



UNIVERSITAS DIPONEGORO

ANIMATED COMIC STUDIO DI BSD CITY TANGERANG

TUGAS AKHIR

VINA AMELIA NOVITASARI

21020112130065

FAKULTAS TEKNIK

TEKNIK ARSITEKTUR / S1

SEMARANG

JUNI 2016

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Semarang, 28 Juni 2016



Vina Amelia Novitasari

21020112130065

LEMBAR PENGESAHAN

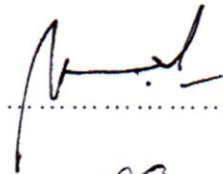
Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) inidajukanoleh :

Nama : Vina Amelia Novitasari
NIM : 21020112130065
Jurusan / Program Studi : Teknik Arsitektur / S1 Arsitektur
Judul : *Animated Comic Studio* di BSD City Tangerang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai pernyataan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana / S1 pada Jurusan / Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing I : Ir. Eddy Indarto, Msi

()

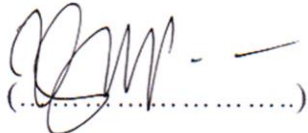
Pembimbing II : Ir. Abdul Malik, MSA

()

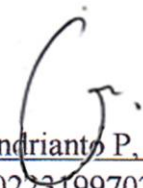
Penguji : Bharoto, ST, MT

()


Penguji : DR. Ir. Bambang Supriyadi, MSA

()

Semarang, 28 Juni 2016
Ketua Jurusan Arsitektur


Edward Endrianto P, ST, MT, PHd
NIP 197402251997021001

Ketua Program Studi Arsitektur


Prof. Ir. Totok Roesmanto, M. Eng
NIP 1952050519801110011

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vina Amelia Novitasari
Nim : 21020112130065
Jurusan / Program Studi : Teknik Arsitektur / S1 Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Animated Comic Studio di BSD City Tangerang

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti / Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada tanggal : 28 Juni 2016

Yang menyatakan,



Vina Amelia Novitasari

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat dan ridho-Nya penyusun dapat menyelesaikan penyusunan naskah Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul **Animated Comic Studio di BSD City Tangerang** yang diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya makalah ini, terutama kepada:

1. Ir. Eddy Indarto, MSi selaku dosen pembimbing utama
2. Ir. Abdul Malik, MSA selaku dosen pembimbing pendamping
3. Ir. Bambang Supriyadi, MSA selaku dosen penguji
4. Bharoto, ST., MT. selaku dosen penguji
5. Ir. B Adji Murtomo, MSA selaku Kordinator Tugas Akhir Periode 134
6. Edward Endrianto Pandelaki, ST. MT. Ph. D selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
7. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu mensupport selama penyusunan LP3A
8. Papillon Studio, Kartenz Studio, Kumata Studio, dan Alfi Zachkyelle sebagai narasumber studi banding
9. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan
10. Seluruh staf pengajar dan perpustakaan Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
11. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga penyusunan LP3A ini dapat menjadi refrensi yang berguna bagi kalangan mahasiswa Arsitektur khususnya dan masyarakat luas umumnya.

Semarang, 28 Juni 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Sasaran	4
1.2.1 Tujuan.....	4
1.2.2 Sasaran.....	5
1.3 Manfaat	5
1.4 Metode Pembahasan	5
1.5 Kerangka Bahasan	5
1.5.1 Pendahuluan	5
1.5.2 Studi Pustaka.....	5
1.5.3 Data.....	6
1.5.4 Analisis	6
1.5.5 Hasil.....	6
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1 Komik	7
2.1.1 Definisi Komik.....	7
2.1.2 Sejarah Komik Dunia	7
2.1.3 Perkembangan Komik di Indonesia	9
2.1.4 Jenis Komik	11
2.1.5 Genre Komik	12
2.1.6 Proses Produksi Komik.....	12
2.2 Film Animasi	13
2.2.1 Definisi Animasi	13
2.2.2 Sejarah Film Animasi Dunia.....	13
2.2.3 Perkembangan Film Animasi Indonesia.....	15
2.2.4 Jenis Film Animasi.....	16
2.2.5 Genre Film Animasi.....	16
2.2.6 Proses Produksi Film Animasi	17
2.3 Studio	19
2.3.1 Definisi Studio	19
2.3.2 Persyaratan Bangunan	19
2.3.3 Konsep Bangunan : <i>Collaborative Workspace</i>	22
2.3.4 Studi Preseden Studio Komik	25
2.3.5 Studi Preseden Studio Animasi : Pixar Studio.....	27

2.4 Ruang Pameran	37
2.4.1 Definisi Pameran	37
2.4.2 Jenis Pameran	37
2.4.2 Fasilitas Area Pameran	37
BAB III DATA	41
3.1 Studi Banding Studio Komik : Papillon Studio.....	41
3.2 Studi Banding Studio Animasi : Kartenz Studio	45
3.3 Studi Banding Studio Animasi : Kumata Studio	48
3.4 Studi Banding Pelaku Produksi Komik dan Film Animasi : Alfi Zachkyelle	53
3.5 Data Tapak.....	56
3.5.1 Tinjauan Kabupaten Tangerang	56
3.5.2 Tinjauan Lokasi : BSD City	57
3.5.2 Peraturan Tata Guna Lahan	58
BAB IV ANALISA.....	60
4.1 Analisa Hasil Studi Banding	60
4.2 Pendekatan Pelaku dan Kegiatan	63
4.3 Analisa Perhitungan Ruang	73
4.4 Analisa Aspek Visual Arsitektural	82
4.5 Analisa Aspek Teknis.....	82
4.6 Analisa Aspek Kinerja	82
BAB V HASIL.....	85
5.1 Program Ruang	85
5.2 Tapak Perancangan.....	89
5.3 Konsep Perancangan	93
5.3.1 Aspek Visual Arsitektural	94
5.3.2 Aspek Teknis.....	94
5.3.3 Aspek Kinerja.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR GAMBAR

1.1 Skema Diagram Gedung Westgate West	4
2.1 Lukisan Mesir Kuno	8
2.2 The Torture of Saint Erasmus	9
2.3 Teknik Film Flipbook	14
2.4 Steamboat Willie dan Skeleton Dance oleh Walt Disney	14
2.5 Desain Ruang Kerja dengan Sudut 120°	24
2.6 Dinding Sebagai Ruang Kerja Kolaboratif	24
2.7 Ruang Kerja Shin Shinmoto	25
2.8 Storyboard dalam Proses Produksi Komik oleh Takehiko Inoue	26
2.9 Meja Kerja Takehiko Inoue	26
2.10 Studio Komik Milik Takehiko Inoue.....	26
2.11 Entrance Pixar Animation Studios	27
2.12 Sculpture Luxo Jr didepan Gedung Steve Jobs	28
2.13 Interior Lobby Entrance	29
2.14 Block Plan Pixar Animation Studio, Emeryville	30
2.15 Open Theatre Pixar Animation Studios.....	31
2.16 Kolam Renang Pixar Animation Studios	31
2.17 Gedung Steve Jobs	32
2.18 Main Atrium dalam Gedung Steve Jobs	32
2.19 Lounge Pixar Animation Studios.....	33
2.20 Cafe Pixar Animation Studios.....	33
2.21 Ruang John Lasseter, Director Pixar Animation Studios	34
2.22 Ruang apat Pixar Animation Studios.....	34
2.23 Proses Dubbing dalam Studio Rekaman Pixar Animation Studios	35
2.24 Proses Penjelasan Cerita Melalui Storyboard.....	35
2.25 Bioskop Pixar Animation Studios	36
2.26 Ruang Staff dalam Pixar Animation Studios	36
2.27 Ruang Penonton Optimal dalam Bioskop.....	40
3.1 Logo Papillon Studio	41
3.2 Draft oleh Penciller Papillon Sudio	42
3.3 Contoh Gambar Komik yang Telah Diwarnai	43
3.4 Ruang Studio Komik Papillon Studio	44
3.5 Etalase Papillon Studio	45
3.6 Logo Kartenz Studios	45
3.7 Struktur Organisasi Kartenz Studio	47
3.8 Logo Kumata Studio	48
3.9 Ruang Rapat Kumata Studio	49
3.10 Studio Musik dan Sound Editor Kumata Studio	50
3.11 Studio Rekaman Kumata Studio	50
3.12 Ruang Tim Kreatif Kumata Studio	51
3.13 Ruang Animator Kumata Studio.....	51

3.14 Dapur dan Ruang Makan Kumata Studio.....	52
3.15 Front Office Kumata Studio.....	52
3.16 Wawancara dengan Alfi Zachkyelle.....	53
3.17 Vatalla Sang Pelindung.....	55
3.18 Peta Pembagian Wilayah Kecamatan di Kabupaten Tangerang	56
4.1 Skema Proses Produksi <i>Animated Comic Studio</i>	63
5.1 Tapak Terpilih, BSD, Tangerang	90
5.2 Karakter Tapak.....	91
5.3 Batas Tapak yang Dapat Dibangun.....	91
5.4 View Menuju Tapak	92
5.5 Jalan Lingkungan BSD Raya Barat, BSD, Tangerang.....	92
5.6 Jalan Kecil pada Tapak, BSD, Tangerang.....	92

DAFTAR TABEL

2.1 Tingkat Intensitas Cahaya Dalam Ruang Kerja.....	20
2.2 Tingkat Kebisingan Dalam Ruang Kerja	21
2.3 Jumlah Kamar Mandi Karyawan Pria	21
2.4 Jumlah Kamar Mandi Karyawan Wanita.....	22
4.1 Tabel Rekapitulasi Studi Banding dan Studi Preseden Studio Komik.....	60
4.2 Tabel Rekapitulasi Studi Banding dan Studi Preseden Studio Animasi	61
4.3 Tabel Aktifitas dan Kebutuhan Pelaku Kegiatan <i>Animated Comic Studio</i>.....	68
4.4 Tabel Pehitungan Ruang <i>Animated Comic Studio</i>	74
5.1 Program Ruang Produksi Komik.....	85
5.2 Program Ruang Produksi Animasi	85
5.3 Program Ruang Pengelola.....	86
5.4 Program Ruang Ekshibisi	86
5.5 Program Ruang Area Kegiatan Penunjang.....	87
5.6 Program Ruang Lavatory	87
5.7 Program Ruang Utilitas dalam Gedung	87
5.8 Total Luas Lantai Bangunan	88
5.9 Program Ruang ME dan Utilitas diluar Gedung.....	88
5.10 Program Ruang Parkir	88
5.11 Total Luas Lantai Dasar.....	89