

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PROJECT SINOPSIS	
1. Judul	1
2. Lokasi	1
3. Luas Site	2
4. Luas Total Bangunan	2
5. Fasilitas	2
6. Justifikasi	
a. Fungsi	4
b. Lokasi	5
7. User Characteristic	5
8. Client's Data	
a. Prospective Client	7
b. Client's Requirement	7
9. Architect's Respond	
a. Fungsional	7
b. Performance	8
10. Design Methods	
a. Fulfilling Technical Requirement	8
b. Analizing Similar Project	8
c. Transformation	9

BAB II	PERSYARATAN TEKNIS	
	1. Pendekatan PH	10
	2. Teknis Fungsional PH	
	a. Outdoor	11
	b. Indoor	11
	3. Peralatan	18
BAB III	KAJIAN TEORI	
	1. Animasi	
	- What is animation ?	23
	- Birth and growth	23
	- Superhero Animation	30
	- Perbedaan antara Animasi Superhero Amerika dengan Animasi Superhero Jepang	32
	- Latar belakang	33
	2. Animasi Superhero Amerika	34
	3. Animasi Superhero Jepang.....	37
BAB IV	DESIGN APPROACH AND DESIGN CONCEPT	
	1. Analisa Perbedaan Karakter	44
	2. Tataran Site	
	a. Sirkulasi	
	b. Tata Massa	
	3. Tataran Bangunan	
	a. Bentuk Bangunan	
	- collectivism	56
	- individualism	57
	b. Façade Bangunan	
	- massa collectivism	59
	- massa individualism	59
	c. Proporsi Bangunan	60
	d. Suasana	61
	4. Tataran Ruang	
	a. Tata Ruang Dalam	63

b. Sirkulasi Indoor	64
c. Tata Ruang Luar	64
5. Tataran Detail	
a. Detail Entrance	65
b. Detail Bukaan	66
c. Detail Jalan Masuk	67
d. Detail Sculpture	68

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

1. Lokasi Site Terhadap Kota Yogyakarta	1
2. Lokasi Site	5
3. Sirkulasi Pejalan Kaki	12
4. Sirkulasi Kendaraan	12
5. Open Space	13
6. Peralatan	14
7. Gudang Equipment	14
8. Ruang Kontrol	15
9. Dinding Kedap Suara Pada Ruang Mixing, Editing dan Manipulating	16
10. Ruang Video Tech	16
11. Tempat Duduk pada Video Tech	17
12. Dinding Kedap Suara	17
13. System Screen	17
14. Jarak Pengamatan Terhadap Obyek	18
15. Pergerakan Kamera Panning	19
16. Pergerakan Kamera Tilting	19
17. Pergerakan Kamera Dollying	20
18. Ketinggian Kamera Terhadap Subyek	20
19. Penyangga Kamera Jenis Crane.... ..	21
20. Jenis Lampu	22
21. Perkembangan Animasi	23
22. Animasi Jaman Neanderthal	24
23. Animasi Amerika	
- Humorous Phases of Funny Faces	25
- Snow White and The 7 Dwarfs	26
24. Animasi Jepang	
- God of Manga	28
- Kumo To Churipo	28
- Tetsuwan Atom	29

25. Animasi Superhero	
- Superman	30
- Kagaku Ninjatai Gatchaman	31
26. Perbedaan Animasi Superhero Amerika dengan Jepang	
- Superman	34
- Batman	35
- Spiderman	36
- Son Goku	37
- Sailor Moon	38
- Samurai X	39
27. Central Washington Hospital, Emergency and Ambulatory Surgery	45
28. Napa Valley Corporate Park	45
29. Plocek Residence, Nj	46
30. Gereja Katedral Warms,	46
31. Masjid Syuhada	46
32. Environmenial Education Center	47
33. Riverbend Music Center	47
34. Art Tower Mito	48
35. The Humana Building	52
36. The Historical Center of Industry and Labour	52
37. Taman Kanak-Kanak Kōmedi Putar	53

DAFTAR TABEL

1. Besaran Ruang Pada Yogyakarta Production House	7
2. Perbedaan Karakter Antara Superman dan Songoku	41
3. Analisa Perbedaan Karakter	42