

PERANCANGAN STUDIO KOMIK DAN ANIMASI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR ISLAMI DI KOTA MALANG

TUGAS AKHIR

Oleh:
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
NIM: 16660011



PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021

PERANCANGAN STUDIO KOMIK DAN ANIMASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ISLAMI DI KOTA MALANG

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI

NIM. 16660011

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muchammad Kasyif Asrori
Nim : 16660011
Judul Tugas Akhir : Perancangan Studio Komik dan Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Islami di Kota Malang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 13 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,


Muchammad Kasyif Asrori
16660011

PERANCANGAN STUDIO KOMIK DAN ANIMASI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR ISLAMI DI KOTA MALANG

TUGAS AKHIR

Oleh:
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
NIM: 16660011

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji:
Tanggal 3 Juni 2021

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Arief Rakhman Setiono, M.T
NIP : 19790103 200501 1 005

DR. Mukhlis Fahrudin
NIP : 201402011409

Mengesahkan
Ketua Program Studi Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP : 19790913 200604 2 001

PERANCANGAN STUDIO KOMIK DAN ANIMASI DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR ISLAMI DI KOTA MALANG

TUGAS AKHIR

Oleh:
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
NIM: 16660011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 3 Juni 2021

Menyetujui:
Tim Penguji

PENGUJI UTAMA	<u>A. Gat Gautama MT</u> NIP : 19760418 200801 1 009	(.....)
KETUA PENGUJI	<u>DR. Yulia Eka Putrie MT</u> NIP : 19810705 200501 2 002	(.....)
SEKRETARIS PENGUJI	<u>ARIEF RAKHMAN SETIONO MT</u> NIP : 19790103 200501 1 005	(.....)
ANGGOTA PENGUJI	<u>DR. MUKHLIS FAHRUDDIN</u> NIP : 201402011409	(.....)

Mengesahkan
Ketua Program Studi Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP : 19790913 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

KELAYAKAN CETAK

TUGAS AKHIR 2021

Berdasarkan hasil evaluasi dan Ujian Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekertaris Penguji dan Anggota Penguji, menyatakan mahasiswa berikut:

Nama : Muchammad Kasyif Asrori
Nim : 16660011
Judul Tugas Akhir : Perancangan Studio Komik dan Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Islami di Kota Malang

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Sidang Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Sidang Akhir ini disusun dan untuk dijadikan beukti pengumpulan berkas Sidang Tugas Akhir

Malang, 13 Juni 2021

Mengetahui, Tim Penguji

Penguji Utama

A.Gat Gautama, M.T
NIP : 19760418 200801 1 009

Sekretaris Penguji

Arief Rakhman Setiono, M.T
NIP : 19790103 200501 1 005

Ketua Penguji

DR. Yulia Eka Putrie, M.T
NIP : 19810705 200501 2 002

Anggota Penguji

DR. Mukhlis Fahrudin
NIP : 201402011409

ABSTRAK

Asrori, Muchammad Kasyif. 2021. *Perancangan Studio Komik dan Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Islami di Kota Malang*. Dosen pembimbing: Arief Rakhman Setiono, MT, Dr. Mukhlis Fahrudin.

Kata kunci : Edukasi, komik, animasi, islami

Media edukasi islami sudah banyak dimunculkan dalam berbagai jenis dan bentuk. Hal tersebut menunjukkan perkembangan dan popularitas bentuk edukasi islami yang sejatinya sangat dibutuhkan masyarakat. Salah satu bentuknya ada dalam media komik dan animasi. Komik dan animasi sendiri merupakan media yang bisa terdiri dari berbagai hal dan dapat mengangkat tema apapun, mulai dari sekedar hiburan, bisnis, politik, hingga kritikan. Media komik dan animasi juga sangat mudah untuk diterima dan dinikmati sehingga dapat mendorong dan memperluas edukasi islami. Komik dan animasi yang bertema islami juga akan dapat menjadi salah satu media dakwah bagi seseorang. Dengan cara menceritakan cerita-cerita atau nilai-nilai Islami di dalamnya dengan bentuk dan cerita komik dan animasi yang menarik.

Semakin banyak bermunculan komik dan animasi dengan tema dan nilai-nilai Islami, tetapi tidak diimbangi dengan wadah berkarya yang memiliki nilai-nilai islami. Seniman komik ataupun animasi berkumpul dan memproduksi karya mereka dalam suatu wadah komik dan animasi. Di Kota Malang, tidak banyak ditemukan studio komik dan animasi dengan fasilitasnya yang mencukupi, apalagi dengan unsur nilai-nilai islaminya. Sehingga perlu dimunculkan sebuah wadah studio komik dan animasi dengan fasilitas-fasilitasnya dan dapat mendukung perkembangan komik dan animasi dengan tema islaminya.

ABSTRACT

Asrori, Muchammad Kasyif. 2021. *Designing Comic and Animation Studio using Islamic Achitecture in Malang City* . Advisors: Arief Rakhman Setiono, MT, Dr. Mukhlis Fahrudin.

Keywords : Education, comic, animation, islamic

The media for Islamic education was being shown on many kinds and forms. It shows the grows and the popularities of Islamic education which is needed by society. One of it is on comic and animation. Comic and animation itself are a media which can composed of anything and any theme, from a mere entertain, business, politic, until critic. Comic and animation are easily accepted too and entertained so those can push and widen Islamic education. Comic and animation with Islamic theme can be one of da'wah too. With telling the stories or Islamic morals inside with many form and story of comic and animation which are entertaining.

The more comic and animation with theme and Islamic morals, are not balanced with the place to make the art which contain Islamic morals. Comic or animation artist gather or make their art in a place for comic and animation. In Malang City, not many find a studio for comic and animation with enough facility in it, moreover with element, Islamic morals. So that its need to design a place like studio comic and animation with the fasilities and can support the development of comic and animation with Islamic theme.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah *subhanahu wata'ala* atas segala rahmad dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya proposal tugas akhir yang berjudul "Perancangan Studio Komik dan Animasi Islami di Kota Malang". Tidak lupa sholawat serta salam semoga tetap tecurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad *shallalla hu alaihi wasallam*.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, mengusung perancangan bangunan komersil yang bertempat di Kota Malang sebagai tanggapan atas isu yang terjadi di masyarakat. Isu tersebut dijawab dengan objek perancangan dan diperkuat dengan pendekatan Arsitektur Islami dan juga menggunakan metode *Superimpose* yang sudah diadaptasi.

Penulis menyadari telah banyak pihak yang berpartisipasi dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Untuk itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu berupa pikiran tenaga, waktu, doa serta dukungan dalam bentuk lainnya. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. DR. Sri Harini, M. Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Tarranita Kusumadewi, M. T, selaku ketua Program studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Arief Rakhman Setiono, MT, dan Dr. Mukhlis Fahrudin, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, motivasi, arahan serta pengetahuan yang tidak ternilai selama masa kuliah terutama selama masa proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Orang tua, saudara, serta keluarga yang telah memberikan doa, semangat, materi dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Teman-teman satu angkatan yang telah memberikan semangat dan motivasi.

8. Rekan kerja dan direktur kantor yang telah memberi motivasi, serta dukungan untuk penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
9. Sahabat-sahabat serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut membantu dan mendukung dalam terselesainya laporan tugas akhir.

Penulis berharap dalam proposal ini mampu memberikan panduan dan juga referensi untuk menuju ke tahap selanjutnya. Dan dalam rangka perbaikan selanjutnya, penulis sangat berharap dan terbuka atas adanya masukan dan tambahan dari berbagai pihak, menyadari bahwa proposal ini masih banyak memiliki kekurangan. Maka dari itu penulis menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya apabila terjadi kesalahan yang disengaja maupun tidak. Dan semoga laporan tugas kahir ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan pembaca. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
LEMBAR KELAYAKAN CETAK.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Rancangan	4
1.4 Manfaat Rancangan.....	4
1.4.1 Bagi Penulis.....	4
1.4.2 Bagi Pembaca.....	4
1.5 Batasan Perancangan.....	5
1.5.1 Batasan Objek.....	5
1.5.2 Batasan Pendekatan	5
1.5.3 Batasan Fungsi.....	6
1.5.4 Batasan Lokasi.....	6
1.5.5 Batasan Pengguna.....	6
1.6 Keunikan Rancangan.....	7
BAB II	9
2.1 Tinjauan Objek Rancangan	9
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek	9
2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek	12
2.1.2.1 Perkembangan Komik di Indonesia	12
2.1.2.2 Jenis-Jenis Komik	18
2.1.2.3 Tahapan Pembuatan Komik.....	23

2.1.2.4	Perkembangan Animasi di Indonesia	24
2.1.2.5	Jenis-Jenis Animasi	25
2.1.2.6	Tahapan Pembuatan Animasi.....	26
2.1.2.7	Kurikulum Pelatihan Komik dan Animasi.....	28
2.1.2.8	Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Animasi	30
2.1.2.9	Proses pencetakan buku	32
2.1.3	Tinjauan Arsitektural Objek.....	34
2.1.3.1	Deskripsi Studio Komik dan Animasi	34
2.1.3.2	Fungsi Objek Studio Komik dan Animasi	35
2.1.3.3	Kebutuhan Ruang Objek Perancangan	36
2.1.3.4	Standar Objek perancangan Bangunan Industri.....	52
2.1.4	Tinjauan Pengguna pada objek	56
2.1.5	Studi Preseden berdasarkan objek	57
2.2	Tinjauan Pendekatan.....	59
2.2.1	Definisi dan Prinsip Pendekatan	59
2.2.1.1	Definisi Arsitektur Islami.....	59
2.2.1.2	Prinsip Arsitektur Islami.....	61
2.2.2	Studi Preseden berdasarkan pendekatan	64
2.2.3	Prinsip Aplikasi Pendekatan	67
2.3	Tinjauan Nilai-Nilai Islami	69
2.3.1	Tinjauan Pustaka Islami	69
BAB III	71
3.1	Tahap Programming	71
3.1.1	Gagasan Perancangan	71
3.1.2	Identifikasi Masalah.....	71
3.1.3	Tujuan Perancangan.....	71
3.1.4	Batasan Perancangan.....	71
3.1.4.1	Batasan objek	71
3.1.4.2	Batasan Pendekatan	72
3.1.4.3	Batasan Fungsi.....	72
3.1.4.4	Batasan Lokasi.....	73
3.1.4.5	Batasan Pengguna.....	73
3.1.5	Metode Perancangan	73
3.2	Tahap Pra Rancangan	74
3.2.1	Pengumpulan dan Pengolahan Data	74
3.2.1.1	Data Primer	74
3.2.1.2	Data sekunder	75
3.2.1.3	Studi Pustaka	75

3.2.1.4	Studi banding	76
3.2.2	Teknik Analisis Perancangan	76
3.2.3	Teknik Sintesis.....	79
3.2.4	Perumusan Konsep Dasar (<i>tagline</i>)	80
3.3	Skema Tahapan Perancangan	81
BAB IV	83
4.1	Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan.....	83
4.1.1	Data Kawasan Perancangan	83
4.1.2	Sosial Budaya Masyarakat Sekitar.....	84
4.1.3	Syarat dan Ketentuan Lokasi Objek	85
4.1.4	Kebijakan Tata Ruang Kawasan	86
4.1.5	Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak	86
4.1.6	Data Eksisting Tapak.....	89
4.2	Analisis perancangan	95
4.2.1	Analisis Fungsi dan Ruang.....	95
4.2.1.1	Analisis fungsi	96
4.2.1.2	Analisis Aktivitas dan Pengguna.....	98
4.2.1.3	Analisis Kebutuhan dan Dimensi Ruang	105
4.2.1.4	Analisis Persyaratan Ruang	109
4.2.1.5	Analisis alur sirkulasi dan aksesibilitas pengguna	110
4.2.1.6	Diagram Keterkaitan Ruang	114
4.2.1.7	Blok Plan	117
4.2.2	Analisis Tapak	119
BAB V	129
5.1	Konsep Dasar	129
5.2	Konsep Tapak.....	130
5.3	Konsep Ruang.....	131
5.4	Konsep Bentuk.....	132
5.5	Konsep Struktur	133
5.6	Konsep Utilitas	134
BAB VI	135
6.1	Pengembangan Konsep perancangan.....	135
6.1.1	Konsep Tapak.....	136
6.1.2	Konsep Bentuk.....	138
6.1.3	Konsep Ruang.....	139
6.1.4	Konsep Struktur	142
6.1.5	Konsep Utilitas	143
6.2	Hasil Perancangan	145

6.2.1	Layout dan Siteplan	145
6.2.2	Tampak Kawasan.....	147
6.2.3	Potongan Kawasan	149
6.2.4	Perspektif Kawasan.....	151
6.2.5	Bangunan Utama	159
6.2.7	Bangunan Masjid	174
6.2.8	Bangunan Percetakan	186
6.2.9	Gambar Arsitektural.....	195
6.2.10	Gambar Kerja.....	237
BAB VII	267
7.1	Kesimpulan	267
7.2	Saran.....	268
DAFTAR PUSTAKA	269

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 komik strip amerika dengan terjemahan di bawah panel	13
Gambar II.2 cuplikan komik Kapten Komet	14
Gambar II.3 cuplikan komik Popo	15
Gambar II.4 komik Mahabarata karya Kosasih	16
Gambar II.5 cuplikan komik kungfu boy	17
Gambar II.6 contoh komik strip.....	19
Gambar II.7 contoh buku komik	20
Gambar II.8 contoh Novel grafis.....	21
Gambar II.9 contoh web comic	22
Gambar II.10 contoh komik intruksional	23
Gambar II.11 proses pencetakan	34
Gambar II.12 ruang kerja penulis	37
Gambar II.13 ruang diskusi	38
Gambar II.14 ruang ilustrasi	39
Gambar II.15 ruang redaksi	39
Gambar II.16 standar perencanaan tempat produksi.....	40
Gambar II.17 ruang percetakan	41
Gambar II.18 ruang 2D artist, 3D modelling, dan komputer animasi	43
Gambar II.19 studio rekam kinect (motion capture)	43
Gambar II.20 studio rekam suara.....	44
Gambar II.21 standar ruang theater	47
Gambar II.23 Interior ruang Open Door Art Studio.....	58
Gambar II.23 Interior ruang Open Door Art Studio.....	58
Gambar II.24 Layout ruang lantai satu	59
Gambar II.25 diagram per lantai	59
Gambar II.26 Desain ruang kantor terbuka	60
Gambar II.27 Layout ruang	60
Gambar II.28 Bangunan masjid raya sumatra barat.....	65
Gambar III.1 diagram metode superimpose.....	74
Gambar III.2 diagram skema tahapan perancangan.....	81
Gambar IV.1 peta lokasi tapak	87
Gambar IV.2 foto kondisi dan sekitar tapak	88
Gambar IV.3 keyplan tapak	89
Gambar IV.4 layer data tapak	92
Gambar IV.5 data tapak	93
Gambar IV.6 alur sirkulasi pengguna komikus	111
Gambar IV.7 alur sirkulasi pengguna animator 2D	111
Gambar IV.8 alur sirkulasi pengguna animator 3D	112
Gambar IV.9 alur sirkulasi pengguna penulis naskah	112
Gambar IV.10 alur sirkulasi pengguna komposer musik	112
Gambar IV.11 alur sirkulasi pengguna teknisi motion capture	112
Gambar IV.12 alur sirkulasi pengguna peserta didik kelas ilustrasi	113
Gambar IV.13 alur sirkulasi pengguna peserta didik kelas digital	113
Gambar IV.14 alur sirkulasi pengguna staf bagian pameran.....	113
Gambar IV.15 alur sirkulasi pengguna staf bagian percetakan.....	114
Gambar IV.16 diagram keterkaitan makro	115
Gambar IV.17 diagram keterkaitan mikro lantai 1	116
Gambar IV.18 diagram keterkaitan mikro lantai 2.....	116
Gambar IV.19 diagram keterkaitan mikro lantai 3.....	117
Gambar IV.20 blokplan makro	117
Gambar IV.21 blokplan mikro lantai 1	118
Gambar IV.22 blokplan mikro lantai 2	118
Gambar IV.23 blokplan mikro lantai 3	119
Gambar IV.24 analisis planning	120
Gambar IV.25 analisis environment	121
Gambar IV.26 analisis environment 2.....	122
Gambar IV.27 analisis contextual design	123

Gambar IV.28 analisis design factor	124
Gambar IV.29 analisis design factor 2	125
Gambar IV.30 simpulan analisis environment	126
Gambar IV.31 simpulan analisis planning	126
Gambar IV.32 simpulan analisis design factor	127
Gambar IV.33 simpulan analisis contextual element	127
Gambar IV.34 kombinasi layer analisis	128
Gambar V.1 Alur konsep	129
Gambar V.2 konsep tapak	130
Gambar V.3 konsep ruang	131
Gambar V.4 konsep bentuk	132
Gambar V.5 konsep struktur	133
Gambar V.6 konsep utilitas	134
Gambar VI.1 konsep dasar	135
Gambar VI.3 konsep tapak	136
Gambar VI.3 siteplan	136
Gambar VI.5 layout plan	137
Gambar VI.5 alur sirkulasi	137
Gambar VI.6 konsep bentuk	138
Gambar VI.7 konsep zona ruang	139
Gambar VI.8 konsep ruang	140
Gambar VI.9 denah bangunan utama	141
Gambar VI.10 konsep struktur	142
Gambar VI.11 konsep utilitas 1	143
Gambar VI.12 konsep utilitas 2	144

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 kebutuhan ruang produksi.....	44
Tabel II.2 kebutuhan ruang eksibisi	47
Tabel II.3 kebutuhan ruang edukasi	48
Tabel II.4 kebutuhan ruang marketing dan bisnis	50
Tabel II.5 kebutuhan ruang administrasi	51
Tabel II.6 kebutuhan ruang interaksi umum	52
Tabel II.7 kebutuhan ruang servis	52
Tabel II.8 Penerapan Prinsip Arsitektur Islami dalam Bangunan	66
Tabel II.9 penerapan prinsip pendekatan pada perancangan	69
Tabel IV.1 potensi dan kekurangan data eksisting tapak	94
Tabel IV.2 analisis aktivitas dan pengguna.....	98
Tabel IV.3 analisis kebutuhan dan Dimensi Ruang	105
Tabel IV.4 analisis Persyaratan Ruang	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik dan animasi merupakan media dari berbagai hal, mulai dari menjadi media hiburan, edukasi, bisnis, kritik hingga menjadi media dakwah agama. Adanya fleksibilitas tersebut yang menyebabkan komik dan animasi mudah untuk menyebar. Sebagai media hiburan, komik dan animasi banyak dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai pengisi waktu luang, bahkan tujuan awal dari komik dan animasi sendiri adalah hiburan. Dan sebagai media edukasi, adalah bentuk baru yang diadaptasi oleh komik dan animasi agar dapat lebih diterima dan menghilangkan pandangan negatif masyarakat mengenai komik dan animasi yang tidak mendidik. Komik dan animasi sebagai media dakwah sendiri adalah kelanjutan dari komik dan animasi sebagai media edukasi, dimana telah disentuh dengan unsur religi sehingga edukasi yang diberikan pun mengarah ke sisi religi.

Mudahnya dan banyaknya komik dan animasi ke masyarakat dengan berbagai bentuk cerita dan gambar di dalamnya juga berefek kepada mudahnya memberikan pola pikir baru terutama kepada generasi-generasi muda. Hal inilah yang salah satunya memunculkan tujuan politik pada media komik dan animasi. Bahkan animasi pertama buatan orang Indonesia bukanlah sebagai media hiburan, tetapi sebagai pendukung politik yang berjudul “Si Doel Memilih” karya Pak Oek, dengan perintah dari Pak Soekarno.

Bahkan komik dengan tujuan edukasi pun sudah sulit membendung karena makin sedikitnya peminat komik dengan *genre* pendidikan. Sehingga pada masa sekarang, diperlukan suatu bentuk pedoman atau pengarah pada komik dan animasi agar tidak terlalu memunculkan sisi negatif dan bahkan dapat memberikan sisi positif terhadap peminatnya.

Salah satu cara membendung hal negatif masuk ke dalam cerita dan gambar komik maupun animasi, adalah dimulai dari perubahan akhlak dari pembuat karya-karya tersebut. Pembuat komik atau animasi dengan akhlak dan karakter yang baik pasti memunculkan karya yang baik pula.

Pedoman dan pengendalian akhlak yang paling baik adalah dengan agama, yang dalam hal ini adalah agama Islam. Agama Islam adalah agama yang menyebarkan kedamaian, dan pengendalian akhlak kepada pengikut-Nya. Dengan menggunakan agama Islam, maka dapat dimunculkan pengendalian dari pendidikan karakter kepada pembuat karya komik dan animasi agar memunculkan karya dengan efek yang positif kepada penikmatnya. Islam dengan komik dan animasi memiliki keakraban maupun ketidakakrabannya, dari keakrabannya, terdapat satu genre pada komik dan animasi bertema dakwah di dalamnya yang mengajak penikmatnya berbuat kebaikan, dan taat kepada-Nya, sebagaimana dakwah pada umumnya. Dengan kata lain, komik dan animasi dapat menjadi media dakwah dan edukasi bagi masyarakat. Sedangkan dari sisi ketidakakrabannya, bahwa adanya hukum dalam Islam mengenai larangan menggambar makhluk hidup.

Komik atau animasi bertema Islami tersebut selalu diisi dengan edukasi atau dakwah Islam di dalamnya. Hal tersebut juga mengacu pada salah satu firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala surat Al-Anbiya ayat 107, yang artinya:

“Dan tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.” QS 21:107.

Sehingga dari ayat di atas, menjadikan komik dan animasi sebagai dakwah adalah salah satu cara untuk memberikan manfaat kepada sesama manusia lain. Dengan memunculkan gambar komik atau animasi yang dikemas dengan tema dakwah atau dengan tujuan yang positif sehingga tidak menyentuh batas pelarangan menggambar makhluk hidup. dan dapat dikatakan, komik dan animasi yang dapat dipastikan memiliki sisi positif adalah komik dengan tema edukasi, dakwah Islam, atau dengan sifat Islami di dalamnya.

Komik dengan genre Islami di Indonesia sudah populer sejak dulu, bahkan sebelum datangnya komik luar, dikarenakan komik dengan tema Islami dianggap memiliki pangsa pasarnya sendiri. Setelah datangnya komik dari luar, popularitas komik lokal mulai merosot, tidak terkecuali komik bertema Islami. Namun waktu berjalan, dan banyak sebagian dari generasi muda mulai berusaha mempopulerkan komik buatan lokal sendiri, termasuk komik Islami. Karena itulah, komik dan animasi dengan tema Islami di Indonesia akan sangat mudah dikembangkan karena banyaknya peminat yang berusaha menghargai komik-komik tersebut.

Komik dengan tema Islami sangat banyak memiliki potensi dalam hal edukasi. Komik dan animasi dapat menggambarkan keadaan yang susah untuk

diwujudkan dalam film, seperti cerita-cerita islami lalu, atau cerita-cerita dalam Al-Qur'an, dan dapat dikemas dengan berbagai gaya yang menarik dan unik. Atau mengangkat tema edukasi secara islami seperti menunjukkan tata cara beribadah dalam Islam, tata cara berperilaku, dan lain-lain yang akan sangat cocok disuguhkan sebagai media pembelajaran bagi anak kecil, muallaf, dan siapapun. Dan pada masa sekarang, dalam perkembangannya, sudah banyak komik dan animasi yang dibuat untuk tujuan yang islami, salah satunya untuk berdakwah. Seperti komik 33 pesan nabi, dan animasi yang mengangkat cerita sahabat-sahabat nabi.

Dan agar dapat komik dan animasi islami dapat lebih meluas dan berkembang, diperlukan sarana dan fasilitas yang akan dapat memberikan kualitas untuk komik dan animasi Islami. Maka dirancanglah studio khusus komik dan animasi Islami dengan fasilitas-fasilitas di dalamnya yang menunjang produksi, diskusi, dan pembelajaran mengenai komik dan animasi Islami. Dan dipilih Kota Malang sebagai lokasi dikarenakan Kota Malang sendiri mendukung bentuk sarana kreatif seperti komik dan animasi, dan di Kota Malang sendiri banyak terdapat Universitas atau sekolah yang memiliki penjurusan dalam komik atau animasi. Dengan Studio ini, nantinya diharapkan dapat membantu komunitas bahkan universitas dan tempat pendidikan lainnya. Mengingat banyaknya perguruan tinggi dan sekolah di kota Malang dengan jurusan seperti jurusan DKV, Arsitektur, dan animasi. Studio ini akan memberikan wadah bagi komunitas dan memberikan pembelajaran tambahan untuk lebih siap dalam masuk ke dunia kerja ilustrasi dan animasi. Dengan memberikan wadah tersebut, studio dapat menampung SDM komik maupun animasi yang kekurangan wadah dalam menghasilkan karyanya.

Dengan isu akhlak dan norma mengenai cerita dan gambar pada komik maupun animasi, menggunakan pedoman agama Islam, maka dipakailah pendekatan Arsitektur Islami sebagai pedoman perancangan. Dimana dengan arsitektur Islami diharapkan dapat memunculkan sisi dan suasana positif pada objek perancangan dengan penggunaan-penggunaan sifat-sifat Islami pada bagian bangunan. Juga penambahan fungsi pendidikan edukasi, dalam bentuk kursus dan pelatihan agar sifat-sifat Islami dapat lebih masuk secara langsung pada generasi pembuat karya komik dan animasi selanjutnya sehingga dapat muncul lebih banyak karya dengan sisi positif di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan Studio Komik dan Animasi Islami yang dapat mewedahi kebutuhan komik dan animasi dari produksi, seni fungsi untuk komikus dan animator serta masyarakat terutama di Kota Malang?
2. Bagaimana rancangan Studio Komik dan Animasi Islami di Kota Malang yang mengaplikasikan prinsip Arsitektur Islami?

1.3 Tujuan Rancangan

1. Rancangan Studio Komik dan Animasi Islami yang dapat mewedahi kebutuhan komik dan animasi dari produksi, seni dan fungsi untuk komikus dan animator serta masyarakat terutama di Kota Malang.
2. Rancangan Studio Komik dan Animasi Islami di Kota Malang yang mengaplikasikan prinsip Arsitektur Islami.

1.4 Manfaat Rancangan

1.4.1 Bagi Penulis

1. Mengetahui lebih jauh penerapan tema arsitektur islami pada objek perancangan.
2. Mengetahui dasar-dasar tema perancangan arsitektur islami dan objek perancangan dalam Al-Qur'an.
3. Mengetahui gambaran tentang objek rancangan dengan berbagai sarana dan prasarana serta persyaratan yang harus terpenuhi dan mampu menyelesaikan permasalahan yang dialami masyarakat selaku pengguna dari objek perancangan.

1.4.2 Bagi Pembaca

1. Mengetahui gambaran tentang objek rancangan dengan berbagai sarana dan prasarana serta persyaratan yang harus terpenuhi dan mampu menyelesaikan permasalahan yang dialami masyarakat selaku pengguna dari objek perancangan.
2. Dari gambaran yang ada, dapat dijadikan acuan untuk membangun sebuah studio *mix use* komik dan animasi yang berfungsi sebagai pusat kegiatan komik dan animasi mulai dari produksi hingga eksibisi dan pemasarannya.

1.5 Batasan Perancangan

1.5.1 Batasan Objek

Bangunan studio komik maupun studio animasi pada masa sekarang hanyalah berupa kantor sederhana. Perancangan studio komik dan animasi ini ditujukan untuk merancang sebuah studio dengan bentukan yang lebih arsitektural. Serta dengan unsur yang tidak bertentangan dengan islam.

Perancangan studio komik dan animasi ini akan memiliki fasilitas-fasilitas yang menunjang 4 hal, yaitu:

1. produksi, seperti studio komik, studio animasi, ruang komputer, ruang diskusi, ruang *layouting*, ruang percetakan, ruang sutradara, ruang *modeling*, ruang rekam gerak, ruang rekam suara.
2. pameran, seperti; *theater*, galeri, *hall*, kafe komik.
3. edukasi, seperti; ruang kelas umum, ruang kelas digital.
4. *marketing* dan bisnis, serta tambahan-tambahan fasilitas pendukung seperti servis, dan administrasi.

1.5.2 Batasan Pendekatan

Perancangan studio komik dan animasi menggunakan pendekatan arsitektur islami untuk dapat merancang studio yang memberikan manfaat tanpa adanya kemudharatan.

Adapun prinsip islami yang digunakan yaitu:

1. Tidak mubazir
2. *Egaliter*, atau kesamarataan
3. Privasi dalam Islam
4. Dan; kearifan lokal

Dalam perancangan studio komik dan animasi akan diterapkan pada penggunaan aspek-aspek seperti:

1. Material
2. *Layout* ruang
3. Kebutuhan dan fungsi ruang
4. Desain
5. Manajemen utilitas

1.5.3 Batasan Fungsi

Perancangan studio komik dan animasi ini akan memiliki fungsi studio atau tempat kerja bagi para komikus dan animator. Yang dikhususkan untuk komikus dan animator yang memproduksi komik dan animasi bertema islami. Studio ini akan berada di satu naungan perusahaan yang akan mengatur seluruh kegiatan dalam studio, yang mewadahi kegiatan produksi komik dan animasi.

Tempat kerja atau studio akan mewadahi kegiatan-kegiatan dari komikus dan animator dalam berproduksi. Kegiatan dari komikus yaitu mulai dari pembuatan ide dan konsep, penyusunan cerita, membuat Sketsa Gambar, penintaan, pewarnaan, penulisan dialog, editorial, hingga dikirimkan ke pencetakan. Yang kesemuanya dilakukan baik secara manual maupun digital. Sehingga dibutuhkan fungsi fasilitas yang mencakup kebutuhan produksi komik secara manual dan digital atau komputerisasi. Sedangkan kegiatan dari animator yang mencakup mulai dari sebelum produksi, produksi, hingga setelah produksi.

Fungsi sekunder dari rancangan adalah memberikan wawasan dan hiburan kepada masyarakat dengan adanya fasilitas seperti *exhibition*, auditorium, *theater*, kafe komik, toko serta kelas untuk masyarakat yang ingin belajar tentang komik dan animasi. Fungsi terakhir adalah sebagai marketing dan bisnis.

1.5.4 Batasan Lokasi

Berlokasi di Jl. Soekarno Hatta, Lowokwaru Kota Malang. Tapak berupa perkebunan kosong dengan luas total 9460 m².

1.5.5 Batasan Pengguna

Perancangan Studio komik dan animasi akan melayani pengguna dalam skala nasional. Pengguna dari objek perancangan mulai dari klien, yaitu kumpulan komikus dan animator yang melakukan proses produksi komik atau animasi maupun yang menjadi pengajar kelas komik atau animasi. Selain itu juga komikus dan animator pemula yang ingin sekedar belajar atau yang mengambil kursus.

Studio ini akan secara umum merupakan satu perusahaan yang mengurus manajemen pada studio, yang membuka dan mewadahi kegiatan-kegiatan yang tersebut diatas.

Objek rancangan juga akan melayani pengunjung non komikus atau animator yang ingin menikmati komik dan animasi sebagai hiburan. Dengan disediakan fasilitas seperti kafe, *theater*, dan *merchandise-merchandise* untuk kebutuhan pengunjung.

1.6 Keunikan Rancangan

Perancangan Studio Komik dan Animasi islami ini akan menjadi objek wadah produksi dan hiburan untuk komik dan animasi bertema islami. walaupun pada proses pengerjaannya tidak memiliki perbedaan dengan proses produksi komik dan animasi pada umumnya, tetapi dengan pendekatan arsitektur islami pada objek rancangan, akan lebih mendukung konsep islami yang dipakai.

Dengan mengambil prinsip yang dimiliki pada arsitektur islami, maka keunikan-keunikan pada objek rancangan yaitu seperti:

1. Tidak mubazir. Penggunaan material pada konstruksi dan fasad yang seefektif mungkin namun tetap tidak mengurangi sisi fungsi dan arsitekturalnya. Serta fungsi dan penataan ruang yang juga efektif untuk mengurangi ruang negatif yang terbentuk.
2. *Egaliter*. Desain bangunan yang tidak mencolok dari bangunan sekitar, sehingga tidak terkesan menyombongkan diri.
3. Privasi dalam islam. Penataan *layout* ruang yang dapat memberikan privasi terbaik pada area-area privat. Juga membedakan ruang kerja untuk pria dan wanita sebagai bentuk privasi dalam keislaman.
4. Kearifan lokal. Desain memakai langgam khas dari daerah Malang untuk menunjukkan sisi kearifan lokalnya. Dengan sedikit dipadukan dengan konsep Islami dan modern di dalamnya.

Halaman sengaja dikosongkan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

A. Perancangan

Perancangan berasal dari kata merancang yang artinya mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan atau melakukan sesuatu) ; merencanakan, sedangkan perancangan adalah proses, cara atau perbuatan merancang (KBBI).

B. Studio

Studio adalah ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya; atau tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dan sebagainya. (KBBI)

Dari Wikipedia, studio adalah suatu tempat dimana seorang seniman bekerja. Studio bisa digunakan untuk banyak hal, seperti membuat foto, film, acara TV, kartun, atau musik. Kata studio sendiri berarti berasal dari bahasa latin *stadium*, yang berarti amat menginginkan sesuatu.

Dalam banyak hal, definisi studio dibedakan berdasarkan fungsi studio tersebut, begitu juga dengan proses perancangannya. Dalam dunia musik, studio merupakan ruang khusus yang berfungsi untuk bermain atau merekam musik. Studio musik dirancang secara khusus berdasarkan akustik arsitektural.

Dalam sinematografi ataupun fotografi, studio adalah ruangan yang dirancang khusus untuk kegiatan pemotretan. Dari sisi interiornya, dinding studio fotografi dirancang agar satu sisi dinding dapat ditukar dengan dinding-dinding buatan yang memberikan suasana pada sesi pemotretan. Perlengkapan-perengkapan yang ada juga diberikan untuk mendukung terciptanya foto-foto berkualitas bagus, sehingga dapat tercipta di studio. Dalam pembuatan film, juga sering dilakukan di studio film. Dengan perlengkapan yang lengkap agar dapat menghasilkan *scene* dalam film dengan nyata. Pada dinding-dindingnya. Tidak hanya gambar pada dinding, tetapi juga diberikan dinding-dinding buatan untuk menciptakan suasana tertentu.

C. Komik

Menurut salah satu pakar komik, Will Eisner menyebut komik sebagai “*Sequential Art*” (seni yang berurutan). Gambar-gambar yang berdiri sendiri dan dilihat satu-persatu hanya akan tetap menjadi gambar, akan tetapi jika gambar-gambar tersebut disusun secara berurutan, maka akan berubah nilainya menjadi seni komik. (McCloud, 1993:5)

Dalam hal ini menurut McCloud, pengertian “*Sequential Art*” yang dipakai Eisner masih terasa umum. Dikarenakan dari kata “*Sequential Art*” sendiri masih bisa dipakai untuk mendefinisikan animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni berurutan. Disini digarisbawahi oleh McCloud, bahwa terdapat perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun berdampingan. Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* yang berbeda dengan memberi jarak pada masing masing *frame* atau panel. Disini dimaksudkan bahwa jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film (McCloud, 1993:7).

Dari hal di atas, selanjutnya McCloud (1993) juga mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis pembaca”.

Menurut Rand (2001), seni dibagi menjadi empat kelompok, yaitu seni pertunjukan (*performing arts*), seni media (*media arts*), seni gambar (*visual arts*), dan seni sastra (*literary arts*). Dari pendapat di atas, maka komik sebagai karya seni masuk dalam dua kelompok, yaitu seni gambar dan seni sastra. Komik dikategorikan sebagai medium seni yang mengandung unsur keindahan sastra dan gambar, dalam alur cerita (sastra) dan gambar (visual).

Jadi disimpulkan bahwa, definisi dari komik adalah kumpulan gambar-gambar tidak bergerak yang berurutan. Yang memiliki cerita di dalamnya, yang dipisahkan dengan panel-panel yang memiliki jarak masing-masing. Biasanya komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari bentuk strip dalam majalah atau koran, hingga dalam bentuk buku, baik per *chapter* atau satu seri.

Komik memiliki berbagai *genre* layaknya film. *Genre* tersebut digunakan untuk memudahkan pemilihan jenis cerita ataupun kategori usia pembaca. Layaknya film, komik juga memiliki berbagai ragam cerita dan

konteks yang disajikan sehingga diperlukan *filter* dalam bentuk *genre*. Pemilihan *genre* yang dipakai pada komik umumnya memakai konsep jenis komik jepang, yaitu (Wikipedia, 2014):

- a) Aksi : bercerita tentang pertempuran, perkelahian, atau kekerasan
- b) Fantasi : bercerita tentang benda-benda aneh atau memiliki kekuatan di luar logika, dunia yang tidak terlihat atau sejenisnya.
- c) Historis : bercerita tentang sejarah seseorang, benda, ataupun asal-muasal suatu tempat.
- d) Bela diri : bercerita tentang berbagai seni bela diri seperti *fighting* ataupun karate.
- e) Misteri : bercerita tentang sebuah misteri, yaitu kisah detektif ataupun horor.
- f) Roman/Percintaan : bercerita tentang kisah percintaan.
- g) Olahraga : bercerita tentang berbagai olahraga.
- h) Supernatural : bercerita tentang karakter di dalam komik dengan kekuatan di luar logika.

Selain *genre-genre* diatas, masih terdapat jenis komik lainnya, dikarenakan perkembangan komik yang mengarah ke adanya jenis komik dengan *genre* baru yang kurang bisa dikelompokkan. Komik-komik dengan *genre* baru tersebut cenderung terkesan “*out of the box*” dari *genre-genre* sebelumnya.

Sedangkan *genre* yang dikelompokkan berdasarkan usia dan jenis kelamin adalah sebagai berikut, berdasarkan kelompok jenis komik jepang:

- a) Komik/*manga* yang ditujukan untuk anak-anak disebut *kodomo*
- b) Komik/*manga* yang ditujukan untuk remaja perempuan disebut *shoujo*
- c) Komik/*manga* yang ditujukan untuk remaja laki-laki disebut *shounen*

D. Animasi

Dari pengertian komik sebelumnya, didapat salah satu pengertian dari animasi, yaitu animasi merupakan rangkaian gambar atau seni berurutan. animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu frame yang sama dengan urutan waktu tertentu. (McCloud, 1993:7).

Dari kata animasi, animasi sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi juga berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan.

Pengertian animasi menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation Cartooning: A creative Guide*, yaitu “Animasi adalah proses merekam dan memainkan kembali rangkaian dari gambar statis untuk menghasilkan ilusi pergerakan”.(2002)

Maksudnya, animasi adalah proses menghidupkan, mengusahakan gambar yang tidak bergerak untuk bisa bergerak. Pada masa sekarang, dengan bantuan teknologi komputer, pembuatan animasi atau film animasi menjadi sangat mudah. Sudah banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Animasi yang menggunakan komputer disebut juga dengan animasi komputer, animasi komputer adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer.

2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek

2.1.2.1 Perkembangan Komik di Indonesia

Sejarah perkembangan komik di Indonesia dapat ditelusuri sejak jaman prasejarah. Menurut Didiek, dalam jurnal “Awal Eksistensi Komik Indonesia”, beberapa bukti awal perkembangan komik Indonesia seperti pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Pada masa kini, ada pertunjukan wayang yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai *cikal bakal* komik.

a) Pengaruh Barat dan Cina

Di barat, komik banyak dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Dapat dibilang adalah media massa menjadi saran paling ampuh dalam menyebarkan suatu hal. Di Indonesia, ketika masih disebut Hindia Belanda, komik muncul dalam media massa sebelum Perang Dunia II. Komik muncul pada harian berbahasa Belanda, *De Java Bode (1938)*, dengan judul *Flippie Flink* karya Clinge Doorenbos dalam rubrik anak-anak. Kemudian, muncul juga dalam media massa mingguan *De Orient* komik petualangan yang berjudul *Flash Gordon*.

Selain media massa berbahasa Belanda, ada juga beberapa media massa berbahasa melayu yang merupakan peranakan dari sebuah media komunikasi Cina, *Sin Po*, yang di dalamnya memuat komik dari timur. Pada 1930, media tersebut memuat komik strip yang tiap minggu yang menceritakan berbagai petualangan tokoh jenaka, karya komikus muda Kho Wang Gie. Media *Sin Po* terus memuat komik strip hingga media ini dilarang terbit pada 1960.

Namun komik strip tetap muncul pada media massa selanjutnya seperti *Warta Bhkati*, *Pantca Warna*, *Melayu Tiong Hoa*, dan *Star Magazine*.

Ketika Indonesia diduduki oleh Jepang, media massa banyak dimanfaatkan untuk keperluan propaganda Asia Timur Raya. Pada masa tahun-tahun pertama setelah kemerdekaanpun, media massa masih belum dapat berjalan secara tertata dikarenakan adanya berbagai ancaman dalam persatuan Indonesia. Berbagai ancaman tersebut banyak memberi hambatan pada media massa salah satunya adalah sulitnya mendapatkan kertas, yang juga berdampak pada penerbitan komik di media massa. Walaupun begitu, salah seorang pelopor komik Indonesia, Abdulsalam, terus mengirimkan komiknya setiap minggu ke harian *Kedaulatan Rakyat* yang terbit di Yogyakarta. Komik tersebut bercerita tentang kepahlawanan orang-orang yang telah membebaskan kota Yogya dari Belanda dan pemberontakan Pangeran Diponegoro. Yang kemudian seri tersebut diterbitkan kembali pada harian *Pikiran Rakjat* dan menjadi satu-satunya media yang memuat kisah kepahlawanan.

Pada 1947, media massa *Keng Po* memuat salah satu komik Amerika, *Tarzan*. Dan pada 1952, banyak keluarga Indonesia yang mulai mengenal karakter-karakter dalam komik yang sudah lama terkenal di Amerika. Komik-komik Amerika tersebut dimuat dengan bentuk aslinya dengan subjudul Indonesia, dengan terjemahan yang ditulis di bawah panel. Kemudian komik-komik strip yang muncul dalam media massa tersebut diterbitkan kembali dalam bentuk album/buku, yang menjadi buku komik pertama, dan banyak diterbitkan oleh *Gapura* dan *Keng Po* di Jakarta, serta oleh *Perfectas* di Malang.



Gambar II.1 komik strip amerika dengan terjemahan di bawah panel
 Sumber : *Didiek, Awal Eksistensi Komik Indoneisa, 2012*

Melihat banyak keberhasilan komik Amerika, pada 1954, terjadi perubahan pada Komikus Indonesia. Komikus-komikus Indonesia mulai mencoba mengubah dan meng-Indonesiakan karakter-karakter komik yang terkenal untuk dirubah dan disesuaikan dengan daerah Indonesia. Pada saat itu, komikus Indonesia mau dibayar rendah, sehingga banyak yang membuat cerita komik lepas hingga mencapai tiga puluh halaman.

Dimulai dengan menerjemahkan teks di dalam panel menjadi berbahasa Indonesia, kemudian terdapat beberapa komikus yang mulai menjiplak komik-komik terbitan Amerika. Karakter-karakter dengan ide berdasarkan karakter komik Amerika pun mulai bermunculan, seperti karakter Sri Asih, yang mirip dengan karakter Wonder Woman. Komik Sri Asih diterbitkan sejak tahun 1954 oleh penerbit Melodi di Bandung. Komik tersebut berceritakan petualangan seorang perempuan super, mirip dengan Wonder Woman dimana merupakan karakter perempuan dengan kemampuan super juga. Komik ini pun menjadi patokan awal pertumbuhan komik di Indonesia, dan komikusnya, Kosasih, disebut sebagai “*bapak*” komik Indonesia.

Ada juga komik-komik lain buatan komikus lain seperti Garuda Putih dan Puteri Bintang karya Johnlo. Kemudian Kapten Komet, yang serupa dengan komik Flash Gordon, yang diterbitkan oleh terbitan Casso, Bandung. Juga komik yang mirip dengan Mickey, yaitu komik Popo, yang berkisah tentang permusuhan abadi antara tikus dan kucing yang berlangsung di latar Indonesia saat itu.



Gambar II.2 cuplikan komik Kapten Komet
Sumber : *Didiek, Awal Eksistensi Komik Indonesia, 2012*



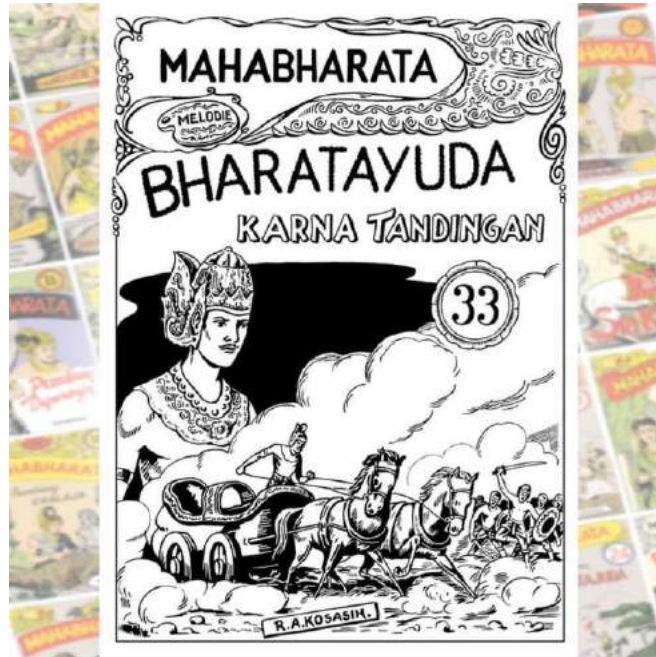
Gambar II.3 cuplikan komik Popo
 Sumber : Didiek, *Awal Eksistensi Komik Indoneisa*, 2012

b) Kebudayaan Nasional

Pada 1954, banyak pendidik di Indonesia yang menentang komik Barat, begitu juga komik karya komikus Indonesia yang mengimitasi karya-karya komik barat. Pada saat itu mereka berpendapat bahwa komik-komik tersebut tidak mendidik, dan memberikan gagasan yang berbahaya kepada pembacanya. Sehingga para pendidik sempat memiliki pikiran untuk memberhentikan penerbitan komik. Namun, penerbit-penerbit komik seperti Melodi di Bandung, atau Keng Po di Jakarta memberikan tanggapan berupa orientasi baru pada komik Indonesia, yaitu dengan mengusulkan bahwa komik Indonesia harus menggali dan menggunakan kebudayaan nasional dalam konsepnya, serta dapat memberikan pembangunan kepribadian bangsa dalam berkehidupan. Sehingga upaya untuk pemberhentian penerbitan komik pun dihentikan.

Dari peristiwa di atas, komik wayang pun mulai muncul. Dari cerita *Mahabharata* dan *Ramayana* yang sudah lama ada dalam budaya Indonesia, mulai dari seni tari, drama, wayang kulit atau wayang golek, kemudian merambah ke seni komik wayang. Komik wayang pertama terbit antara tahun 1954 dan 1955, dengan seri panjang *Mahabharata* karya Kosasih, *Lahirnya Garuda*, dan *Raden Palasara* karya Johnlo. Komik-komik wayang dengan mudah

diterima oleh masyarakat, sehingga para pendidik yang menentang kehadiran komik tidak dapat berkritik.



Gambar II.4 komik Mahabarata karya Kosasih
Sumber : *katabaca.com*

Keberhasilan komik wayang menandingi popularitas komik-komik barat Amerika. Komik wayang pun berhasil menjadi produksi nasional terbesar. Banyak komikus yang mengambil gagasan ide komik dari repertoar klasik Wayang Purwa. Ada juga komikus yang menciptakan kisah sendiri dari meniru dalang, namun tetap mempertahankan unsur-unsur dasar seperti nama-nama tokoh dan karakter dari mitologi dan cerita yang sudah ada.

Walaupun komik wayang sempat menurun popularitasnya setelah tahun 1960, komik wayang tetap sampai saat ini dianggap sebagai karya budaya populer. Komik-komik wayang saat ini masih tetap mendapat tempat di perpustakaan anak dan di rak-rak toko buku besar.

c) Kehadiran komik jepang

Mulai tahun 1980, industri komik nasional mengalami kemunduran. Biaya produksi yang tinggi untuk memproses pembuatan komik dari awal hingga akhir membuat penerbit komik lebih memilih mengambil jalan murah dengan cara mengimpor komik luar. Selain itu pada tahun 1990-an, impor komik dari

Jepang merajai pembelian komik-komik di toko-toko buku hingga 90% (Amanda, 2002:49).

Komik Jepang atau lebih dikenal *manga*, sangat populer di kalangan pembaca Indonesia, karena memiliki tema konsep cerita yang lebih beragam. Manga Jepang yang terkenal masa itu seperti *Doraemon*, *Dragonball*, dan *Kungfu Boy*. Manga-manga tersebut, tidak seperti komik Indonesia masa itu yang hanya bertema aksi atau kolosal, *manga* selain memiliki tema aksi, juga memiliki tema-tema yang dekat dengan kehidupan remaja seperti kehidupan sekolah, percintaan dan persahabatan remaja. Selain dari tema, *manga* juga memiliki gaya gambar yang lebih menarik dan lebih banyak memunculkan efek emosi di dalam gambar.



15

Gambar II.5 cuplikan komik kungfu boy
Sumber : elexmedia.id

Dengan judul-judul komik dan *manga* dan tema-temanya yang beragam, sudah mampu untuk menarik banyak konsumen untuk membeli komik dan *manga* impor, hingga membuat komik-komik lokal yang hanya terbit dengan format komik strip di media massa menjadi kurang mendapat apresiasi. Komik lokal yang dianggap memiliki tema cerita yang sudah usang, kurangnya strategi pemasaran, serta kualitas produksi komik yang rendah menjadikan komik lokal semakin menghilang dari toko-toko buku.

Walaupun begitu, komik lokal masih bertahan, dibuktikan dengan mulai bermunculannya komunitas dan studio komik lokal baru yang mengambil kebangkitan Indonesia sebagai tema pada pertengahan tahun 1990. Seperti komunitas Masyarakat Komik Indonesia, dan Karpet Biru yang mengupayakan mengangkat kembali komik lokal yang mulai menghilang. Komunitas dan studio tersebut berkarya secara independen atau *indie*. pada saat itu komik lokal banyak dikaryakan secara independen sebagai bentuk mengatasi tersingkirnya komik lokal di media massa dan dari penerbit-penerbit. Komik independen memiliki dua sumber utama, yaitu siswa sekolah seni, dan aktivitas lembaga swadaya masyarakat. Komik independen karya siswa sekolah seni memiliki jaringan distribusi terbatas sehingga tidak banyak pembaca yang dapat menikmatinya. Selain itu komik-komiknya sedikit “aneh” dengan cerita-cerita yang sedikit vulgar. Komik karya aktivis swadaya masyarakat sedikit berbeda. Komik-komik ini banyak dibiayai oleh lembaga tertentu untuk menyebarkan isu-isu sosial ke masyarakat.

Memasuki era digital, sejak 2013, komik-komik Indonesia umumnya komik-komik *indie* mulai hadir bermunculan dalam bentuk digital. Komik-komik tersebut dapat diakses dengan cara yang beragam dan dengan ketentuan yang berbeda dari setiap platform digital yang dipakai. Era digitalisasi sudah membuka kesempatan untuk komikus lokal berkarya secara bebas dan dalam bentuk inovatif mungkin. Selain itu kemudahan dari akses internet melalui media sosial dan teknologi yang semakin berkembang juga memberikan peluang besar bagi para komikus.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Komik

Jenis-jenis komik yang beredar di masa sekarang yaitu seperti;

a) Komik Strip

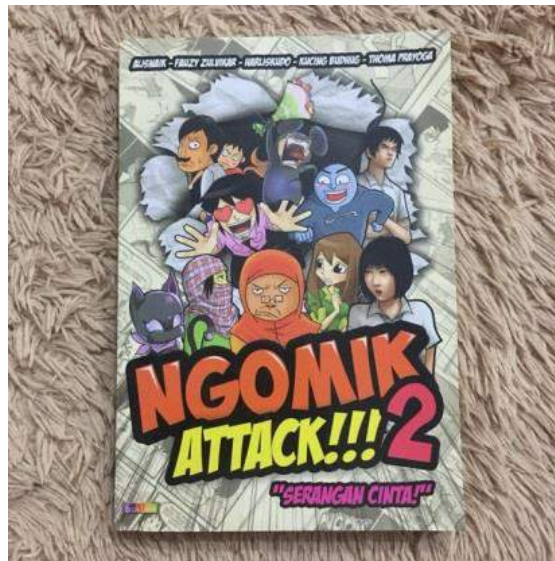


Gambar II.6 contoh komik strip
Sumber : *blog.ciayo.com*, 2016

Adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel, dapat berjumlah 2-5 panel. Walaupun hanya terdiri dari beberapa panel, komik strip tetap memiliki gagasan yang utuh jika dilihat dari segi isi. Dengan jumlah panel yang sedikit tersebut, umumnya komik strip hanya menyampaikan satu fokus gagasan saja yang diceritakan.

Komik strip bisa muncul dalam satu cerita selesai, atau tidak selesai yang disambung dengan satu pola komik strip selanjutnya. Biasanya komik jenis ini muncul di surat kabar atau majalah. Umumnya bersifat humor dan bergaya karikatur. Sedangkan pada era digitalisasi sekarang, jenis komik strip adalah yang paling sering muncul dalam media sosial. Dengan cerita dan tema yang beragam mulai dari menghibur hingga untuk jual beli atau *endorse*.

b) Buku Komik



Gambar II.7 contoh buku komik
Sumber : <https://media.karousel.com>,
2017

Adalah kumpulan dari halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan layaknya buku. Pada umumnya hanya satu judul untuk satu buku. Tetapi kadang ada juga dalam format beberapa judul untuk satu buku yang disebut juga komik majalah. Jenis komik buku adalah yang paling sering ditemui selain komik strip. Komik buku dikhususkan untuk memuat cerita komik yang dijual di toko-toko buku selain dalam bentuk majalah.

Komik buku dengan satu cerita umumnya terdiri atas beberapa chapter yang kesemuanya memiliki hubungan, layaknya bab atau chapter dalam buku cerita novel. Komik buku juga dapat terdiri dari beberapa edisi berkelanjutan. *Manga-manga* jepang bahkan dapat mencapai puluhan edisi komik buku yang diterbitkan.

c) Graphic Novel



Gambar II.8 contoh Novel grafis
 Sumber : <https://i2.wp.com>, 2016

Adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa. Istilah novel grafis sendiri bertujuan untuk memberikan istilah yang terkesan dewasa bagi komik.

Selain itu, istilah novel grafis diterapkan secara luas mencakup karya fiksi, nonfiksi, dan karya antologi. Novel grafis dibedakan dengan buku komik berdasarkan periode penerbitannya. Buku komik diterbitkan secara berkala, sedangkan novel grafis umumnya diterbitkan sekaligus.

Penggunaan istilah novel grafis sendiri mulai dicetuskan pada tahun 1964. Populer setelah terbitnya *A Contract with God* karya Will Eisner (1978) dan mulai populer pada akhir 1980-an setelah kesuksesan edisi pertama *Maus* karya Art Spiegelman pada 1986. Edisi koleksi *The Dark Knight Return* karya Frank Miller pada 1986, serta *Watchman* karya Alan Moore dan Dave Gibbons pada 1987 juga ikut berperan mempopulerkan istilah tersebut.

d) Webcomic

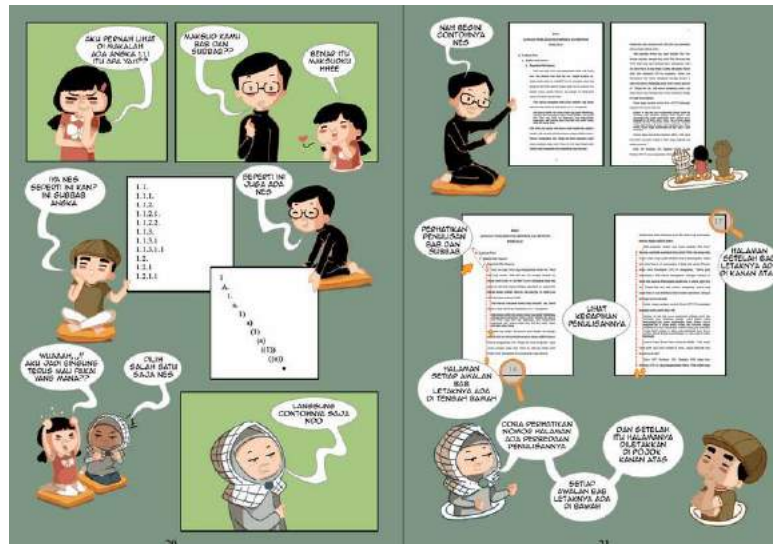


Gambar II.9 contoh web comic
Sumber : <https://cdn.brilio.net>, 2015

Adalah komik yang diterbitkan di internet. Umumnya diterbitkan pada *web-web* yang menyediakan komik atau pada masa sekarang diterbitkan di media sosial seperti *instagram*, *facebook*. *Webcomic* ini memiliki kelebihan dimana pembuat komik dapat menerbitkan karya komiknya sendiri dengan biaya murah bahkan gratis dan dapat diakses dari berbagai belahan dunia.

Komik ini muncul sebagai bentuk pengaruh era digital saat ini. Dimana banyak pembaca yang menginginkan untuk membaca komik secara *online* sebagai pilihan.

e) Komik Intruksional



Gambar II.10 contoh komik intruksional
 Sumber : wawasanpendidikan.com,
 2018

Adalah komik yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Komik ini umumnya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak ditemukan pada buku-buku panduan atau intruksi dalam bentuk komik, poster komik, buku komik, atau tampilan lainnya. Penggunaan komik dengan tujuan edukasi dianggap dapat lebih memudahkan untuk dipahami karena adanya gambar panduan di dalamnya. Dengan gambar, pembaca dapat lebih bisa mengikuti langkah demi langkah yang ada. Selain itu juga dapat lebih menarik perhatian dan menyenangkan pembaca.

Sedangkan menurut teknik pembuatannya, komik dibedakan menjadi dua, yaitu

a) Komik Tradisional

Dimana dalam prosesnya, pembuatan komik sepenuhnya dibuat secara manual atau tangan. Dalam pembuatannya diperlukan media seperti meja gambar, alat gambar, dan lain-lain.

b) Komik Digital

Yaitu komik yang dibuat dengan komputer. umumnya menggunakan media seperti *pen tablet* untuk menggambar dan selanjutnya diedit dengan *software*.

Selain dua jenis diatas, ada juga komik yang dibuat dengan teknik campuran, yaitu pada beberapa proses awal dilakukan dengan manual, kemudian gambar-gambar tersebut di *scan* dan diedit di computer.

2.1.2.3 Tahapan Pembuatan Komik

Proses pembuatan komik merupakan tahapan yang cukup rumit. Dalam proses pembuatannya, terkadang sampai membutuhkan banyak orang untuk membuatnya.

Tahapan-tahapannya yaitu;

a) Pembuatan ide dan konsep

Dalam pembuatan karya seni, selalu diawali dengan ide dan konsep, begitu juga dengan komik. Dalam prosesnya, pembuatan ide ini dapat dilakukan sendiri atau dengan diskusi bersama teman atau editor.

b) Penyusunan cerita

Setelah didapat ide dan konsep, selanjutnya disusun cerita berdasarkan ide dan konsep tersebut. Ide konsep dan cerita ini bisa dilakukan sendiri atau oleh orang lain yang khusus bagian membuat cerita atau penulis naskah. Bentuk dari cerita ini dapat berupa teks atau *storyboard*, yaitu sketsa paling dasar yang digunakan untuk memetakan alur-alur gambar dan cerita.

c) Membuat Sketsa Gambar

Cerita yang sudah didapat selanjutnya diilustrasikan dengan gambar menggunakan pensil. Disini sketsa yang dipakai bukan sketsa dasar melainkan sketsa yang siap untuk dibawa ke tahapan selanjutnya.

d) Penintaan

Proses penebalan gambar sketsa dengan tinta hitam. Terkadang proses ini dilakukan sendiri, atau dibantu dengan beberapa ilustrator lainnya. Penintaan ini dapat dilakukan manual maupun digital.

e) Pewarnaan

Untuk komik dengan tipe berwarna, ada tambahan proses yaitu pewarnaan setiap gambar yang sudah ditintai. Sama seperti penintaan, proses ini dapat dilakukan manual maupun digital.

f) Penulisan dialog

Pada tahap ini, komikus membubuhkan kata-kata, efek suara, judul dan tulisan-tulisan lain pada gambar untuk memperdalam cerita pada gambar. Kebanyakan pada proses ini dilakukan dengan digital atau komputerisasi.

g) Editorial

Proses pengawasan kualitas yang dilakukan oleh *editor*.

h) Pencetakan

Setelah melewati proses editorial, maka komik siap dicetak. umumnya dicetak dalam bentuk buku, namun ada juga dalam bentuk digital atau ikut dalam surat kabar dan majalah.

2.1.2.4 Perkembangan Animasi di Indonesia

Animasi pertama di Indonesia digunakan untuk tujuan kampanye politik. Pada tahun 1955, Presiden Soekarno mengirim seorang seniman, Duket Hendronoto (pak Ooq) untuk belajar animasi di Studio Disney. Setelah tiga tahun, Pak Ooq kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama tersebut dengan judul “Si Doel Memilih” pada tahun 1955. Film animasi tersebut masih dalam bentuk animasi hitam putih. Kemudian pada tahun 1963, Pak Ooq pindah ke satu-satunya stasiun televisi Indonesia saat itu, TVRI. Di TVRI saat itu terdapat salah satu program acara yang memuat siaran niaga semacam iklan. Program dan acara iklan ini memberikan peluang pada perkembangan animasi Indonesia. Namun program acara ini sempat dihentikan karena dianggap terlalu konsumtif sehingga berdampak pada berhenti produktifitas dari animasi Indonesia.

Studio animasi pertama Indonesia muncul pada tahun 1970-an, yaitu Anima Indah di Jakarta. Studio Anima Indah didirikan oleh orang Amerika dan termasuk yang memelopori perkembangan animasi lokal dengan menyekolahkan para kru animasi-nya ke luar negeri seperti Jepang, Inggris, dan Amerika untuk belajar animasi. Anima Indah banyak berkembang pada karya-karya animasi untuk periklanan. Dan pada tahun 1974, Dwi Koen bersama I Snatosa dan kartunis Pramono membuat animasi berjudul “Baru Setahun”. Muncul juga nama Suyadi alias Pak Raden, yang menyutradarai animasi berdurasi 15 menit produksi PPFN (Pusat Produksi Film Negara) berjudul “Timun Mas”. Animasi timun mas ini bersama animasi lain seperti Baru setahun dan Trondolo ikut dalam festival film yang digagas dari maraknya penggunaan kamera film 8mm untuk membuat film saat itu.

Kebangkitan animasi Indonesia dapat dikatakan muncul pada tahun 1980-an. Sejak 1980-1990-an mulai bermunculan studio-studio seperti Evergree, Asiana Wang Animation, Red Rocket Animation Studio Bandung dan Bening Studio di Yogyakarta. Pada tahun tersebut juga dihasilkan animasi-animasi seperti Rimba si Anak Angkasa sutradara Wagiana Sunarto, serial televisi Si Huma, dan animasi PetEra.

Dengan bertambahnya studio-studio animasi dengan karya-karya animasinya, dianggap sebagai potensi oleh dunia pertelevisian. Hingga tahun 1990-an, animasi sudah banyak bermunculan di televisi, walaupun masih hanya sekedar sebagai iklan. Animasi yang diputar sebagai serial di televisi seperti serial Hela Heli Helo. Hela Heli Helo merupakan film animasi 3D pertama Indonesia yang dibuat atas kerja sama TPI dengan PT. Nurtanto. Serial ini sendiri diproduksi oleh studio animasi dari Surabaya. Ada juga serial animasi televisi lain seperti Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, dan Satria Nusantara. Beberapa film animasi yang muncul diantaranya ada yang memuat legenda lokal, seperti cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, dan Petualangan si Kancil.

Perkembangan tersebut juga memicu departemen Kebudayaan dan Pariwisata untuk menggelar event Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN). PKAN digelar kedua kalinya di Jakarta pada bulan Februari 1998, yang memamerkan karya-karya animasi dari beberapa studio seperti Red Rocket Animation, Animagic Studio, Denny Animation, Dwi Koen Studio, dan Studio Moca.

2.1.2.5 Jenis-Jenis Animasi

Jenis-jenis animasi dibedakan dari teknik pembuatannya, dibagi menjadi 3, yaitu;

a) Animasi stop-motion (*stop motion animation*)

Disebut juga claymotion karena dalam perkembangannya banyak menggunakan media *clay* (tanah liat) sebagai penggambaran objek yang digerakkan. Teknik ini menghasilkan animasi yang didapat dari pengambilan gambar objek (boneka atau lainnya) yang digerakkan secara bertahap. Animasi jenis ini adalah animasi dengan tingkat kesulitan yang tinggi dan memerlukan kesabaran yang ekstra.

b) Animasi tradisional (*traditional animation*)

Disebut tradisional adalah karena ini merupakan teknik animasi yang digunakan saat animasi pertama kali dikembangkan. Teknik animasi ini disebut juga cel animation karena teknik pengerjaannya yang dilakukan pada celluloid transparent yang mirip dengan transparansi OHP. Pembuatan animasi jenis ini dilakukan dengan menggambar satu-persatu objek di atas *cel*.

Pada masa sekarang, pembuatan animasi teknik ini sudah bisa dikerjakan dengan komputer. Prinsipnya sama namun media menggambarnya langsung pada computer. Istilah ini lebih dikenal dengan animasi 2 Dimensi.

Selain itu, ada juga teknik gabungan yang disebut *computer assisted animation*. Teknik ini memadukan gambar tradisional yang digambar dengan tangan, yang kemudian dikomputerisasi. Pada komputer dilakukan proses pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam animasi.

c) Animasi Komputer

Teknik animasi ini proses pengerjaannya penuh pada komputer. Dimulai dari pembuatan model karakter, mengatur gerakan karakter dan kamera, pemberian suara, sampai pemberian efek-efek yang ada semuanya dilakukan dengan komputer.

Pembuatan animasi dengan teknik ini memiliki kelebihan karena memberikan kemudahan menggambarkan sesuatu yang sulit atau bahkan tidak mungkin digambarkan. Misalnya animasi terjadinya bencana, animasi pada lokasi planet lain.

Pada masa sekarang, dengan perkembangan computer membuat orang mudah untuk membuat animasi dikarenakan banyaknya *software* animasi. Namun hasil yang diberikan tergantung pada keahlian dan jenis software yang digunakan.

2.1.2.6 Tahapan Pembuatan Animasi

Tahapan pembuatan animasi dibagi menjadi 3, yaitu sebelum produksi (pre production), produksi (production), setelah produksi (post production).

A. Sebelum produksi

a) Mencari Ide dan konsep

Pada proses ini dicari ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Mulai dari cerita, karakter, setting, dll. Ide yang didapat bisa dari kisah nyata, dongeng, legenda, ataupun fiksi. Pada tahapan ini memerlukan kreatifitas yang tinggi dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide.

b) Menyusun skenario/*script*

Ide dan konsep yang sebelumnya sudah didapat, kemudian diproses lebih lanjut dengan menyusun naskah atau alur cerita dari konsep tersebut.

Keberhasilan dari animasi yang dibuat ditentukan dari kualitas skenario yang dibuat. Pada umumnya skenario berbentuk teks ketikan.

c) Membuat sketsa model objek atau karakter

Merupakan proses pembuatan sketsa dasar dari model karakter yang akan dipakai. Yang selanjutnya akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model. Umumnya terdiri atas sketsa komponen gambar lengkap dari tampak depan, samping kanan-kiri, belakang serta perpektif. Serta tambahan sketsa yang menampilkan ekspresi wajah tiap karakter.

d) Membuat *storyboard*

Storyboard adalah bentuk visual / gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa panel-panel gambar yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam animasi.

Fungsi dari *storyboard* adalah sebagai panduan utama dalam proses produksi animasi, sehingga proses animasi dapat lebih fokus dan terarah. Juga karena dalam *storyboard* didapat informasi berisi sudut kamera, setting, durasi, timing, dialog, ekspresi, dll.

e) Pengambilan suara dan music latar belakang

Pada proses ini, dilakukan pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara dari karakter dalam animasi. Juga dilakukan ilustrasi musik sebagai latar belakang.

B. Produksi

a) *Modeling*

Proses ini adalah proses pembuatan model dalam bentuk 3 dimensi. Untuk animasi 2 dimensi, adalah penggambaran model pada cel atau pada software 2 dimensi. Model bisa berupa karakter (mahluk hidup) maupun benda mati.

b) Pemberian tekstur

Pada animasi 3 dimensi, dari model yang telah dibuat diberi warna dan material atau *texture* untuk memberi kesan nyata. Untuk animasi 2 dimensi, hanya diberi warna.

c) Pencahayaan

Proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model, sehingga diperoleh kesan visual yang realistis,

d) Efek lingkungan

Pembuatan panorama lingkungan pada objek model untuk menambah kesan realistis. lingkungan mencakup latar belakang pemandangan atau langit, lingkungan sekitar juga efek-efek 3d lain yang diperlukan.

e) Animasi

Pada proses ini, dibuat animasi pada model yang telah dibuat. Animasi dapat berupa gerakan objek atau model. Gerakan animasi disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat.

f) *Rendering*

Proses akhir dimana dilakukan pengkalkulasian *texture*, *lighting*, *environment effect*, dan animasi pada model 3d yang telah dibuat. Tahapan ini untuk mengahilkan animasi yang tampak sangat nyata dan menarik.

C. Setelah produksi

a) Mengedit animasi dan suara

Proses pengeditan pada hasil animasi dan suara yang telah dibuat.

b) Mengkomposisi dan *visual effect*

Proses mengkomposisi elemen-elemen animasi serta pembuatan *visual effect* yang dibutuhkan.

c) Penambahan suara dan audio / *folley*

Proses pemberian audio sebagai pendukung visual animasi

d) *Preview* dan final

Tahap penyatuan keseluruhan animasi, audio, dan pengkomposisian yang telah dibuat.

e) *burn to tape*

Proses pemindahan hasil animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau stasiun TV. Bisa juga ke media penyimpanan lain seperti CD atau DVD.

2.1.2.7 Kurikulum Pelatihan Komik dan Animasi

Berkaitan dengan fungsi edukasi di dalam objek perancangan, maka diperlukan kurikulum dan kelas yang akan dipergunakan. Pelatihan yang akan ada pada objek perancangan yaitu:

a) Pelatihan ilustrasi

Pada pelatihan ilustrasi, diberikan kursus dalam melatih kemampuan menggambar. Adapun jenis-jenis kelas yang ada dalam kursus pelatihan ilustrasi yaitu:

1) Kelas pra universitas seni dan desain

Ditujukan untuk calon mahasiswa jurusan seni dan desain, khususnya bagi calon mahasiswa yang dibutuhkan untuk membuat portofolio saat mendaftar di jurusan. Pelatihan gambar yang diberikan mulai dari tahap pemahaman dasar hingga pembuatan portofolio yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap tahunnya. Selain itu, ditambah dengan pembelajaran keterampilan SNMPTN hingga mandiri.

Kelas pra universitas seni dan desain ini terbagi menjadi beberapa kelas tergantung dengan jenis ujian yang diambil. Selain itu juga mempengaruhi tingkat intensitas kelas. Kapasitas tiap kelas adalah 15-20 orang dan tiap siswa diberi fasilitas meja gambar masing-masing.

2) Kelas privat ilustrasi

Kelas privat ilustrasi memberikan pelatihan menggambar secara privat, diisi 1 sampai 3 orang. Kelas ini memberikan pembelajaran menggambar mulai dari dasar. Materi yang diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengambil kursus.

3) Kelas ilustrasi anak

Kelas pemahaman dasar menggambar khusus anak dengan tingkatan TK dan SD. Dalam kelas ini, peserta didik dibekali dengan pemahaman dasar dan pengenalan dalam menggambar sekaligus pengenalan media menggambar. Ditujukan untuk anak-anak yang ingin mempelajari lebih tentang menggambar. Kapasitas dari kelas ini adalah 10 orang.

4) Kelas pra universitas seni dan desain khusus jurusan Arsitek

Kelas ini ditujukan untuk calon mahasiswa jurusan arsitek baik yang memerlukan portofolio dalam proses masuk, atau hanya ingin mengembangkan kemampuan menggambar. Kelas ini akan membekali siswa dengan materi dasar menggambar untuk arsitektur.

5) Kelas menggambar komik manual

Program kelas ini diberikan untuk peserta didik yang memiliki ketertarikan dalam dunia komik. Dalam kelas ini akan diberikan pemahaman dalam menggambar komik dan proses pembuatannya dengan teknik penggarapan secara manual.

b) Kelas digital

1) Kelas *software* ilustrasi

Kelas ini memberikan pelatihan dasar mengenai *software-software* yang digunakan dalam menggambar ilustrasi secara digital. *Software-software* yang

diajarkan adalah software-software yang umum digunakan dalam dunia desain seperti corel, adobe illustrator dan adobe photoshop.

2) Kelas *game design*

Program dari kelas ini adalah memberikan pelatihan membuat *game* sederhana untuk anak diatas 11 tahun. Materi yang diberikan di dalam kelas ini terbagi atas *3D game design* dan *2D game design*. Dalam 3D, akan diajarkan mengenai *basic tool* dari program 3D, pembuatan karakter modelling, pembelajaran seni digital sederhana, dan *coding* sederhana. Sedangkan untuk 2D akan diberikan pembuatan karakter 2D dengan *pen tablet* dan juga *coding* sederhana untuk anak.

3) Kelas professional

Kelas ini ditujukan untuk para calon 3D animator yang hendak menjadikan animasi menjadi profesi. Program ini diperuntukkan untuk masyarakat umum, yang khususnya juga dalam proses sekolah, kuliah atau bekerja. Pada kelas ini akan diberikan pembelajaran 3Ds Max dengan level masing-masing untuk *basic 3D modelling* dan *animation*, *advance 3D modelling*, dan *advance 3D animation*.

4) Kelas spesialis

Dalam kelas ini, peserta didik dapat memilih materi yang dibutuhkan secara khusus dan mendetail. Program-program yang diberikan pada kelas ini mulai dari pengenalan *3D modelling*, *unwrap* dan pembelajaran tekstur, *modelling low poly character*, pengenalan *3D sculpting*, *sculpting high poly character*, dan *modelling high poly character*.

5) Kelas akademi

Program dalam kelas ini adalah untuk memberikan pembelajaran pada peserta didik secara intensif dan siap bekerja di industri animasi. Adapun materi-materi yang diberikan mulai dari *animation tools* dan dasar animasi, prinsip-prinsip animasi, menggerakkan karakter dan objek, *body mechanic*, pengenalan *3D modelling*, *unwrap* dan pembelajaran tekstur, *modelling low poly character*, pengenalan *3D sculpting*, *sculpting high poly character*, dan *modelling high poly character*.

6) Kelas *visual effect / VFX*

Kelas ini memberikan pembelajaran mengenai *visual effect* menggunakan software yang digunakan dalam dunia perfilman. Dikhususkan untuk peserta didik yang memiliki minat pada editing video.

2.1.2.8 Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Animasi

Salah satu fungsi dari perancangan Studio Komik dan Animasi ini adalah fungsi edukasi dimana pada objek akan disediakan ruang untuk pelatihan dan kursus komik maupun animasi. Animasi sebagai salah satu sektor di Industri Kreatif yang berkembang secara berkelanjutan, diperlukan kursus dan pelatihan yang dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dan agar didapat keselarasan mutu dan penjenjangan kualifikasi antara lulusan dari pelatihan dengan deskripsi kompetensi kerja yang diharapkan oleh pengguna lulusan, maka digunakan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Sebagaimana dinyatakan dalam PP nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan dalam hal penyusunan suatu SKL dan Permendiknas Nomor 47 Tahun 2010 dan Permendikbud Nomor 31 Tahun 2012 tentang SKL kursus dan pelatihan. Adapun program kursus dan pelatihan animasi berdasarkan SKL antara lain meliputi:

- a) Operasi produk dasar
- b) Teknisi digital/analog produksi animasi
- c) Rangkaian kerja profesi

Program operasi produk dasar merupakan program kursus dan pelatihan yang berorientasi terhadap operasional perangkat kerja animasi. Program ini dirancang untuk membekali para peserta didik agar memiliki penguasaan pengetahuan operasional lengkap, kemampuan kerja optimal dan memiliki hak dan tanggung jawab sebagai pekerja seni yang berorientasi terhadap *technical operation tools* dari standar perangkat kerja animasi yang dipakai oleh industri.

Lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan program kursus dan pelatihan ini adalah: untuk kursus dan pelatihan operasi produk dasar adalah 32 jam pelajaran, untuk kursus dan pelatihan teknisi digital/analog produksi animasi 52 jam pelajaran, dan untuk kursus dan pelatihan rangkaian kerja profesi 72 jam pelajaran, dengan variabel komposisi per aplikasi yang dipilih, dengan proporsi waktu 30% teori dan 70% praktik. Pelaksanaan program kursus dan pelatihan ini mengacu kepada metode pelatihan berbasis kompetensi, yang meprasyaratkan peserta kursus dan pelatihan untuk menyelesaikan semua tahapan kursus dan pelatihan yang sudah ditawarkan. Kelulusan peserta kursus dan pelatihan didasarkan kepada uji kompetensi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) bidang animasi yang independen dan diakui oleh pemerintah, dunia usaha, dan dunia industri. Uji kompetensi dilaksanakan di Tempat Kompetensi (TUK).

Sedangkan manfaat yang diharapkan dapat diberikan dari program kursus dan pelatihan animasi ini adalah:

- a. Peserta: memiliki kemampuan kerja, pengetahuan, dan manajerial dalam penerapan bidang kerja animasi, yang bisa digunakan sebagai bekal bekerja atau berwirausaha.
- b. Studio animasi/stasiun penyiaran/*Production House/Advertising Company/Desain Cetak* dapat merekrut calon teknisi 2 dan 3 serta ahli 1 yang siap beradaptasi dengan pekerjaannya.
- c. Lembaga penyelenggara kursus dan pelatihan animasi dapat menghasilkan lulusan kursus dan pelatihan yang terstandar.

Lulusan dari program kursus dan animasi terbagi atas level II, III, IV yang keseluruhan memiliki penguasaan pengetahuan operasional lengkap dan kemampuan kerja, serta memiliki hak dan tanggung jawab dalam bidang kerja animasi, yang meliputi:

- a) Operator pelaksana level II
Mampu melaksanakan tugas spesifik dalam pengoperasian perangkat dasar animasi terpilih.
- b) Teknisi level III
Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik dalam pengoperasian perangkat dasar animasi terpilih.
- c) Teknisi Mandiri Level III
Mampu melaksanakan rangkaian tugas spesifik dalam pengerjaan proyek animasi berbasis kemandirian kerja.

Deskripsi kualifikasi animator sesuai dengan jenjangnya yaitu:

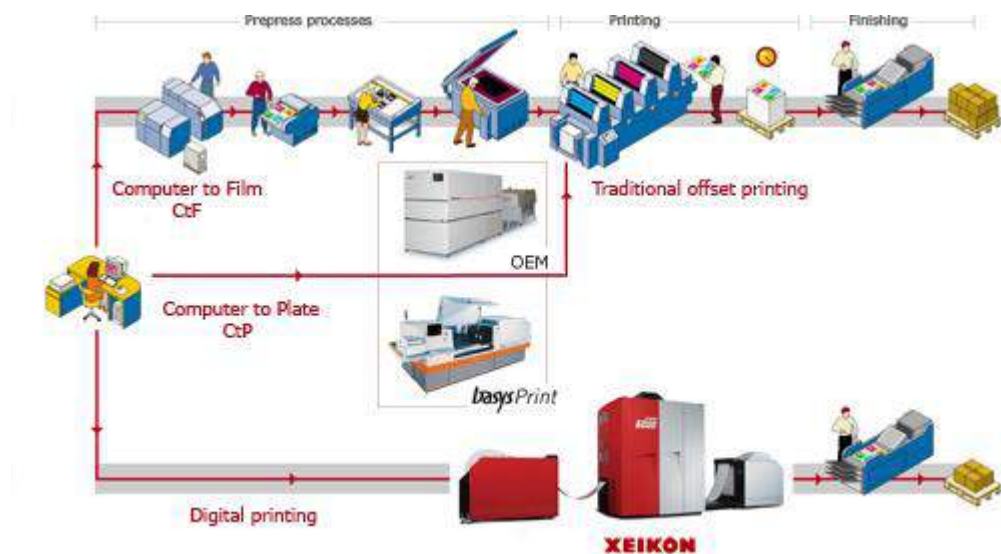
- a) Operator Pelaksana
 - 1. Mampu melaksanakan satu tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat, berdasarkan sejumlah pilihan prosedur kerja, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur, di bawah pengawasan langsung atasannya.
 - 2. Memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual bidang kerja spesifik sehingga mampu memilih penyelesaian yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul.
 - 3. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain.
- b) Teknisi
 - 1. Mampu menyelesaikan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat, berdasarkan sejumlah pilihan prosedur kerja, serta mampu menunjukkan kinerja

dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung.

2. Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu sehingga mampu menyelesaikan

2.1.2.9 Proses pencetakan buku

Untuk memenuhi kebutuhan perancangan, dimana dapat dilakukan percetakan buku komik, maka perlu ditinjau proses percetakan buku mulai dari awal hingga akhir. Sehingga dapat ditemukan kebutuhan ruang dan peralatan yang akan dimasukkan dalam perancangan. Secara garis besar, proses mencetak dibagi menjadi dua, yaitu mencetak secara tradisional, dan secara digital. Proses mencetak secara tradisional membutuhkan plat atau *film* sebagai *master* dari yang akan dicetak, sebelum diteruskan ke mesin cetak. Sedangkan proses



Gambar II.11 proses pencetakan

Sumber :

<https://dianuspita0903.wordpress.com/2016/04/30/percetakan-buku/>,
2016

percetakan secara digital tidak memerlukan plat atau *film*, tetapi dapat diteruskan ke mesin cetak langsung dari komputer.

a. Proses Desain / pracetak

Proses desain merupakan tahapan awal yang harus dilalui dalam proses cetak. Dalam hal ini adalah hasil dari gambar komik yang telah diproses dan

siap untuk dicetak. Program yang biasanya dipakai adalah : Adobe Photohop, Adobe In Design, Adobe Page Maker, Macromedia Free Hand, dan Corel Draw.

b. *Main master*

Untuk proses pencetakan secara tradisional, hasil desain akan dicetak dalam plat atau *film* yang sesuai dengan ukuran pada desain. Plat ini biasanya dalam bentuk satu lempengan yang terdapat delapan hingga enam belas lembar halaman buku. Ada dua mesin yang dapat digunakan untuk mencetak *main master* ini, yaitu mesin *CtF (computer to film)* atau mesin *CtP (Computer to Plate)*.

c. Proses cetak

Tahap selanjutnya adalah mencetak hasil dari *main master* dalam mesin cetak. Mesin cetak yang digunakan adalah mesin cetak berukuran besar yang mampu untuk mencetak ribuan kertas dalam waktu singkat. Mesin cetak yang digunakan berbeda disesuaikan dengan desain yang dicetak berwarna atau tidak berwarna. Untuk mesin cetak berwarna memiliki ukuran yang lebih besar karena terdapat empat hingga delapan tangka warna seukuran 1.5x1 meter.

Sedangkan untuk proses pencetakan secara digital, dilakukan dengan mesin cetak digital offset yang langsung terhubung dengan computer. Mesin ini tidak memerlukan *main master* berbentuk plat atau *film* sehingga dapat lebih efisien dan dapat memangkas waktu percetakan.

d. Proses *finishing*

Ada beberapa jenis proses akhir dalam mencetak, yaitu

1. *Jilid*: hasil cetak yang berupa lembaran disusun membentuk sebuah buku. Proses ini dapat dilakukan secara manual atau menggunakan mesin jilid otomatis.
2. *Emboss*: pemberian efek timbul pada satu sisi kertas, menggunakan mesin press *emboss*
3. *UV/Varnish*: pemberian lapisan mengkilap pada kertas
4. *Glossy*: pemberian lapisan plastic mengkilap pada kertas, beda antara *UV* dan *Glossy* adalah kertas yang diberikan lapisan *UV* bias dirobek, sedangkan lapisan *Glossy* tidak.
5. *Doff*: pemberian lapisan plastic *Doff* pada kertas
6. *Spot UV*: pemberian *UV* pada kertas yang telah dilapisi *doff*, untuk bidang tertentu saja.
7. *Gluing/ lem panas*: pemberian lem pada dinding buku yang tebal.

2.1.3 Tinjauan Arsitektural Objek

2.1.3.1 Deskripsi Studio Komik dan Animasi

Perancangan Studio Komik dan Animasi, adalah rancangan tempat produksi dan pelatihan komik dan animasi yang berlokasi di daerah Malang. Menggunakan pendekatan arsitektur Islami sebagai dasar pedoman dalam desain, agar dapat memberikan suasana dan kenyamanan secara baik berdasarkan sifat Islam. Perancangan ini merupakan pembentukan fasilitas yang diperuntukkan untuk wadah para pencipta, pecinta dan peminat komik dan animasi nusantara. Ide awal perancangan adalah karena perkembangan komik dan animasi di nusantara sendiri yang tidak diimbangi dengan wadah dan apresiasi masyarakat mengenai komik dan animasi buatan negeri. Banyak pencipta komik dan animasi bertalenta yang sulit untuk mendapat wadah mempublikasikan karya mereka.

2.1.3.2 Fungsi Objek Studio Komik dan Animasi

Perancangan Studio Komik dan Animasi akan memiliki fasilitas-fasilitas yang dibagi berdasarkan kebutuhan fungsi yang ada dalam objek bangunan, yaitu fungsi produksi, fungsi pameran, fungsi edukasi, serta fungsi marketing dan bisnis. Kemudian ditambah dengan penunjang seperti administrasi, interaksi umum, servis serta ruang terbuka dan parkir.

Fungsi-fungsi tersebut didasarkan pada standarisasi fasilitas untuk komik dan animasi, dari produksi sampai pelatihan. Jika dijabarkan, perancangan akan memenuhi beberapa fungsi yaitu:

- a) Sebagai tempat yang inspiratif, nyaman dan positif untuk berkarya bagi penulis, ilustrator, dan animator dalam menciptakan karya komik dan animasi yang berkualitas.
- b) Sebagai tempat produksi, distribusi dan redaksi yang mampu menghasilkan karya komik dan animasi baik dalam bentuk *soft* maupun *hard* dan menjadi bentuk perusahaan industri komersil.
- c) Sebagai ruang belajar dan pelatihan, penelitian, diskusi dan kegiatan yang berhubungan dan berpengaruh pada perkembangan komik dan animasi nasional, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi pada masyarakat dalam berbagai hal serta meningkatkan apresiasi dan minat bakat masyarakat.

- d) Dokumentasi dan pengkajian karya komik dan animasi dalam maupun luar sebagai bahan kajian dan referensi dalam menghasilkan karya yang berkualitas.
- e) Sebagai tempat berkumpul, *sharing*, pelestarian dan pameran komik dan animasi nasional sebagai media pembelajaran sastra, ilmu, dan seni.
- f) Pengenalan dan penghayatan industri dan budaya komik dan animasi nasional.

2.1.3.3 Kebutuhan Ruang Objek Perancangan

A. Fungsi Produksi

Pada kegiatan ini diberi ruang-ruang yang mewadahi dan menunjang aktivitas produksi dari komik dan animasi. Mewadahi kegiatan mulai dari awal penemuan ide dan gagasan karya sampai dengan setelah produksi. Juga didukung fasilitas penunjang untuk kelancaran produksi.

a. Komik

1. Ruang Penulis Skenario

Pada ruangan ini khusus digunakan oleh penulis naskah jalan dan alur cerita untuk komik. Perlengkapan yang diberikan pada ruangan seperti meja dan kursi yang umumnya dibutuhkan untuk seorang penulis. Ruang penulis berkapasitas untuk satu orang, agar dapat memberikan privasi yang tinggi untuk penulis membuat karyanya.



Gambar II.12 ruang kerja penulis
Sumber : *static.news.lewatmana.com*,
2015

2. Ruang Diskusi

Sesuai namanya, ruang diskusi dipakai oleh penulis naskah untuk berdiskusi mengenai skenario komik. Ruangan ini dapat dipakai untuk meeting, diskusi, negosiasi, interview, dan presentasi mengenai komik. Pada ruangan ini dilengkapi dengan LCD proyektor untuk menunjang kegiatan presentasi.



Gambar II.13 ruang diskusi
Sumber : <https://library.buffalostate.edu/groupstudyrooms>, 2019

3. Ruang Ilustrasi

Ruang ilustrasi disini meliputi kegiatan produksi komik awal. Pada ruang ini dilakukan proses pengerjaan gambar komik dari naskah dan skenario yang dibuat penulis. Pada ruangan ini dilengkapi dengan:

- a. Meja gambar, Standar meja gambar seperti meja arsitek yang dapat diatur kemiringannya
- b. Meja *Tracing*, yaitu meja dengan pelapis *flourensce* atau kaca yang memiliki lampu didalamnya, berfungsi sebagai alat jiplak dari gambar pensil yang akan diolah menjadi gambar tinta.
- c. Meja Komputer, bagi komikus yang bekerja secara digital. Juga dilengkapi dengan mousepen dan pen tablet untuk mendukung. Selain itu meja ini juga dapat dipakai untuk mencari referensi menggambar di internet.

Referensi dari ruang ilustrasi ini dapat menggunakan ruang studio dari komikus atau mangaka-mangaka dalam bekerja. Pada ruangan juga diberikan rak-rak buku untuk komikus atau ilustrator dalam mencari referensi berkarya.

4. Ruang *layouter*



Gambar II.14 ruang ilustrasi
Sumber : www.maniado.jp,

Di ruang ini dilakukan pengerjaan untuk proses *layout* komik yang mencakup kegiatan mewarnai, *bubbling*, *layout page*, yang semuanya dikerjakan dengan menggunakan komputer. Sehingga ruang yang dibutuhkan dapat memuat ruang kerja dengan komputer, *printer*, dan *scanner*.

Bentuk dari ruang *layouter* ini sama persis dengan ruang ilustrasi, hanya berbeda dari pemanfaatan ruang di dalamnya.

5. Ruang pasca produksi / redaksi

Ruang pasca produksi dipakai untuk melakukan editorial hasil dari komik yang sudah selesai. Pada bagian ini dilakukan pengecekan kualitas komik dan jika terjadi kesalahan maka akan diperbaiki ulang sebelum dilakukan penerbitan.

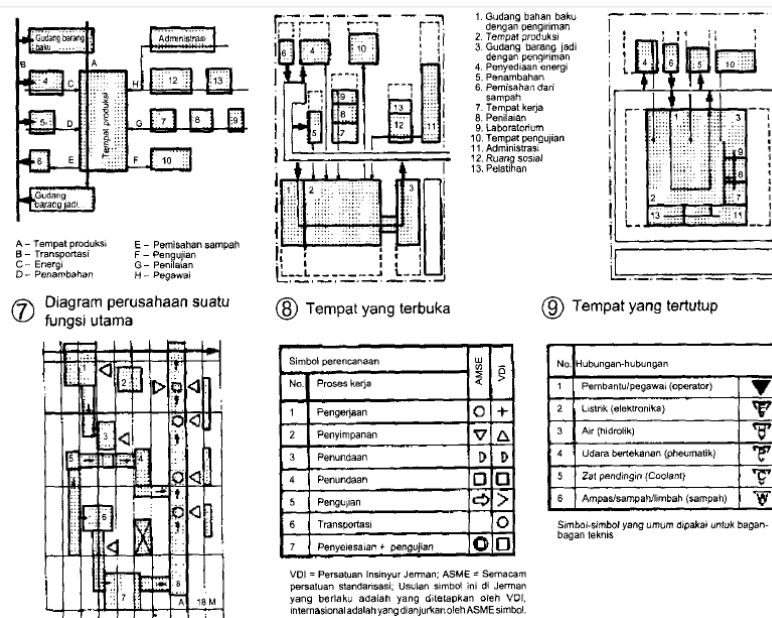


Gambar II.15 ruang redaksi
Sumber :
<https://upload.wikimedia.org>.

Penerbitan komik dalam objek perancangan akan dilakukan dalam dua tipe, yaitu penerbitan secara cetak dalam bentuk buku, dan penerbitan secara online, yaitu dengan menjual dalam bentuk *soft file*. Penerbitan buku komik secara online ini merupakan bentuk dari modernisasi komik dan juga agar dapat memasarkan komik lebih luas bahkan ke mancanegara.

6. Ruang percetakan

Selain diterbitkan dalam bentuk *file*, komik juga akan diterbitkan dengan bentuk cetak buku. Ukuran ruang dipertimbangkan dengan ukuran dari mesin cetak, para pekerja, dan kebutuhan ruang dari hasil-hasil produksi.



Gambar Il.16 standar perencanaan tempat produksi

Sumber : Neufert, *Data Arsitek jilid 2*, 2002

Adanya mesin percetakan di dalamnya membuat ruang percetakan membutuhkan perhatian lebih dalam faktor keamanan, perlindungan terhadap suara, getaran, api, racun, dan bahan berbahaya lainnya. Selain itu juga terdapat faktor kebutuhan energi dan pengaturan suhu. Dalam data arsitek dijelaskan, ruang produksi percetakan memiliki 9 jenis sistem, dari gambar diatas didapat perilaku pekerja menjadi bagian dalam proses pada poin (1) zona mobilitas, (2) pengawasan kerja, (3) standar dimensi mesin cetak, (4) pola sistem kerja, (5 & 6) sistem jalur gerak produksi yang mempengaruhi alur sirkulasi pekerja dan dimensi ruang yang dibutuhkan. Dan pada poin (7-9)

merupakan bagian penunjang di dalam bangunan produksi seperti simbol tanda maupun peringatan.

Tempat penyimpanan atau gudang juga merupakan bagian dari tempat produksi percetakan. Hasil produksi yang telah dikemas akan disimpan terlebih



Gambar II.17 ruang percetakan

Sumber :

<https://percetakantribuntimur.files.w>

dahulu sebelum didistribusikan ke toko-toko buku. Gudang penyimpanan memiliki beberapa klasifikasi seperti gudang bahan baku cetak, gudang barang jadi, gudang peralatan, dan gudang suku cadang. Besar keempat gudang menyesuaikan dari kebutuhan di dalam percetakan itu sendiri, dan juga alat-alat di dalamnya, yang merupakan bagian dari mesin dan berfungsi sebagai media yang membantu kerja dan mempercepat waktu pekerjaan.

Mesin-mesin yang dibutuhkan untuk percetakan disesuaikan dengan tahapan yang dibutuhkan untuk mencetak buku, yaitu:

1. Mesin CTP

Mesin ini digunakan untuk mencetak desain dalam bentuk plat yang digunakan sebagai *main master* untuk diteruskan ke mesin cetak. Ukuran mesin ini disesuaikan dengan ukuran plat yang dipakai. Umumnya mesin ini memiliki ukuran standar di pasaran sekitar 1.5 x 3 meter, dengan tinggi 1.2 meter.

2. Mesin cetak tradisional

Mesin cetak tradisional ini dipakai untuk mencetak buku menggunakan *main master* berbentuk plat atau *film*. Jenis mesin cetak ini dibagi berdasar metode cetak yang digunakan dan warna atau tidaknya desain. Metode yang digunakan yaitu

relief, *gravure*, dan offset. Mesin cetak ini memiliki ukuran yang cukup besar mengingat adanya tangka tinta besar di dalamnya. Ukuran mesin ini dengan standar 1.5x4 meter.

3. Mesin cetak digital

Mesin cetak digital digunakan untuk mencetak buku langsung dari computer, tanpa memerlukan *main master* seperti plat atau *film* untuk mencetak, sehingga dapat lebih menghemat. Mesin ini memiliki ukuran yang hamper sama dengan mesin cetak tradisional, yaitu 1.5x4 meter.

4. Mesin Jilid buku otomatis

Untuk mempermudah proses penjilidan buku, dapat digunakan mesin jilid otomatis dengan ukuran 1.5x1.5 meter.

5. Mesin Potong kertas

Mesin potong yang dibutuhkan untuk proses pencetakan buku umumnya beragam, tetapi yang dibutuhkan dalam hal ini cukup dengan ukuran 1.5x1.5 meter.

b. Animasi

1. Ruang Sutradara / penulis

Seperti halnya ruang penulis skenario komik, ruang sutradara atau penulis ini diperuntukkan untuk kegiatan pengerjaan dari ide dan gagasan karya yang akan dibuat.

2. Ruang Diskusi

Ruang diskusi animasi memiliki fungsi yang sama dengan ruang diskusi komik, tetapi pada ruangan ini dikhususkan untuk diskusi ide dan gagasan mengenai animasi.

3. Ruang 2D artis

Ruang ini digunakan untuk proses pengerjaan animasi 2D. 2d animasi diproduksi seluruhnya dengan komputer, sehingga pada ruangan diperlukan komputer untuk proses produksi animasi 2D. Selain komputer, juga dibutuhkan alat gambar digital berupa *mouse pen* untuk mempermudah dan mempercepat proses.

4. Ruang komputer 3D *modelling*

Pada ruang ini, digunakan untuk pengerjaan pembuatan model karakter atau objek dalam animasi, yang dikhususkan untuk animasi 3D. Bentuk ruang

sama dengan ruang 2D artist dimana berbentuk kantor redaksi dengan komputer di tiap meja.



Gambar II.18 ruang 2D artist, 3D modelling, dan komputer animasi
Sumber: <https://www.studionetworksolutions.com>, 2016

5. Ruang komputer animasi

Hasil produksi dari naskah dan modelling, diproses animasinya di ruang komputer animasi. Sehingga karakter dan objek dapat seakan bergerak. Sama seperti sebelumnya, bentuk ruangan adalah rruang penuh komputer dengan fungsi yang berbeda dari sebelumnya.

6. Studio rekam *kinect*



Gambar II.19 studio rekam kinect (motion capture)
Sumber: <https://kinovis.inria.fr>

Studio rekaman ini dipakai untuk merekam gerakan untuk dijadikan referensi dalam proses animasi karakter. Pada studio terdapat peralatan-peralatan yang dibutuhkan dalam proses pengambilan gerakan seperti kamera, komputer, dan lain-lain.

7. Studio rekam suara

Ruang Studio untuk merekam suara dalam proses pembuatan animasi maupun musik yang akan digunakan dalam animasi.



Gambar II.20 studio rekam suara
Sumber: oktafmusicpro.com, 2019

8. Ruang *Renderfarm*

Ruangan dimana dilakukan pengkalkulasian *texture*, *lighting*, *environment effect*, dan animasi pada model 3d yang telah dibuat. Pada ruangan ini dihasilkan animasi yang terlihat lebih nyata.

9. Ruang edit post-produksi

Ruangan ini digunakan untuk proses *editing* animasi dari sebelumnya. Yang dipadukan dari hasil rekaman suara, kinetik dan lain-lain sehingga animasi menjadi lebih baik dan nyata.

10. Ruang *server*

Menjadi ruang utama dari *server* komputer-komputer yang digunakan dalam proses produksi animasi.

Tabel II.1 kebutuhan ruang produksi

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Produksi Komik		
Ruang penulis skenario	Sesuai kebutuhan	Fungsi : 1. Menulis skenario Pengguna: 1. Penulis
Ruang diskusi	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Diskusi 2. Wawancara 3. Presentasi Pengguna: 1. Penulis 2. Ilustrator 3. umum
Ruang Ilustrator	Untuk 5 orang	Fungsi: 1. menggambar Pengguna: 1. Ilustrator
Ruang layouter	Untuk 5 orang	Fungsi: 1. Mewarnai 2. <i>Bubbling</i> dialog 3. <i>Layout</i> halaman Pengguna: 1. Ilustrator 2. layouter
Ruang pasca produksi	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. editorial komik Pengguna: 1. ilustrator 2. editor
Ruang percetakan	Mesin ctp Mesin cetak Mesin jilid Mesin potong	Fungsi: 1. mencetak komik Pengguna: 1. petugas percetakan
Lavatory	2-3 m ²	Fungsi: 1. buang air 2. membersihkan diri
Produksi Animasi		
Ruang sutradara / penulis	Sesuai kebutuhan	Fungsi : 1. Menulis skenario / naskah Pengguna: 1. Penulis / sutradara
Ruang diskusi	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Diskusi 2. Wawancara 3. presentasi Pengguna: 1. Penulis / sutradara 2. Animator 3. umum
Ruang 2D artis	Ruang komputer dengan kapasitas 20 orang	Fungsi: 1. proses menggambar animasi 2D Pengguna: 1. 2D animator 2. ilustrator
Ruang komputer 3D modelling	Ruang komputer dengan kapasitas 20 orang	Fungsi: 1. Proses modelling animasi 3D Pengguna: 1. 3D animator
Ruang komputer animasi	Ruang komputer	Fungsi: 1. Proses animasi dari model

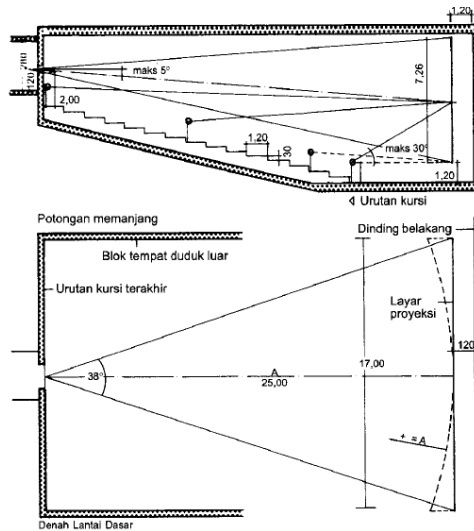
	dengan kapasitas 20 orang	3D Pengguna: 1. 3D animator 2. 2D animator
Ruang Mock-Up	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Desain mockup animasi Pengguna: 1. 2D animator
Studio rekam <i>kinect</i>	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Merekam gerakan Pengguna: 1. Teknisi 2. 3D animator
Studio rekam suara	10 m ²	Fungsi: 1. Merekam suara untuk animasi 2. Merekam <i>foley</i> Pengguna: 1. Komposer musik 2. <i>Foley</i>
Ruang renderfarm	0,8 m ² per PC	Fungsi: 1. <i>Rendering</i> animasi 3D Pengguna: 1. 3D animator
Ruang edit post produksi	5 m ² per orang	Fungsi: 1. Editing animasi 2. Penambahan setiap efek pada animasi Pengguna: 1. Teknisi 2. 2D animator 3. 3D animator
Ruang server	10 m ²	Fungsi: 1. Menjadi server setiap komputer Pengguna: 1. Petugas / teknisi
lavatory	2-3 m ²	Fungsi: 1. buang air 2. membersihkan diri

B. Fungsi Eksibisi

Di sini merupakan area-area yang menampung kegiatan yang berhubungan dengan trailer, *theater*, pameran, *workshop*, dan promosi karya lainnya. Kegiatan ini bisa berupa event maupun pameran karya-karya yang sudah ada.

1. *Theater*

Ruang untuk demo hasil cipta animasi, pengguna dari ruangan bisa dari pemilik bangunan atau masyarakat umum yang datang. Adanya ruang *theater* ini ditujukan untuk mendapatkan apresiasi masyarakat secara langsung. Dalam ruang *theater*, terdapat susunan yang perlu diperhatikan mulai dari besar gambar, layar proyeksi, ruang penonton, akustik, dan reproduksi bunyi.



Gambar II.21 standar ruang theater
 Sumber Neufert, *Data Arsitek*, jilid 2,
 2002

2. Ruang operator

Ruang untuk pusat operasi dari *theater*.

3. Ruang Peralatan

Ruang untuk penyimpanan peralatan baik untuk kegunaan eksibisi atau produksi.

4. Perpustakaan komik

Perpustakaan yang menyimpan hasil-hasil produksi komik dari perancangan yang ditambah dengan kumpulan komik-komik buatan dalam negeri. Perpustakaan ini dipadukan dengan kafe komik.

5. Ruang Galeri

Ruang galeri yang dapat menampung karya karya studio sebagai media promosi, maupun karya karya orang lain, ada koleksi komik berupa perpustakaan, menyatu dengan *hall*, dan meja meeting dengan klien

6. *Hall*

Ruang untuk pusat kegiatan indoor pada objek perancangan. Bentuk ruang *Hall* ini adalah bentang lebar tanpa kolom dengan luas ruang yang dapat menampung hingga 1000 orang.

Tabel II.2 kebutuhan ruang eksibisi

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Theater	Sesuai kebutuhan	Fungsi : 1. Mempresentasikan hasil animasi 2. Menayangkan film animasi Pengguna: 1. Teknisi 2. umum
Ruang operator	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. pusat operasi teknis

		theater Pengguna: 1. petugas
Ruang peralatan	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. menyimpan peralatan Pengguna: 1. petugas
Perpustakaan komik	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. menyimpan koleksi komik 2. ruang membaca komik Pengguna: 1. umum
Ruang gallery	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. memamerkan hasil karya komik maupun animasi Pengguna: 1. umum
Hall	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. pusat kegiatan dalam ruangan
Lavatory	2-3 m ²	Fungsi: 1. buang air 2. membersihkan diri

C. Fungsi Edukasi

Berisi ruang-ruang kelas untuk kursus komik dan animasi. Ditujukan untuk para mahasiswa atau umum, yang ingin belajar komik dan animasi.

1. Ruang kelas ilustrasi

Dengan kapasitas 20 orang, ruang kelas ilustrasi ini digunakan untuk belajar komik atau ilustrasi secara manual. Pengambil kursus akan belajar menggambar objek di ruangan ini. Dilengkapi dengan meja-meja gambar dan papan tulis untuk memudahkan proses belajar.

Tabel II.3 kebutuhan ruang edukasi

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Kelas ilustrasi	1,5 m ² per orang	Fungsi: 1. Proses belajar menggambar komik atau ilustrasi Pengguna: 1. Ilustrator 2. Calon ilustrator Jenis: 1. Kelas pra universitas seni dan desain 2. Kelas pra universitas seni dan desain khusus arsitek 3. Kelas privat dasar menggambar 4. Kelas menggambar komik 5. Kelas dasar menggambar anak TK dan SD
Kelas digital	2,5 m ² per orang	Fungsi: 1. Proses belajar menggambar ilustrasi atau komik secara digital 2. Proses belajar animasi Pengguna: 1. Animator

		2. Ilustrator 3. Calon animator 4. Calon ilustrator Jenis: 1. Kelas software ilustrasi 2. Kelas profesional 3. Kelas spesialis 4. Kelas <i>game design</i> 5. Kelas <i>academy</i> 6. Kelas <i>vfx</i>
Ruang staf	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Tempat bekerja staf pengajar Pengguna: 1. Staf pengajar
Ruang administrasi	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Tempat proses administrasi kelas Pengguna: 1. Petugas administrasi
lavatory	2-3 m ²	Fungsi: 1. buang air 2. membersihkan diri

2. Ruang kelas digital

Ruang belajar komik maupun animasi secara digital. Pada ruangan ini diberikan komputer-komputer sesuai dengan kapasitas dan setiap komputer berisi software dan hardware sesuai kebutuhan belajar komik atau animasi digital. Ruang kelas digital animasi akan terbagi menjadi beberapa kelas sesuai program kelas yang diambil.

3. Ruang staf

Ruang untuk para staf pengajar komik atau animasi.

4. Ruang administrasi

Ruang untuk administrasi kelas komik dan animasi.

D. Fungsi *Marketing* dan Bisnis

Kegiatan yang berhubungan dengan wirausaha bisnis dengan menjual karya karya anak Indonesia, maupun menyewa *retail*, bisa berupa penjualan merchandise berupa model tokoh tokoh animasi Indonesia agar membangkitkan minat masyarakat. Selain itu juga bisa langsung menjual CD Animasi maupun komik-komik.

1. Ruang *Workshop*

Ruang *workshop* berupa pembuatan *merchandise* dan *dummy* dari karakter, logo maupun berbagai macam produk yang dapat menjadi sebuah usaha, ruangan harus dapat memuat perangkat keras seperti *Printer 3D*, *Printer A3*, Rak-Rak untuk menyimpan kertas, alat sablon, alat laminating, alat menjahit, cat akrilik, kuas lukis, kanvas.

2. Kafe komik

Berdekatan dengan perpustakaan komik, bertujuan untuk menghadirkan tempat masyarakat untuk menikmati komik. Dengan fasilitas-fasilitas yang sama dengan kafe pada umumnya, sehingga dapat menjadi salah satu alasan masyarakat mengunjungi objek perancangan.

3. *Bookstore*

Tempat untuk menjual buku komik yang telah dicetak. Diberikan juga buku-buku komik indonesia lain untuk dijual sehingga dapat lebih mengenalkan komik nasional lain.

4. Toko *merchandise*

Tempat menjual hasil produksi dari *workshop*.

Tabel II.4 kebutuhan ruang *marketing* dan bisnis

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Ruang <i>workshop</i>	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Membuat merchandise dari produk komik atau animasi Pengguna: 1. Pembuat merchandise 2. petugas
Cafe komik	2m ² per orang	Fungsi: 1. ruang membaca komik 2. ruang belajar umum 3. ruang bersantai Pengguna: 1. staf kafe
<i>bookstore</i>	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. menjual cetakan komik 2. menjual cd animasi film
Toko <i>merchandise</i>	Sesuai kebutuahn	Fungsi: 1. menjual hasil produksi <i>workshop</i>

E. Administrasi

Merupakan fungsi penunjang pada objek perancangan. Ruangan-ruangan ini ditujukan untuk pengelola dari objek perancangan. Terdapat ruang untuk direktur, staf, dan ruang rapat sekaligus ruang tamu untuk menunjang kebutuhan administrasi objek perancangan dan pengelolaannya.

1. Ruang direktur

Ruang untuk bekerja direktur perusahaan objek perancangan.

2. Ruang staf

Ruang kantor berupa ruangan untuk para seluruh staf pada objek perancangan.

3. Ruang rapat

Ruang diskusi para staf keseluruhan.

4. Ruang arsip

Ruang penyimpanan setiap arsip.

5. Ruang tamu

Ruang untuk menerima tamu yang datang ke objek perancangan.

Tabel II.5 kebutuhan ruang administrasi

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Ruang direktur	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Ruang bekerja direktur
Ruang staf	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Ruang bekerja staf
Ruang rapat	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Diskusi 2. Rapat 3. presentasi
Ruang arsip	Sesuai kebutuahn	Fungsi: 1. merekap arsip studio 2. menyimpan arsip studio
Ruangtamu	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. menerima tamu 2. wawancara
lavatory	2-3 m ²	Fungsi: 1. buang air 2. membersihkan diri

E. Interaksi Umum

Ruang-ruang pada fungsi interaksi umum berkaitan dengan fasilitas penunjang yang memberikan ruang baik untuk umum maupun privat (karyawan). Berisi fasilitas-fasilitas tambahan untuk menunjang kegiatan pada objek perancangan.

Umum

1. kafetaria

area makan untuk umum maupun privat.

2. Musholla

Privat

1. Ruang bersantai Karyawan

Ruangan dengan berkonsep *outdoor* yang lebih santai dan tidak tegang, lebih bersifat sosial, interaktif dan tidak kaku. Terdapat berbagai fasilitas penunjang untuk karyawan agar tidak jenuh dan dapat membangkitkan kreativitas mereka dalam membuat komik dan animasi. Fasilitas di ruang ini seperti alat bermain, dan sofa.

2. Ruang Seni

Agar dapat tetap meningkatkan kreatifitas karyawan, diberikan ruang untuk karyawan bebas berkarya.

3. Ruang musik

Memiliki fungsi seperti ruang seni, tetapi berisikan fasilitas untuk bermain musik, sehingga karyawan dapat bermain musik untuk melepas kejenuhan.

4. Ruang olahraga

Bagi karyawan yang lebih suka menghabiskan waktu jenuhnya dengan olahraga, diberikan ruang dengan fasilitas mirip dengan gym. Ruang ini sekaligus agar karyawan tetap dapat fit dan meningkatkan kreatifitas dengan berolahraga kecil.

Tabel II.6 kebutuhan ruang interaksi umum

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Kafetaria / kantin	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Makan 2. Minum
musholla	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. sholat
Lobby	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. ruang masuk bangunan
Privat		
Ruang bersantai karyawan	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Bersantai 2. Bermain
Ruang seni	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Menggambar bebas 2. Mengolah kreatifitas
Ruang musik	Sesuai kebutuhan	Fungsi: 1. Bermain musik 2. Mengolah kreatifitas
Ruang olahraga	Sesuai kebutuahn	Fungsi: 1. berolahraga

G. Servis

Berkaitan dengan fungsi-fungsi servis pada bangunan. Pada perancangan studio komik dan animasi ini dibutuhkan fungsi servis yang dapat menunjang seluruh kegiatan produksi komik maupun animasi dengan baik, khususnya dikarenakan banyaknya fasilitas teknologi di dalamnya.

Tabel II.7 kebutuhan ruang servis

NAMA RUANGAN	BESARAN	PURWARUPA FUNGSI & PENGGUNA
Ruang genset	50 m ²	Fungsi: 1. pengaturan genset bangunan

Ruang pompa	20 m ²	Fungsi: 1. pengaturan pompa
Ruang AHU	50 m ²	Fungsi: 1. pengaturan AHU bangunan
Ruang trafo	30 m ²	Fungsi: 1. pengaturan trafo bangunan
Ruang pegawai teknis	1,5 m ² per orang	Fungsi: 1. ruang pegawai teknis bekerja atau beristirahat
gudang	Sesuai kebutuahn	Fungsi: 1. ruang penyimpanan peralatan teknis

H. Ruang Terbuka dan Parkir

Berisi area-area parkir dan taman luar pada bangunan. Ditambah dengan area berkumpul outdoor untuk kegiatan di luar ruangan. Ruang terbuka pada objek perancangan akan mengambil 40 % dari luas tapak.

2.1.3.4 Standar Objek perancangan Bangunan Industri

Perancangan Studio Komik dan Animasi termasuk dalam bentuk bangunan industri yang diatur dalam peraturan pemerintah salah satunya nomor 24 tahun 2009 mengenai kawasan industri. Pengembangan kawasan industri sangat didukung pemerintah sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan indsutri yang berwawasan lingkungan serta memberikan kemudahan dan daya tarik untuk berinvestasi. Industri baru diwajibkan masuk dalam peraturan kawasan industri dengan dasar agar industri yang dibangun berada dalam tata ruang yang tepat dan bena, akrab lingkungan, pengelolaan yang efektif dan efisien serta memudahkan dalam perencanaan dan pengadaan infrastruktur yang diperlukan.

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan bangunan industri, yaitu:

- a. kesesuaian tata ruang
pemilihan tata ruang yang mengacu kepada ketentuan yang ditetapkan oleh Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten /Kota yang bersangkutan, Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi, maupun Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional.
- b. Ketersediaan Prasarana dan Sarana
Ketersediaan sarana dan prasarana adalah syarat pengembangan suatu kawasan industri. Oleh karena itu terdapat beberapa faktor yang terkait seperti:

1. Ketersediaan akses jalan
2. Ketersediaan sumber energi (gas, listrik)
3. Ketersediaan sumber air
4. Ketersediaan sistem telekomunikasi
5. Ketersediaan fasilitas penunjang lainnya

c. Ramah lingkungan

Dalam perencanaan bangunan industri diwajibkan melaksanakan pengendalian dan pengelolaan lingkungan sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku, dimana wajib dilengkapi dengan dokumen analisa mengenai dampak lingkungan (AMDAL).

Dalam pembangunan bangunan industri dengan fungsi produksi, juga diperlukan perencanaan yang disusun dan mempengaruhi kelangsungan dan perkembangan perusahaan. Salah satu perencanaan dalam pendirian industri adalah disebut "*factory planning*", yaitu perencanaan pabrik yang langsung menangani hal-hal yang berhubungan dengan proses produksi dan fasilitas bangunan industri.

a. Perencanaan Bangunan Industri

Secara umum bangunan diartikan sebagai tempat untuk melindungi/menghindari bahan-bahan, peralatan dan karyawan dari bahaya panas dan hujan serta mencegah kehilangan fasilitas. Oleh karena itu perlu ditetapkan perencanaan bangunan yang baik dan tepat serta sesuai dengan kondisi peralatan yang digunakan. Bangunan yang dibuat perlu ditetapkan tipenya bertingkat atau tidak, yang akan mempengaruhi jenis atau bahan yang diolah. Jika bahan yang diolah cukup berat, maka tidak memungkinkan memakai tipe bangunan bertingkat karena akan menyulitkan sistem operasi dan tambahan biaya produksi.

Faktor-faktor yang diperlukan dalam perencanaan bangunan industri seperti:

1. Tipe bangunan

Pada dasarnya terdapat empat tipe bangunan industri yaitu:

- a) *Single Story* (Gedung tidak bertingkat)
- b) *High bay and monitor types*, merupakan *single story*, tetapi dengan ruangan gerak diatas kepala yang maksimum, sehingga memungkinkan mesin dan fasilitas lainnya dapat bekerja dengan baik

c) *Multy story*, (gedung bertingkat). Pemilihan tipe bertingkat dengan pertimbangan seperti pengolahan barang produksi yang ringan, atau berada pada daerah dengan harga tanah tinggi

d) Jenis konstruksi

Jenis konstruksi untuk bangunan industri umumnya menggunakan kerangka kayu, batu bata dan baja (besi beton dan besi cor). Bangunan dengan konstruksi kayu dapat dibangun dengan cepat, namun mempunyai resiko yang besar dari bahaya kebakaran sehingga menimbulkan asuransi yang cukup besar dan penyusutan yang cepat. Sedangkan dengan konstruksi baja walaupun membuatnya lebih lama dari konstruksi kayu, tetapi mempunyai penyusutan yang lama sehingga membutuhkan biaya yang relatif rendah.

2. Pembuatan desain bangunan

Dalam pembuatan desain bangunan, terdapat hal-hal yang perlu mendapat perhatian seperti:

- a) Fleksibilitas, bangunan dapat dirubah dengan biaya yang tidak terlalu mahal
- b) Kemungkinan perluasan untuk kebutuhan jangka panjang
- c) Kekuatan dan kapasitas lantai
- d) Hal-hal yang dapat merusak kesehatan, terhindar dari debu, asap, udara, penerangan dan lain-lain
- e) Fasilitas karyawan untuk memperoleh kesenangan kerja, kenyamanan dan produktivitas yang benar
- f) Fasilitas parkir kendaraan, tempat istirahat karyawan, kamar kecil, cafetaria dan lain-lain hendaknya disesuaikan dengan jumlah karyawan
- g) Perlindungan terhadap bahaya kebakaran dan keamanan para karyawan
- h) Cara memperoleh fleksibilitas gedung
- i) Lantai gedung yang cukup kuat
- j) Ruang yang cukup luas sesuai kebutuhan
- k) Penempatan mesin-mesin dan peralatan pada tempat yang mudah dipindah-pindahkan
- l) Bentuk dan tipe bangunan yang bersegi empat dan susunan peralatan disesuaikan dengan yang sudah ada
- m) Loteng yang tinggi
- n) Tata Letak Ruang Pabrik

Dengan adanya berbagai macam fasilitas produksi dalam bangunan industri, maka perlu disediakan atau ditempatkan pada tempat masing-masing supaya dapat bekerja dengan baik. Penempatan ini membutuhkan teknik menyusun tertentu agar diperoleh susunan yang diinginkan sesuai kebutuhan. Bagaimana dan dimana susunan dari fasilitas dan peralatan produksi tersebut ditempatkan secara langsung akan dapat mempengaruhi:

- a) Efisiensi perusahaan
- b) Pembentukan laba perusahaan
- c) Kelangsungan perusahaan

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi tata ruang dari fasilitas dan peralatan bangunan industri. Fasilitas bangunan industri selain dari peralatan juga termasuk area servis, tempat penerimaan dan pengiriman barang, maintenance dan sebagainya sehingga penataan tata ruang meliputi kegiatan di dalam dan di luar bangunan.

Dalam mengatur tata letak, baik ruang kantor maupun ruang produksi, faktor utama yang perlu diperhatikan adalah ruang gerak dari bahan dan para pekerja ruangan untuk servis dan repair equipment. Perencanaan susunan bangunan terutama dikaitkan dengan penyusunan fasilitas fisik dan pabrik, antara penyusunan peralatan, tanah, bangunan secara optimal yang disesuaikan dengan pekerja, aliran bahan, alirannya mesin dan peralatan, servis dan perbaikan. Kerugian dari tata ruang yang buruk akan dapat menghalangi operasi yang efisien, oleh karena:

- a) Bahan-bahan dalam proses sering rusak atau hilang
- b) Sering ditemui kegagalan dalam menyelesaikan produksi tepat waktu
- c) Gedung dan tempat produksi selalu penuh bahan-bahan atau hasil produksi
- d) Bahan-bahan pabrik bergerak lambat
- e) Ruangan produksi dengan susunan peralatan yang tidak teratur
- f) Tempat penerimaan barang-barang yang tidak dapat segera dikosongkan
- g) *Handling cost* tinggi
- h) Serta area servis yang terlalu sempit
- i) Peralatan utama dan penunjang bangunan industri

Pada dasarnya kegiatan suatu pabrik mempunyai peralatan utama yang langsung digunakan dan mempengaruhi jenis atau bentuk produk yang dihasilkan dan fasilitas yang mendukung jalannya proses produksi. Peralatan

utama terdiri dari mesin dan peralatan yang jenisnya tergantung pada urutan proses produksi. Kegiatan penunjang bangunan industri terdapat empat bagian, yaitu:

- a) Produksi, kegiatan yang menunjang produksi
- b) Personil, pelayanan kesejahteraan karyawan
- c) Administrasi, pelayanan terhadap kebutuhan kantor dan yang terkait
- d) *Physical plant*, pelayanan terhadap kebutuhan bangunan

2.1.4 Tinjauan Pengguna pada objek

Berdasarkan tanggapan terhadap isu permasalahan dan tinjauan-tinjauan sebelumnya, maka pengguna pada objek Perancangan Studio Komik dan Animasi ini dibagi menjadi:

1. Pengelola

Pengelola dari objek perancangan adalah perusahaan yang bergerak pada bisnis industri komik dan animasi. Pengelola memiliki tugas dalam mengelola administrasi objek bangunan keseluruhan.

2. Karyawan

- a. Staf administrasi
- b. Penulis
- c. produser
- d. sutradara
- e. Ilustrator
- f. Pengajar *ilustrator*
- g. 2D animator
- h. 3D animator
- i. Pengajar animasi
- j. Teknisi
- k. Komposer musik
- l. Petugas perpustakaan
- m. Pembuat *merchandise*
- n. Petugas dapur dan kafe

3. Pengunjung

Masyarakat umum yang datang ke lokasi objek perancangan untuk sekedar mencari wawasan atau hiburan.

4. Pengambil kursus
 - a. Calon mahasiswa universitas seni dan desain
 - b. Mahasiswa seni dan desain
 - c. Mahasiswa animasi
 - d. Calon animator
 - e. Anak SD atau TK

2.1.5 Studi Preseden berdasarkan objek

Dalam studi preseden perancangan studio komik dan animasi islami ini, dibutuhkan beberapa aspek yang berasal dari empat fungsi dalam objek perancangan, yaitu fungsi produksi, fungsi eksibisi, fungsi edukasi dan fungsi *marketing* dan bisnis.

a. *Open Door Art Studio and Gallery* (Ruang Ilustrasi)

Umumnya seniman komik mengerjakan karyanya di rumah mereka sendiri yang dirubah layaknya ruangan seni kecil, dan studio-studio komik yang ada hanyalah seperti tempat berkumpul kecil untuk menggambar secara bersama. dalam perancangan ini, akan diberikan suasana studio komik yang meniru ruang seni, karena keperluan menggambar komik sendiri tidak jauh dari keperluan yang dibutuhkan dalam membuat karya seni pada umumnya.



Gambar II.23 Interior ruang *Open Door Art Studio*

Sumber : <https://cchsohio.org>, 2017

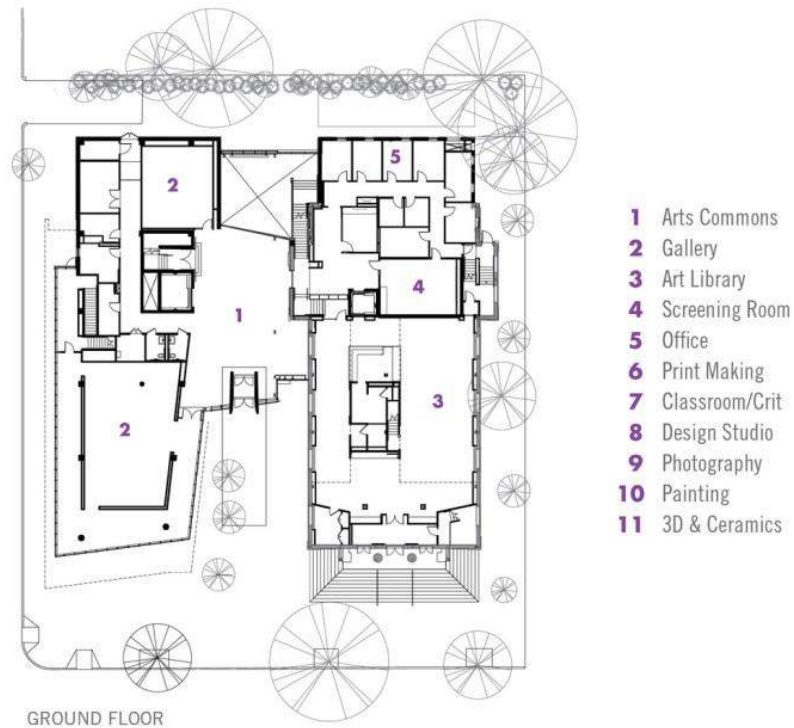


Gambar II.23 Interior ruang *Open Door Art Studio*

Sumber : <https://cchsohio.org>, 2017

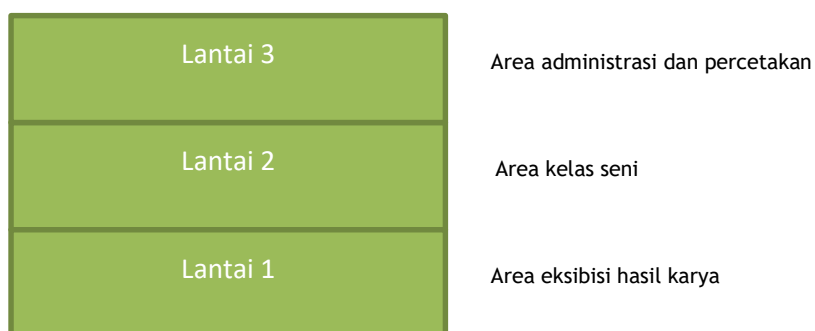
Ruang seni pada *Open Door Art Studio and Gallery* adalah preseden ruang yang paling sesuai dengan objek perancangan. Ruang yang lebar dan pencahayaan yang natural akan memberikan kenyamanan seniman komik dalam mengerjakan karyanya.

b. *Lunder Arts Center (Layout Ruang)*



Gambar II.24 *Layout ruang lantai satu*
 Sumber : <https://www.archdaily.com>, 2015

Pada objek preseden, penempatan galeri dihadapkan ke badan jalan, dan dengan dinding kacanya memberikan gambaran akan keadaan ruang dari luar bangunan. *Lunder Art Center* sendiri memiliki tiga lantai dengan kategori tiap lantai, yaitu:



Gambar II.25 diagram per lantai
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

c. *Santa Monica Animation Studio (layout ruang studio animasi)*

Studio animasi ini dibangun dari bekas bangunan industrial. Desain dan strukturnya menggunakan *truss* dan bata bekas yang digunakan kembali.



Gambar II.26 Desain ruang kantor terbuka
 Sumber : <https://www.world-architects.com>,



Gambar II.27 Layout ruang
 Sumber : <https://www.world-architects.com>,
 2012

2.2 Tinjauan Pendekatan

2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan

2.2.1.1 Definisi Arsitektur Islami

Islami secara bahasa berarti bersifat islam. Kata islam sendiri secara etimologis berasal dari bahasa arab: *salima* yang berarti selamat. Ada juga pendapat lain yang menyebutkan pengertian islam yang didapat dari tiga suku kata dalam kata Islam, yaitu:

- a. *Aslama*, yang artinya menyerahkan diri
- b. *Salima*, artinya selamat

- c. *Sallama*, artinya menyelamatkan orang lain, dan
- d. *Salam*, aman, damai, sentosa

Sedangkan pengertian islam secara terminologis, islam adalah agama wahyu berintikan tauhid atau keesaan Tuhan. Yang diturunkan oleh Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW sebagai utusan-Nya yang terakhir.

Dari penjelasan di atas, diketahui bahwa islami memiliki arti bahwa memiliki sifat-sifat dari kata islam sendiri dan dari agama islam. Menurut Atmosuwito (2016), Islami memiliki dua makna, yaitu makna secara simbolik dan makna secara substantif.

- a. Makna simbolik

Islami dengan makna simbolik memiliki pengertian sebagai sebatas simbol saja, tidak lebih. Dalam hal ini, hal yang memiliki nilai keislaman secara simbolik hanya akan diketahui dalam tanda atau simbol saja, tanpa ada esensi di dalamnya.

- b. Makna substantif

Sedangkan secara substantif, memiliki pengertian bahwa sesuatu bersifat islami secara esensi di dalamnya, atau inti dari ikhwal itu sendiri.

Dalam hubungannya dengan arsitektur, menurut Ismail Raji Al-Faruqi, dalam Sativa (2011), disebutkan bahwa arsitektur berada di dalam esensi seni menurut islam, hal ini dikarenakan arsitektur merupakan seni visual yang mendukung kemajuan peradaban Islam (Al-Faruqi, dalam Auliyahya, dalam Sativa, 2011).

Seni rupa dan seni ruang adalah satu kesatuan. Keberadaan seni ruang yang di dalamnya terdapat arsitektur adalah hal yang cukup penting. Di dalam Al-Qur'an, pembangunan fisik peradaban ini senantiasa berlandaskan pada nilai-nilai di dalam Al-Qur'an, yang juga berfungsi sebagai landasan pembangunan peradaban akhlak dan perilaku. Nilai-nilai islam yang yang diwujudkan dalam arsitektur sangat penting dalam tatanan pembangunan dikarenakan di dalamnya, yang tidak hanya membangun peradaban secara fisik, tetapi juga membangun mental, pola pikir, semangat, akhlaq dan pola perilaku yang berdasarkan Al-Qur'an. (Sativa, 2011:33)

Auliyahya dalam Sativa (2011), juga menegaskan bahwa arsitektur sebagai salah satu ilmu juga hendaknya selalu berpijak pada nilai-nilai Islam yang bersumber pada Al-Qur'an. Wujud arsitektur yang muncul hendaknya melambangkan nilai-nilai islam yang artinya, arsitektur yang dihasilkan tidak bertentangan dengan prinsip tauhid, ketentuan syariah, dan nilai-nilai akhlakul

karimah. Karya-karya arsitektur di belahan dunia dapat dilihat dengan tujuan yang satu, yaitu beribadah. Walaupun demikian, bentuk arsitektur islam yang dilandasi kesatuan dan nilai-nilai islami tersebut tidak hadir dalam wujud yang sama, tetapi beragam.

Utaberta dalam Sativa(2011), menyimpulkan bahwa dalam usaha memahami dan membentuk kerangka teori arsitektur islam diperlukan pemahaman terhadap:

1. nilai-nilai internal islam
2. pemahaman terhadap teori-teori dasar arsitektur
3. kondisi sosial-politik masyarakat
4. pemahaman terhadap nilai-nilai modern awal
5. pemahaman terhadap aspek kelestarian lingkungan dan
6. pemahaman terhadap fungsi kontemporer bangunan.

Selain itu, Utaberta juga mengelompokkan prinsip-prinsip perancangan tersebut menjadi:

1. prinsip pengingatan pada Tuhan
2. prinsip pengingatan pada ibadah dan perjuangan
3. prinsip pengingatan pada kehidupan setelah kematian
4. prinsip pengingatan akan kerendahan hati
5. prinsip pengingatan akan wakaf dan kesejahteraan publik
6. prinsip pengingatann terhadap toleransi kultural
7. prinsip pengingatan kehidupan yang berkelanjutan, dan
8. prinsip pengingatan tentang keterbukaan

Dari tinjauan diatas, Sativa (2011) kemudian menyimpulkan perbedaan pengertian arsitektur islam dan islami, secara simbolik dan nilai-nilai (substantif). diusulkan perbedaan dari arsitektur sebagai simbol tertentu denga istilah pemikiran arsitektur sebagai yang menjadikan nilai-nilai Islam. Yaitu yang pertama, arsitektur Islam yang lebih kepada simbol islam, dan arsitektur islami yang secara makna lebih dari sekedar bentuk atau benda, tetapi lebih kepada nilai islam yang menjadi dasar sumber rancangan. Dengan kata lain, arsitektur yang memiliki karakter nilai keislaman. Arsitektur islami juga dapat ditemukan hanya memiliki karakter keislaman tanpa adanya simbol islam pada bangunan.

2.2.1.2 Prinsip Arsitektur Islami

Adapun prinsip arsitektur islami menurut Sativa (2011:33), yang dipakai pada perancangan studio komik dan animasi islami yaitu:

a. Tidak Mubazir

Allah Ta'ala telah berfirman, yang artinya

“Dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan.” (QS. Al Isro': 26-27).

b. Egaliter

“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.” (QS 49:13)

Dari ayat diatas, diyakini bahwa islam adalah agama yang sangat *egaliter* di dunia. Penentu tingkatan “kasta” di mata Allah hanya terdapat pada keimanan seseorang. Seorang pelayan bisa menjadi imam bagi majikan jika memang bacaan Al-Qur'annya lebih baik. Sahabar Bilal yang dijanjikan oleh Rasul masuk surga, adalah budak yang kemudian justru dikenal sebagai muazin pertama di zaman Rasulullah.

Dalam konteks arsitektur, Ka'bah adalah contoh bangunan yang mencerminkan *egalitarian*. Berbentuk kubus dengan sisi yang sama di semua arah, tidak ada kekhususan pada sisi manapun. Tetapi dengan segala kesederhanaannya, Ka'bah justru menjadi kiblat, simbol pemersatu umat muslim sedunia.

Pada perancangan arsitektur dengan fungsi yang lain, karakter egaliter ini sangat mungkin dimunculkan, dengan konteks lingkungannya. Desain bangunan dengan prinsip egaliter dapat disesuaikan dengan lingkungannya. Yaitu dengan bentukan desain yang condong pada membedakan diri dari bangunan disekitarnya.

c. Privasi dalam Islam

Islam memiliki konsep privasi yang khas. Istilah dalam khasanah Islam yang memiliki hubungan dengan makna privasi yaitu *aurat* atau *hijab*. Arti harfiah *aurat* adalah bagian tubuh, laki-laki atau wanita, yang tidak boleh atau layak diperlihatkan kepada orang-orang selain *muhrim* (keluarga dekat atau suami-istri) yang berlainan jenis kelaminnya. Bagi laki-laki, auratnya adalah

sebatas pusar sampai lutut. Sedangkan aurat wanita adalah seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak tangan.

Sedangkan hijab memiliki makna sebagai pembatas atau penutup aurat pada saat diperlukan. Hijab juga bisa bermakna sebagai pembatas ruang secara fisik, yang sering dikaitkan dengan aturan interaksi antara laki-laki dan wanita yang bukan muhrim. Islam, melarang aktifitas ber-*khalwat* (menyepi berdua-duaan antara lelaki dan wanita yang bukan muhrim).

Prinsip privasi dalam arsitektur dapat ditemukan pada masjid. Masjid adalah tempat muslim melakukan ibadah solat secara berjamaah. Secara esensial, tempat dilakukannya ibadah harus dalam keadaan suci dari najis (kotoran yang membatalkan solat). Karena itulah, keberadaan ruang wudhu untuk bersuci pun sangat penting, dengan memperhatikan kaidah privasi, terlebih kepada perempuan.

Di dalam shalat sendiri pun terdapat penerapan konsep privasi secara khusus yang disebut dengan istilah *khusyu'*. Secara harfiah *khusyu'* dapat diartikan sebagai konsentrasi, yang memang sangat dibutuhkan di dalam salat, karena hakekat salat adalah bentuk komunikasi langsung antara seorang hamba dengan Allah. Ketika salat, fokus konsentrasi sepenuhnya hanya kepada Allah. Karenanya, ruang salat (tidak harus masjid) harus dapat memberikan "privasi" sehingga pengguna yang salat di dalamnya dapat *khusyu'* dalam melakukan ibadahnya.

d. Kearifan Lokal

Hadis Rasul menyebutkan, "*berbahasalah engkau dengan kaummu*". Dalam arsitektur, idealnya adalah memperhatikan budaya lokal yang tidak bertentangan dengan nilai islam. Hadis rasul di atas tersebut disampaikan oleh Rasulullah dalam konteks dakwah. Dalam dakwah atau ajakan untuk amar makruf nahi munkar mampu untuk diterima oleh masyarakat, maka seorang dai mesti mengerti dan menggunakan kultur lokal. Tentu saja kultur lokal yang dimaksud adalah kultur yang tidak bertentangan dengan islam.

Dalam konteks arsitektur, lingkungan lokal mestinya mendapat apresiasi dengan menampilkannya dalam produk rancangan yang beridentitasikan lokal, tidak selalu harus seragam dengan bentuk bangunan tersebut secara umumnya di tempat lain.

e. Ramah lingkungan

Sebagai bentuk hasil dari bagaimana merancang bangunan yang tidak berdampak pada lingkungan, dan bahkan memberikan efek positif kepada lingkungan. Islam mengajarkan agar kita berbuat baik tidak hanya kepada

mahluk, tetapi juga pada lingkungan hidup. Dan sebagai arsitek islam juga wajib untuk berbuat baik kepada lingkungan khususnya dimana objek perancangan dibangun, bagaimana merancang bangunan yang tidak berdampak pada lingkungan.

2.2.2 Studi Preseden berdasarkan pendekatan

Studi preseden pendekatan arsitektur islami pada objek perancangan adalah bangunan-bangunan yang di dalamnya memiliki prinsip dan nilai-nilai islami, tidak diharuskan adalah bangunan dengan simbol islam. Dari prinsip-prinsip Myang dikemukakan Utaberta dalam Sativa, mengenai arsitektur dengan nilai-nilai islami, didapat beberapa patokan, yaitu:

1. tidak memiliki mudharat
 2. bermanfaat bagi sekitar
 3. ramah lingkungan
 4. memiliki privasi
 5. adanya efisiensi dalam bentuk (tidak mubazir)
 6. desain lokal
1. Masjid Raya Sumatra Barat



Gambar II.28 Bangunan masjid raya sumatra barat
Sumber : <https://ganaislamika.com>, 2018


Masjid ini dirancang dengan struktur tahan gempa hingga 10 SR. Masjid ini juga dapat digunakan untuk shelter atau lokasi evakuasi bila sewaktu-waktu terjadi bencana tsunami. Masjid Raya Sumatra Barat ini adalah masjid terbesar di Sumatra Barat, terletak di kecamatan Padang Utara, Kota Padang. Masjid ini dimulai kontruksi peletakan batu pertamanya pada 21 Desember 2007.




Kompleks masjid ini menempati area seluas 40.343 meter persegi. Rancangan masjid sendiri memakai rancangan yang dikerjakan oleh arsitek Rizal Muslimin, pemenang sayembara desain yang diikuti 323 arsitek dari berbagai negara pada 2007. Kontruksi bangunan masjid dirancang menyikapi kondisi geografis Sumatra Barat yang beberapa kali diguncang gempa berkekuatan besar. Dalam rancangan, kompleks bangunan akan dilengkapi dengan pelataran, taman, menara, ruang serbaguna, fasilitas komersial, dan bangunan pendukung untuk kegiatan pendidikan.


Masjid Raya Sumatra Barat ini menampilkan arsitektur modern yang tak identik dengan kubah, yang umumnya dimiliki pada masjid. Atap bangunan menggambarkan bentuk bentangan kain yang digunakan untuk mengusung batu Hajar Aswad. Namun disisi lain, bentukan ini juga dapat diartikan menyerupai bentukan rumah adat di Sumatra Barat, yaitu rumah gadang.

Masjid ini memiliki prinsip nilai-nilai islami di dalamnya, baik dari sisi simbolis, arsitektur islam, yaitu bahwa bangunan merupakan bangunan masjid yang merupakan tanda tempat ibadah umat muslim. Dan juga secara subsantif, arsitektur islami, dengan prinsip-prinsip yang diaplikasikan dalam bangunan yaitu:

Tabel II.8 Penerapan Prinsip Arsitektur Islami dalam Bangunan

No	Aplikasi prinsip	Gambar	Keterangan
1	<p>Tidak mubazir, efisiensi.</p> <p>Penerapan: Bangunan yang memberikan manfaat kepada lingkungan dan masyarakat dengan dapat menjadi shelter perlindungan dari bencana alam</p>	 <p>gambar: struktur dome pada bangunan</p>	<p>Struktur dome digadang mampu untuk menahan gempa. Dari lkons.id, kunci dari bangunan tahan gempa ada pada kontruksi yang kokoh dan memakai bahan-bahan yang ringan. Pondasi, kolom, dan kuda-kuda atap harus dibangun dengan kontruksi yang kuat. Semua komponen juga harus menyatu dengan sempurna. Atap dan dinding juga sebaiknya memakai bahan ringan.</p> <p>Pada masjid ini, struktur atap yang dipakai adalah struktur dome dengan material kayu. Jadi dari kekokohan, struktur dome memiliki kekokohan dan menyatu dengan baik. Dan karena material yang dipakai adalah kayu, jadi struktur memiliki berat yang lebih ringan daripada dari beton atau lainnya.</p> <p>Masjid ini dikatakan dapat juga menjadi shelter bagi masyarakat saat terjadi bencana tsunami. Jadi bangunan ini sleain</p>

			menjadi tempat ibadah, juga memberikan manfaat lain yaitu untuk keselamatan masyarakat sekitar. hal tersebut sesuai dengan prinsip arsitektur islami menurut Sativa yang pertama, yaitu tidak mubazir, atau efisiensi.
2	<p>Egaliter</p> <p>Penerapan: Bentukan bangunan yang tidak memiliki kubah. Serta memiliki kesamaan bentuk jika dilihat dari keempat sisi.</p>	 <p>gambar: bentukan masjid yang sama dari keempat sisi</p>  <p>Gambar: Masji Raya dibangun dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar.</p>	<p>Ka'bah di mekah disebut Sativa memiliki prinsip egaliter di dalamnya, dikarenakan bentukannya yang memiliki kesamaan ketika dilihat dari keempat sisi. Masjid ini, walaupun tidak memiliki bentukan kubus seperti ka'bah, namun tetap memiliki kesamaan bentuk ketika dilihat dari berbagai sisi.</p> <p>Bentukan dari masjid sendiri terinspirasi dari bentangan kain yang mengangkat batu Hajar Aswad. Selain itu juga terinspirasi dari bentukan rumah adat sumatra barat, yaitu rumah adat gadang.</p> <p>Hal di atas sesuai dengan prinsip kedua, yaitu egaliter. Selain itu, egaliter juga dapat dilihat dari hubungan bangunan dengan lingkungannya. Masjid ini dibangun salah satunya dengan memperhatikan kondisi geografis Sumatra Barat, yang sering terkena bencana gempa. Karena itu, masjid sengaja dibangun dengan struktur tahan gempa, bahkan dapat menjadi shelter jika terjadi bencana.</p>
3	<p>Privasi</p> <p>Penerapan: Objek bangunan adalah masjid dengan kebutuhan privasi yang umumnya pada masjid.</p>	 <p>Gambar: Struktur dome atap memberikan "privasi" kekhusyu'an pada jamaah</p>	<p>Rancangan masjid pasti dibangun dengan privasi yang dibutuhkan jamaah. Begitu juga dengan masjid ini. Masjid ini memberikan privasi dari segi kesucian masjid, <i>hijab</i> antara lelaki dan perempuan, dan dari <i>khusyu'nya</i> salat jamaah.</p> <p>Dalam masjid, area solat yang mampu untuk seolah menekan jamaahnya untuk khusyu adalah bentukan-bentukan atap miring yang memberikan rasa dipandang oleh Allah SWT. Hal ini pada masjid diwujudkan pada bentukan struktur dome</p>

			yang diperlihatkan strukturnya, dan dengan lubang dari berbagai sisi. Hal ini seperti menekankan bahwa Allah melihat umatnya dari berbagai sisi. Sehingga dengan bentukan seperti ini, didapatkan privasi <i>kusyu'</i> dari jamaahnya.
4	<p>Kearifan Lokal</p> <p>Penerapan: Bentukan yang memperhatikan adat Sumatra Barat sebagai inspirasi bentuk</p>	 <p>Gambar: Bentukan masjid terinspirasi dari bentuk rumah adat Gadang Sumatra Barat</p>	<p>Masjid Raya Sumatra Barat memiliki sisi kearifan lokal yang tinggi. Masjid ini terinspirasi dari tiga simbol: mata air, bulan sabit, dan rumah Gadang. Masjid ini juga memperlihatkan integrasi sejarah islam, konteks Padang dan tradisinya. Adat basandi syara', syara' basandi kitabullah. Adat minangkabau diperkuat ajaran islam seperti kokoh rumah karean sandinya. Masjid ini tidak dibangun dengan kubah diatasnya seperti masjid pada umumnya, melainkan hanya memiliki atap khas budaya minangkabau dengan bagian atapnya memiliki desain rumah gadang dengan empat sudut lancip, sedangkan bangunannya berbentuk <i>gonjong</i> (ciri khas atap minangkabau). Bahkan masjid ini memiliki nama lain yaitu masjid Mahligai Minang.</p> <p>Juga dari ukiran di dinding, masjid ini dihiasi dengan ukiran tempat Al-Qur'an dengan empat sudut yang memiliki filosofi yang berasal dari adat budaya Minangkabau, yaitu <i>tau di nan ampek</i>, atau empat wahyu dari Allah (Al-Qur'an, Injil, Taurat, dan Zabur). Selain itu juga terdapat ukiran segitiga dengan enam sudut di dalamnya yang bermakna tiga tungku sarajangan, tiga tali sapilin (ulama, Ninik Mamak, dan Cadiak Pandai). Mereka adalah para tokoh yang harus memegang tegus enam rukun iman sebagai pengikat dan pemersatu elemen yang ada di tengah masyarakat</p>

2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan

Dalam prinsip arsitektur islami menurut Utaberta dan Sativa, ada beberapa prinsip yang dapat menentukan wujud arsitektur memiliki nilai-nilai

islami di dalamnya, tanpa harus memiliki simbol islam. Dari prinsip tersebut, dimunculkan elemen-elemen desain seperti:

Tabel II.9 penerapan prinsip pendekatan pada perancangan

No	Prinsip	Elemen Desain	Keterangan
1	Tidak mubazir, efisiensi	Material alami	Penggunaan material alami lebih banyak mengutamakan dari segi lingkungan.
		Material bekas	Penggunaan kembali material-material bekas yang dapat ditemukan sebagai fasad bangunan
		Konstruksi sederhana	Pemilihan jenis konstruksi yang simpel namun tetap kokoh pada bangunan. Dengan menggunakan sistem konstruksi grid.
		Kontribusi pada lingkungan	Bangunan memberikan kontribusi pada lingkungan dari sisi sosial dan lingkungan
		Pengolahan limbah bekas	Hasil buangan dari bangunan tidak serta merta dibuang begitu saja, namun diberikan pengolahan terlebih dahulu agar tidak berbahaya pada lingkungan.
2	Egaliter	Bentukan sama rata	Desain bentukan yang menggunakan langgam sama tiap bangunan
		Layout ruang	Penataan layout ruang yang dibedakan berdasarkan fungsi, tetapi tetap memiliki integrasi satu sama lain
		Menghindari bentukan mencolok dari sekitar	Desain dan langgam yang memperhatikan langgam dan budaya sekitar, sehingga tidak memunculkan desain yang mencolok
		Desain industrial	Gaya industrial pada interior banyak digunakan pada bangunan lingkungan sekitar
		penghawaan	Sebagai respon bangunan dengan lingkungan, bangunan memiliki bukaan-bukaan alami yang merespon iklim di Malang.
		Respon geografi lingkungan	Bangunan memberikan rasa aman pada pengguna ketika terjadi bencana alam
3	Privasi	Pemisahan lelaki dan perempuan	Pada area mushola, selain itu penataan interior dan ruang yang membatasi kedekatan laki-laki dan perempuan
		Efisiensi ruang	Efisiensi desain dan layout ruang sehingga tidak memunculkan ruang privasi negatif
		Privasi area privat	Pemberian privasi yang tinggi pada ruang-ruang area kerja privat
		pencahayaan	Pencahayaan alami yang cukup pada area privat namun tetap tidak menghilangkan privasi ruang
		pandangan	Keterbukaan pandangan pada view ke ruang publik, dan penutupan pandangan pada ruang kerja privat
		orientasi	Bangunan menghadap jalan dengan ruang-ruang publiknya
4	Kearifan lokal	Motif adat	Penggunaan motif batik ala Malang pada beberapa bagian

	malangan	fasad
	Material lokal	Penggunaan material lokal pada kontruksi bangunan

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

Pada perancangan studio komik dan animasi ini, kajian pustaka islami yang dipakai adalah dari firman Allah pada QS. Adz dzariyat:56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“dan tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia, melainkan supaya mereka menyembah kepada-Ku.” (QS. Adz Dzariyat:56)

Dikutip dari muslimah.or.id, disebutkan bahwa penjelasan dari ayat tersebut adalah menyebutkan tujuan dari diciptakannya manusia adalah untuk beribada, dan hanya menyembah Allah semata. Dalam ayat tersebut, mengisyarakan tauhid, serta isyarat untuk beramal. Selain dari perintah menuntut ilmu, manusia diperintahkan juga untuk mengamalkan ilmunya. Ilmu tidak dicari dan dipelajari kecuali untuk diamalkan, karena ilmu adalah buah dari amal.

Salah satu bentuk menyembah Allah dengan mengamalkan ilmu adalah dengan menggunakan komik atau animasi sebagai media edukasi atau dakwah. Komik dan animasi adalah media yang paling mudah masuk ke berbagai kalangan dan paling mudah diterima, dan juga paling mudah dalam memberikan perubahan pola pikir kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan hal tersebut, tema edukasi dan dakwah diharapkan dapat memberikan perubahan pola pikir dari peminatnya ke arah yang lebih baik.

Kaitannya dengan perancangan adalah, dalam proses perancangannya tidak boleh terlepas dari tujuan awal manusia, yaitu untuk beribadah kepada Allah. Maka perancangan studio komik dan animasi islami di Malang ini memiliki tujuan dirancang sebagai bentuk ibadah, dengan memberikan fasilitas dan wadah di dalamnya untuk digunakan penggunaan beribadah dakwah atau menyebarkan kebaikan dalam bentuk komik dan animasi islami. Pada zaman sekarang, sudah banyak muncul komik dan animasi yang bertema islami dan bertujuan untuk berdakwah. Sehingga pada perancangan studio komik dan animasi ini, akan menjadi salah satu bagian yang mendukung proses dakwah dari komikus dan animator karya bertema islami tersebut.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap *Programming*

3.1.1 Gagasan Perancangan

Ide atau gagasan perancangan studio komik dan animasi di kota Malang ini adalah untuk mendesain bangunan studio serbaguna, dengan tujuan utama memberikan wadah untuk media dakwah dalam bentuk komik dan animasi, serta dapat menjadi pendukung ekonomi kreatif dan edukasi mengenai komik dan animasi di Kota Malang. Dan juga dapat menjadi ruang berkumpul para peminat komik dan animasi se Malang raya.

3.1.2 Identifikasi Masalah

Perancangan studio komik dan animasi ini akan menjadi solusi dari permasalahan - permasalahan seperti:

- A. Kurangnya wadah ruang kerja komik dan animasi yang memiliki taraf nasional
- B. Kurangnya penjualan komik dan animasi nasional dikarenakan rendahnya apresiasi masyarakat
- C. Kebutuhan akan kelas untuk belajar komik dan animasi yang bersifat kursus

3.1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan studio komik dan animasi di kota Malang ini bertujuan untuk merancang studio yang menggunakan pendekatan arsitektur islami. Perancangan ini akan menghasilkan studio komik dan animasi yang mewadahi produksi komik dan animasi serta menjadi sarana dakwah komik dan animasi islami.

3.1.4 Batasan Perancangan

3.1.4.1 Batasan objek

Bangunan studio komik maupun studio animasi pada masa sekarang hanyalah berupa kantor sederhana. Perancangan studio komik dan animasi ini

ditujukan untuk merancang sebuah studio dengan bentukan yang lebih arsitektural. Serta dengan unsur yang tidak bertentangan dengan islam.

Perancangan studio komik dan animasi ini akan memiliki fasilitas-fasilitas yang menunjang 4 hal, yaitu:

- a. produksi, seperti studio komik, studio animasi, ruang komputer, ruang diskusi, ruang *layouting*, ruang percetakan, ruang sutradara, ruang *modeling*, ruang rekam gerak, ruang rekam suara.
- b. eksibisi, seperti; *theater*, galeri, *hall*, kafe komik.
- c. edukasi, seperti; ruang kelas umum, ruang kelas digital.
- d. *marketing* dan bisnis, serta tambahan-tambahan fasilitas pendukung seperti servis, dan administrasi.

3.1.4.2 Batasan Pendekatan

Perancangan studio komik dan animasi menggunakan pendekatan arsitektur islami untuk dapat merancang studio yang memberikan manfaat tanpa adanya kemudharatan.

Adapun prinsip islami yang digunakan yaitu:

1. Tidak mubazir
2. *Egaliter*, atau kesamarataan
3. Privasi dalam Islam
4. Dan; kearifan lokal

Dalam perancangan studio komik dan animasi akan diterapkan pada penggunaan aspek-aspek seperti:

1. Material
2. *Layout* ruang
3. Kebutuhan dan fungsi ruang
4. Desain
5. Manajemen utilitas

3.1.4.3 Batasan Fungsi

Perancangan studio komik dan animasi ini akan memiliki fungsi studio atau tempat kerja bagi para komikus dan animator. Yang dikhususkan untuk komikus dan animator yang memproduksi komik dan animasi bertema islami.

Tempat kerja atau studio akan mewadahi kegiatan-kegiatan dari komikus dan animator dalam memproduksi. Kegiatan dari komikus yaitu mulai dari pembuatan ide dan konsep, penyusunan cerita, membuat Sketsa Gambar,

penintaan, pewarnaan, penulisan dialog, editorial, hingga dikirimkan ke pencetakan. Yang kesemuanya dilakukan baik secara manual maupun digital. Sehingga dibutuhkan fungsi fasilitas yang mencakup kebutuhan produksi komik secara manual dan digital atau komputerisasi. Sedangkan kegiatan dari animator yang mencakup mulai dari sebelum produksi, produksi, hingga setelah produksi.

Fungsi sekunder dari rancangan adalah memberikan wawasan dan hiburan kepada masyarakat dengan adanya fasilitas seperti exhibition, auditorium, theater, café komik, toko serta kelas untuk masyarakat yang ingin belajar tentang komik dan animasi. Fungsi terakhir adalah sebagai marketing dan bisnis.

3.1.4.4 Batasan Lokasi

Berlokasi di Jl. Soekarno Hatta, Lowokwaru Kota Malang. Tapak berupa perkebunan kosong dengan luas total 9460 m². Lokasi tapak merupakan area yang ditujukan untuk industrial dan komersial. Dibatasi dengan ruko-ruko pertokoan, dan dekat dengan jalan besar dan pemukiman perumahan.

3.1.4.5 Batasan Pengguna

Perancangan Studio komik dan animasi akan melayani pengguna dalam skala nasional. Pengguna dari objek perancangan mulai dari klien, yaitu kumpulan komikus dan animator yang melakukan proses produksi komik atau animasi maupun yang menjadi pengajar kelas komik atau animasi. Selain itu juga komikus dan animator pemula yang ingin sekedar belajar atau yang mengambil kursus.

Objek rancangan juga akan melayani pengunjung non komikus atau animator yang ingin menikmati komik dan animasi sebagai hiburan. Dengan disediakan fasilitas seperti Kafe, *theater*, dan *merchandise-merchandise* untuk kebutuhan pengunjung.

3.1.5 Metode Perancangan

Perancangan Studio Komik dan animasi ini akan memakai metode *superimpose* yang di adaptasi untuk menghasilkan *output* perancangan.



Gambar III.1 diagram metode *superimpose*
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

3.2 Tahap Pra Rancangan

3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pencarian dan pengolahan data dapat digolongkan dalam dua kategori, yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Sedangkan data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya, atau data yang diperoleh dari bahan-bahan kepustakaan (Marzuki, 2000:56).

Tahap pengumpulan atau pengolahan data merupakan proses memperoleh data-data yang berkaitan dengan proses perancangan Studio Komik dan Animasi di Malang. Pada tahap ini, data-data tersebut diperoleh dari data primer dan data sekunder yang mendukung proses perancangan obyek. Data primer merupakan data yang didapat langsung dari pengamatan fakta yang ada di lapangan. Sedangkan data sekunder didapat melalui telaah pustaka dan studi-studi lain yang mendukung.

3.2.1.1 Data Primer

A. Observasi

metode observasi dapat diartikan sebagai pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dengan melakukan observasi akan mendapat informasi-informasi yang berkaitan dengan komik dan animasi. Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan, mengunjungi studio-studio komik dan animasi untuk mendapatkan data mengenai kegiatan dan kebutuhan yang terjadi pada objek.

B. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa peraturan-peraturan dokumen, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 1998:149). Teknik dokumentasi dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai tapak yang terpilih untuk kelanjutan proses analisis;
- b. Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai potensi *view*;
- c. Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai obyek-obyek sekitar tapak yang mendukung objek perancangan dari sektor ekonomi.
- d. Mendokumentasikan kondisi sinar dan cahaya matahari pada tapak
- e. Mendokumentasikan gambaran yang jelas mengenai ruang-ruang dari objek preseden.

Sedangkan data-data yang diperlukan melalui metode dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Gambaran eksisting tapak yang sebenarnya;
- b. Arah dan kondisi potensi *view*
- c. Jarak dan gambar, serta detail mengenai objek sekitar
- d. Arah dan kondisi sinar dan cahaya matahari tapak
- e. Gambaran isi kebutuhan ruang-ruang dari objek preseden

3.2.1.2 Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti (Marzuki, 2000:56). Hal ini dapat dilakukan dengan mempelajari beberapa pustaka atau literatur dari buku-buku (yang berasal dari instansi maupun non instansi), internet, jurnal ataupun hasil seminar yang berkaitan dengan obyek perancangan. Secara umum data-data tersebut meliputi:

3.2.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan studi literatur terhadap buku-buku yang relevan (belajar komik dan animasi, thesis dan jurnal studio, arsitektur islam, jurnal), sehingga akan mendapatkan informasi tentang teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah menjadi dasar perencanaan.

Studi pustaka ini bersumber dari:

1. Internet, Buku dan jurnal

Teori tentang Perancangan Studio Komik dan Animasi beserta standar-standarnya, terutama dalam hal tata ruang, kebutuhan ruang, persyaratan ruang, serta hubungan dan organisasi ruang yang digunakan dalam melakukan analisa ruang.

2. Kebijakan atau Aturan Pemerintah

Data umum yang berasal dari peraturan pemerintah Kota Malang berupa Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW).

3.2.1.4 Studi banding

Studi banding dilakukan untuk mendapatkan data dari bangunan yang sama baik secara fisik kegunaan, maupun dalam hal tema. Adapun obyek yang dijadikan studi banding yaitu:

- a. *Studio Artmagic*
- b. Masjid raya sumatra barat
- c. *Lunder art center*
- d. *Santa monica animation studio*

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Analisis adalah sebuah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan (Singarimbun, 1995). Dalam perancangan arsitektur, tahapan metode analisis merupakan tahapan yang sangat penting. Karena analisis dalam arsitektur adalah suatu proses penting yang mempertimbangkan data-data yang didapat untuk kemudian menemukan solusi yang tepat baik dari objek maupun tapak yang dipilih. Analisis dalam arsitektur sendiri dapat dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya yang dipakai dalam metode perancangan ini adalah :

A. Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kebutuhan ruang-ruang dengan mempertimbangkan pengguna, aktivitas dan kegunaan. Selain itu analisis fungsi berguna untuk menentukan besaran dan organisasi ruang. Dengan analisis fungsi ini diharapkan rancangan yang akan dibangun nanti dapat memenuhi seluruh kebutuhan ruang yang sesuai dengan pengguna dan aktivitas di dalamnya.

A. Analisis Aktivitas dan Pengguna

Analisis aktivitas dan pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas-aktivitas apa saja yang akan terjadi di kawasan objek perancangan. Dari analisis inilah nantinya juga akan dapat menentukan besaran kebutuhan ruang dan sirkulasi pada bangunan sesuai fungsi yang telah dianalisis melalui analisis fungsi.

B. Analisis Kebutuhan Dimensi dan Ruang

Analisis ini untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan dan besaran ruang. Agar pengguna dari objek perancangan dapat menggunakan ruang-ruang yang ada dengan nyaman dan dengan kebutuhan yang terpenuhi.

C. Analisis Persyaratan Ruang

Analisis ini dibutuhkan untuk memperoleh persyaratan spesifikasi tiap ruang. Yang didasarkan pada aspek-aspek yang didapat dari prinsip-prinsip pendekatan. Agar didapat kebutuhan persyaratan yang sesuai dengan prinsip pendekatan yang dipakai.

D. Analisis Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengguna

Pada tahap analisis ini dicari alur sirkulasi dan aksesibilitas pengguna untuk memudahkan dalam menemukan tata letak setiap ruangan di dalam objek perancangan. Analisis ini dibutuhkan berdasarkan aspek dalam salah satu prinsip pendekatan islami, dimana diperlukan suatu sirkulasi yang efektif untuk setiap penggunanya.

E. Diagram Kedekatan Ruang

Pada analisis ini, dilakukan lebih dalam lagi untuk penentuan letak ruang-ruang berdasarkan kedekatan satu sama lain, dan kebutuhan tiap lantai bahkan sampai tiap bangunan. Analisis ini dibagi menjadi dua, yaitu makro dan mikro, diagram makro dibuat untuk menentukan keterkaitan ruang antara masa bangunan di dalam tapak, sedangkan diagram mikro untuk menentukan keterkaitan ruang antar ruang pada setiap lantai bangunan objek perancangan.

F. *Bubble Diagram*

Setelah menemukan kedekatan masing-masing dari ruang, maka disusun *bubble diagram* untuk merencanakan denah dan tata ruang sehingga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna dan kualitas ruang yang diperlukan.

G. *Block Plan*

H. Analisis Tapak

Analisis tapak yaitu analisis yang dilakukan pada lokasi tapak, bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang ada pada lokasi. Baik dari data umum, hingga kekurangan dan kelebihan dari tapak, sehingga akan mempermudah dalam proses perancangan kedepannya, dalam hal ini penerapan tema pada rancangan. Dalam analisis tapak, dibentuk *layering superimpose* yang terdiri dari *layer planning*, *contextual element*, *environment*, dan *design factor*. Layer-layer tersebut merupakan kumpulan dari beberapa analisis seperti analisis zonasi, analisis sirkulasi, bentuk, dan lain-lain. Dari setiap layer, akan dimunculkan kesimpulan yang akan dijadikan satu kesimpulan.

a. *Layer planning*

layer ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang digunakan sebagai perencanaan dari perancangan. *Layer* ini terdiri dari analisis zonasi, analisis batas, analisis akses dan sirkulasi.

b. *Layer environment*

Layer ini ditujukan untuk menganalisa hubungan perancangan dengan lingkungan tapak maupun sekitar. Terdiri dari analisis kontur, analisis angin, analisis matahari, serta iklim. Hasil analisis adalah perencanaan untuk perancangan yang menghasilkan struktur, atau bentuk yang menjawab permasalahan perancangan Dengan lingkungan.

c. *Layer contextual element*

Pada *layer* ini, dianalisis hubungan perancangan dengan lingkungan sekitar dari sisi sosial, bangunan dan manusia. Dianalisis hal-hal yang berhubungan dengan kebisingan, pandangan, serta privasi ruang.

d. *Layer design factor*

Layer ini berhubungan dengan perencanaan utilitas dan system yang berhubungan dengan perancangan. Mulai dari penempatan titik serta jalur pipa dan kabel yang diperlukan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Sintesis atau disebut konsep, dari perancangan studio komik dan animasi sesuai dengan integrasi antara objek perancangan dan tema arsitektur islami, yang didukung dengan kajian dari Al-Qur'an dan hadits yang sesuai dengan fungsi dasar dari objek perancangan. Sintesis / konsep merupakan hasil yang didapat dari analisis-analisis yang dilakukan sebelumnya. Hasil tersebut berupa konsep yang dapat dimunculkan dan menjadikan sebuah rancangan. Adapun konsep-konsep yang diterapkan antara lain:

A. Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan konsep yang menjadi keseluruhan konsep-konsep yang diterapkan pada objek perancangan. Merupakan dasar yang dipakai untuk memunculkan konsep-konsep yang lain.

B. Konsep tapak

Konsep tapak merupakan hasil sintesis terhadap tapak objek perancangan. Konsep ini meliputi hubungan dari keadaan tapak, dengan objek dan tema serta kajian nilai-nilai islami. Juga melingkupi program tapak yang terkait fungsi dan fasilitas pada objek rancangan.

C. Konsep ruang

Konsep ruang menentukan posisi layout ruang yang dirancang agar dapat memwadahi aktifitas pengguna studio yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan tema arsitektur islami.

D. Konsep bentuk

Konsep bentuk memberikan gambaran bentuk-bentuk pada bangunan yang sesuai dengan tema arsitektur islami dan tetap memenuhi kebutuhan ruang yang diperlukan.

E. Konsep struktur

Konsep struktur menentukan pemilihan struktur yang sesuai dan ideal dengan bangunan. Yang tentunya tidak menyalahi aturan tema arsitektur islami dan kajian nilai islam di dalamnya

F. Konsep utilitas

Konsep utilitas pada perancangan menentukan *hidupnya* bangunan. Utilitas pada perancangan diutamakan khususnya listrik dan komunikasi internet karena banyaknya fasilitas di dalam perancangan yang memerlukan kebutuhan tersebut.

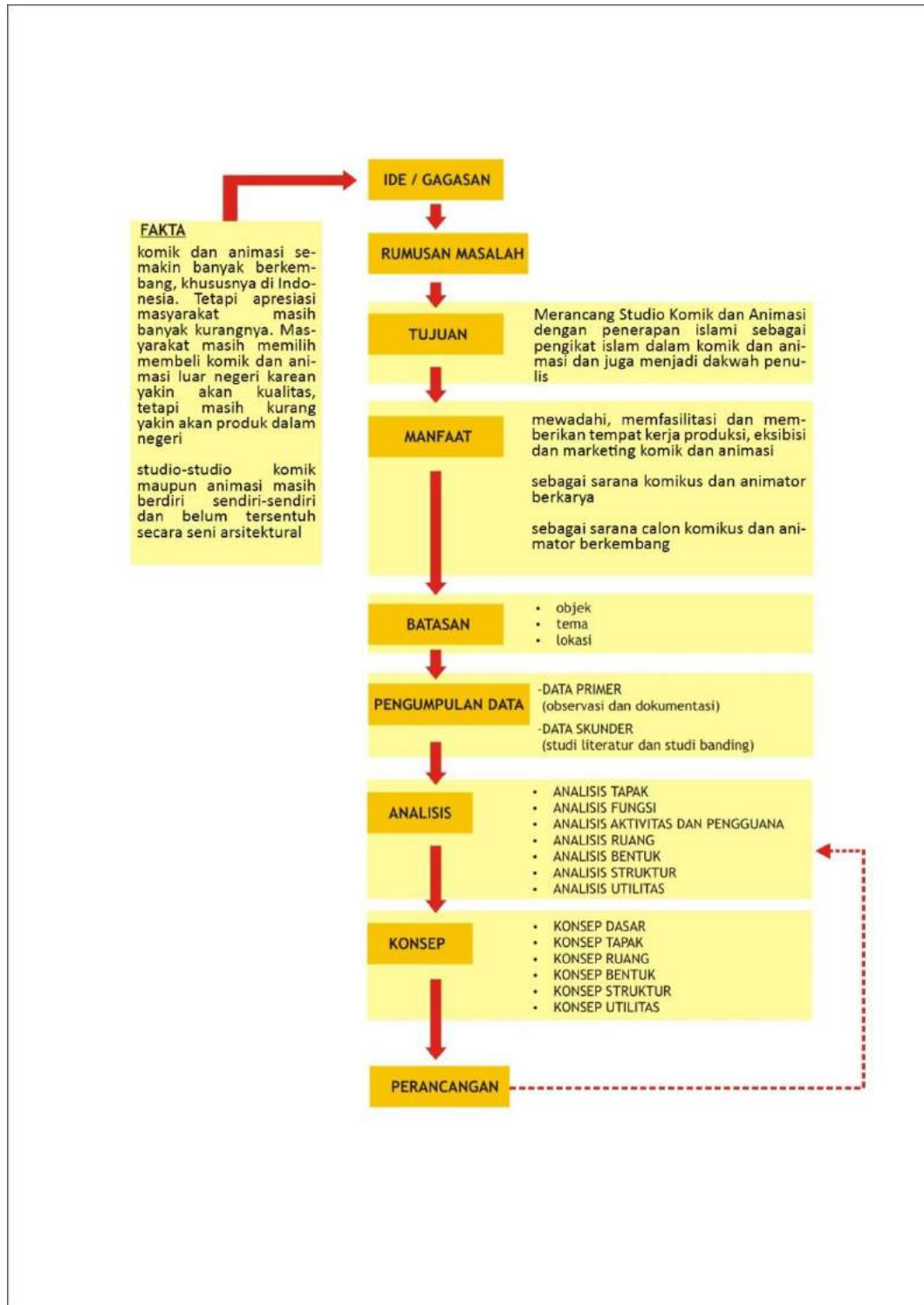
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (*tagline*)

Perancangan Studio Komik dan Animasi Islami ini mengambil konsep yang merupakan hasil kajian dari keseluruhan untuk mendapatkan *tagline* yang dapat menjadi panduan dalam perancangan. *Tagline* diambil dari pemaparan dan penjelasan isu-isu yang ada. Isu tersebut adalah isu objek, isu pendekatan dan juga dikaitkan dengan integrasi nilai-nilai Islam.

Studio	: seni, belajar, ruang kerja
Komik & animasi	: perkembangan, apresiasi, media, gaya hidup, Karya lokal, cerita, alur
Arsitektur Islami	: tidak mubazir, privasi, egaliter, kearifan lokal
Integrasi Islami	: dakwah, edukasi

Dari isu-isu diatas, maka dimunculkan konsep *tagline* yaitu "*TellTale*". *TellTale* dimaknai sebagai cara untuk menceritakan sebuah cerita. Studio adalah tempat terbentuknya komik dan animasi, yang merupakan bentuk suatu cerita. Sehingga dipilihlah *tagline TellTale* yang sesuai dengan kalimat diatas. Dan dalam proses bercerita, terdapat suatu tahapan atau kebutuhan khusus yang diperlukan agar dapat membentuk suatu cerita. Hal-hal tersebut seperti tokoh, plot, alur, setting, dan makna. Sehingga dengan *tagline TellTale*, perancangan akan memiliki konsep yang merupakan bentuk penerapan dari bagaimana sebuah cerita terbentuk atau diceritakan, yang dalam hal ini adalah dalam bentuk komik dan animasi.

3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar III.2 diagram skema tahapan perancangan
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

Halaman sengaja dikosongkan

BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan

Lokasi perancangan *Studio Komik dan Animasi* ini direncanakan untuk dibangun di Kota Malang. Bertepatan di jalan Soekarno Hatta, Lowokwaru, kota Malang. Latar belakang pemilihan dari lokasi tapak perancangan dikarenakan beberapa faktor yang berhubungan dengan industri yang mendukung objek perancangan maupun pendekatan. Lokasi perancangan berdekatan dengan area-area pertokoan. Juga berdekatan dengan kampus-kampus di kota Malang. Lokasi juga berada pada jalan yang strategis dikarenakan kemudahan akses ke hamper berbagai lokasi di kota Malang.

Lokasi tapak sendiri berupa perkebunan-perkebunan yang dimiliki oleh beberapa pihak. Hal ini dilihat dari adanya pagar-pagar pembatas yang terbuat dari bata maupun kayu dan ranting-ranting pohon.

4.1.1 Data Kawasan Perancangan

Secara geografis wilayah Kota Malang berada antara antara 07° 46'48" - 08° 46'42" Lintang Selatan dan 112° 31'42" - 112° 48'48" Bujur Timur, dengan luas wilayah 110,06 km² dan batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah Utara : Kec. Singosari dan Kec. Karangploso Kab. Malang
2. Sebelah Timur : Kec. Pakis dan Kec. Tumpang Kab Malang
3. Sebelah Selatan : Kec. Tajinan dan Kec. Pakisaji Kab. Malang
4. Sebelah Barat : Kec. Wagir dan Kec. Dau Kab Malang

Kondisi iklim Kota Malang tercatat berkisar antara 22,0 derajat Celcius sampai 24,8 derajat celcius pada tahun 2018. Sedangkan suhu maksimum mencapai 31.4 derajat celcius dengan suhu minimum 17,2 derajat celcius. Rata-rata kelembaban udara di Kota Malang berkisar 66%-83%, dengan kelembaban maksimum 98% dan minimum mencapai 19%. Kota Malang berada pada putaran 2 iklim, musim kemarau dan musim hujan, sama seperti daerah-daerah lain di Indonesia.

Curah hujan dari hasil pengamatan Stasiun Klimatologi Karangploso relatif tinggi selama tahun 2018 terjadi diawal dan penghujung tahun. Curah

hujan tertinggi terjadi pada bulan Desember yaitu mencapai 533 mm³, yang terjadi selama 18 hari. Sedangkan curah hujan tertinggi selanjutnya terjadi pada bulan Maret yang mencatat angka 495 mm³ dengan jumlah hari hujan sejumlah 20 hari.

Berdasarkan data BMKG, kecepatan angin di Kota Malang bervariasi dari pagi hingga malam hari. Rata-rata pada pagi hari 28 km/jam dari arah tenggara, pada siang hari 19 km/jam masih dari arah tenggara dan pada malam hari 9 km/jam berubah dari arah barat.

Berdasarkan geografi wilayah, Kota Malang mempunyai 5 kecamatan, yaitu Kec. Klojen, Kec. Kedungkandang, Kec. Blimbing, Kec. Sukun dan Kec. Lowokwaru.

Dilihat dari data kawasan di atas, lokasi tapak terpilih merupakan kawasan pertokoan dan ruko-ruko serta kampus dan berada berdekatan dengan jalan provinsi Soekarno Hatta. Kondisi kawasan memberikan keuntungan dari beberapa aspek yang kemudian memunculkan usulan desain yang terkait dengan data kawasan pada tapak, yaitu:

- A. Orientasi bangunan yang menghadap ke jalan Soekarno Hatta
- B. Menghindari penggunaan atap dak untuk menanggapi kondisi iklim tapak.
- C. Jalur akses tapak dari arah jalan
- D. Massa tapak yang jauh dari tepi jalan untuk menghindari kebisingan tapak.
- E. Penambahan ruang public dan kanopi di tepi jalan untuk memberi ruang untuk angkutan umum yang menepi serta bagi masyarakat yang menunggu angkutan.
- F. Penggunaan ventilasi alami untuk memanfaatkan kondisi iklim kawasan.

4.1.2 Sosial Budaya Masyarakat Sekitar

Pada area kawasan sekitar tapak adalah kawasan dengan perkembangan bisnis yang besar. Masyarakat sekitar kawasan banyak menggunakan tempat tersebut untuk membuka bisnis, mulai dari pertokoan, kafe, hingga rumah makan. Hal ini dikarenakan lokasi kawasan yang berdekatan dengan jalan provinsi Soekarno Hatta yang menjadi jalan yang hampir paling sering dilewati untuk saat berada di Kota Malang. Sehingga masyarakat memanfaatkan potensi tersebut untuk meningkatkan usaha bisnis mereka.

Dari hal di atas dapat ditangkap bahwa lokasi tapak perancangan memiliki potensi yang besar dalam bidang bisnis dan industri. Dikarenakan untuk menjawab solusi dari perancangan studio komik dan animasi dimana perancangan akan menjadi wadah peningkatan produksi komik dan animasi,

maka diperlukan area dengan potensi bisnis yang besar, serta berlokasi strategis dimana banyak masyarakat yang melewati area tapak. Usulan desain yang berdasarkan kondisi social budaya masyarakat sekitar adalah:

- A. Penerapan objek yang sangat terbuka dan publik, memiliki fasilitas-fasilitas yang menarik minat masyarakat.
- B. Terkait dengan pendekatan arsitektur islami, fasad dan bentuk bangunan mengambil langgam yang didapat dari langgam pada lingkungan sekitar.

4.1.3 Syarat dan Ketentuan Lokasi Objek

Perancangan *Studio Komik dan Animasi* ini direncanakan untuk skala regional Jawa Timur dan sekitar. Namun juga dapat mencakup skala nasional sampai internasional. Maka dari itu, pemilihan lokasi tapak perancangan disesuaikan dengan peraturan zona tata wilayah kota, yaitu kota Malang. Berdasarkan peraturan daerah Kota Malang no. 4 tahun 2011 tentang RTRT Kota Malang, didapat syarat dan ketentuan mengenai pembagian zona fasilitas komersil seperti:

- A. Membatasi kegiatan komersil pada zona perumahan.
- B. Menyediakan kawasan komersil yang nyaman, aman, dan produktif untuk berbagai macam pola pengembangan yang diinginkan masyarakat.
- C. Pemenuhan fasilitas komersil dan jasa skala lingkungan di kawasan perumahan, minimal pada koridor utama perumahan formal yang dibangun oleh pengembang.

Dari data didapat kesimpulan bahwa bangunan kawasan komersil diperlukan untuk dibangun pada area yang terbatas dari perumahan dan berada di zona yang produktif dan sesuai keinginan masyarakat. Pengambilan lokasi di Lowokwaru tepatnya di samping jalan Soekarno-Hatta, adalah zona dengan berbagai macam bangunan komersil yang produktif. Ditambah dengan kemudahan akses yang nyaman dan dekat dengan kampus-kampus adalah faktor utama dipilihnya lokasi tapak.

Perancangan *Studio Komik dan Animasi* ini merupakan perancangan berskala regional dimana bangunan skala ini memiliki ketentuan dan persyaratan, yaitu:

- A. Kemudahan akses dan pencapaian
- B. Terletak tidak jauh dari jalan raya primer atau sekunder
- C. Berada dekat permukiman atau masyarakat umum

4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan

Menurut RDRTK, Kecamatan Lowokwaru berkaitan dengan bangunan kegiatan jasa komersial memiliki peraturan di daerahnya, yaitu:

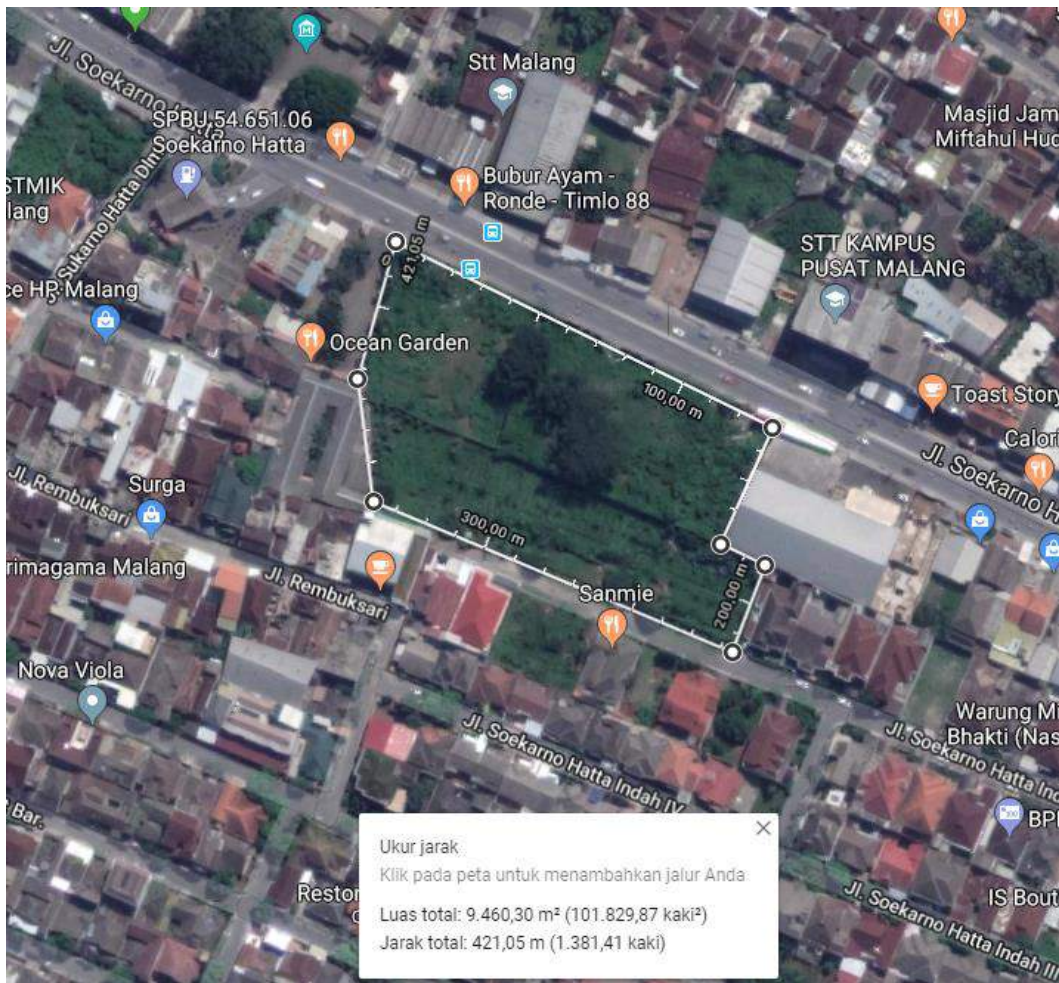
- A. KDB = 90-100%
- B. KLB = 0,9-3,00
- C. TLB = 4-20 lantai
- D. GSB = 5 meter

Dari data kebijakan di atas, didapat beberapa usulan desain terkait perancangan Studio Komik dan Animasi ini, yaitu:

- A. Penggunaan maksimal KDB yaitu 50-70%, dengan sisa sebagai RTH sekitar 30-50% yang dapat difungsikan sebagai kegiatan eksibis komik dan animasi.
- B. Bangunan objek mengambil minimal ketinggian yaitu 4 lantai, yang setiap lantai memiliki fungsi sesuai dengan 4 fungsi di dalam bangunan objek, yaitu produksi, edukasi, eksibisi, dan *marketing*

4.1.5 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak

Lokasi objek perancangan berdasarkan tinjauan dan kajian di atas, disimpulkan bahwa lokasi perancangan Studio Komik dan Animasi ini berada di Jl. Soekarno-Hatta, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Lokasi ini memang sesuai untuk bangunan komersil dikarenakan area sekitar yang mendukung produktifitas objek perancangan.



Gambar IV.1 peta lokasi tapak
Sumber : google maps, 2019



Gambar IV.2 foto kondisi dan sekitar tapak
Sumber : data penulis, 2019

4.1.6 Data Eksisting Tapak

Untuk mendukung perancangan, diperlukan data eksisting dari tapak yang bertujuan untuk mengetahui kondisi fisik tapak, keadaan lingkungan dalam dan luar tapak, batas-batas tapak, serta potensi dan kebutuhan yang ada pada tapak. Data eksisting ini selanjutnya dapat dipergunakan untuk landasan dasar utama dari analisis.



Gambar IV.3 keyplan tapak
Sumber : cadmapper.com, 2019

A. Bentuk, Ukuran dan Kondisi Fisik Tapak

Tapak perancangan terletak kawasan BWK/UL A-6, BLOK 1 Kelurahan Tulusrejo, Kecamatan Lowokwaru. Secara umum menurut tata guna lahan kota Malang merupakan kawasan yang dipergunakan sebagai perdagangan dan jasa skala lingkungan. Secara detail gambaran kondisi eksisting yang terdapat pada tapak adalah antara lain:

Kotamadya : Malang

Kecamatan : Lowokwaru

Kelurahan : Jatimulyo

Lokasi Tapak : Jl. Soekarno Hatta

Luas Tapak : 12000 m²

- **Utara** : Ruko, rumah makan, perkampungan
- **Barat** : bengkel mobil, SPBU, kampus ASIA, kampus LP3i, Ocean Garden Resto
- **Selatan** : lahan kosong, perumahan Soekarno Hatta II, perkampungan
- **Timur** : perumahan Soekarno Hatta II, lapangan futsal, ruko

Topografi : dataran tinggi dari permukaan laut (460m dpl), suhu maksimum 28 C dan minimum 20 C dengan curah hujan rata-rata 2,714 mm

Kondisi tapak yang menjadi lokasi perancangan Studio Komik dan Animasi di Kota Malang ini merupakan lahan kosong yang terbagi atas beberapa bagian, dan kesemuanya digunakan sebagai area perkebunan dengan luas total yaitu 12000 m². Lokasi tapak berada tepat di sisi barat jalan BLOK 1 Kelurahan Tulusrejo, Kecamatan Lowokwaru yang merupakan jalur arteri primer dan berdekatan dengan jalan Soekarno Hatta yang berada di pusat kota.

B. Kondisi Lingkungan

Kawasan lokasi tapak adalah salah satu daerah yang diperuntukkan oleh pemerintah Kota Malang untuk area perdagangan dan jasa, sehingga sesuai dengan jenis objek dari perancangan Studio Komik dan Animasi yang di dalamnya tidak hanya terdapat pembelajaran, tetapi juga menjadi wadah aktivitas lainnya seperti produksi, dan pameran sehingga objek perancangan mampu memenuhi persyaratan RDRTK untuk perdagangan dan jasa.

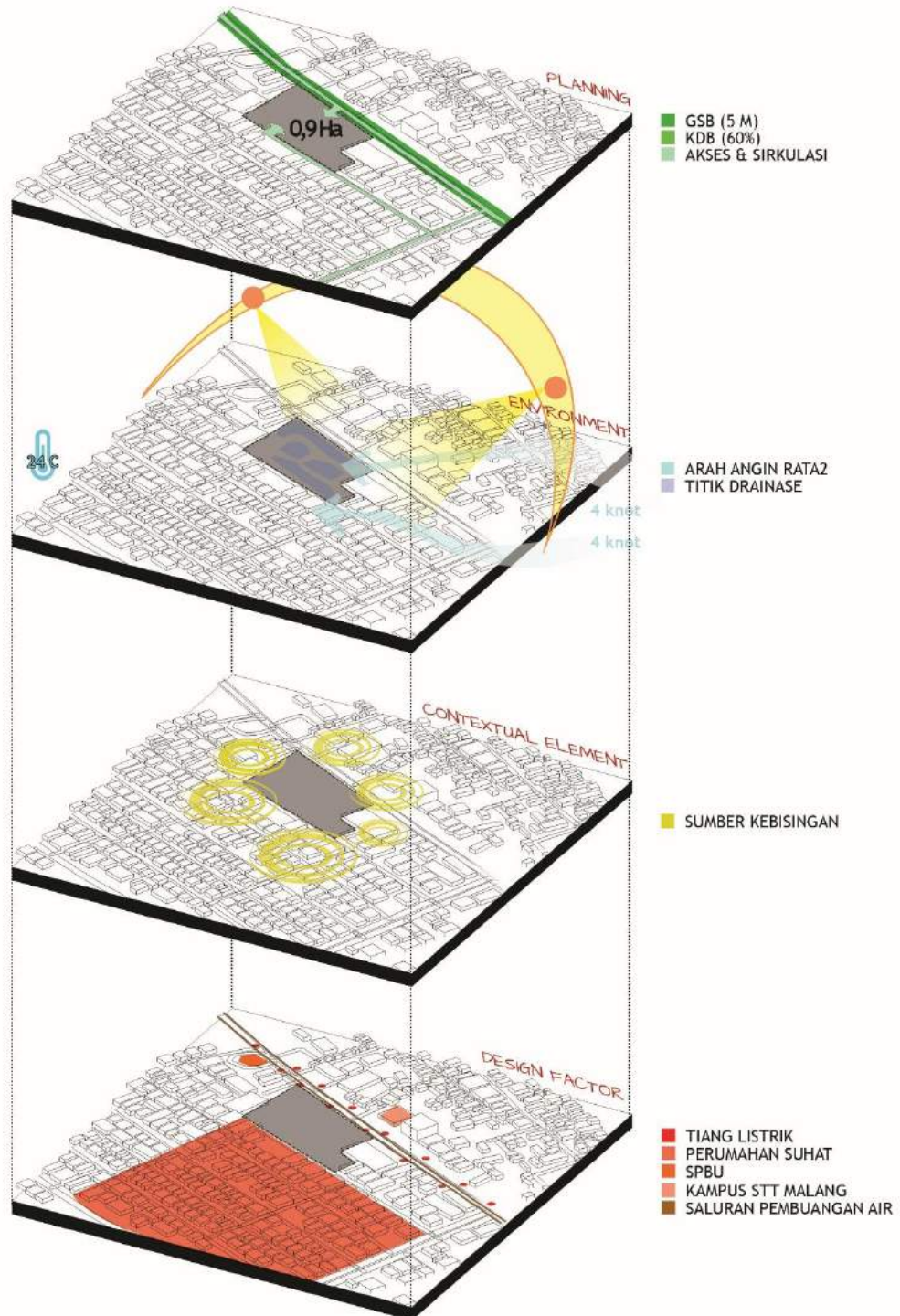
Daerah sekitar lokasi tapak pun banyak terdapat ruko dan toko yang terus berkembang. Dan setelah diselesaikannya pelebaran jalan tersebut, perekonomian yang berada di sekitar koridor jalan Soekarno Hatta tersebut pun tetap terus berkembang. Serta didukung dengan jalan yang cukup ramai dikarenakan berdekatan dengan pusat kota, dan kendaraan umum yang banyak melewati jalur tersebut yang sangat mendukung untuk lokasi objek Perancangan Studio Komik dan Animasi di lokasi tersebut.

Beberapa potensi yang ditemukan pada tapak yang dapat mendukung objek perancangan adalah antara lain:

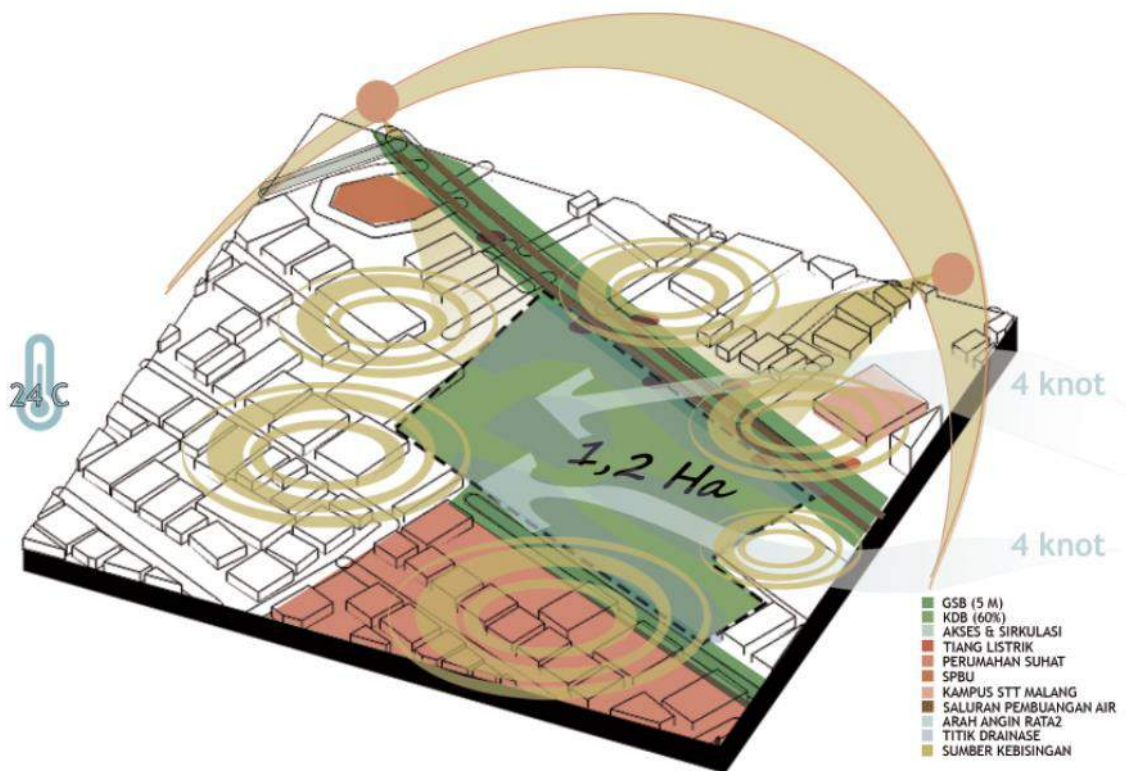
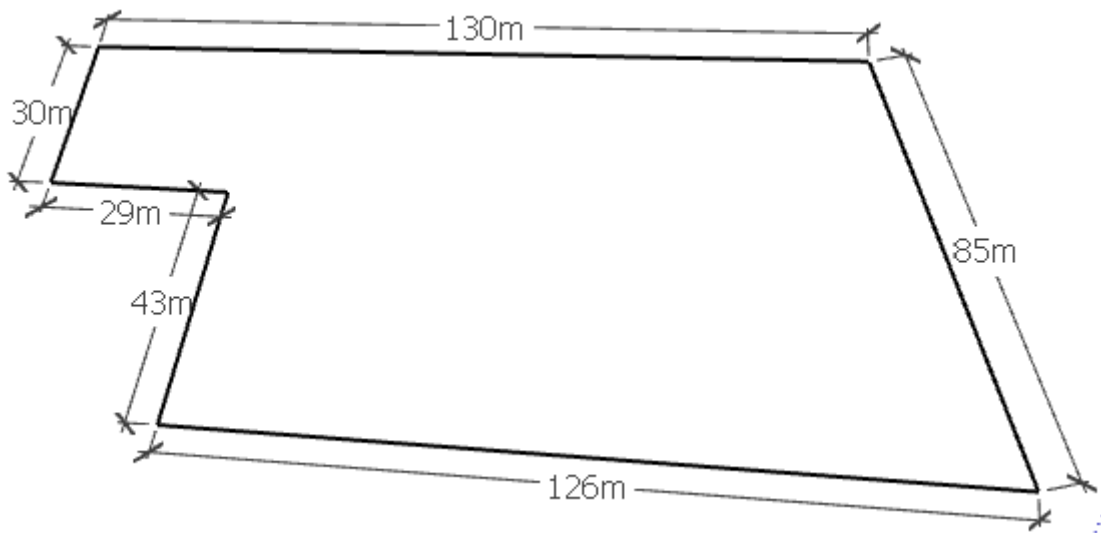
- A. Letak tapak yang berdekatan langsung dengan jalan sehingga memudahkan akses
- B. Letak jalan Soekarno Hatta yang berada di pusat kota berdekatan dengan lokasi tapak
- C. Jarak pandang manusia ke tapak cukup jelas untuk melihat bangunan dalam tapak
- D. Letak tapak berada pada kawasan yang berkembang dengan adanya perumahan, bangunan komersil, pendidikan dan fasilitas umum
- E. Letak tapak berada pada kawasan dengan penduduk sosial menengah ke atas yang merupakan pasar yang potensial bagi objek perancangan,

walaupun objek perancangan sendiri direncanakan untuk dapat menggaet potensi dari luar wilayah kawasan Malang

- F. Letak tapak berada pada kawasan yang menunjang sumber daya manusia yang berlimpah bagi keberadaan objek perancangan.
- G. Terdapat saluran air kota di depan tapak sehingga memudahkan jalur drainase dari tapak.
- H. Luasnya lebar jalan yang memberikan kemudahan akses ke tapak.



Gambar IV.4 layer data tapak
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.5 data tapak
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

Tabel IV.1 potensi dan kekurangan data eksisting tapak

DATA EKSISTING	KETERANGAN
MATAHARI	+bangunan sekitar tapak yang tidak cukup tinggi memberikan pancaran sinar dari matahari yang dapat langsung ke tapak -kurangnya vegetasi tinggi pada tapak yang dapat menjadi peneduh,
PANDANGAN KE TAPAK	+tapak dapat dilihat dari sisi utara dan selatan, dikarenakan pada sisi timur dan barat terdapat pagar pembatas setinggi 3 meter yang menghalangi pandangan. +jalan yang lebar dari sisi utara memberikan kemudahan untuk dapat melihat keseluruhan area tapak -sedangkan dari sisi selatan, cukup kesulitan untuk melihat keseluruhan tapak dikarenakan akses area yang tidak dapat dijangkau sepenuhnya, dan lebar jalan yang sulit serta adanya perumahan. +tidak ada vegetasi tinggi yang menghalangi pandangan ke dalam tapak -kendaraan yang melewati jalan di sisi utara tapak cenderung berkecepatan tinggi sehingga mengurangi kesadaran akan bangunan di sekitar dan tapak
PANDANGAN KE LUAR TAPAK	+arah utara : pandangan yang diberikan di arah utara adalah jalan lebar 4 jalur dan ruko-ruko serta perguruan tinggi di seberangnya -arah timur dan barat : pandangan terhalang dengan tembok pembatas, namun tidak menghalangi pancaran sinar matahari yang masuk +arah selatan : arah pandang ke selatan adalah perumahan Soekarno Hatta +arah barat laut dan timur laut: juga adalah potensi arah pandang keluar yang cukup
AKSES	+tapak dapat dari dua sisi, yaitu dari sisi utara dengan arah kendaraan dari kanan, dan sisi selatan yang merupakan area perumahan +akses utara yang hanya dapat diakses dengan kendaraan dari arah kanan memberikan potensi berkurangnya kemungkinan macet saat kendaraan masuk tapak +akses dari selatan tidak dapat dijadikan akses umum karena merupakan area perumahan, tetapi dapat dijadikan akses khusus untuk utilitas dan sebagainya -namun karena adanya pagar pembatas di sisi utara dan selatan, tapak tidak bisa dimasuki secara umum, sehingga perlu disesuaikan
IKLIM	+rata-rata suhu kelembapan pada tapak adalah 22.7-25,1 derajat celcius, dengan suhu maksimum 37 dan suhu minimum 18 + kecepatan angin pada tapak relatif rendah dengan kecepatan maksimum 4 knot, dari arah utara

TANAH	+berdasarkan karakteristik tanah, tanah yang terdapat pada tapak adalah jenis tanah andosol coklat yang bercampur dengan grey humus +tanah pada daerah tapak memiliki kesuburan yang tinggi, dibuktikan dengan lokasi apak yang tertutup dengan perkebunan dan rerumputuan yang tinggi -karena jenis tanah andosol adalah tanah yang gembur, maka perlu dilakukan penyesuaian sebelum dilakukan pembangunan objek pada tapak
KEBISINGAN	-dikarenakan berdekatan dengan jalan primer, lokasi tapak memiliki kebisingan yang tinggi. Kendaraan-kendaraan yang melewati jalan pun bergerak dengan kecepatan tinggi sehingga menambah kebisingan. -area sekitar yang merupakan kawasan industri juga menambah kebisingan ke tapak +walaupun cukup dekat dengan perumahan suhat, area perumahan tidak memberikan kebisingan yang signifikan ke tapak
DRAINASE	+walaupun cukup datar, tapak tetap memiliki sedikit kemiringan untuk mengalirkan air hujan ke arah utara dan selatan, dimana di arah utara terdapat saluran pembuangan air.

4.2 Analisis perancangan

Setelah didapat data keadaan dan kondisi tapak, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan analisis pada objek perancangan. Alur yang dipakai pada analisis perancangan ini mengacu pada tahapan-tahapan yang telah dijelaskan pada bab 3. Tahapan-tahapan yang dipakai pada perancangan ini sendiri merupakan praktek dari proses perancangan dari perancangan lain yang menggunakan pendekatan yang sama, yaitu pendekatan arsitektur islami. Namun tahapan yang dipakai tetap mendapat beberapa perubahan untuk menyesuaikan dengan objek perancangan yang dipakai.

4.2.1 Analisis Fungsi dan Ruang

Analisis pertama yang dilakukan adalah analisis fungsi dan ruang. Pada tahap ini, dilakukan pengklasifian fungsi-fungsi dalam objek, yang selanjutnya dianalisis kebutuhan aktivitas dan ruang yang dibutuhkan serta persyaratannya, yang didasarkan pada standar yang ada. Analisis ini berfungsi untuk mendapatkan pemahaman yang optimal mengenai klasifikasi dan penjabaran fungsi primer, sekunder hingga penunjang, begitu juga aktivitas, pengguna dan program ruang dari objek rancangan, yakni Studio Komik dan Animasi di Kota

Malang yang dirancang dengan pendekatan Arsitektur Islami sebagai acuan parameter rancangan.

4.2.1.1 Analisis fungsi

Pada tahapan ini, dilakukan pengkalisifkasian fungsi-fungsi yang ada dalam objek perancangan Studio Komik dan Animasi. Fungsi-fungsi yang ada diklasifikasikan berdasarkan kebutuhan secara khusus, yang dibagi menjadi fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang.

A. Fungsi Primer

Objek perancangan Studi Komik dan Animasi memiliki fungsi primer sesuai dengan namanya, yaitu studio komik dan animasi, dimana di dalamnya dilakukan kegiatan pengerjaan komik dan animasi. Kegiatan dan Fungsi primer objek perancangan jika dijabarkan adalah:

a. Membuat komik (Studio Komik)

- Studio pembuatan komik oleh para komikus yang direkrut oleh pihak redaksi
- Redaksi mengawasi, mengakomodir serta mengatur segala keperluan komik dari pihak komikus mulai dari cerita, proses menggambar, hingga *publishing*.
- Diskusi dan konsultasi ide cerita, layout, serta deadline komikus terhadap komiknya.

b. Membuat Animasi (Studio Animasi)

- Studio pembuatan animasi oleh para animator yang direkrut oleh pihak redaksi.
- Redaksi mengawasi, mengakomodir serta mengatur segala keperluan animasi dari pihak animator.
- Diskusi dan konsultasi ide cerita, karakter, *storyboard* dan *deadline* animator terhadap animasinya.

B. Fungsi Sekunder

a. Eksibisi / Pameran

- Mengadakan pameran komik, animasi, *fans art* atau karya lain yang berhubungan dengan komik dan animasi. Dapat dilaksanakan oleh pihak penyelenggara dari redaksi atau dari luar yang ingin menggunakan tempat objek.

- Menawarkan *exhibition hall* sebagai *multipurpose hall* bagi masyarakat umum.
 - Mengadakan acara berupa *event* yang ditentukan seperti semisal *season event*.
- b. Edukasi
- menyediakan ruang kelas bagi masyarakat umum untuk belajar komik atau animasi, dengan tenaga pengajar komikus atau animator profesional yang direkrut redaksi.
 - Kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan standar kurikulum dan berbentuk non-formal.
- C. Fungsi Penunjang
- a. *Publishing*
- Menyebarkan dakwah dengan mencetak karya komik dan animasi bertema Islami
 - Mencetak atau mengunggah karya komik yang telah disetujui melalui konsep majalah bulanan, buku komik, *raw*, atau dalam *website online*.
 - *Burn-in Disc* atau mengunggah karya animasi yang telah disetujui melalui konsep *DVD / Bluray* dalam bentuk *hardfile* atau *softfile* di *website online*.
- b. *Workshop*
- Melakukan pengerjaan pembuatan merchandise dari komik dan animasi buatan.
 - Melakukan diskusi secara rutin untuk menciptakan inovasi.
- c. Ibadah
- Pengguna dapat menjaga ibadah solat lima waktu di mushola
- d. *Retail*
- Menjual hasil kerja *workshop*
- e. Servis
- f. Redaksi
- g. Konsumsi

Sedangkan syarat-syarat khusus bangunan antara lain adalah:

- A. Bangunan Utama (studio komik, studio animasi, kelas, kantor manajemen, *exhibition hall*, galeri, perpustakaan, kafetaria, kafe komik, *merchandise shop*)
- B. Bangunan *Publishing* / percetakan

C. Bangunan Masjid / Musholla

4.2.1.2 Analisis Aktivitas dan Pengguna

Setelah dilakukan penentuan fungsi dari objek perancangan, kemudian dilanjutkan pada analisis aktivitas. Pada analisis ini, dikelompokkan aktivitas-aktivitas apa saja yang terjadi dan dilakukan para pengguna yang dibagi menjadi tiga kelompok yang mengacu pada analisis fungsi yang telah dibahas sebelumnya. Hasil dari analisis aktivitas dan pengguna berupa ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan dalam objek perancangan Studio Komik dan Animasi.

Tabel IV.2 analisis aktivitas dan pengguna

Fungsi	Aktifitas	Rincian Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang		
Primer	Membuat Komik	Menyusun ide dan konsep komik	Komikus/ilustrator Penulis naskah	Ruang penulis skenario komik		
		Menyusun cerita komik	Komikus Penulis naskah			
		Membuat sketsa gambar komik	Komikus		Ruang ilustrator	
		Melakukan penintaan komik	Komikus			
		Melakukan pewarnaan komik	Komikus	Ruang Layouter		
		Menata layout halaman	Komikus			
	Membuat Animasi	Membuat Komik	Melakukan editorial komik	Komikus Redaksi	Ruang pasca produksi	
			Melakukan diskusi cerita komik	Komikus Redaksi penulis naskah		Ruang diskusi
			Membuat Animasi	Menyusun ide dan konsep animasi	Penulis naskah Penulis naskah	
		Menyusun cerita atau naskah animasi				

		Diskusi cerita atau naskah animasi	Penulis naskah	Ruang diskusi animasi
			Sutradara	
		Membuat sketsa model	Ilustrator	Ruang 2D Artist
			Animator 2D	
		Membuat storyboard	Penulis naskah	Ruang penulis skenario animasi
			Animator 2D	
		Memainkan musik untuk suara dan musik latar belakang	Komposer	Studio rekaman suara
		Merekam musik untuk suara dan musik latar belakang	Komposer	Studio rekaman suara
			Soundman	
		Membuat musik untuk suara dan musik latar belakang secara digital	Komposer	Studio rekaman suara
		Membuat modelling 2D	Animator 2D	Ruang komputer 2D
		Mewarnai modelling 2D		
		Membuat modelling 3D	Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Pemrosesan modelling dengan ditambah texture		
		Pemrosesan modelling dengan ditambah pencahayaan		
		Acting pergerakan untuk referensi gerakan animasi	Aktor / aktris	Studio rekam Kinect
Merekam acting pergerakan untuk referensi gerakan animasi	Teknisi			

		Pembuatan latar belakang lingkungan	ilustrator	Ruang 2D artist
			Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Pemrosesan animasi modelling	Animator 2D	Ruang komputer 2D
			Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Pemrosesan rendering modelling	Animator 3D	Ruang renderfarm
		Mengedit animasi dan suara	Animator 2D	Ruang komputer 2D
			Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Mengkomposisi animasi dan visual effect	Animator 2D	Ruang komputer 2D
			Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Proses penambahan suara dan audio	Animator 2D	Ruang komputer 2D
			Animator 3D	Ruang komputer 3D
		Preview film animasi	animator	Ruang screening
			Penulis naskah	
			sutradara	
			Director	
			komposer	
		Proses burn to tape film animasi	Redaksi	Ruang pasca produksi
		Diskusi terjadwal	animator	Ruang diskusi
Penulis naskah				
sutradara				
Director				
komposer				
Mengawasi jalannya proses pembuatan	Director	Ruang director		

		animasi		
Sekunder	Eksibisi / pameran	Melihat hasil karya komik dan animasi dalam poster, buku, dll	pengunjung	Exhibition hall
				Ruang gallery
		Menonton hasil karya animasi	Operator	Ruang Screening
		Menyajikan hasil karya film animasi		Ruang operator screening
		Membaca hasil karya komik	pengunjung	Perpustakaan komik
		Mengadakan event komik dan animasi		Exhibition hall
		Mengikuti event komik dan animasi	pengunjung	Exhibition hall
		Memamerkan karya komik dan animasi bertema islami		Exhibition hall
			Ruang gallery	
	Edukasi	mengikuti kelas seni ilustrasi	Peserta didik	Kelas ilustrasi
		mengikuti kelas seni ilustrasi digital		Kelas digital
		Mengikuti kelas komik		Kelas ilustrasi
		Mengikuti kelas animasi 3D		Kelas digital
		Melakukan pembayaran administrasi kelas		loket administrasi
		Mengajar kelas seni ilustrasi		Ilustrator / staf pengajar
Mengajar kelas seni ilustrasi digital		Kelas digital		
		Animator 2D / staf pengajar		
Mengajar kelas komik	Ilustrator / staf	Kelas ilustrasi		

			pengajar		
		Mengajar kelas animasi 3D	Animator 3D / staf pengajar	Kelas digital	
		Menerima pembayaran administrasi	Staf administrasi	Loket administrasi	
		Membuat jadwal dan kelas	Kepala staf pengajar	Ruang staf	
		Mengevaluasi hasil belajar peserta kelas	Staf pengajar		
		Pembelajaran komik bertema Islami	Staf pengajar	kelas	
			Peserta didik		
Penunjang	Retail	Membuat merchandise komik dan animasi bertema islami	Staf	Workshop	
		Membeli merchandise komik dan animasi bertema islami	Pengunjung	Toko buku dan merchandise	
		Membeli komik			
		Membeli hard-file copy film animasi			
	Publishing	Mencetak buku komik	Redaksi		Ruang Mesin Percetakan
		Mem-burn-to disk film animasi			Ruang pasca produksi
		Mempacking buku			Ruang packaging
		Menyimpan hasil percetakan			Gudang percetakan
	Konsumsi	Membaca komik di kafe komik	Pengunjung		Ruang Kafe komik
		Makan dan minum di kafetaria			Ruang makan Kafetaria
		Melayani pembeli di kafe komik	Pelayan kafe	Ruang makan Kafe komik	
		Melayani pembeli di kafetaria	Pelayan kafetaria	Ruang makan Kafetaria	

		Melayani pembeli di toko merchandisa	Kasir	Toko buku dan merchandise
		Mengolah makanan di kafetaria	Petugas kafetaria	Dapur kafetaria
		Membersihkan peralatan kafetaria		Ruang cuci kafetaria
Servis		Memeriksa fasilitas utilitas Studio	Petugas servis	Ruang M.E.P
		Mengontrol fasilitas utilitas Studio		
		Membersihkan setiap ruang Studio	Petugas kebersihan	Ruang M.E.P
				Seluruh ruangan
		Mengatur lau lintas parkir	Petugas parkir	Lahan parkir
		Menjaga kendaraan parkir		
		Berhadad kecil dan besar	Staf Studio	Kamar mandi
			Pengunjung	
		Memproses air limbah sebelum dibuang	Staf	Water treatment room
		Menjaga keamanan bangunan	Satpam	Pos satpam
Pengelolaan		Memimpin pengelolaan keseluruhan manajemen bangunan	Direktur	R. Direktur
		Mengelola keuangan manajemen bangunan	Bendahara	R.sekertaris-Bendahara
		Mengelola bangunan	Staf Karyawan	R. Staf / Karyawan redaksi
		Bersantai	Staf Karyawan	R. Bersantai Karyawan

		Mengekspresikan seni kreatifitas		Ruang Seni
		berolahraga		Ruang Olahraga
		Mengelola bangunan ibadah		Ta'mir
	Pusat informasi	Melayani pengunjung	Resepsionis	resepsionis
				Lobby
	Beribadah	Solat 5 waktu	Staf studio	Musholla
pengunjung				

4.2.1.3 Analisis Kebutuhan dan Dimensi Ruang

Analisa ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan dan dimensi setiap ruang pada objek yang akan dirancang. Penentuan dimensi ini selain juga mengacu pada ketentuan yang ada, juga untuk mendapatkan dimensi yang ideal untuk memberikan kenyamanan sesuai prinsip arsitektur islami.

Tabel IV.3 analisis kebutuhan dan Dimensi Ruang

NO	RUJANG	SIFAT RUJANG	PROXEMIC	PERABOT	UKURAN	TOTAL	SUMBER	JUMLAH RUJANG	LUAS TOTAL RUJANG	LUAS TOTAL BANGUNAN
A										
BANGUNAN UTAMA										
1	R. Penulis komik	Privat	Ruang berdekatan dengan sisi luar dinding, tertutup tetapi tetap dapat memberikan kenyamanan ke pengguna untuk menulis	2 pengguna 1 lemari 1 meja 1 rak 1 kursi Sirkulasi	0,8 x 0,8 0,5 x 1,5 0,75 x 1,5 0,4 x 1 0,5 x 0,5 20%	1,28 0,75 1,13 0,4 0,25 0,76	Erns Neufert, 2004	1	4,57	
				total		4,57				
2	R. Ilustrasi	Privat	ruang yang cukup lapang untuk komikus menggambar. Penataan ruang juga dibuat seperti ruang diskusi bersama	10 pengguna 10 meja 10 kursi Sirkulasi	0,8 x 0,8 0,5 x 1,5 0,5 x 0,5 75%	6,4 7,5 2,5 12,3	Erns Neufert, 2004	2	57,4	
				total		28,7				
3	R. Diskusi	Privat	Ruang khusus tertutup yang dapat digunakan untuk rapat dengan nyaman	6 pengguna 1 meja rapat 6 kursi sirkulasi	0,8 x 0,8 2,4 x 1,2 0,5 x 0,5 75%	3,84 2,88 1,5 6,17	Erns Neufert, 2004	1	14,39	
				total		14,39				
4	R. Layouter	Privat	Kebutuhan ruang sama dengan ruang ilustrasi, tetapi memiliki fungsi ruang yang berbeda. Dekat dengan ruang ilustrasi dan ruang penulis.	10 Pengguna 10 meja 10 kursi sirkulasi	0,8 x 0,8 0,75 x 1,5 0,5 x 0,5 75%	6,4 11,25 2,5 15,113	Erns Neufert, 2004	1	35,2625	
				total		35,263				
5	R. Pasca Produksi	Privat	ruang khusus redaksi dengan bilik kerja kecil untuk staf dapat fokus mengedit dan memproduksi hasil karya komik	5 pengguna 2 meja 2 kursi 2 CPU sirkulasi	0,8 x 0,8 0,75 x 1,5 0,5 x 0,5 0,26 x 0,6 30%	3,2 2,25 0,5 0,31 1,88	Erns Neufert, 2004	1	8,14	
				total		8,14				
6	R. Penulis Animasi	Privat	Kebutuhan ruang sama dengan ruang penulis komik	2 pengguna 1 lemari 1 meja 1 rak 1 kursi Sirkulasi	0,8 x 0,8 0,5 x 1,5 0,75 x 1,5 0,4 x 1 0,5 x 0,5 20%	1,28 0,75 1,13 0,4 0,25 0,76	Erns Neufert, 2004	1	4,57	
				total		4,57				
7	R. Diskusi	Privat	Ruang khusus tertutup yang dapat digunakan untuk rapat dengan nyaman	6 pengguna 1 meja rapat 6 kursi sirkulasi	0,8 x 0,8 2,4 x 1,2 0,5 x 0,5 75%	3,84 2,88 1,5 6,17	Erns Neufert, 2004	1	14,39	
				total		14,39				
8	R. 2D Artist	Privat	Ruang khusus untuk ilustrator yang membutuhkan komputer untuk bekerja, berdekatan dengan ruang komputer dan ruang ilustrasi untuk memudahkan ketika dibutuhkan	5 pengguna 5 meja 5 kursi 5 CPU Sirkulasi	0,8 x 0,8 0,75 x 1,5 0,5 x 0,5 0,26 x 0,6 75%	3,2 5,63 1,25 0,78 8,14	Erns Neufert, 2004	2	37,99	
				total		19,00				
9	R. Komputer 2D	Privat	Ruang kerja dengan komputer yang dibuat nyaman mungkin untuk animator bekerja. Peletakan meja yang renggang dan ruang dengan dinding terbuka tetapi tetap privat	20 pengguna 20 meja 20 kursi 20 CPU Sirkulasi	0,8 x 0,8 0,75 x 1,5 0,5 x 0,5 0,26 x 0,6 75%	12,8 22,50 5 3,12 32,57	Erns Neufert, 2004	2	151,97	
				total		75,99				

10	R. Komputer 3D	Privat	Ruang kerja dengan komputer yang berdekatan dengan ruang komputer 2D, dengan isi ruang yang sama tetapi fungsi yang berbeda. Ruang ini dikhususkan untuk modelling animasi 3D	24 pengguna	0,8 x 0,8	15,36	Erns Neufert, 2004	2	182,36
				24 meja	0,75 x 1,5	27,00			
				24 kursi	0,5 x 0,5	6			
				24 CPU	0,26 x 0,6	3,744			
				Sirkulasi	75%	39,08			
				total		91,18			
11	R. Komputer Animasi	Privat	Ruang ini dikhususkan untuk animasi dari modelling 2D dan 3D, berdekatan dengan ruang komputer 2D dan 3D untuk kemudahan pengawasan	10 pengguna	0,8 x 0,8	6,4	Erns Neufert, 2004	1	37,99
				10 meja	0,75 x 1,5	11,25			
				10 kursi	0,5 x 0,5	2,5			
				10 CPU	0,26 x 0,6	1,56			
				Sirkulasi	75%	16,28			
				total		37,99			
12	Studio Rekam Kinect	Privat	Ruang dengan kondisi lapang, tertutup rapat dan dilapisi dengan greenscreen untuk mendeteksi dan merekam gerakan dari aktor atau aktris	20 pengguna	0,8 x 0,8	12,8	Erns Neufert, 2004	1	31,72
				2 meja	0,75 x 1,5	2,25			
				2 kursi	0,5 x 0,5	0,5			
				2 CPU	0,26 x 0,6	0,31			
				Sirkulasi	100%	15,86			
				total		31,72			
13	Studio rekam suara	Privat	Ruang tertutup dengan dinding yang dilapisi peredam suara, terdiri atas dua bagian ruang yaitu ruang musik dan ruang komposer	5 pengguna	0,8 x 0,8	3,2	Erns Neufert, 2004	1	18
				2 lemari	0,5 x 1	1			
				1 Drum set	1,5 x 1,2	1,8			
				2 Sound System	0,8 x 0,6	0,96			
				3 Stand Mic	0,8 x 0,6	1,44			
				1 CPU	0,26 x 0,6	0,16			
				1 meja	0,8 x 1,5	1,2			
				1 kursi	0,5 x 0,5	0,25			
				Sirkulasi	75%	8			
				Total		18			
14	R. Screening	Publik	ruang tertutup dengan dinding yang dilapisi peredam suara, difasilitasi dengan kursi berjejer dan layar besar.	40 pengguna	0,8 x 0,8	25,6	Erns Neufert, 2004	2	137,60
				40 kursi	0,6 x 1	24			
				sirkulasi	75%	19,20			
				Total		68,80			
15	R. Kelas Ilustrasi	Publik	ruang kelas dengan penataan seperti ruang seni, berada di lantai 2 dan dekat dengan dinding luar	20 pengguna	0,8 x 0,8	12,8	Erns Neufert, 2004	2	141,05
				20 meja	0,75 x 1,5	22,5			
				20 kursi	0,5 x 0,5	5			
				sirkulasi	75%	30			
				total		70,525			
16	R. Kelas Digital	Publik	ruang kelas campuran antara kelas seni dan komputer, berdekatan dengan kelas ilustrasi	20 pengguna	0,8 x 0,8	12,8	Erns Neufert, 2004	4	294,58
				20 meja	0,75 x 1,5	22,5			
				20 kursi	0,5 x 0,5	5			
				20 CPU	0,26 x 0,6	3,12			
				sirkulasi	75%	30			
				total		73,645			
17	R. Administrasi kelas	Publik	ruang administrasi khusus untuk mengatur administrasi dari fungsi edukasi, diharuskan berada di jalur sirkulasi yang sejajar dengan arah kelas	2 pengguna	0,8 x 0,8	1,28	Erns Neufert, 2004	1	6,22
				1 lemari	0,5 x 1,5	0,75			
				2 meja	0,75 x 1,5	2,25			
				1 rak	0,4 x 1	0,4			
				2 kursi	0,5 x 0,5	0,5			
				sirkulasi	20%	1			
				Total		6,2			
18	R. Gallery	Publik	ruang khusus berdekatan dengan exhibition hall, diisi dengan hasil karya studio	LD		50	Analisis Pribadi	1	50
				total		50			
19	R. Perpustakaan	Publik	Ruang baca khusus yang memerlukan kenyamanan untuk pengguna	20 pengguna	0,8 x 0,8	12,8	Erns Neufert, 2004	1	40,6
				2 lemari	0,5 x 1,2	1,2			
				4 rak buku	0,6 x 2	4,8			
				2 meja	2 x 0,8	3,2			
				1 meja-kursi staf	1 x 1,2	1,2			
				sirkulasi	75%	17,4			
				Total		40,6			

2312,26

20	Exhibition Hall	Publik	Ruang lapang dengan akses langsung dari luar bangunan, sehingga mudah untuk dibuat sebagai lokasi event	LD				300	Analisis Pribadi	1	300			
				Total				300						
21	R. Workshop	Privat	Ruang khusus untuk pengerjaan merchandise, tertutup dan tidak mudah diakses oleh pengunjung	LD				40	Analisis Pribadi	1	40			
				Total				40						
22	Toko buku dan merchandise	Publik	Ruang publik yang berdekatan dengan perpustakaan dan ruang workshop, untuk kemudahan distribusi serta akses pengunjung	20 pengguna	0,8 x 0,8			12,8	Erns Neufert, 2004	1	46,9			
				4 rak buku	0,6 x 2			4,8						
				5 meja	2 x 0,8			8						
				1 meja-kursi staf	1 x 1,2			1,2						
				sirkulasi	75%			20,1						
				Total				46,9						
23	Area makan kafetaria	publik	Ruang makan terbuka dengan meja kursi makan berjajar, diperlukan pencahayaan tinggi untuk kenyamanan	32 pengguna	0,8 x 0,8			20,48	Architec Hand's Book 2002	1	78,91			
				8 meja makan	1,6 x 1,2			15,36						
				32 kursi	0,5 x 0,5			8						
				sirkulasi	80%			35,1						
				Total				78,9						
24	Area makan kafe komik	publik	Ruang makan terbuka dengan bitik-bitik khusus untuk memberikan kenyamanan membaca, perlu untuk dekat dengan perpustakaan	32 pengguna	0,8 x 0,8			20,48	Architec Hand's Book 2002	1	78,9			
				8 meja makan	1,6 x 1,2			15,36						
				32 kursi	0,5 x 0,5			8						
				sirkulasi	80%			35,1						
				Total				78,9						
25	Dapur	Privat	Dapur bersama untuk kafetaria dan kafe komik, tertutup dan perlu penghawaan yang cukup	5 pengguna	0,8 x 0,8			3,2	Architec Hand's Book 2002	2	11,81			
				2 meja dapur	0,4 x 1,2			0,96						
				1 tempat cuci	0,4 x 0,4			0,16						
				1 lemari	0,5 x 1,2			0,6						
				sirkulasi	20%			0,98						
				Total				5,90						
26	R. Direktur	Privat	Ruang khusus jauh dari area publik, dan dekat dengan ruang sekretaris bendahara dan staf	1 pengguna	0,8 x 0,8			0,64	Erns Neufert, 2004	1	7,716			
				2 meja	0,8 x 1,2			1,92						
				1 lemari	0,3 x 0,8			0,24						
				1 kursi	0,5 x 0,5			0,25						
				2 rak	0,4 x 1,2			0,96						
				2 sofa	1,6 x 0,6			1,92						
				1 meja sofa	1 x 0,5			0,5						
				sirkulasi	20%			1,29						
				total				7,7						
				total				7,7						
27	R. Sekertaris dan Bendahara	Privat	Bersebelahan dengan ruang direktur dan dekat dengan ruang staf	2 pengguna	0,8 x 0,8			1,28	Erns Neufert, 2004	1	7,44			
				2 meja	0,8 x 1,2			1,92						
				3 kursi	0,6 x 0,6			1,08						
				4 rak	0,4 x 1,2			1,92						
				sirkulasi	20%			1,24						
				total				7,44						
28	R. Staf	Privat	Ruang lapang untuk bekerja secara kantor, berada di pusat antara ruang-ruang kantor pengelola lain, dan memerlukan pencahayaan dan penghawaan yang maksimal untuk kenyamanan staf redaksi	40 pengguna	0,8 x 0,8			25,6	Erns Neufert, 2004	2	190,368			
				20 meja	0,8 x 1,2			19,2						
				40 kursi	0,4 x 0,4			6,4						
				2 loker	0,3 x 0,8			0,48						
				5 lemari	0,3 x 0,8			1,2						
				sirkulasi	80%			42,3						
				Total				95,18						
29	R. Bersantai Staf	Privat	Ruang terbuka yang dekat dengan ruang staf, memerlukan kenyamanan yang tinggi	LD				16	Analisis Pribadi	1	16			
				total				16						
30	R. seni	Privat	dekat dengan ruang bersantai staf	LD				16	Analisis Pribadi	1	16			
				total				16						
31	R. Musik	Privat	dekat dengan ruang bersantai staf	LD				16	Analisis Pribadi	1	16			
				total				16						
32	R. Olahraga	Privat	dekat dengan ruang bersantai staf	LD				16	Analisis Pribadi	1	16			
				total				16						

33	Resepsionis	Publik	Ruang publik untuk informasi, berdekatan dengan pintu masuk utama bangunan dan mudah terlihat oleh pengguna yang masuk ke bangunan	2 pengguna	0,8 x 0,8	1,28	Erns Neufert, 2004	1	4.32
				1 meja	0,8 x 2,5	2			
				2 kursi	0,4 x 0,4	0,32			
				Sirkulasi	20%	0,72			
				Total		4,32			
34	Lobby	Publik	Ruang publik untuk pengunjung menunggu, berdekatan dengan resepsionis dan pintu masuk utama bangunan	8 pengguna	0,8 x 0,8	5,12	Erns Neufert, 2004	1	17,93
				4 sofa	1,6 x 0,6	3,84			
				2 meja sofa	1 x 0,5	1			
				sirkulasi	80%	7,97			
				total		17,93			
35	Toilet	Publik	Diperlukan untuk berada pada lokasi yang mudah terlihat, dan perlu pencahayaan dan penghawaan yang maksimal dan natural	8 pengguna	0,8 x 0,8	5,12	Erns Neufert, 2004	10	195,65
				4 wastafel	0,4 x 0,6	0,96			
				4 bilik toilet	0,85 x 1,5	5,1			
				Sirkulasi	75%	8,39			
				Total		19,57			
B PERCETAKAN									
1	R. Mesin percetakan	Privat	ruang lapang khusus dan tersembunyi, perlu pencahayaan dan penghawaan yang maksimal serta pengaturan akustik yang baik	2 komputer	0,26 x 0,6	0,156	Analisis Pribadi	1	10,773
				2 mesin cetak	4 x 1,5	6			
				3 mesin jilid	1,5 x 1,5	2,25			
				2 mesin potong	1,5 x 1,5	2,25			
				Sirkulasi	75%	0,117			
Total		10,773							
2	Gudang percetakan	Privat	Ruang di antara ruang mesin percetakan dan ruang packaging, diperlukan penghawaan yang baik	LD		125	Analisis Pribadi	1	125
				Total		125			
3	R. packaging	Privat	Ruang khusus berdekatan dengan gudang percetakan, tersembunyi dan perlu pencahayaan yang maksimal	LD		50	Analisis Pribadi	1	50
				Total		50			
4	Toilet	Privat	Diperlukan untuk berada pada lokasi yang mudah terlihat, dan perlu pencahayaan dan penghawaan yang maksimal dan natural	6 pengguna	0,8 x 0,8	3,84	Erns Neufert, 2004	2	32,97
				2 wastafel	0,4 x 0,6	0,48			
				4 bilik toilet	0,85 x 1,5	5,1			
				Sirkulasi	75%	7,07			
				Total		16,49			
C MASJID									
1	Mihrab	Publik	ruang khusus untuk imam, berada di ujung kiblat haram	1 pengguna	0,8 x 0,8	0,64	Architec Hand's Book 2002	1	3,14
				1 mimbar	1 x 0,5	0,5			
				LD		2			
				Total		3,14			
2	Ta'mir	Privat	Ruang khusus para ta'mir, berdekatan dengan haram dan berisi peralatan keperluan masjid	5 pengguna	0,8 x 0,8	3,2	Erns Neufert, 2004	1	6,72
				1 Sound System	1,2 x 2	2,4			
				Sirkulasi	20%	1,12			
				Total		6,72			
3	Haram	Publik	Ruang dengan kolom sedikit dan pencahayaan yang maksimal	500 sajadah	1,2 x 0,6	360	Erns Neufert, 2004	1	397,628
				2 lemari	0,5 x 1	1			
				1 rak sarung	0,4 x 0,6	0,24			
				1 rak mukena	0,4 x 0,6	0,24			
				sirkulasi	10%	36,15			
Total		397,63							
4	Serambi	Publik	Area sebagai tambahan area solat, sehingga perlu untuk diletakkan di sisi samping atau berlawanan kiblat	LD		40	Analisis Pribadi	2	80
				total		40			
5	Tempat wudhu	Publik	Ruang tertutup dan dekat dengan haram serta terlihat dari pintu masuk ruang ibadah	20 pengguna	0,8 x 0,8	12,8	Architec Hand's Book 2002	2	55,3
				20 kran wudhu	0,5 x 0,3	3			
				Sirkulasi	75%	11,85			
				Total		27,65			
6	Toilet	Publik	Diperlukan untuk berada pada lokasi yang mudah terlihat, dan perlu pencahayaan dan penghawaan yang maksimal dan natural	1 pengguna	0,8 x 0,8	0,64	Erns Neufert, 2004	4	8,68
				1 bak air	0,4 x 0,6	0,24			
				1 kloset	0,6 x 0,6	0,36			
				Sirkulasi	75%	0,93			
Total		2,17							
D SERVIS									
1	R. M.E.P.	Privat	Ruang tertutup yang tersembunyi tetapi dapat diakses dengan mudah oleh staf, memerlukan penghawaan dan akustik yang baik	LD		12	Analisis Pribadi	1	12
				Total		12			
2	Water treatment room	Privat	Ruang servis khusus dan tertutup, perlu untuk berada dekat saluran pembuangan kota dan memiliki penghawaan yang baik	LD		10	Analisis Pribadi	1	10
				Total		10			
3	pos satpam	Publik	Ruang khusus untuk keamanan, berada di dekat jalur pintu masuk dan mudah terlihat publik	LD		6	Analisis Pribadi	1	6
				Total		6			
36									

4	R. Operator Screening	Privat	Ruang tertutup dekat dengan ruang screening, diperlukan pengaturan akustik yang baik	LD				4	Analisis Pribadi	2	8	
				Total				4				
E												
PARKIR												
1	Lahan parkir	Publik	Berada dekat dengan jalur masuk baik tapak dan bangunan, tetapi jauh dari ruang yang memerlukan ketenangan akustik	20 mobil	4,4 x 1,7			149,6	Erns Neufert, 2004	1	1182,24	1182,24
				10 parkir disabel	5,6 x 3,2			179,2				
				200 motor	2,2 x 0,7			308				
				20 sepeda	0,5 x 2			20				
				sirkulasi	80%			525,44				
				Total				1182,2				
TOTAL LUAS MASSA											5808,18	
LUAS TAPAK											9723	
RTH (LUAS TAPAK-TOTAL LUAS MASSA)											3914,82	
PERSENTASE RTH											40%	

4.2.1.4 Analisis Persyaratan Ruang

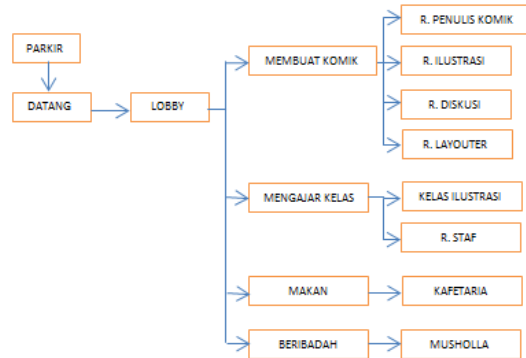
Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan spesifikasi tiap ruang, yang didasarkan pada aspek-aspek dari prinsip pendekatan Arsitektur Islami. Analisis ini mengacu pada keempat prinsip arsitektur islami, yaitu tidak mubazir, dengan aspek yang berkaitan dengan efisiensi energi dan ruang, serta biaya. Egaliter, yang berkaitan dengan kesamarataan pengguna dan ramah difabel. Privasi, berkaitan dengan ketepatan letak privasi ruang, dan pemisahan laki dan wanita, serta kearifan lokal, berkaitan dengan desain yang digunakan pada ruang-ruang bangunan.

Tabel IV.4 analisis Persyaratan Ruang

NO	NAMA RUANG	SPESIFIKASI RUANG																									
		PENCAHAYAAN ALAMI	PENHAWAAN ALAMAI	FREKUENSI PENGGUNA TINGGI	KEBUTUHAN MAINTENANCE TINGGI	KEBUTUHAN JALUR UTILITAS	PEMISAHAN LAKI & WANITA	PRIVASI TINGGI	DINDING TRANSPARAN	VIEW KELUAR	VIEW KEDALAM	KEBUTUHAN DISABEL	PENANGANAN KEBISINGAN	APLIKASI DESAIN LOKAL													
A														STUDIO KOMIK													
1	R. Penulis komik																										
2	R. Ilustrasi																										
3	R. diskusi																										
4	R. layouter																										
5	R. pasca produksi																										
6	R. penulis animasi																										
7	R. diskusi																										
8	R. 2D Artist																										
9	R. Komputer 2D																										
10	R. Komputer 3D																										
11	R. Komputer Animasi																										
12	Studio Rekam Kineot																										
13	Studio rekam suara																										
14	R. Screening																										
15	R. Kelas Ilustrasi																										
16	R. Kelas Digital																										
17	R. Administrasi kelas																										
18	Exhibition Hall																										
19	R. Gallery																										
20	R. Perpustakaan																										
21	R. Workshop																										
22	Toko buku dan merchandise																										
23	Area makan kafetaria																										
24	Area makan kafe komik																										
25	Dapur																										
26	R. Direktur																										
27	R. Sekretaris dan Bendahara																										
28	R. Staf																										
29	R. Bersantai Staf																										
30	R. seni																										
31	R. Musik																										
32	R. Olahraga																										
33	Resepsionis																										
34	Lobby																										
35	Toilet																										
B														PERCETAKAN													
1	R. Mesin percetakan																										
2	Gudang percetakan																										
3	R. packaging																										
4	Toilet																										
C														RUANG IBADAH													
1	Mihrab																										
2	Ta'mir																										
3	Haram																										
4	Serambi																										
5	Tempat wudhu																										
6	Toilet																										
D														SERVIS													
1	R. M.E.P.																										
2	Gudang																										
3	Water treatment room																										
4	pos satpam																										
5	R. Operator Screening																										
E														PARKIR													
1	Toilet																										

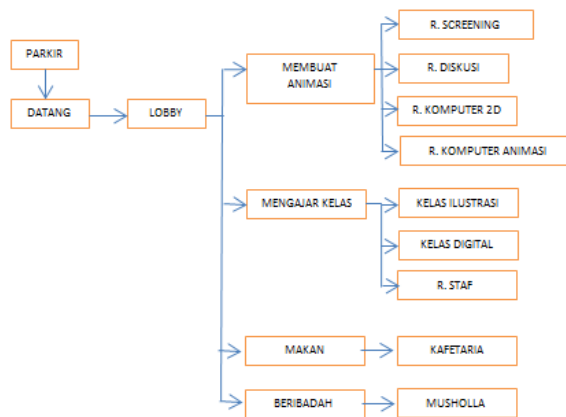
4.2.1.5 Analisis alur sirkulasi dan aksesibilitas pengguna

Pada tahap analisis ini dicari alur sirkulasi dan aksesibilitas pengguna untuk memudahkan dalam menemukan tata letak setiap ruangan di dalam objek perancangan. Analisis ini dibutuhkan berdasarkan aspek dalam salah satu prinsip pendekatan islami, dimana diperlukan suatu sirkulasi yang efektif untuk setiap penggunanya.



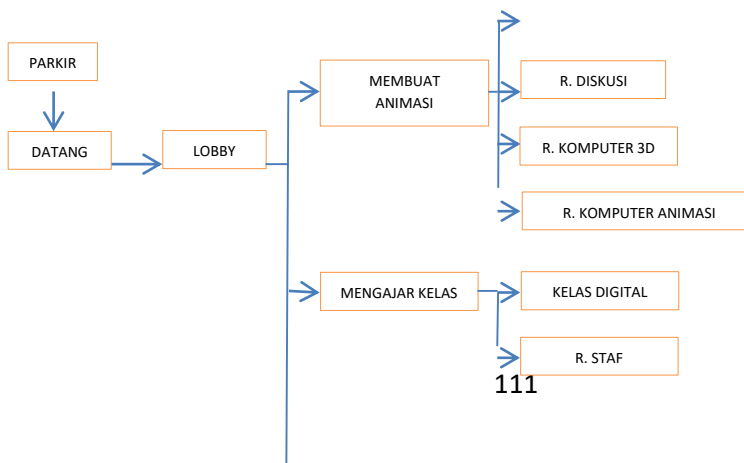
Gambar IV.6 alur sirkulasi pengguna komikus
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

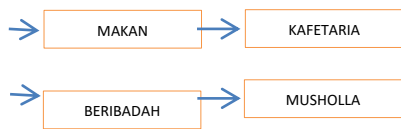
1. Komikus / ilustrator
2. Animator 2D



Gambar IV.7 alur sirkulasi pengguna animator
2D
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

3. Animator 3D

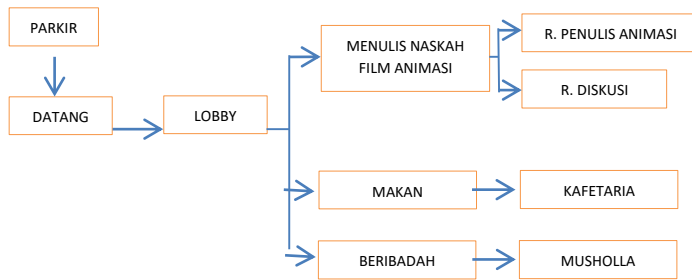




Gambar IV.8 alur sirkulasi pengguna animator 3D

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

4. Penulis naskah



Gambar IV.9 alur sirkulasi pengguna penulis naskah

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

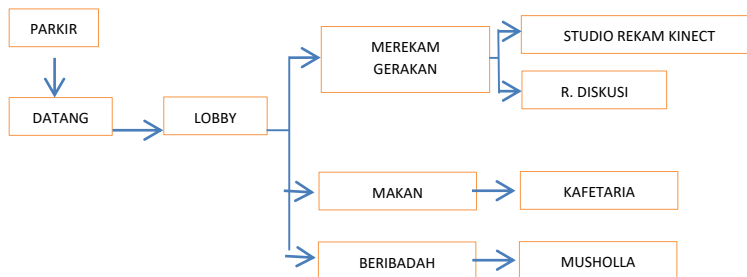
5. Komposer musik



Gambar IV.10 alur sirkulasi pengguna komposer musik

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

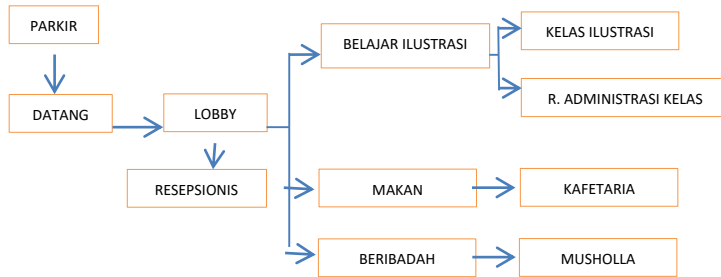
6. Teknisi *Motion capture*



Gambar IV.11 alur sirkulasi pengguna teknisi motion capture

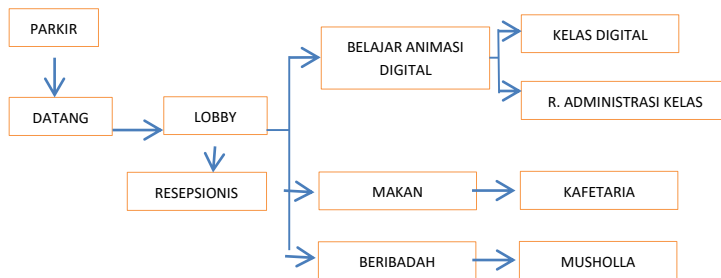
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

7. Peserta didik kelas ilustrasi



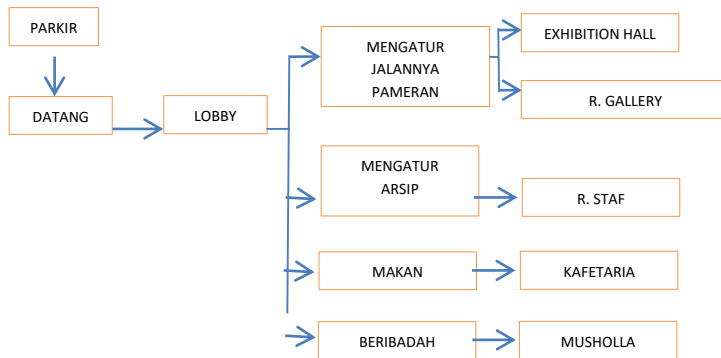
Gambar IV.12 alur sirkulasi pengguna peserta didik kelas ilustrasi
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

8. Peserta didik kelas animasi digital



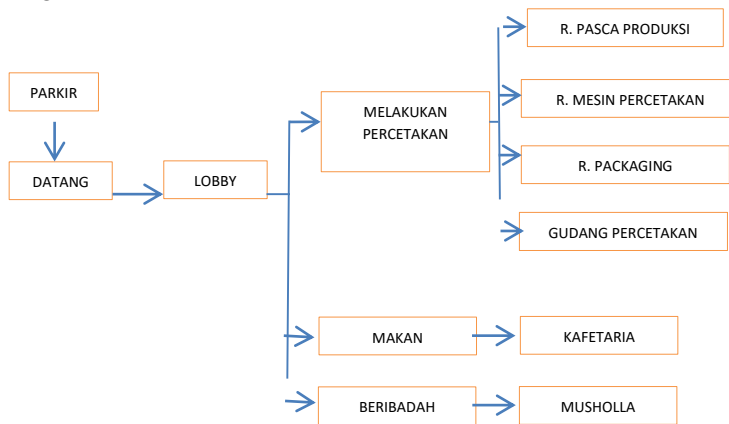
Gambar IV.13 alur sirkulasi pengguna peserta didik kelas digital
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

9. Bagian pameran



Gambar IV.14 alur sirkulasi pengguna staf bagian pameran
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

10. Bagian Percetakan



Gambar IV.15 alur sirkulasi pengguna staf bagian percetakan

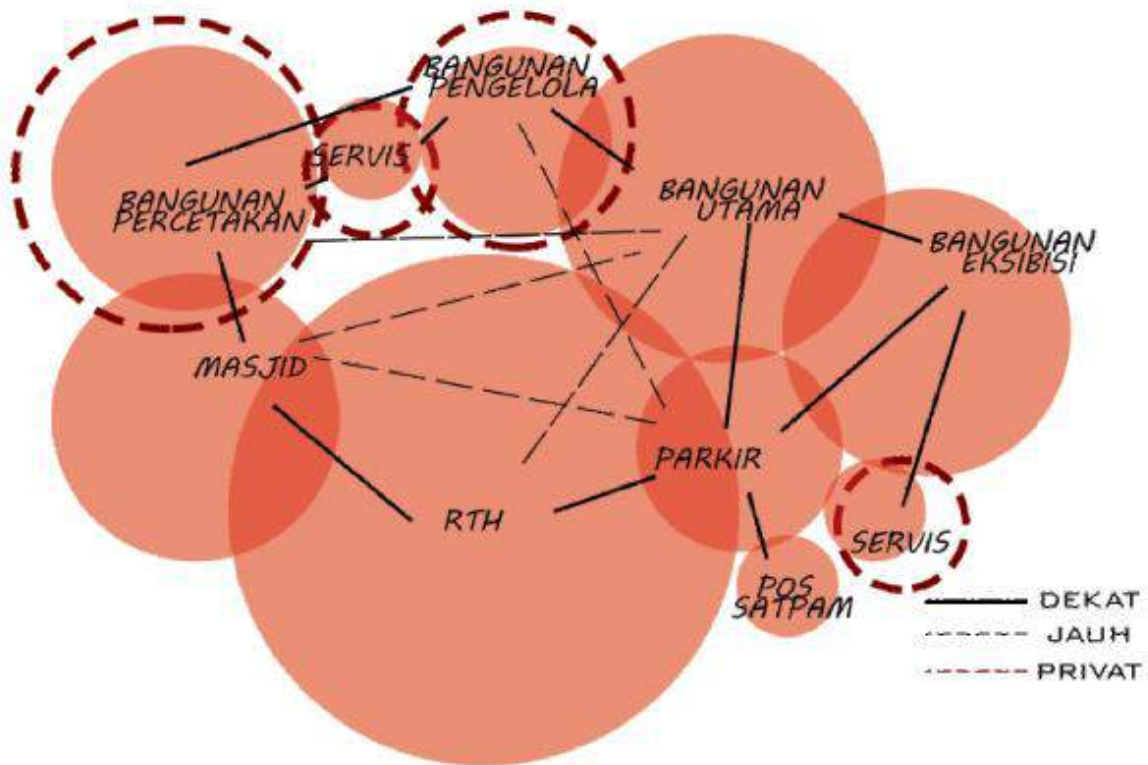
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

4.2.1.6 Diagram Keterkaitan Ruang

Dari analisis tahap sebelumnya, didapat kebutuhan tata letak yang baik untuk setiap ruang berdasarkan akses dan sirkulasi pengguna pada objek perancangan. Dan selanjutnya pada analisis ini, dilakukan lebih dalam lagi untuk penentuan letak ruang-ruang berdasarkan kedekatan satu sama lain, dan kebutuhan tiap lantai bahkan sampai tiap bangunan. Analisis ini dibagi menjadi dua, yaitu makro dan mikro, diagram makro dibuat untuk menentukan keterkaitan ruang antara masa bangunan di dalam tapak, sedangkan diagram mikro untuk menentukan keterkaitan ruang antar ruang pada setiap lantai bangunan objek perancangan.

1. Diagram Makro

Untuk menentukan tata letak masa yang ideal pada tapak, digunakan analisis diagram makro yang menunjukkan hubungan kedekatan antar masing-masing massa. Pada objek perancangan Studio Komik dan Animasi ini dihasilkan kedekatan dan tata letak bangunan yang disertai dengan dimensi tiap objek yang ditampilkan dalam besar lingkaran, serta jenis kedekatan dan aspek lain seperti privasi, angin, matahari, dan pandangan.

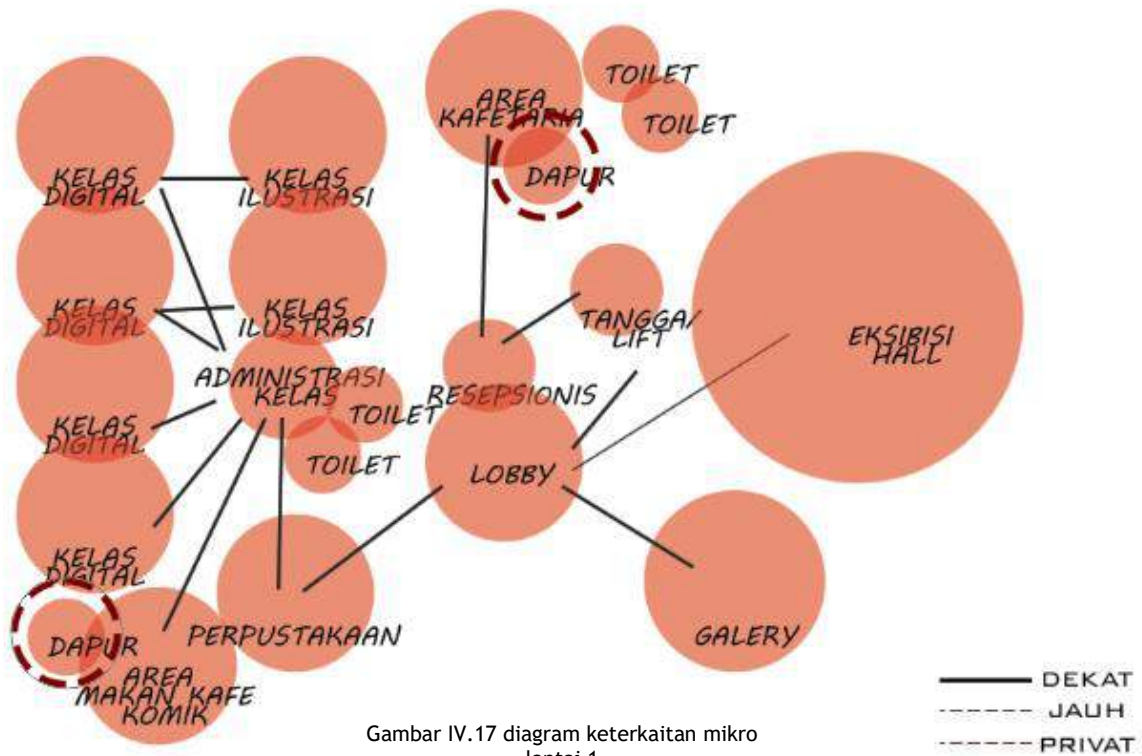


Gambar IV.16 diagram keterkaitan makro
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

2. Diagram mikro

Analisis diagram keterkaitan mikro digunakan untuk menentukan kedekatan tiap ruang dalam tiap satu lantai di dalam bangunan. Pada analisis ini juga dilakukan pengaturan tata letak ruang dan dimensi di dalam bangunan yang didasarkan pada analisis sirkulasi sebelumnya sehingga didapat sirkulasi yang memberikan kenyamanan pengguna serta sesuai dengan aspek dari prinsip pendekatan arsitektur islami.

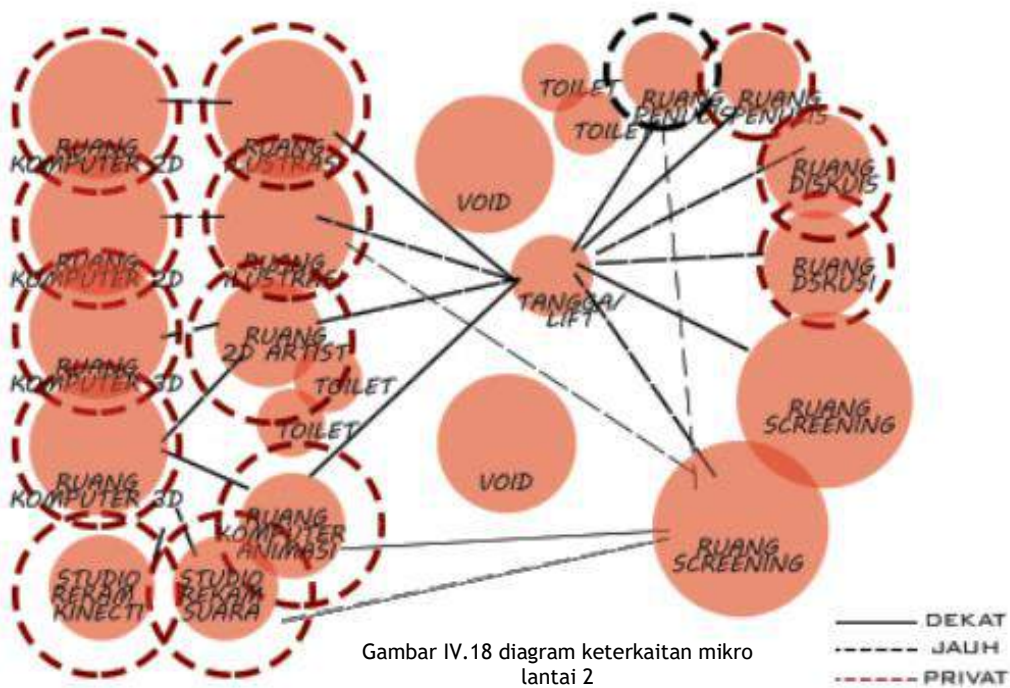
-LANTAI 1 BANGUNAN UTAMA



Gambar IV.17 diagram keterkaitan mikro lantai 1

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

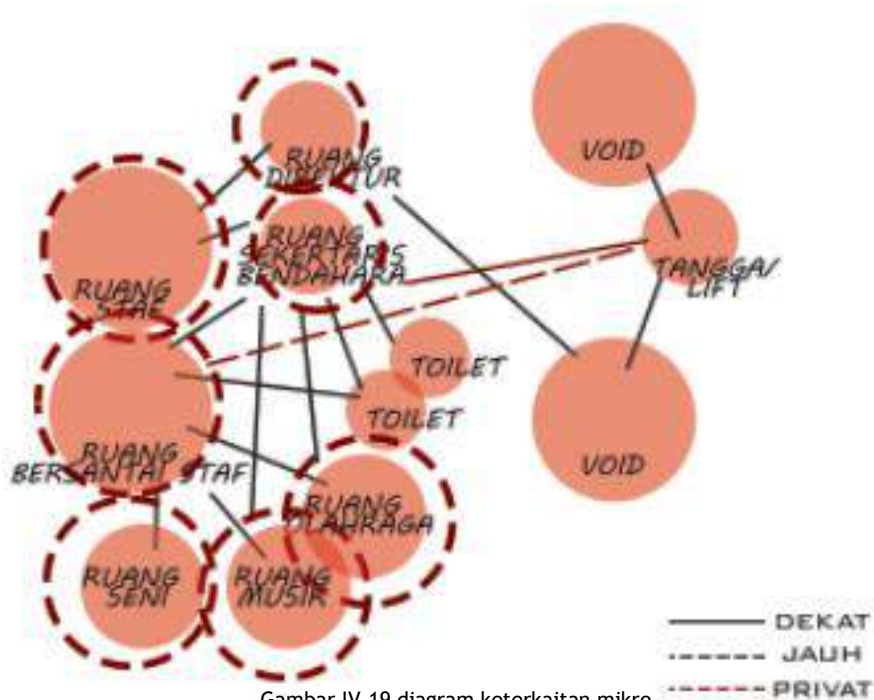
- LANTAI 2 BANGUNAN UTAMA



Gambar IV.18 diagram keterkaitan mikro lantai 2

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

- LANTAI 3 BANGUNAN UTAMA



Gambar IV.19 diagram keterkaitan mikro lantai 3

Sumber : hasil analisis penulis, 2019

4.2.1.7 Blok Plan

Setelah ditentukan diagram keterkaitan ruang, selanjutnya adalah menentukan letak ruang-ruang tersebut dalam tapak dan massa bangunan, disesuaikan dengan ukuran ruang dan jarak tiap ruang yang sudah didapatkan.

1. BLOK PLAN Makro



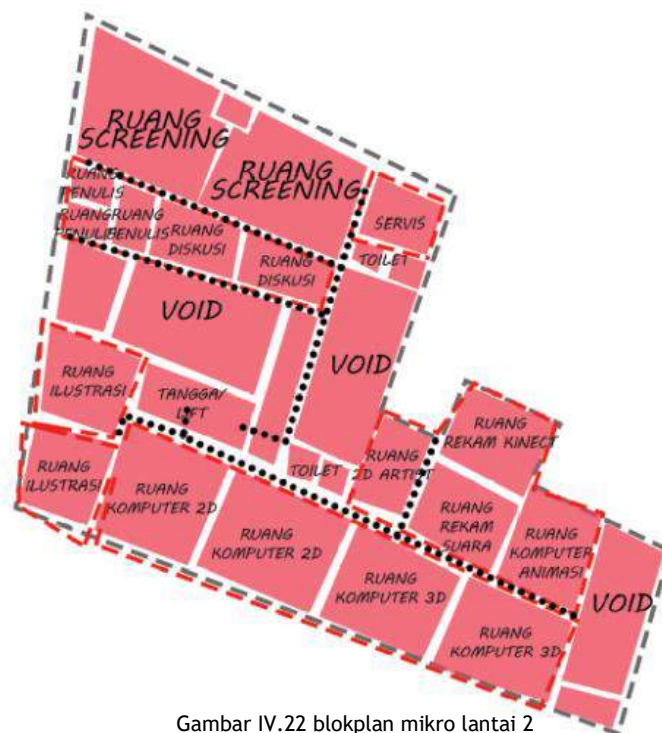
Gambar IV.20 blokplan makro
Sumber hasil analisis penulis, 2019

- BLOK PLAN MIKRO BANGUNAN UTAMA LANTAI 1



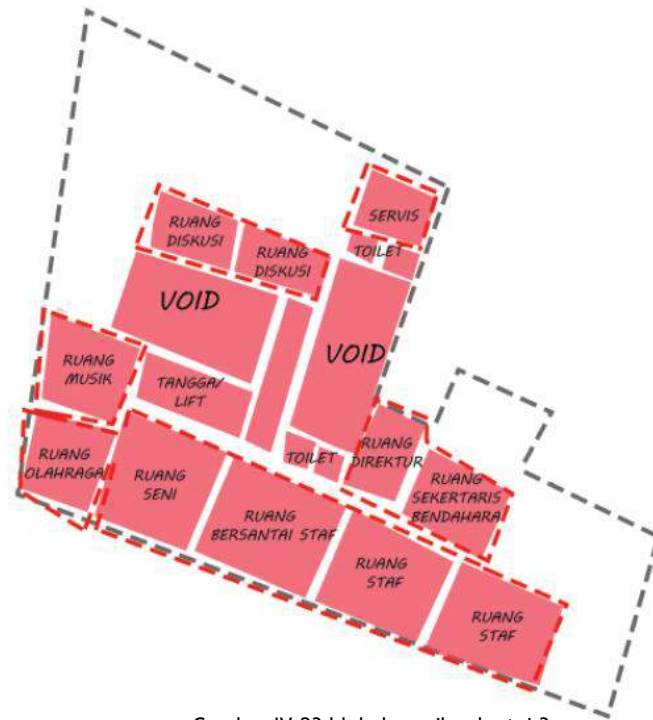
Gambar IV.21 blokplan mikro lantai 1
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

- BLOK PLAN MIKRO BANGUNAN UTAMA LANTAI 2



Gambar IV.22 blokplan mikro lantai 2
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

- BLOK PLAN MIKRO BANGUNAN UTAMA LANTAI 3

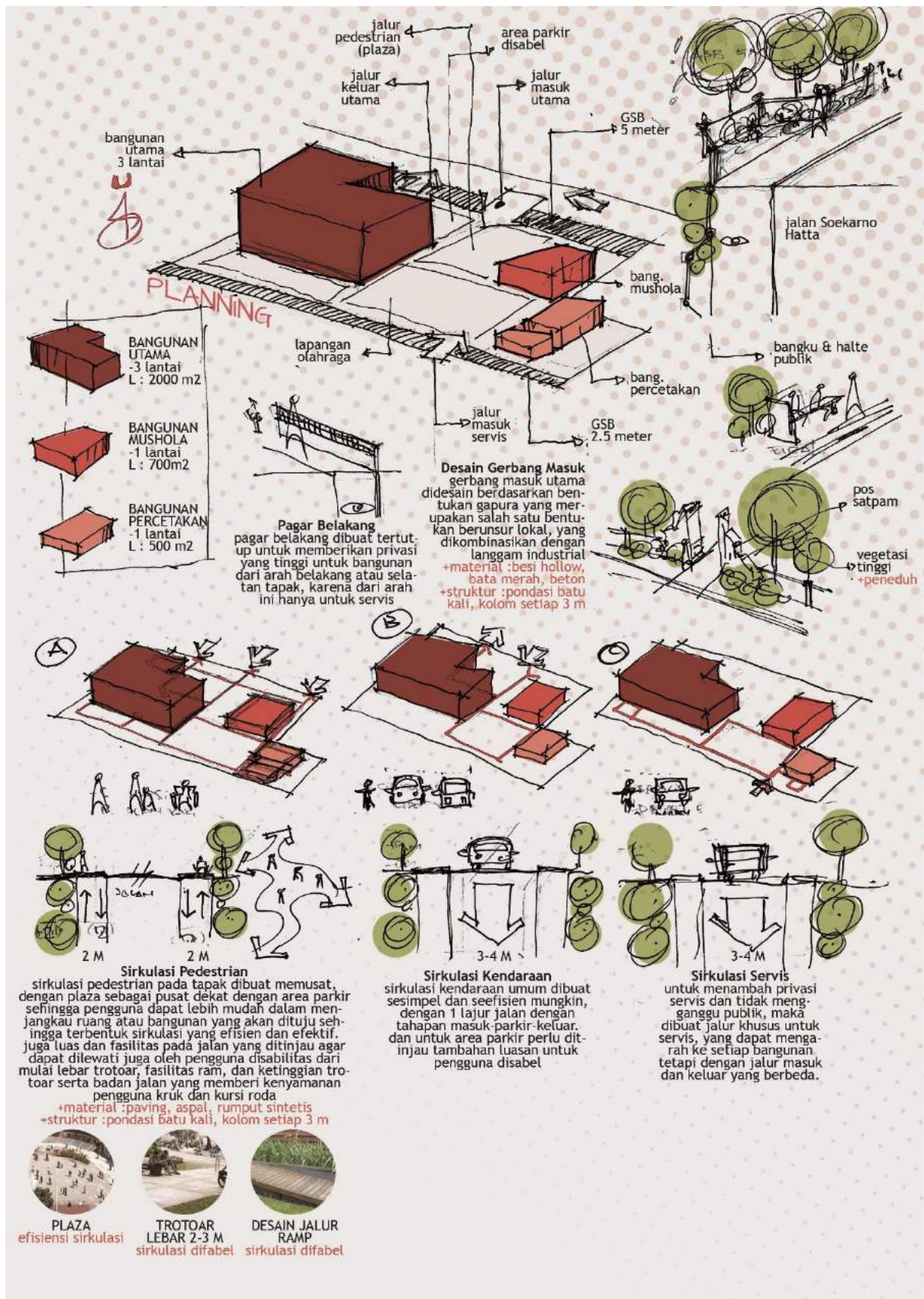


Gambar IV.23 blokplan mikro lantai 3
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

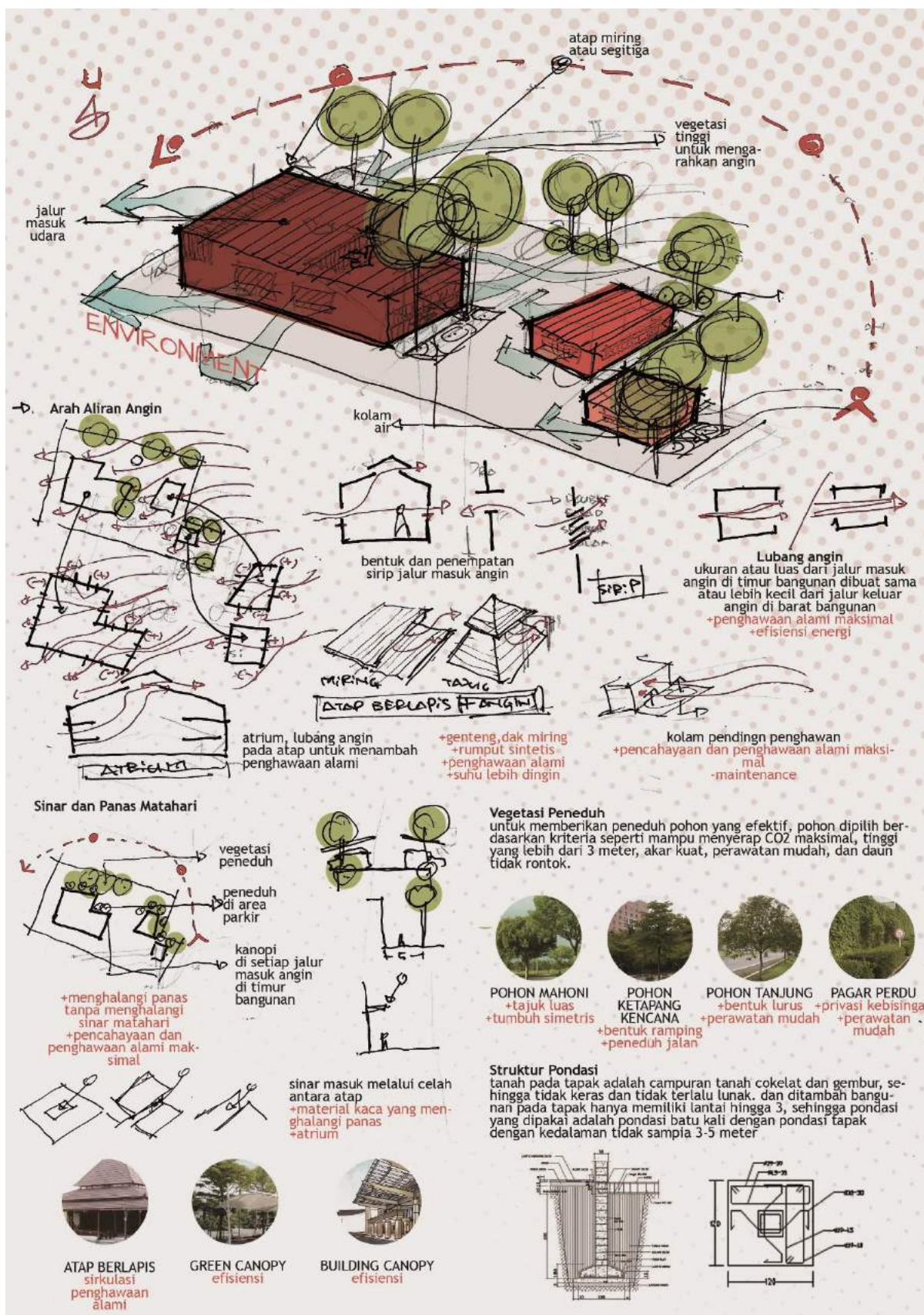
4.2.2 Analisis Tapak

Setelah didapat kebutuhan ruang dan dimensi hingga blok plan tapak dan bangunan, tahap selanjutnya adalah membawa hasil analisis diatas ke analisis tapak. Proses Analisis tapak pada objek perancangan Studio Komik dan Animasi ini mengacu pada prinsip pendekatan Arsitektur Islami, yaitu Tidak Mubazir, dan Egaliter. Metode analisis tapak menggunakan metode superimpose, dimana data yang didapat akan dianalisis dalam bentuk layer-layer yang diantaranya seperti layer planning, layer contextual element, layer environment, dan layer design factor.

Proses analisis dimulai dari memuculkan 3D bentuk dari blok plan makro yang sudah didapat dan kemudia dianalisis berdasarkan kategori planning, environment, contextual element dan design factor yang akan menghasilkan grid layer masing-masing yang dapat disatukan menjadi satu kesimpulan analisis tapak, bentuk, struktur dan utilitas.



Gambar IV.24 analisis planning
Sumber hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.25 analisis environment
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

Dinding berongga

selain mendapatkan penghawaan dari lubang jendela, agar maksimal, ditambah dengan menggunakan dinding berongga pada bangunan untuk jalan keluar angin penghawaan. Dinding berongga diletakkan pada sisi selatan atau utara tapak untuk menghindari panas matahari berlebih yang masuk. Pemilihan material dinding berongga / roster disesuaikan berdasarkan prinsip egaliter, dimana langgam yang dipakai adalah langgam industrial, sehingga dipilih materi roster dari kayu, bata ekspos, dan aluminium.



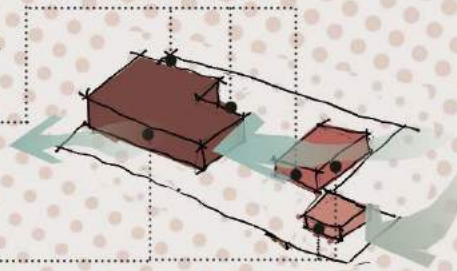
Kayu dan Aluminium

kombinasi dari roster kayu dan aluminium, roster ini dijadikan sebagai fasad depan bangunan, diletakkan pada utara bangunan utama dan selatan mushola



Bata Merah

dijadikan sebagai fasad kedua dari bangunan. diletakkan pada area keluarnya angin dari bangunan utama di selatan dan timur.



Dinding kaca

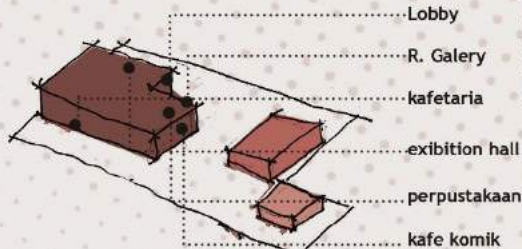
untuk menambah pencahayaan alami pada bangunan, digunakan material dinding kaca pada beberapa sisi bangunan. penempatan dinding kaca ini mempertimbangkan lokasi matahari dan juga fungsi ruangnya. penggunaan dinding kaca ditempatkan pada area ruang dengan fungsi publik dengan frekuensi pengguna yang tinggi, serta ruang yang luas dan tentunya memerlukan pencahayaan alami yang tinggi.

Skylight

seperti halnya dinding kaca, skylight berfungsi untuk menambah pencahayaan alami yang masuk ke bangunan secara langsung dari atap. jenis material dan peletakaannya pun disesuaikan dengan gerak dan fungsi ruang dibawahnya untuk menghindari silau yang memberikan ketidaknyamanan pada pengguna di dalamnya.



Atrium
Skylight pada atrium di ruang lobby dan exhibition hall
jenis kaca :tempered glass



Keamanan dan Kenyamanan

pada dinding kaca, dipakai struktur pada frame yang dapat menahan getaran dan pemuaian dari kaca karena panas agar tidak pecah, begitu juga dengan frame kaca pada



Atap
pada celah antar lapisan atap, terdapat jendela kaca untuk skylight



Material
jenis kaca :tempered glass
frame :alumu-



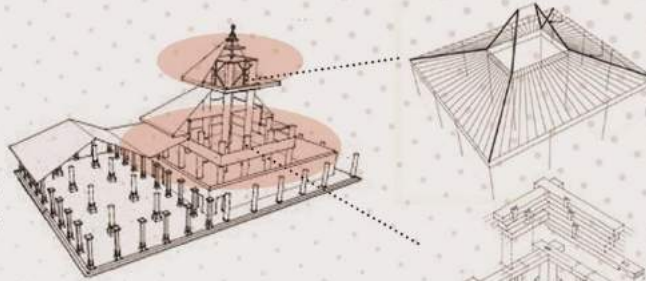
Frame
material frame aluminium, dan diberi sealant untuk keamanan. luas kaca: 120x240 dengan ketebalan 5-8

Struktur atap

atap pada bangunan menggunakan jenis atap tajug dan atap miring, dan sesuai dengan aspek efisiensi pada prinsip tidak mubazir, pada atap tidak menggunakan atap dak dikarenakan kurang efisien dalam melindungi dari hujan.



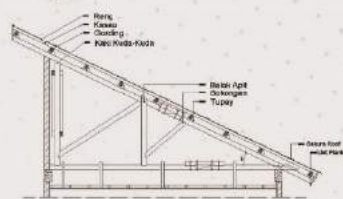
Atap tajug
digunakan pada massa masjid untuk dapat memberikan ruang haram dengan minim kolom



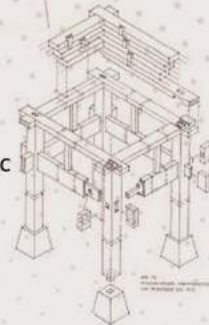
Rangka Atap
digunakan pada massa masjid untuk dapat memberikan ruang haram dengan minim kolom



Atap Miring
digunakan pada massa bangunan utama dan perbatasan

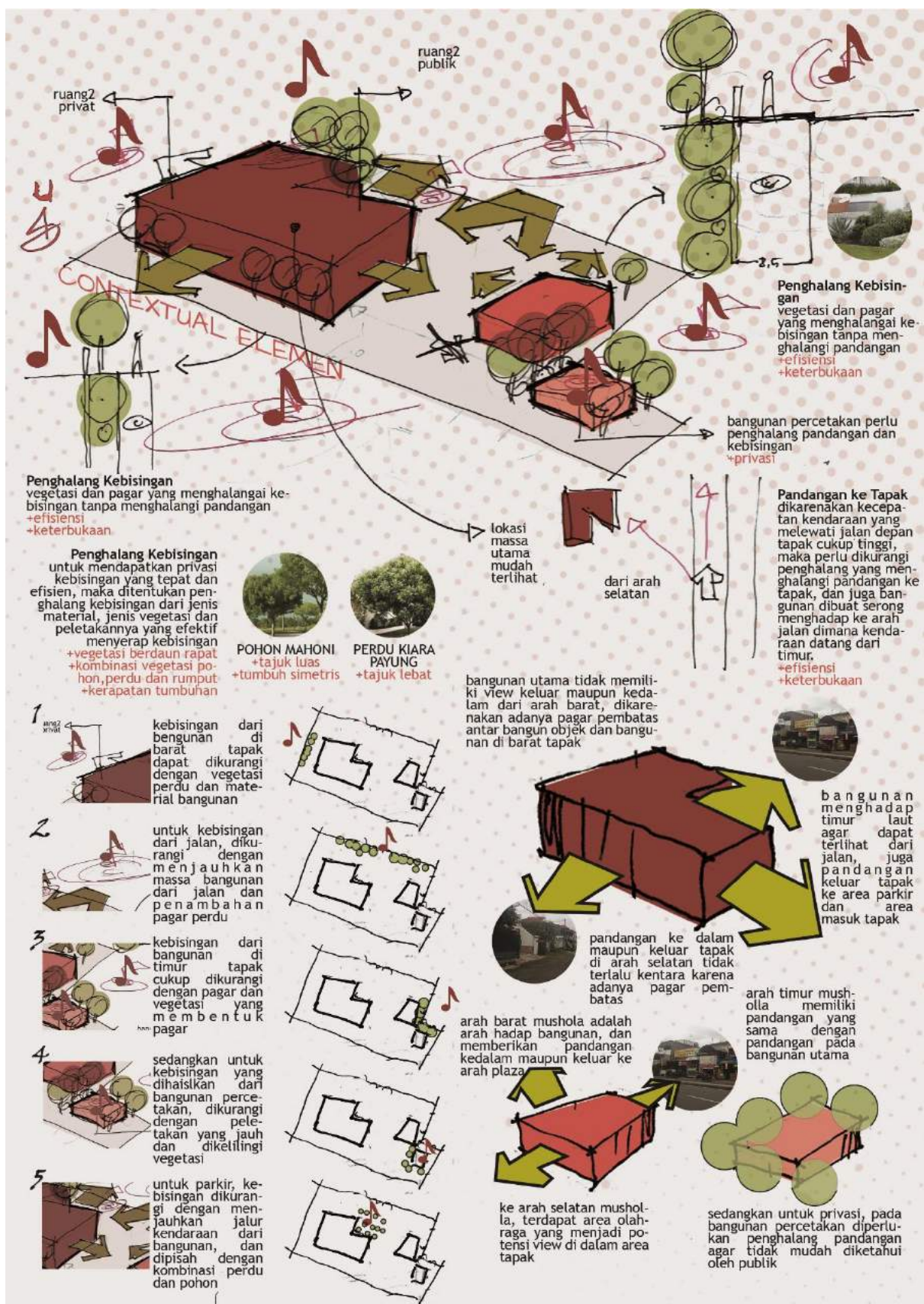


HVAC

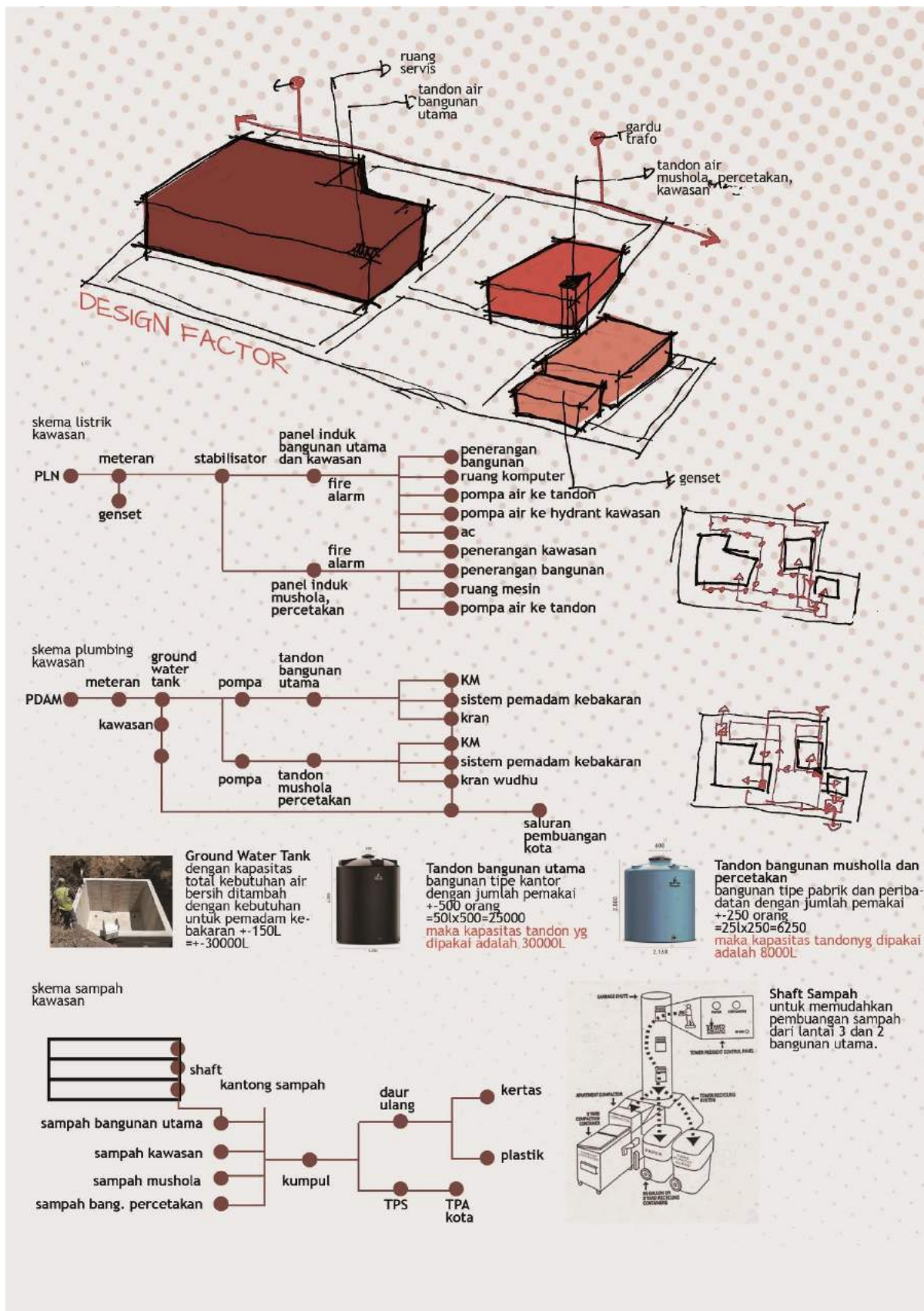


Saka Guru
atap tajug menggunakan struktur saka guru sebagai kolom, dimana merupakan gabungan 4 kolom yang disambung membentuk persegi

Gambar IV.26 analisis environment 2
Sumber : hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.27 analisis contextual design
Sumber : hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.28 analisis design factor
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

Sistem Pemadam Kebakaran
 massa bangunan terbagi atas 3 bangunan dengan klasifikasi bahaya kebakaran yang berbeda. sehingga diperlukan pengaturan sistem kebakaran hydrant yang efektif dan efisien berdasarkan aspek efisiensi pada prinsip tidak mubazir



Langgam Kawasan
 tapak berada pada daerah komersil. berdasarkan prinsip egaliter, diperlukan bentuk bangunan yang tidak mencolok dari kawasan, pada kawasan banyak berlanggam bangunan industri, sehingga bangunan memakai langgam industrial sebagai desain
 +kesamarataan langgam
 +kearifan lokal



reuse
 penggunaan barang atau material bekas sebagai estetika, fasad dan dijadikan fasilitas
 +tidak mubazir



minimalisasi finishing
 pengurangan proses finishing pada beberapa material bangunan sebagai estetika
 +tidak mubazir
 +kearifan lokal



warna monokrom
 memiliki warna identik monokrom, dan warna-warna bumi seperti coklat, hitam, abu-abu
 +kearifan lokal

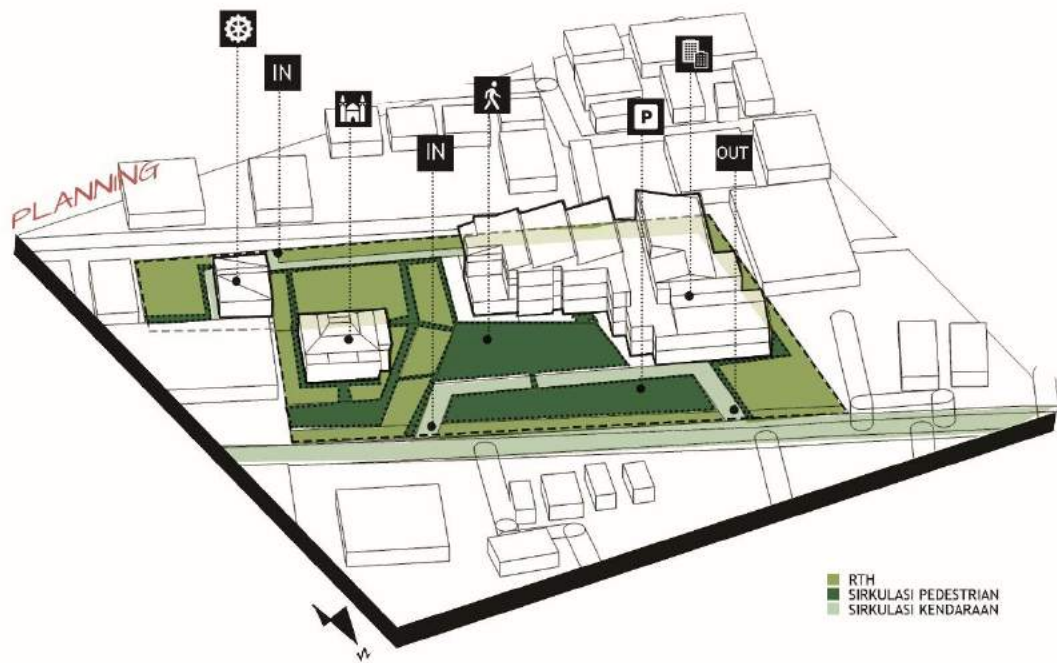


ekspos material
 selain material, langgam industrial juga mengekspos jalur utilitas, furniture, dan lain-lain



elemen lantai unik
 lantai pada langgam industrial tidak memakai keramik atau parket, acian, beton atau semen

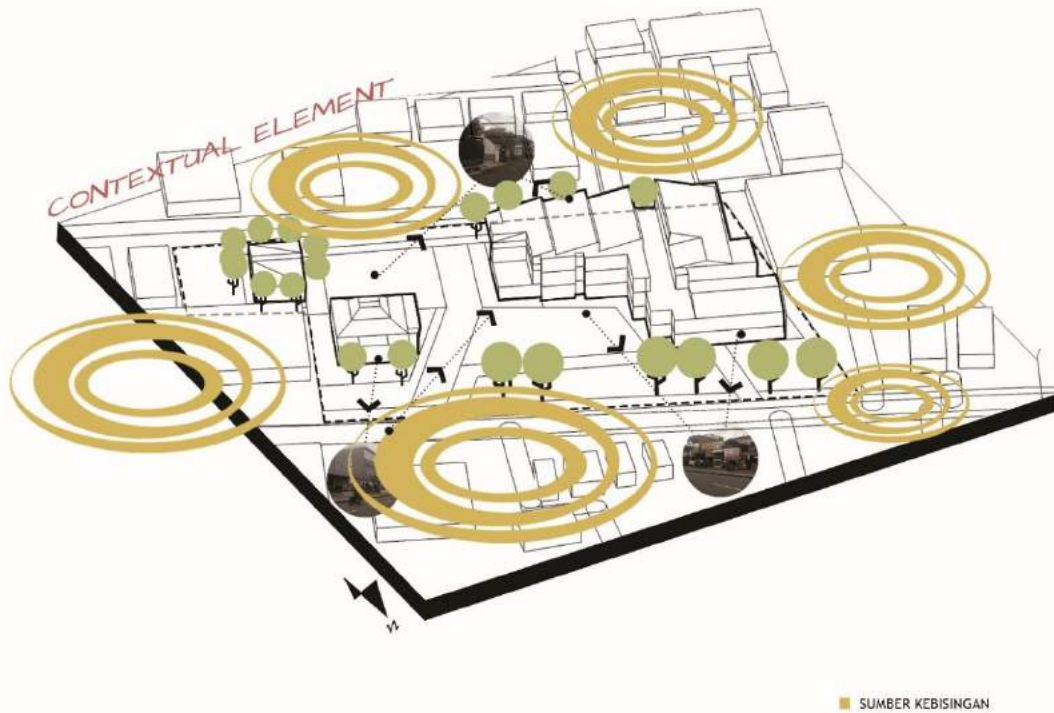
Gambar IV.29 analisis design factor 2
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.31 simpulan analisis planning
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

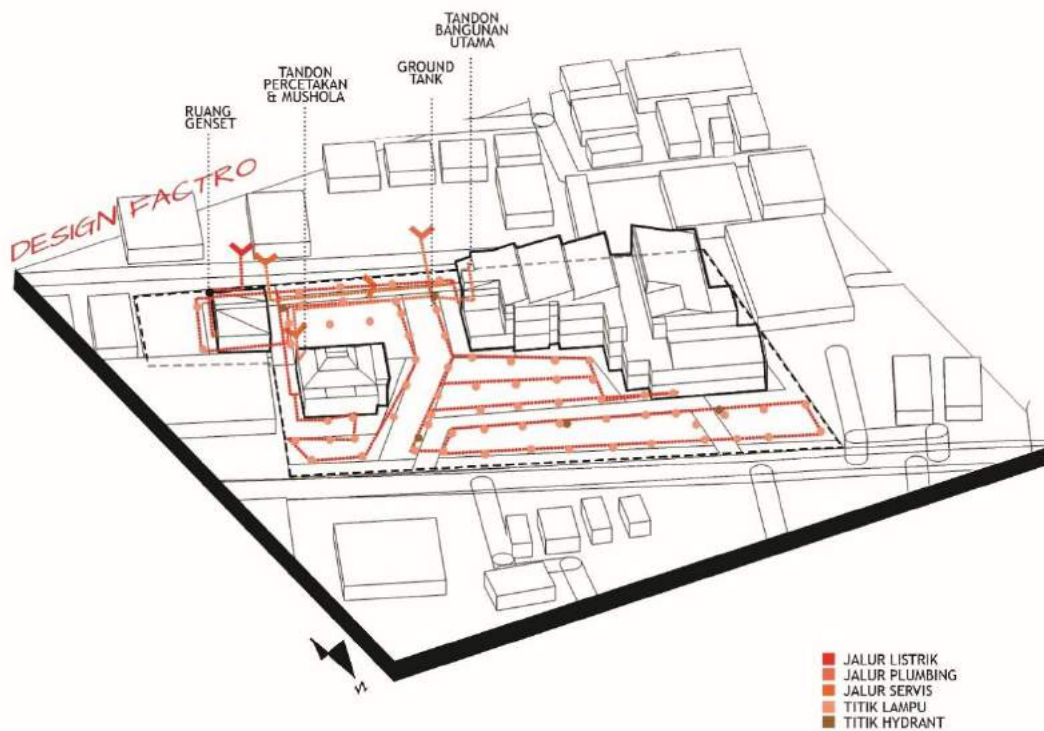


Gambar IV.30 simpulan analisis environment
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019



■ SUMBER KEBISINGAN

Gambar IV.33 simpulan analisis contextual element
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019



■ JALUR LISTRIK
 ■ JALUR PLUMBING
 ■ JALUR SERVIS
 ■ TITIK LAMPU
 ■ TITIK HYDRANT

Gambar IV.32 simpulan analisis design factor
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019



Gambar IV.34 kombinasi layer analisis
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

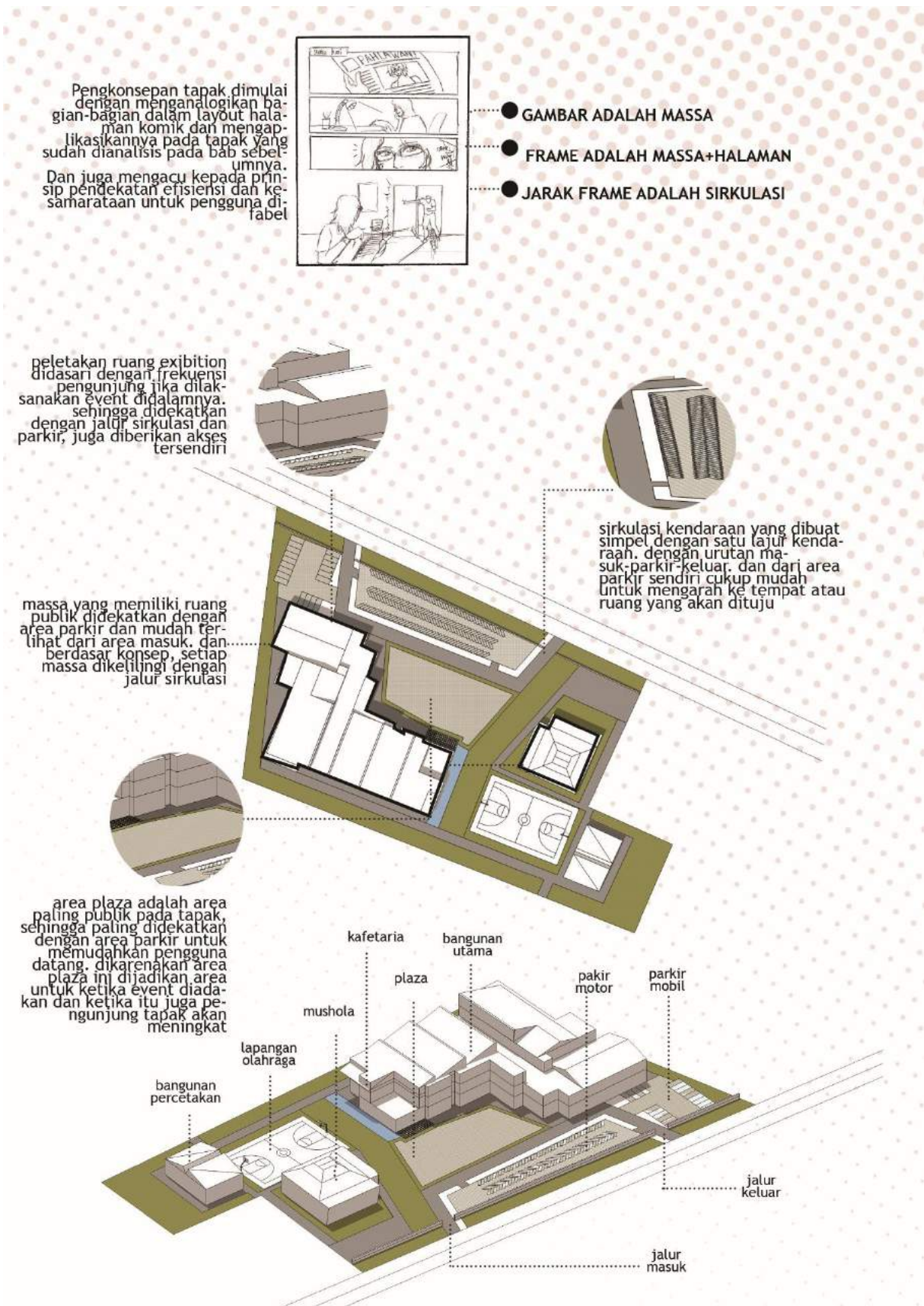
5.1 Konsep Dasar

Perancangan Studio Komik dan Animasi ini memakai konsep “TellTale”. Pemilihan konsep ini didasari oleh bentuk dari komik dan animasi itu sendiri, dimana merupakan karya cerita yang diceritakan secara tersendiri sehingga dapat disebut komik dan animasi. Cerita diartikan sebagai sebuah karangan tulisan atau gambar yang memiliki plot atau alur, jika sebuah tulisan tidak memiliki plot maka tidak bisa didefinisikan sebagai cerita. Cara menceritakan cerita dalam komik dan animasi adalah dengan menggunakan media banyak gambar yang berurutan dan dipisah-pisah dengan yang disebut *frame*. Dan gambar-gambar dalam komik dan animasi, selalu ditambahkan *toner* atau warna sehingga gambar dapat lebih menarik dan berestetika. Cara menceritakan komik dan animasi ini dapat diaplikasikan dalam objek dengan menganalogikan objek perancangan sebagai sebuah cerita, yang dibentuk dengan plot, dipisah dengan *frame*, dan dihiasi dengan *toner* atau warna. Jadi konsep ini, adalah menganalogikan cara menceritakan sebuah cerita dalam komik atau animasi ke dalam desain arsitektur.



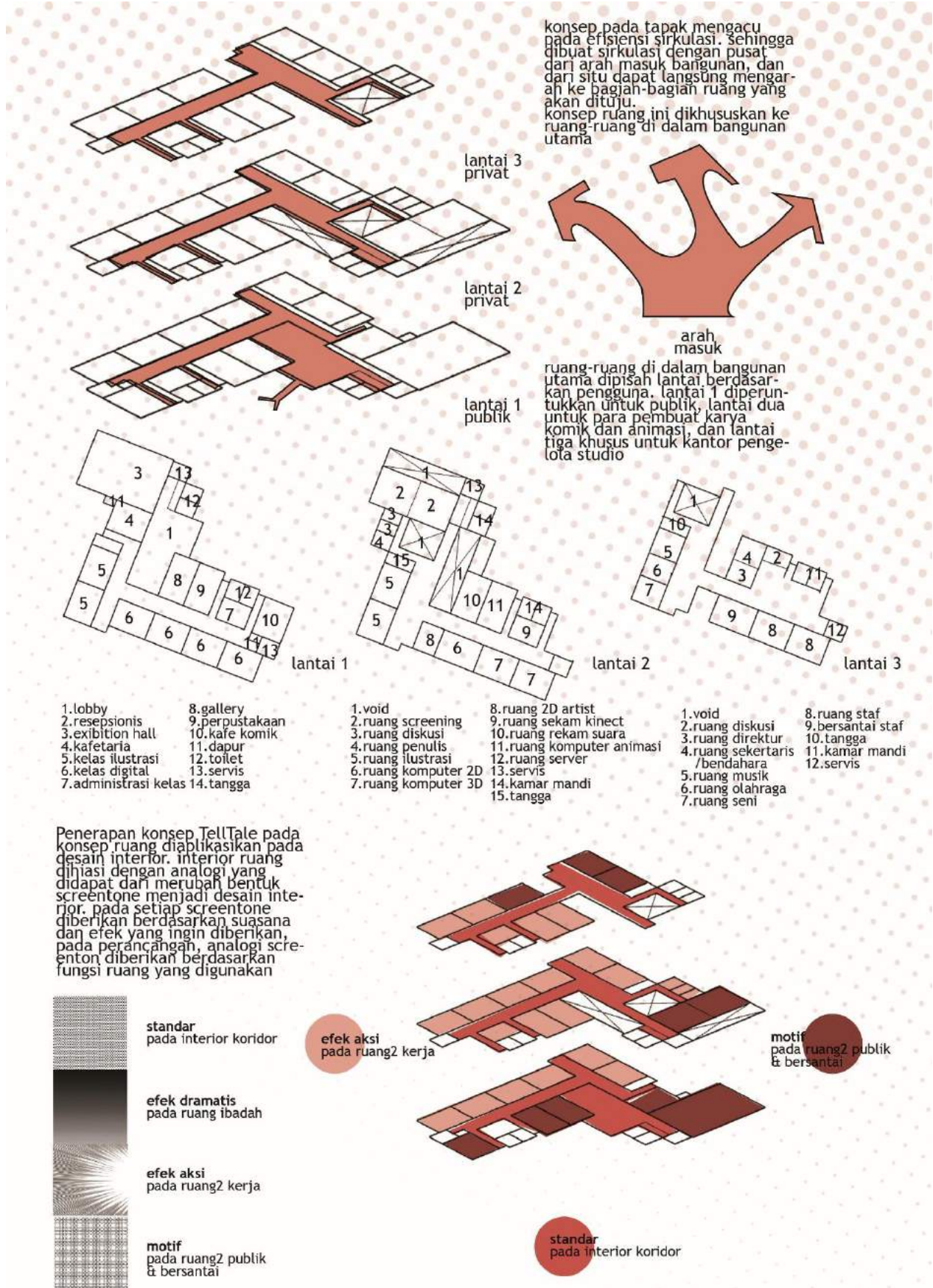
Gambar V.1 Alur konsep
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

5.2 Konsep Tapak



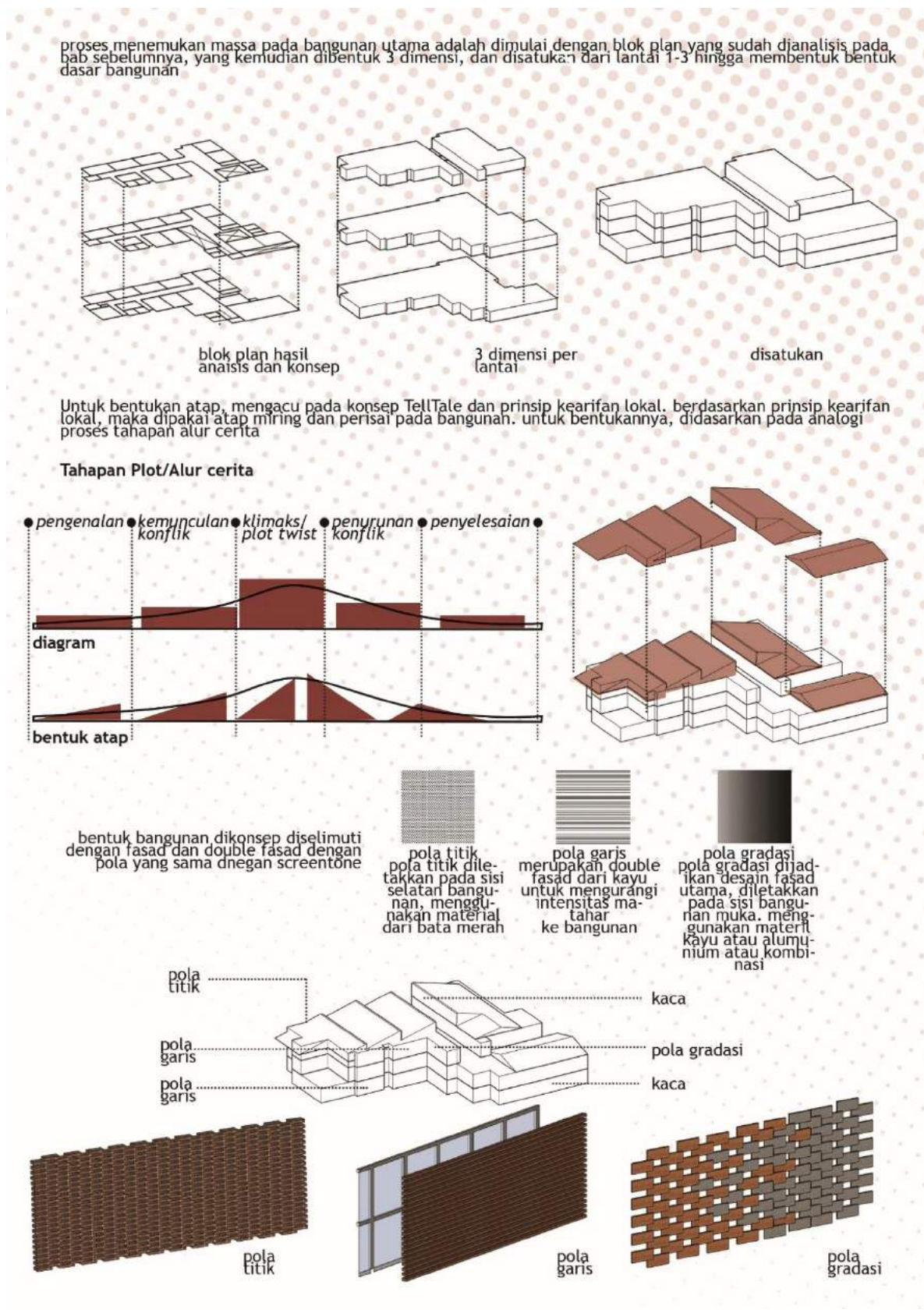
Gambar V.2 konsep tapak
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

5.3 Konsep Ruang



Gambar V.3 konsep ruang
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

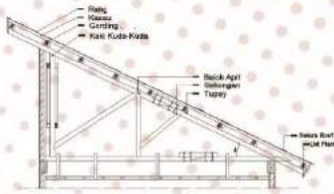
5.4 Konsep Bentuk



Gambar V.4 konsep bentuk
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

5.5 Konsep Struktur

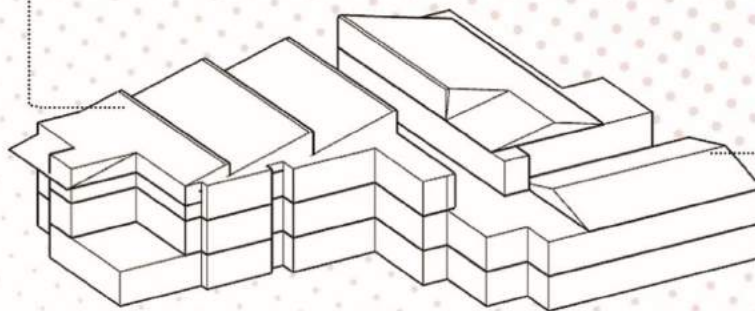
pengkonsepkan struktur yang diterapkan pada bangunan mengacu pada aspek prinsip efisiensi struktur dan material, serta aspek kesamarataan dengan menggunakan langgam industrial



atap bangunan utama menggunakan struktur rangka atap miring dengan material baja ringan

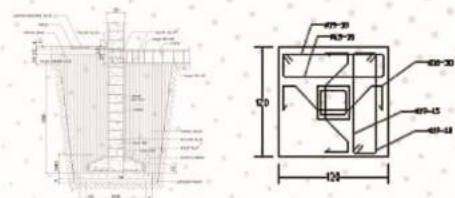
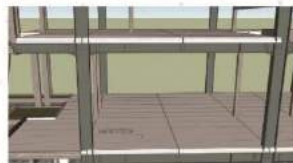
sebagai jalur penghubung antar lantai, tangga pada bangunan menggunakan konstruksi baja agar sesuai dengan langgam industrial

untuk area screening, dikarenakan memerlukan ruang luas tanpa kolom, maka pada atap digunakan konstruksi baja bentang lebar

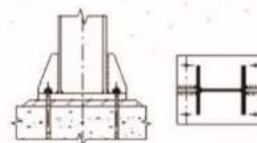
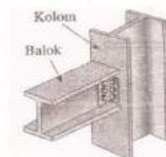


disesuaikan dengan langgam industrialis, maka struktur yang dipakai untuk kolom dan balok adalah menggunakan konstruksi baja WF dengan bentang 5 meter. pemilihan konstruksi baja sendiri juga didasari dengan aspek efisiensi dimana konstruksi baja dinilai lebih unggul dari konstruksi beton untuk plat lantai sendiri menggunakan plat lantai citicon, dikarenakan merupakan konstruksi pra cetak dengan beberapa keunggulan seperti hemat, mudah, tahan gempa, ringan, dan kedap air.

untuk pondasi, dipakai pondasi footplat dengan 1 pancang untuk menambah kekuatan struktur, sedangkan untuk jenis sambungan dari kolom baja ke pondasi sendiri menggunakan sambungan kaku karena dinilai lebih stabil jika dibandingkan dengan memakai sambungan lainnya.

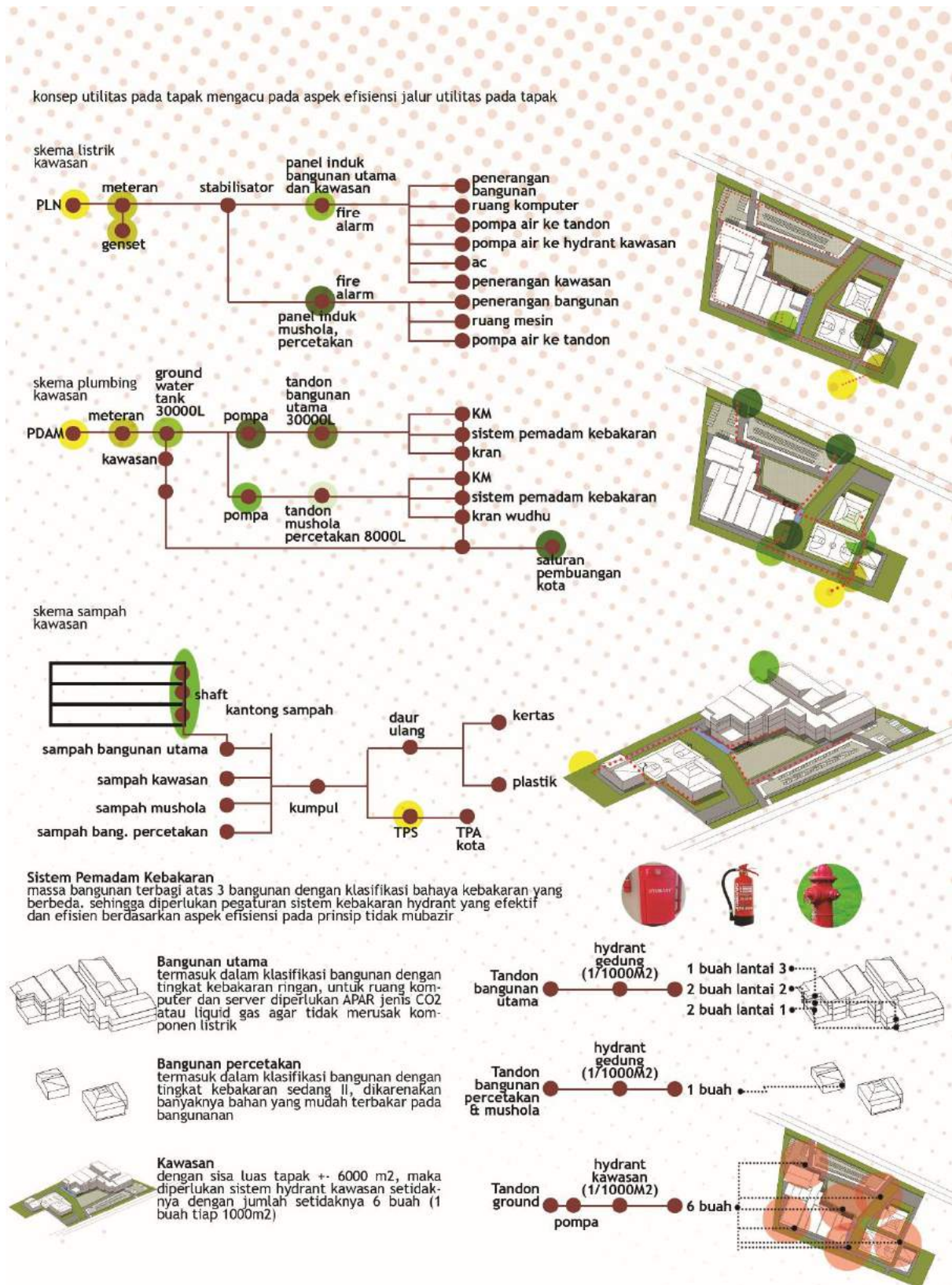


sambungan pada kolom dan balok menggunakan sambungan sendi sebagai bentuk penerapan struktur yang tahan gempa, agar sesuai dengan aspek efisiensi dalam prinsip tidak mubazir



Gambar V.5 konsep struktur
Sumber : hasil analisis penulis, 2019

5.6 Konsep Utilitas



Gambar V.6 konsep utilitas
 Sumber : hasil analisis penulis, 2019

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1 Pengembangan Konsep perancangan

Ide dasar konsep perancangan didapat dari fungsi objek perancangan yang diintegrasikan dengan pendekatan arsitektur islami yang pada dasarnya digunakan sebagai pengikat pada proses perancangan. Hal tersebut kemudian diterapkan pada fungsi objek dimana terdapat proses memproduksi komik dan animasi yang diikat dengan unsur islami. Ide konsep perancangan Studio Komik dan Animasi ini yaitu *How to Tell a Tale*, yaitu menerapkan bagian dari proses pembuatan komik dan animasi yang dipadukan atau diikat dengan prinsip-prinsip pendekatan islami sehingga terwujud objek bangunan yang mencirikan komik dan animasi tetapi tetap tidak melenceng dari aturan dan prinsip Islami.

Konsep juga diperkuat dengan menambahkan integrasi Islami yang diambil dari terjemah surat adz-zariyat ayat 56, yang artinya “*dan tidaklah Aku menciptakan Jin dan Manusia, melainkan supaya mereka menyembah-Ku*”. Ayat ini dipergunakan sebagai pengikat tujuan dari konsep perancangan dimana diharuskan untuk tetap mengarah ke tujuan awal manusia, yaitu untuk menyembah Allah SWT.

How to Tell a Tale

ANALOGI PROSES

- analogi layout dan frame pada massa dan tapak
- pola screentone sebagai fasad dan interior
- diagram alur cerita sebagai inspirasi bentuk atap

PRINSIP ISLAMI

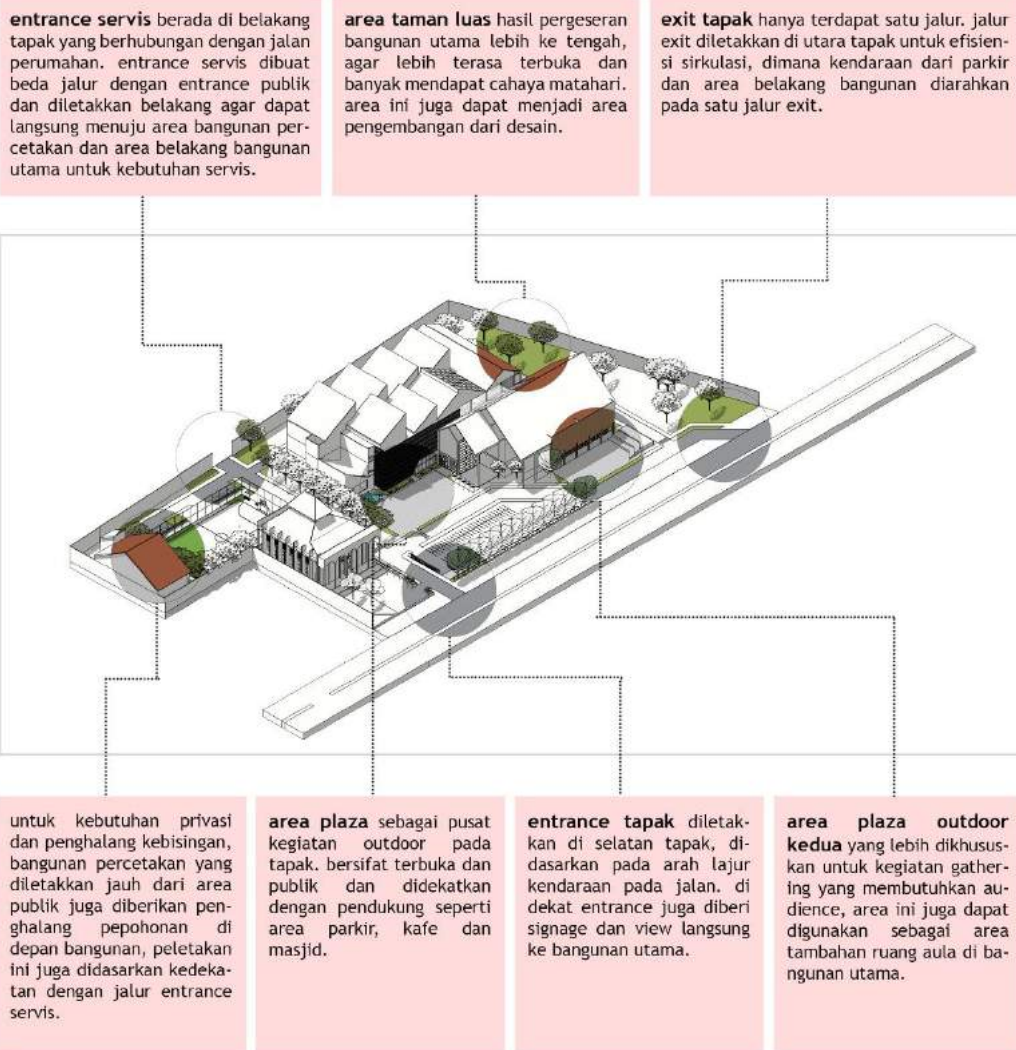
1. Tidak mubazir
 - efisiensi sirkulasi
 - efisiensi pemilihan material
 - pelatukan masjid agar dapat diakses publik, sehingga dapat digunakan masyarakat sekitar
 - desain mampu menegakkan atau mengurangi bencana banjir di sekitar tapak
2. Egaliter
 - penerapan desain yang universal, sehingga tidak membebani pengguna berdasarkan kebutuhan khusus.
3. Privasi
 - penataan massa dan ruang agar tercipta privasi yang tepat
4. Kearifan lokal
 - penggunaan material dan langgam yang tidak jauh berbeda dengan bangunan di wilayah
 - analogi diagram alur cerita pada atap menggunakan desain atap tradisional

INTEGRASI ISLAMI

1. Mengutip terjemah dari surat adz-zariyat ayat 56 diterapkan beberapa hal seperti:
 - setiap desain atau konsep diarahkan sebagai bentuk badan kepada Allah SWT
 - tidak ada bentuk patung yang menyerupai makhluk hidup
 - tidak terdapat desain yang dapat mengganggu agdah dan akhlak

Gambar VI.1 konsep dasar
Sumber : hasil rancangan, 2020

6.1.1 Konsep Tapak



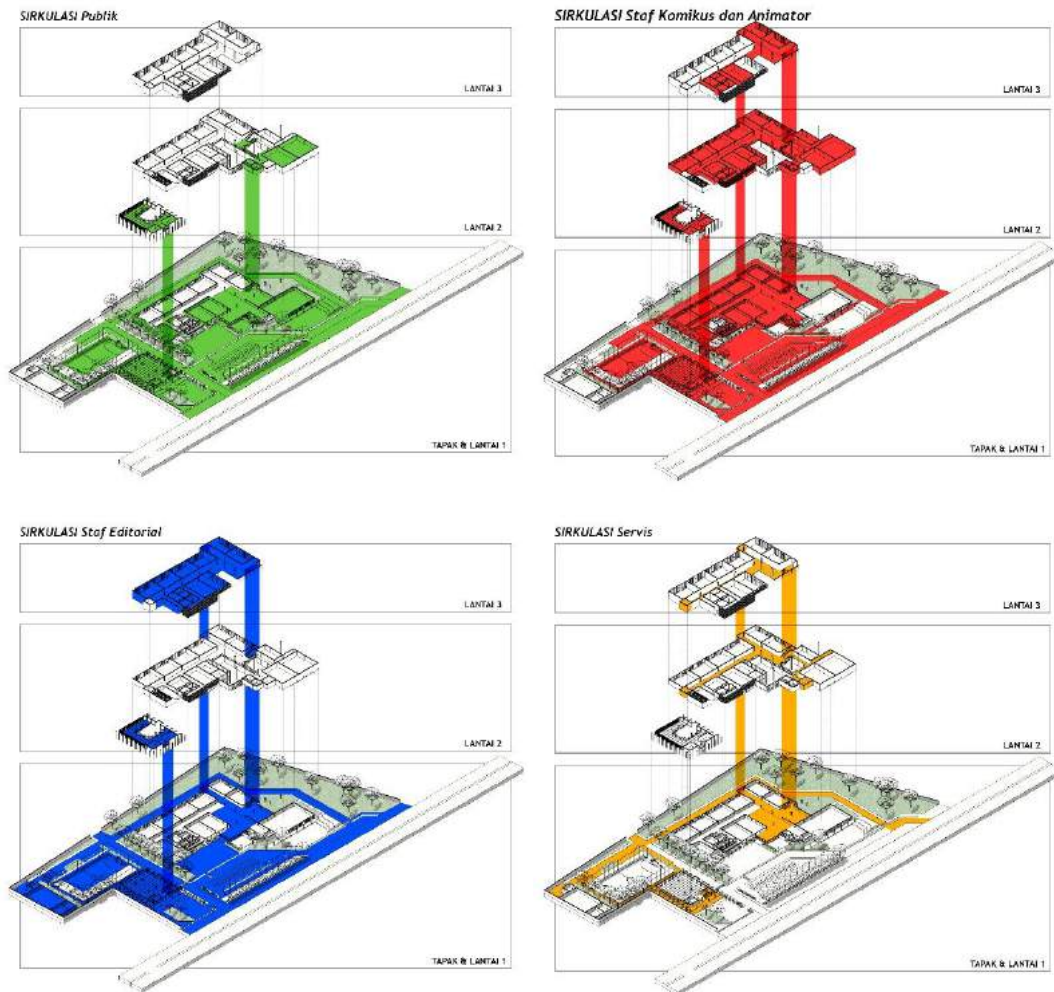
Gambar VI.3 konsep tapak
Sumber : hasil rancangan, 2020



Gambar VI.3 siteplan
Sumber : hasil rancangan, 2020



Gambar VI.5 layout plan
Sumber : hasil rancangan, 2020



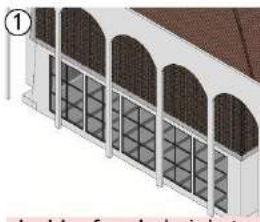
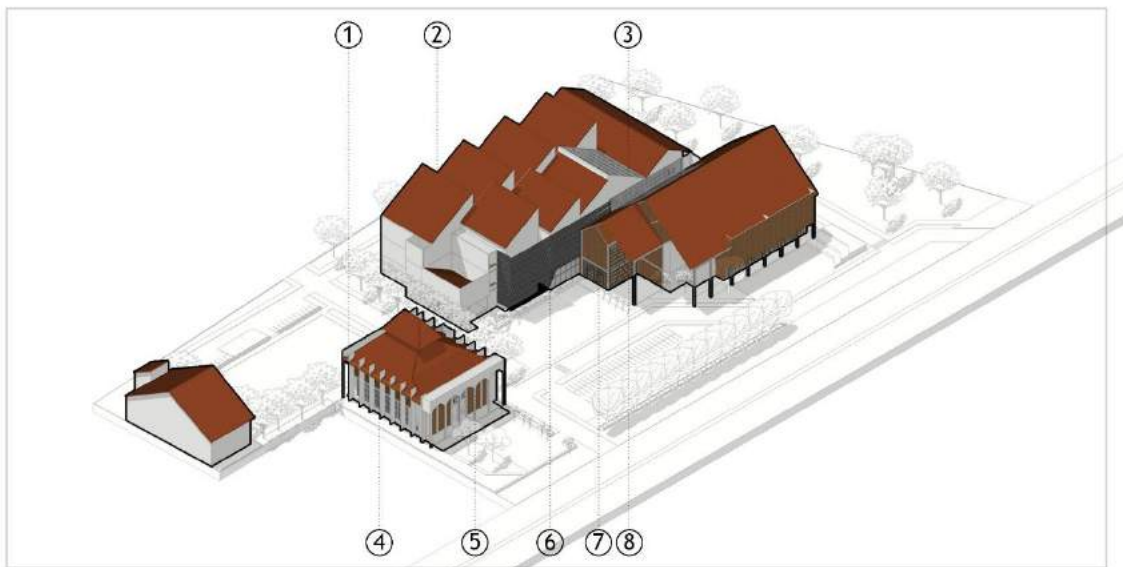
Gambar VI.5 alur sirkulasi
Sumber : hasil rancangan, 2020

6.1.2 Konsep Bentuk

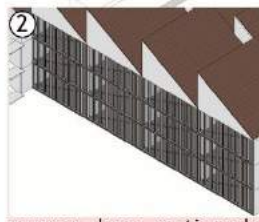
bentuk atap menggunakan jenis atap tradisional, seperti atap tajug, atap miring, atap pelana, dan atap jengki. hal ini mengacu pada prinsip kearifan lokal serta efisiensi bentuk dan struktur. untuk penatan atap pada bangunan utama didasarkan pada analogi tahap-tahap atau proses dalam membuat cerita. sehingga terbentuk bentuk atap miring yang berbaris sebagai analogi tahap *build up* cerita, dan diakhiri dengan bentuk pelana sebagai analogi puncak konflik dan penyelesaian cerita.



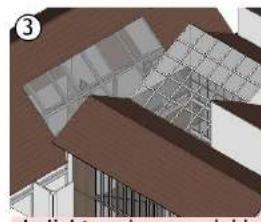
bentuk massa didapat menggunakan prinsip *form follow function*. bermula dari diagram keterkaitan yang membentuk denah dan kemudian ditarik membentuk massa. kesederhaan konsep ini mengacu pada efisiensi ruang, bentuk dan struktur.



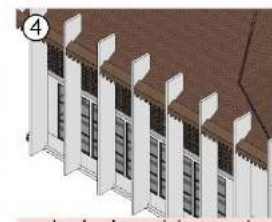
1 **double fasad** dari beton dengan bentuk setengah lingkaran untuk memperjelas kesan masjid



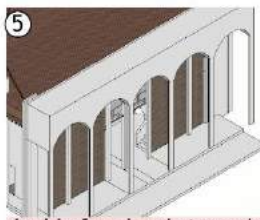
2 susunan kaca mati pada area kelas dan kerja untuk memaksimalkan cahaya alami



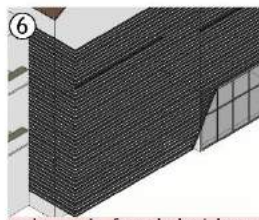
3 **skylight** pada ruang lobby untuk memberi kesan keterbukaan serta memperlihatkan struktur atap



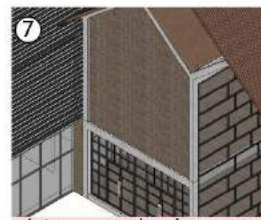
4 pada kedua sisi samping masjid disusun kolom garis untuk fasad



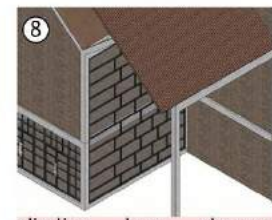
5 **double fasad** pada tampak depan masjid



6 pola garis fasad dari kayu sebagai fasad utama bangunan



7 pintu masuk bangunan utama

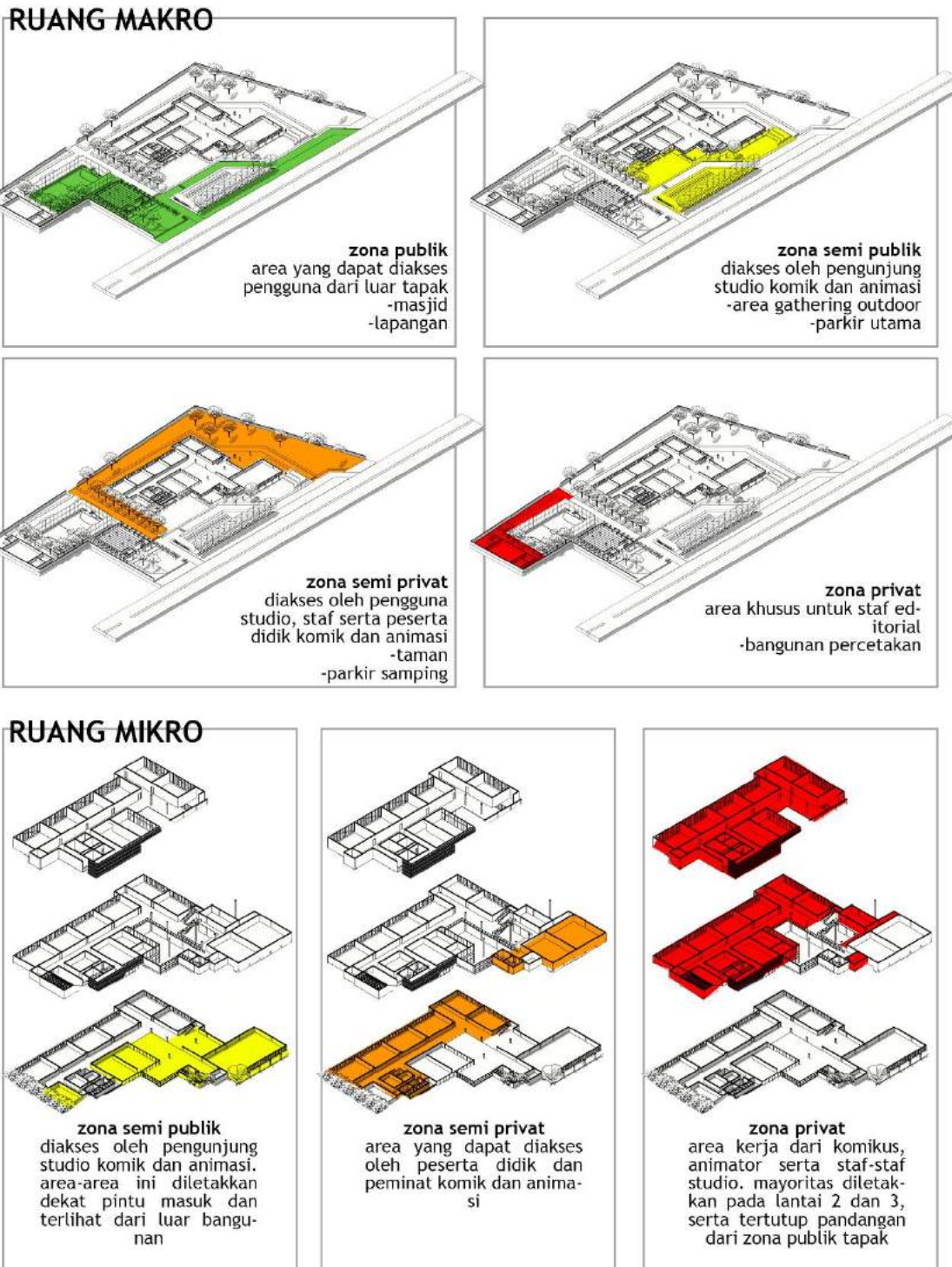


8 dinding kaca dengan gabungan pola garis dan gradasi pada kusen

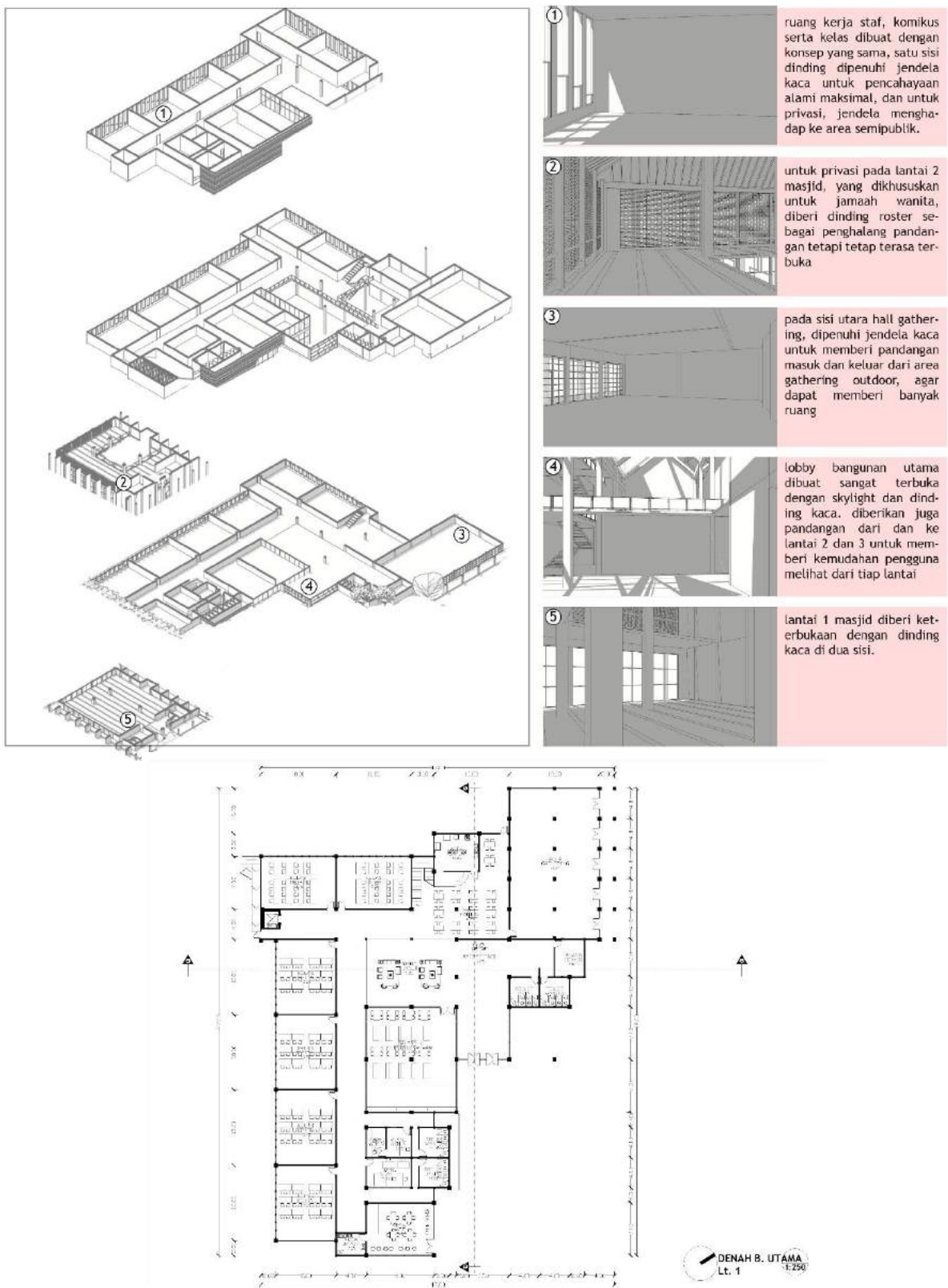
Gambar VI.6 konsep bentuk
Sumber : hasil rancangan, 2020

6.1.3 Konsep Ruang

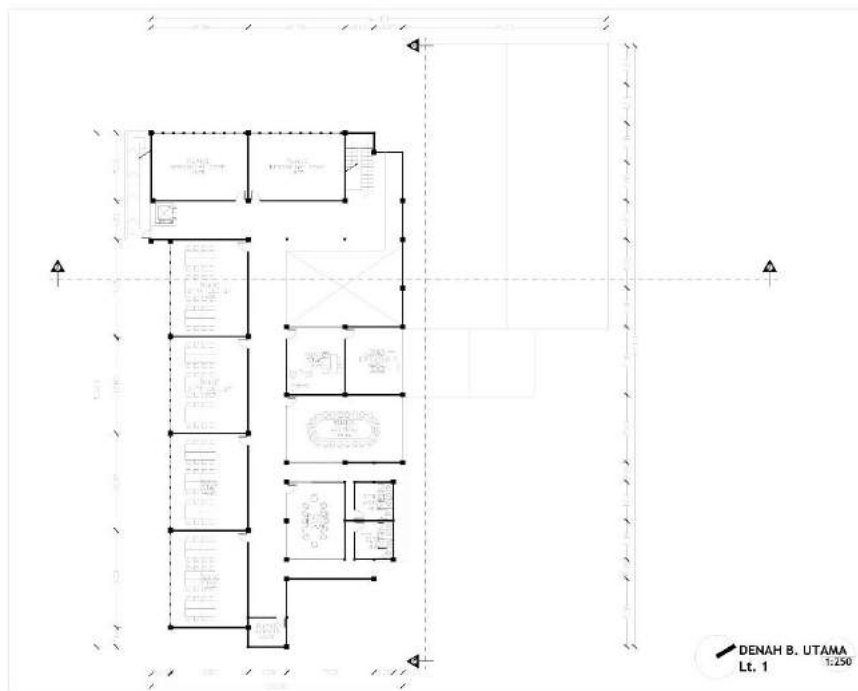
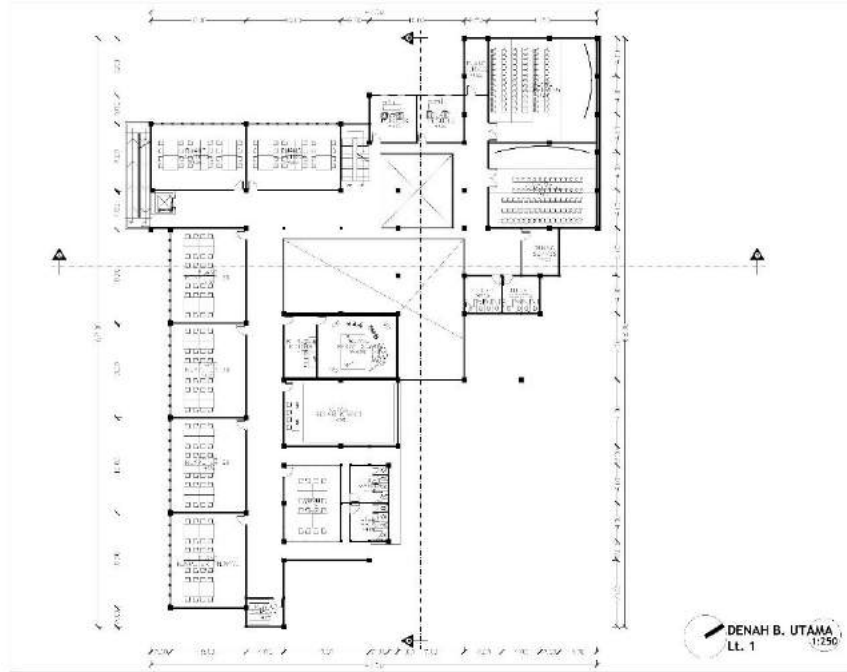
konsep ruang dibagi berdasar ruang makro dan mikro. penataan ruang dihasilkan dari analisis yang mengacu pada prinsip efisiensi sirkulasi serta kebutuhan privasi yang tepat.



Gambar VI.7 konsep zona ruang
Sumber : hasil rancangan, 2020

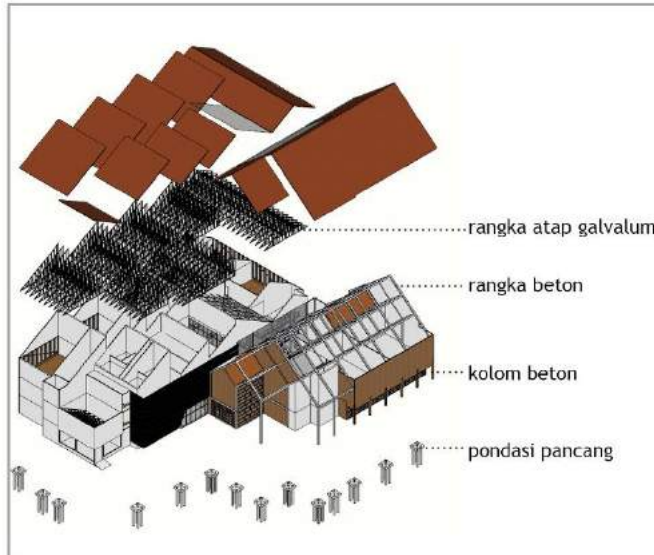


Gambar VI.8 konsep ruang
Sumber : hasil rancangan, 2020



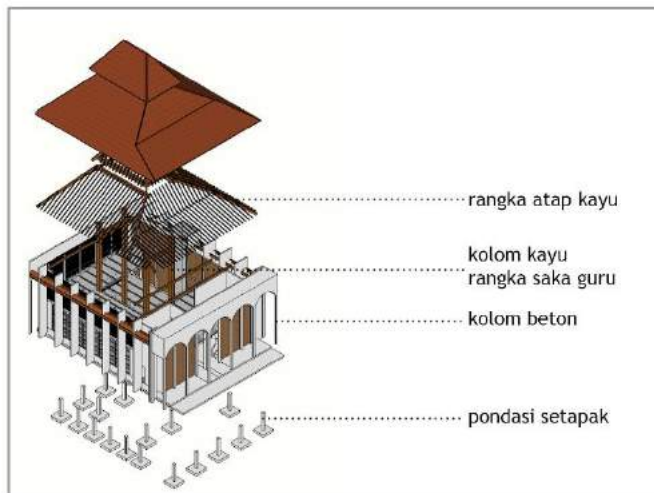
Gambar VI.9 denah bangunan utama
 Sumber : hasil rancangan, 2020

6.1.4 Konsep Struktur

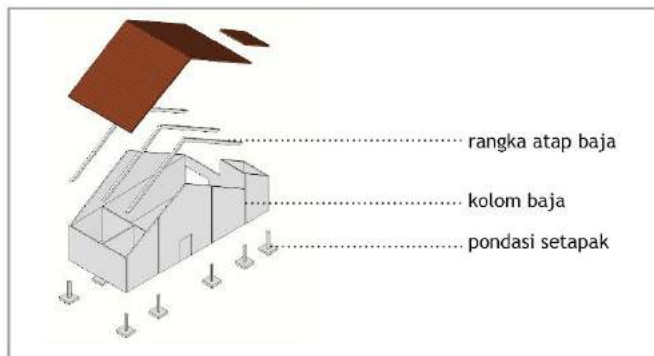


pemilihan dan perhitungan struktur didasarkan pada efisiensi dan kearifan lokal, sehingga dipilih jenis bahan yang mudah didapat, kuat dan aman.

pemilihan rangka atap beton dan bentuk rangka pada lobby dipilih agar dapat diexpose sebagai bagian interior bangunan. hal ini terinspirasi dari bagaimana atap tajug pada bangunan tradisional dengan rangka yang diekspos. rangka ini hanya diletakkan pada bagian lobby yang terlihat publik, untuk ruang lain, dipakai rangka galvalum yang ditutup dengan plafon.



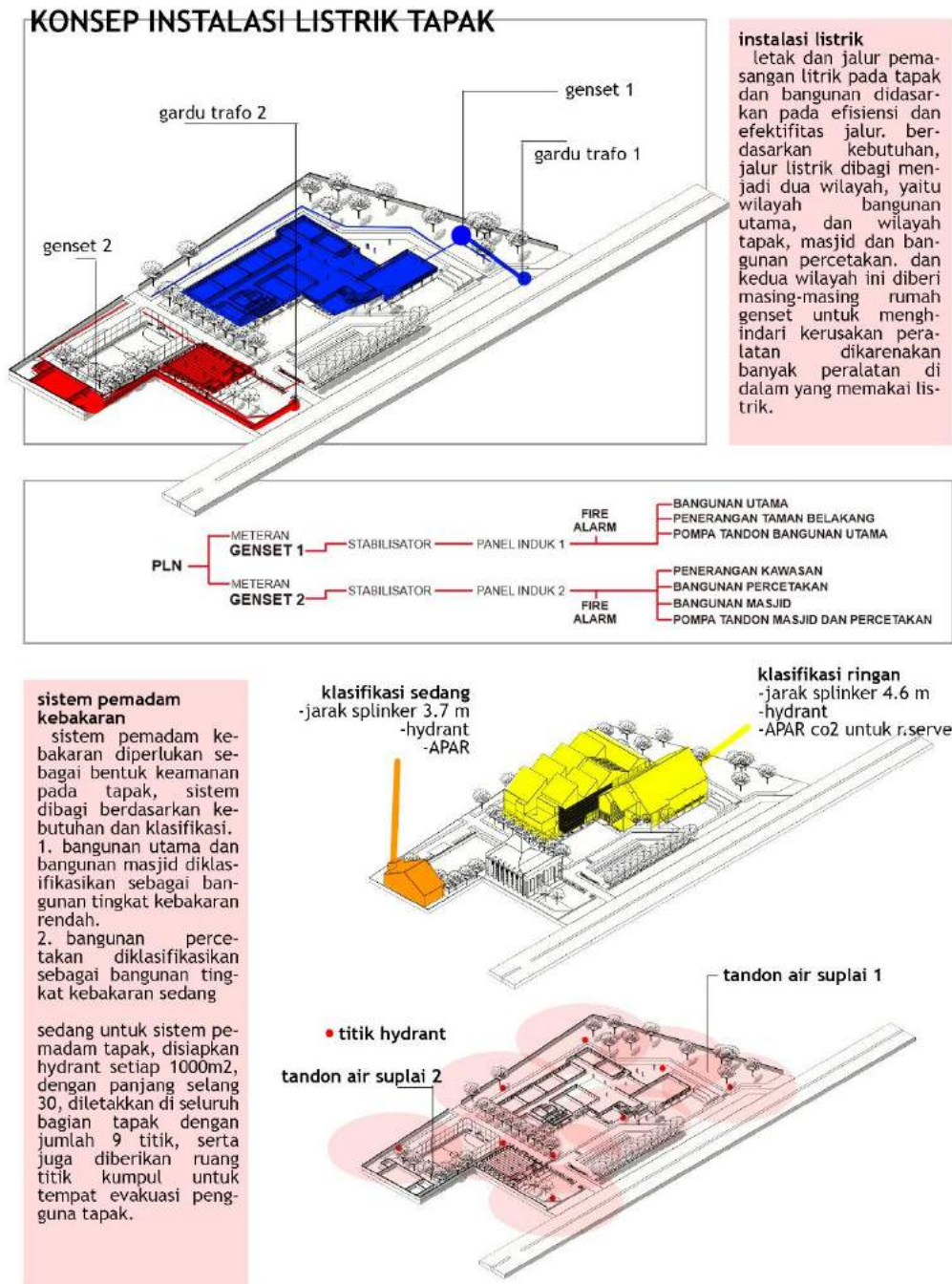
struktur masjid sepenuhnya terinspirasi dari bagaimana desain masjid tradisional indonesia. pada kolom penyangga atap memakai struktur saka guru dengan rangka kayu sebagai material.



pada bangunan percetakan memakai struktur baja yang mencerminkan gaya industrial. rangka atap baja dipakai untuk memberikan ruang luas tanpa kolom pada bangunan.

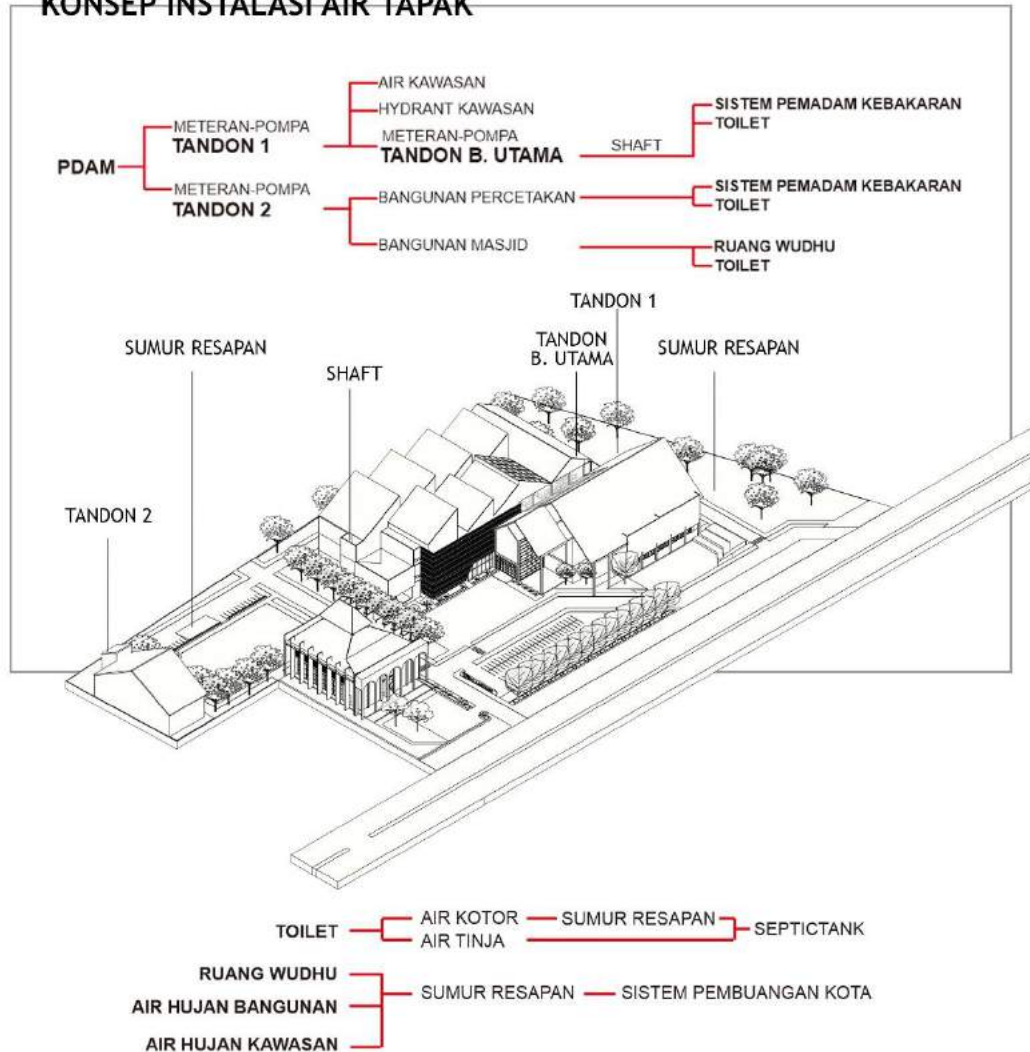
Gambar VI.10 konsep struktur
Sumber : hasil rancangan, 2020

6.1.5 Konsep Utilitas



Gambar VI.11 konsep utilitas 1
 Sumber : hasil rancangan, 2021

KONSEP INSTALASI AIR TAPAK



penerapan konsep islami

sebagai bentuk penerapan konsep islami, dimana diperlukan desain yang selaras dengan alam, maka dari itu desain dikonsepsi untuk dapat tidak memberikan kerusakan pada alam atau dapat membantu mengurangi kerusakan alam sekitar. pada desain diberikan sistem dimana agar desain dapat mengurangi dan mencegah terjadinya banjir, dimana merupakan masalah paling sering yang terjadi di sekitar tapak.

SUMUR RESAPAN

air kotor dari tapak dikumpulkan dalam sumur resapan terlebih dahulu sebelum diteruskan ke pembuangan kota, untuk dapat mengurangi volume air yang dibuang agar tidak terjadi banjir

AREA RESAPAN

memperbanyak ruang resapan air pada tapak, dan juga menggunakan paving tembus air pada area-area seperti parkir agar air dapat cepat meresap dan mengurangi banjir

Gambar VI.12 konsep utilitas 2
Sumber : hasil rancangan, 2021

6.2 HASIL PERANCANGAN LAYOUT DAN SITEPLAN

SITEPLAN

Penataan massa dipusatkan pada bangunan utama yang diletakkan di tengah tapak, untuk memperjelas pandangan serta tidak menutup pandangan ke beberapa area tapak seperti taman, agar tidak menjadi ruang tertutup negative dikarenakan tertutup oleh bangunan utama, sebagai penerapan prinsip arsitektur islami. Penempatan bangunan utama juga dipengaruhi pandangan dari jalan di depan tapak agar dapat mudah terlihat oleh pengguna yang akan menuju tapak. Penataan setiap massa juga banyak dipengaruhi efisiensi sirkulasi serta kebutuhan privasi setiap bangunan. Bangunan masjid dan lapangan yang dapat diakses oleh publik diletakkan berdekatan dengan jalur masuk tapak. Dan semakin jauh dari jalur masuk, semakin privat lokasi dalam tapak. Setiap bangunan dikelilingi dengan jalur sirkulasi untuk kemudahan akses, dan sebagai bentuk penerapan analogi fram pada komik dan animasi, sehingga didapat batas massa yang jelas.

Penataan ruang dalam bangunan juga dikaitkan dengan keadaan tapak serta diatur dengan prinsip efisiensi sirkulasi dan kesamarataan. Ruang-ruang yang membutuhkan privasi dari luar tapak diletakkan pada area dengan tingkat intensitas public yang sangat kecil, seperti ruang kelas yang dihadapkan ke area taman belakang yang semi privat. Dan diatur dimana dapat mudah dicari dan diakses pengguna bahkan pengguna kursi roda.

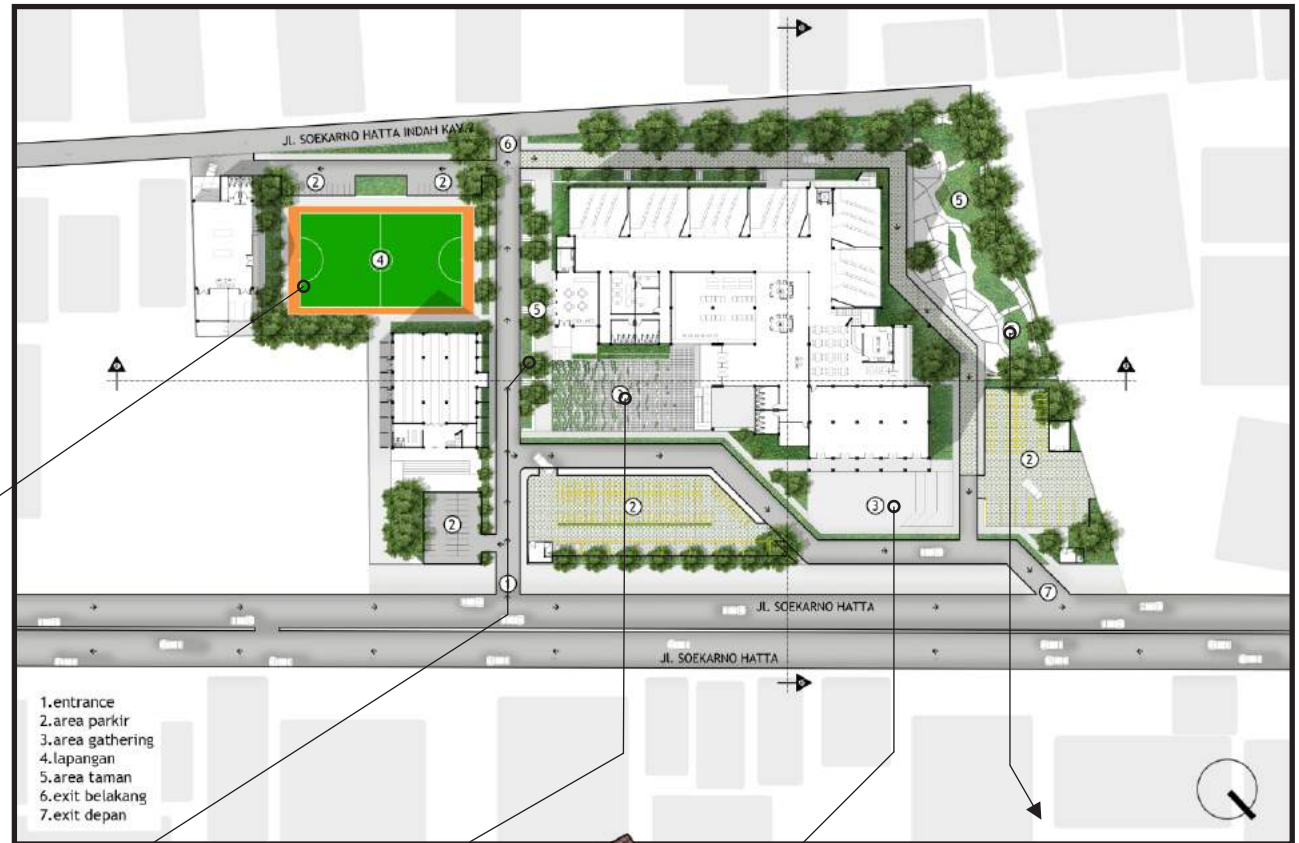
SITEPLAN



LAYOUT

Area parkir pada tapak juga dibagi menjadi beberapa lokasi dengan pertimbangan kemudahan akses dan kebutuhan parkir tiap bangunan. Lantai pada area parkir memakai paving agar dapat mudah menyerap air, dikarenakan kebutuhan lahan parkir yang cukup besar sehingga area parkir memakan lahan penyerapan air.

LAYOUT



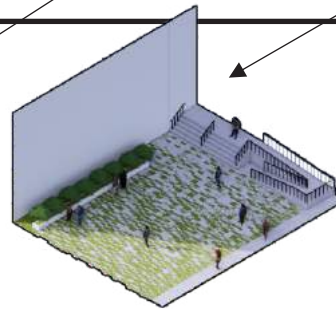
1. entrance
2. area parkir
3. area gathering
4. lapangan
5. area taman
6. exit belakang
7. exit depan



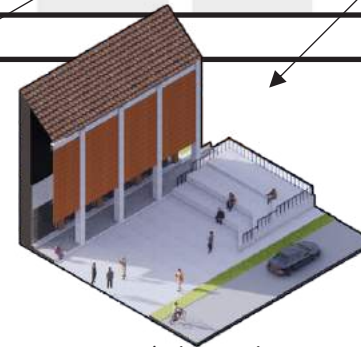
area lapangan
area ini ditujukan untuk area olahraga pengguna tapak maupun pengunjung tapak



area taman tengah
area ini ditujukan untuk ruang hijau dan penghalang sinar, bunyi dan pandangan antara bangunan utama dan masjid



area gathering utama
area ini ditujukan untuk ruang berkumpul luar ruangan utama, juga menjadi ruang penghubung tapak dan bangunan utama

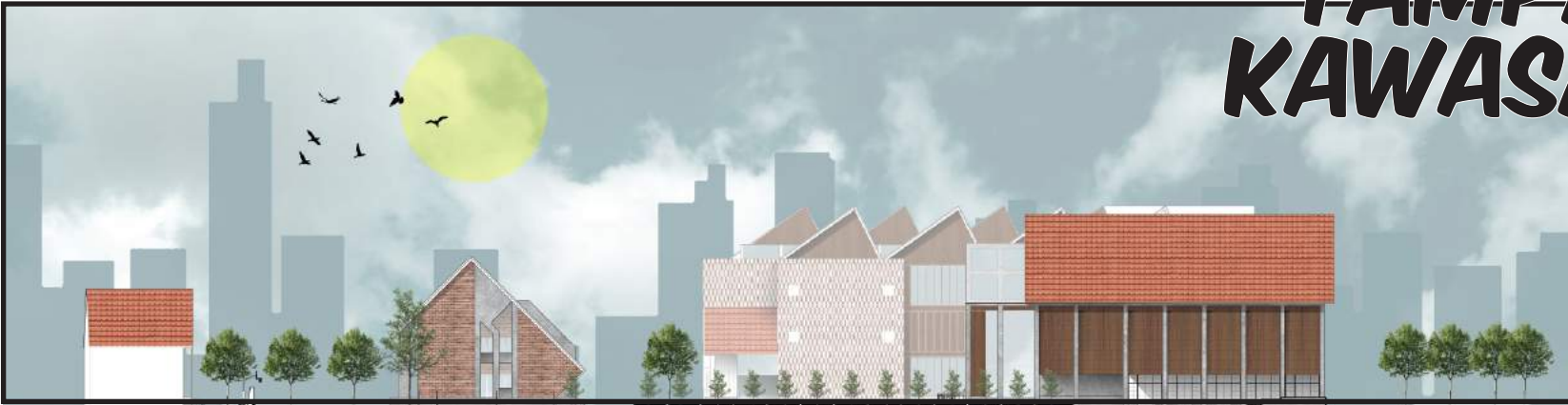


area gathering samping
area ini ditujukan untuk ruang berkumpul yang memerlukan pusat perhatian, ruang ini juga dapat menjadi tambahan ruang hall di sampingnya



area taman samping
area ini ditujukan untuk ruang hijau utama di tapak, menjadi tempat berkumpul dan belajara secara luar ruangan

TAMPAK KAWASAN



TAMPAK KAWASAN DEPAN

massa bangunan memiliki kesamaan dalam langgam dan material. masing-masing massa terdapat penggunaan dinding ekspos batu bata dan ekspos semen, sebagai bentuk langgam industrial-kontemporer. juga setiap massa menggunakan bentuk atap pelana dan material genteng yang sama.



TAMPAK KAWASAN KIRI

massa bangunan tampak tidak dapat terlihat dari kiri tampak, dikarenakan adanya bangunan di sisi kiri dan kanan yang menghalangi pandangan ke tampak. pada setiap massa diberi bukaan untuk datangnya cahaya alami pada sisi kiri dikarenakan datangnya sinar matahari pagi pada sisi kiri tampak

TAMPAK KAWASAN



TAMPAK KAWASAN BELAKANG

pada sisi belakang merupakan area semi privat, sehingga diberi penutup pandangan dan tembok untuk memberikan privasi ruang dari publik.



TAMPAK KAWASAN KANAN

begitu juga dengan sisi kanan tapak, yang terdapat ruang taman semi privat untuk pengguna tapak. dan juga sama dengan sisi kiri tapak, tapak tidak dapat dilihat dari sisi kanan dikarenakan terdapat bangunan di samping kanan tapak yang menutupi pandangan ke tapak.

POTONGAN KAWASAN



POTONGAN KAWASAN A-A'

untuk menghindari genangan banjir pada bangunan, setiap massa ditinggikan ± 1 meter dari permukaan. pada tapak juga ditata kemiringan dan banyak diberi daerah resapan untuk mengurangi dan mencegah banjir.



POTONGAN KAWASAN



POTONGAN KAWASAN A-A'

pada bangunan banyak diberikan dinding terbuka untuk memberikan banyak cahaya dan pandangan sebagai bentuk ketidakmubaziran dan keterbukaan bangunan.



PERSPEKTIF KAWASAN

Kawasan Studio Komik dan Animasi dirancang dengan banyak memikirkan fungsi tiap lokasi dalam tapak, dan diatur dengan konsep dan prinsip Arsitektur Islami sehingga setiap lokasi mudah dicari, mudah diakses, memiliki intensitas privasi yang sesuai, serta tidak membentuk ruang negatif yang tidak sesuai dengan prinsip Islami



PERSPEKTIF KAWASAN



ENTRANCE

Jalur masuk Kawasan dijadikan satu dengan jalur masuk ke masjid, yang dapat dipergunakan oleh pengguna dari luar tapak. Jalur masuk untuk studio sendiri ada tepat setelah signage studio yang langsung mengarah ke area parkir public dan area gathering utama. Sedangkan jalur masuk ke masjid tepat setelah jalur masuk Kawasan dan langsung mengarah ke area parkir

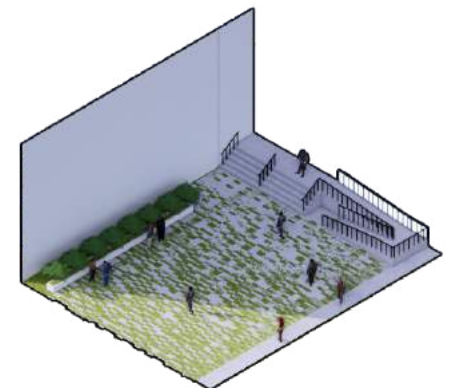
ENTRANCE



GATHERING UTAMA

GATHERING OUTDOOR UTAMA

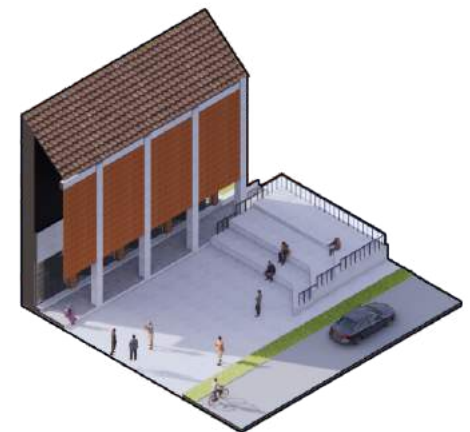
Merupakan area berkumpul diluar ruangan utama di tapak, juga dipergukan sebagai area sirkulasi antara Studio, café, parkir publik, dan masjid.





GATHERING OUTDOOR SAMPING

Gathering outdoor samping ini memiliki ruang duduk podium serta berdekatan dengan gathering hall. Dikarenakan agar area ini dapat dipergunakan sebagai ruang berkumpul yang memerlukan audience, dan juga dapat dipergunakan sebagai tambahan ruang untuk gathering hall.



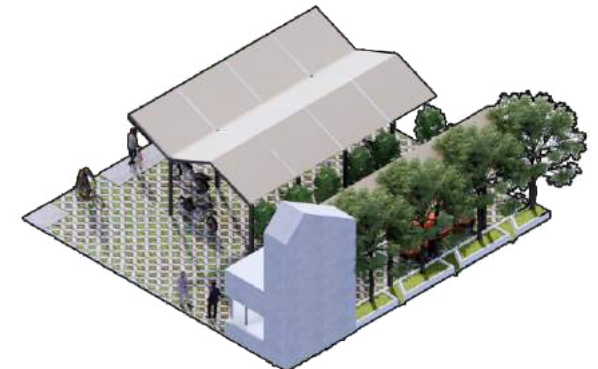


PARKIR DEPAN

PARKIR DEPAN

Area parkir diletakkan dekat dengan entrance masuk tapak dan bangunan utama. area ini ditujukan untuk parkir pengunjung Studio. dan untuk memberikan kenyamanan pengunjung, area parkir diberikan penutup atap dan vegetasi untuk mengurangi panas matahari.

Dan sebagai bentuk integrasi islami, area parkir menggunakan paving grass blok berlubang agar air dapat meresap ke tanah dan menghindari terjadi pengendapan air yang menerus pada terjadinya banjir





TAMAN SAMPING

TAMAN SAMPING

Taman samping menjadi ruang hijau utama di area tapak. area taman ini dipergunakan sebagai ruang berkumpul dan bersantai bagi pengunjung maupun pengguna tapak. ruang dibagi menjadi ruang kegiatan kelompok dan kegiatan sendiri.

penataan pohon pada tapak sendiri ditata berdasar konsep islami dimana agar tidak terbentuk ruang negatif, pepohonan tertutup diletakkan di area samping, sehingga tidak diberikan pepohonan yang menutup pandangan melainkan tetap memberikan pandangan secara publik.





PARKIR SAMPING

PARKIR SAMPING

parkir samping ditujukan untuk ruang parkir staf pengguna tapak, seperti ilustrator, animator, staf redaksi, karyawan dan lain-lain. area parkir ini diletakkan cukup jauh dari ruang publik tapak dan dekat dengan pintu masuk belakang bangunan utama, walaupun tetap dekat dengan pintu masuk depan bangunan utama.

area parkir ini juga memakai grass block sebagai lantai agar tidak menghalangi air meresap ke tanah dan mencegah atau setidaknya mengurangi terjadinya banjir.





LAPANGAN

LAPANGAN DAN PARKIR LAPANGAN

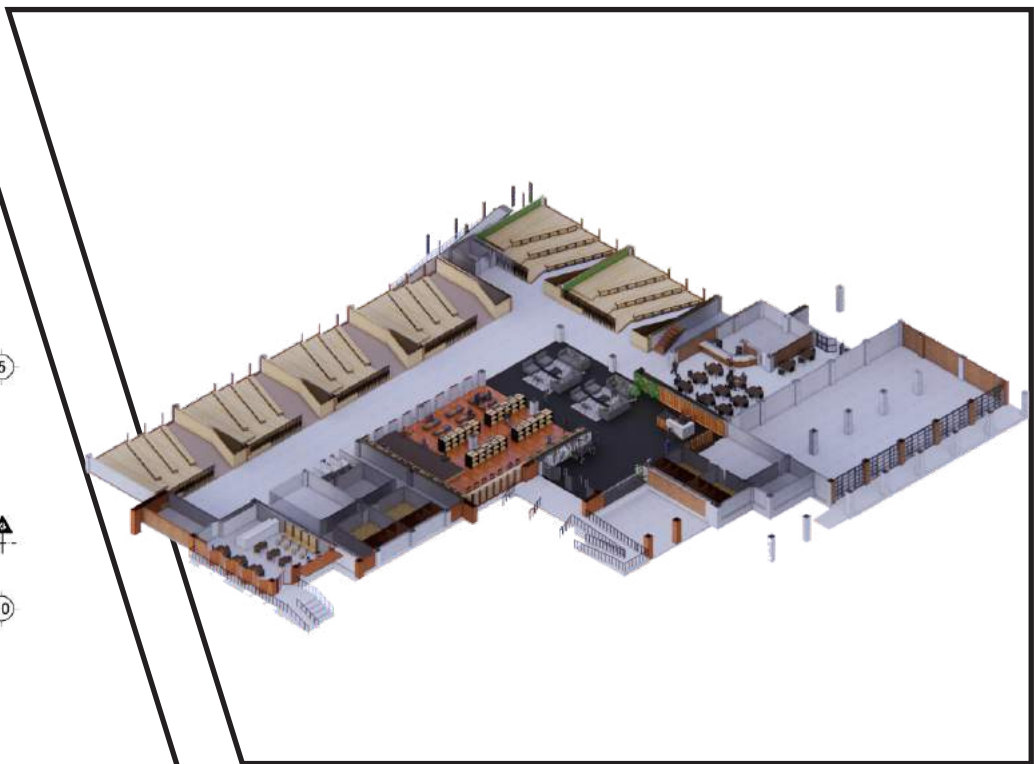
Area lapangan ini dapat dipergunakan oleh pengguna tapak maupun public. Keberadaan area ini dengan maksud agar dapat memberikan ruang untuk melatih tubuh para komikus dan animator yang banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Dapat digunakan publik juga dimaksudkan agar terjalin hubungan antara tapak dengan sekitar tapak dari segi sosial.



BANGUNAN UTAMA

Bangunan utama merupakan pusat bangunan dan pusat kegiatan dari Studio Komik dan Animasi, sehingga terdiri dari banyak ruang untuk memberikan fasilitas agar dapat memproduksi komik dan animasi. Untuk memudahkan sirkulasi dan akses, denah dibagi menjadi 3 lantai dengan tiap fungsi dan berdasarkan kebutuhan privasi tiap ruang. Lantai satu untuk fungsi edukasi, dimana kebutuhan privasi dikategorikan sebagai semi privat, dan digabungkan dengan ruang dengan kebutuhan privasi sedikit seperti kantin dan gathering hall.

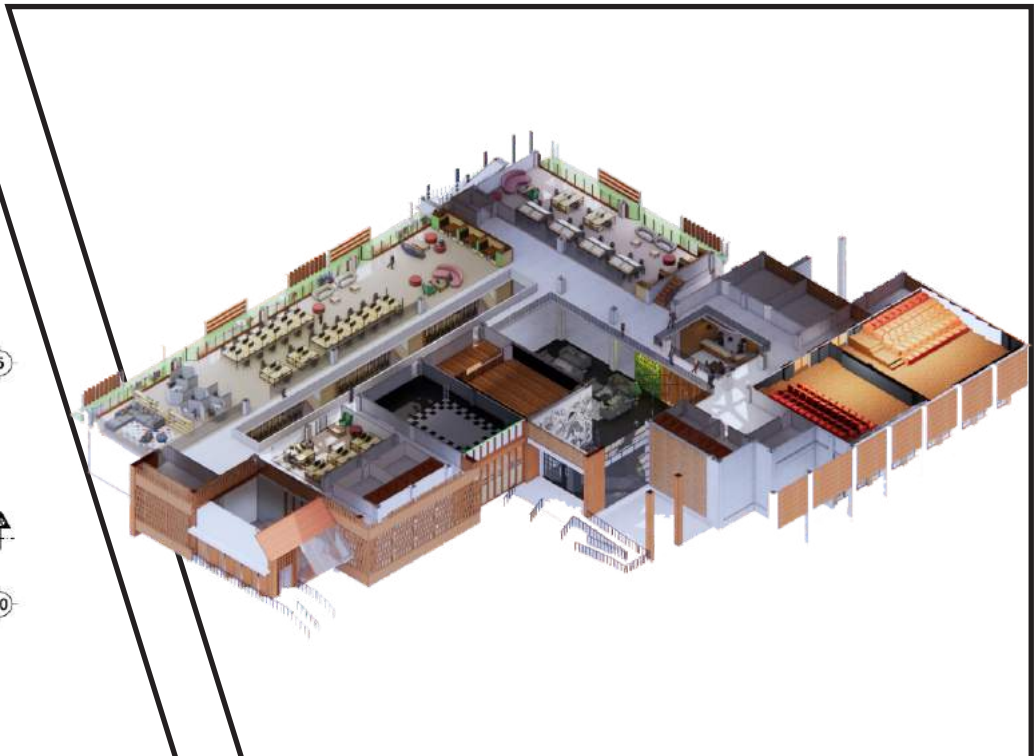
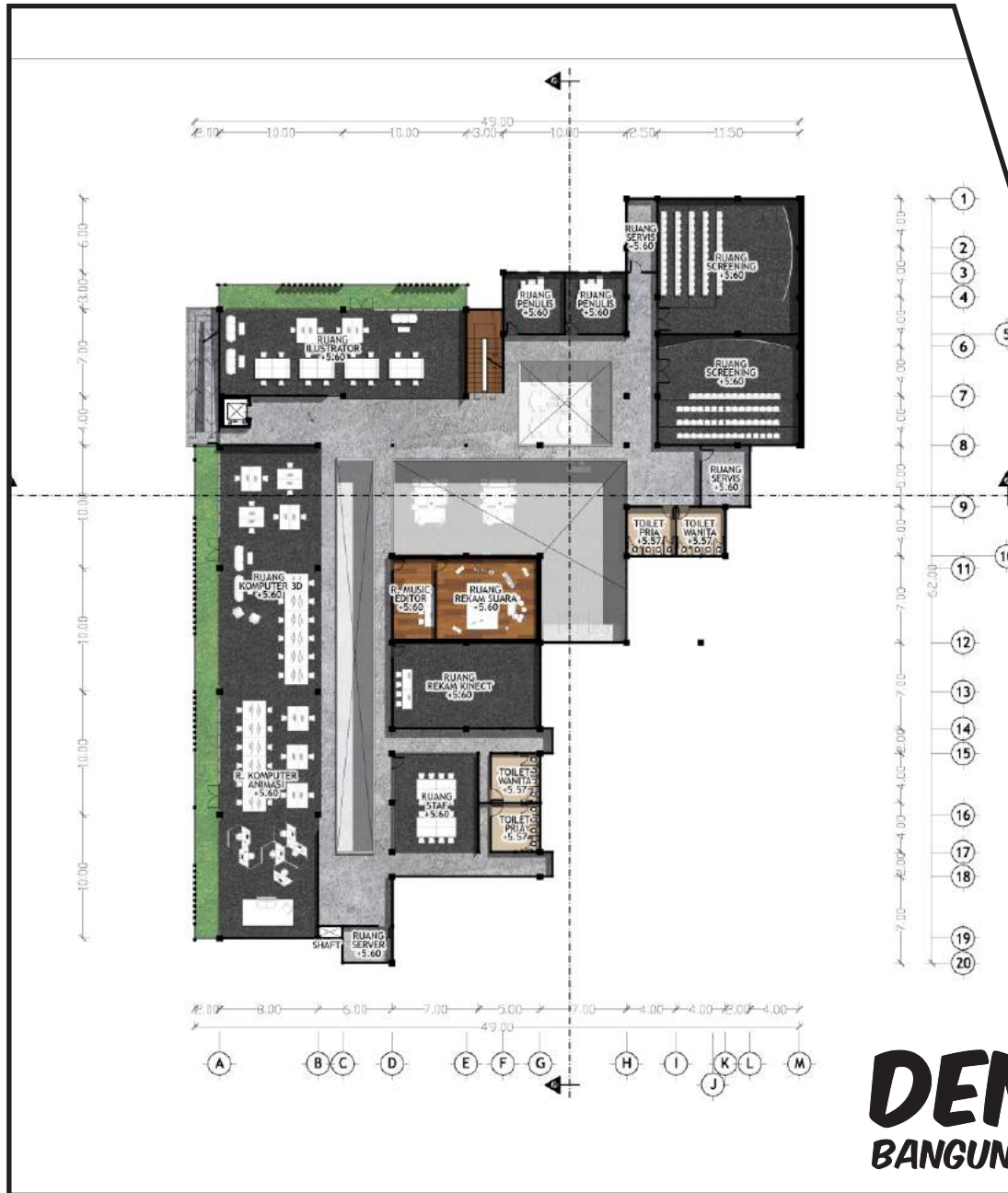




DENAH LT 1

BANGUNAN UTAMA

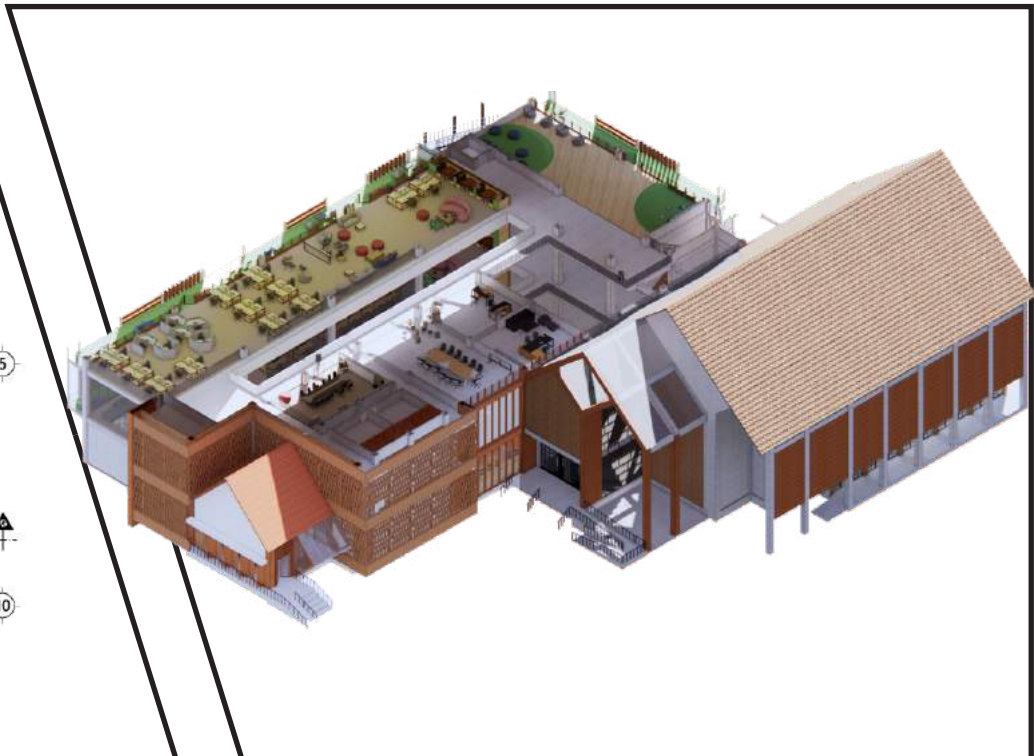
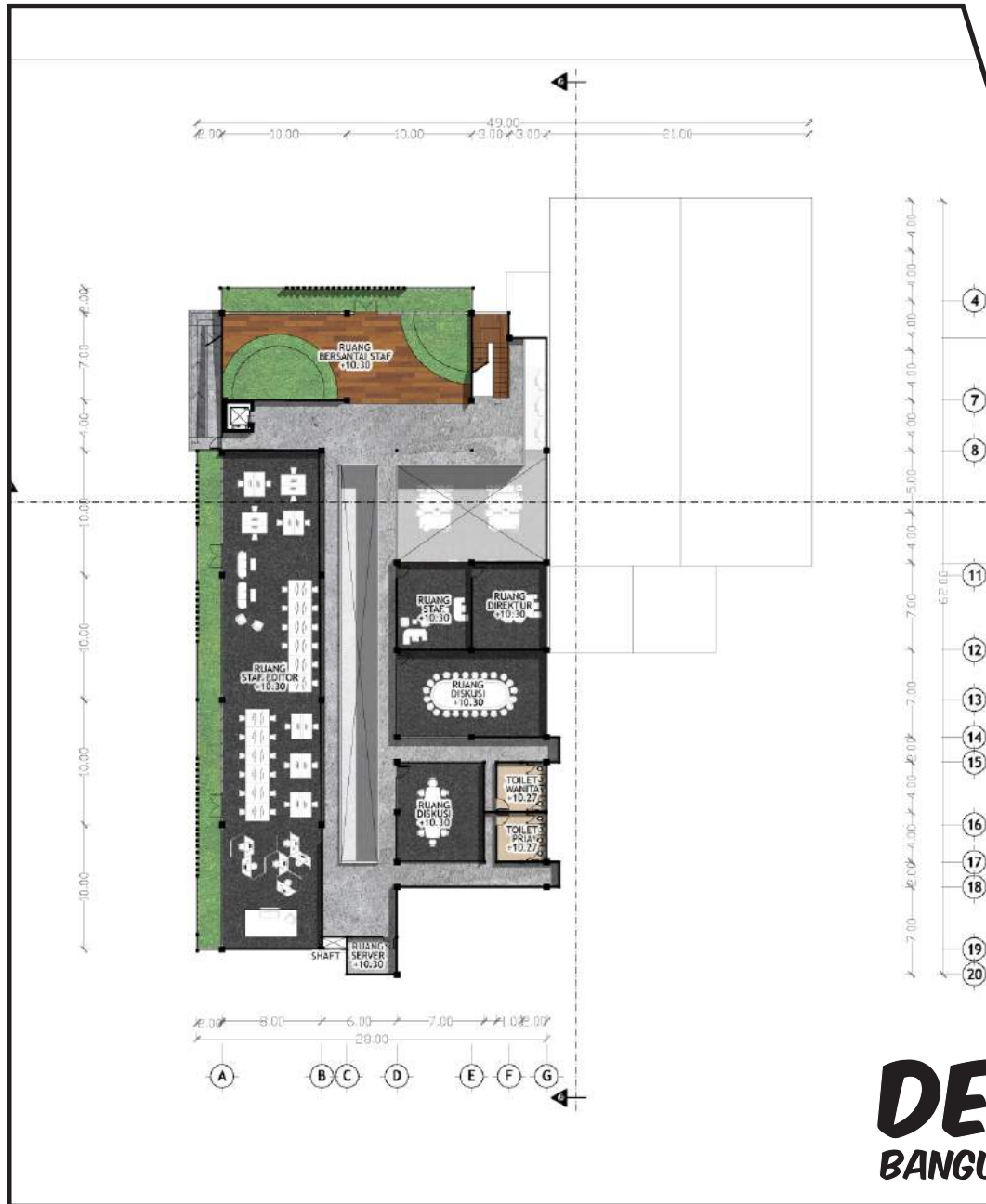
Sesuai dengan hasil analisis dan konsep, ruang-ruang ditata dengan membagi setiap kebutuhan privasi dan agar terbentuk efisiensi sirkulasi. Dan untuk menambah kemudahan sirkulasi, pada sisi lantai atau dinding diberi keterangan jelas serta view masuk yang mudah terlihat untuk memudahkan mencari ruang dari sisi publik atau pengguna agar mudah dalam mengenal tiap ruang.



Untuk lantai 2 dan 3 bangunan utama, diperuntukkan untuk ruang yang membutuhkan privasi lebih, lantai 2 untuk ruang-ruang yang diperlukan untuk produksi komik dan animasi, dan lantai 3 untuk ruang-ruang yang diperlukan dalam editorial komik maupun animasi. Grid denah lantai 2 dan 3 sendiri mengikuti grid lantai 1 untuk kemudahan dan efisiensi struktur.

DENAH LT 2

BANGUNAN UTAMA



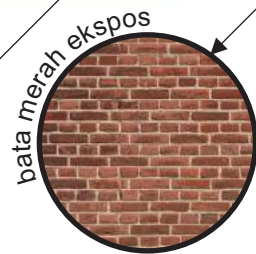
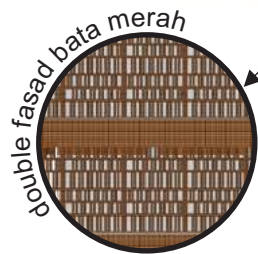
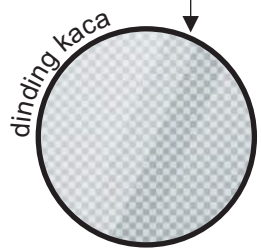
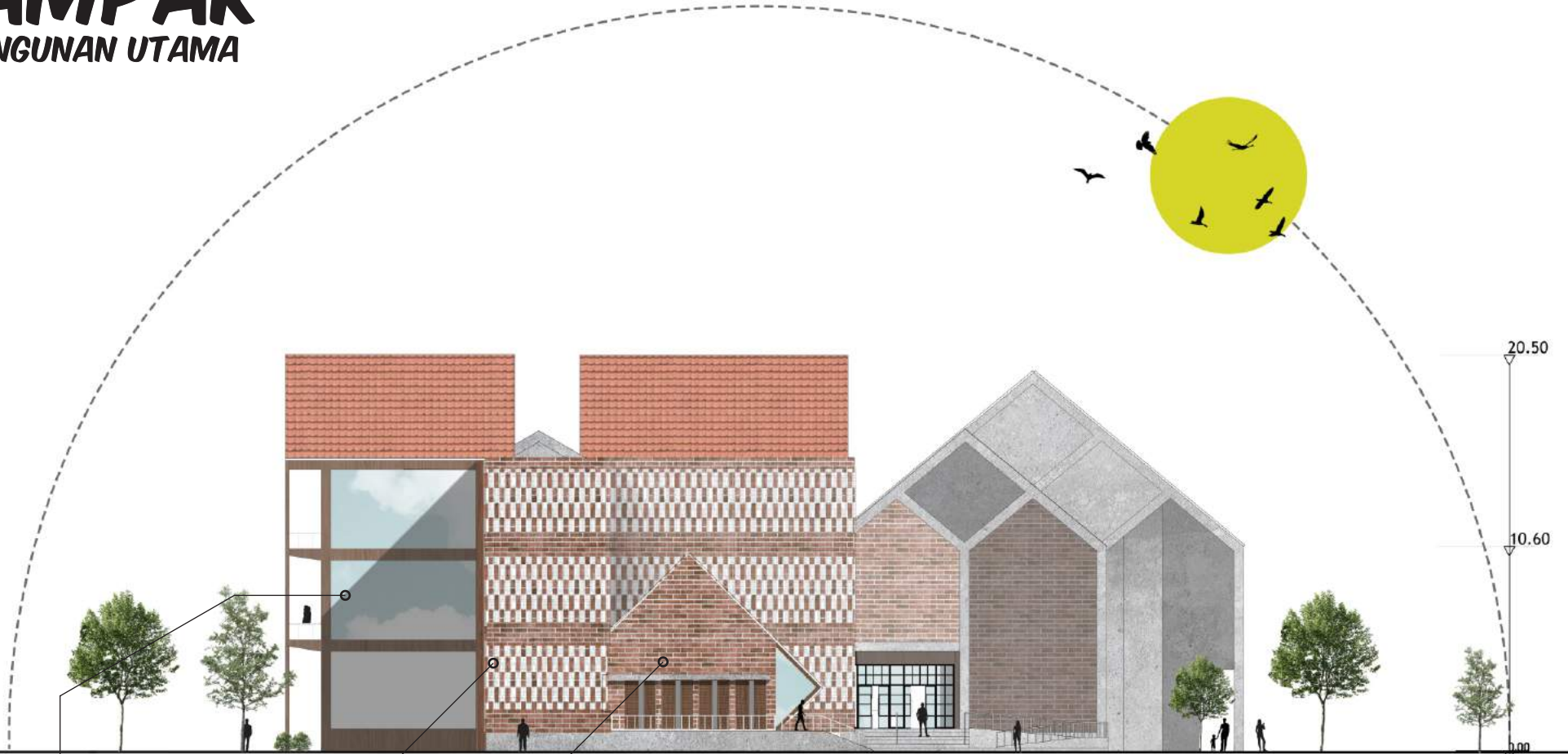
Pada bangunan terdapat system ramp darurat dari lantai 3 dan 2 ke lantai 1. Penggunaan ram ditujukan agar system dapat dipergunakan oleh pengguna kursi roda sebagai bentuk penerapan konsep egaliter dalam hal desain yang universal.

DENAH LT 3

BANGUNAN UTAMA

TAMPAK

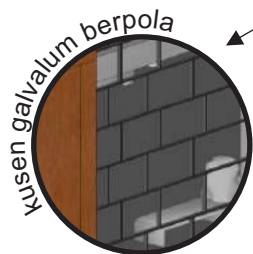
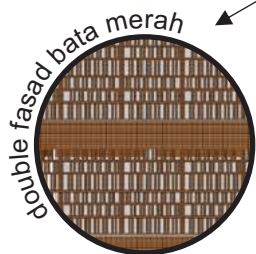
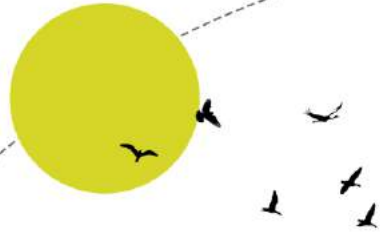
BANGUNAN UTAMA



material yang digunakan untuk tampak bangunan utama memakai langgam industrial kontemporer. tampak depan bangunan utama menghadap ke timur agar pintu masuk bangunan dapat langsung terlihat dari entrance tapak dan memudahkan akses sirkulasi pengguna ke bangunan.

TAMPAK DEPAN

TAMPAK BANGUNAN UTAMA



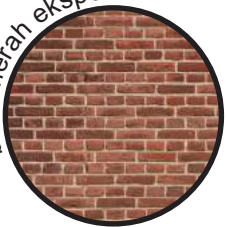
tampak kanan bangunan merupakan tampak utama bangunan, bangunan menggunakan atap pelana gergaji sebagai bentuk "tahapan" atau progres alur. terdapat juga double fasad dari bata merah sebagai aksen bangunan.

TAMPAK KANAN

TAMPAK BANGUNAN UTAMA



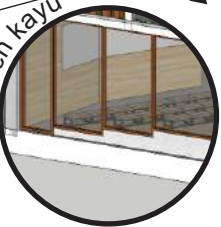
bata merah ekspos



double fasad kayu



kusen kayu

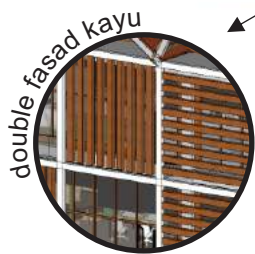


tampak belakang menunjukkan kontras dua bentuk dalam bangunan utama. satu sisi bangunan menggunakan bata merah ekspos dan satu sisi dilapisi cat putih. pada belakang bangunan utama juga diberikan jalur pintu belakang yang dekat dengan parkir samping untuk staf.

TAMPAK BELAKANG

TAMPAK

BANGUNAN UTAMA



sisi kiri bangunan menghadap ke belakang tampak. pada sisi ini didominasi ruang kelas dan kerja, yang diberi bukaan besar untuk memaksimalkan pencahayaan dan pandangan, namun tetap diberikan kenyamanan seperti bentuk double fasad yang berguna sebagai sun shading bangunan. pada sisi ini juga terdapat tangga ram darurat untuk keselamatan pengguna bangunan

TAMPAK KIRI

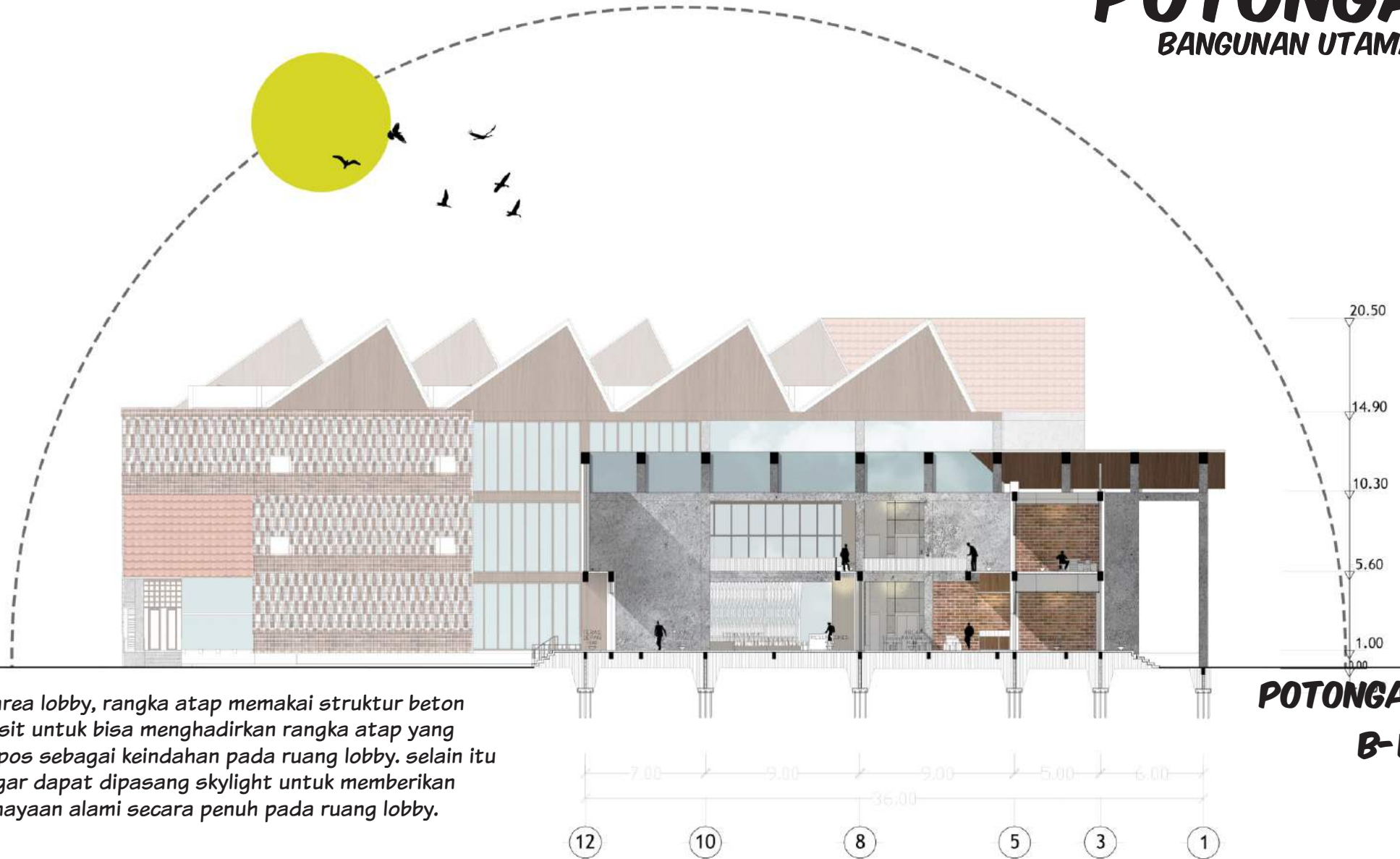
POTONGAN BANGUNAN UTAMA



pada potongan terlihat jenis struktur yang dipakai bangunan utama. bangunan memakai jenis pondasi straus pile untuk bangunan 3-4 lantai. terlihat juga bangunan memakai dua jenis struktur untuk atap, rangka beton komposit untuk area lobby dan baja ringan pada tempat lain

POTONGAN A-A'

POTONGAN BANGUNAN UTAMA



pada area lobby, rangka atap memakai struktur beton komposit untuk bisa menghadirkan rangka atap yang terekspos sebagai keindahan pada ruang lobby. selain itu juga agar dapat dipasang skylight untuk memberikan pencahayaan alami secara penuh pada ruang lobby.

**POTONGAN
B-B'**



lampu dekorasi



dekorasi kayu parket



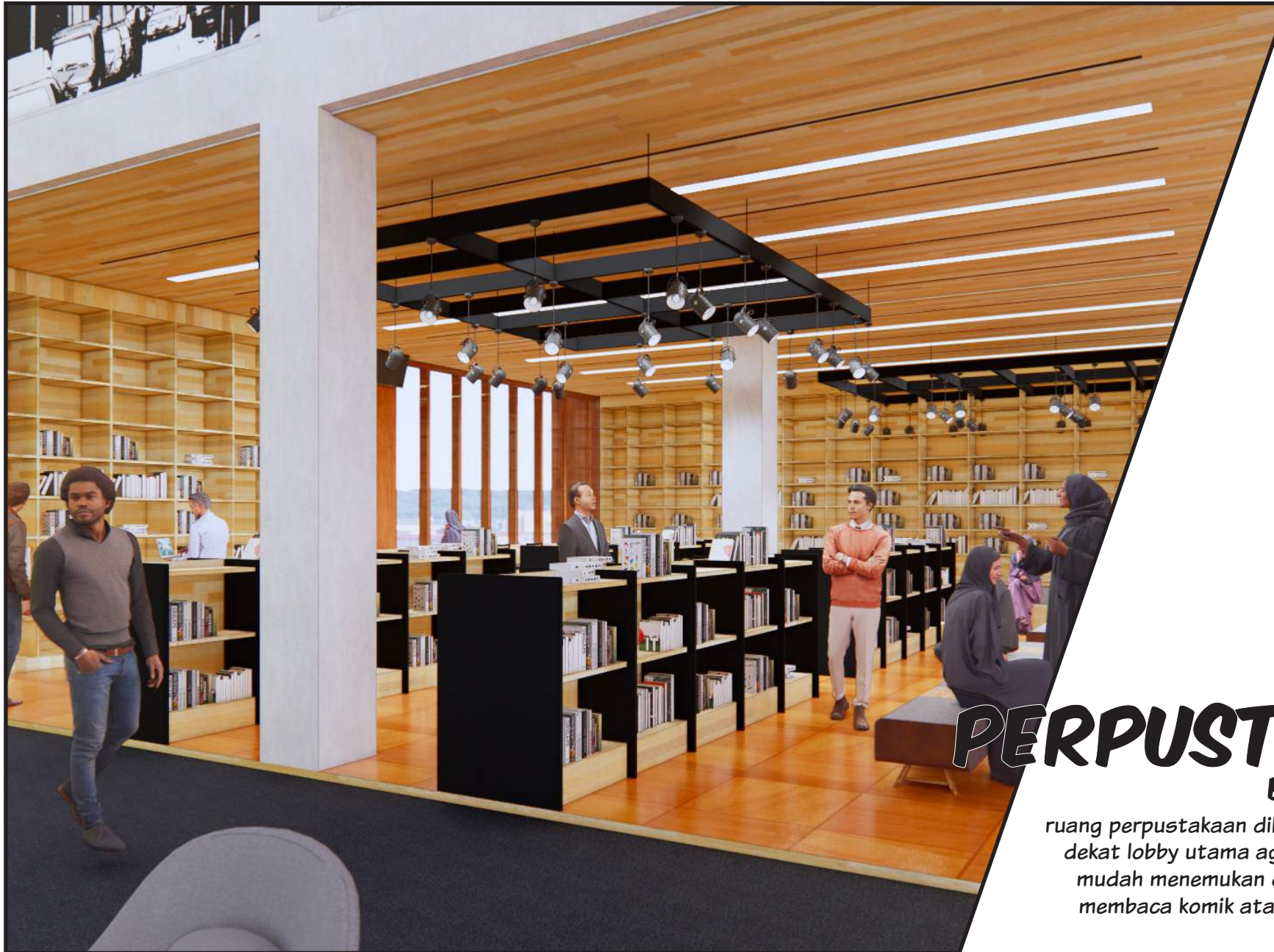
dinding gambar



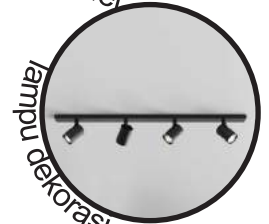
carpet tile

LOBBY **BANGUNAN UTAMA**

ruang lobby menjadi ruang utama bangunan utama dengan rangka atap yang tereskos, p erasaan keterbukaan dengan atap kaca dan dinding kaca, serta kelapangan dengan adanya void antara ketiga lantai bangunan.



plafon kayu panel



lampu dekorasi



rak kayu



keramik motif kayu

PERPUSTAKAAN

BANGUNAN UTAMA

ruang perpustakaan dibuat terbuka dan diletakkan dekat lobby utama agar pengunjung tapak dapat mudah menemukan dan mengakses ruang untuk membaca komik atau bacaan lain dan bersantai



KELAS **BANGUNAN UTAMA**

ruang kelas ditata dengan bentuk bertingkat untuk duduk peserta didik. interior didominasi material kayu dengan pattern garis-garis, pattern ini juga dimunculkan pada jendela kusen kaca yang lebar untuk memaksimalkan pencahayaan alami



dak panel beton



windows blind



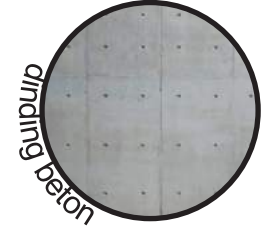
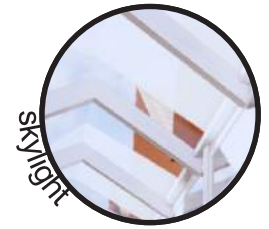
kusen kayu



carpet tile

RUANG KERJA **BANGUNAN UTAMA**

untuk memberikan kenyamanan dan kreatifitas saat bekerja, ruang kerja memakai furniture modular agar memudahkan untuk merubah suasana kerja agar tidak membosankan



KORIDOR **BANGUNAN UTAMA**

koridor pada bangunan utama memiliki void di tengah yang menyalurkan cahaya dari atap sampai ke lantai satu. void ini juga berguna untuk memberi keterbukaan dan keleluasan bahkan antar lantai bangunan

INTERIOR LAIN

BANGUNAN UTAMA

RUANG REDAKSI



RUANG MEETING



KANTIN

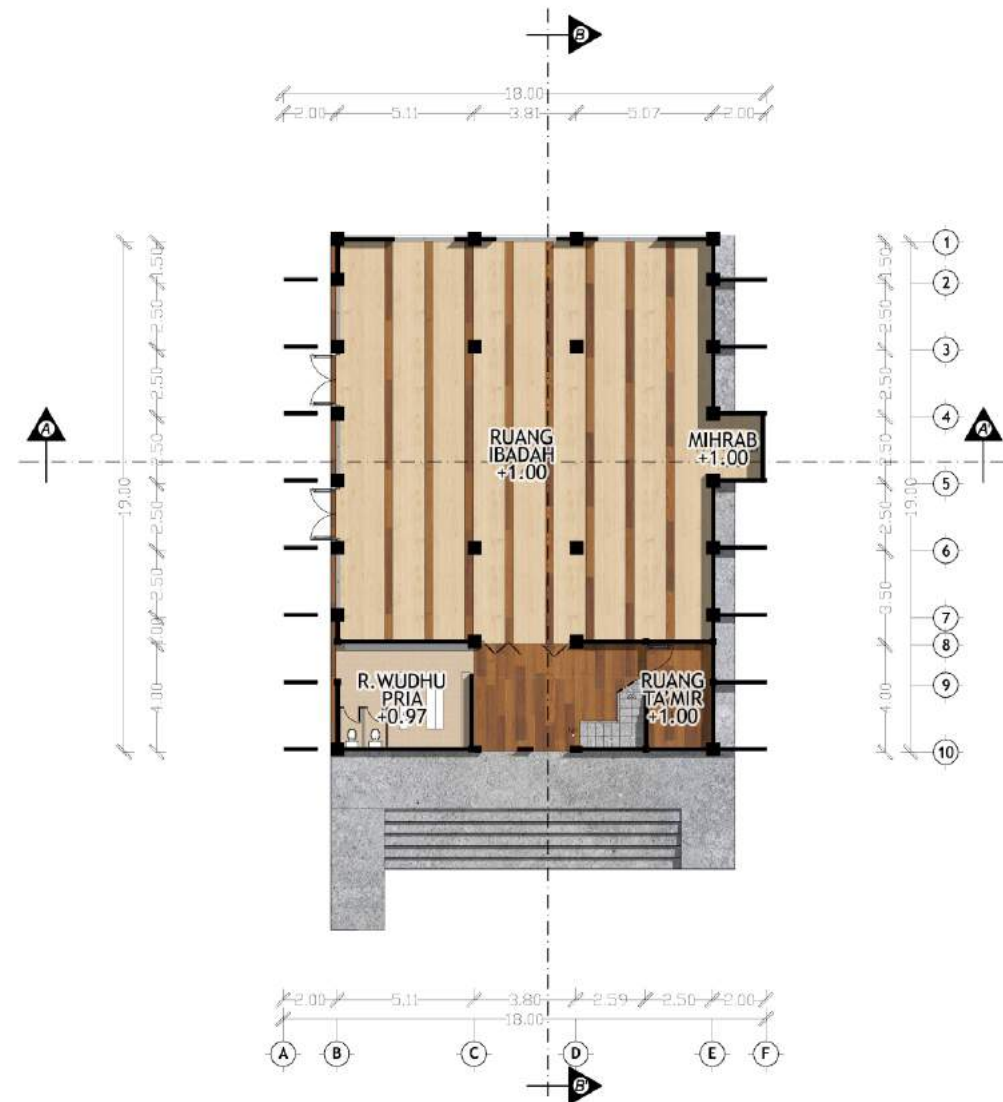
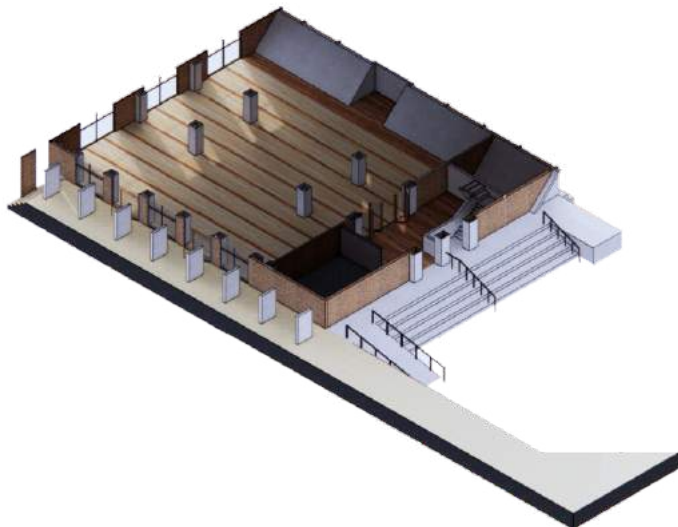


BANGUNAN MASJID

sebagai bentuk ketidakmubaziran dan bentuk hubungan antara tapak dengan wilayah sekitar, pada tapak diberi bangunan masjid yang tidak hanya bisa digunakan oleh pengguna tapak tetapi juga oleh warga dan orang-orang yang melewati tapak. hal ini juga diperkuat dengan tidak adanya masjid di sepanjang tepi jalan Soekarno Hatta sehingga dengan keberadaan masjid ini diharap dapat memberikan tempat solat untuk pengendara yang melewati jalan Soekarno Hatta

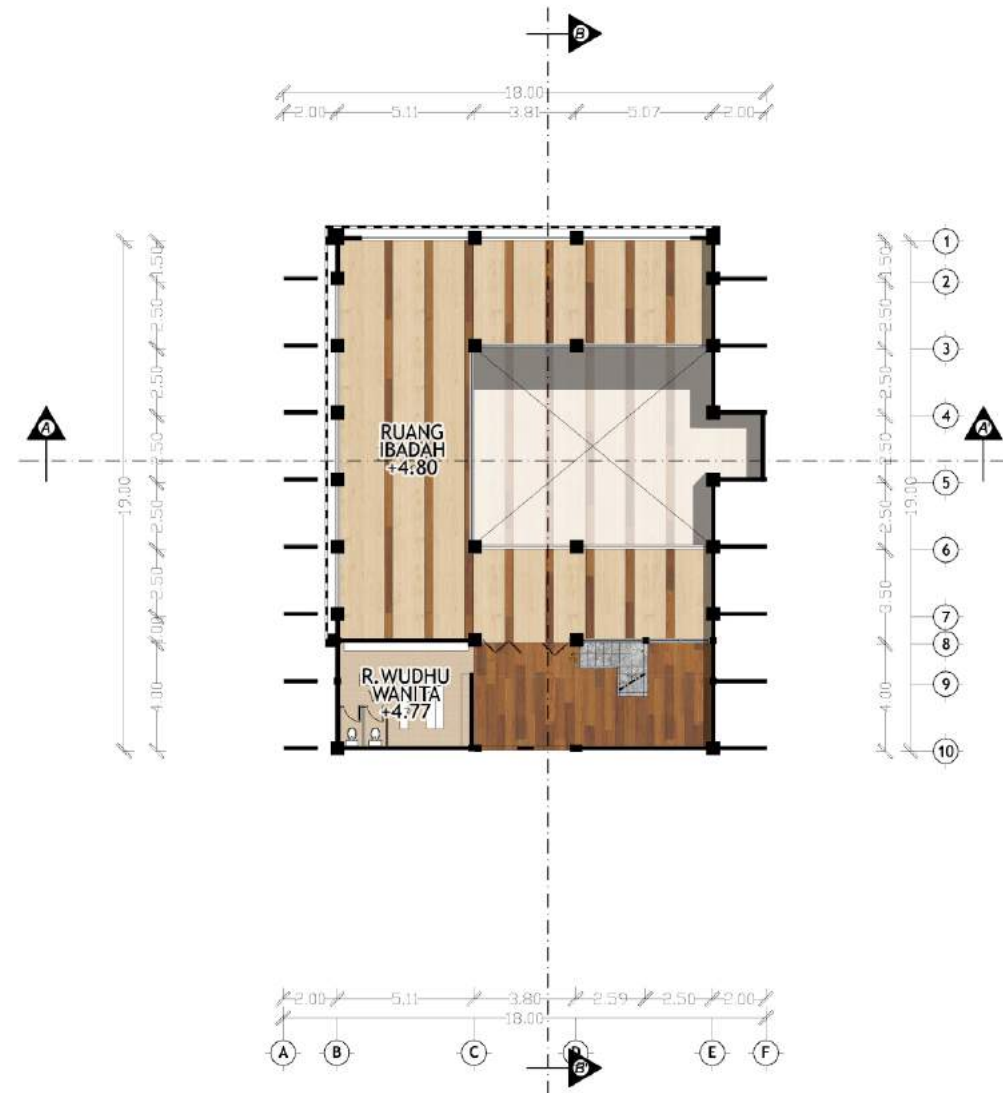
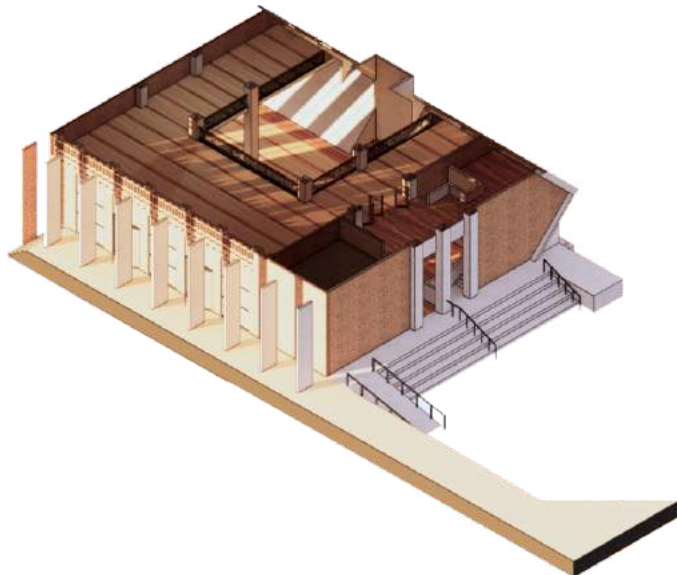


Denah masjid terdiri dari 3 ruang pada lantai 1, begitu juga dengan lantai 2. Pembagian lantai sendiri didasarkan pada pembagian ruang untuk pria dan wanita, jamaah pria pada lantai 1 dan jamaah wanita pada lantai 2.



DENAH LT 1
BANGUNAN MASJID

tempat solat dan wudhu wanita diletakkan di lantai 2 untuk memberikan privasi sesuai dengan pendekatan dan integrasi islami. ditambah dengan dinding memakai dinding roster untuk lebih memberikan privasi namun tetap memberikan pencahayaan dan penghawaan pada ruang lantai 2.

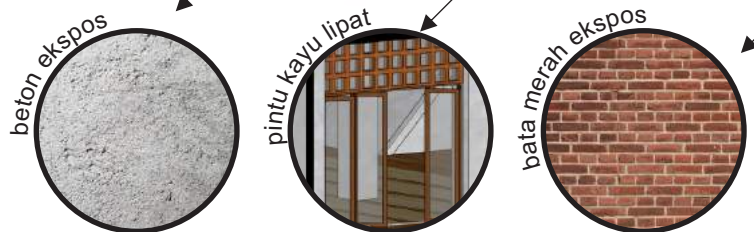


DENAH LT 2

BANGUNAN MASJID

TAMPAK

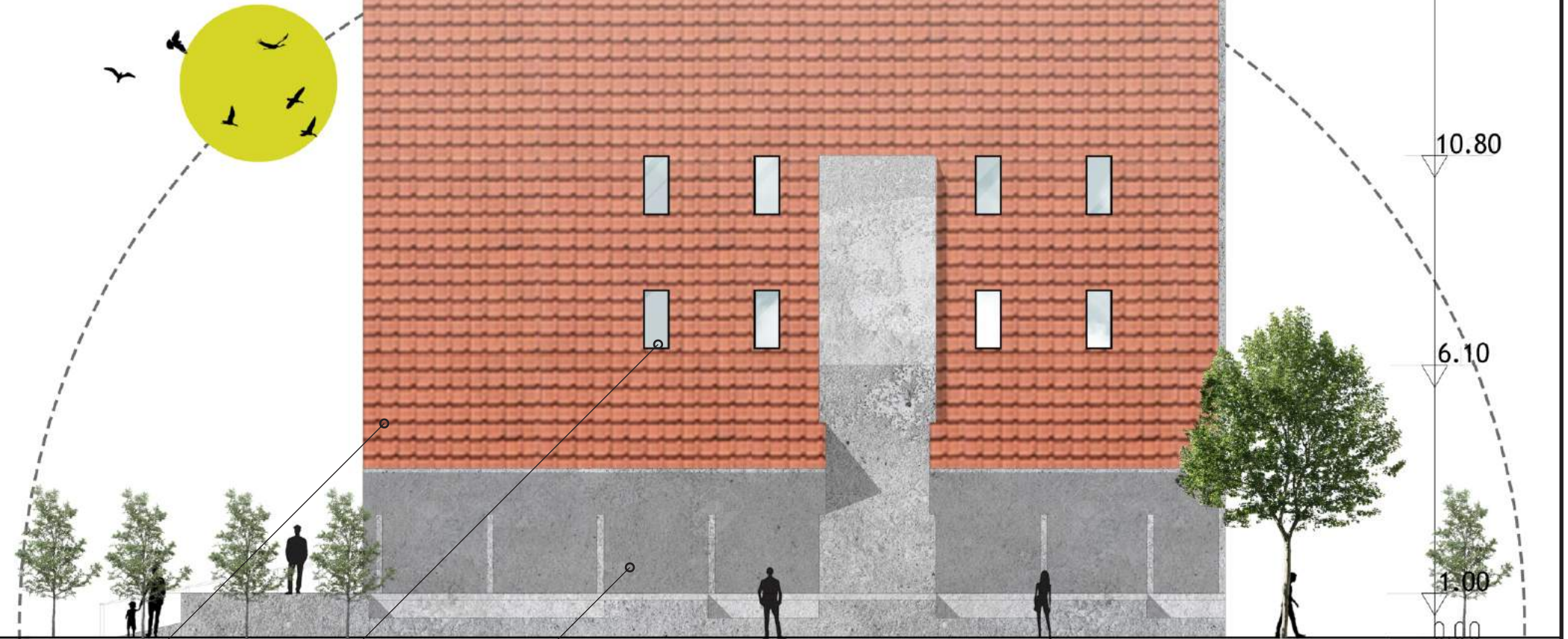
BANGUNAN MASJID



bentuk bangunan masjid adalah kombinasi desain atap pelana, dengan konsep dinding kanan yang dibuat miring untuk memberikan kesan ditekan dikarenakan bentuk yang mengecil di depan. bentuk ini juga bisa diartikan meniru bentuk sujud solat

TAMPAK DEPAN

TAMPAK BANGUNAN MASJID



genteng tanah liat



skylight

beton ekspos

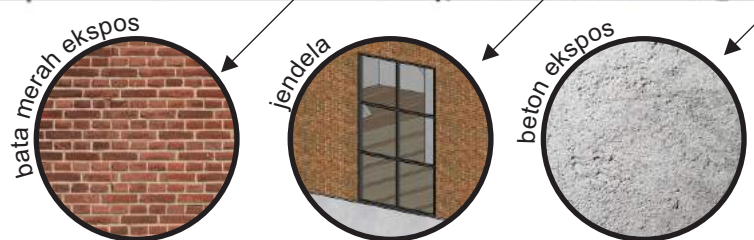
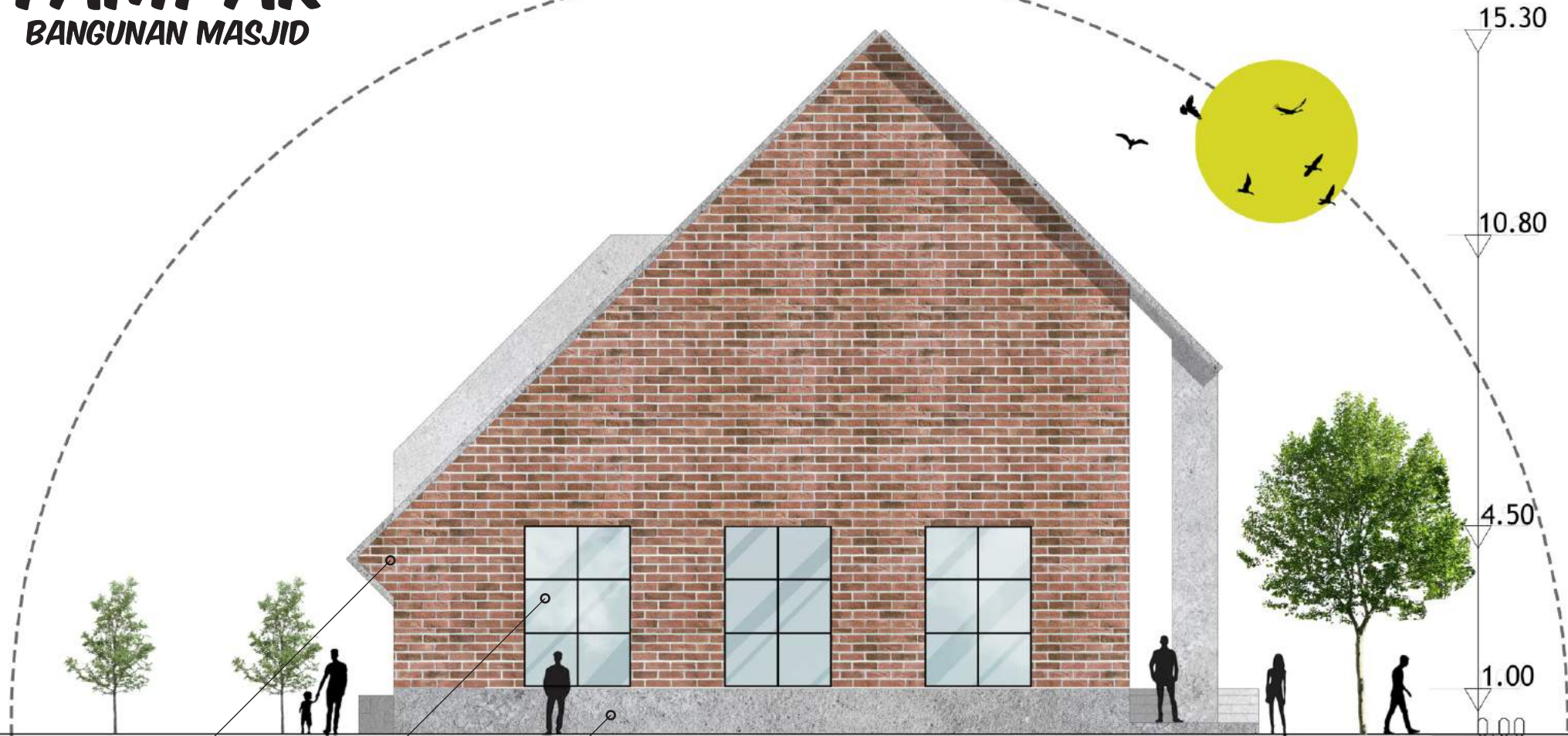


tampak kanan bangunan masjid didominasi atap bangunan yang turun sampai bawah. pada sisi ini terlihat dinding kolom yang menonjol sebagai bentuk menopang dinding yang miring. pada atap juga terlihat lubang skylight untuk menerangi dalam bangunan.

TAMPAK KANAN

TAMPAK

BANGUNAN MASJID

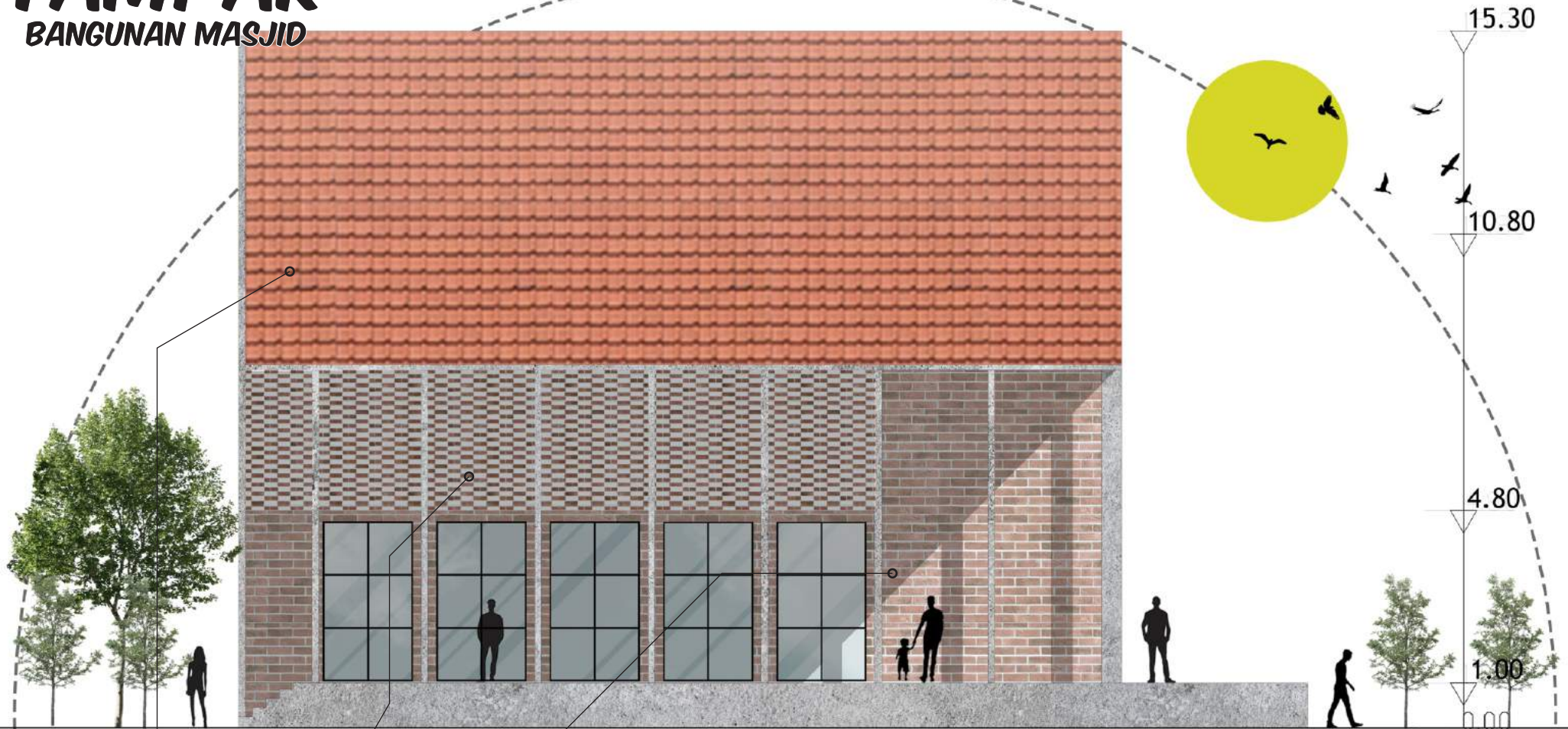


sisi belakang bangunan masjid menghadap ke taman dan lapangan. maka di sisi ini diberikan bukaan jendela besar untuk pandangan dan pencahayaan. jendela ini juga di belakang ini tidak mendapat cahaya matahari secara langsung sehingga lebih nyaman bagi pengguna

TAMPAK BELAKANG

TAMPAK

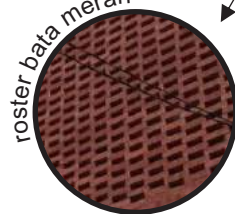
BANGUNAN MASJID



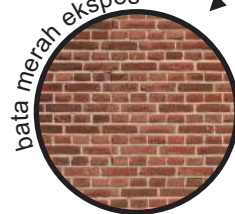
genteng tanah liat



roster bata merah



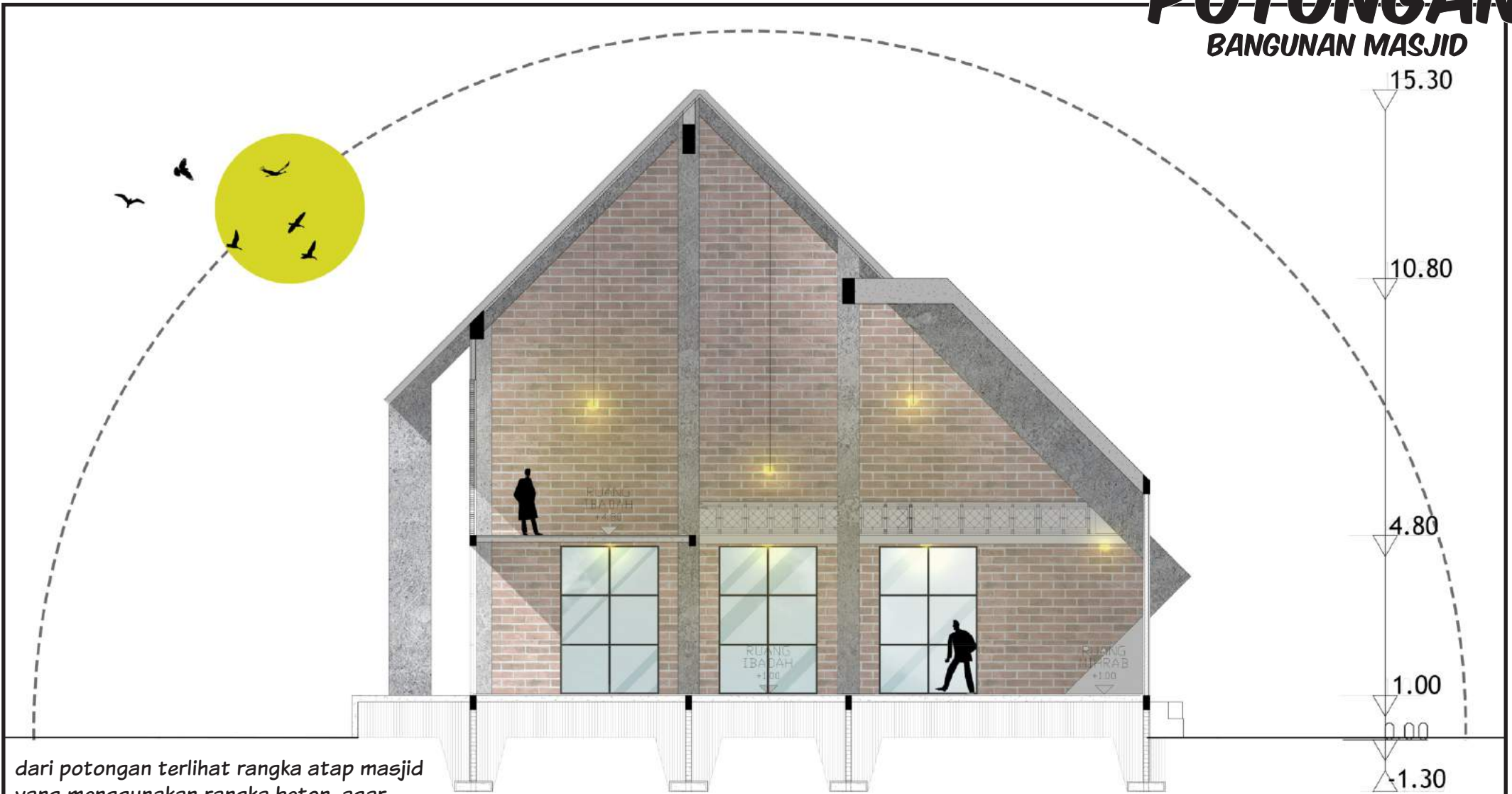
bata merah ekspos



pada sisi kiri juga diberikan jendela dan pintu masuk secara samping bangunan. namun jendela ini khusus untuk pencahayaan dikarenakan langsung berhadapan dengan dinding luar tapak. pada lantai dua menggunakan roster untuk menghalangi pandangan tanpa mengurangi pencahayaan

TAMPAK KIRI

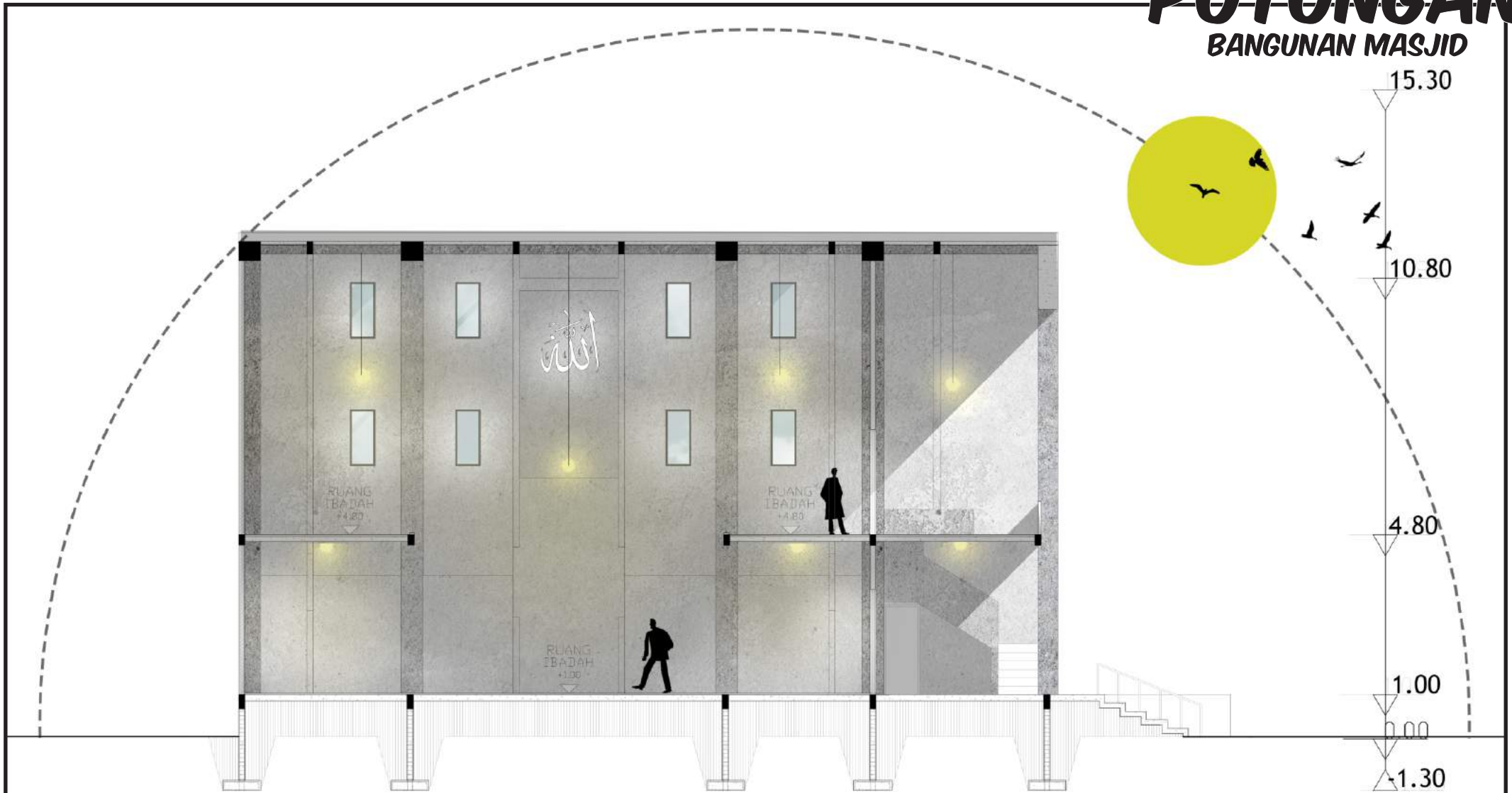
POTONGAN BANGUNAN MASJID



dari potongan terlihat rangka atap masjid yang menggunakan rangka beton, agar pengguna dapat merasakan bentuk bangunan dari dalam dan dapat melihat bentuk rangka atap bangunan.

POTONGAN A-A'

POTONGAN BANGUNAN MASJID



dari potongan b-b', terlihat lubang skylight yang berfungsi memberikan cahaya di dalam bangunan, yang juga memberikan kesan bahwa pengguna dilihat dari atas saat solat.

POTONGAN B-B'



skylight



rangka atap beton



dinding beton ekspos

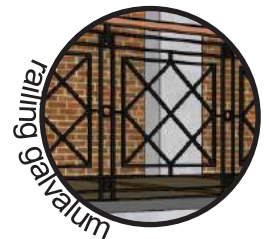


keramik motif kayu

RUANG SOLAT LT.1

BANGUNAN MASJID

bentukan depan yang miring dan mengecil untuk memberikan kesan ditekan, dan skylight yang memberikan kesan dilihat dari atas. selain itu kolom yang terlihat digaris dari atas ke bawah juga merupakan penerapan konsep tone komik yang memberi efek dramatis



RUANG SOLAT LT.2

BANGUNAN MASJID

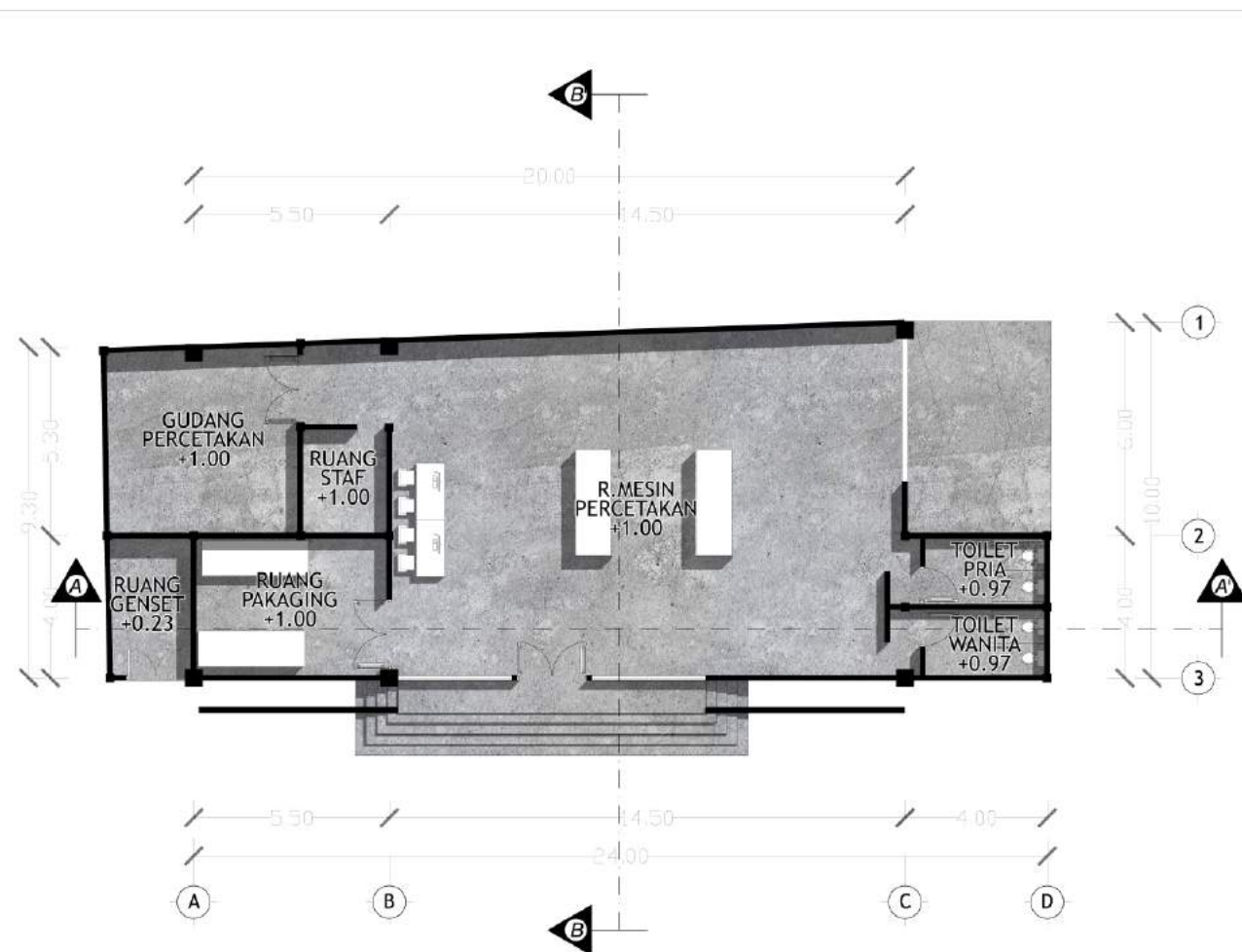
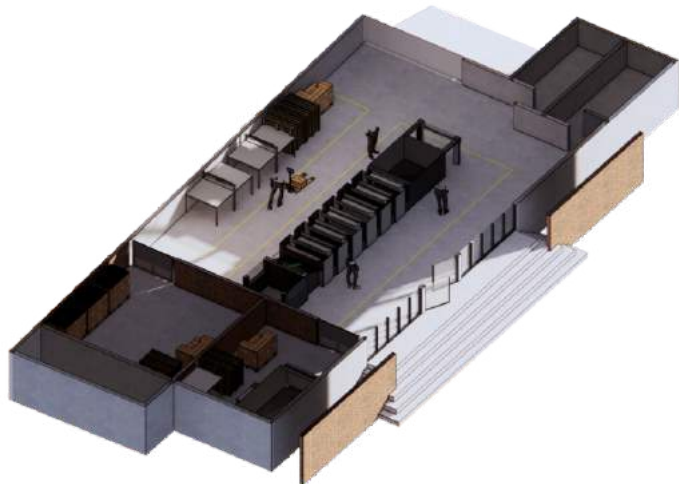
lantai dua dikhususkan untuk jamaah wanita, ruang dibuat tertutup dari luar dengan dinding roster, namun tetap mendapat pencahayaan dari skylight dan roster

BANGUNAN PERCETAKAN



sebagai penerapan fungsi produksi, maka di tapak diberi bangunan khusus untuk percetakan buku komik. bangunan memiliki langgam yang sama dengan massa bangunan lainnya, namun lebih mengarah ke bentukan suatu pabrik. bangunan ini bersifat privat sehingga diletakkan di belakang dan tersembunyi dari ruang publik namun tetap dapat dijangkau dengan mudah.

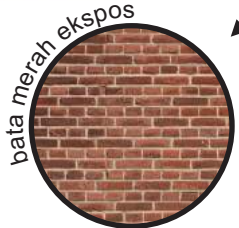
bangunan merupakan 1 lantai yang terdiri dari ruang mesin cetak, ruang packaging , gudang, toilet dan ruang genset. setiap ruang dapat dimasuki dari pintu masuk utama kecuali ruang genset yang memiliki pintu khusus. pada bangunan juga terdapat pintu roll besi seluas mobil barang untuk keperluan memasukkan barang dari mobil ke dalam bangunan. letak pintu ini berada terpisah di kanan bangunan agar tersembunyi



DENAH
BANGUNAN PERCETAKAN

TAMPAK

BANGUNAN PERCETAKAN

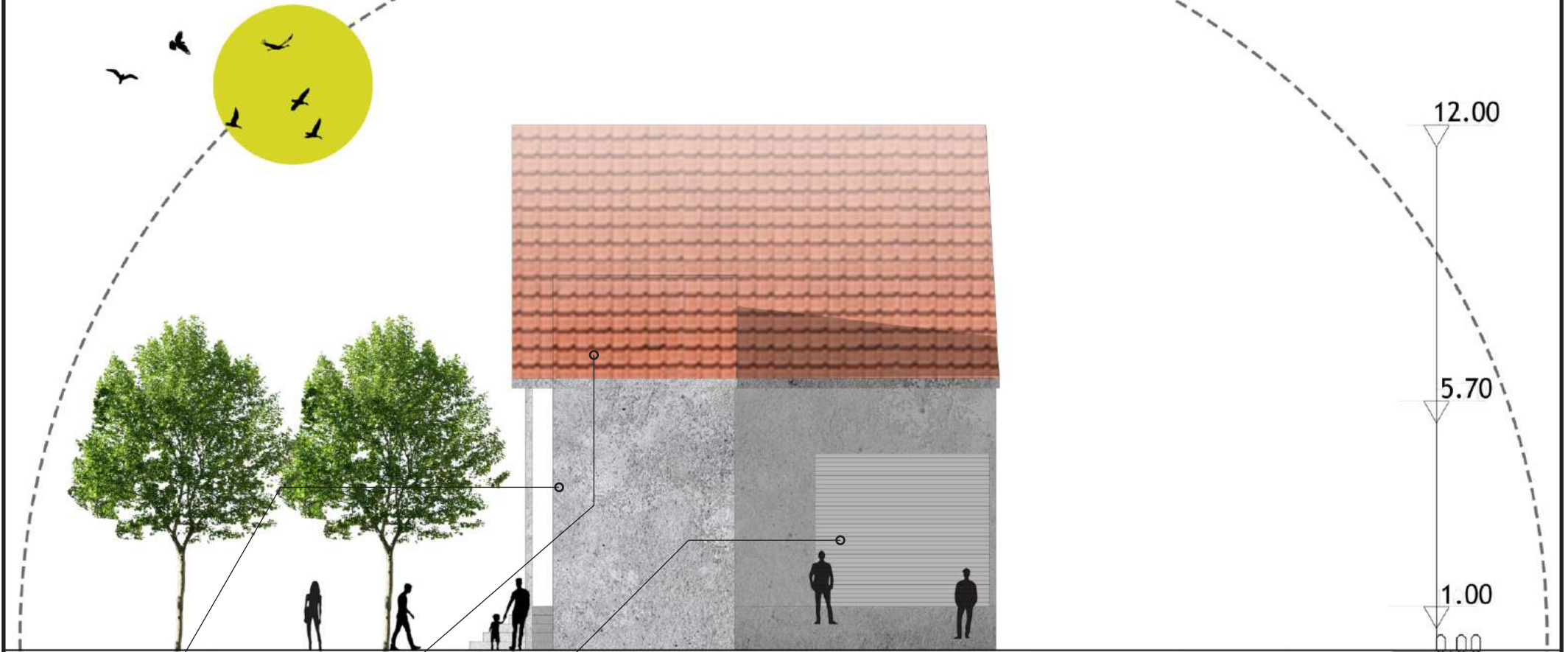


tampak depan bangunan berbentuk atap pelana, dengan dinding beton ekspos pada setiap sisi, pada sisi atas pintu utama dibuat menonjol dan menggunakan dinding bata merah. juga pada dua sisi disampingnya diberikan double fasad dinding bata ekspos sebagai tambahan fasad dan menyembunyikan pintu masuk bangunan

TAMPAK DEPAN

TAMPAK

BANGUNAN PERCETAKAN



beton ekspos



genteng tanah liat



pintu roll besi



pada sisi kanan bangunan, memperlihatkan material genteng tanah liata yang dipakai sebagai atap. sisi ini juga terdapat pintu roll besi sebagai akses mobil barang untuk keperluan mesuplai barang ke bangunan

TAMPAK KANAN

TAMPAK

BANGUNAN PERCETAKAN

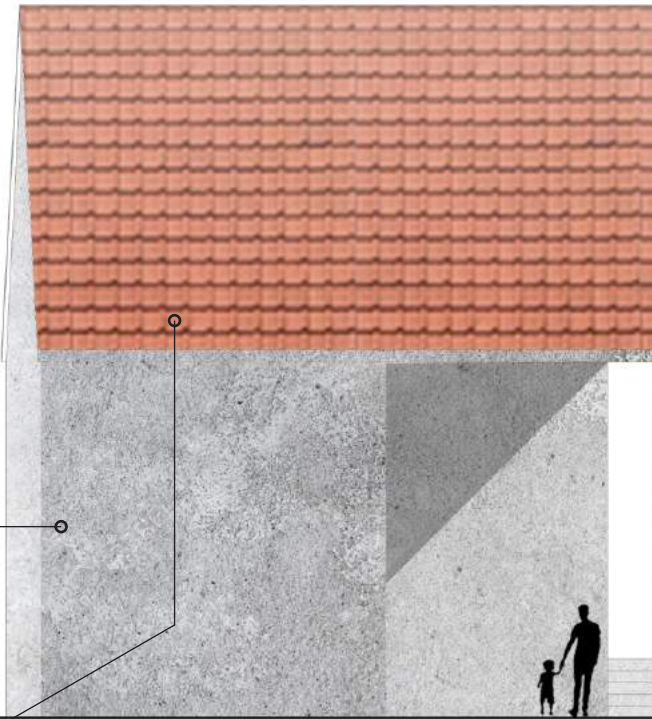


pada sisi belakang, bangunan menempel dinding tapak, dan langsung tertutup bangunan di sisi kanan tapak

TAMPAK BELAKANG

TAMPAK

BANGUNAN PERCETAKAN

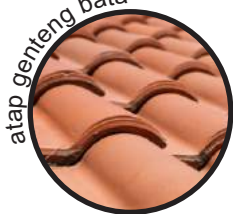


TAMPAK KIRI

beton ekspos

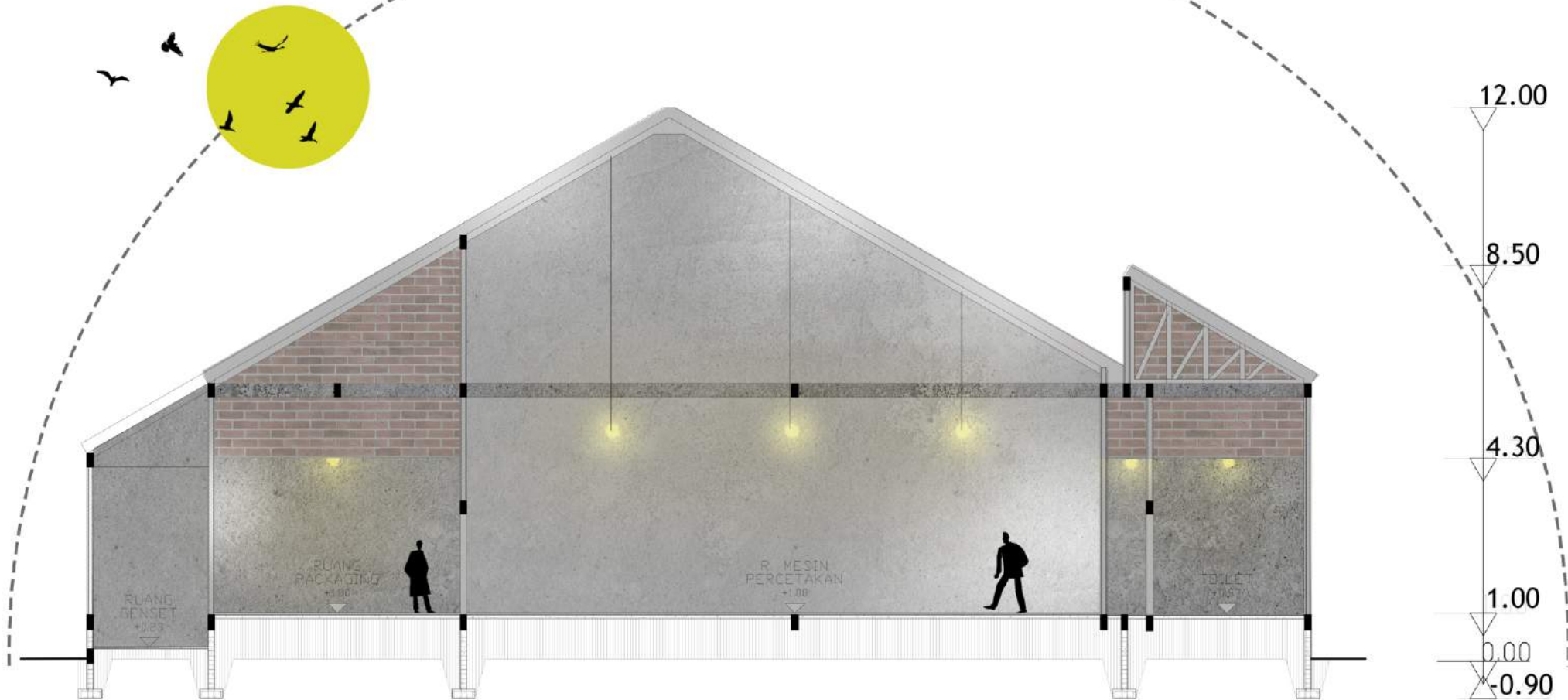


atap genteng bata



begitu juga pada sisi kiri bangunan yang menempel di dinding tapak. pada sisi ini diletakkan ruang genset yang tersembunyi namun mudah diakses dari bangunan dan tapak

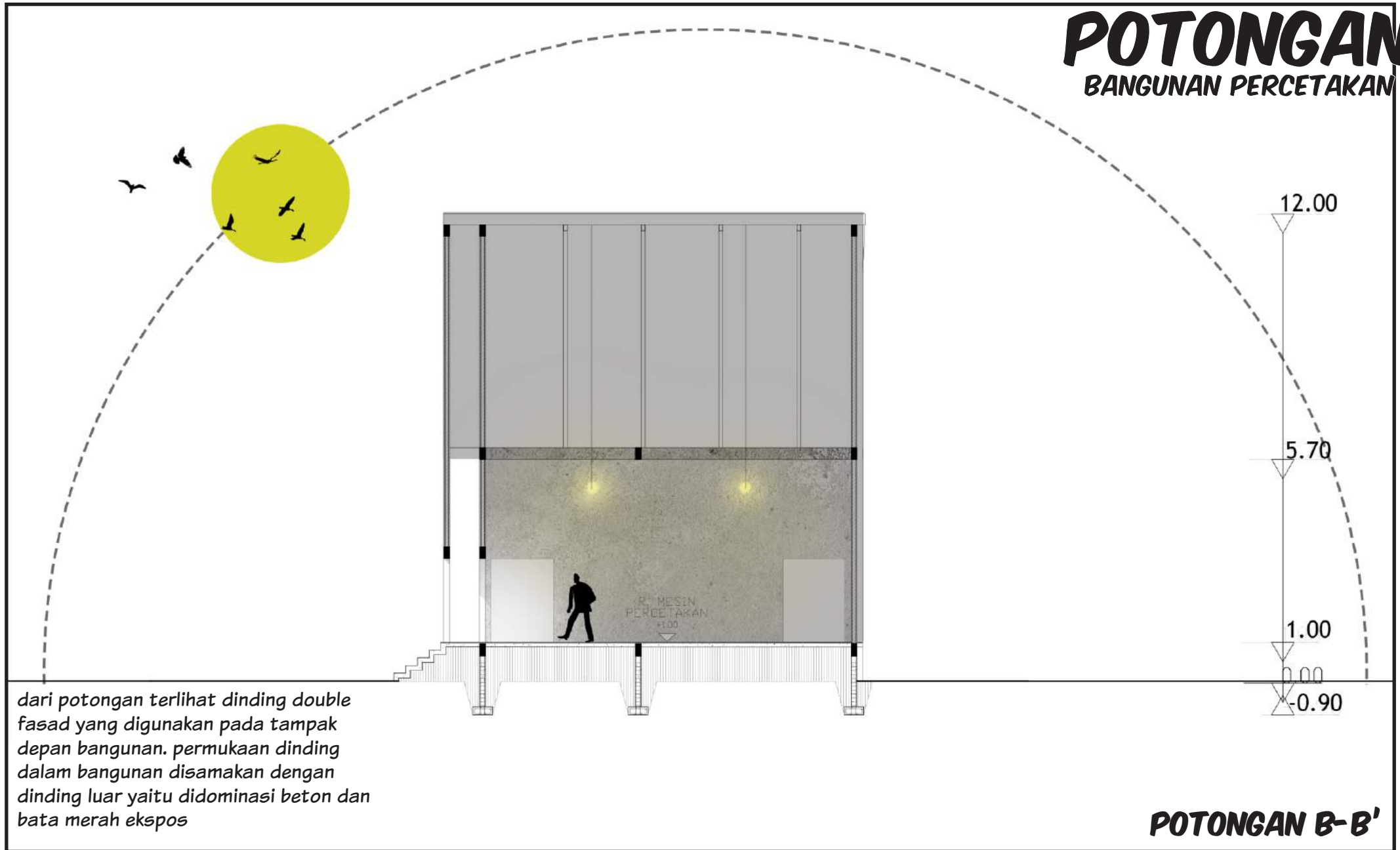
POTONGAN BANGUNAN PERCETAKAN



seperti bangunan yang lainnya, lantai bangunan ditinggikan 1 meter untuk menghindari saat terjadinya banjir. struktur pondasi bangunan memakai pondasi setapak sedalam +1 meter dari tanah, sedangkan untuk atap memakai rangka baja pada ruang utama dan baja ringan pada sisi ruang toilet

POTONGAN A-A'

POTONGAN BANGUNAN PERCETAKAN



dari potongan terlihat dinding double fasad yang digunakan pada tampak depan bangunan. permukaan dinding dalam bangunan disamakan dengan dinding luar yaitu didominasi beton dan bata merah ekspos

POTONGAN B-B'



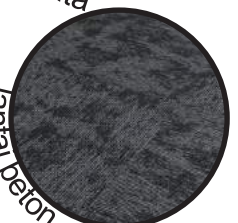
rangka baja



dinding beton ekspos



dinding bata merah



lantai beton

RUANG MESIN CETAK

BANGUNAN PERCETAKAN

mesin percetakan membutuhkan ruang yang luas sehingga dipakai rangka baja untuk memberikan atap tanpa kolom. ruang juga diberikan pencahayaan alami dan buatan yang cukup untuk memberikan kenyamanan pengguna



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

NO KETERANGAN

1. ENTRANCE
2. TEMPAT PARKIR
3. OUTDOOR GATHERING AREA
4. LAPANGAN OLAHRAHA
5. TAMAN
6. ENTRANCE SERVICE
7. EXIT

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

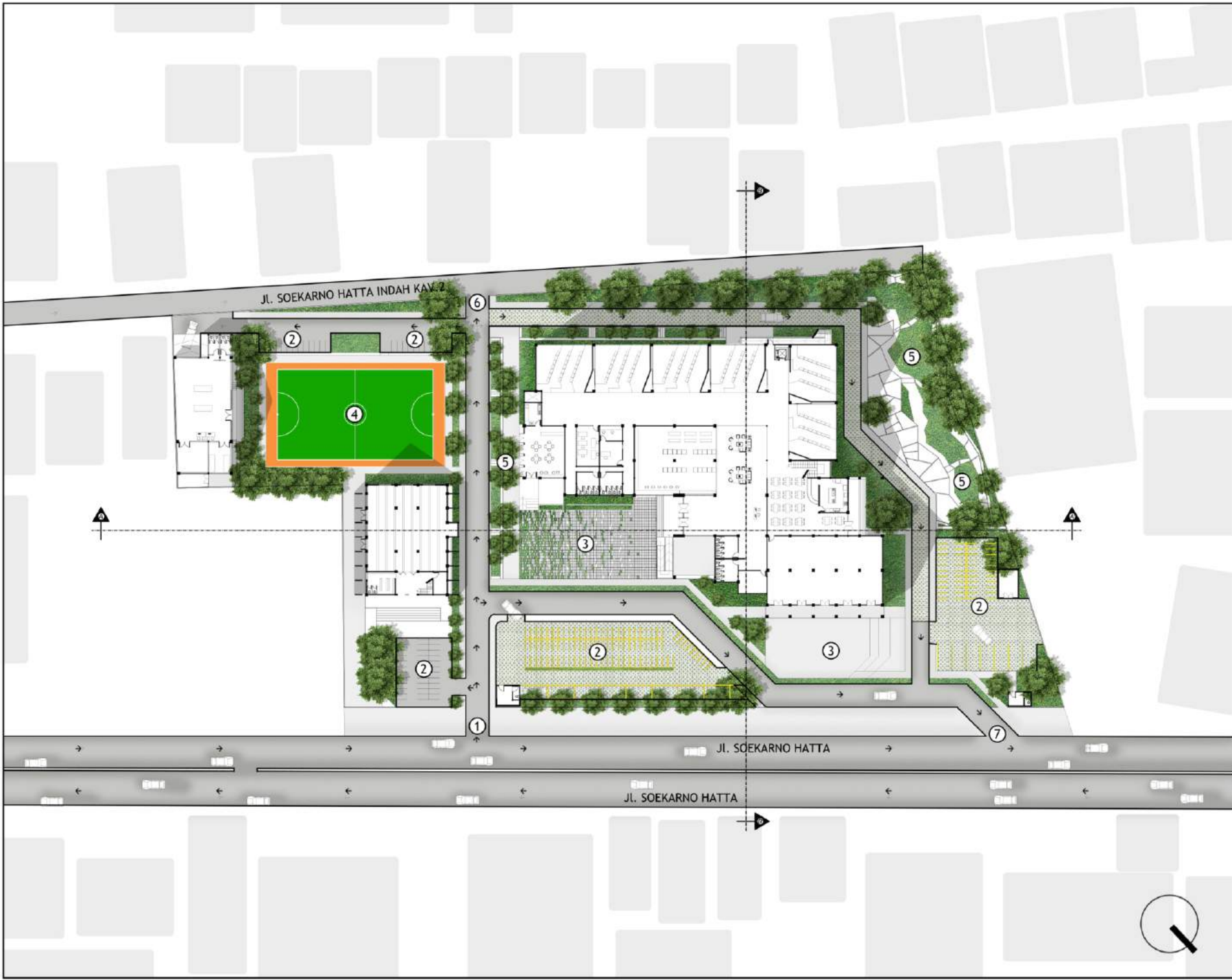
NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

LAYOUTPLAN

	NO GAMBAR
	1
1:600	





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMII

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

NO KETERANGAN

1. ENTRANCE
2. TEMPAT PARKIR
3. OUTDOOR GATHERING AREA
4. BANGUNAN UTAMA
5. MASJID
6. LAPANGAN OLAHRAGA
7. BANGUNAN PERCETAKAN
8. TAMAN
9. ENTRANCE SERVICE
10. EXIT
11. POS SATPAM
12. RUMAH GENSET

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

SITEPLAN

NO GAMBAR
2

1:600





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



KEYPLAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

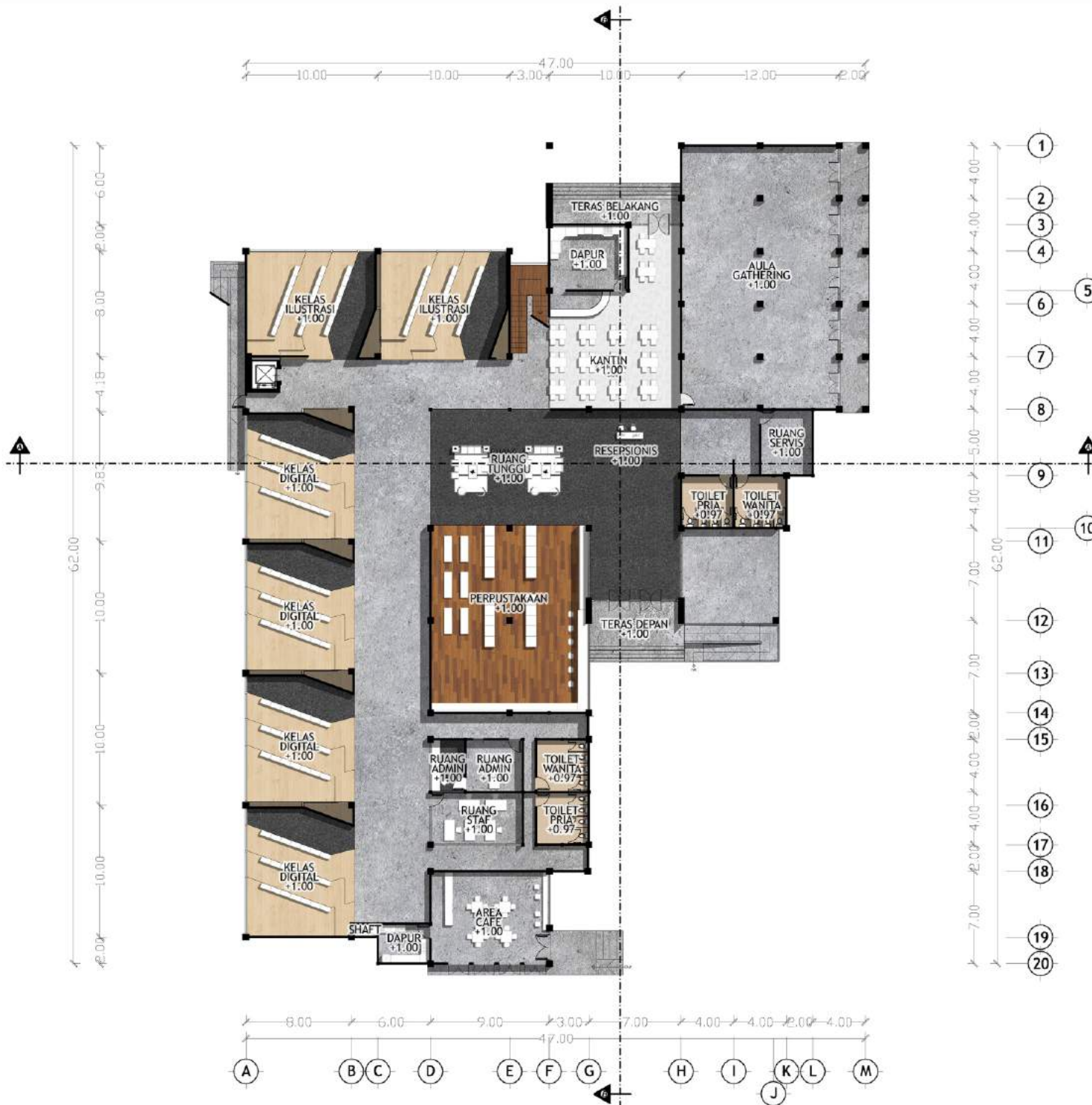
NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

DENAH LT 1
BANGUNAN UTAMA

	NO GAMBAR
	3
1:300	





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



KEYPLAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

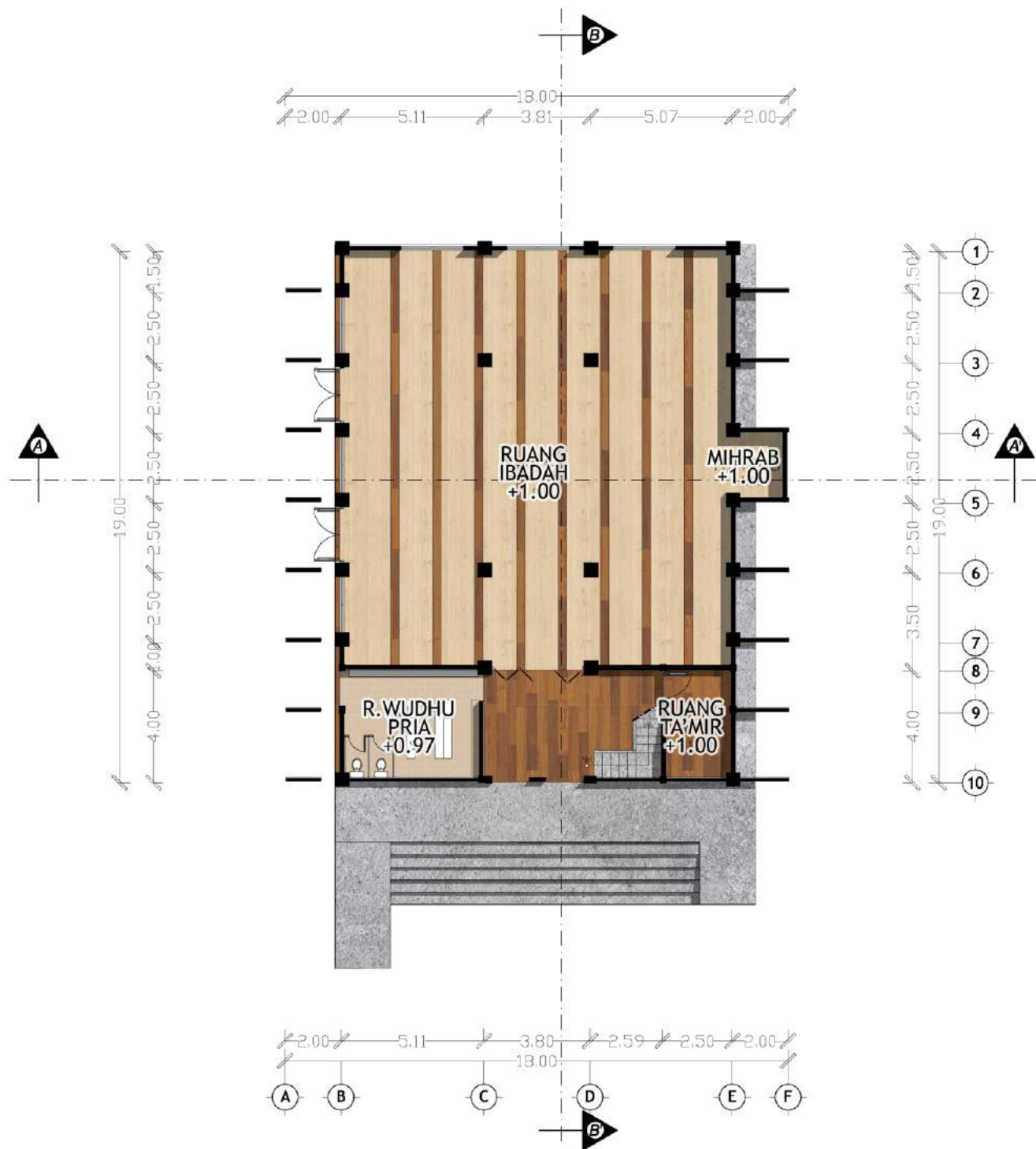
NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**DENAH LT 2
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR
4
1:300



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



KEYPLAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

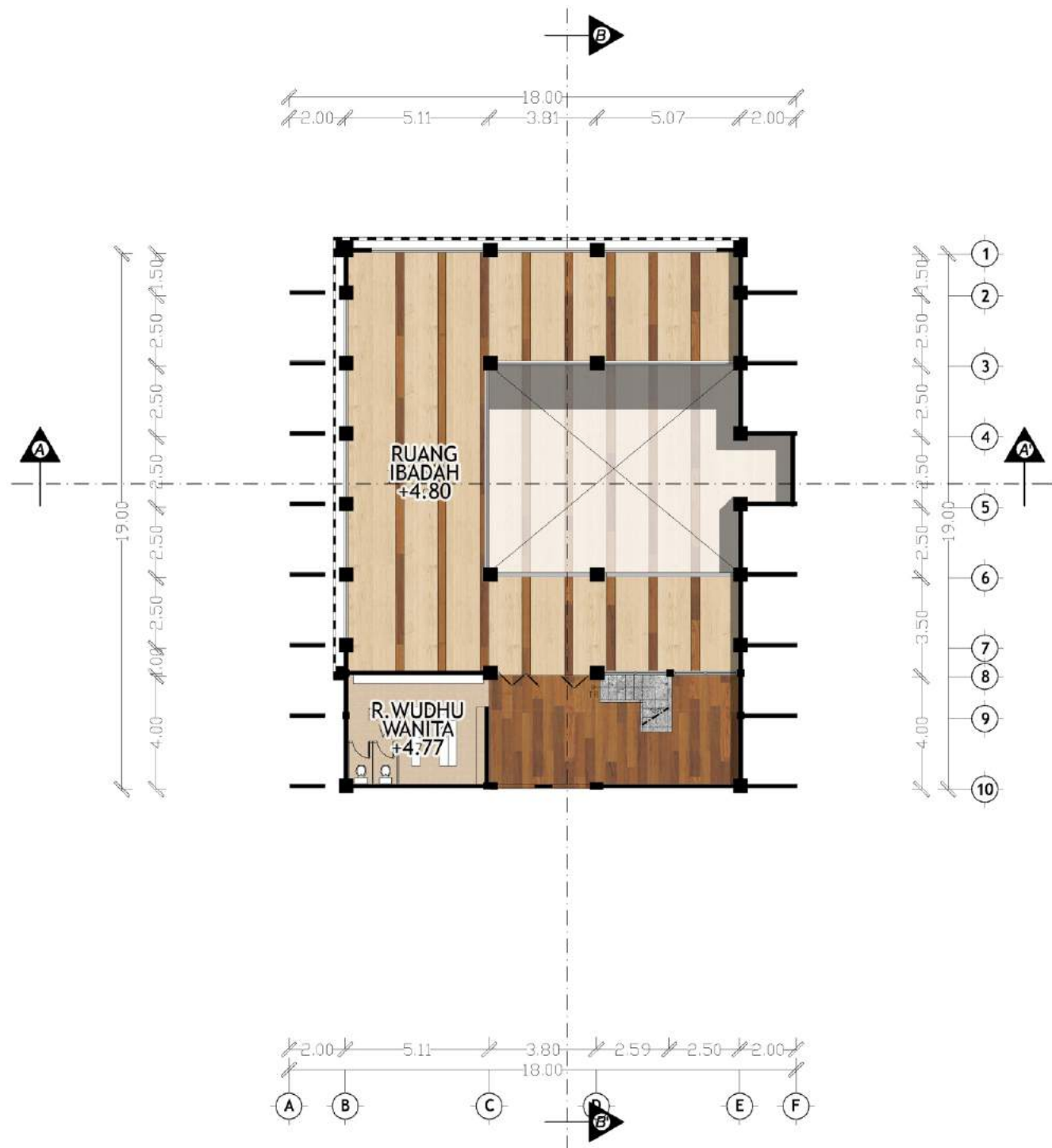
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

DENAH LT 1
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR
6

1:150



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



KEYPLAN

DOSEN PEMBIMBING 1
ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR
**DENAH LT 2
BANGUNAN MASJID**

	NO GAMBAR
	7
1:150	



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

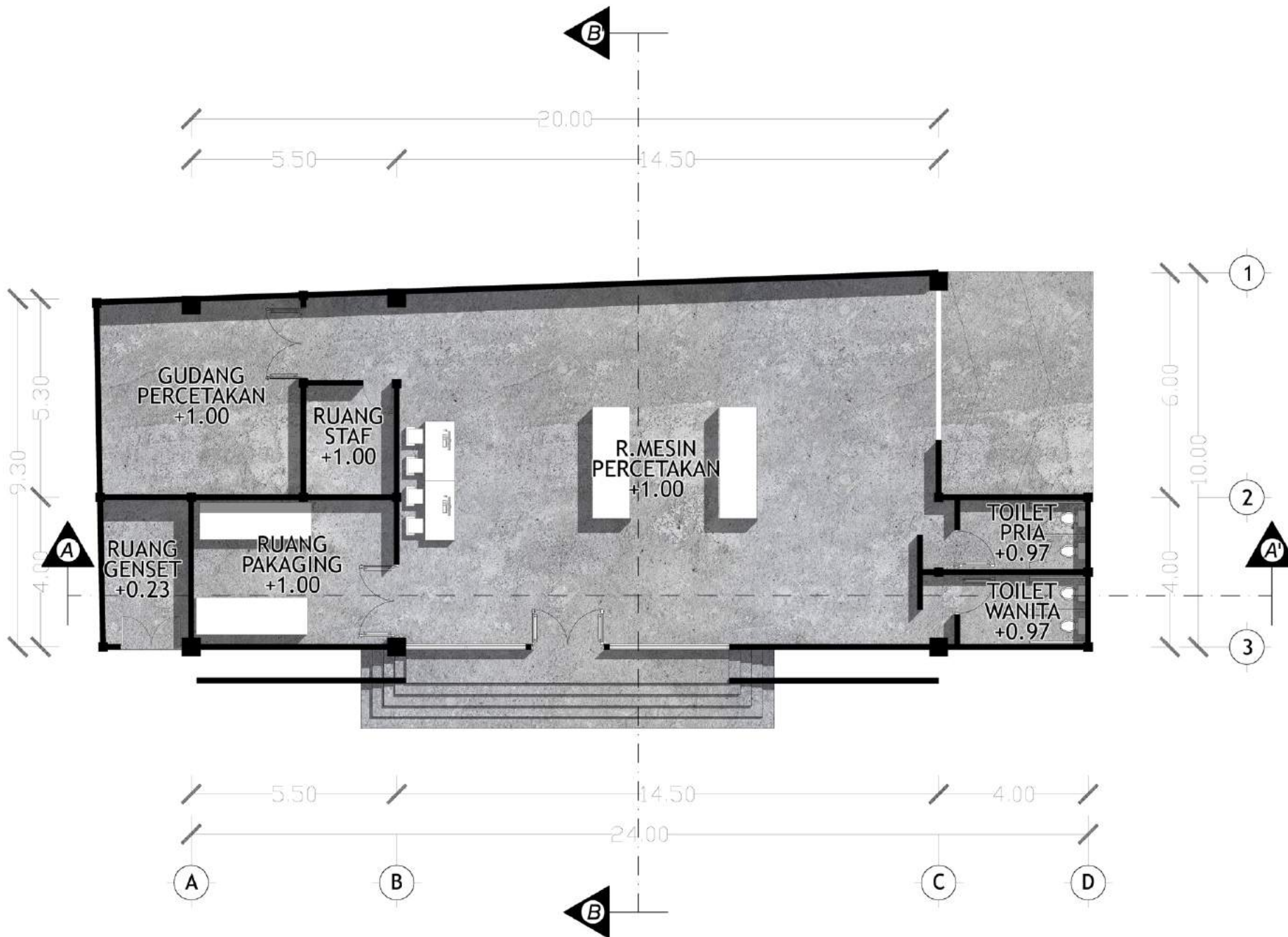
NAMA GAMBAR

DENAH LT 1
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

8

1:100





**TAMPAK DEPAN
KAWASAN 1:600**



**TAMPAK KIRI
KAWASAN 1:600**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK DEPAN
DAN KIRI KAWASAN**

NO GAMBAR

9

1:600



**TAMPAK BELAKANG
KAWASAN** 1:600



**TAMPAK KANAN
KAWASAN** 1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK BELAKANG
DAN KIRI KAWASAN**

NO GAMBAR

10

1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

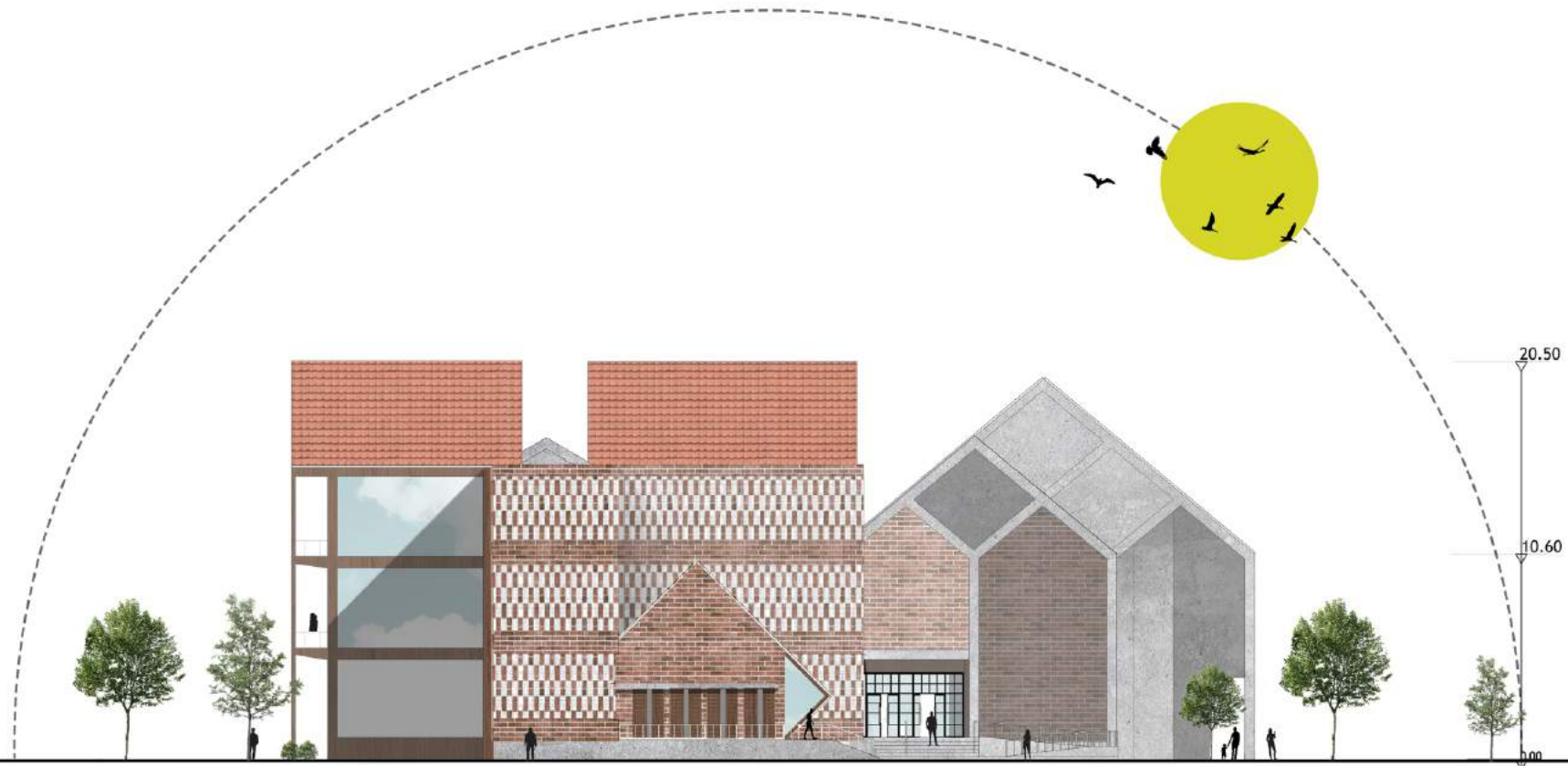
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

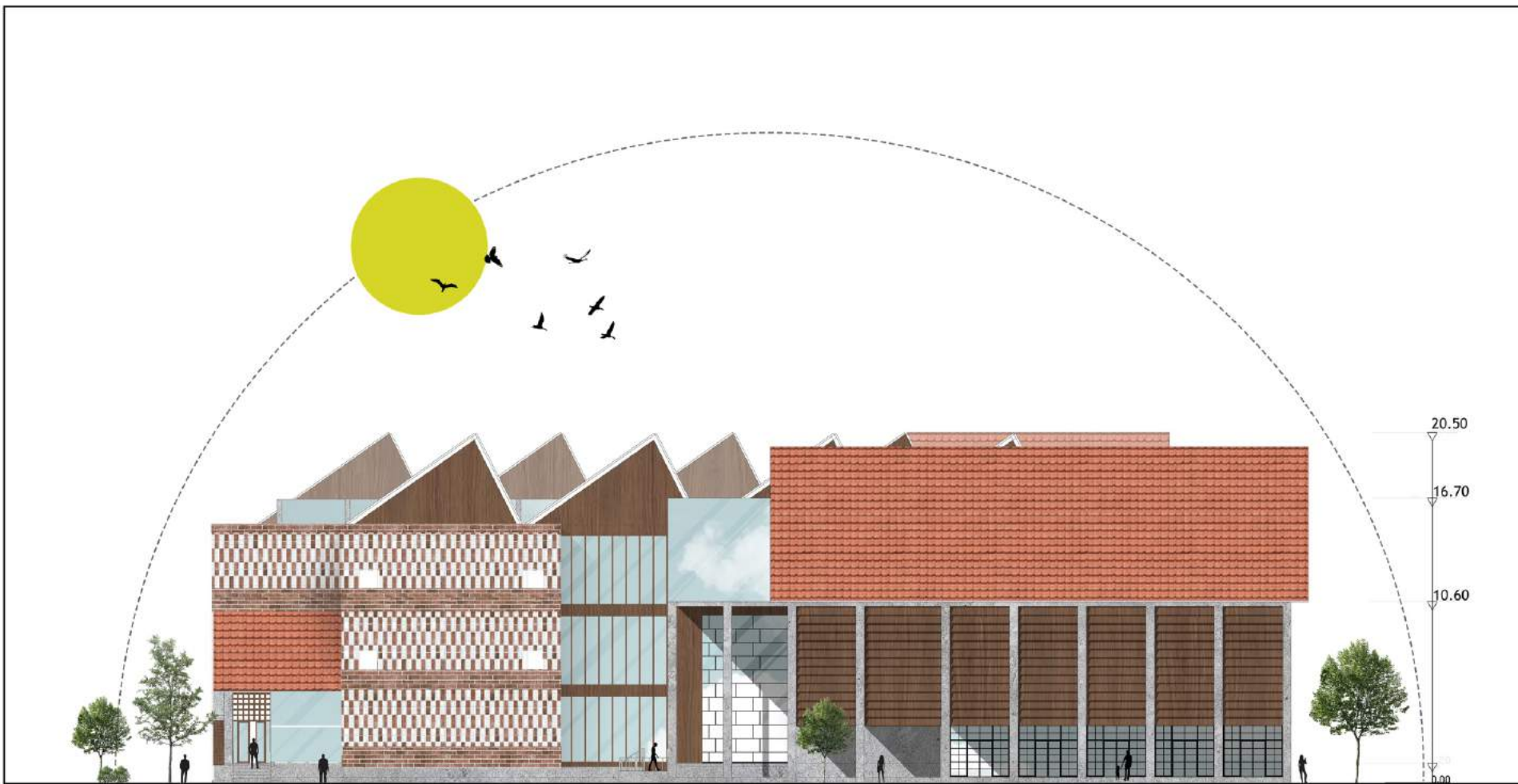
TAMPAK DEPAN
BANGUNAN UTAMA

NO GAMBAR

11



TAMPAK DEPAN
B. UTAMA 1:250



**TAMPAK KANAN
B. UTAMA** 1:250



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1
ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

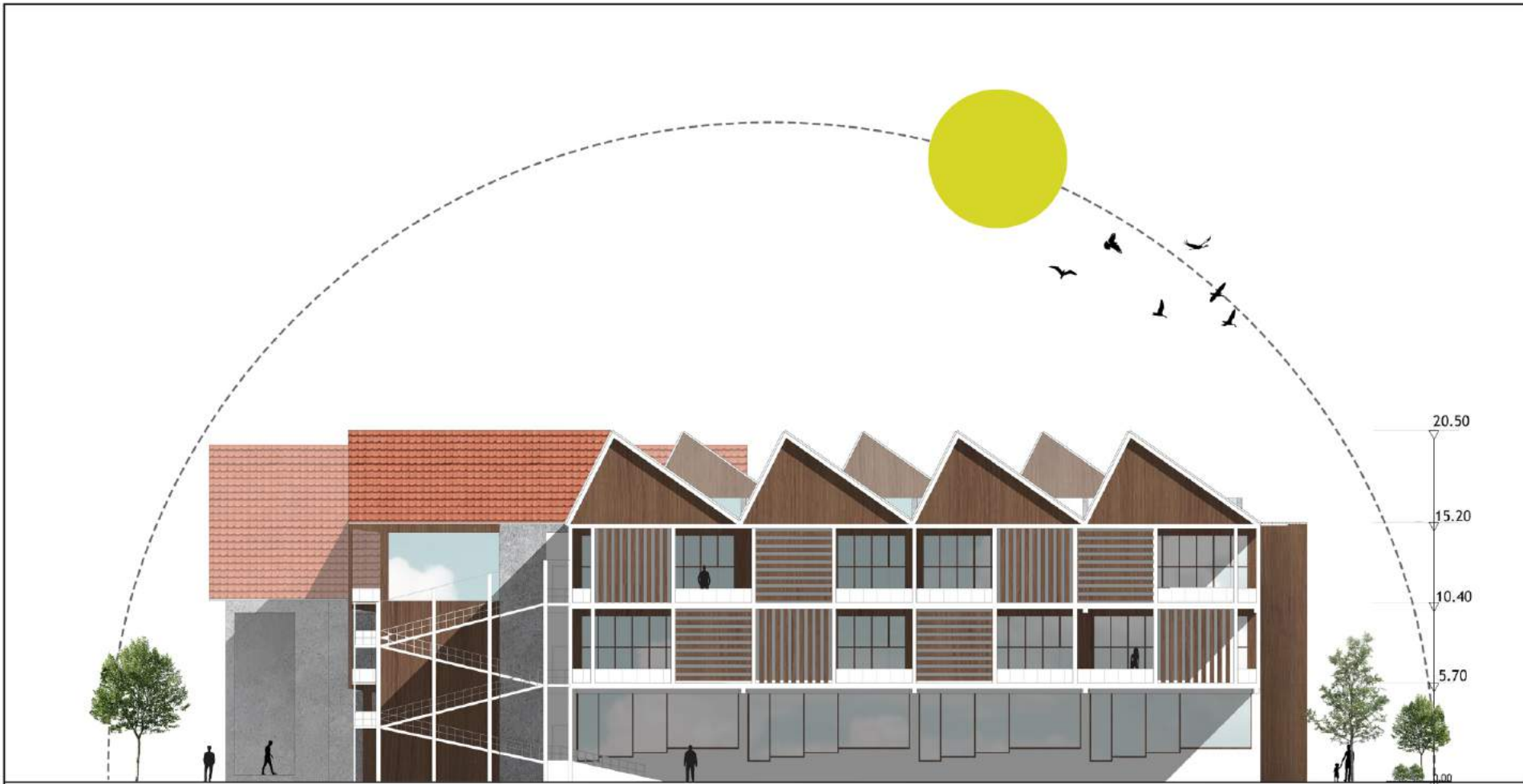
DOSEN PEMBIMBING 2
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA
MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR
TAMPAK KANAN
BANGUNAN UTAMA

NO GAMBAR

12



**TAMPAK KIRI
B. UTAMA** 1:250



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KIRI
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

13



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

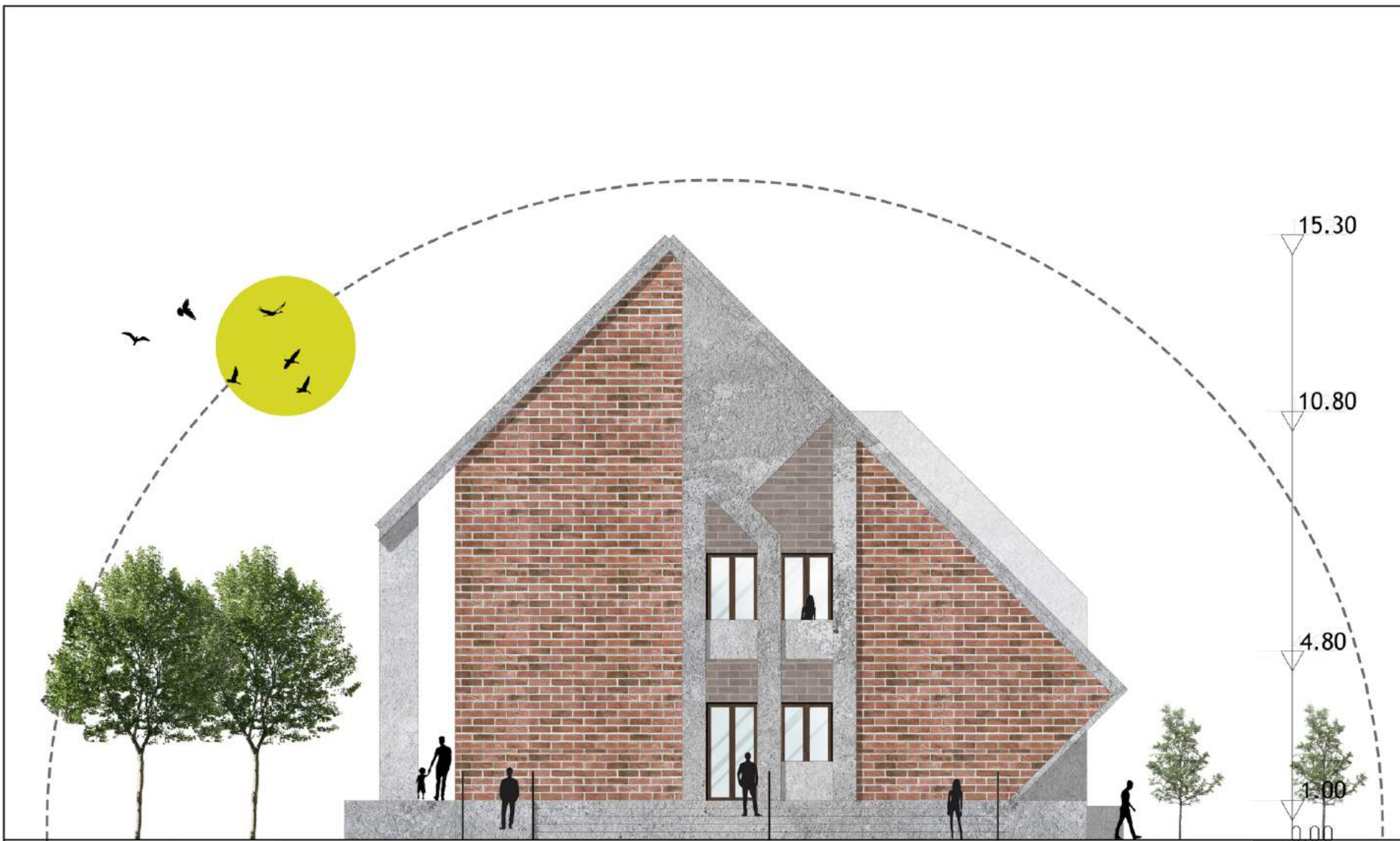
TAMPAK BELAKANG
BANGUNAN UTAMA

NO GAMBAR

14



TAMPAK BELAKANG
B. UTAMA 1:250



**TAMPAK DEPAN
MASJID** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK DEPAN
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

15



**TAMPAK KANAN
MASJID** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAM**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

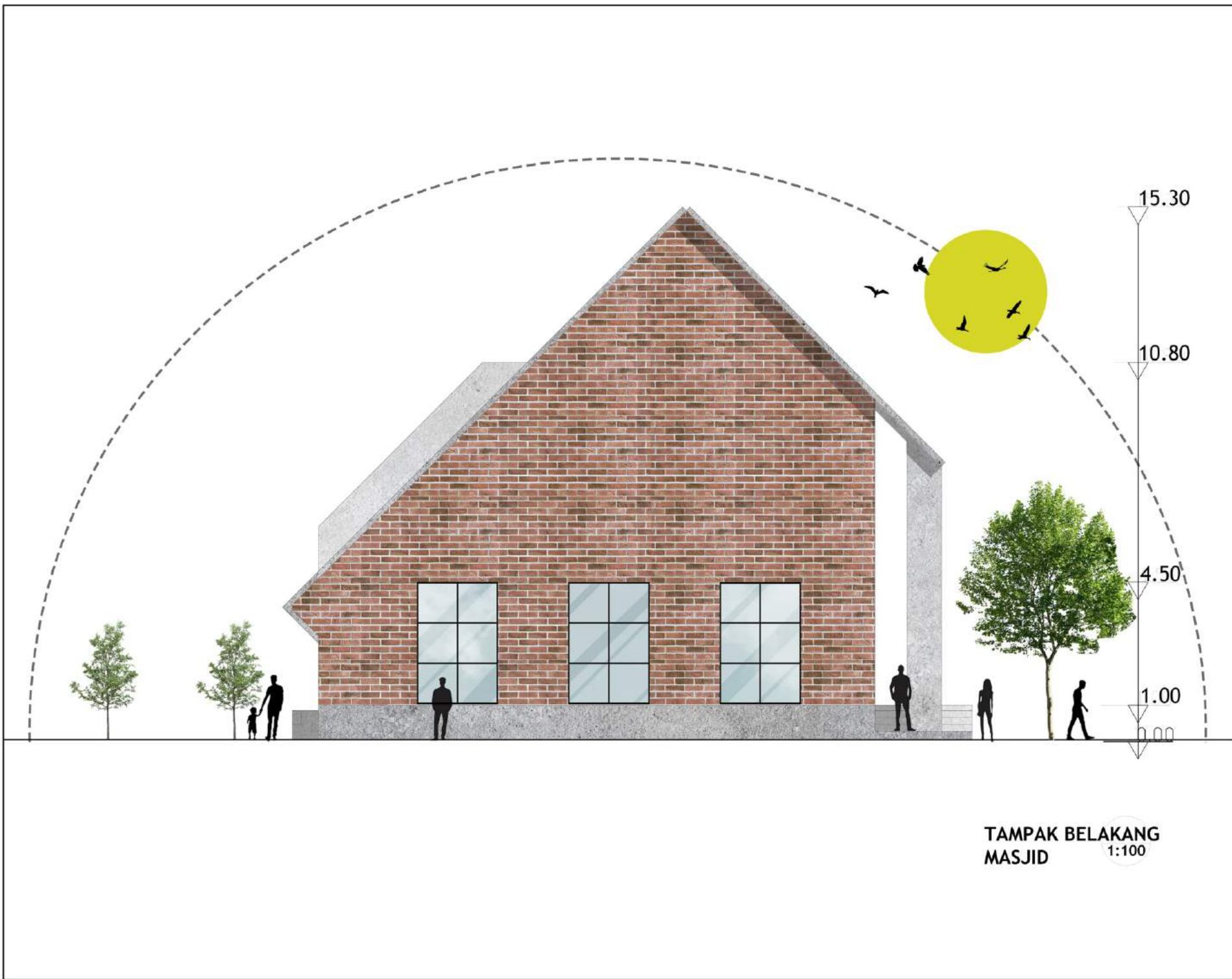
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK KANAN
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

16



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

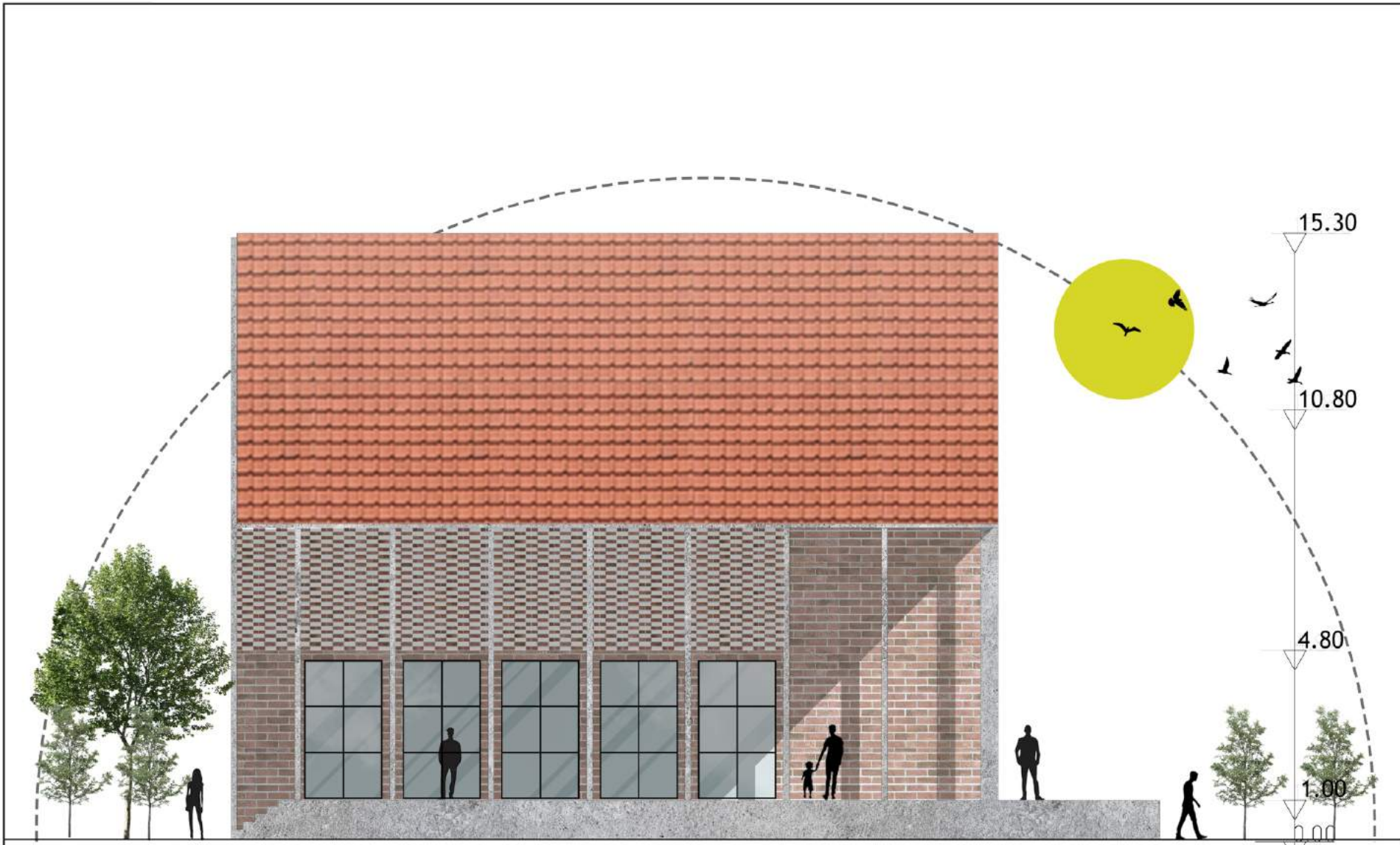
MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK BELAKANG
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

17



TAMPAK KIRI MASJID 1:100



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
 BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
 LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
 ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

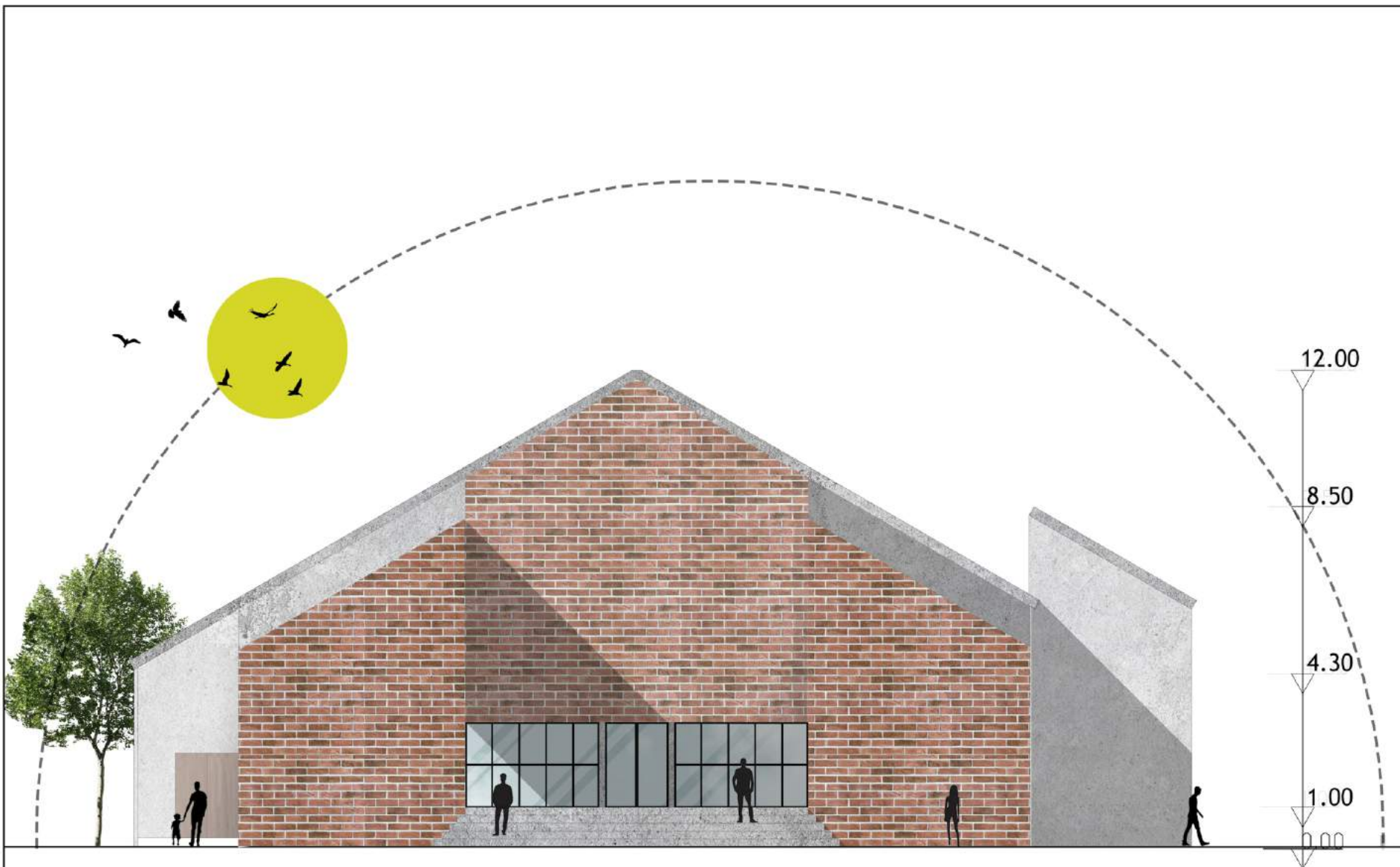
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
 16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK KIRI BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

18



TAMPAK DEPAN
B. PERCETAKAN 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

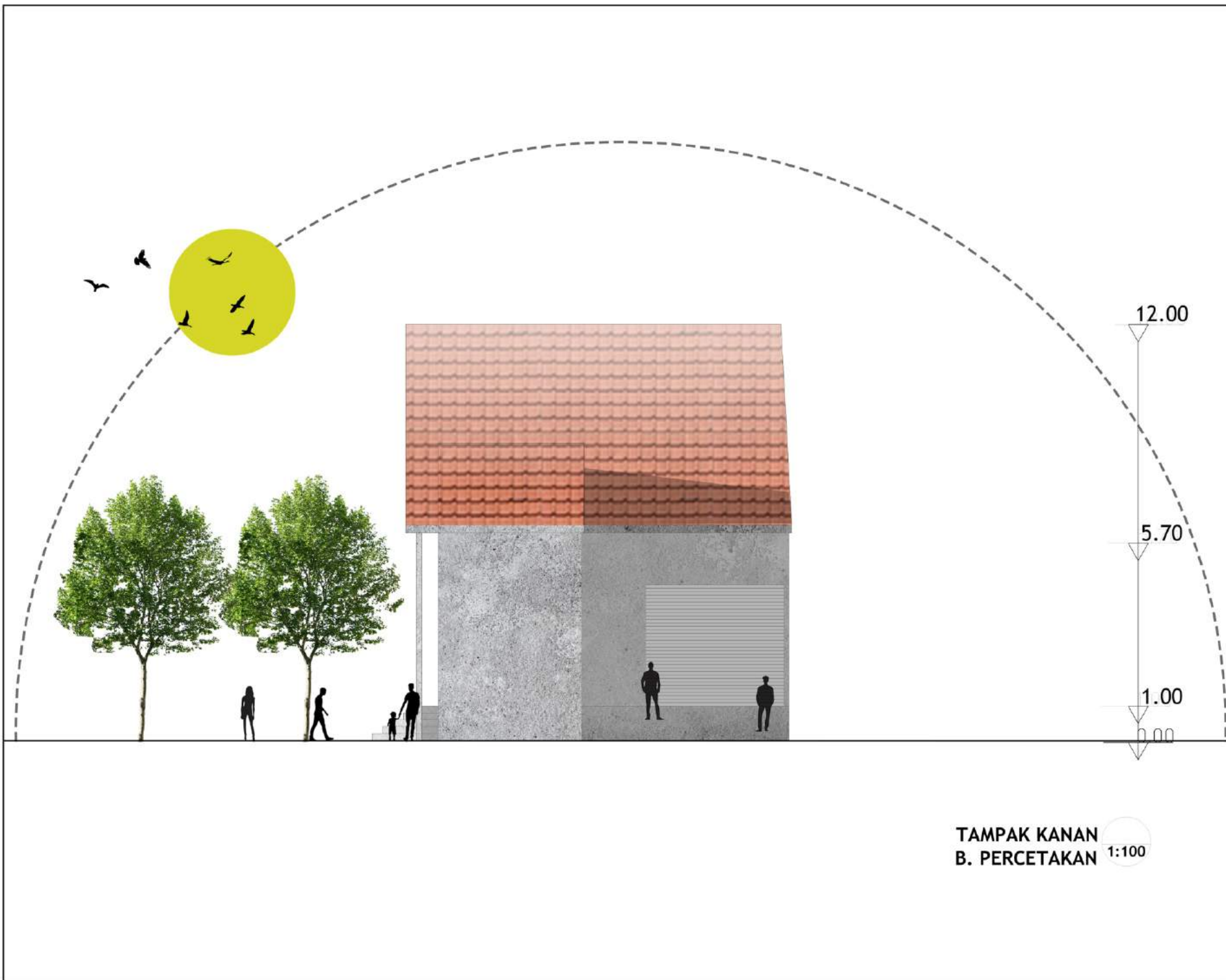
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK DEPAN
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

19



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

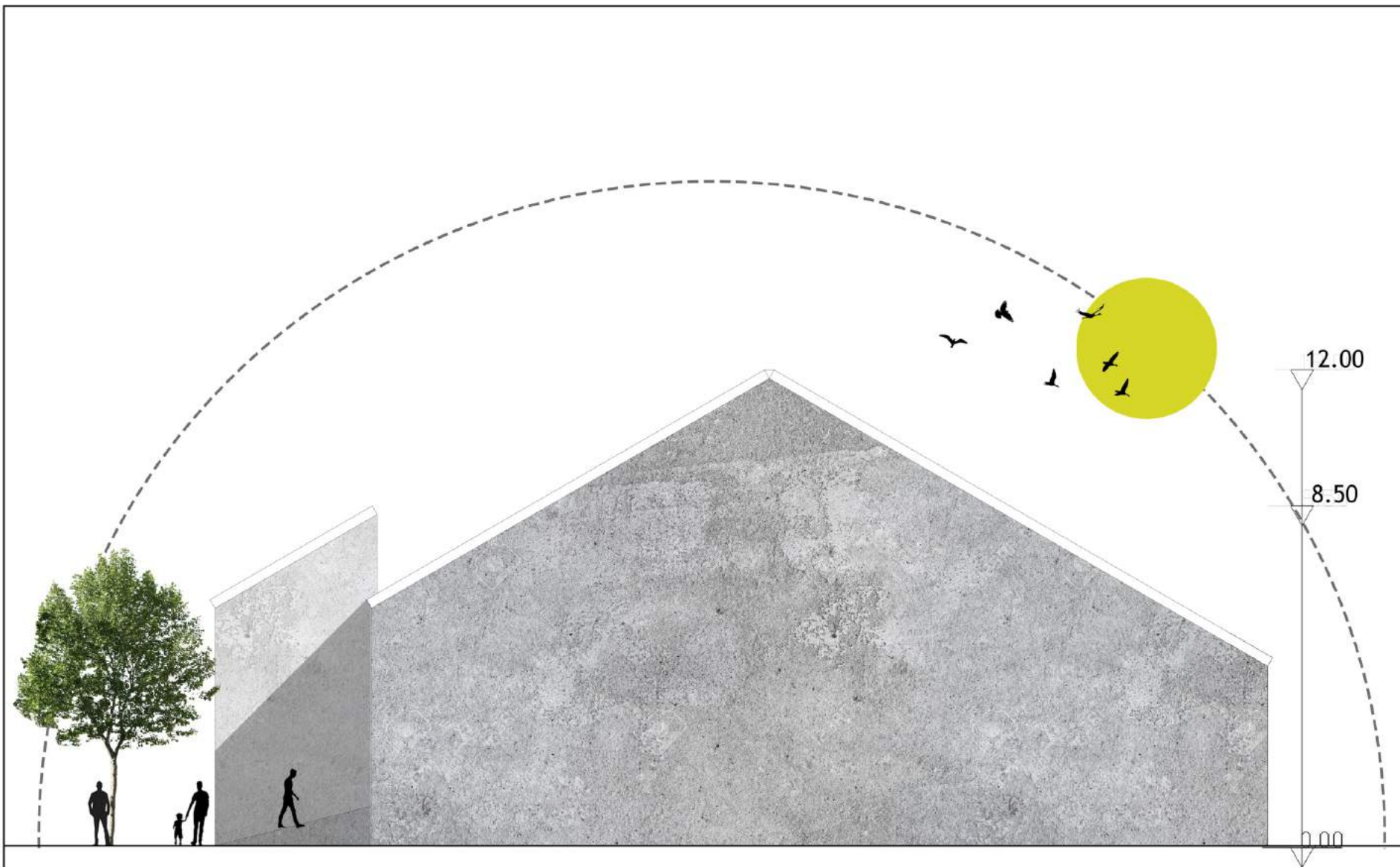
MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK KANAN
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

20



**TAMPAK BELAKANG
B. PERCETAKAN 1:100**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

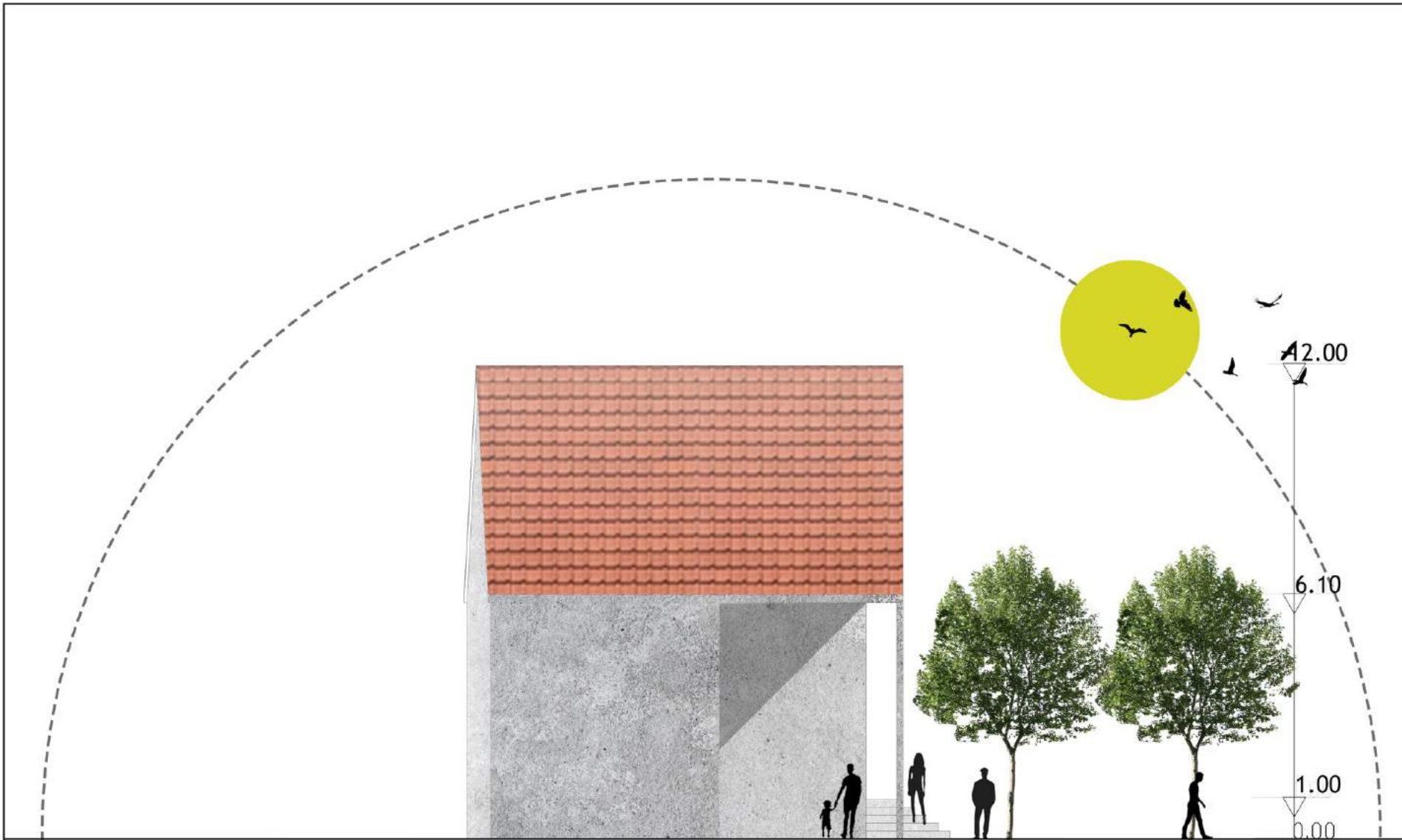
MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK BELAKANG
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

21



TAMPAK KIRI
B. PERCETAKAN 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

TAMPAK KIRI
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

22



POTONGAN A-A'
KAWASAN 1:600



POTONGAN B-B'
KAWASAN 1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



KEYPLAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN A-A'
DAN B-B' KAWASAN

NO GAMBAR

23

1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAT SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN A-A'
BANGUNAN UTAMA

NO GAMBAR

24



POTONGAN A-A'
B. UTAMA 1:250



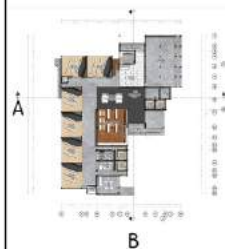
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

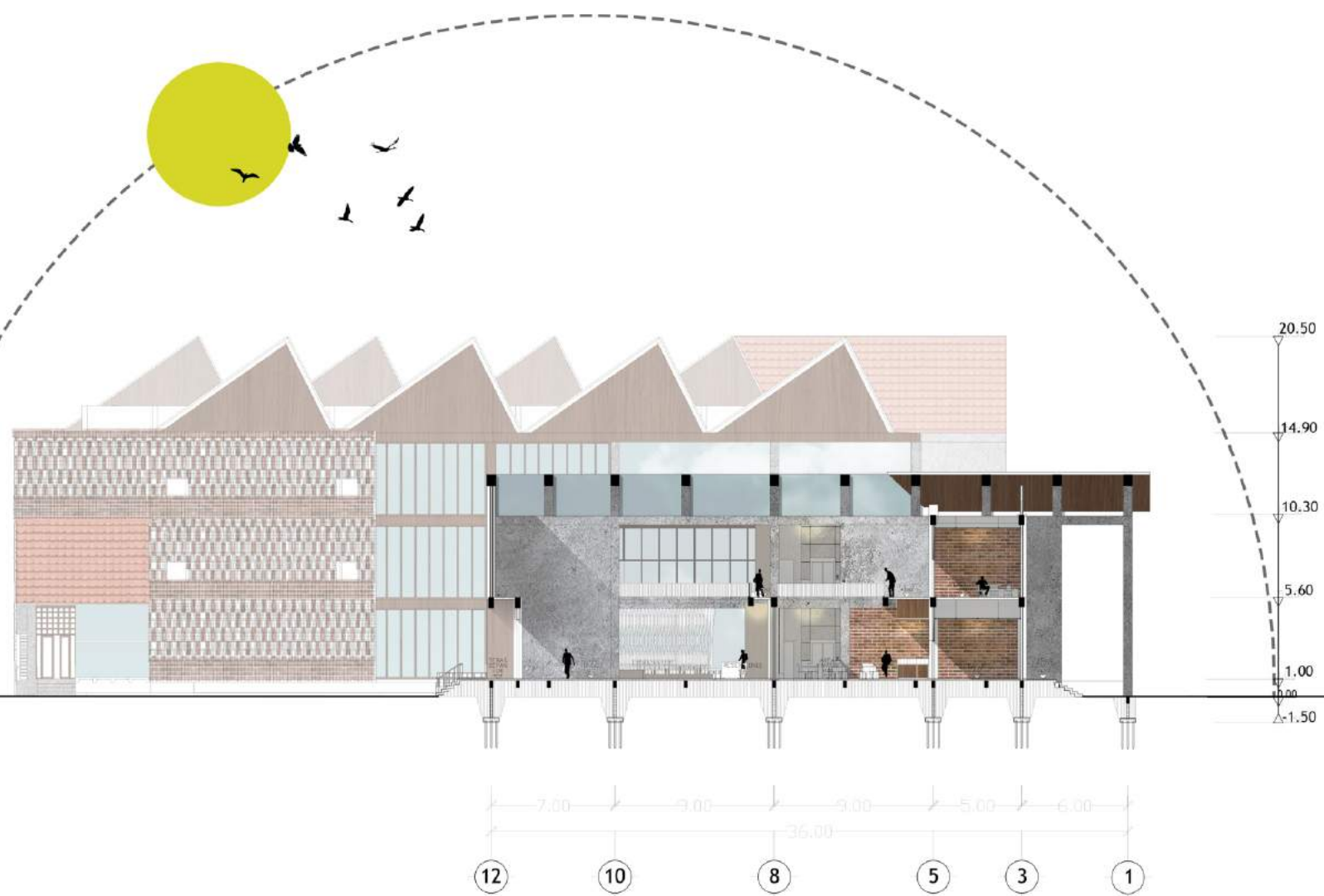
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

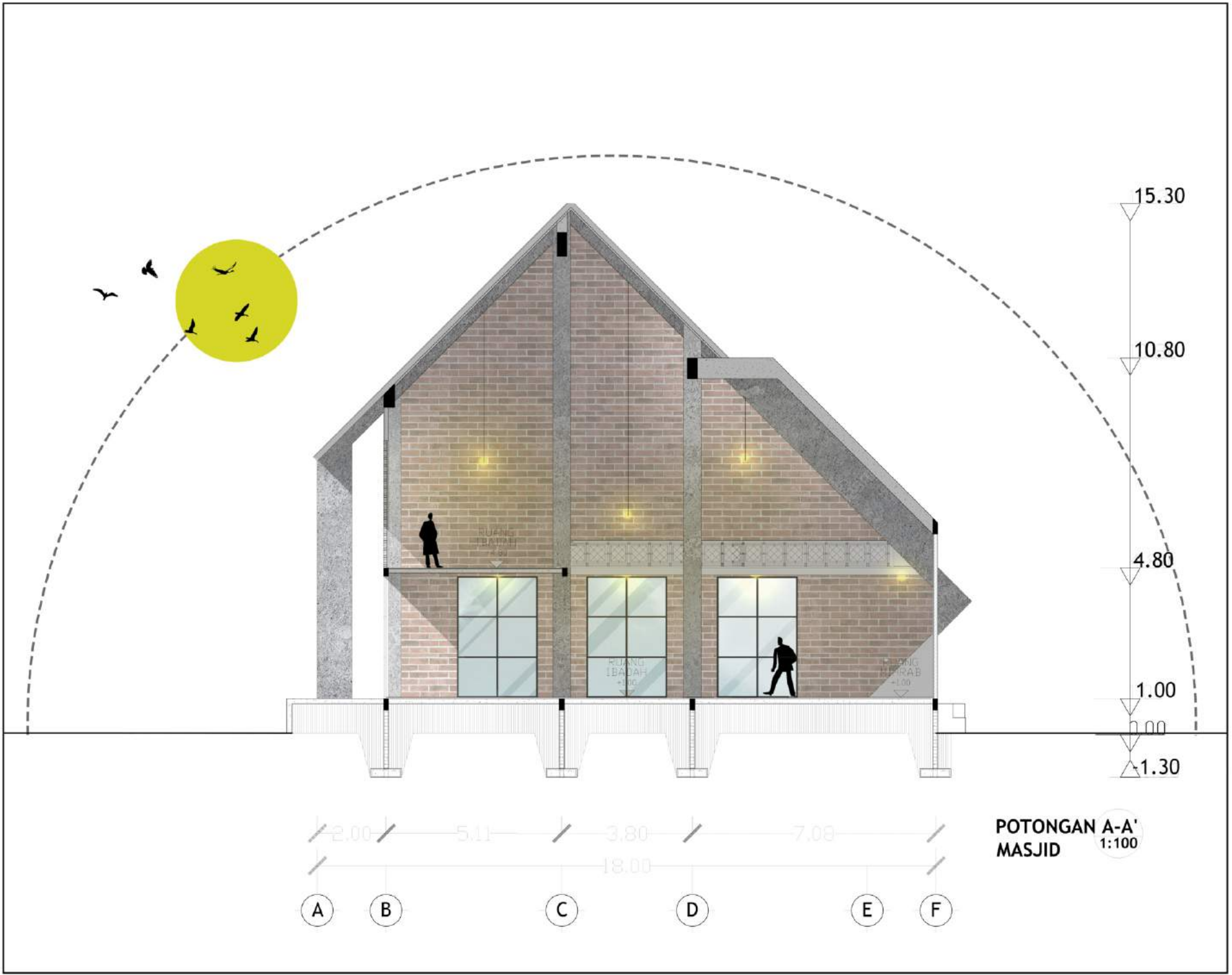
POTONGAN B-B'
BANGUNAN UTAMA

NO GAMBAR

25



POTONGAN B-B'
B. UTAMA 1:250



POTONGAN A-A'
MASJID 1:100



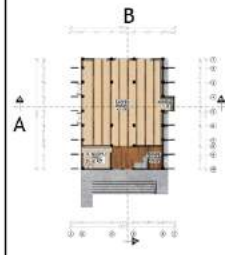
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN A-A'
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

26



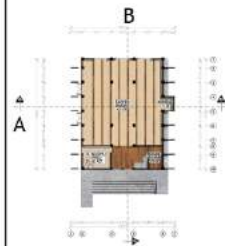
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

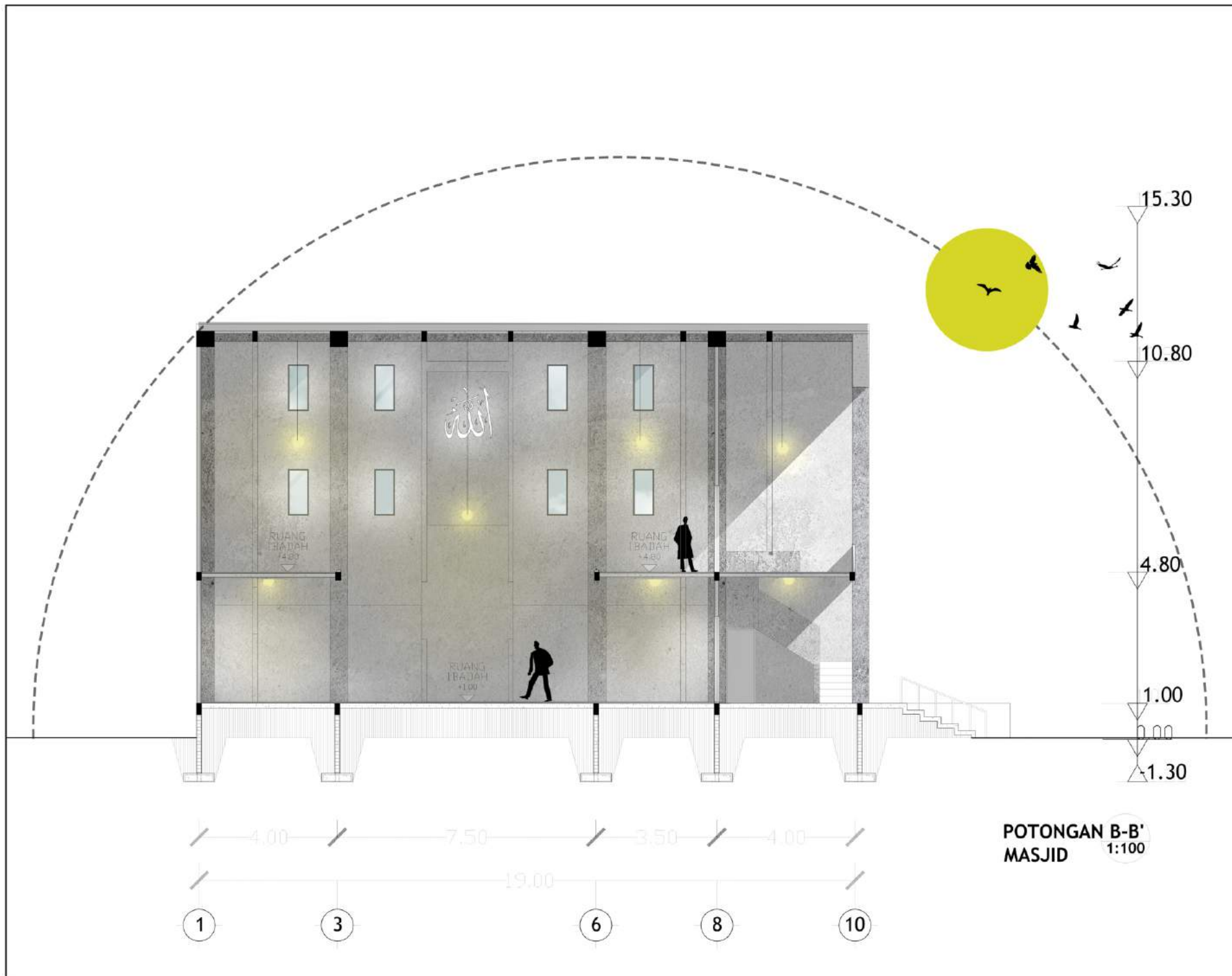
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN B-B'
BANGUNAN MASJID

NO GAMBAR

27





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAM**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

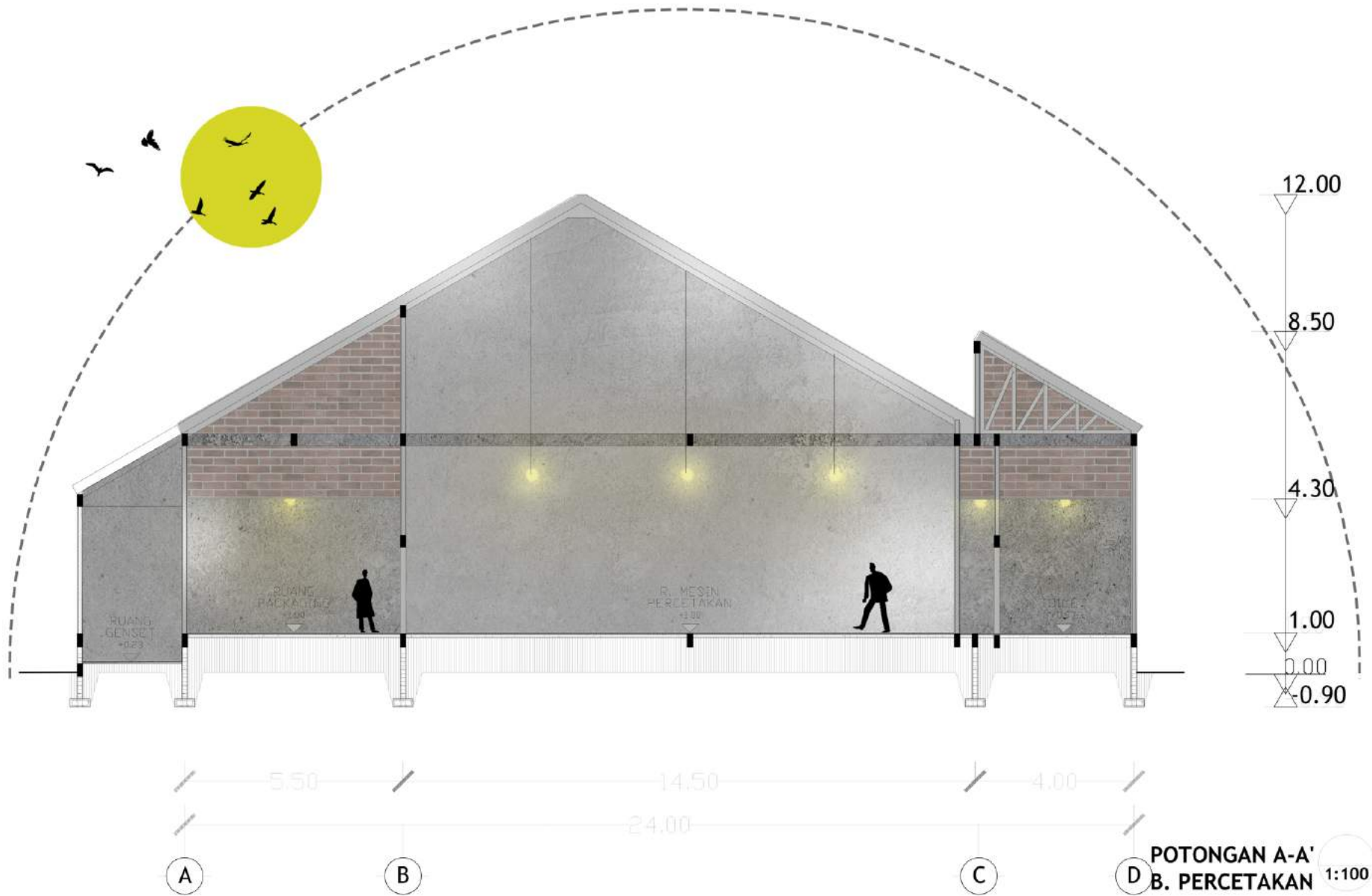
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN A-A'
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

28



**POTONGAN A-A'
B. PERCETAKAN 1:100**



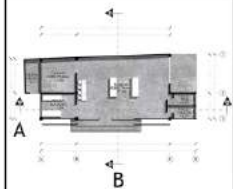
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

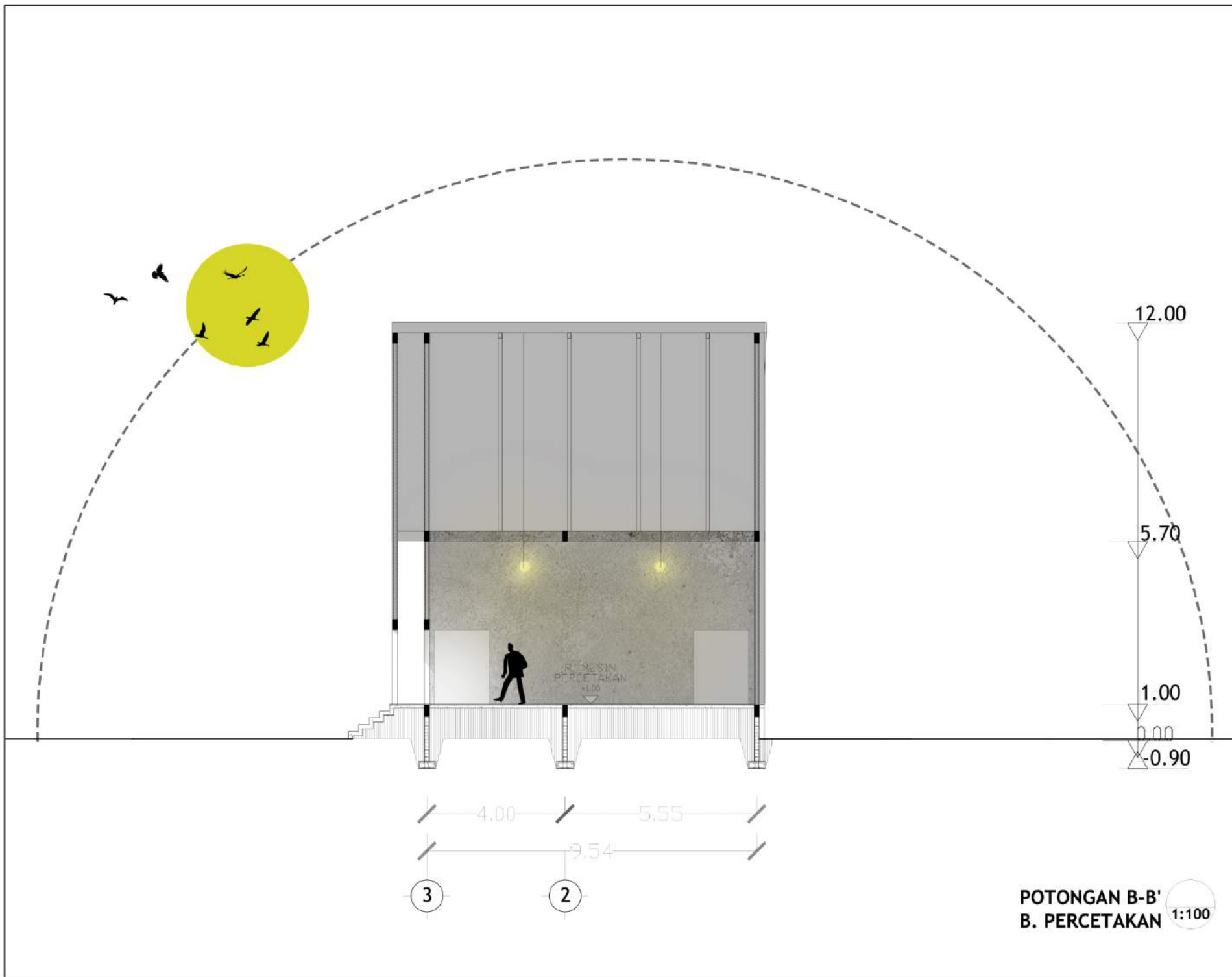
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

POTONGAN B-B'
B. PERCETAKAN

NO GAMBAR

29





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**EKSTERIOR
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**EKSTERIOR
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**EKSTERIOR
BANGUNAN
PERCETAKAN**

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

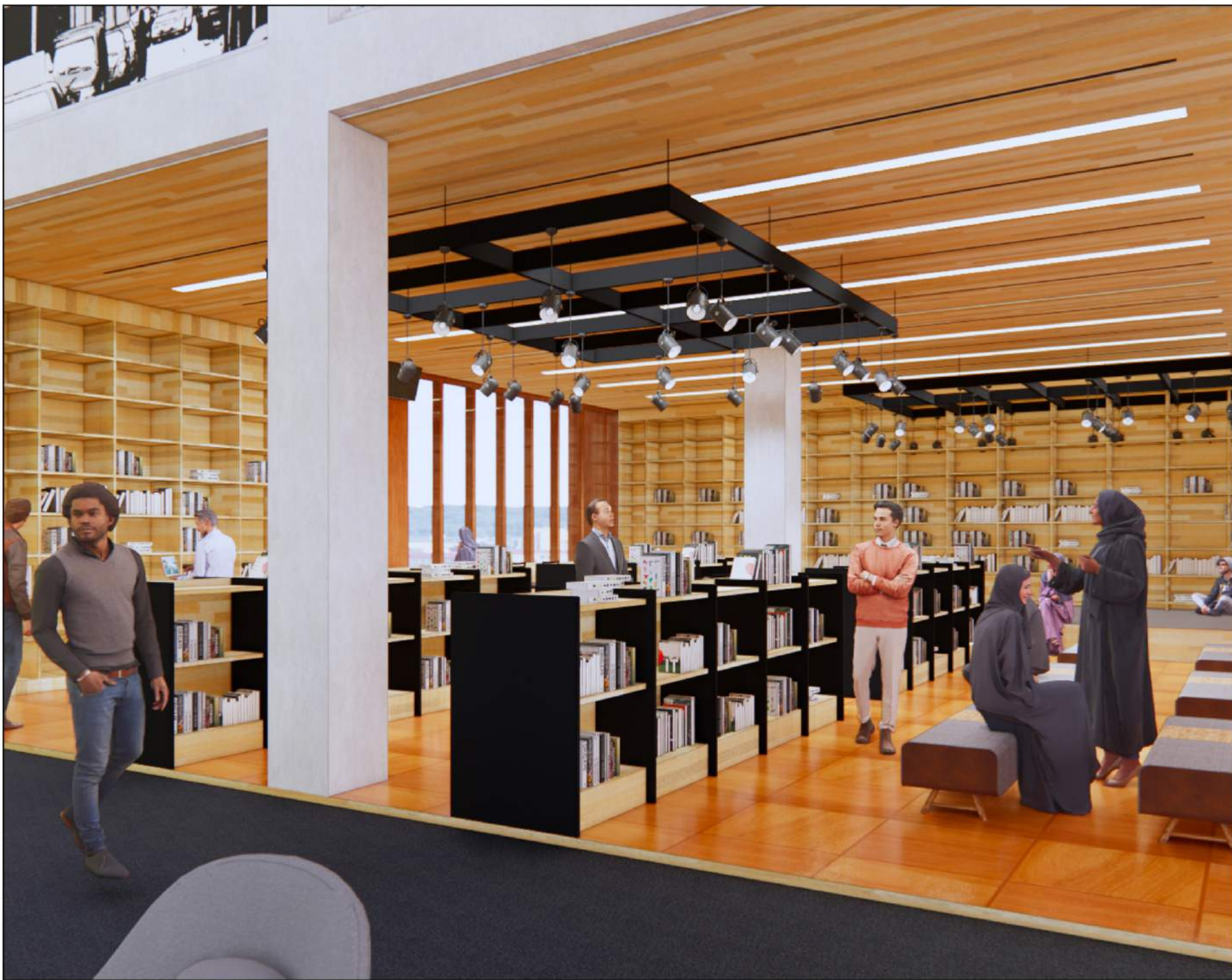
NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG LOBBY

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIENO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG PERPUSTAKAAN

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG KELAS

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIENO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG
KERJA

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIENO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG
REDAKSI

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIENO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG MEETING

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAM

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

KANTIN

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**RUANG SOLAT
LT 1**

NO GAMBAR



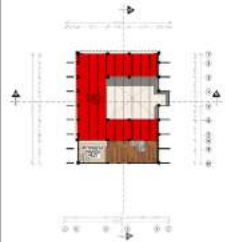
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**RUANG SOLAT
LT 2**

NO GAMBAR



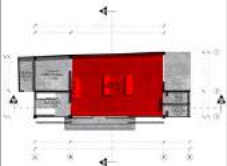
JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

STUDIO KOMIK DAN ANIMASI ISLAMI

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN



DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

RUANG MESIN
PERCETAKAN

NO GAMBAR



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

NO KETERANGAN

1. ENTRANCE
2. TEMPAT PARKIR
3. OUTDOOR GATHERING AREA
4. LAPANGAN OLAHRAGA
5. TAMAN
6. ENTRANCE SERVICE
7. EXIT

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

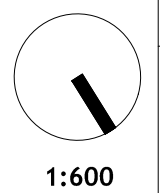
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

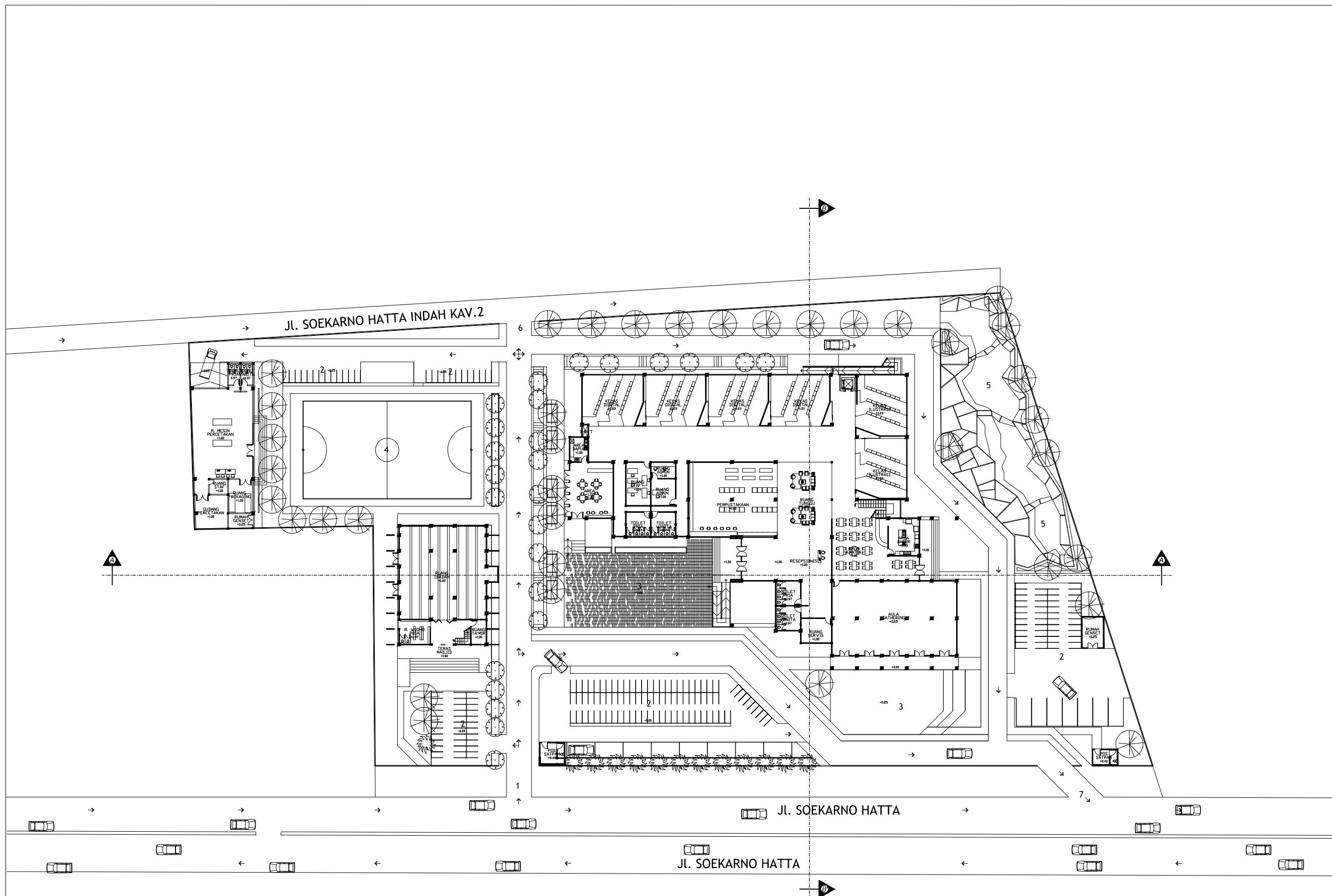
NAMA GAMBAR

LAYOUTPLAN



NO GAMBAR

1





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

NO KETERANGAN

1. ENTRANCE
2. TEMPAT PARKIR
3. OUTDOOR GATHERING AREA
4. BANGUNAN UTAMA
5. MASJID
6. LAPANGAN OLAHRAGA
7. BANGUNAN PERCETAKAN
8. TAMAN
9. ENTRANCE SERVICE
10. EXIT
11. POS SATPAM
12. RUMAH GENSET

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

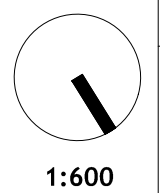
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.SI

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

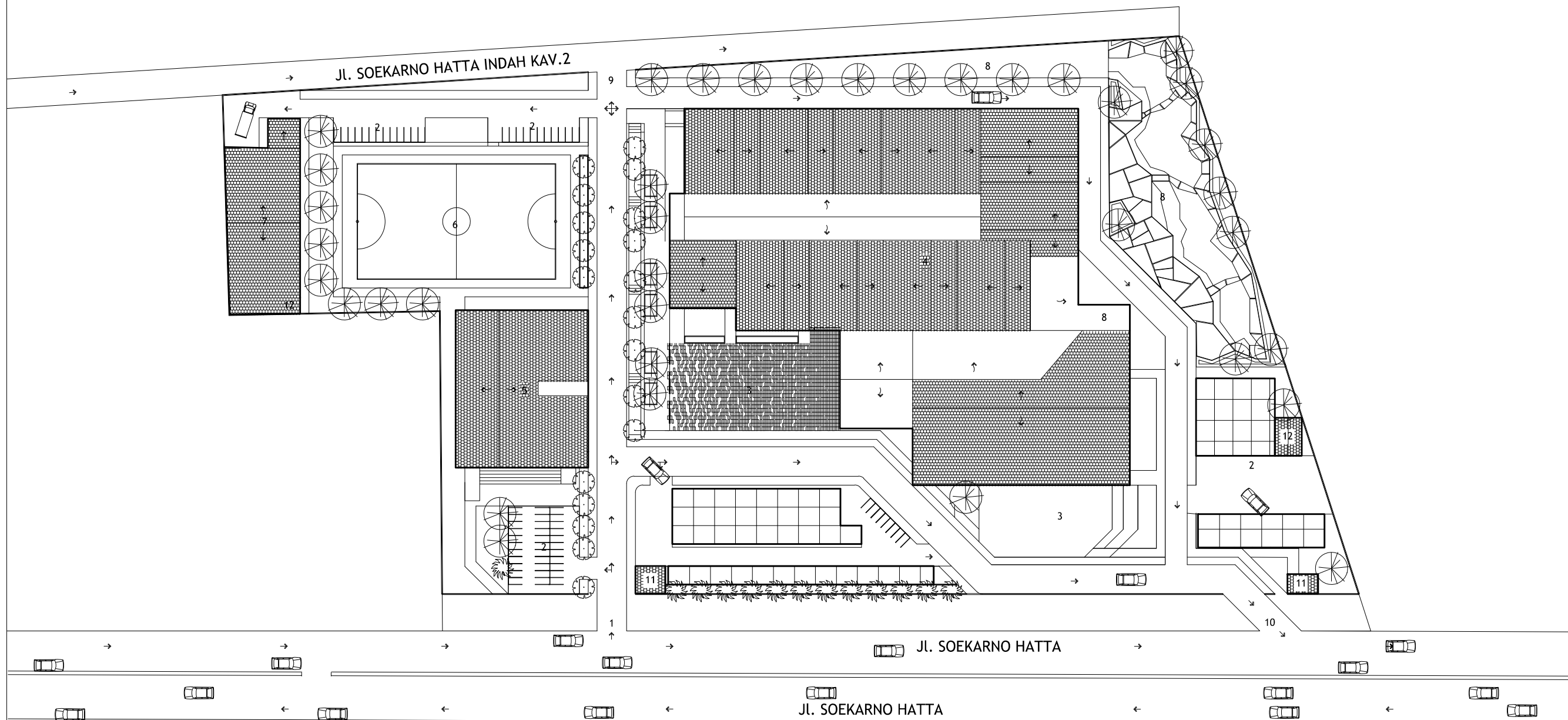
NAMA GAMBAR

SITEPLAN



NO GAMBAR

2





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

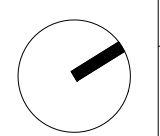
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

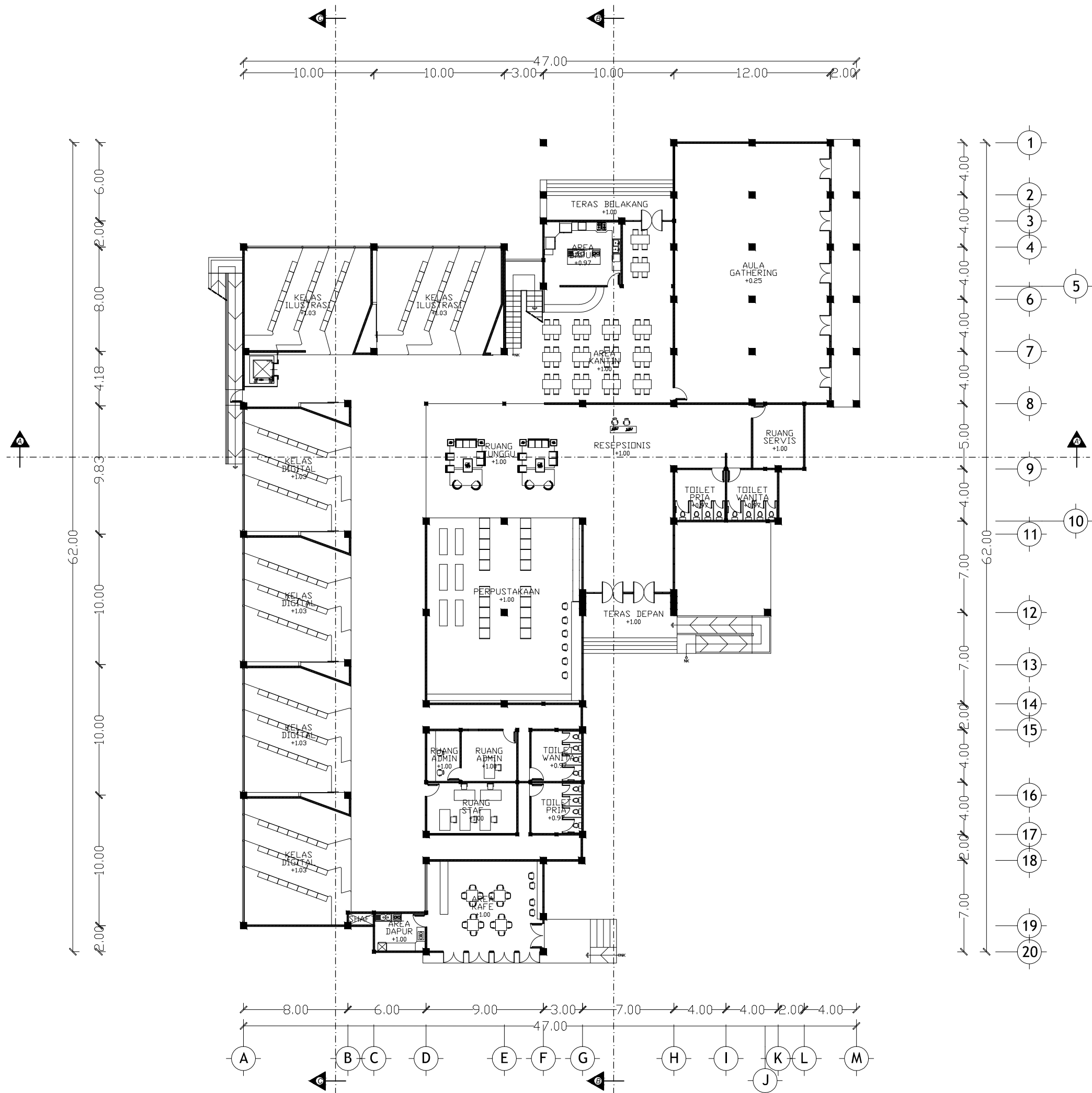
**DENAH LT 1
BANGUNAN UTAMA**



1:300

NO GAMBAR

3





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

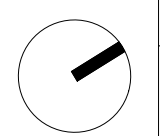
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

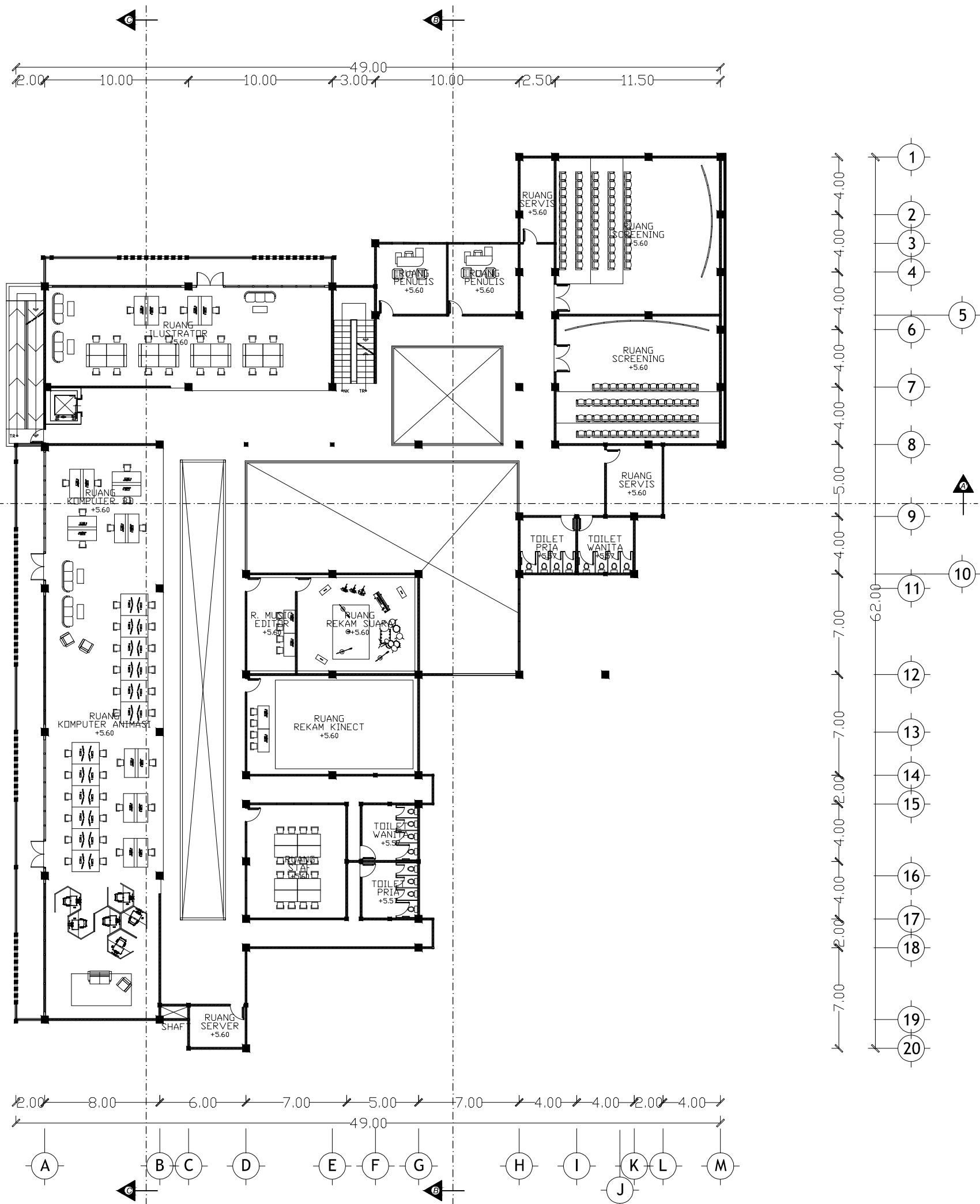
**DENAH LT 2
BANGUNAN UTAMA**



1:300

NO GAMBAR

4





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

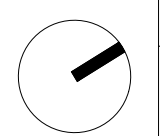
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

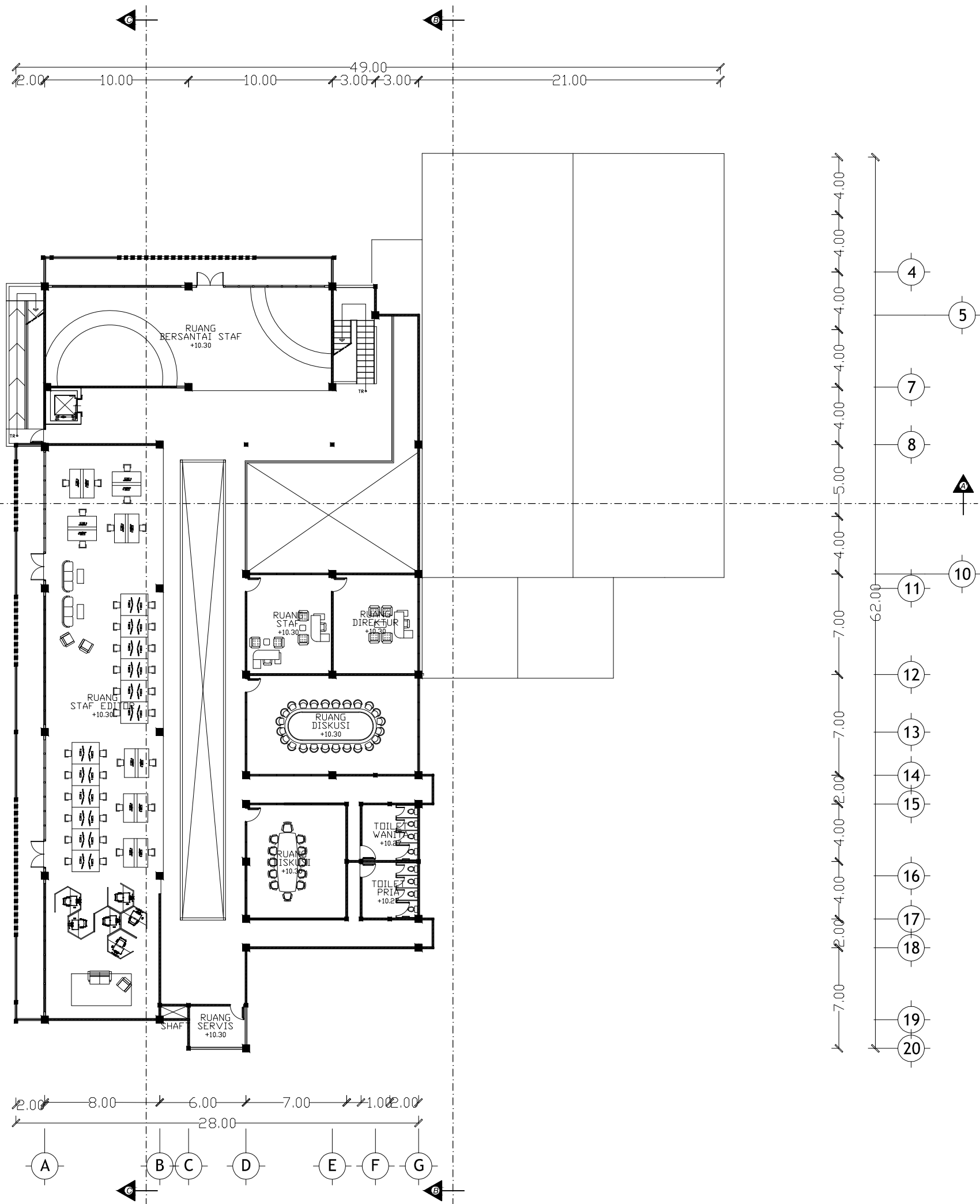
**DENAH LT 3
BANGUNAN UTAMA**



1:300

NO GAMBAR

5





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

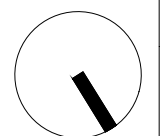
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

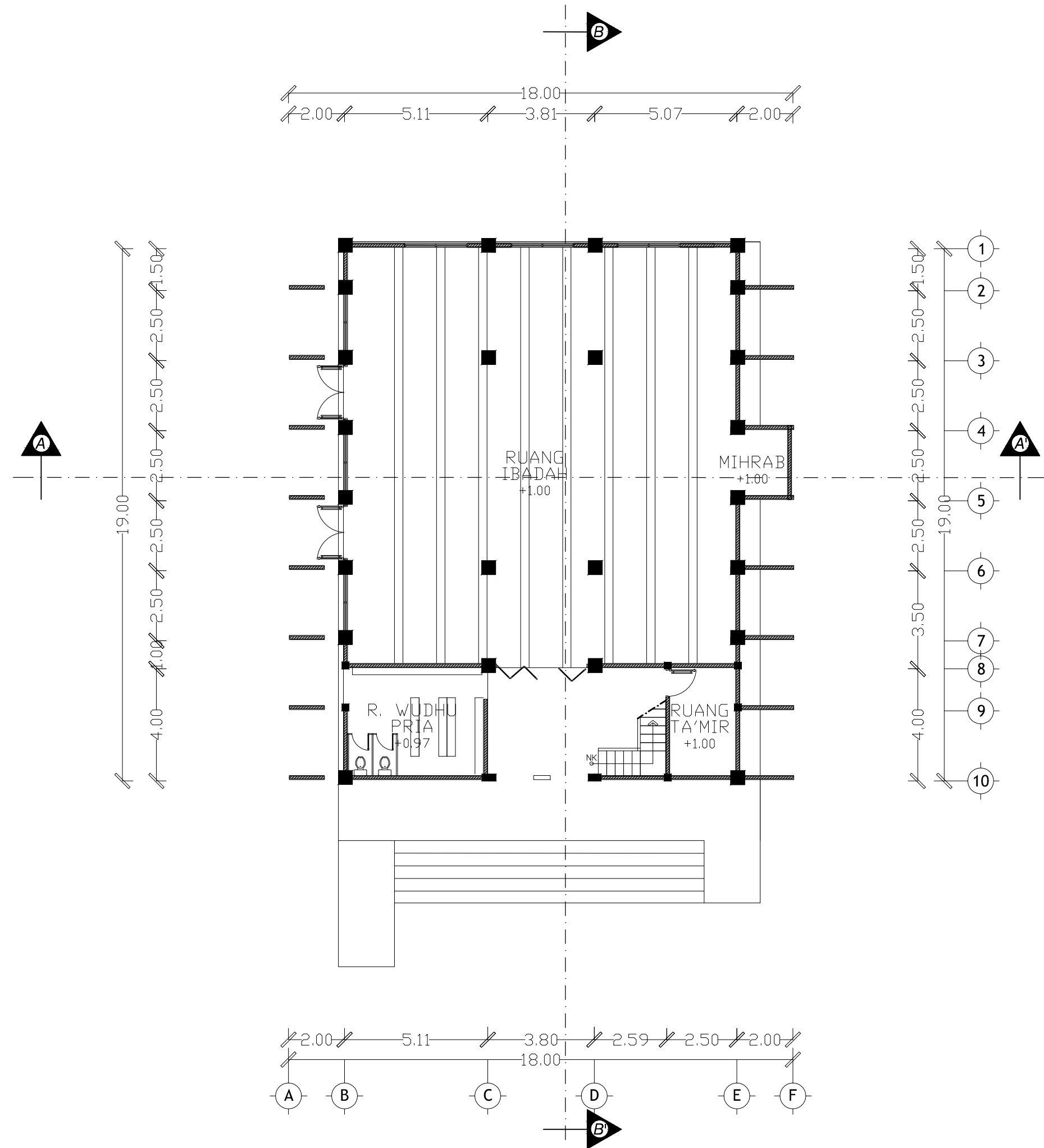
**DENAH LT 1
BANGUNAN MASJID**



1:150

NO GAMBAR

6





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

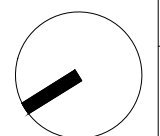
M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

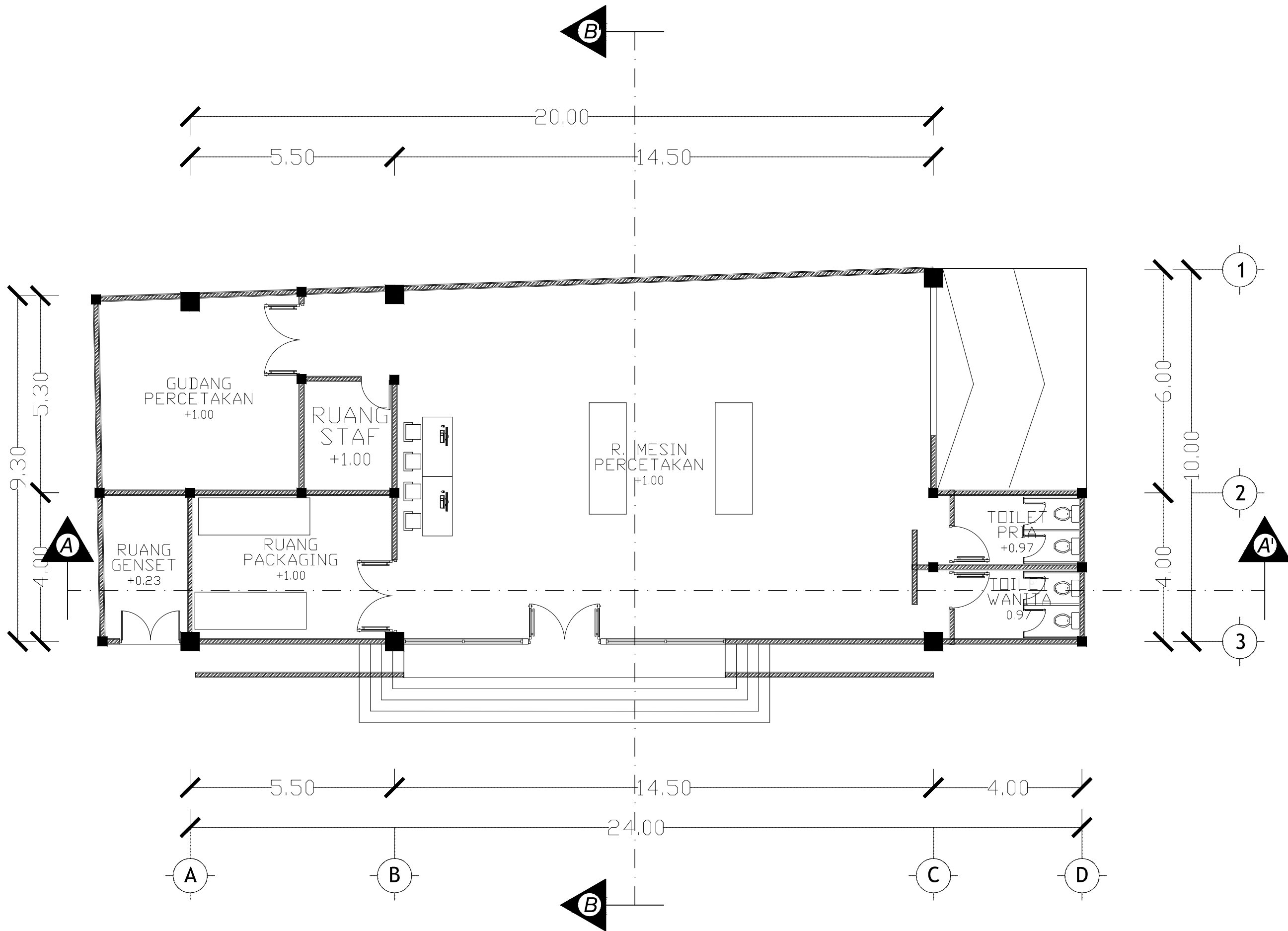
**DENAH LT 1
B. PERCETAKAN**

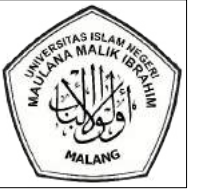


1:100

NO GAMBAR

8





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

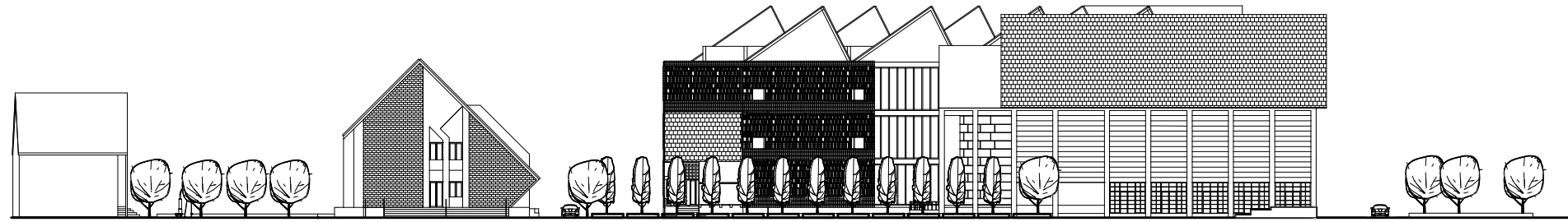
NAMA GAMBAR

**TAMPAK DEPAN
DAN KIRI KAWASAN**

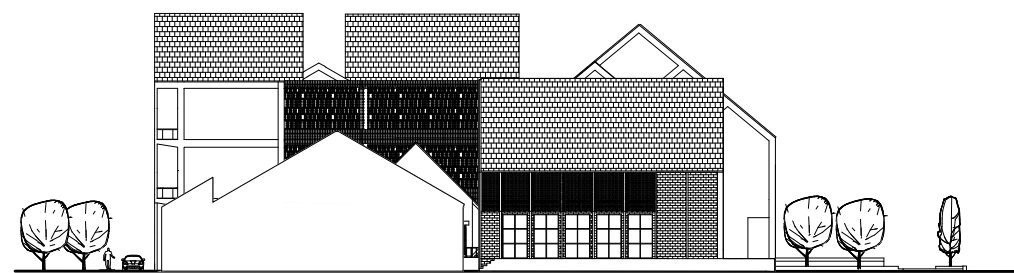
NO GAMBAR

9

1:600



**TAMPAK DEPAN
KAWASAN** 1:600



**TAMPAK KIRI
KAWASAN** 1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK BELAKANG
DAN KIRI KAWASAN**

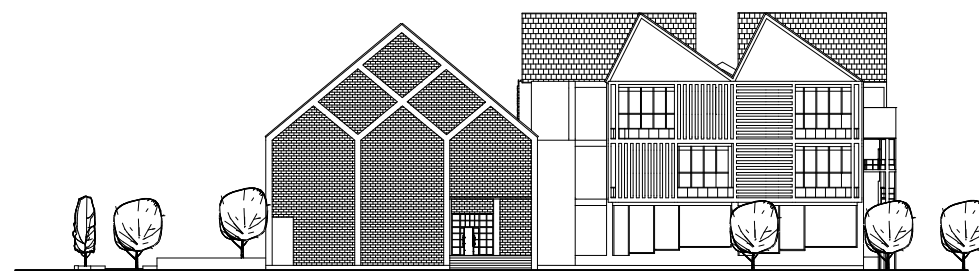
NO GAMBAR

10

1:600



**TAMPAK BELAKANG
KAWASAN** 1:600



**TAMPAK KANAN
KAWASAN** 1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

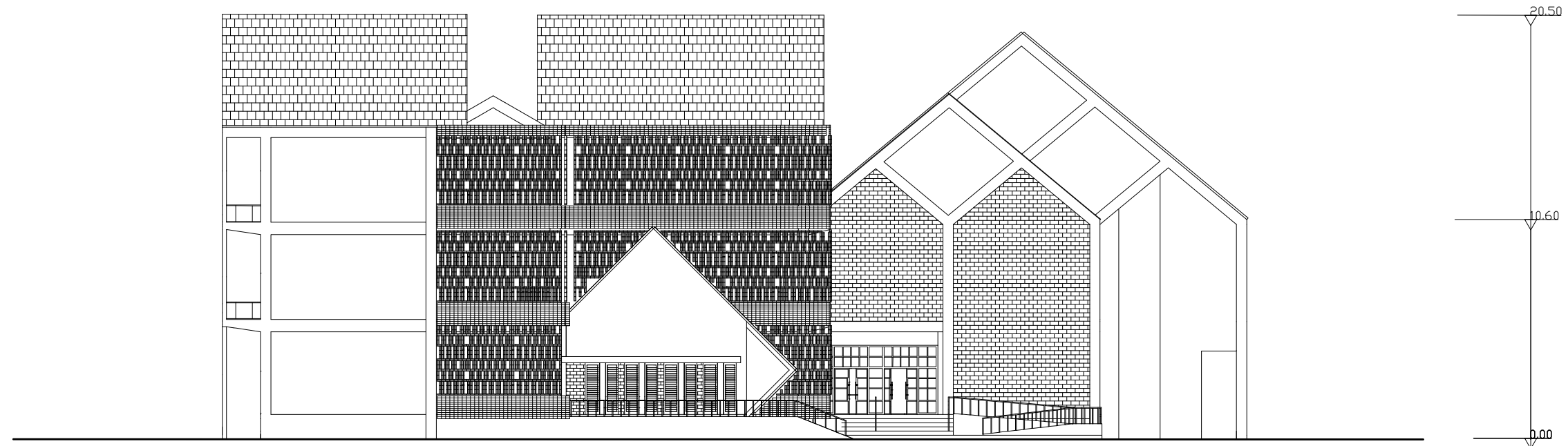
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK DEPAN
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

11



**TAMPAK DEPAN
B. UTAMA** 1:250



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

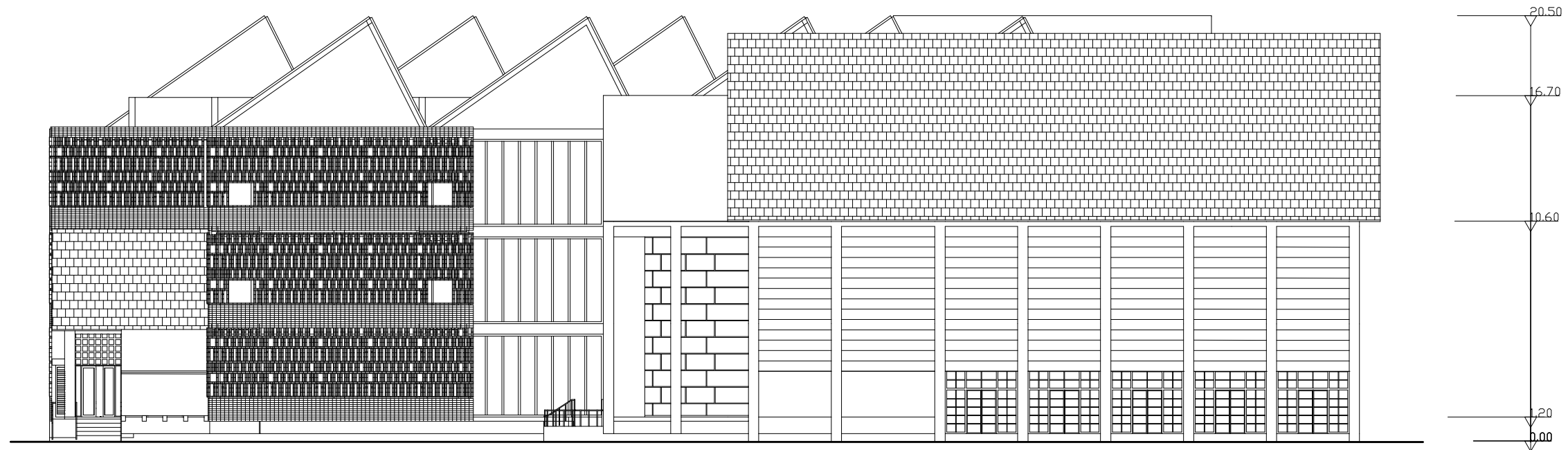
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KANAN
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

12



**TAMPAK KANAN
B. UTAMA** 1:250



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KIRI
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

13



**TAMPAK KIRI
B. UTAMA**





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK BELAKANG
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

14



**TAMPAK BELAKANG
B. UTAMA** 1:250



**TAMPAK DEPAN
MASJID** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK DEPAN
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

15



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

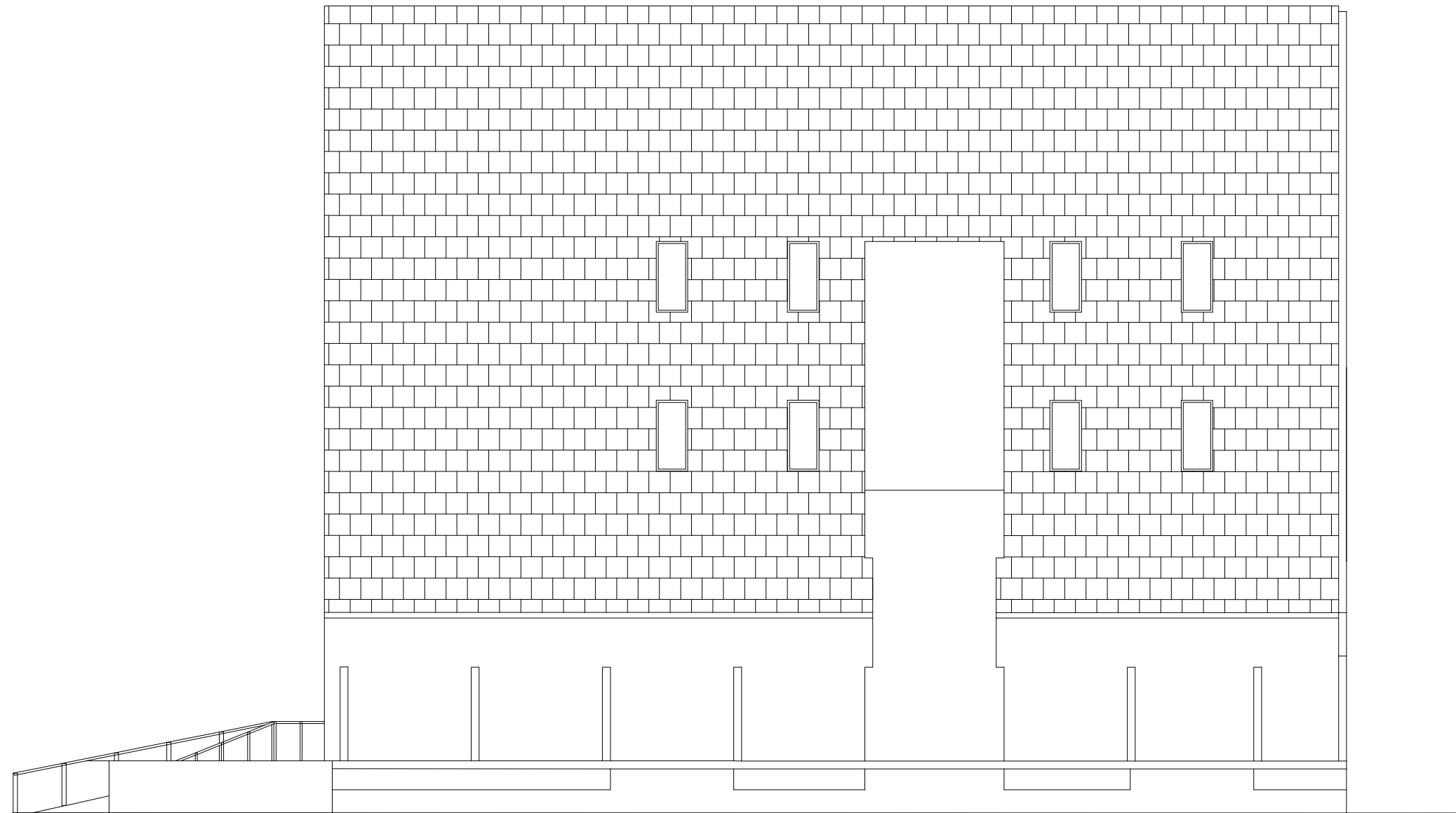
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KANAN
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

16



**TAMPAK KANAN
MASJID** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

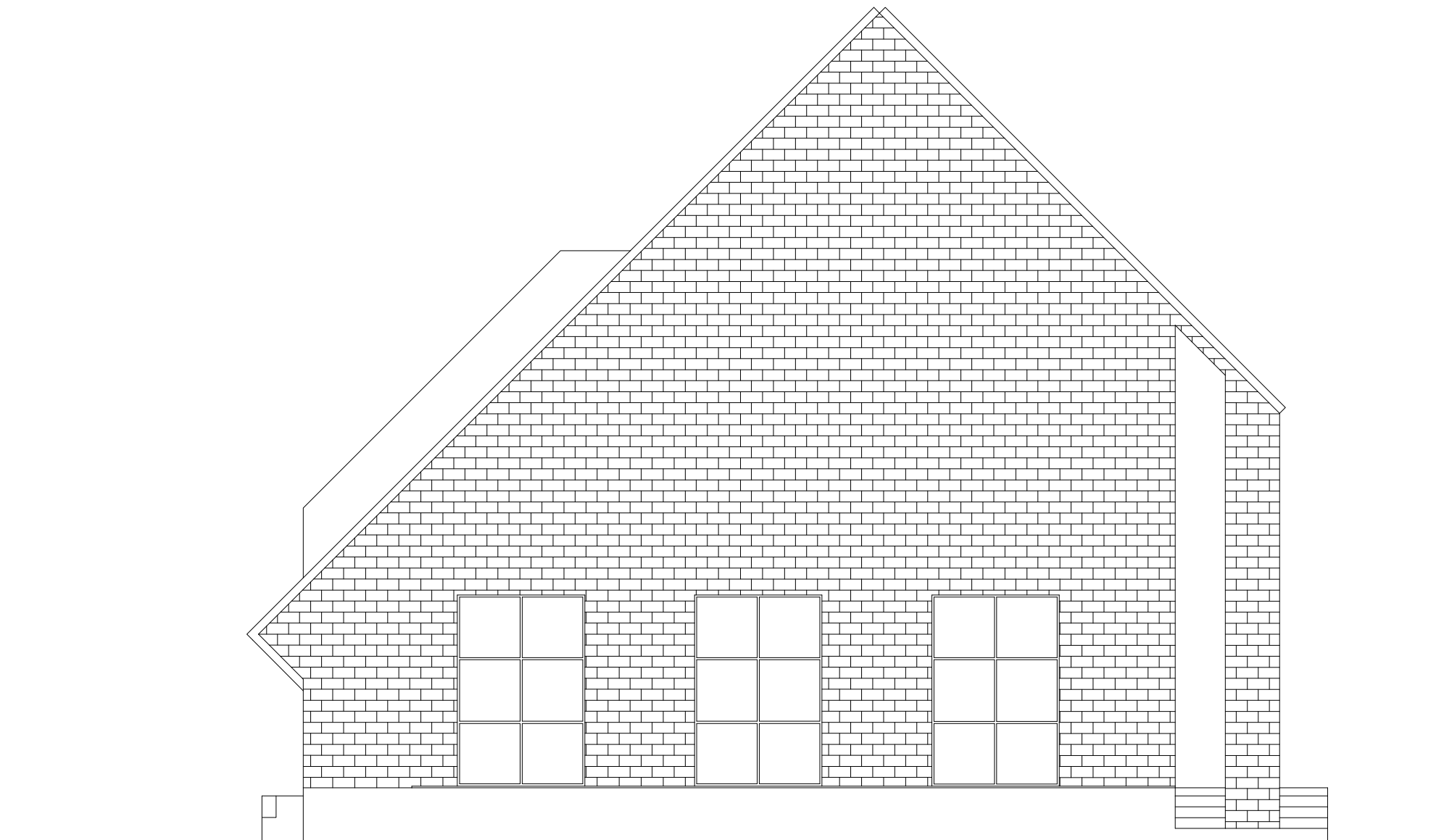
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK BELAKANG
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

17



**TAMPAK BELAKANG
MASJID**

1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

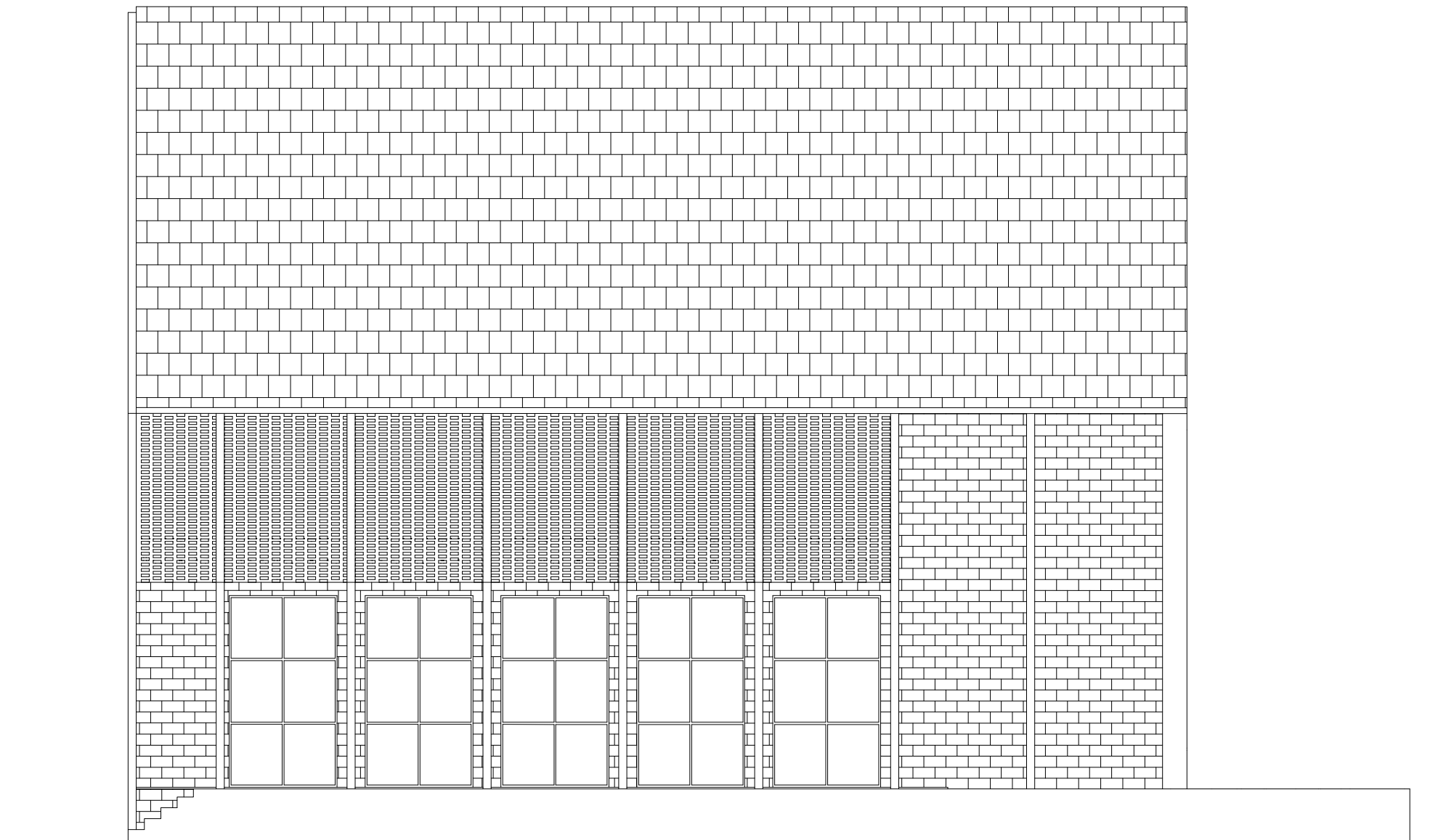
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KIRI
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

18



**TAMPAK KIRI
MASJID** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK DEPAN
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

19



TAMPAK DEPAN
B. PERCETAKAN 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

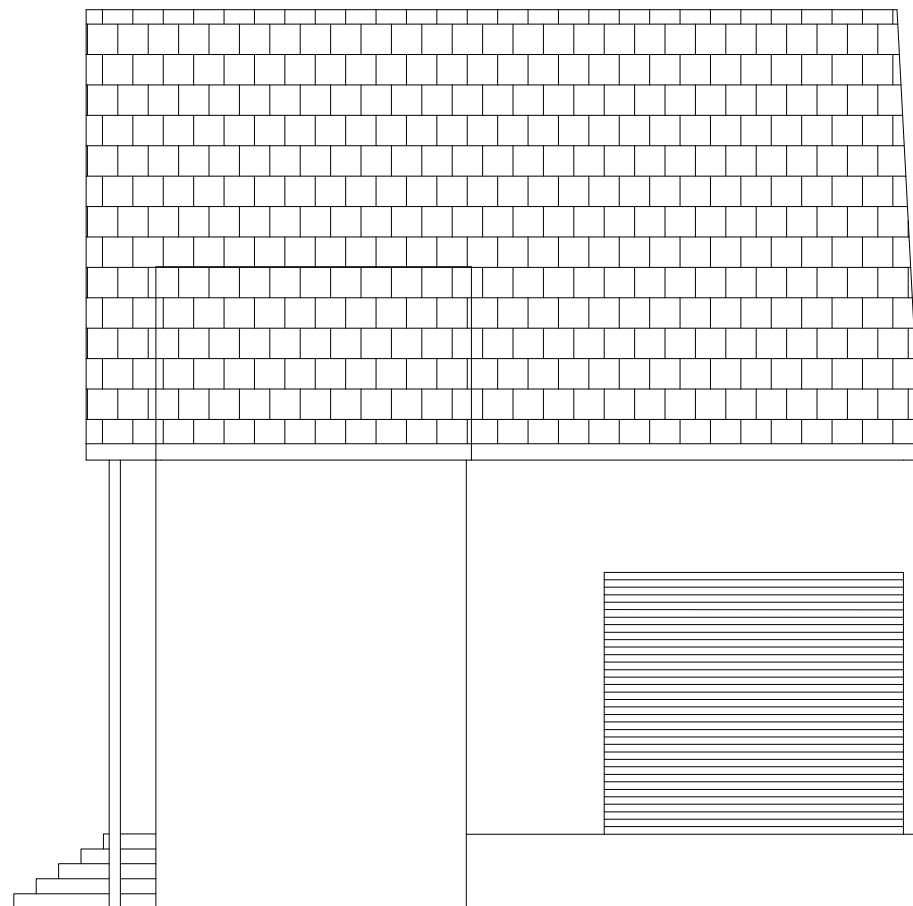
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KANAN
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

20



**TAMPAK KANAN
B. PERCETAKAN**  **1:100**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK BELAKANG
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

21



**TAMPAK BELAKANG
B. PERCETAKAN** 1:100



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

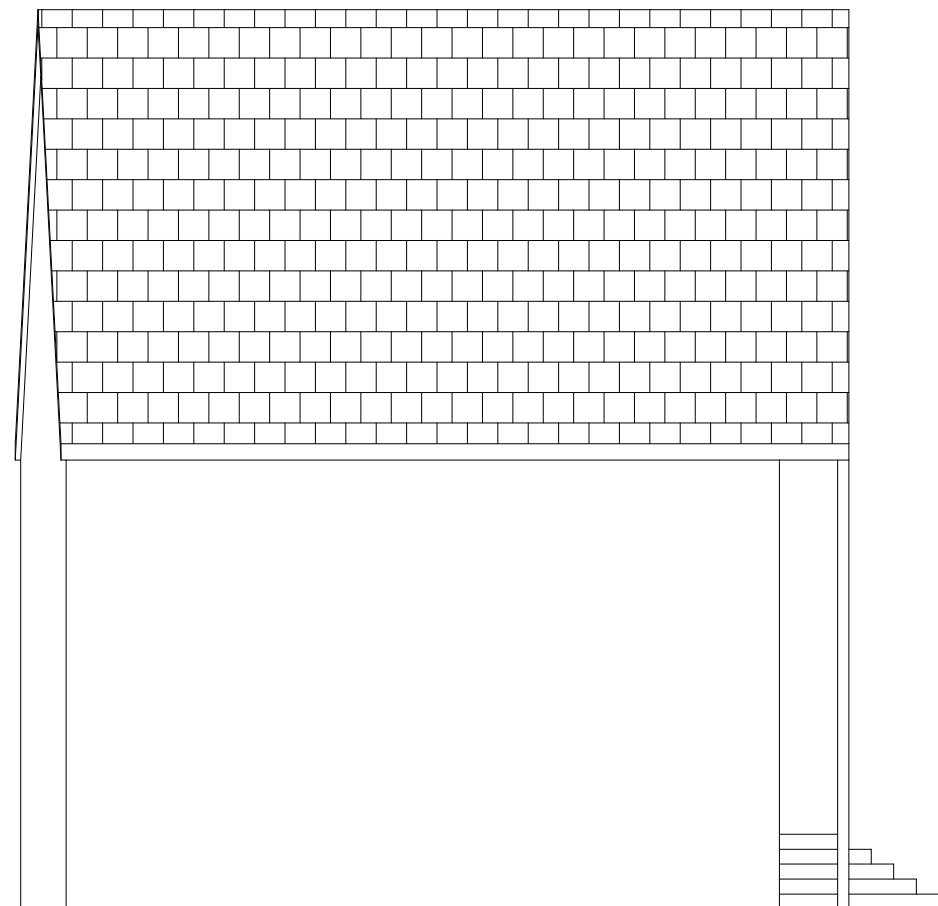
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**TAMPAK KIRI
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

22



**TAMPAK KIRI
B. PERCETAKAN**  **1:100**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN A-A'
DAN B-B' KAWASAN**

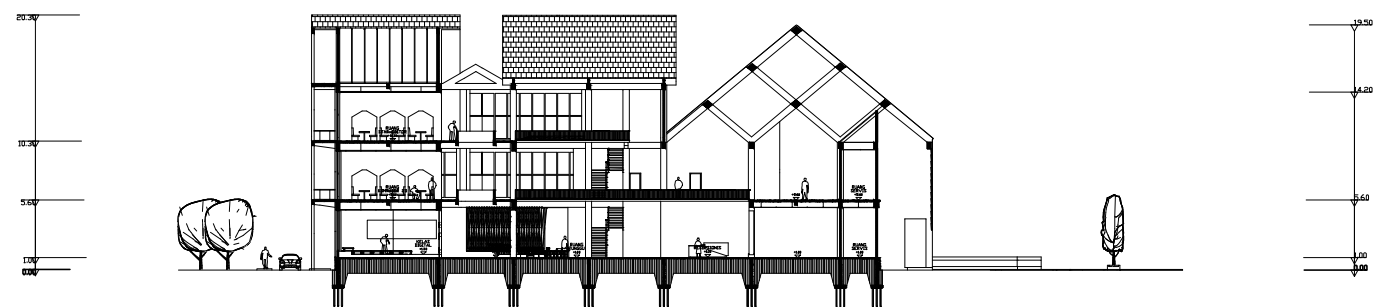
NO GAMBAR

23

1:600



**POTONGAN A-A'
KAWASAN** 1:600



**POTONGAN B-B'
KAWASAN** 1:600



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

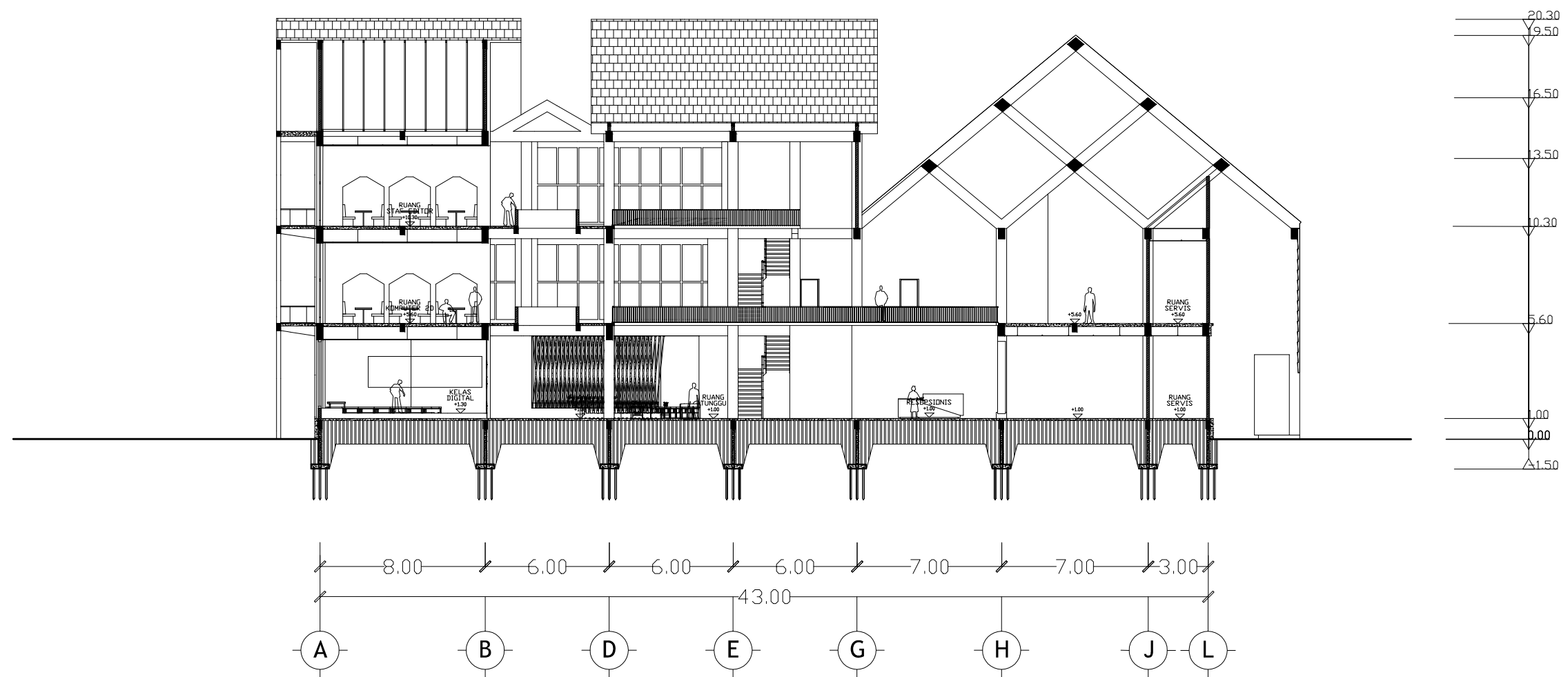
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN A-A'
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

24



POTONGAN A-A'
B. UTAMA 1:250



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

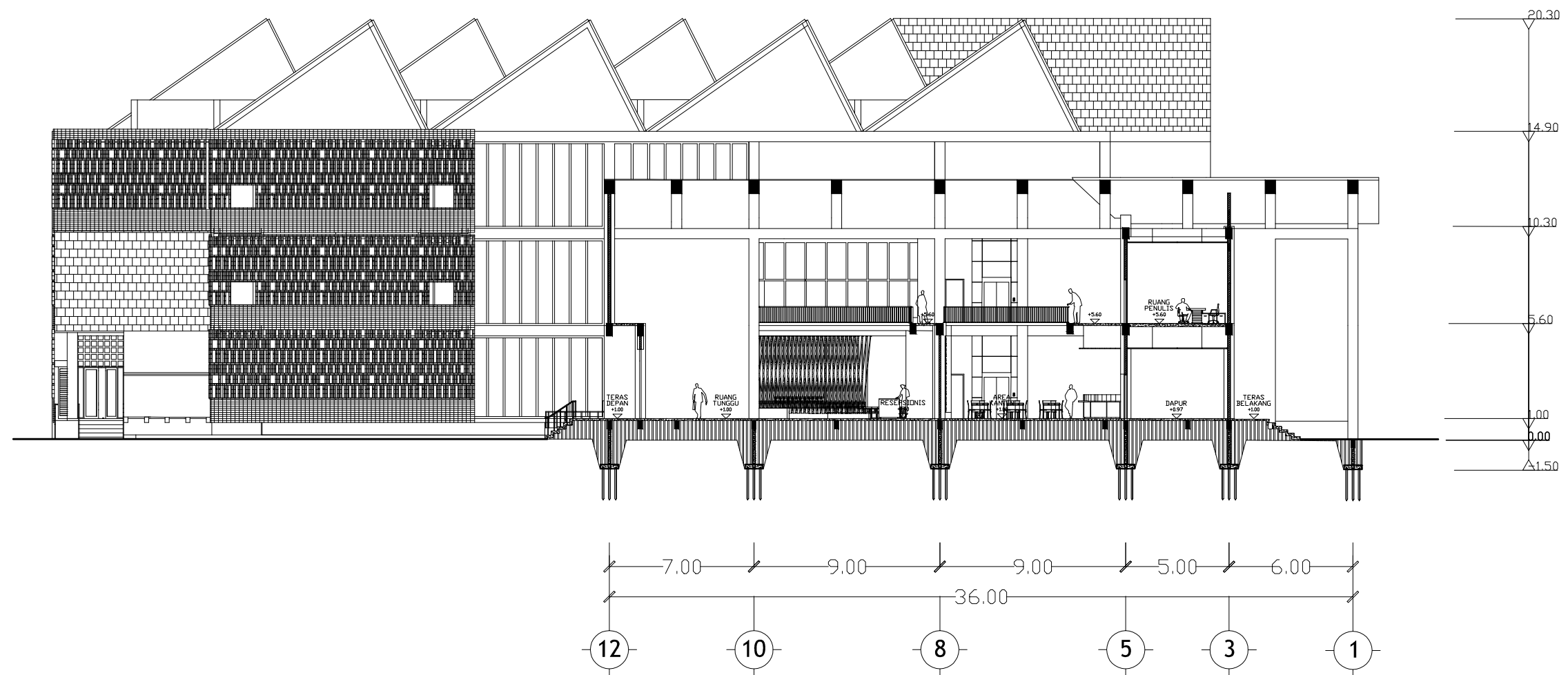
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN B-B'
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

25



**POTONGAN B-B'
B. UTAMA 1:250**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

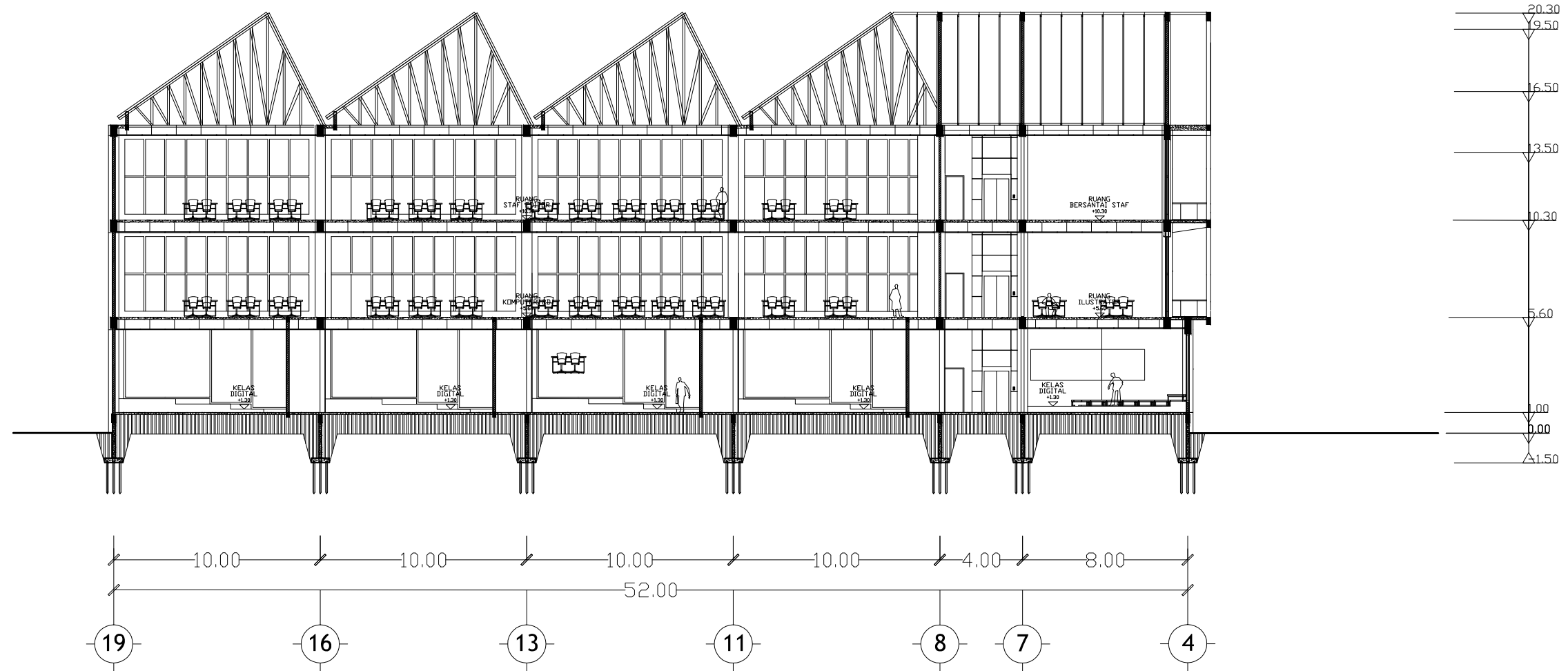
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN C-C'
BANGUNAN UTAMA**

NO GAMBAR

26



**POTONGAN C-C'
B. UTAMA 1:250**



JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

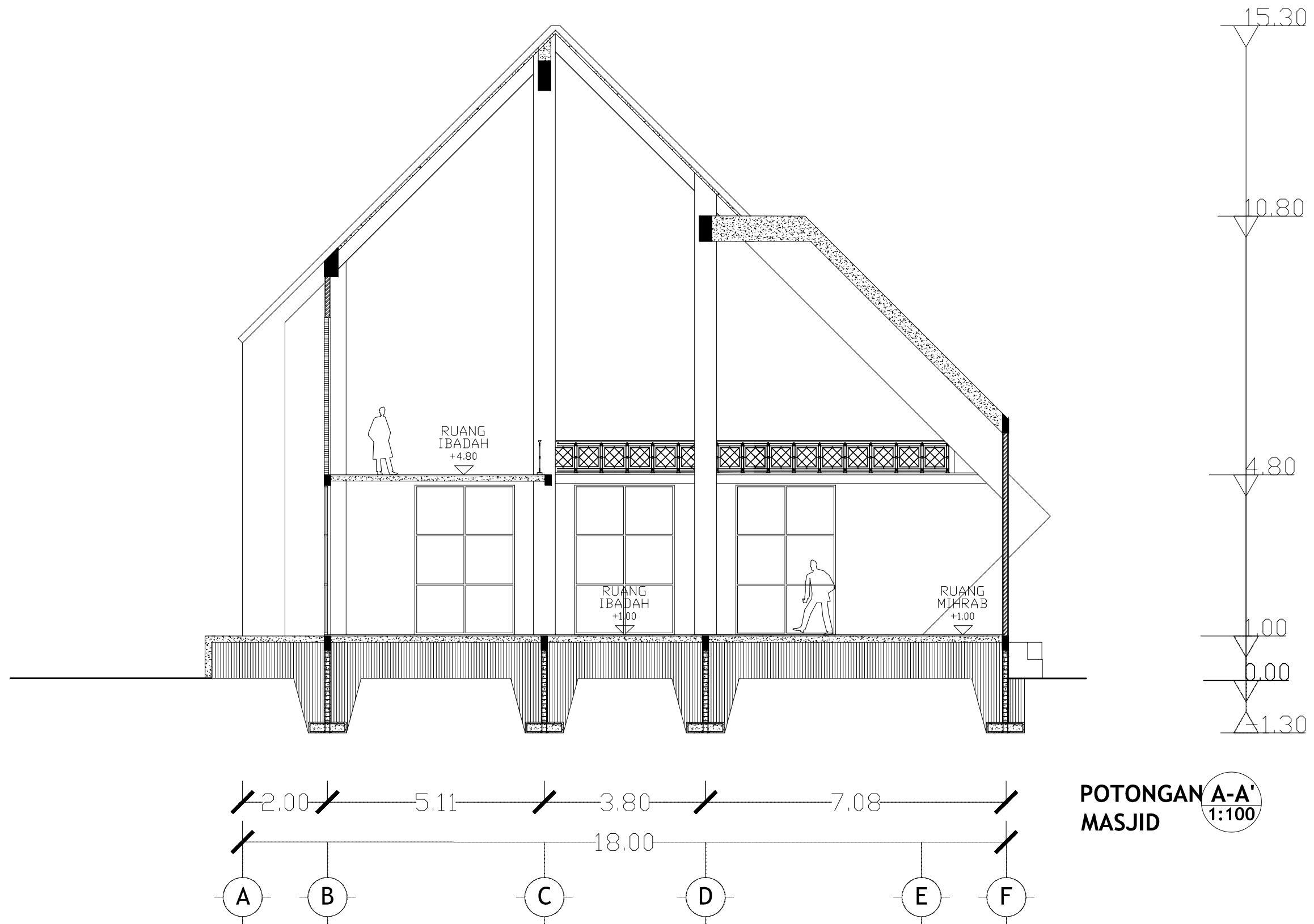
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN A-A'
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

27





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

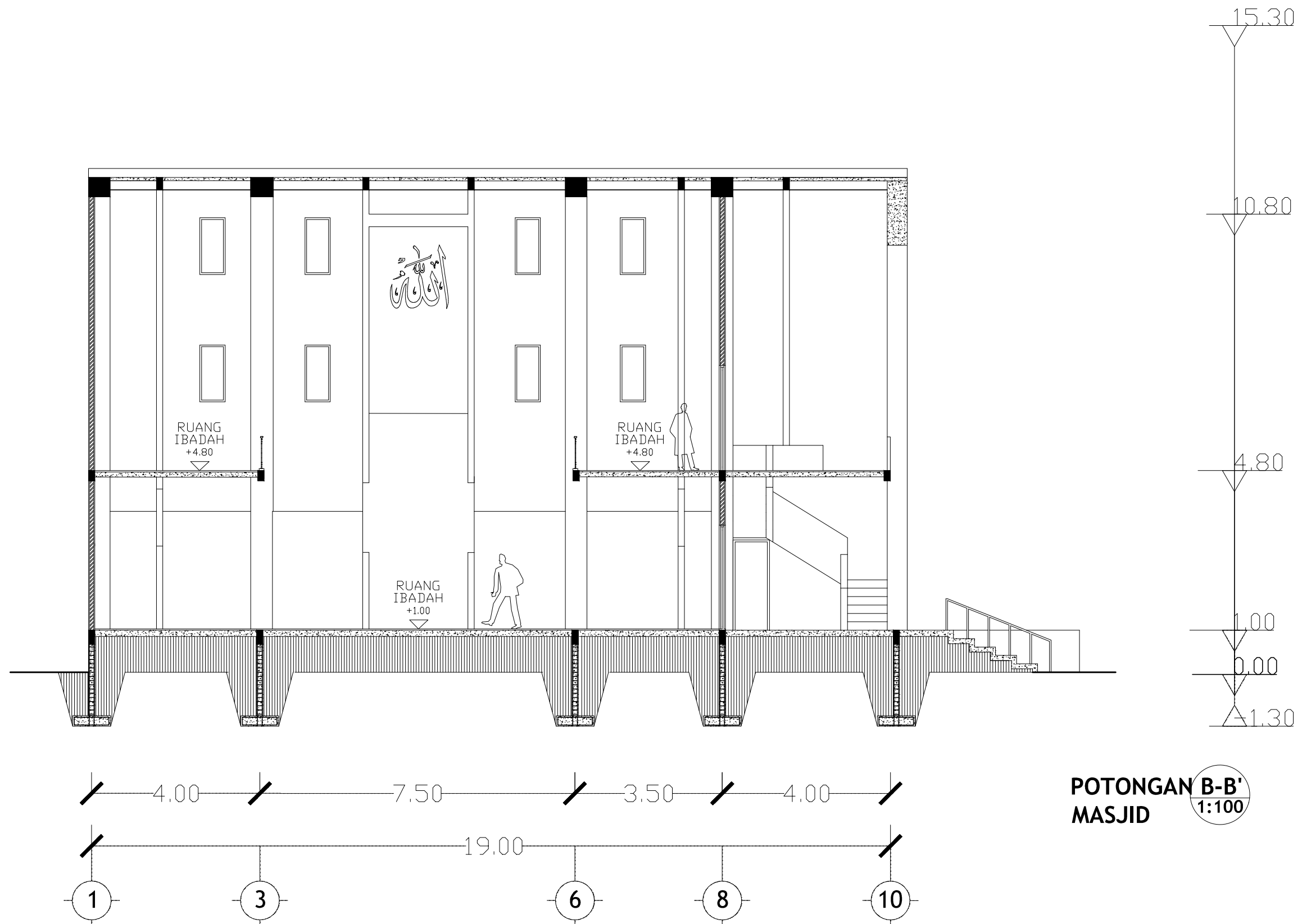
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN B-B'
BANGUNAN MASJID**

NO GAMBAR

28





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

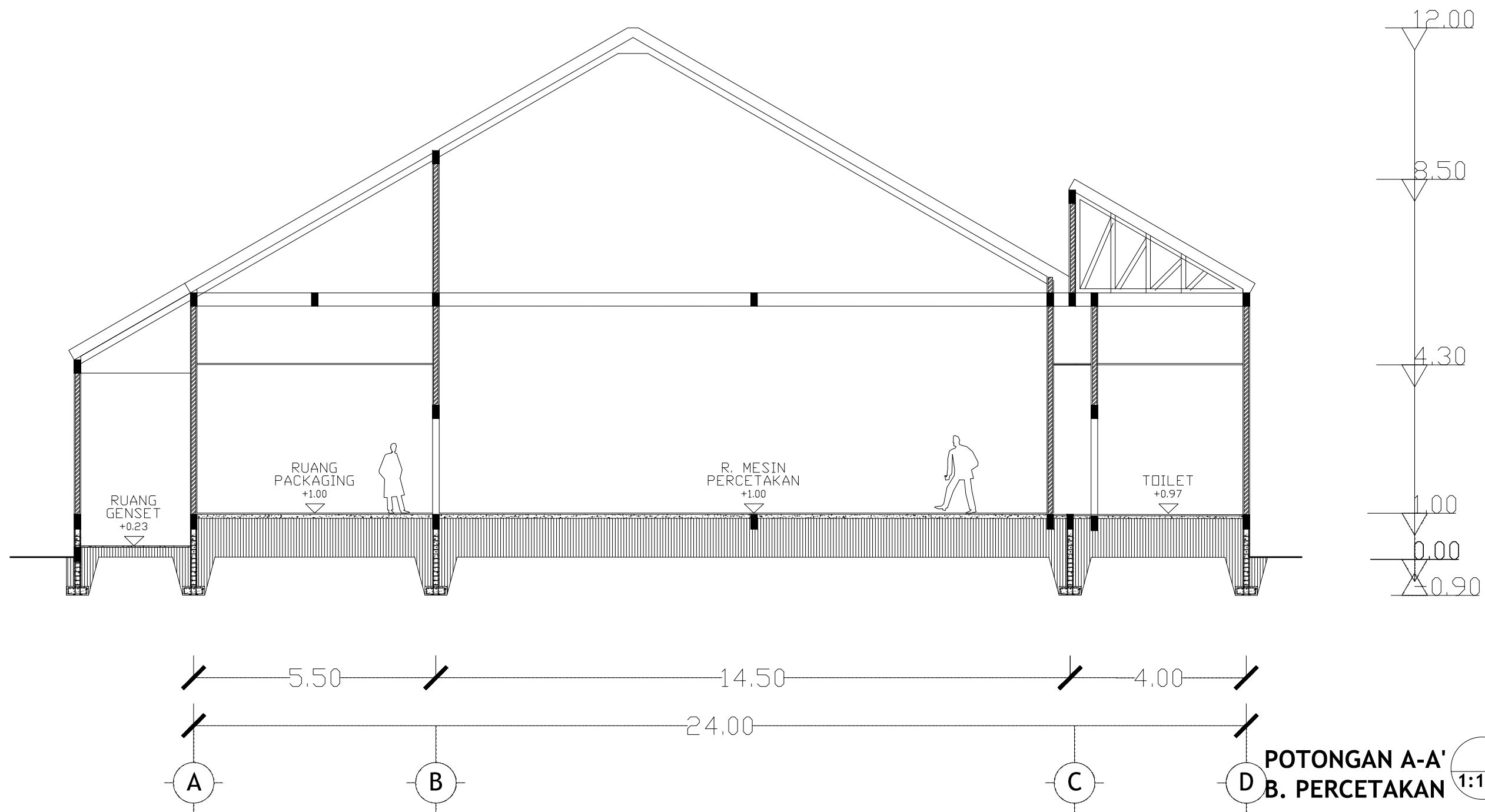
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN A-A'
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

29





JURUSAN TEKNIK
ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

**STUDIO KOMIK DAN
ANIMASI ISLAMI**

LOKASI

JL. SOEKARNO HATTA
BLOK 1 KELURAHAN TULUSREJO,
LOWOKWARU, KOTA MALANG

KETERANGAN

DOSEN PEMBIMBING 1

ARIEF RAKHMAN SETIONO
ST.MT.

DOSEN PEMBIMBING 2

M. MUKHLIS FAHRUDDIN M.Si

NAMA MAHASISWA

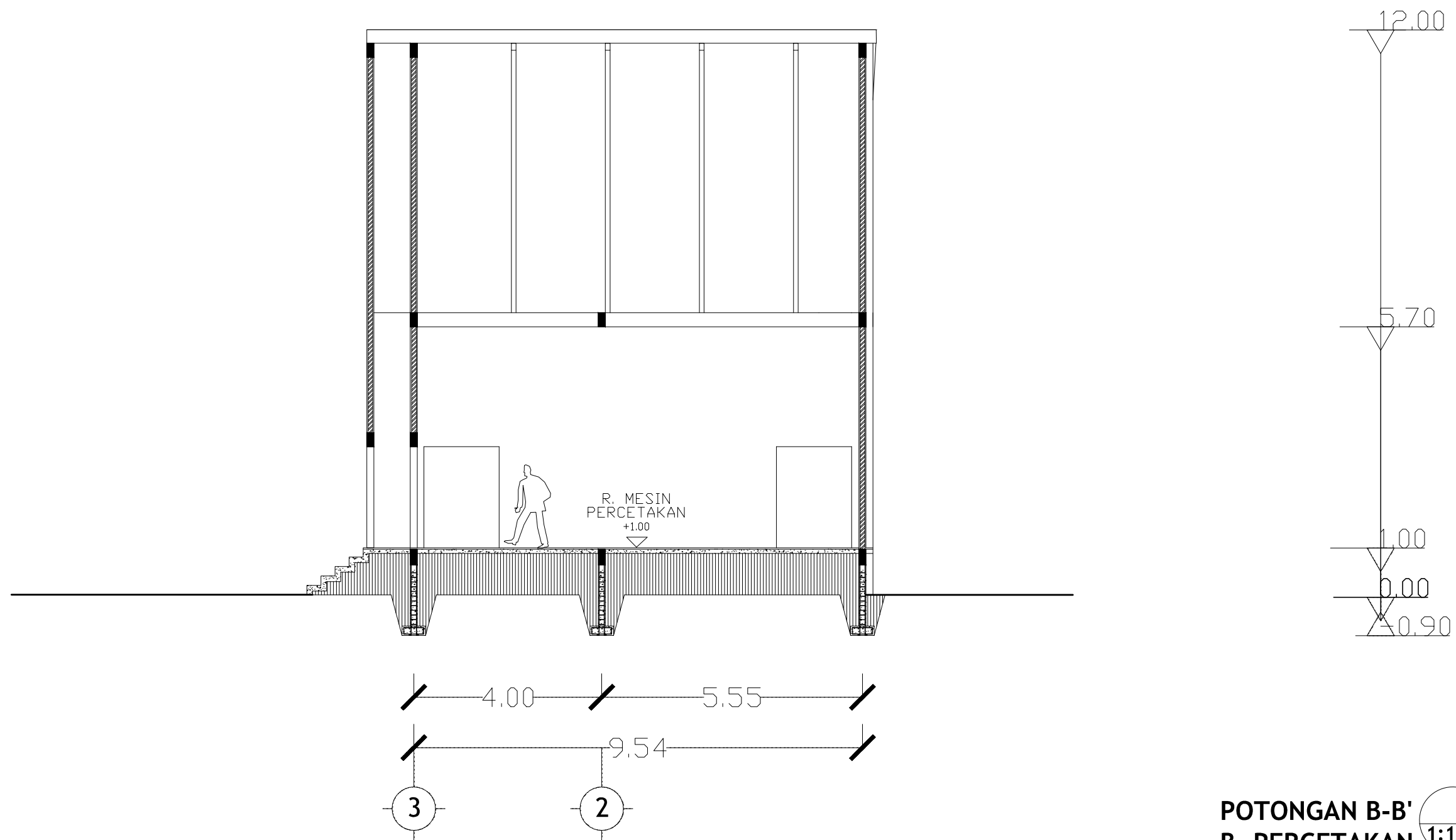
MUCHAMMAD KASYIF ASRORI
16660011

NAMA GAMBAR

**POTONGAN B-B'
B. PERCETAKAN**

NO GAMBAR

30



BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Mudahnya dan banyaknya komik dan animasi ke masyarakat dengan berbagai bentuk cerita dan gambar di dalamnya juga berefek kepada mudahnya memberikan pola pikir baru terutama kepada generasi-generasi muda. Sehingga pada masa sekarang, diperlukan suatu bentuk pedoman atau pengarah pada komik dan animasi agar tidak terlalu memunculkan sisi negatif dan bahkan dapat memberikan sisi positif terhadap peminatnya. Salah satu cara membendung hal negatif masuk ke dalam cerita dan gambar komik maupun animasi, adalah dimulai dari perubahan akhlak dari pembuat karya-karya tersebut.

Pedoman dan pengendalian akhlak yang paling baik adalah dengan agama, yang dalam hal ini adalah agama Islam. Agama islam adalah agama yang menyebarkan kedamaian, dan pengendalian akhlak kepada pengikut-Nya. Dengan menggunakan agama Islam, maka dapat dimunculkan pengendalian dari pendidikan karakter kepada pembuat karya komik dan animasi agar memunculkan karya dengan efek yang positif kepada penikmatnya. Komik atau animasi bertema Islami tersebut selalu diisi dengan edukasi atau dakwah Islam di dalamnya. Hal tersebut juga mengacu pada salah satu firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala surat Al-Anbiya ayat 107, yang artinya: “Dan tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.” QS 21:107. Sehingga dari ayat di atas, menjadikan komik dan animasi sebagai dakwah adalah salah satu cara untuk memberikan manfaat kepada sesama manusia lain.

Komik dengan tema islami sangat banyak memiliki potensi dalam hal edukasi. Komik dan animasi dapat menggambarkan keadaan yang susah untuk diwujudkan dalam film, seperti cerita-cerita islami lalu, atau cerita-cerita dalam Al-Qur'an, dan dapat dikemas dengan berbagai gaya yang menarik dan unik. Atau mengangkat tema edukasi secara islami seperti menunjukkan tata cara beribadah

dalam Islam, tata cara berperilaku, dan lain-lain yang akan sangat cocok disuguhkan sebagai media pembelajaran bagi anak kecil, muallaf, dan siapapun.

Dan agar dapat komik dan animasi islami dapat lebih meluas dan berkembang, diperlukan sarana dan fasilitas yang akan dapat memberikan kualitas untuk komik dan animasi Islami. Maka dirancanglah studio khusus komik dan animasi Islami dengan fasilitas-fasilitas di dalamnya yang menunjang produksi, diskusi, dan pembelajaran mengenai komik dan animasi Islami. Dan dipilih Kota Malang sebagai lokasi dikarenakan Kota Malang sendiri mendukung bentuk sarana kreatif seperti komik dan animasi, dan di Kota Malang sendiri banyak terdapat Universitas atau sekolah yang memiliki penjurusan dalam komik atau animasi.

Dengan isu akhlak dan norma mengenai cerita dan gambar pada komik maupun animasi, menggunakan pedoman agama Islam, maka dipakailah pendekatan Arsitektur Islami sebagai pedoman perancangan. Dimana dengan arsitektur Islami diharapkan dapat memunculkan sisi dan suasana positif pada objek perancangan dengan penggunaan-penggunaan sifat-sifat Islami pada bagian bangunan.

7.2 Saran

- a. Penulis hendaknya lebih banyak membaca dan berkunjung, untuk melakukan studi dengan mengenai objek perancangan dengan baik agar dapat menghasilkan hasil dengan tingkat kajian yang dalam.
- b. Penulis hendaknya lebih memperluas dan memperunik bentuk dan konsep yang dipergunakan. Sehingga memunculkan desain yang memiliki ciri khas secara visual.
- c. Penulis hendaknya lebih memperhatikan dan memperjelas kebutuhan objek terkait hubungan kebutuhan objek dengan islam.
- d. Penulis hendaknya lebih memperhatikan penggunaan konsep yang digunakan agar konsep benar-benar sesuai dengan bentuk yang dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, Aaron. 2019. *How to Create a Comic Book*. Diakses dari <https://www.liveabout.com/process-of-creating-comic-books-804679>, pada 20 Mei 2019.
- Atmosuwito, Dendi Raditya. 2016. *Antara Islami Simbolik dan Substantif*. Diakses dari <https://indoprogress.com/2016/06/antara-islami-simbolik-dan-islami-substantif/>, pada 11 Juli 2019
- Aziz, Abdul Ahmad. 2013. *Dakwah, Seni dan Teknologi*. *Jurnal Dakwah Tabligh*. 14(1): 75-89.
- Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. California: Hill Companies
- Marzuki. 2000. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: PT Prasetia Widia Pratama.
- Mulyadi, Ahmad Pratama. 2014. *Perancangan Studio Komik dan Animasi PCI*. Skripsi. Fakultas Teknik, Arsitektur, UGM, Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*, Jakarta : Penerbit Gramedia.
- Pradana, Iman Fanny. 2016. *Perancangan Pusat Pengembangan Komik Manga dengan Tema Arsitektur Lipat di Kota Malang*. Skripsi, Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Arsitektur, UIN Malang, Malang
- Rahmanadji, Didiek. 2012. *Awal Eksistensi Komik Indonesia Sebagai Produk Budaya Nasional*. Diakses dari <https://adoc.pub/awal-eksistensi-komik-indonesia-sebagai-produk-budaya-nasion.html>, pada 20 Mei 2019.
- Sativa. 2011. *Arsitektur Islam atau Arsitektur Islami*. *NALARs*. 10(1): 29-38.
- Singarimbun, Masri.1995. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta:LP3ES.