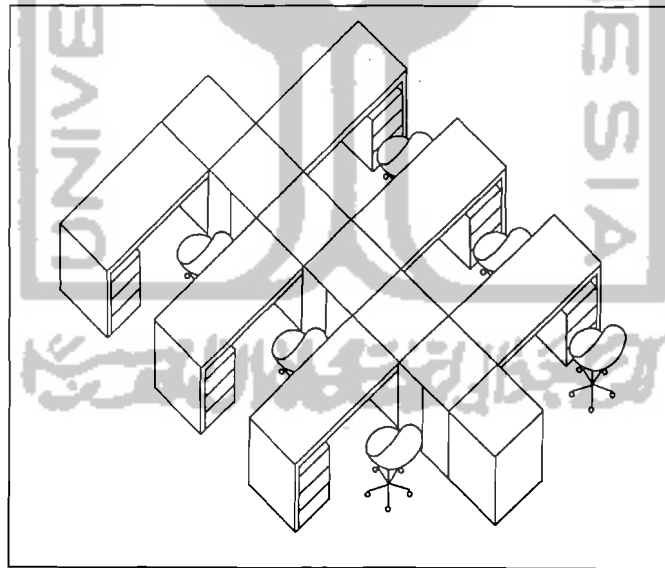


Teknis Fungsional

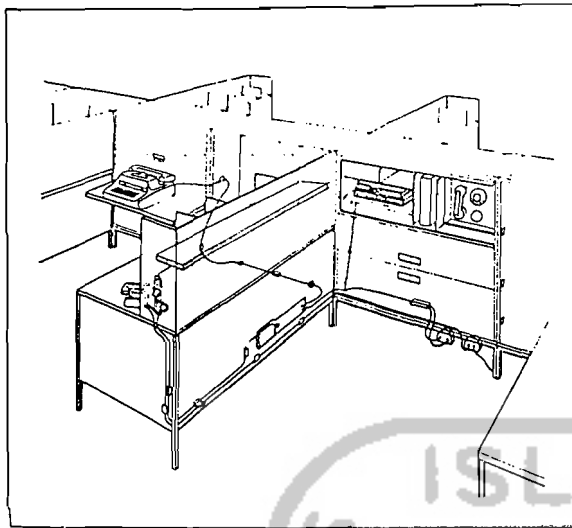
Rumah produksi komik ini adalah suatu bangunan yang memberikan fasilitas produksi komik serta produksi-produksi lain yang berkaitan erat dengan dunia komik, yaitu graphic novel (buku kumpulan komik-komik), novel (bentuk narasi dari komik), majalah komik, dan action figure (penciptaan karakter dalam komik 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

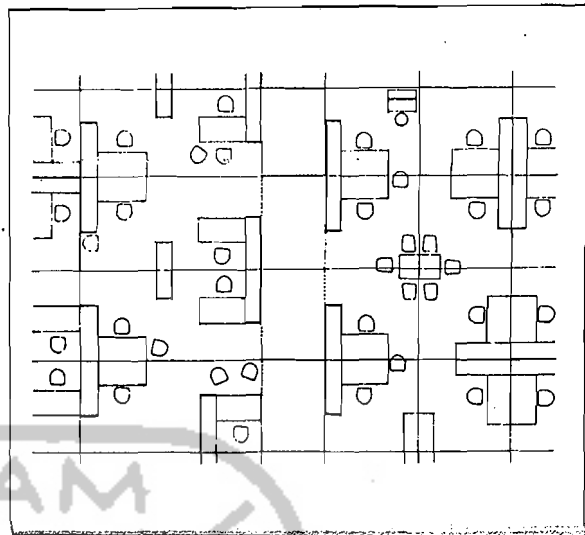
Meliputi kegiatan direksi, manajerial, dan administrasi. Sehingga persyaratan yang harus dipenuhi adalah pada penataan ruang, sirkulasi yang efektif dan efisien, dan kenyamanan ruang kerja (penghawaan dan pencahayaan). Yaitu dengan menyesuaikan pada pola-pola modul ruang kerja.



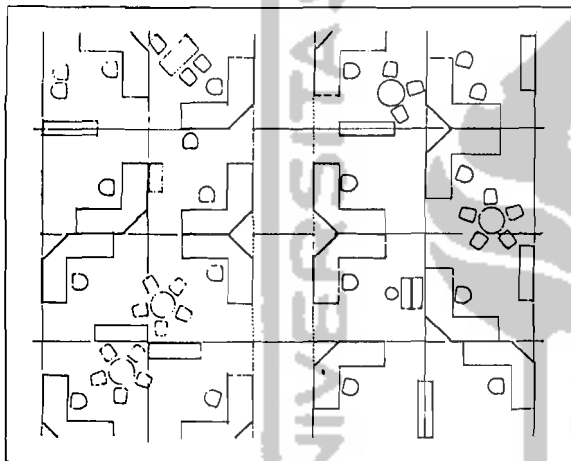
4 Ganged work stations: open



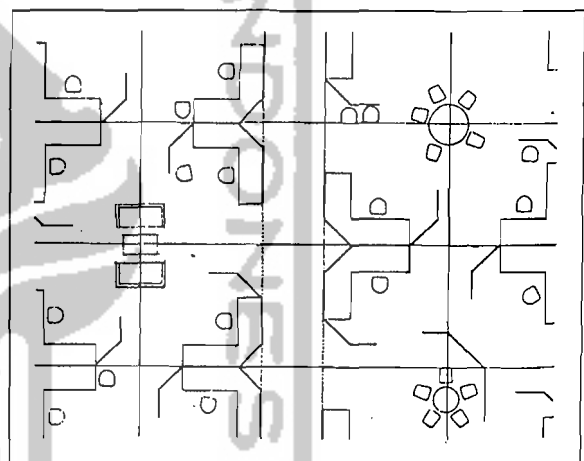
2 Furniture used to carry services



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.

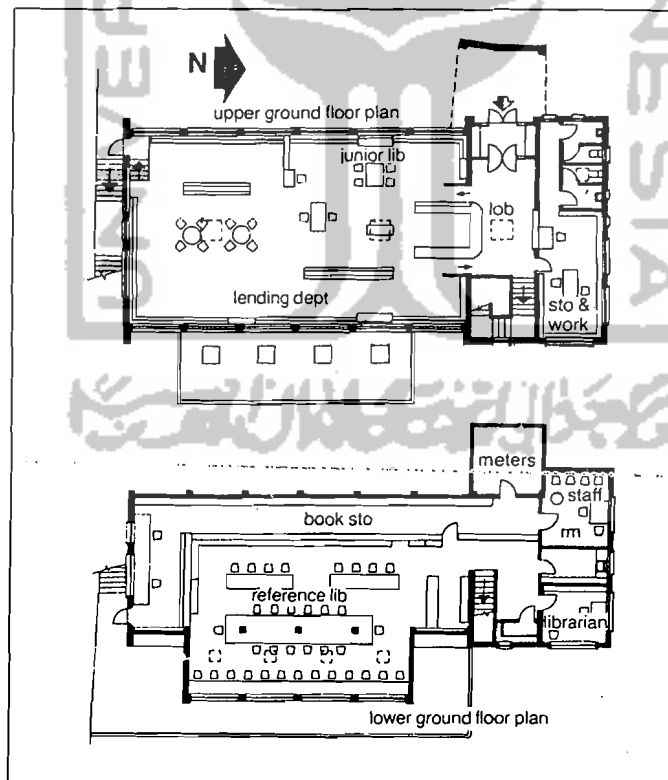
Pengisian text, yaitu pengisian text didalam balon kata.

▪ Pasca Produksi

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

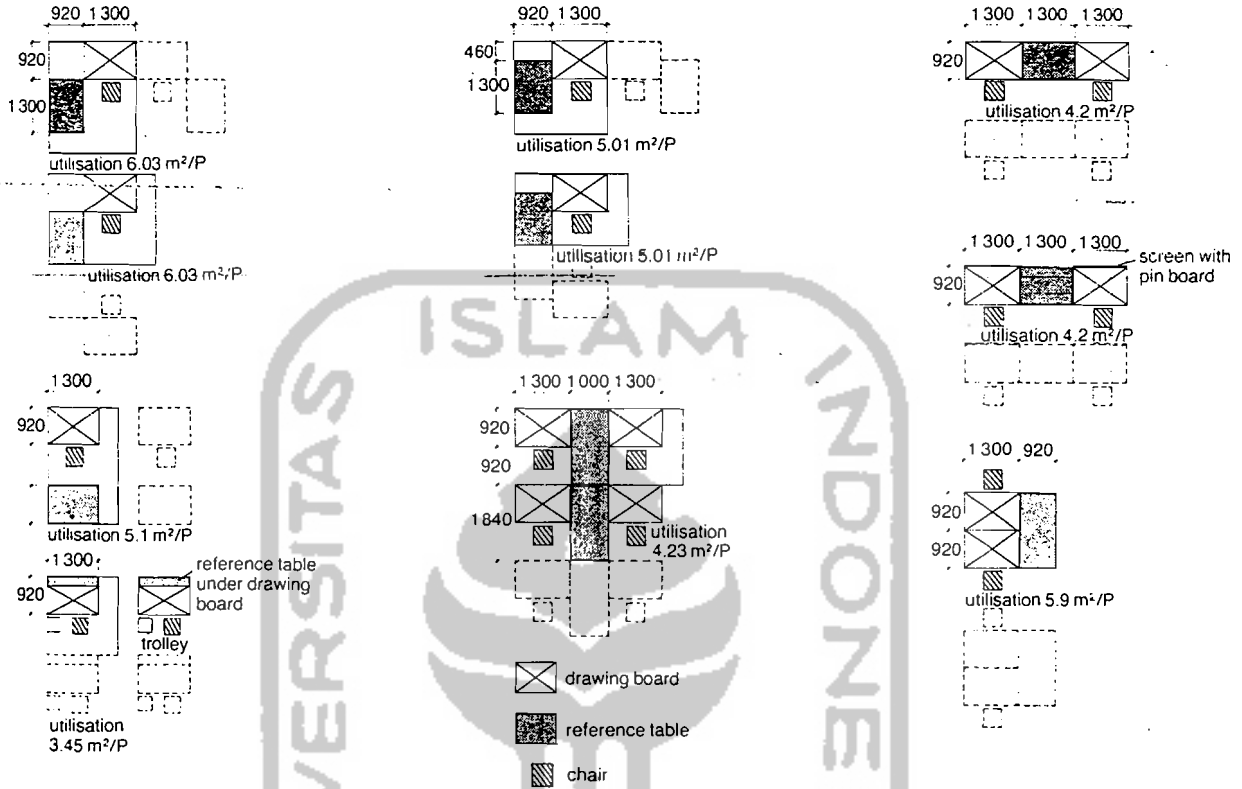
Sehingga kebutuhan ruang untuk studio produksi komik adalah:

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

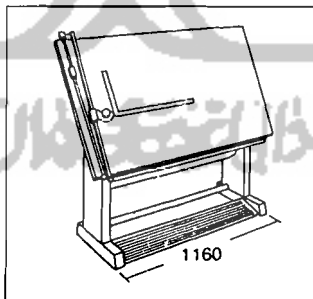


1 City branch lib, Durham England, 496 m² 17 000 vol Arch A W Gelson

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



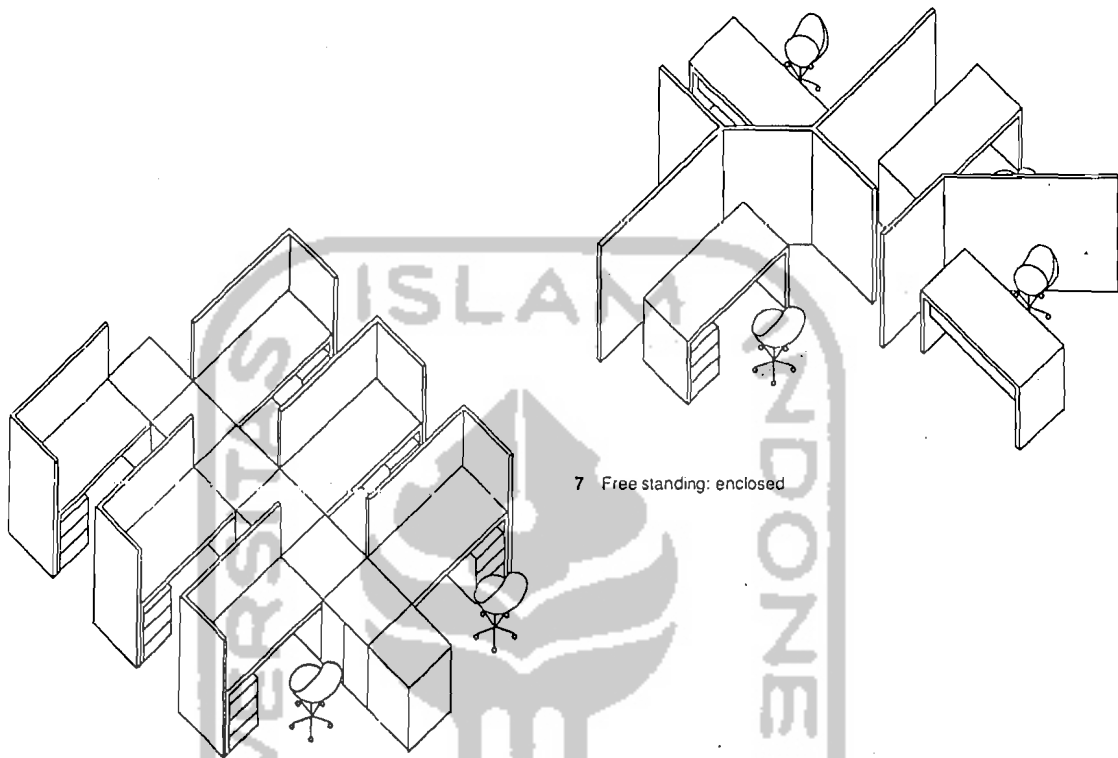
- 4) Ruang inking ; perangkat komputer, meja-kursi gambar, rak buku dan referensi, locker.



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

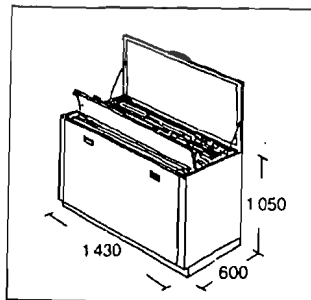
- 7) Ruang komputer graphis ; meja-kursi kerja, perangkat komputer, rak buku dan referensi, loker.



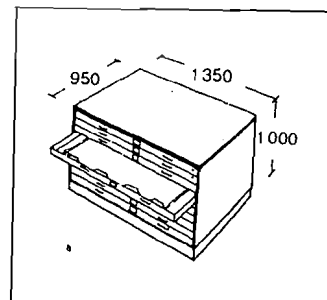
6 Ganged work stations: screened (carrel)

7 Free standing: enclosed

- 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:

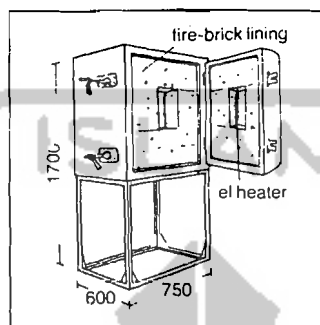
Ruang bahan (clay sto)

Ruang persiapan (clay preparation)

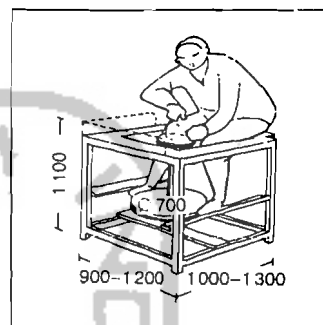
Ruang modeling (modelling throwing)

Ruang pewarnaan (decoration glazing)

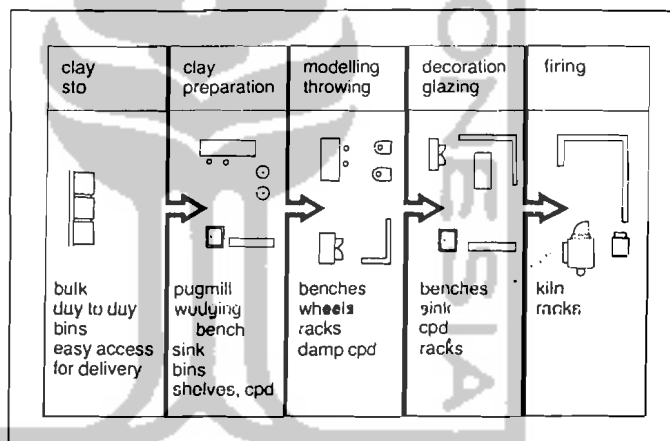
Ruang finishing



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

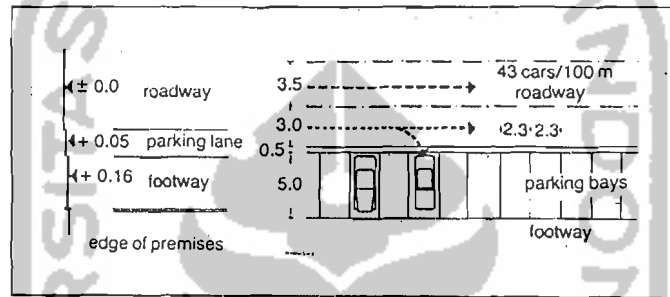
Untuk jenis barang yang akan dipamerkan adalah dua dimensional dan tiga dimensional, yang akan didukung oleh aspek pencahayaan dan sirkulasi.

b. Ruang mekanikal

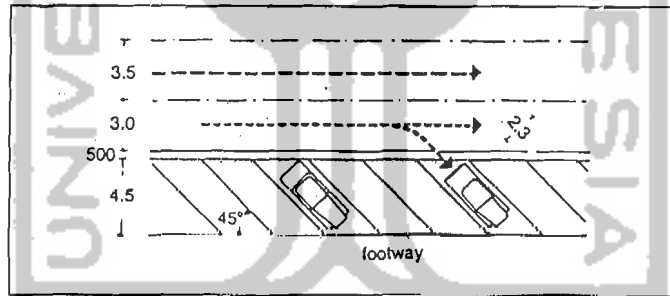
Berada di basement bangunan, untuk keamanan dan kemudahan service tanpa mengganggu proses kegiatan lain.

c. Parkir

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



5 Right angled alignment



6 Oblique alignment