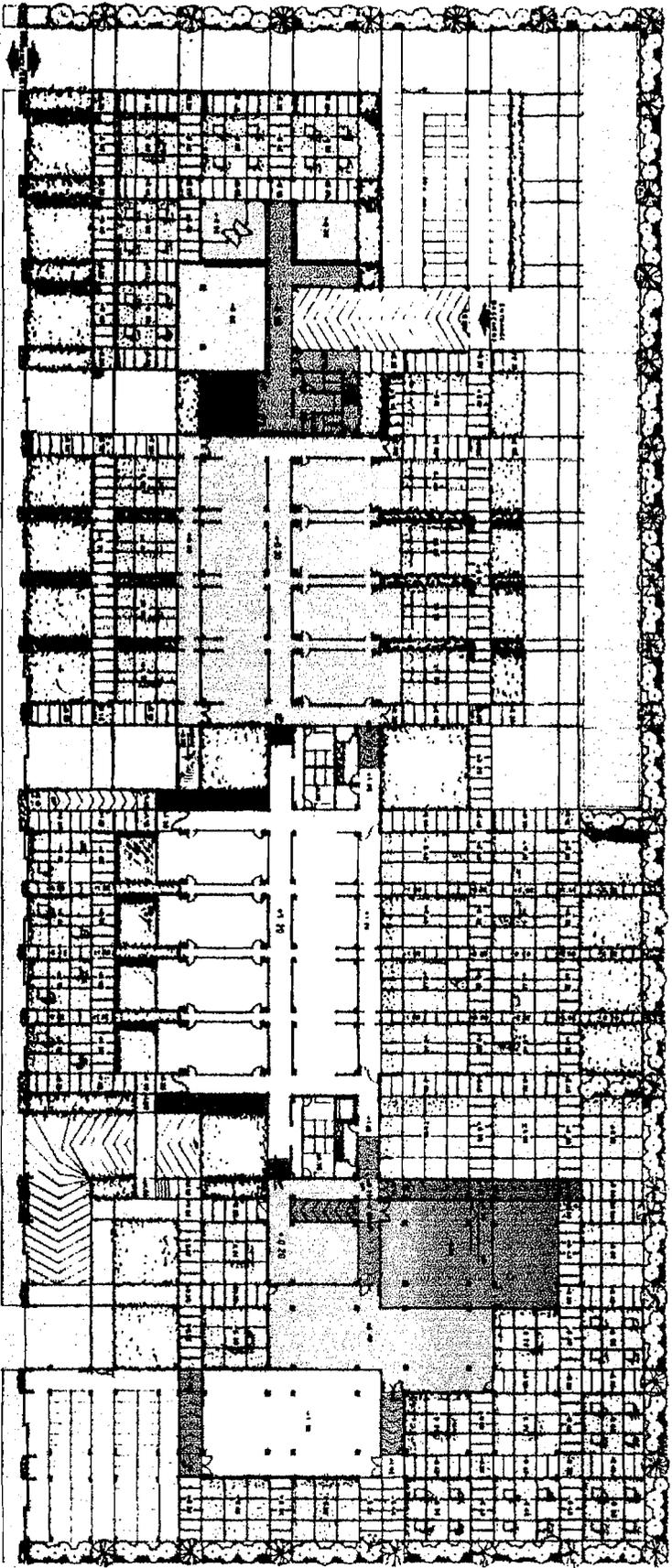
3. ORGANISASI RUANG UNIT PRODUKSI (UMUM)





4. ORGANISASI RUANG UNIT PRODUKSI KHUSUS (KOMIK)

A. KETINGGIAN MASSA BANGUNAN

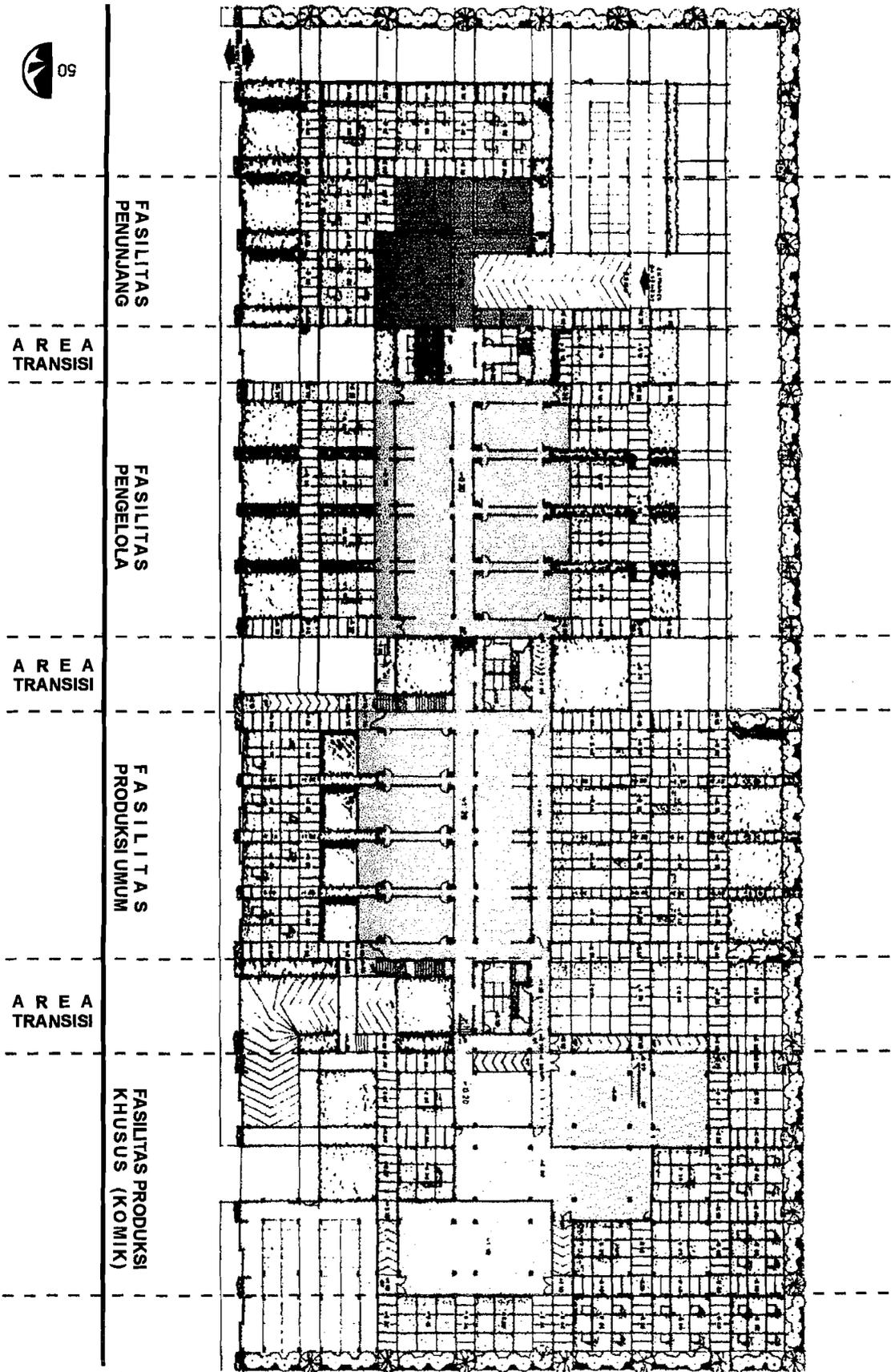


KETINGGIAN:

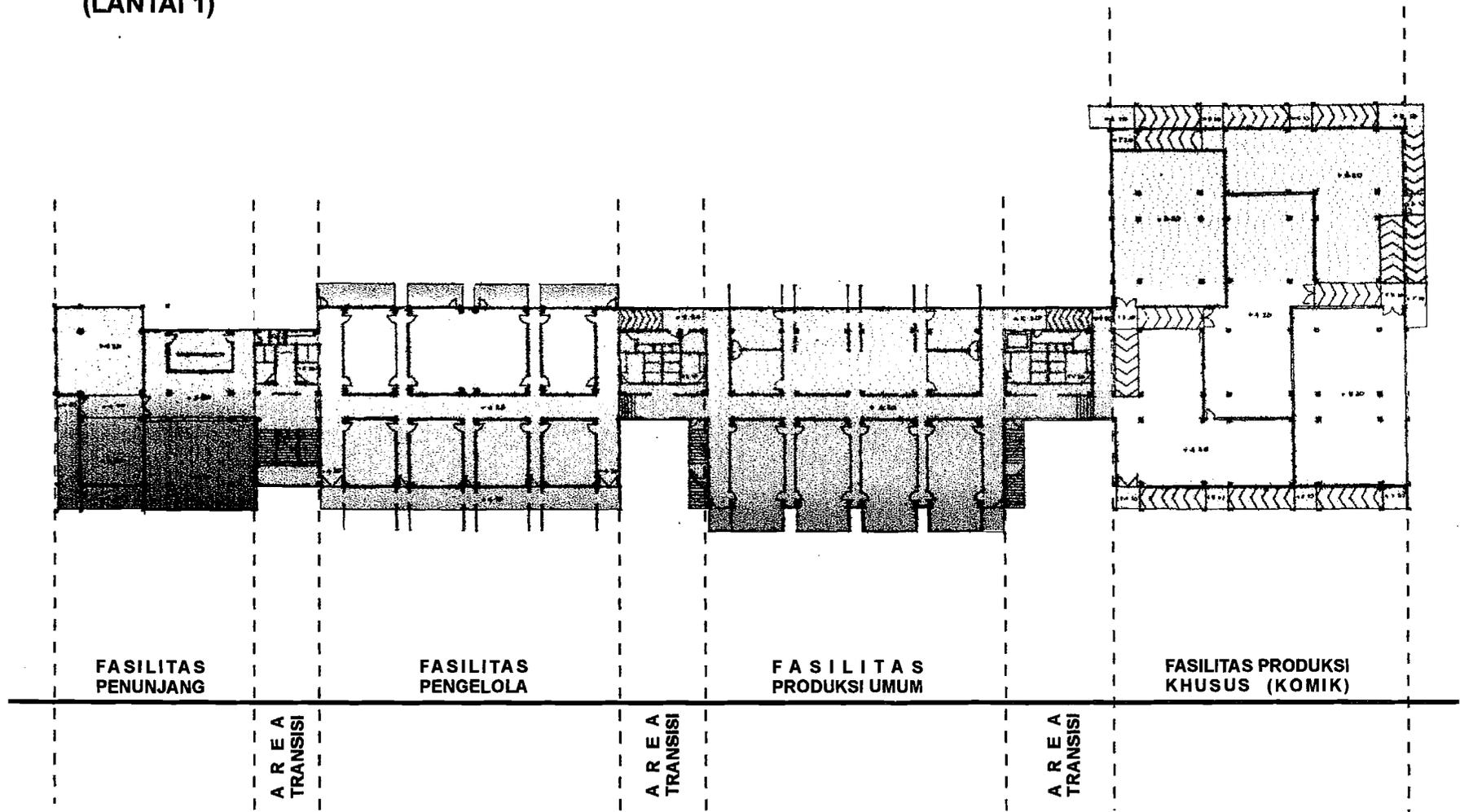
	- 0.60		+ 0.20		RAMPS
	- 0.20		+ 1.20		TANGGA
	- 0.80				



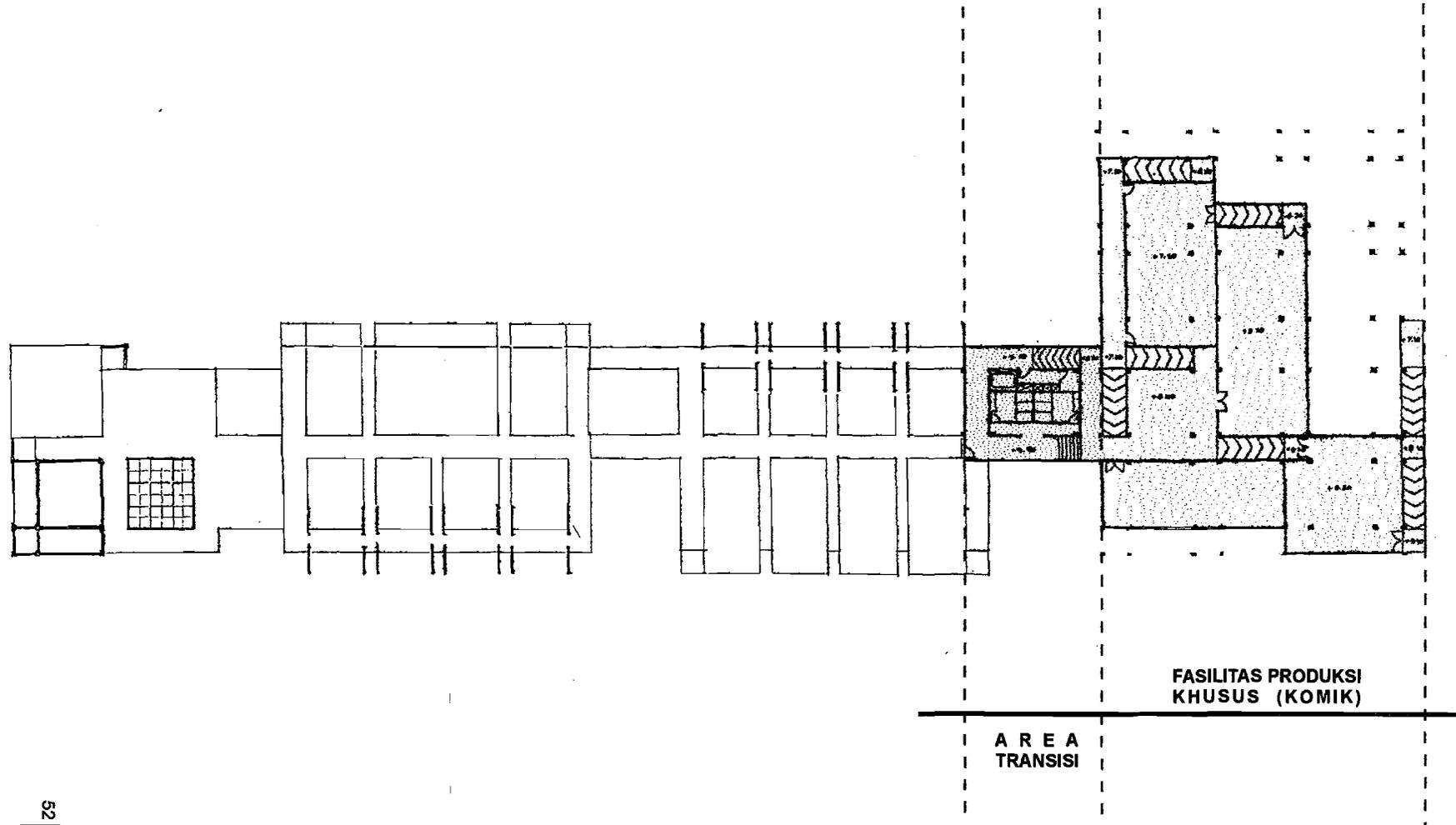
**B. PEMBAGIAN FUNGSI MASSA BANGUNAN
(LANTAI DASAR)**



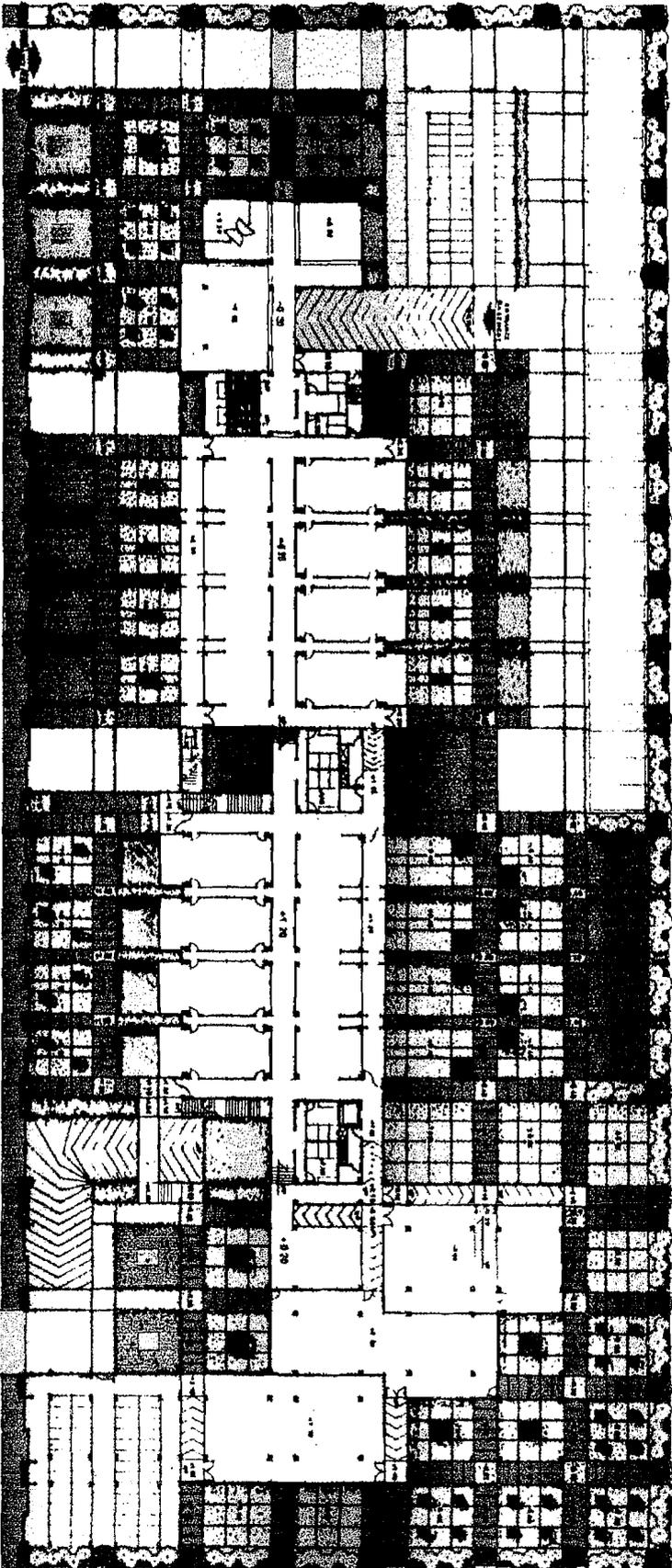
**C. PEMBAGIAN FUNGSI MASSA BANGUNAN
(LANTAI 1)**



**D. PEMBAGIAN FUNGSI MASSA BANGUNAN
(LANTAI 2)**



E. DESAIN SITEPLAN (JENIS MATERIAL DAN VEGETASI)



KETERANGAN :

A. JENIS MATERIAL



BANGKU KAYU DENGAN DUDUKAN BETON



BETON AGREGAT TELANJANG



BETON AGREGAT HALUS (CETAK 1 x 2 M)



TURFBLOK (RUMPUT BETON PRACETAK)



BETON AGREGAT HALUS



KOLAM



TROTOAR DENGAN PERKERASAN BETON PRACETAK



BETON STAND PATUNG

B. VEGETASI



BOUGENVIL (BOUGEINVILLEA SPECTABILIS)



KETAPANG (TERMINALIA CATAPPA)



KANA (CANNA INDICA)



CENDRAWASIH



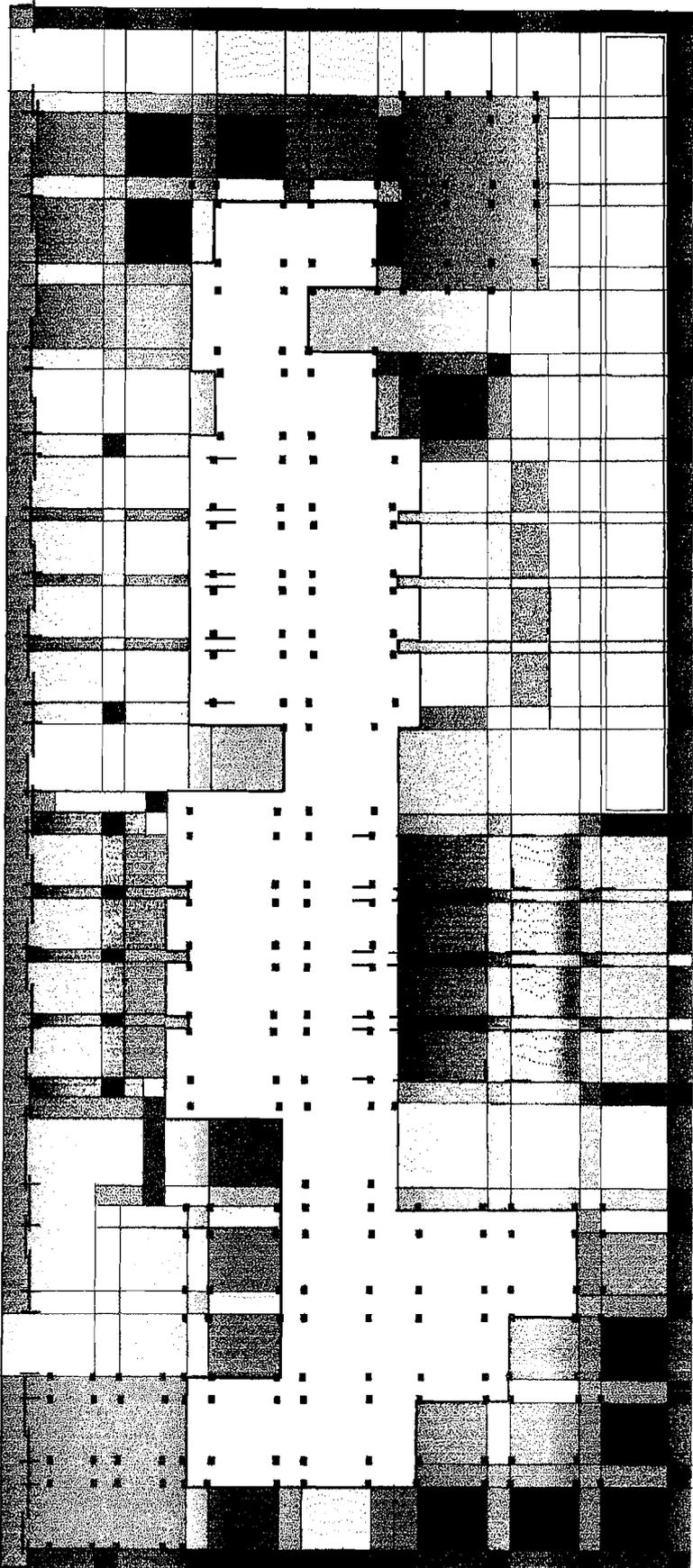
SOKA LOKAL (IXORA JAPONICA)



LENGKUAS MERAH (ALPINIA PURPURATA)



F. POLA KETINGGIAN SITEPLAN



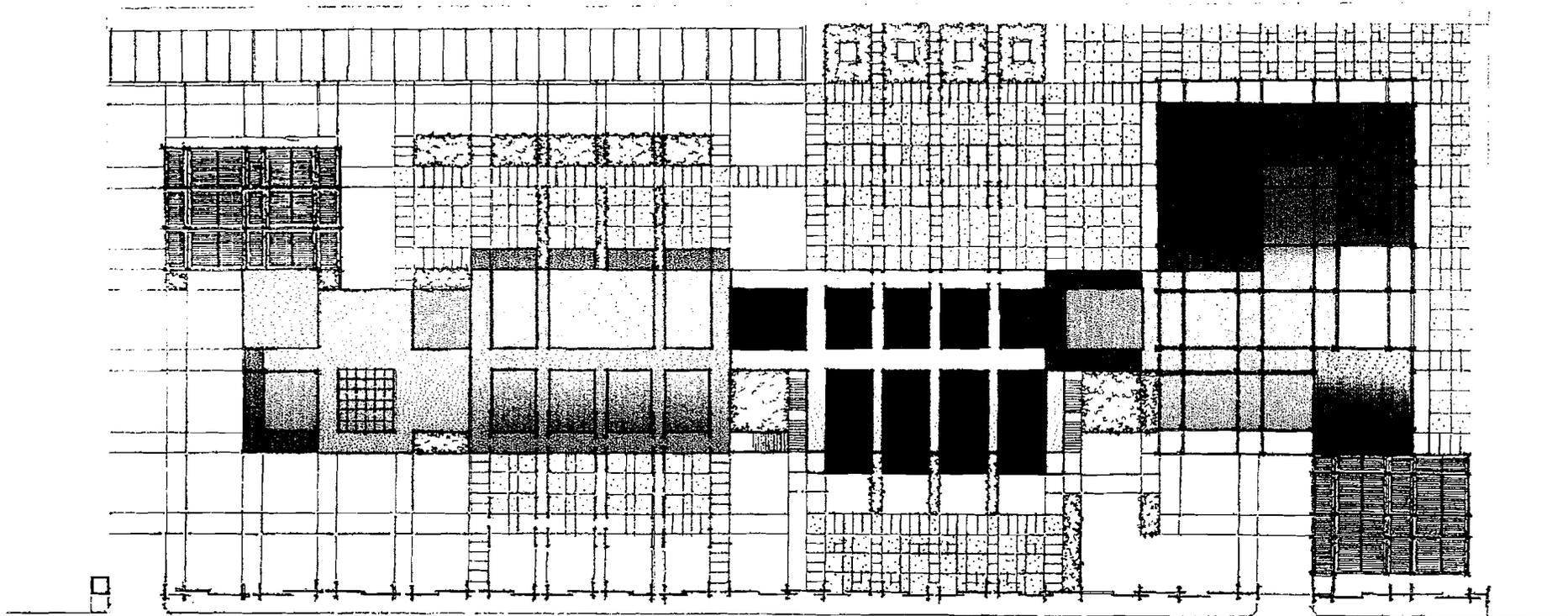
KETERANGAN : A. KETINGGIAN TANAH

	- 0.60
	- 0.40
	- 0.20
	- 0.10
	+/- 0.00
	+ 0.10
	+ 0.20
	+ 0.30
	+ 0.40
	+ 0.60
	+ 0.80
	+ 1.00
	+ 1.10

B. LAIN-LAIN

	TANAMAN SEMAK PENDEK
	TANAMAN SEMAK BESAR
	TANAMAN PERGOLA DAN SEMAK BESAR
	POHON
	KOLAM
	RAMPS
	JEMBATAN

G. KETINGGIAN ATAP



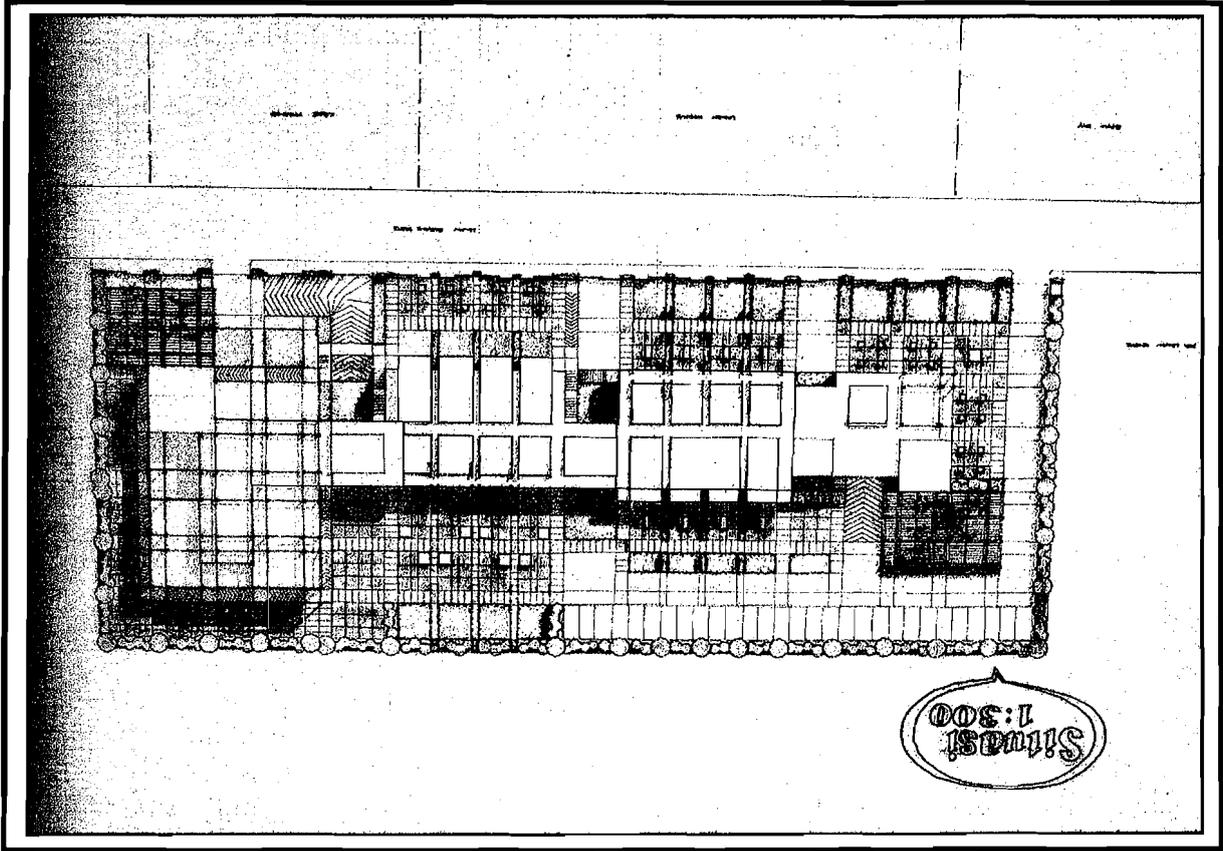
PLAN PARAMETRIK

KETERANGAN:

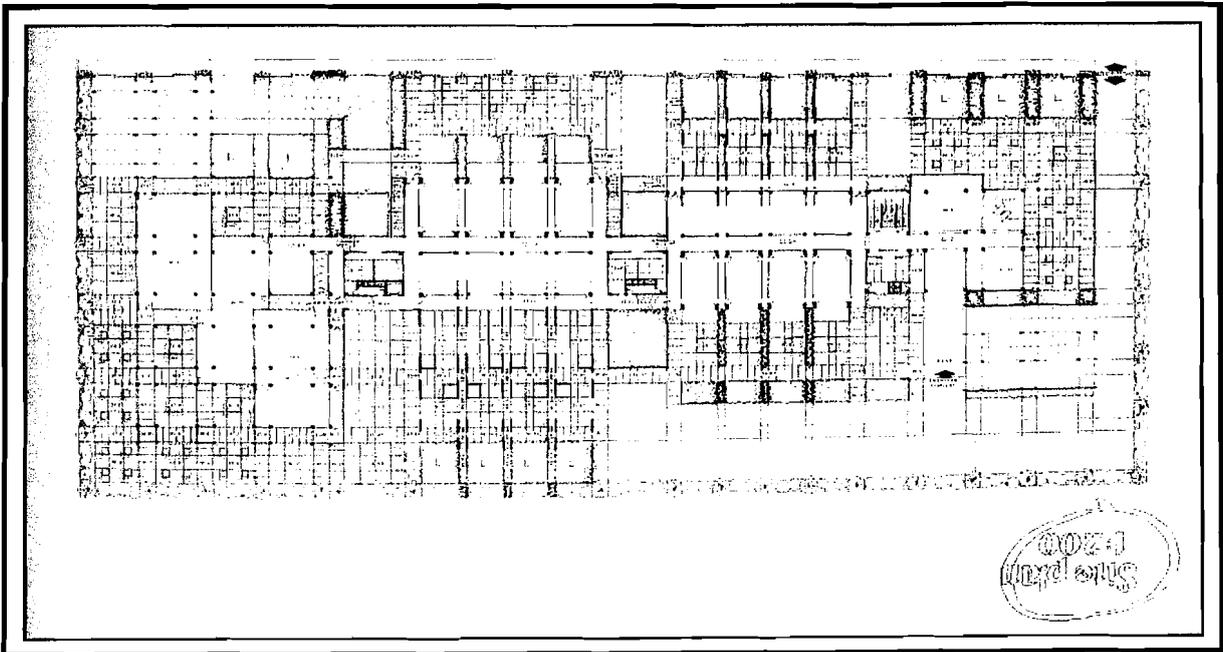
	+ 4.20		+ 7.80		+ 8.20		+ 9.20		+ 10.20		+ 12.20		+ 13.40
	+ 7.40		+ 8.00		+ 8.60		+ 9.60		+ 11.20		+ 13.20		+ 13.60



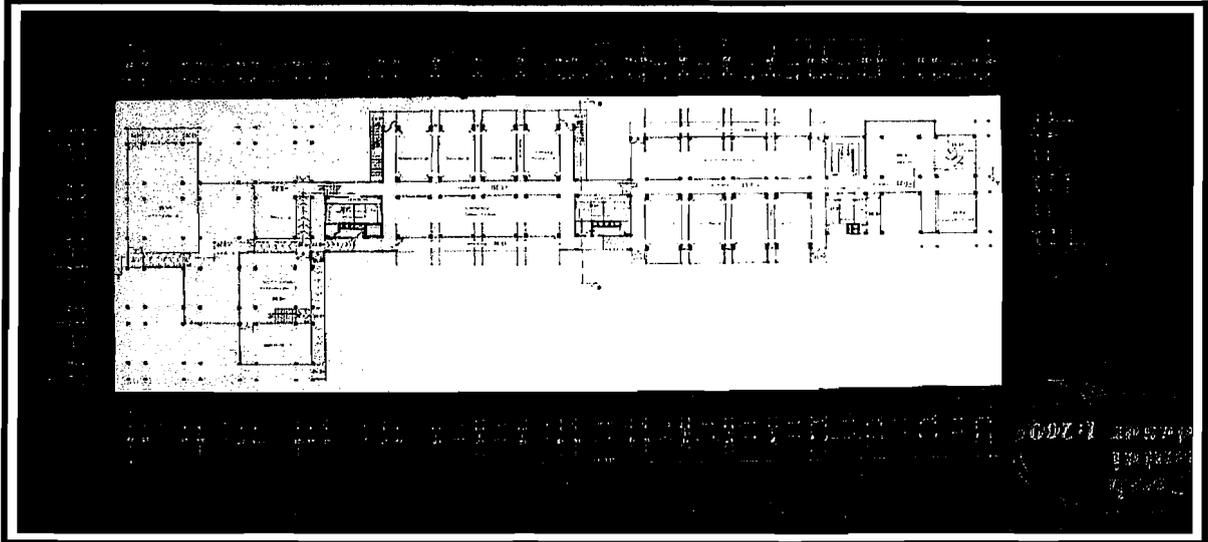
SITUASI (1:300)



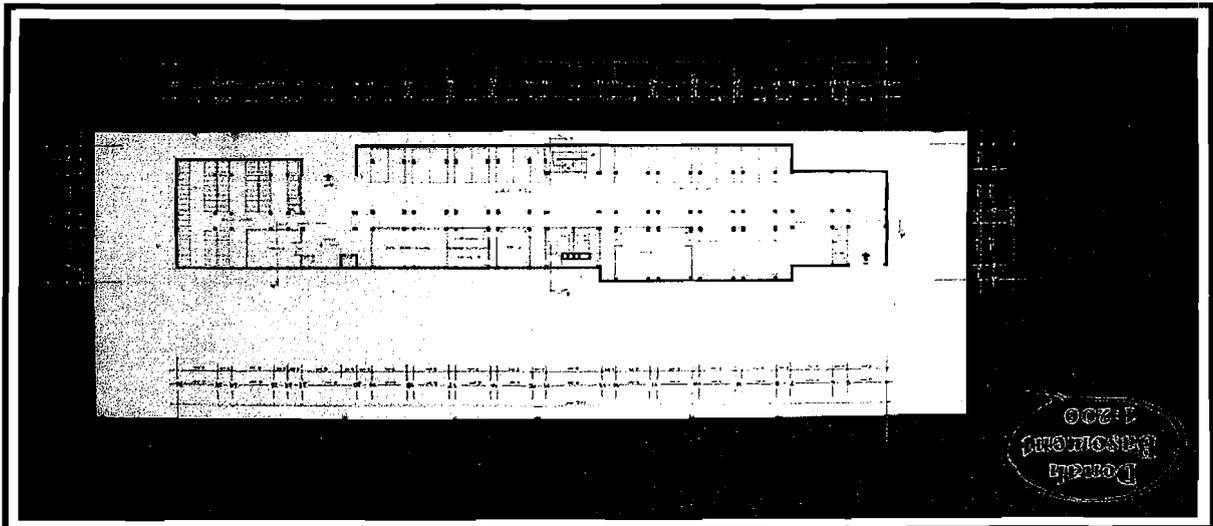
SITEPLAN (1:200)



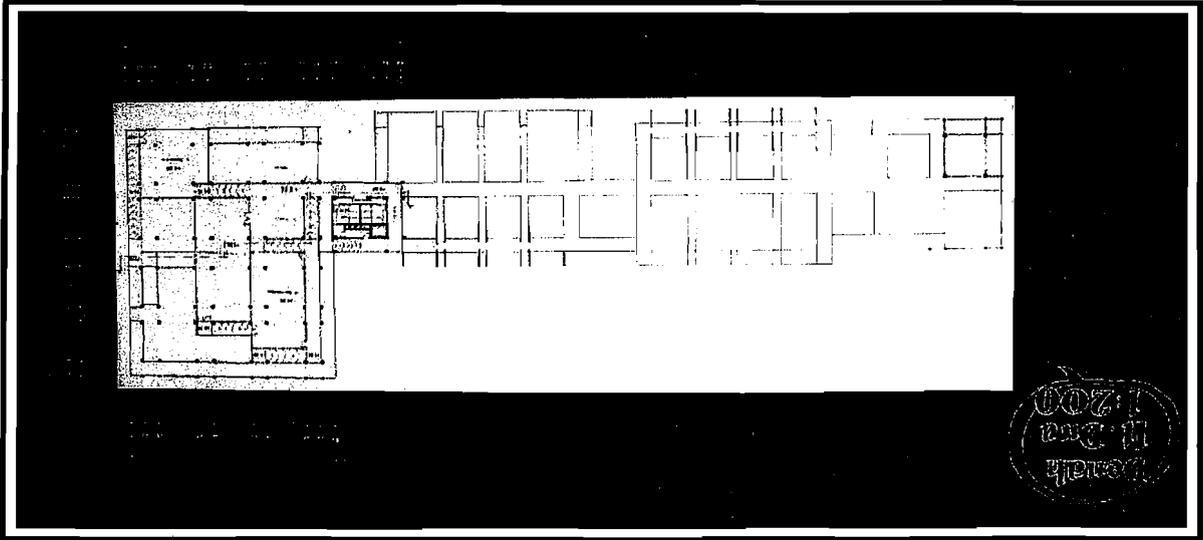
DENAH LT. DASAR (1:200)



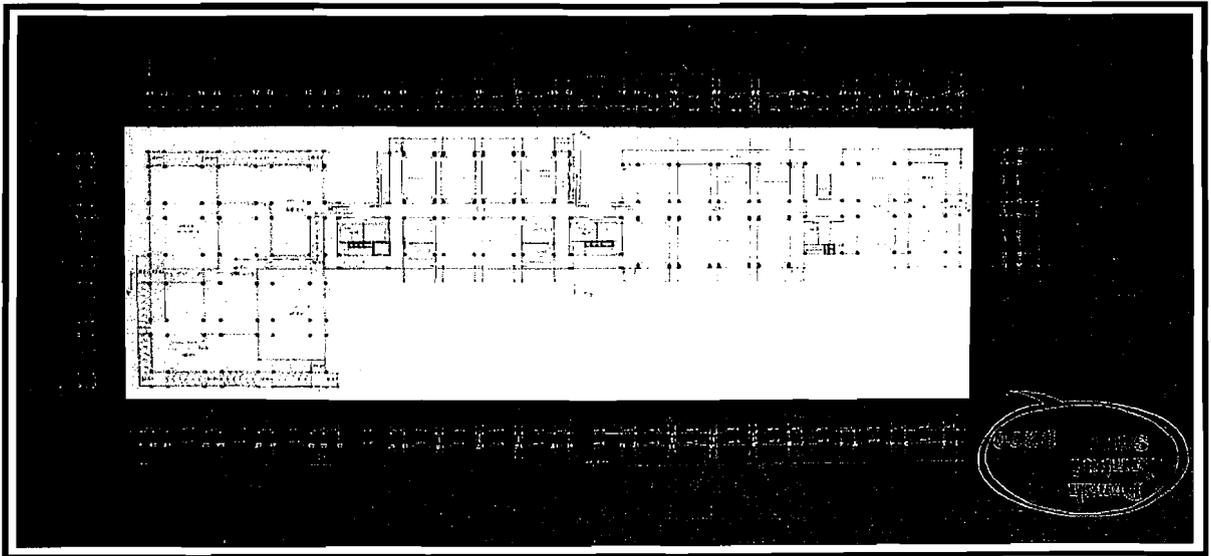
DENAH BASEMENT (1:200)



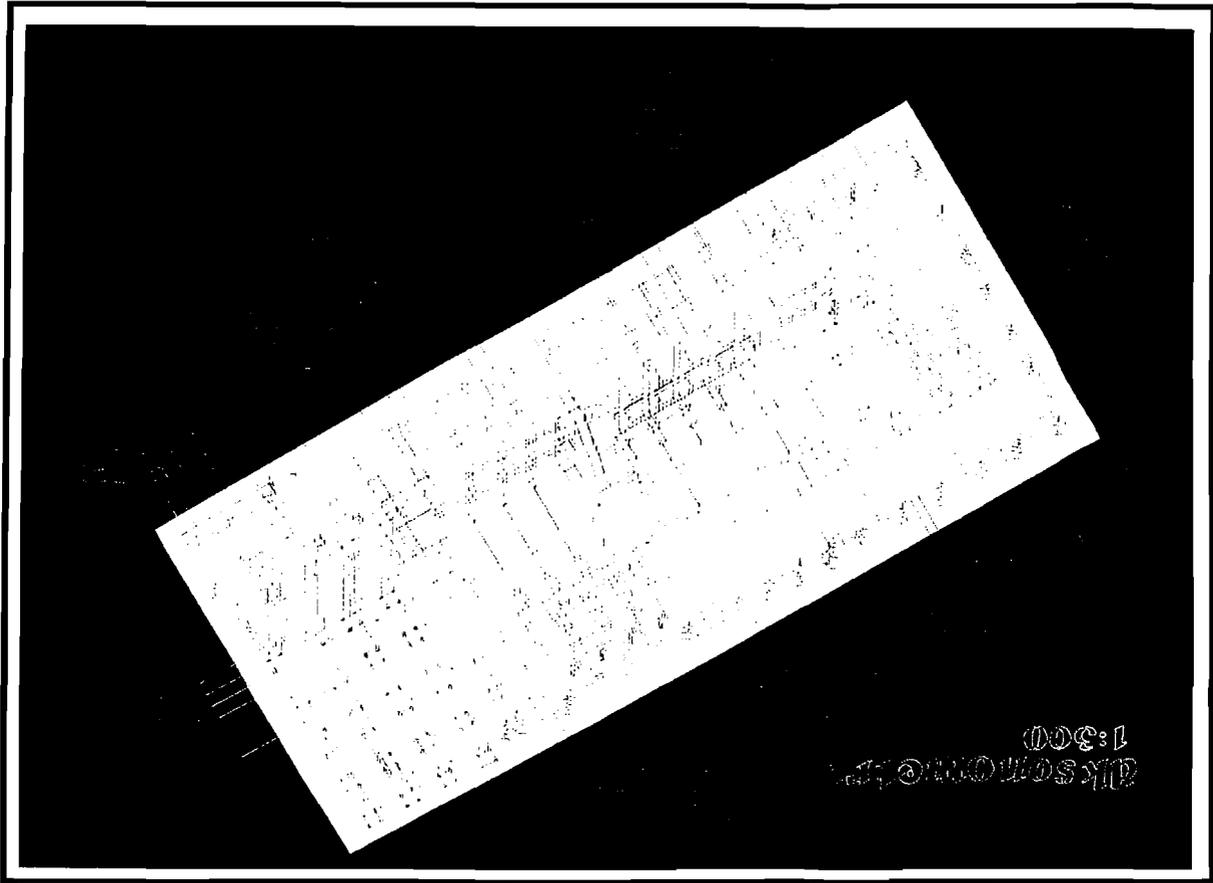
DENAH LT. DUA (1:200)



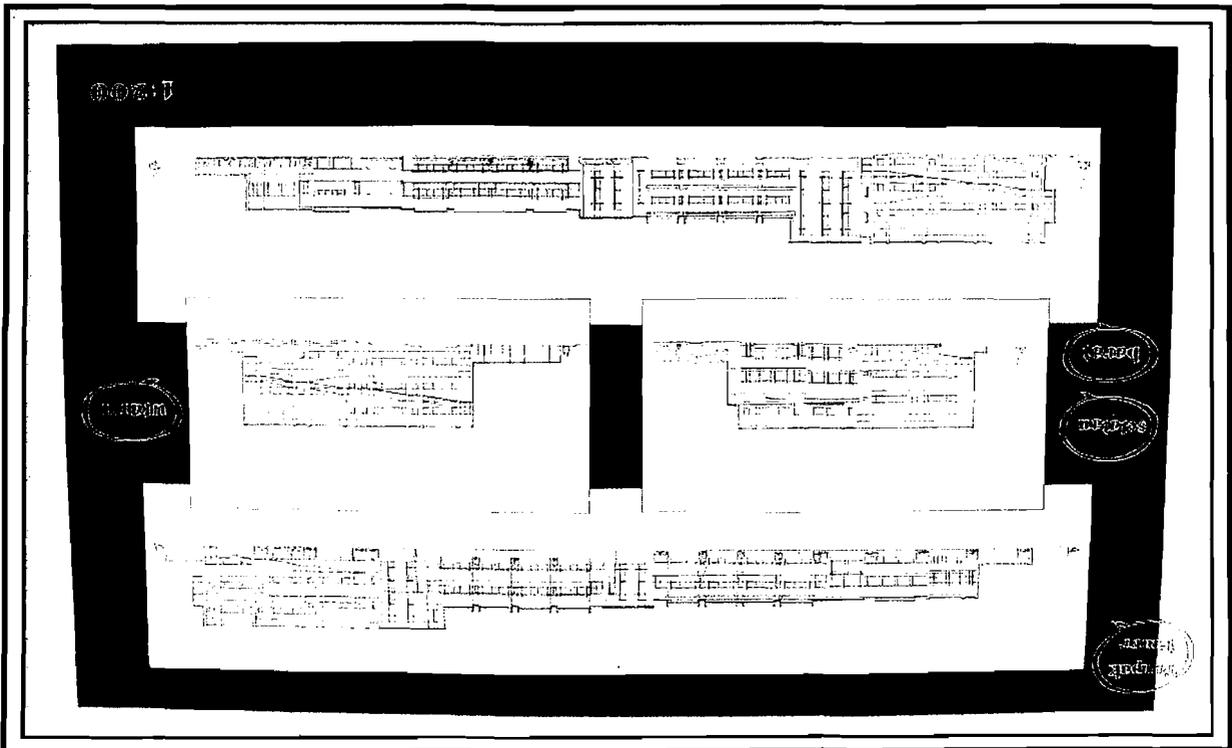
DENAH LT. SATU (1:200)



AKSONOMETRI (1:300)

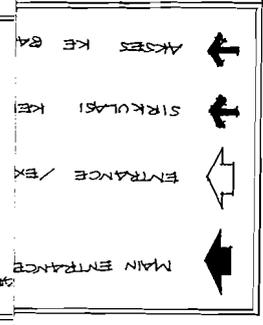


TAMPAK (1:200)

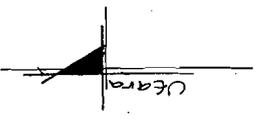


 PT. SINTIA JUMBO FAKULTAS TEKNIK 512 012	TUGAS A. ASHABAN	1 : 400	STRUKTUR	06 MAJ 2004 02 MAJ 2004
	PERENCANAAN	LEMBAR NO.	LEMBAR KE.	JUMLAH LEMBAR

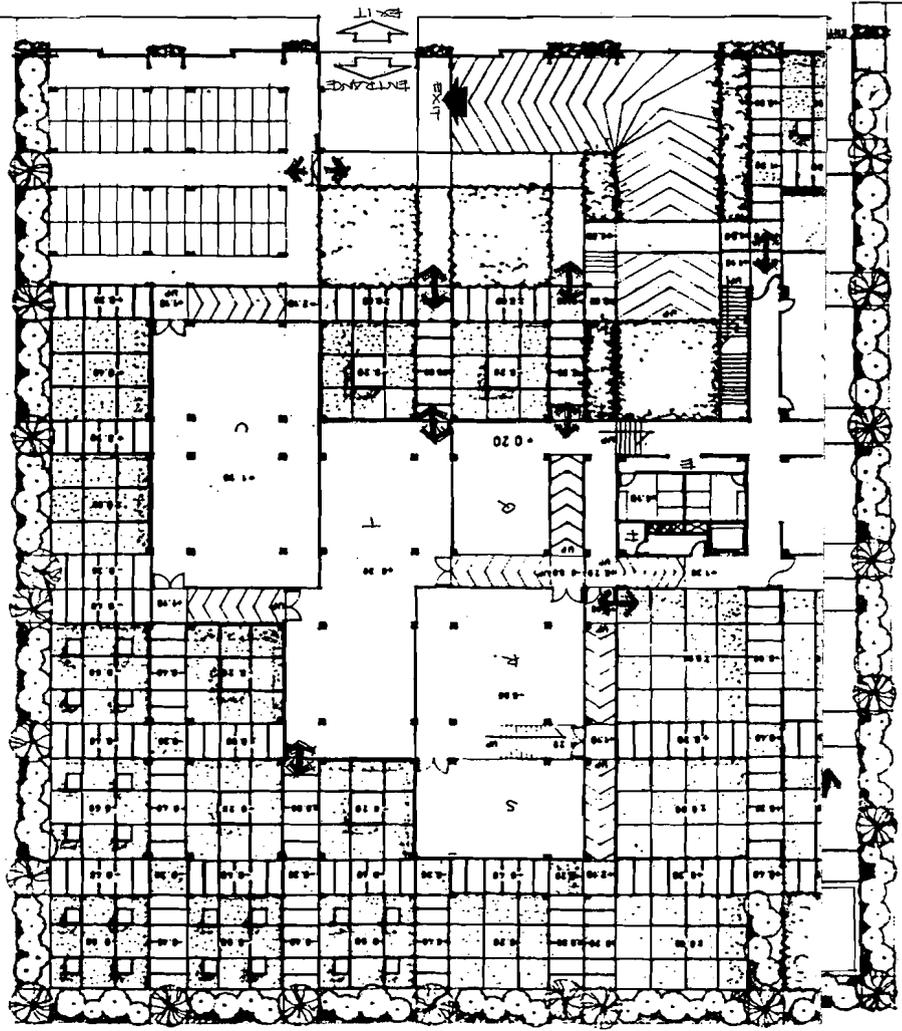
MAIN ENTRANCE
 ENTRANCE / EXIT
 SIRKULASI KE
 AKSES KE GA



S. P. SETTING
 T. R. SKIP
 C. R. PENCILING



PLAN PERSAMAAN



□ SITE



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANA
JURUSAN ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

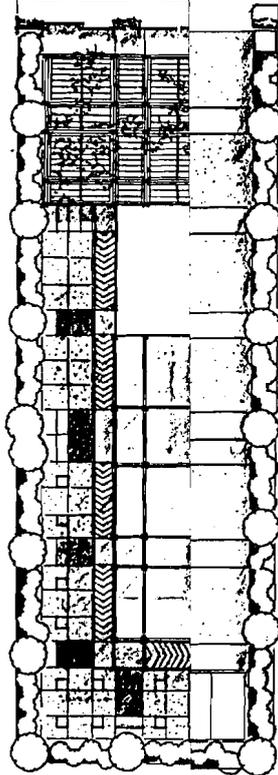
JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
SITUASI	1 : 300			

31 MAR 2011
ARSITEKTUR



SKALA SEWON, BANTUL

DEKAT DPT



SKALA 1 : 300

DEKAT LAMPUNG

Situ
1 :



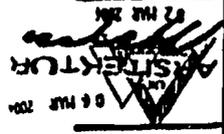
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

TUGAS AKHIR

JENIS BANGUNAN	BUMAH	LEMBANG	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
----------------	-------	---------	---------------	------------

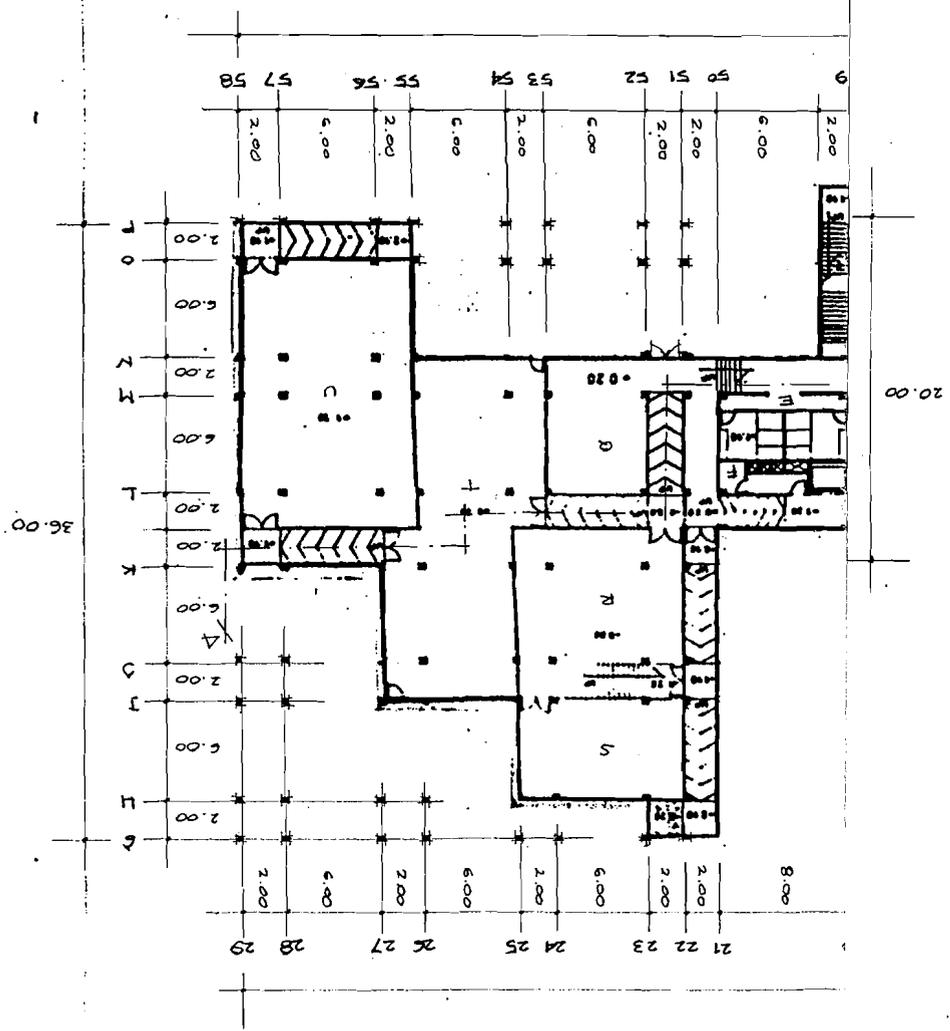
DEMAK LT. DASAR

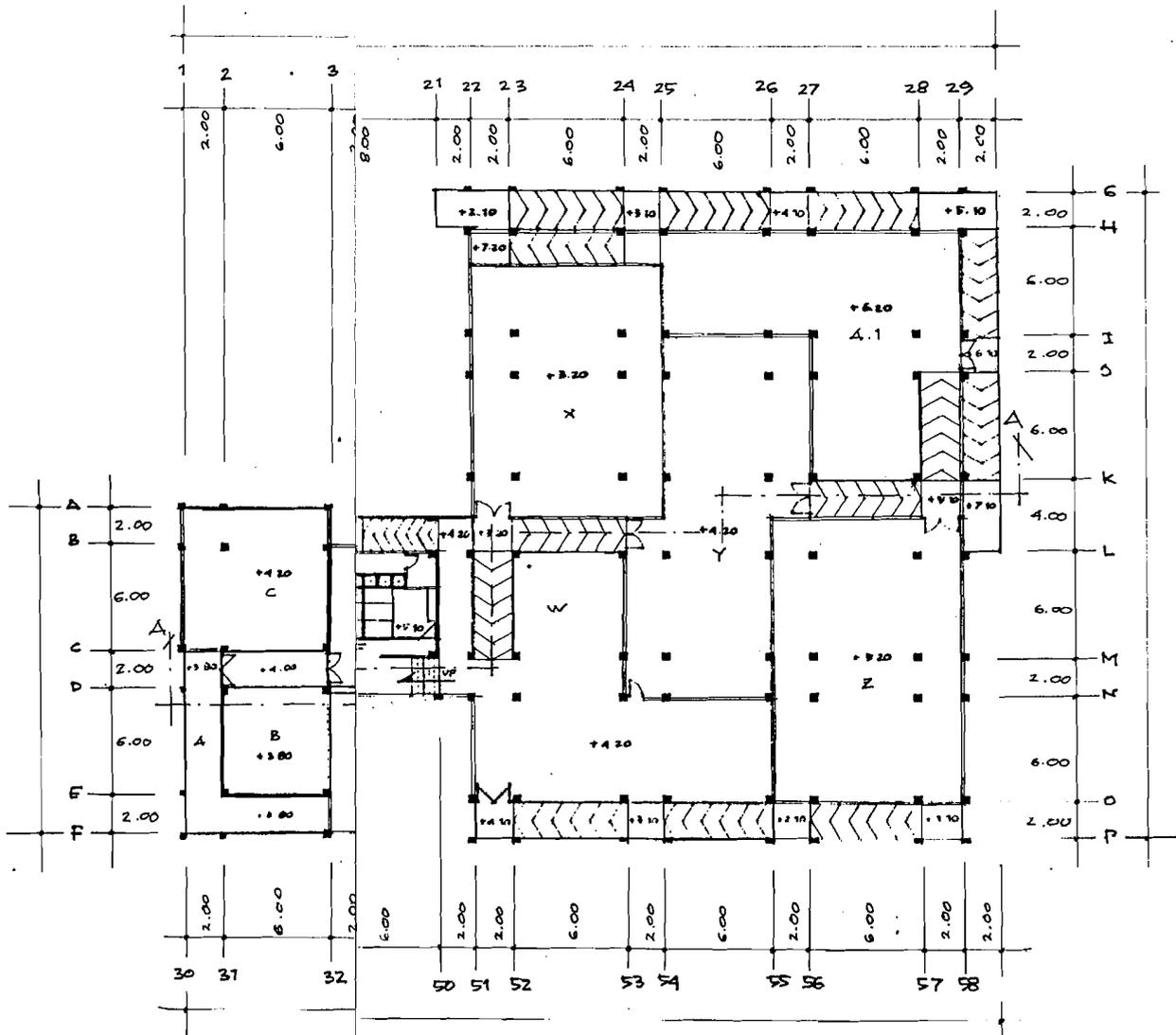
1:400



8 APR 2004
ARSITEKTUR

- S. R. SETTING
- T. R. SKRIP
- U. R. PERCILING



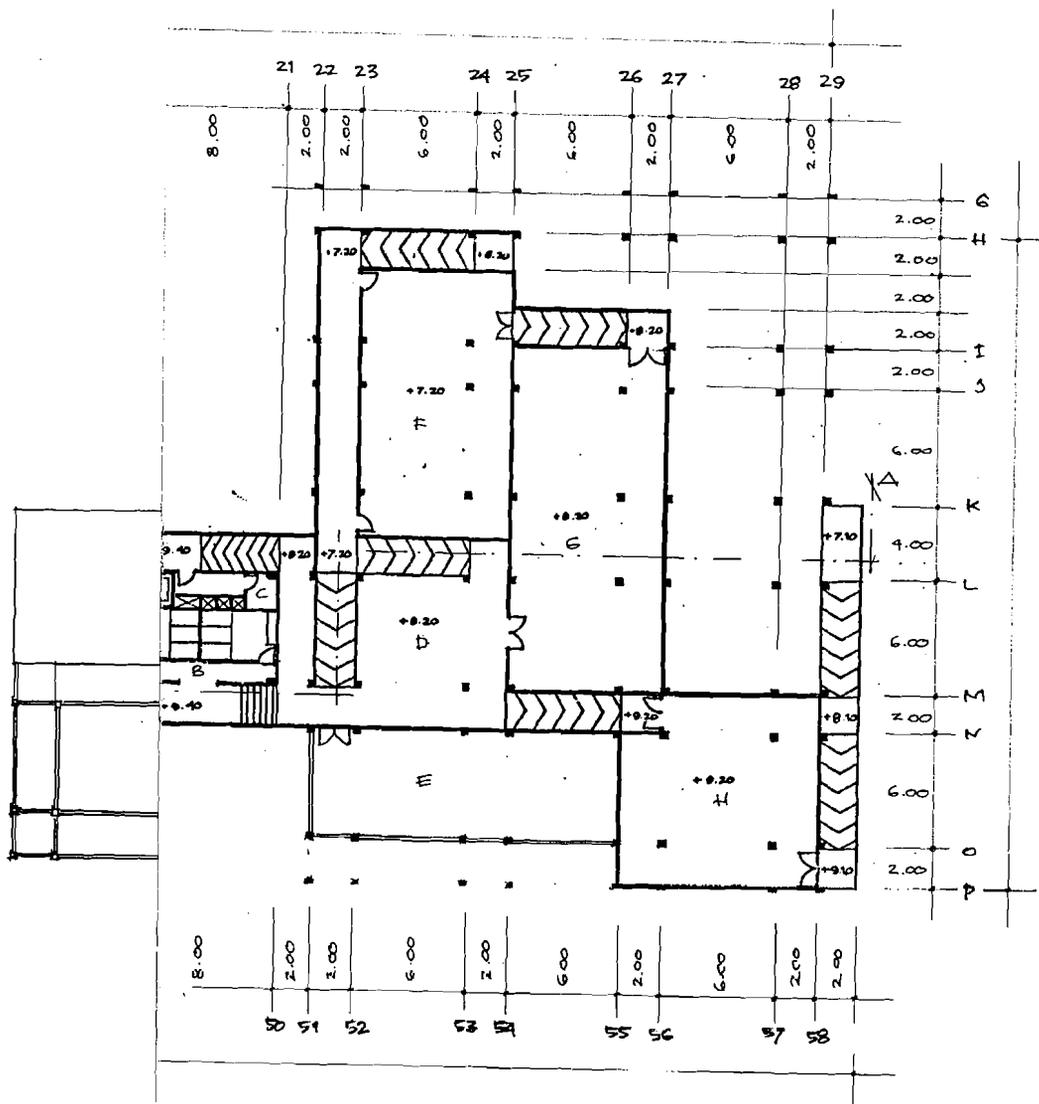


KETERANGAN :

- V. R. DOKUMENTASI
- W. R. TUNGGU
- X. R. EDITING
- Y. R. INKING
- Z. R. COLORING
- A.1. R. KOMPUTER GRAPHIS (OPEN LAY OUT)

(NOVEL)

 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
		DENAH LT. 1	1 : 400		



- LEGEN : A. KORIDOR
 B. LAVATORY
 C. P. CLEANING SERVICE
 D. R. TUNGGU
 E. TERAS
 F. R. DRAFT & FILE
 G. R. ISTIRAHAT
 H. R. REFERENSI

 TUGAS AK JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
		DEMAH LT. 2	1:400		

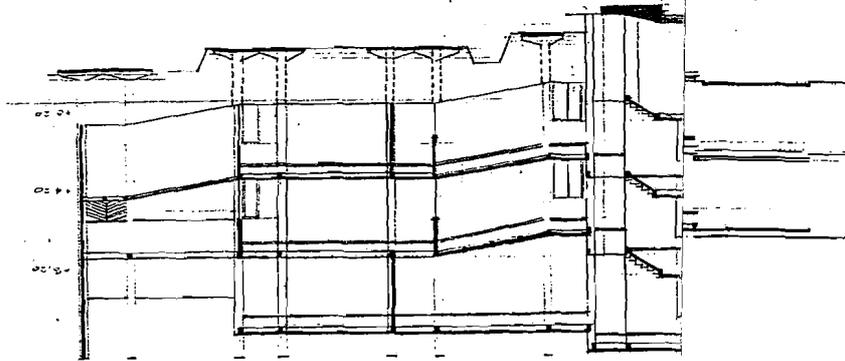
01 129 30
ARQUITECTUR

JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
JURUSAN ARSITEKTUR



TUGAS AR

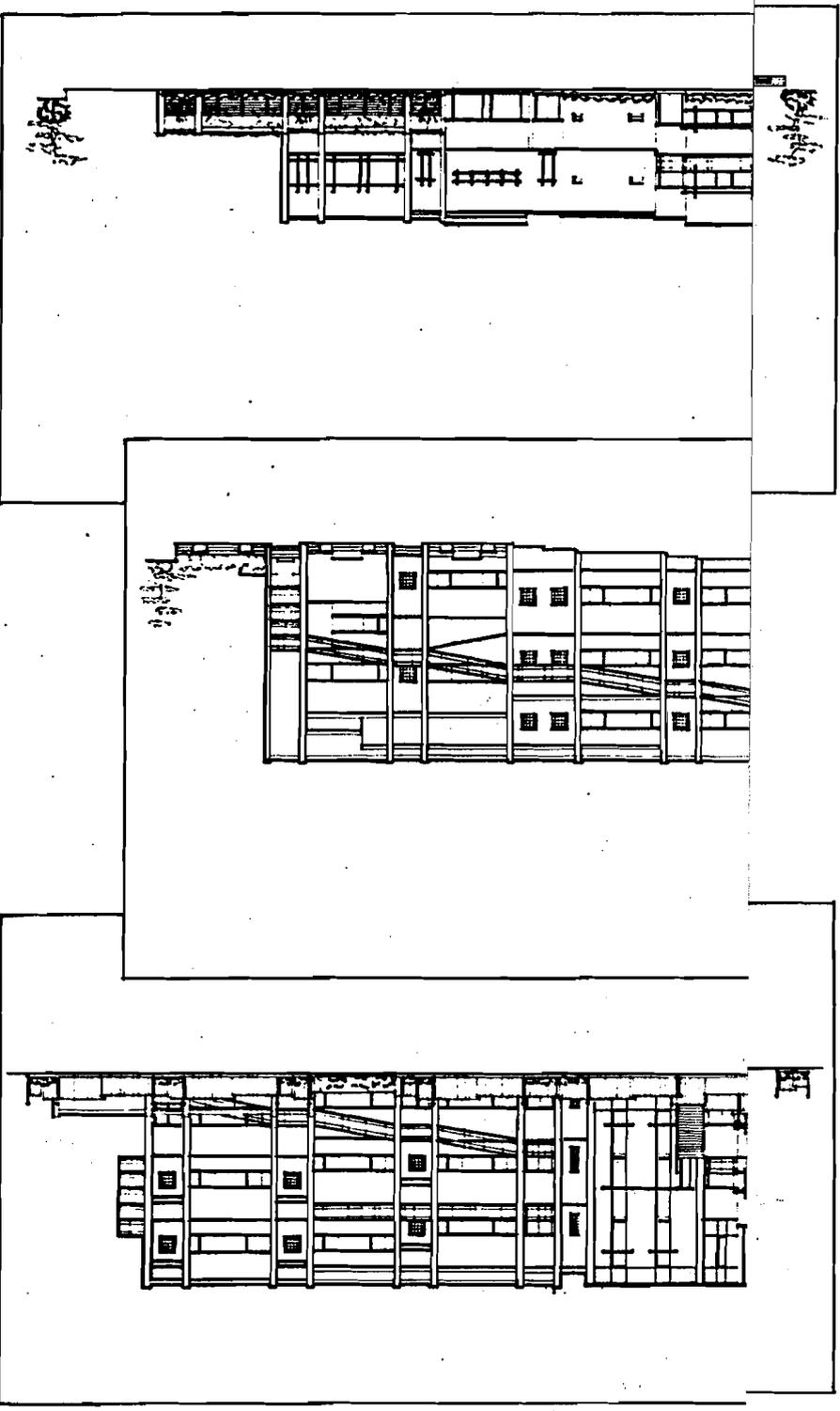




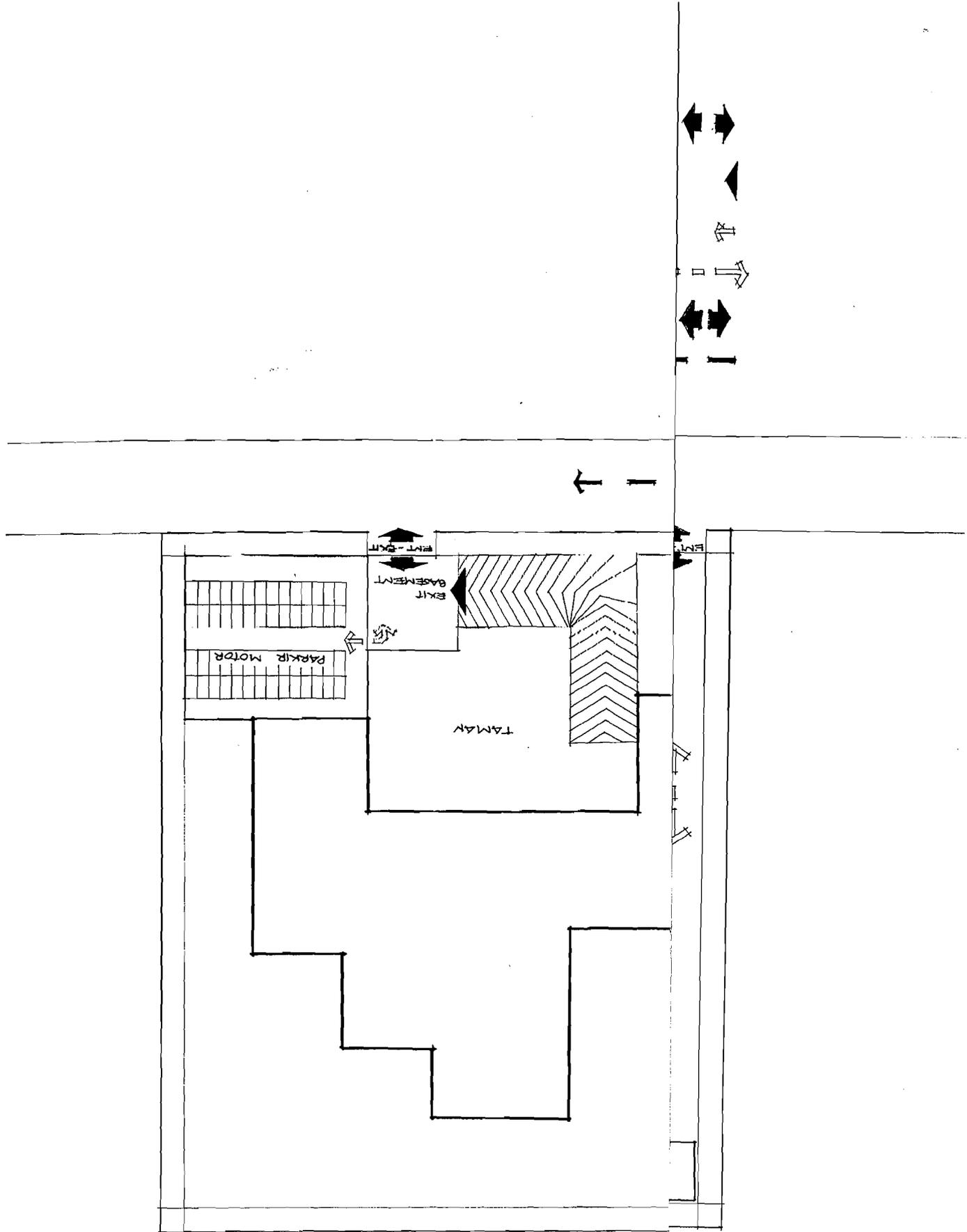
FAKULTAS
512 012
A. ASHARI

OF ARCHITECTURE

JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	Jumlah Lembar	Pengalaman	

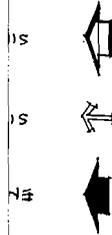
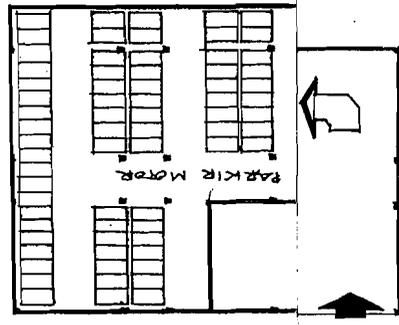


樓 C
(附)



01 02 20
Handwritten signature
 ASISTENSI EKSTUR

JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
KAH BASEMENT	1 : 400			



KOPI (5)

06 JUL 2004
INSISTEKTUR
 02 JUL 2004

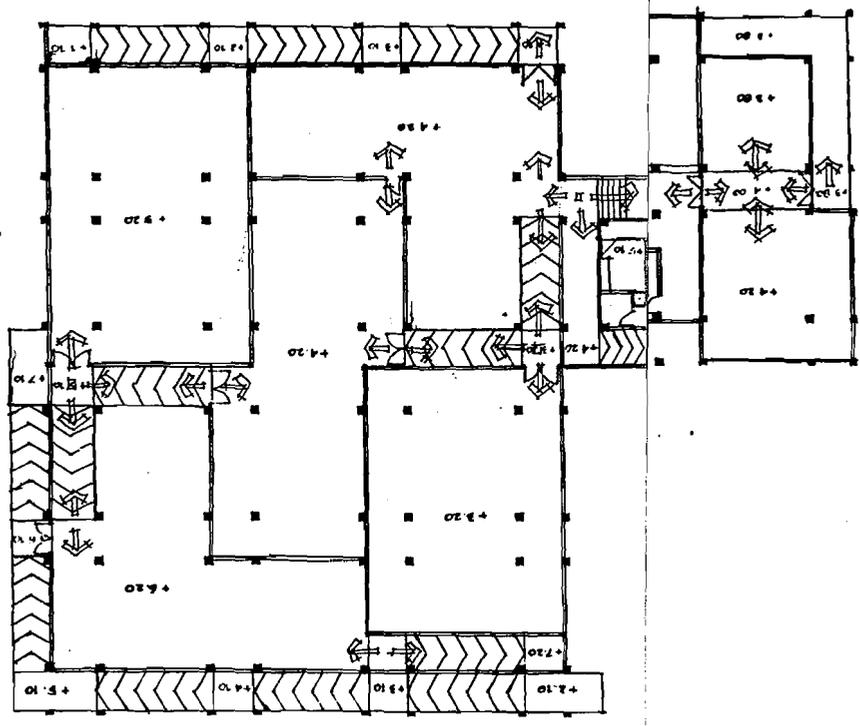
JENIS GAMBAR	SKALA	LEMBANG NO.	JUMLAH LEMBAR	PENCERAIAN

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



TUGAS AKHIR

KETERANGAN



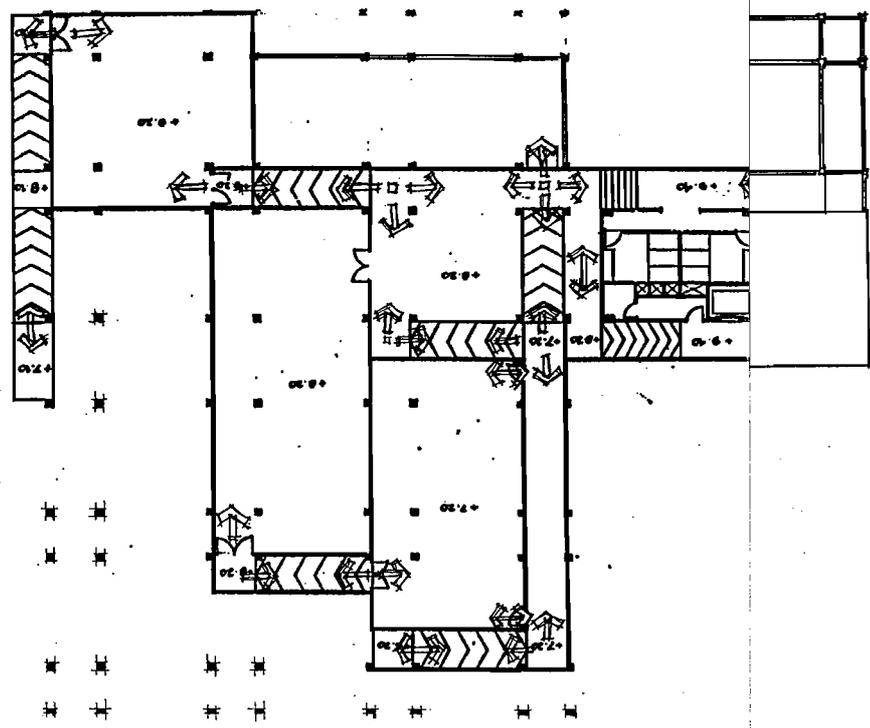
□ POLA


 UNIVERSITAS TRIOLOGI SEMARANG
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL
 JURUSAN ARKITEKTUR
 01 02 2018

UNIVERSITAS BNU
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL
 JURUSAN ARKITEKTUR
TUGAS

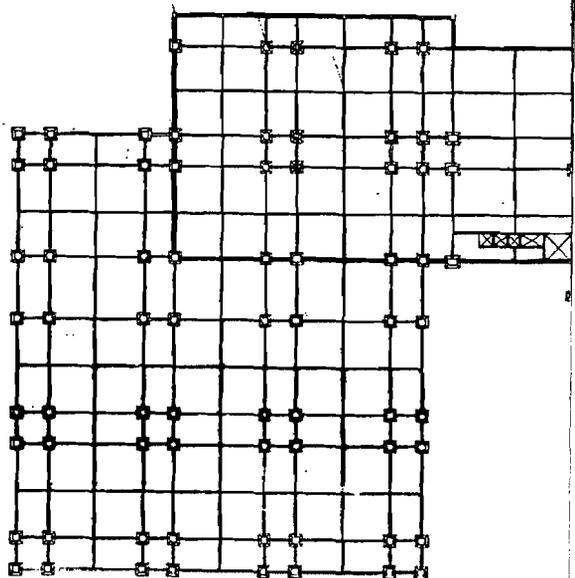
JUDUL GAMBAR	SKALA	LIMBAH KE	JUMLAH LEMBAR	PENCERAIAN
DENAH LT. 2	1:400			

TERANGAN :
 → SIRKULASI UTAMA
 → SIRKULASI AMBA RUANG



Handwritten signature

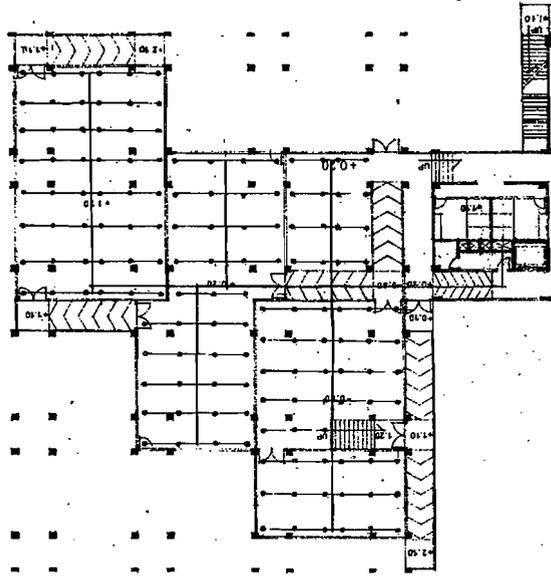
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	ASMAKANI	RENCANA FONDASI	1 : 200		
		JUDUL DASAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR
		JUDUL DASAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR
		JUDUL DASAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR



10/10



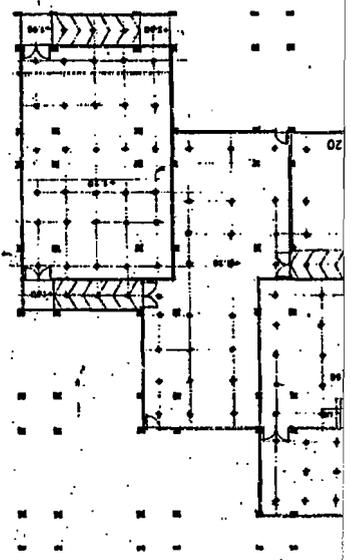
				RENCANA PIPE PROTECTOR 1:200	IN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN		





LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN
SKALA	1 : 200	

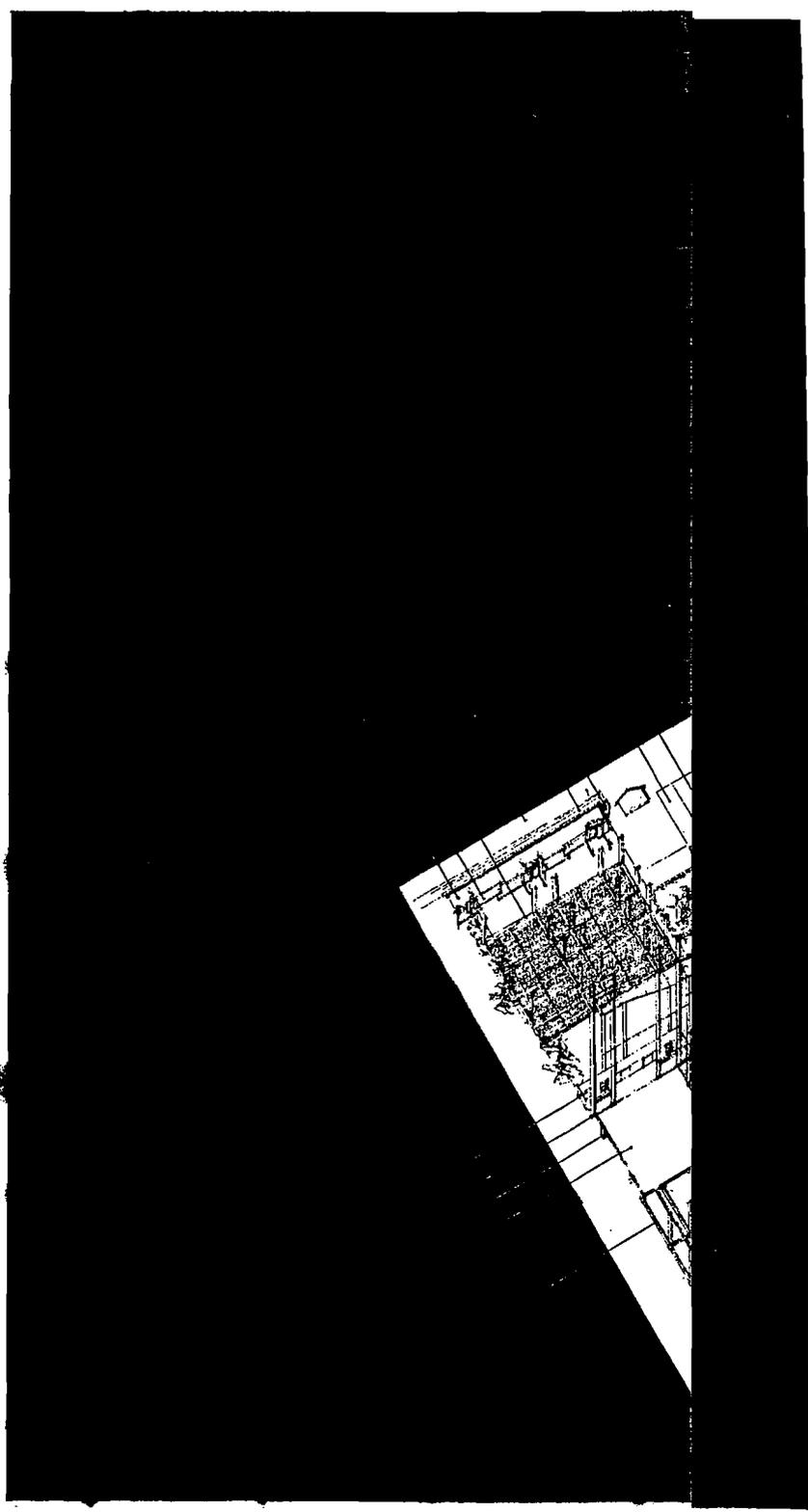
TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

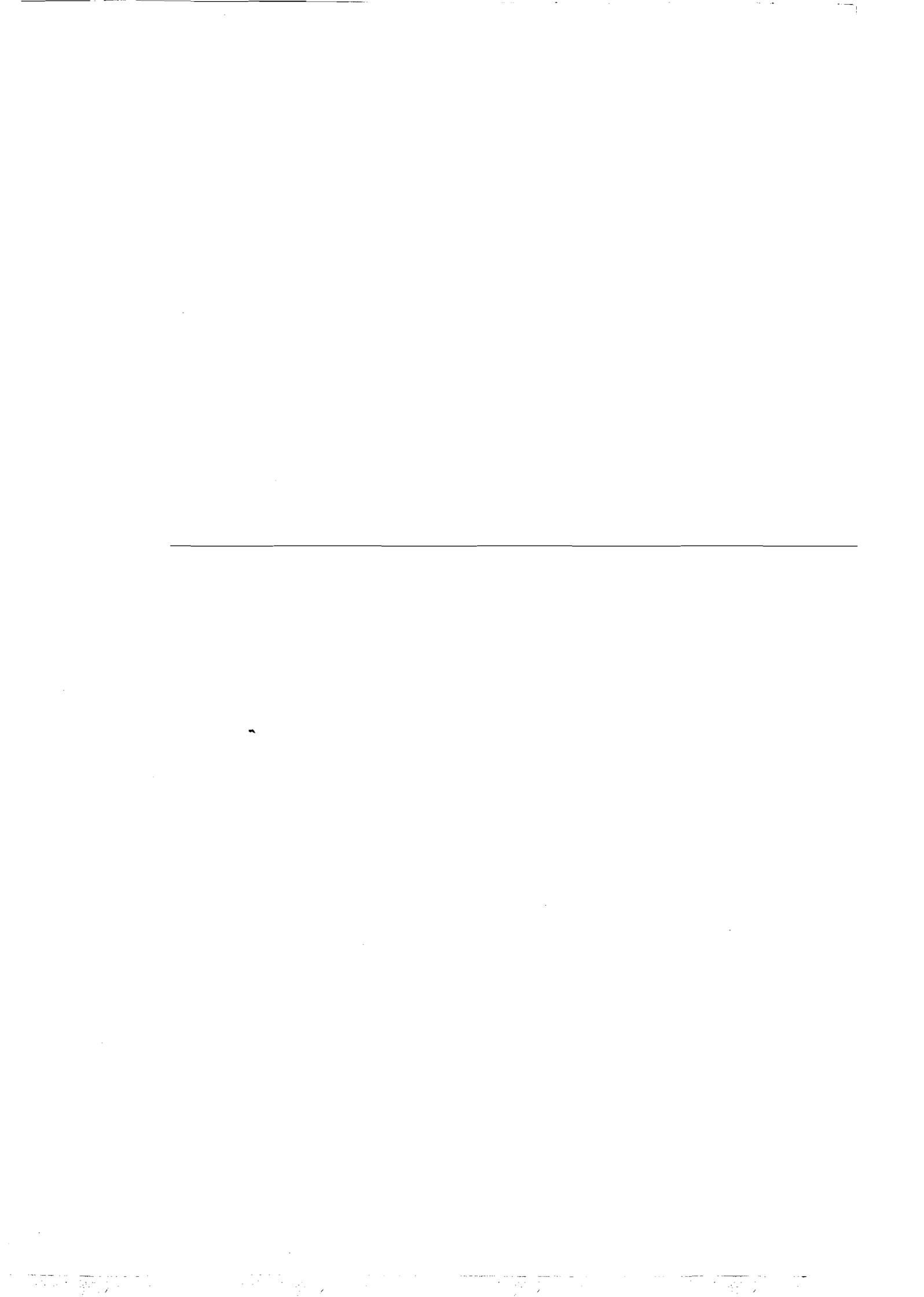


Renc
1717K



				AKSONOMETRI	FAX
			1 : 300		
JUDUL GAMBAR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN	





DAFTAR PUSTAKA

- Adhary, Museum Gerakan Seni Rupa Baru, Laporan Tugas Akhir, 2003.
- Bonnef. Marcel., Komik Indonesia, Cetakan ke-2, Kepustakaan Populer Gramedia, 1998.
- Lee. Stan., How to Draw Comics The Marvel Way, First Fireside Edition, New York, 1984.
- Maulana. Eka., Museum Seni Rupa Aliran Surrealist; Anti-Cubistic De Stijl. Studi Kasus Schroder House., Laporan Tugas Akhir, 2003.
- McCloud. Scott., Understanding Comics; The Invisible Art, New York, 1993.
- McFarlane. Todd., Capullo. Greg., Spawn; Angela's Hunt, First Printing, Todd McFarlane Productions, 2000.
- McFarlane. Todd., Capullo. Greg., Spawn; Death & Rebirth, Second Printing, Todd McFarlane Productions, 1998.
- Neufert Architects' Data.
- Rahardian. Beng., Komik Indipenden; Sebuah Proses, 2000.
- Wicaksono. Andie., Rumah Seni Produksi Animasi Kartun dan Komik Indonesia, Laporan Tugas Akhir, 2002.
- www.gamedia.com
- www.jagadkomik.com
- www.komikaze99.tripod.com
- www.mcfarlanetoys.com
- www.mki.ourfamily.com
- www.spawn.com