

**BERITA ACARA SIDANG KELAYAKAN
LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Dengan ini menyatakan bahwa telah dilaksanakan Sidang Kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 15 April 2016
Waktu : 10.30 - 11.00 WIB
Tempat : Ruang Laboratorium Perancangan Arsitektur Gedung C lt. 2, Kampus
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, Semarang

Dilakukan oleh :

Nama : Vina Amelia Novitasari
NIM : 21020112130065
Judul : Animated Comic Studio di BSD City Tangerang

Dengan Susunan Tim Penguji sebagai berikut :

Pembimbing 1 : Ir. Eddy Indarto, MSi
Pembimbing 2 : Ir. Abdul Malik, MSA
Penguji : DR. Ir. Bambang Supriyadi, MSA
Penguji : Bharoto, ST., MT

Pelaksanaan sidang :

1. Sidang Kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Animated Comic Studio di BSD City Tangerang, dimulai pada pukul 10.30 WIB dan dibuka oleh Ir. Eddy Indarto, MSi.
2. Persentasi dilakukan selama 10 menit dengan pokok materi sebagai berikut :
 - a. Penjelasan *Animated Comic Studio* yang akan direncanakan
 - b. Penjelasan alur produksi dan pelaku kegiatan yang terlibat dalam pembuatan komik dan film animasi
 - c. Penjelasan program ruang dalam Animated Comic Studio
 - d. Penjelasan potensi tapak terpilih
 - e. Penjelasan aspek visual arsitektural, aspek teknis, dan aspek sistem kinerja yang ingin diterapkan pada Animated Comic Studio.

3. Tanya jawab dimulai setelah presentasi selesai dilakukan dengan uraian sebagai berikut :

a. Pertanyaan dan masukan dari Bharoto, ST. MT

- Lengkapi dan masukkan alur produksi komik dan film animasi yang ada pada presentasi kedalam LP3A kemudian gunakan kata kerja dalam penjabaran prosesnya sebab alur produksi ini merupakan sebuah pekerjaan.
- Tuliskan refrensi dalam alur produksi agar nantinya dapat dipergunakan untuk adik kelas sebagai bahan pembelajaran untuk perancangan serupa.

Jawaban :

- Iya pak, akan saya perbaiki kembali dalam revisi setelah ini.

b. Pertanyaan dan masukan dari Ir. Eddy Indarto, Msi

- Perbaiki kembali alur produksi komik dan film animasi khususnya pada bagian perubahan dari proses manual menjadi digital yang membutuhkan pekerjaan khusus. Selain itu perhatikan pula konsep penayangan film animasi yang akan dilakukan di bioskop, apakah dengan menggunakan film selluloid? Jika ya maka perhatikan pula bagaimana proses perubahan data digital yang kemudian akan diolah untuk penayangannya di bioskop.
- Perhatikan kembali mengenai ukuran dan kebutuhan utilitas dalam bangunan. Faximile tidak dibutuhkan sebab sudah terdapat jaringan internet. Perhatikan pula sistem AC Central yang akan digunakan dan utilitas pembuangan sampahnya, apakah akan ada limbah cair dalam alur produksi ini atau tidak.
- Perbaiki kembali mengenai konsep *advanced structure* yang akan digunakan dalam bangunan.

Jawaban :

- Baik pak, akan saya perbaiki kembali dalam revisi LP3A setelah ini.

c. Pertanyaan dan masukan dari Ir. Abdul Malik, MSA

- Apakah bangunan harus terbuka antar satu divisi dengan divisi lainnya sehingga membutuhkan bangunan dengan bentang lebar? Mengapa tidak dibuat dengan bentang yang lebih kecil dimana tiap karyawan

mendapatkan ruangnya masing-masing dan proses pengiriman data antar divisi dilakukan dengan hubungan antar kabel saja?

- Terdapat standar bahwa karyawan yang bekerja dengan menggunakan komputer perlu mengistirahatkan mata sesekali. Bagaimana Anda akan menyingkapi permasalahan ini? Apakah dengan membuat sebuah *view* digital atau alami seperti sebuah ruang terbuka hijau?

Jawaban :

- Bentang lebar terkait dengan konsep *Collaborative Workspace* yang dipergunakan dalam bangunan ini didesain menggunakan tipologi *Open Space* agar para karyawan dapat saling berinteraksi satu sama lain. Akan tetapi area *open space* ini akan lebih difokuskan pada area diskusi saja yang terdapat didekat area komunal seperti kafetaria. Interaksi antar karyawan secara digital dilakukan untuk pengiriman data pekerjaan, akan tetapi untuk mencari ide kreatif tetap dibutuhkan interaksi langsung antar karyawan.
- Dalam perencanaan saya terdapat area diskusi *outdoor* yang juga dapat dipergunakan sebagai *view*.

4. Sidang diakhiri dan ditutup pada pukul 11.00 WIB

Demikian berita acara sidang kelayakan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, April 2016

Peserta Sidang



Vina Amelia Novitasari

21020112130065

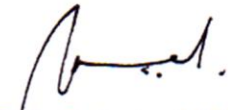
DAFTAR REVISI LP3A

Daftar revisi sidang kelayakan LP3A yang dilakukan pada tanggal 15 April 2016 :

1. BAB IV
 - Perbaiki alur produksi komik dan film animasi dan cara penulisannya
2. BAB V
 - Program ruang menyesuaikan perubahan pada BAB IV
 - Peninjauan kembali utilitas dan sistem struktur yang akan digunakan
 - Peninjauan kembali mengenai penerapan konsep *Collaborative Workspace*


Mengetahui,

Pembimbing Utama.




Ir. Eddy Indarto, MSi
NIP. 19540922 198503 1002

Pembimbing Pendamping



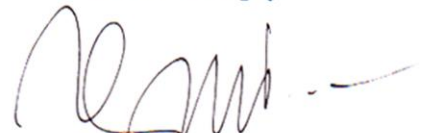
Ir. Abdul Malik, MSA
NIP. 19560818 198603 1005

Dosen Penguji



Bharoto, ST., MT
NIP. 19730616 199903 1001


Dosen Penguji



DR. Ir. Bambang Supriyadi, MSA
NIP. 19730616 199903 1001

**PANITIA UJIAN SARJANA
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

Ketua,



Ir. B Adji Murtomo, MSA
NIP. 19530505 198503 1001