

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar skema	xiii
Abstraksi	xiv

B A B I

PROPOSAL

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian.....	1
1.2. Latar Belakang.....	2
1.2.1 Sejarah Komik Dunia.....	2
1.2.2 Komik dahulu.....	2
1.2.3 Komik sekarang.....	4
1.2.3.1 Komik di Jepang.....	5
1.2.3.2 Pengaruh Komik Jepang terhadap perkembangan Komik di Indonesia.....	5
1.2.4 Urasawa Naoki dan Kota Jogjakarta.....	10
1.2.4.1 Sekilas tentang Urasawa Naoki.....	10
1.2.4.2 Latar Belakang Komik di Kota Jogjakarta beserta permasalahannya.....	11
1.2.4.3 Potensi Kota Jogjakarta sebagai lokasi Site Bangunan berada.....	12
1.2.4.4 Hubungan antara Komik Monster dengan Kota Jogjakarta.....	13
1.3 Permasalahan.....	14
1.3.1 Permasalahan Umum.....	14
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	14

DAFTAR ISI

1.4 Tujuan dan Sasaran.....	14
1.4.1 Tujuan.....	14
1.4.2 Sasaran.....	14
1.5. Keaslian Gagasan.....	14
1.6 Lingkup Pembahasan.....	15
1.6.1 Permasalahan Arsitektural.....	15
1.7 Metoda Tugas Akhir.....	15
1.7.1 Metoda Pengumpulan Data.....	15
1.7.2 Observasi.....	15
1.7.3 Wawancara.....	15
1.7.4 Referensi.....	15
1.7.5 Study Literatur.....	16
1.8 Kerangka Pola Pikir.....	16
TINJAUAN DAN STUDI KASUS	
2.1 Tinjauan.....	17
2.1.1 Studio Komik.....	17
2.1.2 Spesifikasi proyek.....	17
2.1.2.1 Bangunan studio komik.....	17
2.1.2.2 Proses pekerjaan.....	18
2.1.3 Aktifitas dalam Studio Komik.....	18
2.1.3.1 Aktifitas Utama dalam Studio Komik (Tim Kreatif).....	19
2.1.3.2 Aktifitas Pengelola Bangunan	19
2.1.3.3 Aktifitas Bagian Pemasaran.....	20
2.1.3.4 Aktifitas Bagian Pelayanan.....	20
2.1.4 Klasifikasi penghuni bangunan.....	21
2.1.5 Struktur Organisasi.....	22
2.1.6 Kebutuhan ruang dan besarannya.....	23
2.1.7 Hubungan antar ruang.....	27
2.2 Studi Kasus.....	28
2.2.1 Studio Komik di kota Jogjakarta.....	28
2.2.1.1 Studio Komik SwaComsta.....	28
2.2.1.2 Studio Komik SeBiKom.....	30

DAFTAR ISI

2.2.1.3 Studio Komik (Doni).....	32
2.2.1.4 Proses Pekerjaan Komikus.....	34
2.2.1.5 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Bangunan Studio Komik	35
2.2.2 Pameran Komik	36
2.2.2.1 Pameran Komik di Jogjakarta.....	36
2.2.2.2 Pameran Komik Lokal di Bandung.....	36
2.2.2.3 Pameran Komik Luar Negeri.....	37
2.2.2.4 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Pameran Komik	39
2.2.3 Usaha Percetakan di Jogjakarta.....	39
2.2.3.1 Proses Pekerjaan Usaha Percetakan.....	42
2.2.3.2 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Usaha Percetakan.....	42
KONSEP	
3.1 Penjabaran Orientasi Konsep.....	43
3.1.1 Konsep Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain.....	44
3.1.1.1 Monster-Horrible Story dalam Arsitektur.....	44
3.1.1.2 Pembahasan lebih lanjut tentang komik Monster-Horrible Story.....	44
3.1.1.3 Pendalaman isi cerita dari komik Monster- Horrible Story.....	45
3.1.1.4 Alur cerita Monster-Horrible Story.....	47
3.1.1.5 Kesimpulan dari Transformasi komik Monster- Horrible Story ke dalam Desain.....	49
3.1.2 Konsep Lay-Out ruang yang memunculkan kreatifitas.....	50
3.1.3 Kesimpulan Umum.....	53

BAB II

SCHEMATIC DESIGN

1.1 Lokasi.....	54
1.1.1 Ukuran Site.....	57
1.1.2 Analisa Site.....	58
1.2 Pengembangan Konsep.....	60
1.2.1 Pengembangan Konsep Ke Dalam Desain Arsitektural.....	61
1.3 Skema Aksono Massa Bangunan Per Blok.....	66
1.4 Pengembangan Skema Konsep Ke Dalam Rancangan Site Plan.....	71
1.5 Gambar Pra Rancangan Site Plan.....	72

BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

A. Site Plan.....	
B. Denah.....	
C. Rencana Balok.....	
D. Rencana Pondasi.....	
E. Lay-Out Ruang.....	
F. Potongan	
G. Interior.....	
H. Aksonometri.....	
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permadani Bayeux	3
Gambar 2. Transformasi Huruf Kanji Jepang	3
Gambar 3. Gambar karya Rudolphe Topffer	4
Gambar 4. Setting yang berubah dalam komik Monster H.S	7
Gambar 5. Suku Bangsa dalam komik karya Urasawa Naoki	8
Gambar 6. Ekspresi dalam komik karya Urasawa Naoki	9
Gambar 7. Eksterior Studio Komik SwaComsta	28
Gambar 8. Interior Studio Komik SwaComsta	29
Gambar 9. Denah Kasar bangunan Studio SwaComsta	30
Gambar 10. Interior Studio Komik SeBiKom	31
Gambar 11. Denah Kasar bangunan di Studio Komik SeBiKom	32
Gambar 12. Interior Studio Komik Pribadi milik Mas Doni	33
Gambar 13. Denah Kasar Studio Komik Pribadi milik Mas Doni	34
Gambar 14. Pameran Komik Lokal di Bandung	36
Gambar 15. Pameran Komik di Jogjakarta	36
Gambar 16. Pameran Komik Luar Negeri	37-38
Gambar 17. Eksterior & Interior Kantor Percetakan Pd. Hidayat	39
Gambar 18. Denah Kasar Kantor Percetakan Pd. Hidayat	40
Gambar 19. Eksterior & Interior Pabrik Percetakan Pd. Hidayat	41
Gambar 20. Denah Kasar Pabrik Percetakan Pd. Hidayat	42
Gambar 21. Faktor-faktor pemicu Kreatifitas	52
Gambar 22. Wilayah Lokasi Site Di Kota Jogjakarta	54
Gambar 23. Kondisi Lokasi Site Terpilih	56
Gambar 24. Ukuran Site	57
Gambar 25. Analisa Site	58
Gambar 26. Solusi dari Analisa Site	59
Gambar 27. Skema Aksono Massa Bangunan Per Blok	66-70
Gambar 28. Pengembangan Skema Konsep Ke Dalam Rancangan Site Plan	71
Gambar 29. Gambar Pra Rancangan Site Plan	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan Komik Monster dengan Kota Jogjakarta	13
Tabel 2. Keaslian Gagasan	14-15
Tabel 3. Kerangka Pola Pikir	16
Tabel 4. Struktur Organisasi	22
Tabel 5. Standard Besaran Ruang Studio Gambar	23
Tabel 6. Besaran Ruang	24-26
Tabel 7. Hubungan Antar Ruang	27



DAFTAR SKEMA

Skema 1. Piramid cerita dari awal hingga klimaks	46
Skema 2. Alur Cerita Komik Monster-H.S	49
Skema 3. Pengembangan Konsep Ke dalam Desain Arsitektural	60-65

