

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR ISI	i
I. PENDAHULUAN	1
I.1. JUDUL PROYEK	1
I.2. LATAR BELAKANG	1
I.2.1. PENGERTIAN	1
I.2.2. PERKEMBANGAN ANIME DI INDONESIA	1
I.3. PERMASALAHAN	3
I.3.1. PERMASALAHAN UMUM	3
I.3.2. PERMASALAHAN KHUSUS	3
I.4. TUJUAN	3
I.5. SASARAN	3
I.5.1. UMUM	3
I.5.2. KHUSUS	4
I.6. DIAGRAM POLA PIKIR	5
II. LANDASAN TEORI	6
II.1. SEJARAH ANIME	6
II.2. PENGERTIAN ANIME WORKSHOP	7
II.2.1. PROSES PRODUKSI ANIME	7
II.2.2. GAMBARAN PEMBUATAN ANIMASI	7
II.2.2.1. KOMIKUS AMATIR	8

II.2.2.2. COMIC PARTY	8
II.2.2.3. INDUSTRI PERCETAKAN	9
II.2.2.4. ANIMASI	10
II.2.3. STANDART DATA PRODUKSI ANIMASI	16
II.3. PENGERTIAN ANIME CLUB	25
II.3.1. ANIME FANS CLUB DI YOGYAKARTA	25
II.4. METHODE PERANCANGAN	28
II.5. TINJAUAN KEBEBASAN.	28
II.6. BENTUK DAN RUANG	31
II.6.1. HUBUNGAN BENTUK MASSA DENGAN RUANG DISEKITARNYA	31
II.6.2. PEMBENTUK RUANG	33
II.6.2.1. UNSUR HORIZONTAL	34
II.6.2.2. UNSUR VERTIKAL	36
II.6.2.3. BUKAAN	38
II.6.3. ORGANISASI HUBUNGAN BENTUKAN RUANG	39
II.6.4. ORGANISASI RUANG	41
II.6.5. BENTUK RUANG	43
II.6.6. PERUBAHAN BENTUK RUANG	44
II.6.7. KEASLIAN PENULISAN	45
III. ANALISA	46
III.1. FASILITAS PRODUKSI	46
III.1.1. KARAKTER PENGGUNA	46
III.1.2. PERILAKU PENGGUNA	46
III.1.3. KEBUTUHAN PENGGUNA	47
III.2. FASILITAS PEMASARAN	48
III.2.1. KARAKTER PENGGUNA	48
III.2.2. PERILAKU PENGGUNA	48
III.2.3. KEBUTUHAN PENGGUNA	49
III.3. ANIMASI CLUB	50

III.3.1. KARAKTER PENGGUNA	50
III.3.2. PERILAKU PENGGUNA	50
III.3.3. KEBUTUHAN PENGGUNA	50
III.3.4. FASILITAS PENUNJANG	51
III.4. ANALISA LOKASI	53
III.4.1. SITE 1	53
III.4.1.1. LOKASI	53
III.4.1.2. POTENSI	54
III.4.2. SITE 2	55
III.4.2.1. LOKASI	55
III.4.2.2. POTENSI	57
III.4.2.3. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN PEMILIHAN SITE	57
III.5. ANALISA KEBEBASAN	58
III.5.1. KEBEBASAN	58
III.6. ANALISA RUANG DENGAN MENGGUNAKAN KARAKTERISTIK KEBEBASAN	59
III.6.1. PENINGGIAN ELEVASI LANTAI	59
III.6.2. PERMAINAN PENATAAN POLA LANTAI	59
III.6.3. PERBEDAAN FURNITURE	59
III.6.4. PEMAHAMAN TENTANG RUANG	62
III.6.5. THE PLANLESS HOUSE	63
III.6.6. PEMAHAMAN OFFICE	63
III.6.7. OPEN PLAN OFFICE	63
IV. KONSEP	66
IV.1. SITE TERPILH	66
IV.1.1. LOKASI	66
IV.1.2. VIEW BANGUNAN	68
IV.1.3. PEREDARAN MATAHARI	70

IV.1.4. KEBISINGAN	72
IV.1.5. ARAH ANGIN	74
IV.2. KONSEP KEBEBASAN	75
IV.2.1. TRANSFORMASI KEBEBASAN KEDALAM LAY OUT RUANG	75
IV.2.2. RUANG PRODUKSI	75
IV.2.3. KONSEP PERUANGAN	76
IV.2.4. KONSEP BANGUNAN	79
IV.2.5. HUBUNGAN ANTAR RUANG DAN PENZONINGAN	79
V. DAFTAR PUSTAKA	84
VI. SCHEMATIC DESIGN	
VII. DESIGN REPORT	

