

TUGAS AKHIR

RUMAH KOMIK DAN ANIMASI JOGJA SEBAGAI TEMPAT PRODUKSI, BELAJAR DAN HIBURAN



Disusun Oleh:

TEGUH
21.08.1279

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2019

TUGAS AKHIR

RUMAH KOMIK DAN ANIMASI JOGJA SEBAGAI TEMPAT PRODUKSI, BELAJAR, DAN HIBURAN

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain
Program Studi Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Disusun Oleh :

TEGUH
21.08.1279



Diperikasa di : Yogyakarta
Tanggal : 21-01-2020

Dosen Pembimbing I


Christian N. Octarino S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing II


Stefani Natalia Sabatini S.T., M.T.

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rumah Komik Dan Animasi Jogja Sebagai Tempat Produksi, Belajar, dan Hiburan
Nama Mahasiswa : Teguh
NIM : 21.08.1279
Mata Kuliah : Tugas Akhir
Semester : Genap
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Kode : DA8336
Tahun : 2019/2020
Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana
Dan dinyatakan DITERIMA
Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :
16 Desember 2019

Yogyakarta, 21-01-2020

Dosen Pembimbing I



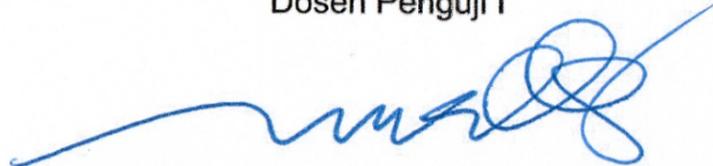
Christian N. Octarino S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing II



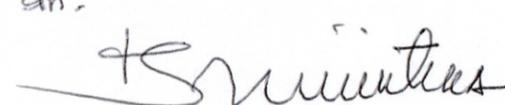
Stefani Natalia Sabatini S.T., M.T.

Dosen Penguji I



Imelda Irmawati Damanik S.T., M.A.(UD).

Dosen Penguji II

an.
 (Kaprod Ars.)

Ir. Eko Prawoto, M. Arch

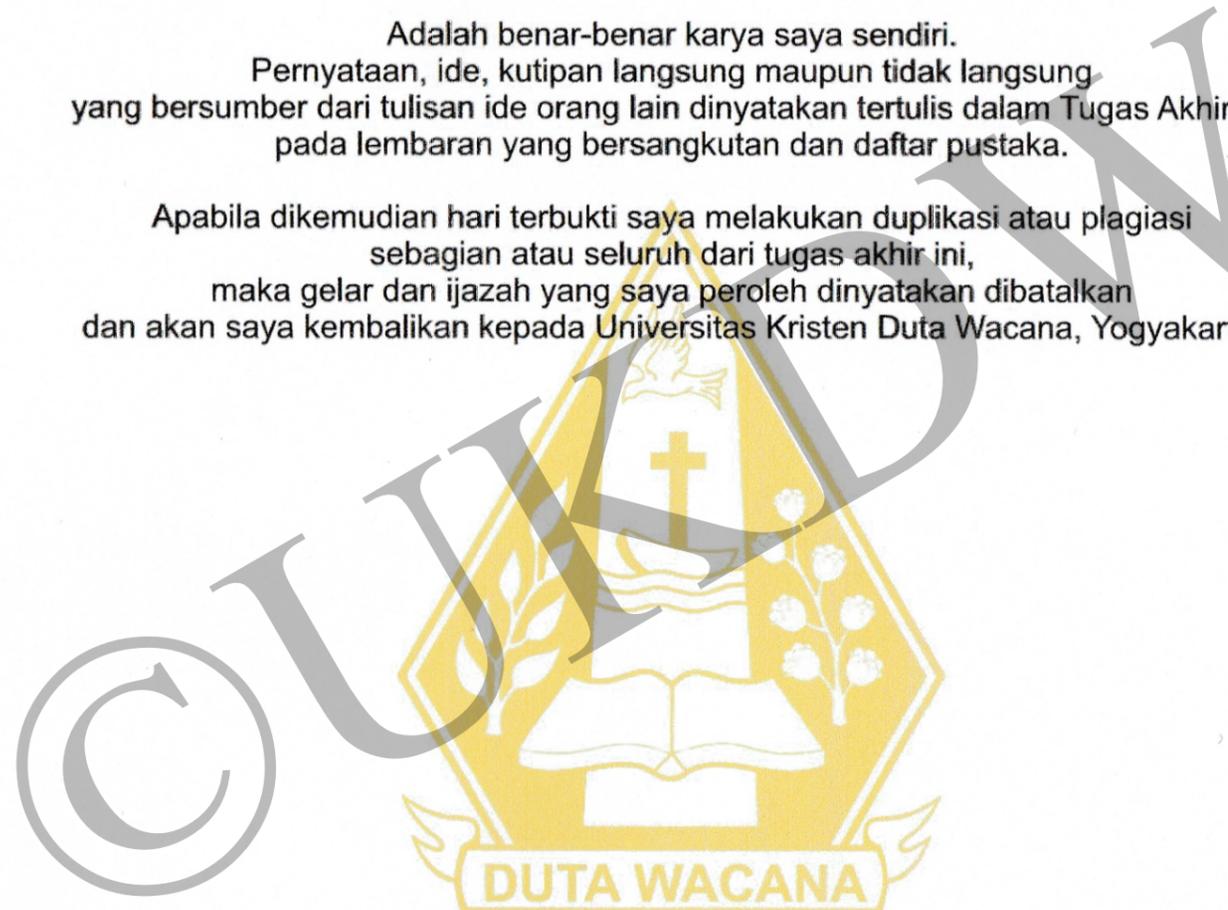
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir

RUMAH KOMIK DAN ANIMASI JOGJA SEBAGAI TEMPAT PRODUKSI, BELAJAR, DAN HIBURAN

Adalah benar-benar karya saya sendiri.
Pernyataan, ide, kutipan langsung maupun tidak langsung
yang bersumber dari tulisan ide orang lain dinyatakan tertulis dalam Tugas Akhir ini
pada lembaran yang bersangkutan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi
sebagian atau seluruh dari tugas akhir ini,
maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan dibatalkan
dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.



Yogyakarta, 21-01-2020



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke Hadirat Bapa, Tuhan Yesus Kristus, dan Roh Kudus atas berkat dan anugerah-Nya yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Rumah Komik dan Animasi Jogja Sebagai Tempat Produksi, Belajar, dan Hiburan."

Karya Tugas Akhir ini sungguh sangat jauh dari kata sempurna, namun dalam prose pengerjaannya penulis mengerjakan dengan segenap hati dan bersungguh-sungguh sehingga penulis dapat menjadi lebih paham tentang fenomena yang berkembang di kehidupan bermasyarakat dan dapat lebih memahami tentang proses berpikir dalam menciptakan sebuah karya.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas akhir ini, diantaranya adalah :

1. Tuhan Yesus Kristus untuk segala berkat, anugerah, kekuatan dan kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan studi di Fakultas Arsitektur dan Desain UKDW Yogyakarta.
2. Sahabat dan saudara saya **Gideon Kristi Wiyono** dan kak **Elisa Hanna Hanz** yang kalau bukan karena nasehat dan dorongannya saya tidak mungkin menyelesaikan kuliah dan Tugas Akhir ini.
3. Almarhumah Ibu saya yang kenangannya memberikan kekuatan untuk terus survive dalam hidup.
4. Keluarga besar Ibu Mayor Diyo yang mengangkat saya menjadi bagian dari keluarga, dan membukakan pintu rumahnya untuk saya pulang.
5. Emak dan Bapak serta keluarga di Wonosobo, yang selalu suport baik dengan materi maupun wejangan yang menguatkan, juga rumah untuk pulang.
6. Bapak Christian Nindyaputra O., ST.,M.Sc. dan Ibu Stefani Natalia Sabatini, ST.,MT atas kesabaran dan semua masukan yang diberikan kepada saya selama menjadi dosen pembimbing saya
7. Ibu Imelda Irmawati Damanik, ST.,MA dan bapak Eko Agus Prawoto, Ir,MArch selaku dosen penguji.
8. Bapak Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A., selaku koordinator Tugas Akhir,
9. Teman-teman seangkatan yang sudah lulus yang setiap kali ketemu selalu memberi semangat, Adimas, Bagus, Dedy, Laras, Asta, Nana.
10. Teman-teman seperjuangan di studio TGA, yang juga saling menyemangati satu sama lain.

Tentunya dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu saya menerima seluruh kritik dan saran yang diberikan sehingga dapat mencapai kesempurnaan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Saya berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Atas perhatiannya, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21-01-2020

Teguh

DAFTAR ISI

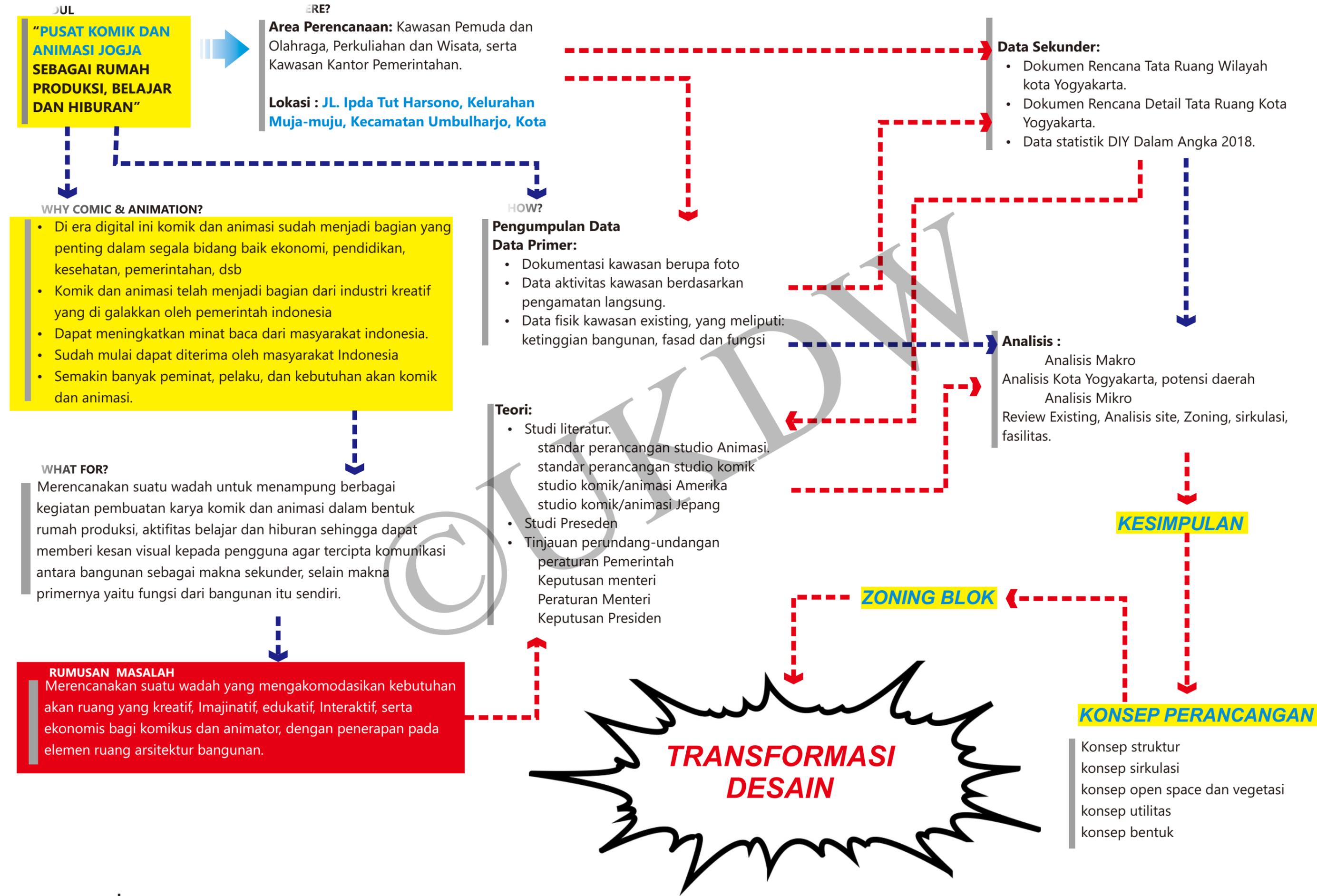
	Cover	
	Cover judul.....	i
	Lembar Pengesahan.....	ii
	Pernyataan Keaslian.....	iii
	Kata Pengantar & Ucapan Terima Kasih.....	iv
	Abstrak.....	v
	Abstract.....	vi
	Daftar Isi.....	vii
BAB 1. PENDAHULUAN		
	Kerangka berpikir.....	01
	Latar Belakang.....	02
	Data Sekunder.....	03
	BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
	Studi Literatur Komik.....	05
	Studi Literatur Animasi.....	07
	Studi Preseden	
	Kyoto International Manga Museum.....	10
	Performance Capture studio.....	11
	Sleman Creative Space.....	12
BAB 3. TINJAUAN LOKASI		
	Analisis Site.....	13
	BAB 4. PROGRAMMING	
	Programming.....	16
BAB 5. KONSEP		
	Konsep Perancangan.....	20
	Daftar Pustaka.....	23
	Gambar Kerja.....	24
	Gambar exterior.....	50
	Detail 3D Ruang Pamer Animasi	51
	Detail 3D Ruang Pamer Komik.....	52
	Detail 3D Ruang Baca Komik.....	53
	Poster.....	54



BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan. KERANGKA BERPIKIR



Pendahuluan. LATAR BELAKANG

Profil Provinsi DIY

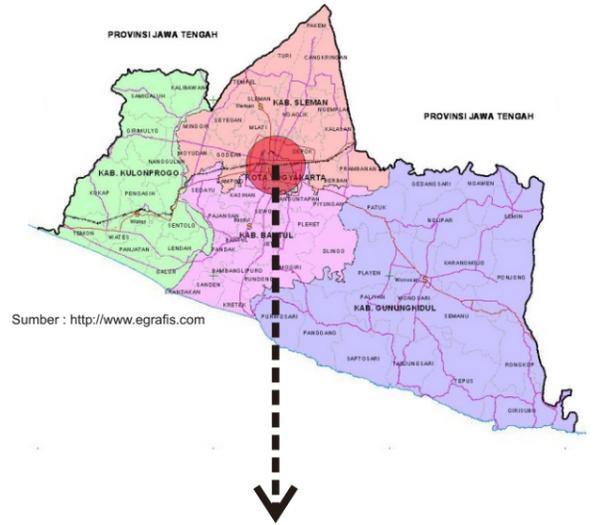
Letak Geografis :

70° 33' LS - 8° 12' LS
dan
110° 00' BT- 110° 50' BT .

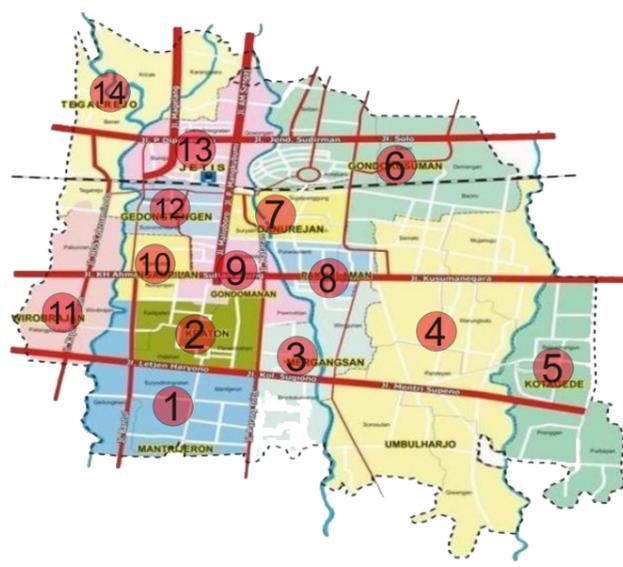
Topogra fi:

Terletak di daerah dataran rendah dengan kemiringan tanah 0% - 40% serta memiliki 7 macam jenis tanah.

Data-data :	
Luas	3.185,80 km2
Jumlah Kabupaten	5 Kabupaten
Curah Hujan	718- 2992.3 mm/th
Jumlah Penduduk	3.467.489 Jiwa (2 018)



Profil Kota Yogyakarta



No.	KECAMATAN	LUAS (km ²)
1	Mantrijeron	2.61
2	Kraton	1.4
3	Mergangsan	2.31
4	Umbulharjo	8.12
5	Kotagedhe	3.07
6	Gondokusuman	3.99
7	Danurejan	1.1
8	Pakualaman	0.63
9	Gondomanan	1.12
10	Ngampilan	0.82
11	Wirobrajan	1.76
12	Gedongtengen	0.96
13	Jetis	1.7
14	Tegalrejo	2.91
Total		32.5

Letak Geografis :

7° 15' 24" LS - 7° 49' 26" LS
dan
110° 24' 19" BT- 110° 28' 53"BT

Data-data :	
Luas	32,50 km2
Jumlah Kecamatan	14 Kecamatan
Curah Hujan	718- 2992. mm/th
Jumlah Penduduk	387.379 Jiwa (2018)



Sejarah DIY

Propinsi D.I. Yogyakarta terletak di Pulau Jawa, Indonesia. Seribu tahun silam, Yogyakarta merupakan pusat kerajaan Mataram kuno yang makmur dan memiliki peradapan tinggi. Banyak peninggalan sejarah dan budaya di Yogyakarta seperti; candi, kraton, dan bangunan budaya bersejarah. Empat ratus tahun semenjak pemindahan wilayah ke Jawa Timur, Panembahan Senopati mendirikan Kerajaan Mataram Islam di wilayah ini. Kerajaan ini meninggalkan jejak berupa reruntuhan benteng dan makam kerajaan di Kotagede. (Senja, 2012, p.1) Kerajaan Mataram Kuno (Hindu-Budha) maupun Mataram Islam mewariskan kebudayaan baik dalam bentuk tembang, dongeng ataupun folklor. Selain itu pada masa kolonialisme dan masa revolusi perjuangan saat bangsa Eropa mulai masuk ke Jawa, budaya Barat mulai dikenal dan memberikan pengaruh kebudayaan di Yogyakarta baik terhadap wujud karya seni maupun pemikiran. Hal tersebut menggambarkan bahwa akulturasi budaya dan kesenian di Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan perjalanan budaya yang bermuasal dari akar sejarah dan kebudayaannya. Faktor sejarah, bentuk kebudayaan, dan penerimaan masyarakat Yogyakarta terhadap kesenian menjadikan Potensi perkembangan seni di provinsi Yogyakarta sangat menjanjikan, terbukti dengan banyaknya kelompok kesenian yang ada dan tersebar luas di antara kalangan masyarakat. salah satu diantaranya adalah komik dan animasi.

Kesenian Di Yogyakarta

Sinematografi

Merupakan bentuk ekspresi Masyarakat Yogyakarta dalam bentuk kesenian yang dilahirkan dalam

Film



Animasi



Pertunjukan

Merupakan bentuk ekspresi Masyarakat Yogyakarta dalam bentuk kesenian yang dilahirkan dalam pertunjukan panggung.

Seni Musik



Seni Teater



Seni Tari



Seni Rupa

Merupakan bentuk ekspresi Masyarakat Yogyakarta dalam bentuk kesenian yang dilahirkan dalam wujud visual.

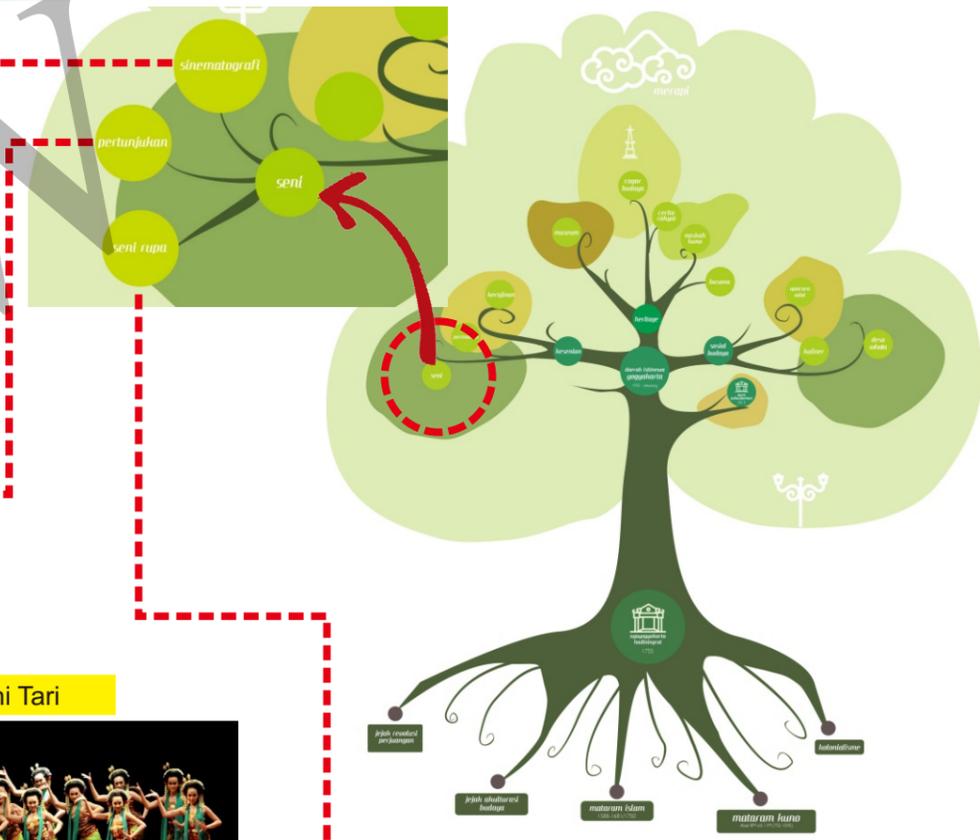
Seni Lukis



Seni Desain



Seni Kriya

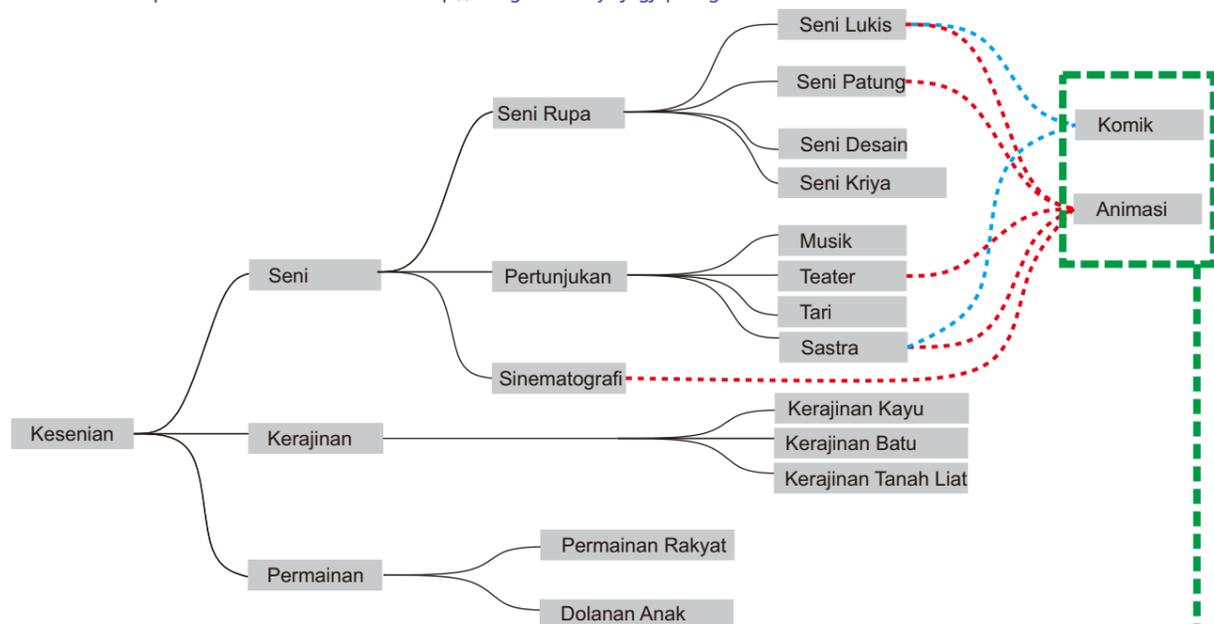


Pohon sejarah DIY
Sumber : Pemerintah DIY 2015

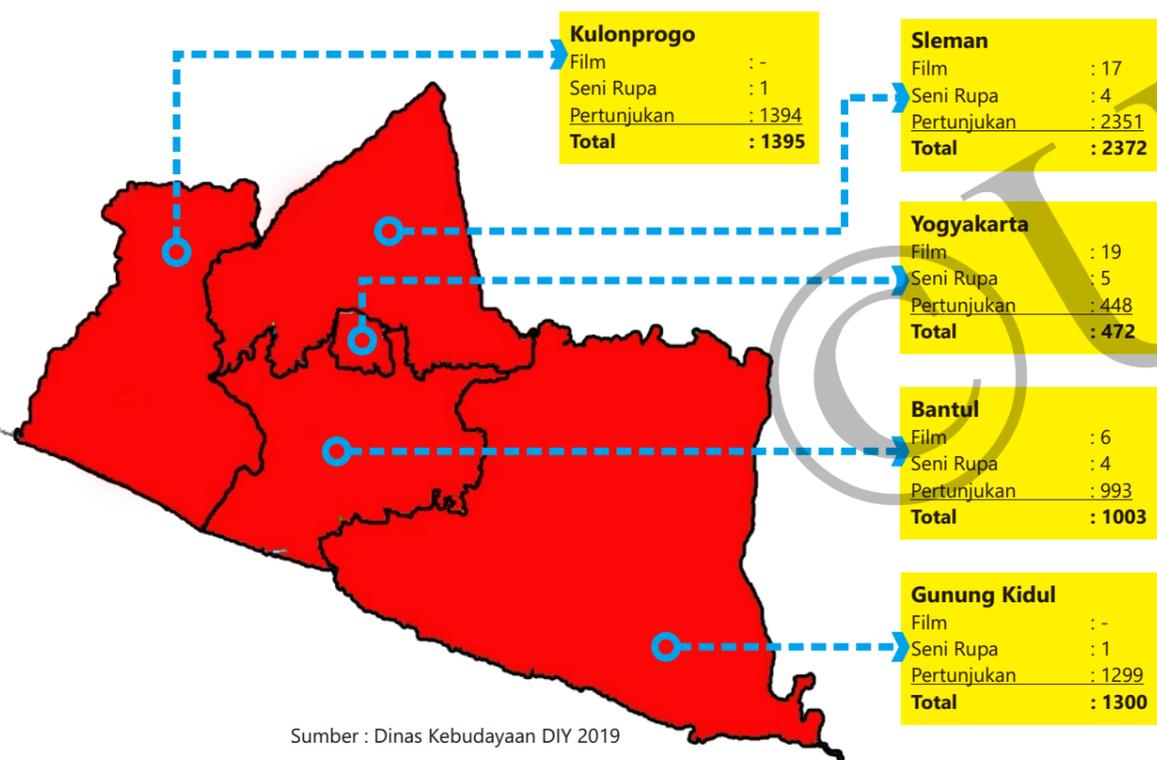
Data-Data Sekunder

Bagan Pengelompokan Kesenian di DIY

Sumber : Analisis pribadi berdasarkan ulasan di <http://navigasi-budaya.jogjaprovo.go.id>



Jumlah Organisasi Kesenian di DIY berdasarkan data tahun 2018



Sumber : Dinas Kebudayaan DIY 2019

Seni yang akan diwadahi dalam pusat Komik dan animasi Jogja berdasarkan 3 jenis kesenian yang ada di Jogja tersebut berupa komik dan animasi, hal ini dikarenakan;

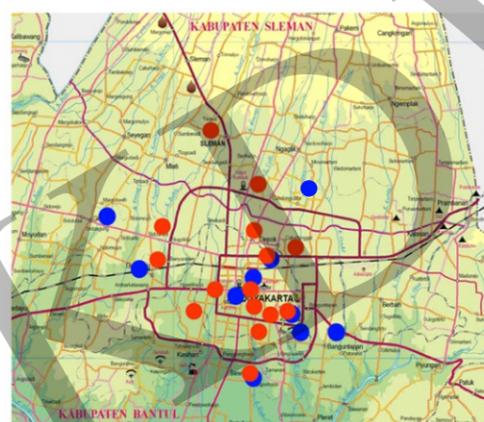
- Komik dapat masuk dalam kategori seni rupa karena melibatkan gambar dan juga sastra yang melibatkan alur cerita.
- Sedangkan Animasi dapat masuk dalam kategori seni rupa yang melibatkan gambar, Seni pertunjukan yang melibatkan gerak, dan juga Sinematografi yang merupakan film. beberapa animasi juga menggunakan patung sebagai media pembuatan.

Latar Belakang Permasalahan

Yogyakarta sebagai kota budaya dan pendidikan memiliki potensi besar dalam sejarah dan perkembangan komik serta animasi. Di Yogyakarta telah terdapat banyak studio komik dan animasi serta media pendidikan yang telah berdiri. Jumlah studio dan komunitas komik dan animasi di Yogyakarta bahkan yang terbanyak dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya, kedua Jakarta diikuti Bandung. Perkembangan komik dan animasi di Yogyakarta juga dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, hal ini disebabkan karena sebagian besar peminat komik dan animasi ini berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa.

Seiring dengan perkembangan internet dan Media sosial, Perkembangan komunitas ini menjadi semakin banyak, dimulai dari yang hanya sebatas grup media sosial, sampai grup yang rutin mengadakan pertemuan, baik itu komik maupun animasi. semakin banyaknya komunitas dan kelompok pegiat komik dan animasi tidak dibarengi dengan tersedianya wadah yang dapat menampung semua kegiatan yang menampung semua kegiatan komik dan animasi. Kegiatan dari komunitas tersebut baik itu pertemuan rutin, maupun event besar dari kegiatan komik dan animasi selalu menyewa tempat tertentu seperti café, atau bahkan meminjam gedung dari komunitas yang lain.

Peta Penyebaran Kelas/Komunitas Komik dan Animasi di DIY



Keterangan :
 ● Komunitas/kelas/studio Komik
 ● Komunitas/kelas/studio Animasi

Tabel 1.1 : Daftar studio, pendidikan, dan komunitas Animasi di Provinsi DIY
 Sumber : Diambil dari Berbagai Sumber

Nama Studio dan Komunitas	status	Lokasi tetap	Lokasi Kegiatan Rutin
AINAKI Jogja	komunitas	Jakarta	Rumah Kreatif Jogja
Jogja Creative association	Komunitas	tidak ada	Tidak tetap
Jogja Comic Society	—	—	—
Jogja Creative Gallery	Komunitas	—	—
Animasi Club	komunitas	tidak ada	Jogjatorium
Jogjanimation	komunitas	Tidak ada	Taman Budaya Jogja
Acitya Creative	komunitas	Kampus ISI	Tidak ada
motionale studio	studio	Kotagede	Kotagede
Jigori studio	studio	—	Perorangan
DOES University	Pendidikan	Godean	Godean
Lautan Animasi Studio	Studio	Patehan Kraton	Kraton
Hicca Studios	Studio	Banguntapan	tidak ada
ESDA (Esnire School of Digital Art)	Pendidikan	Gamping	Tidak ada

Tabel 1.2 : Daftar studio dan komunitas Komik di Provinsi DIY
 Sumber : Diambil dari Berbagai Sumber

No.	Name Studio dan Komunitas	Lokasi tetap	Lokasi Kegiatan Rutin	keterangan
1	The Gals Studio	tidak ada	tidak ada	Sosial media
2	Forum Komik Jogja	tidak ada	Depok Sleman	komunitas
3	Jogja Comic Society	—	—	komunitas
4	Kirikomik	tidak ada	tidak ada	studio perorangan
5	Insting-Insting-Comik	RE.Martadinata	tidak ada	komunitas
6	Apotik Komik	Nitrayan	Berpindah	Komunitas
7	Jogja Force	tidak ada	Yogjatorium	Komunitas
8	Kedai Belakang	Mergangsan	tidak ada	komunitas
9	Disako	Sewon	ISI	Komunitas
10	Komunitas Mangaka Indonesia Regional Jogja	tidak ada	Mangafest	komunitas
11	Komik Strip Jogja	Tidak ada	RKJ	Komunitas
12	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta	Kampus ISI	Kampus ISI	Kampus
13	Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Design (STSRD) Visi	Tamansiswa	Tidak ada	Kampus
14	Universitas Gadjah Mada	UGM	UGM	komunitas
15	Akademi Seni Rupa dan Desain MSD	Tamansiswa	tidak ada	Kampus
16	Komunitas bangio	jl. Monjali	tidak ada	Komunitas
17	Pensil Terbang	Prawirodirjan	tidak ada	studio
18	Petakumpet	Gamping	Tidak ada	Komunitas
19	Sebikom (Sedang Bikin Komik)	Caban	tidak ada	Komunitas
20	Bwacomsta (Sekar Wangi Comic Station)	Gamping	tidak ada	Komunitas

Komunitas Jogja Komik Strip yang meminjam RKJ untuk kegiatan rutin



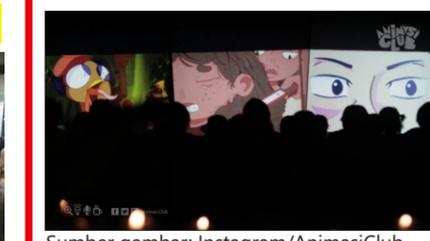
Sumber gambar: Whatsapp Grup Jogjastrip

Komunitas JogjaNimation yang juga meminjam RKJ untuk Pelatihan animasi



Sumber gambar: Instagram/jogjanimation

Komunitas AnimasiClub yang meminjam Yogjatorium dagadu untuk kegiatan rutin



Sumber gambar: Instagram/AnimasiClub

Komik Dan Animasi Dalam Ekonomi kreatif

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki kinerja ekonomi paling unggul. Pemerintah pun menguatkan pondasi perekonomian Indonesia terutama pada sektor riil, salah satunya adalah ekonomi kreatif. Sektor ekonomi kreatif telah menjadi tulang punggung perekonomian nasional. Ini terlihat dari kontribusinya yang terus meningkat dalam beberapa tahun terakhir.

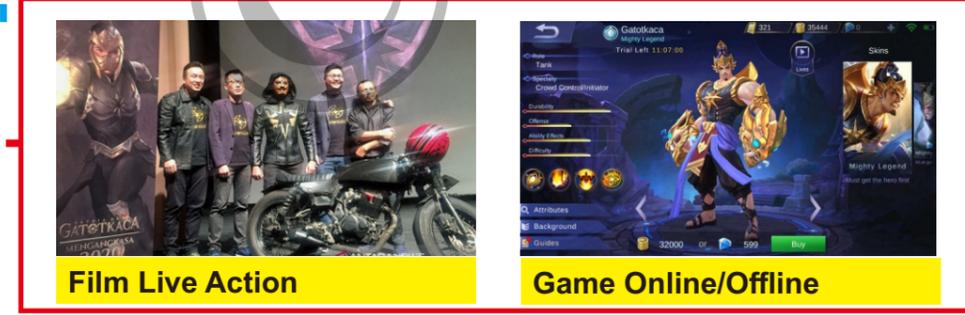
Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF)

Peraturan Presiden Nomor 6 tahun 2015 menetapkan tentang Badan ekonomi kreatif atau bekraf, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) adalah lembaga pemerintah nonkementerian yang bertanggung jawab di bidang ekonomi kreatif.

Bekraf mempunyai tugas membantu Presiden RI dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio.



Komik dan Animasi Dalam



Sumber :

- <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Garudayana-Comic-Cover-130179534>
- <https://indonesiainside.id/lifestyle1/2019/02/23/satria-dewa-gatorkaca-jadi-pembuka-film-superhero-universe-indonesia/>
- <https://mobilelegends.gcube.id/guide-gatorkaca/>
- <https://bobo.grid.id/read/081670720/toys-and-comics-fair-2019-ada-berbagai-mainan-seru-buatan-indonesia-lo?page=all>
- <https://ciayo.com/id/comic/garudayana/perisai-garuda>

Gambaran Karakter Seorang Komikus dan

Komikus/Pegiat komik/Mangaka (jepang)

1. Komikus biasanya bekerja sesuai arahan editor suatu penerbit khususnya untuk komikus independen, karya harus direvisi atau ditolak jika tidak sesuai dengan kemauan editor, hal ini tidak beralasan karena komik juga memiliki pasar dan peminat sendiri. jika tidak sesuai dengan selera pasar bisa saja ditolak.
2. komikus butuh asisten, Mereka harus duduk berjam-jam untuk menggambar komik dengan tangan atau manual. untuk membuat gambar satu halaman saja, seorang komikus bisa menghabiskan waktu 10 jam. Waktu ini bisa kian bertambah jika komik mereka mendapat rating tinggi dan memiliki banyak penggemar.
3. Padat dan Ketatnya Jadwal Kerja komikus membuat mereka lebih jarang beristirahat dan kadang hanya tidur 3 jam per hari.
4. Kurangnya jatah tidur, pola makan yang tidak teratur, dan duduk berjam-jam, membuat para komikus beresiko tinggi terserang penyakit. Mulai dari penyakit ginjal, jantung, atau pun pencernaan. Karena itulah seorang komikus juga harus memiliki strategi khusus untuk menghindari permasalahan kesehatan ini.

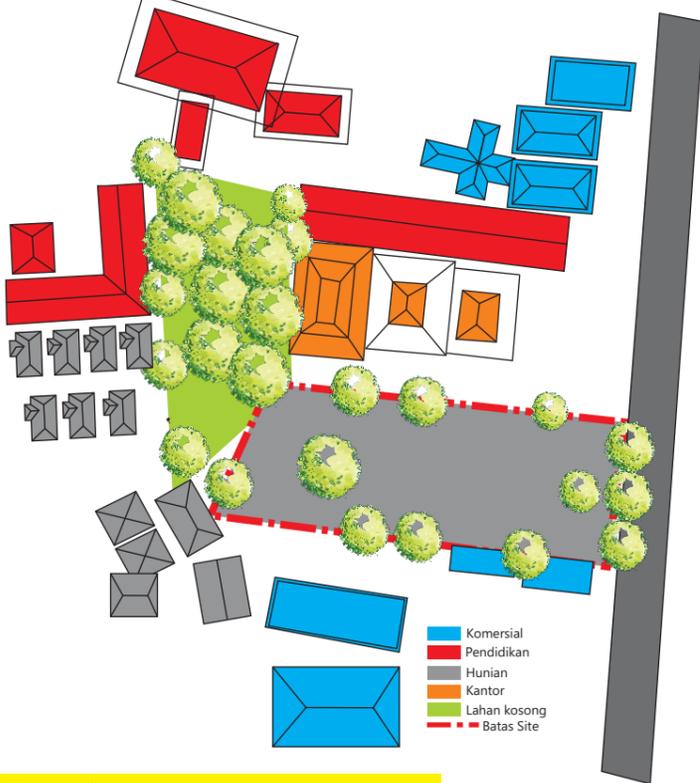
BAB 5

KONSEP

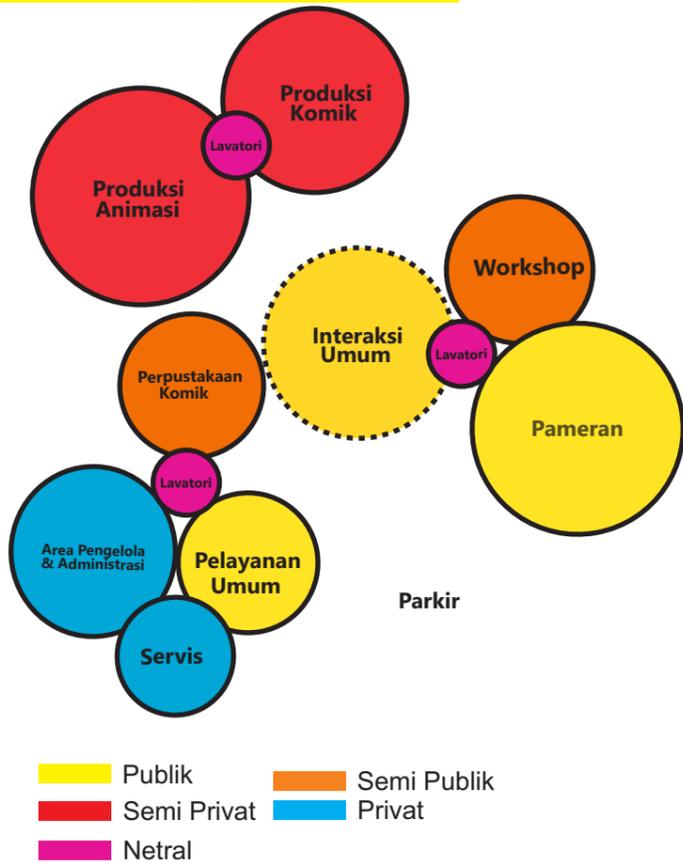


KONSEP PERANCANGAN

Pemukiman



Zonasi ruang



Kriteria Zoning Ruang

Parkir

Parkir pengunjung dibuat sedekat mungkin dengan ruang dan bangunan yang akan dituju pengunjung. Parkir pengelola sebaiknya dibuat terpisah dengan parkir pengunjung dan dibuat dekat dengan area pengelola.

Area Penjualan, kafetaria, dan ruang pustaka komik

Dibuat saling berhubungan, dan dibuat mudah diakses oleh semua pengguna.

Area pelayanan umum

Berdekat dengan area parkir sebagai penerima pengunjung.

Galeri

Diletakkan di bagian dalam site tetapi masih di area yang terjangkau oleh pengunjung, hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kebisingan dari luar.

Area Produksi

Area produksi dapat dibuat di area semi privat, agar pada momen tertentu pengunjung dapat melihat proses produksi baik animasi maupun komik.

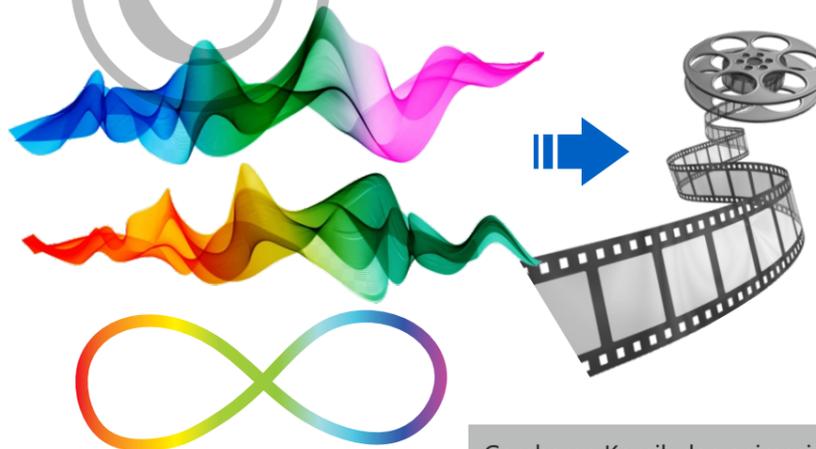
Area Pengelola

dibuat terpisah dari bangunan utama agar aktifitas yang bersifat privat tidak terganggu.

Area Servis

Area penting yang menunjang semua kegiatan bangunan, dibuat dekat dari area pengelola sehingga staff yang bertugas dapat segera bertindak disaat sewaktu-waktu terjadi masalah pada sarana dan prasarana bangunan.

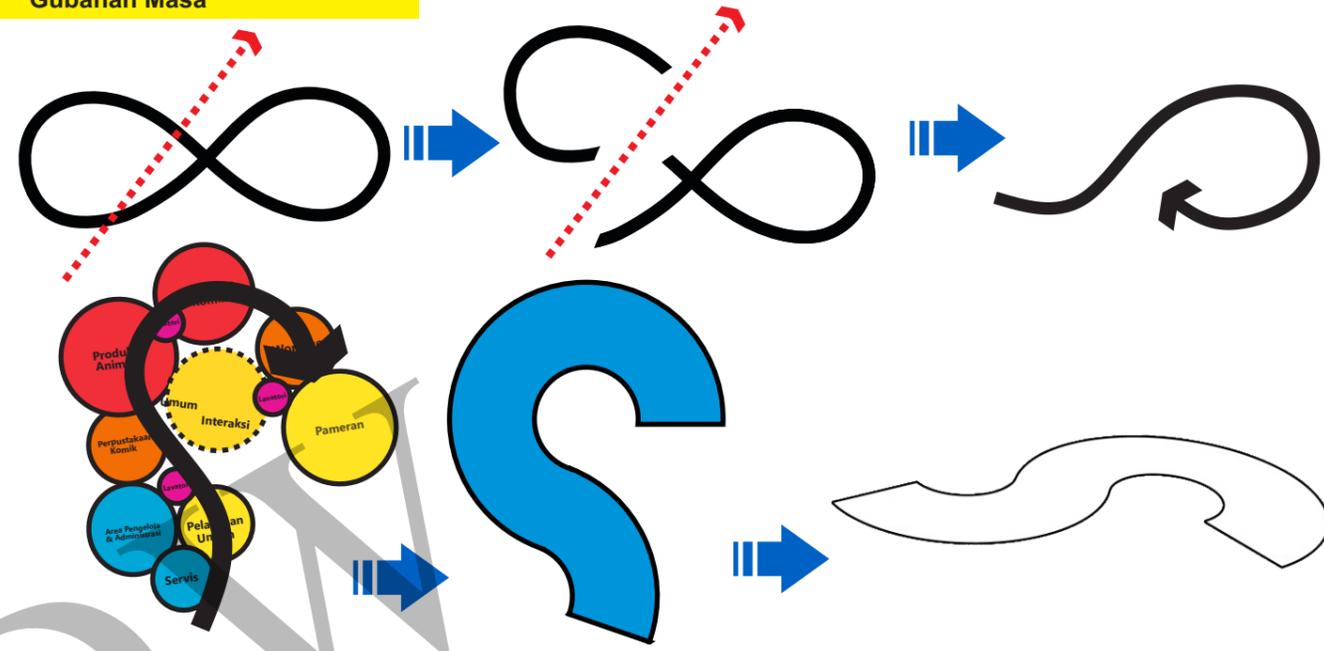
Konsep Bangunan



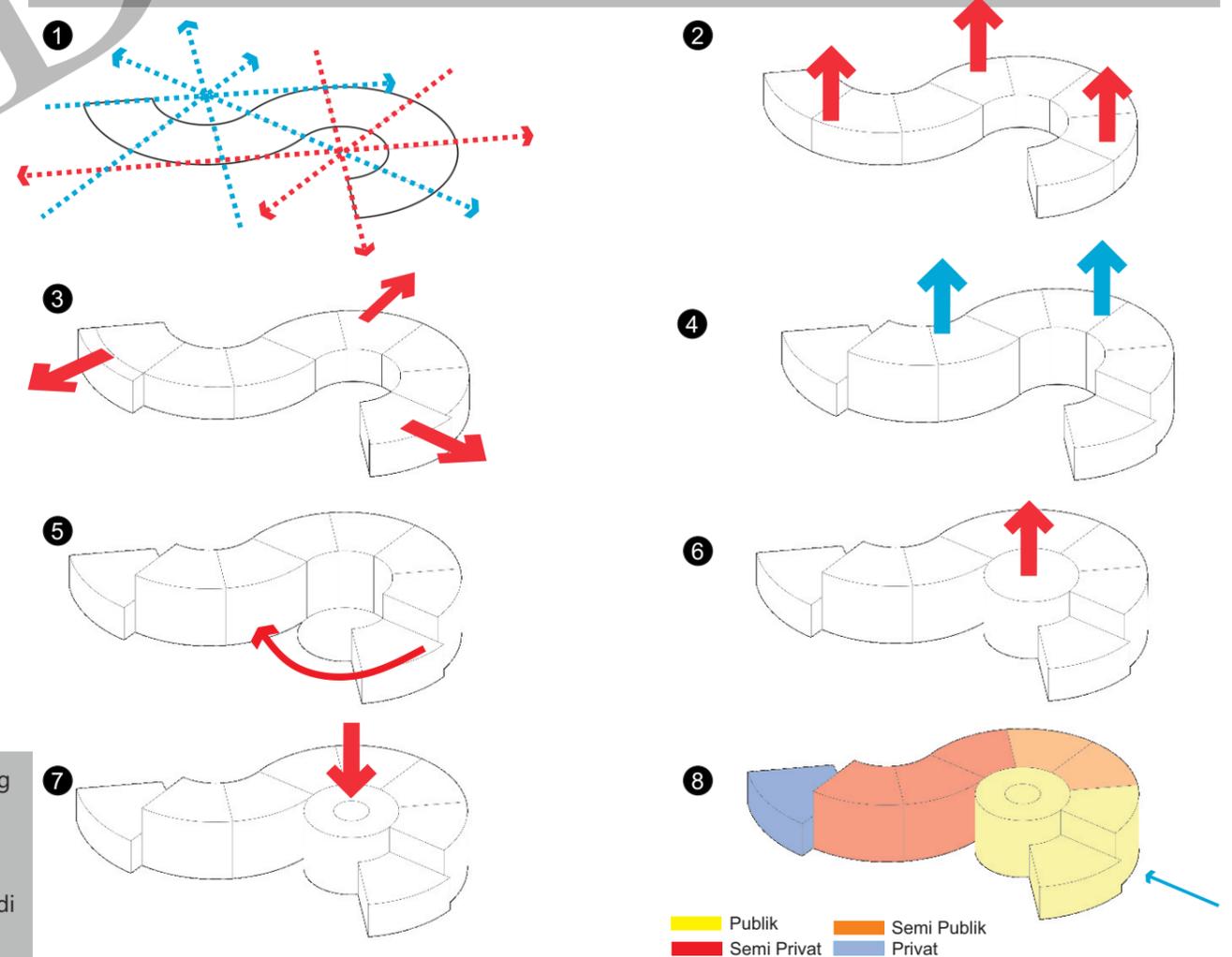
Gambaran Komik dan Animasi sebagai salah satu bagian dari semesta **Kreatifitas** yang dinamis dan tidak terbatas.

Gambaran Komik dan animasi yang memiliki sebuah persamaan, yaitu adanya alur cerita dari permulaan sampai akhir yang disebut dengan **storyline**, dalam storyline ini terjadi berbagai kejadian dan konflik didalamnya.

Gubahan Masa



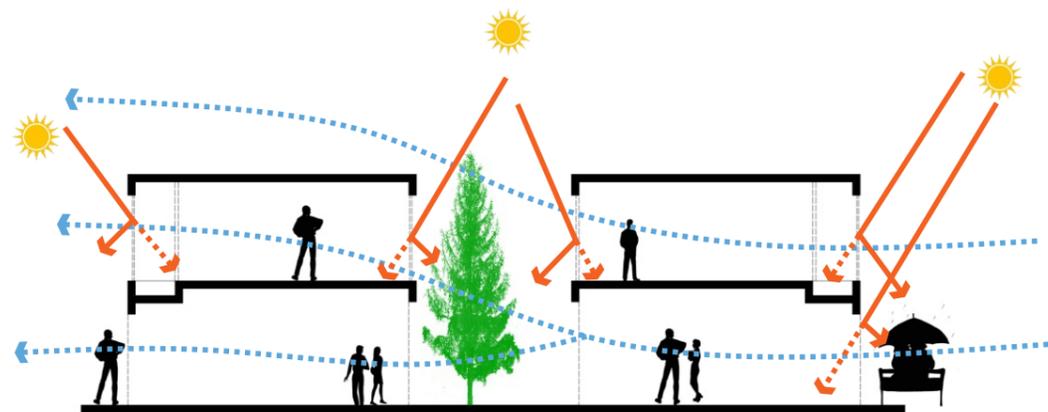
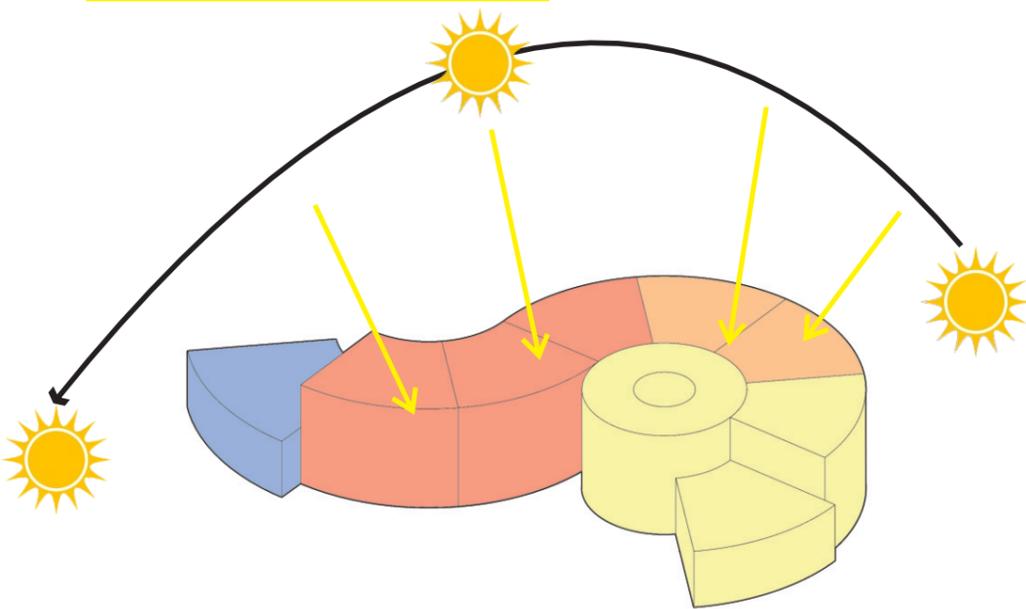
Bentuk kurva hadir sebagai manifestasi gerakan mengalir (floating) yang terjadi antara korelasi karakter kreatif yang bebas dan tanpa batas dengan kondisi tapak. Diharapkan bentuk yang dinamis ini mampu mengakomodasi aktifitas Pelaku komik dan animasi dan menggambarkan karakter kreatif pada perancangan Rumah komik dan animasi.



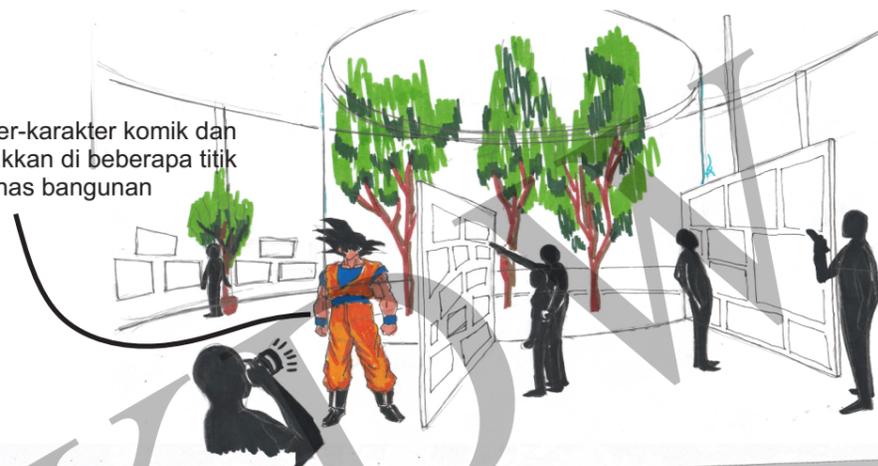
■ Publik ■ Semi Publik
■ Semi Privat ■ Privat

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pencahayaan Dari Luar



Statue karakter-karakter komik dan animasi diletakkan di beberapa titik sebagai ciri khas bangunan



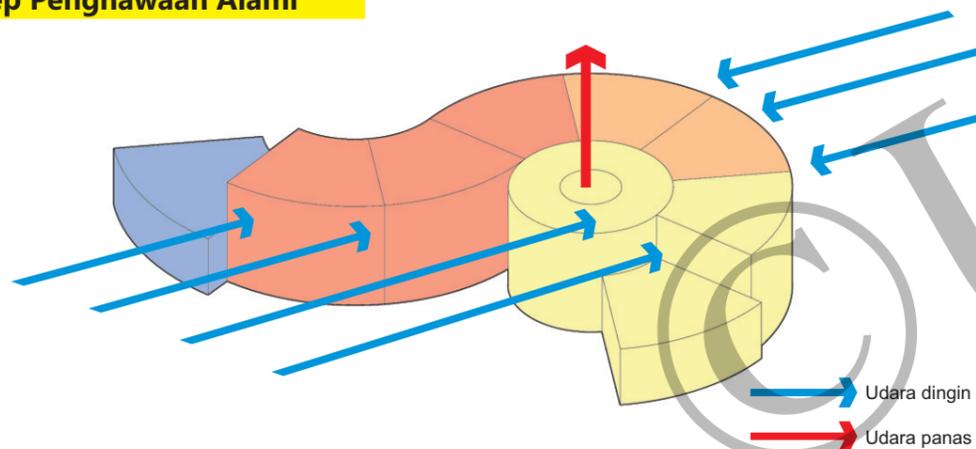
Area ruang pameran sebagai pusat dari bangunan, dimana semua hasil karya yang ada akan dipamerkan ditempat ini, termasuk juga hasil workshop pengunjung. Area ini menggunakan pencahayaan alami sebagai penerang di siang hari, yang berada di pusat ruangan, dibuat terbuka akan tetapi tidak berhubungan secara langsung dengan ruangan.



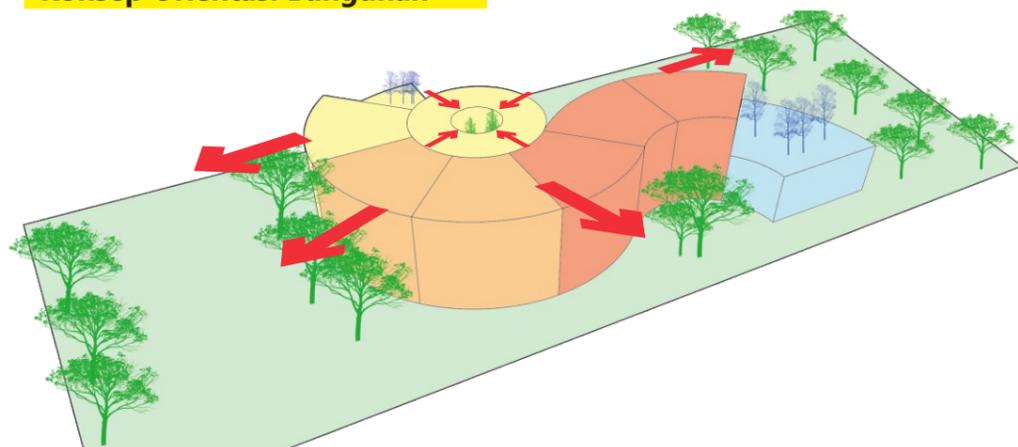
Area Produksi komik dan animasi menggunakan jendela bukaan lebar, agar memungkinkan cahaya masuk dan dapat meningkatkan daya kreatifitas pelaku komik maupun animasi, bukaan yang lebar tersebut juga membuat pelaku dapat melihat kearah lansekap bangunan yang diatur sesuai dengan tema animasi dan komik dimana pemandangan juga salah satu sumber inspirasi bagi komikus maupun penulis animasi.



Konsep Penghawaan Alami

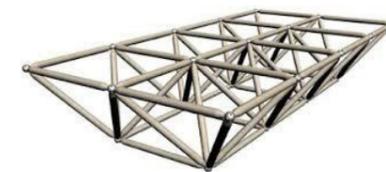


Konsep Orientasi Bangunan



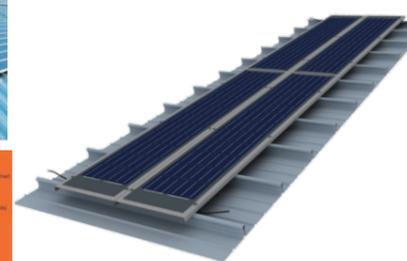
Konsep Material

Konsep Struktur



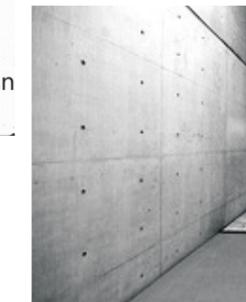
Struktur yang akan dipakai adalah struktur bangunan bentang lebar dengan konsep hi-tech yaitu dengan mengekspose struktur sambungan sbagai bagian dari estetika bangunannya. konsep hi tech ini diaplikasikan pada beberapa ruang yang memang terlibat langsung dengan aktifitas pengunjung.

Penutup atap



Penutup atap menggunakan atap Kalzip solar sistem dimana atap kalzip ini selain terpasang solar panel sebagai cadangan tenaga listrik juga pemasangannya dapat mengikuti bentuk curved atau bentuk lengkung dengan sangat baik sehingga atap ini sangat baik untuk digunakan sebagai bahan penutup atap.

Material dinding



Pada dinding bagian samping sebagian menggunakan concrete wall sedangkan untuk bagian muka bangunan menggunakan kaca agar saat pemasangan dapat dibuat sesuai dengan bentuk muka bangunan.

KONSEP PERANCANGAN

Ruang Luar

Pedestrians way



Rumput Jepang



Sumber : <http://forum.wgaul.com/>

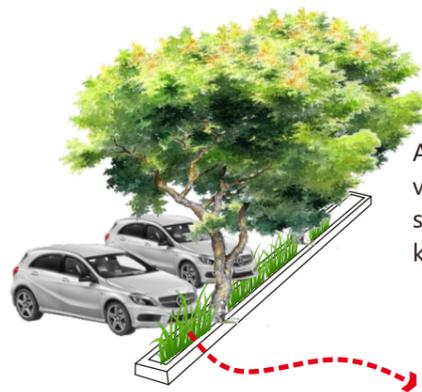
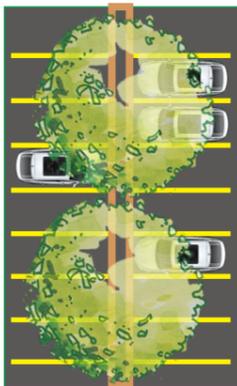
Rumput Gajah Mini



Sumber : <http://gajahmini.blogspot.com/>

pedestrian pada lanscape luar dibuat rata dengan perbedaan material hal ini agar pengunjung dapat berjalan menikmati lingkungan dari pusat komik dan animasi Jogja, taman terletak disampingkan dan kiri jalur pedestrian menggunakan rumput gajah mini sebagai penutup tanah, serta pohon-pohon yang terletak di area site.

Area Parkir

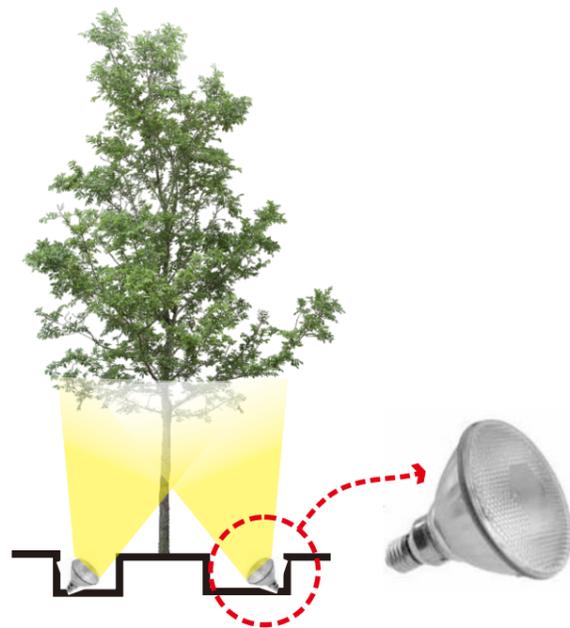


Area parkir kendaraan menggunakan vegetasi sebagai peneduh juga sebagai buffer zone untuk mereduksi kebisingan dari jalan raya



pelembat area parkir diisi pohon dan dengan tanaman-tanaman perdu sehingga terkesan lebih

Pembatas area parkir dibuat pendek agar tidak menghalangi view ke arah bangunan, serta pohon-pohon didepan bangunan dibuat dari pohon yang tidak terlalu tinggi agar fasad bangunan terlihat jelas dari luar.



Lampu Par Lamp

Warna : Kuning

Pencahaya pada tanaman pada ruang luar menggunakan metode penyinaran kearah tanaman atau up-light dengan tujuan agar pengguna jalan dapat menikmati keberadaan pohon atau tanaman yang ada pada malam hari.

Vegetasi

katapang (*Terminalia catappa*)



Katapang atau ketapang (*Terminalia catappa*) adalah nama sejenis pohon tepi pantai yang rindang. Lekas tumbuh dan membentuk tajuk indah bertingkat-tingkat, ketapang kerap dijadikan pohon peneduh di taman-taman dan tepi jalan. Pohon besar, tingginya mencapai 40 m dan gemang batang sampai 1,5 m. Bertajuk rindang dengan cabang-cabang yang tumbuh mendatar dan bertingkat-tingkat; Pohon ketapang ditanam di area yang mendekati pinggir jalan yang berfungsi sebagai peneduh

Tabebuaya kuning (*Handroanthus chrysotrichus*)



Tabebuaya kuning (*Handroanthus chrysotrichus*) atau Pohon terompet emas adalah sejenis tanaman yang berasal dari negara Brasil dan termasuk jenis pohon besar. Seringkali tanaman ini dikira sebagai tanaman Sakura oleh kebanyakan orang, karena bila berbunga bentuknya mirip seperti bunga sakura. Tanaman Tabebuaya memiliki bunga yang berbeda-beda warna. Ada warna kuning dan berbentuk terompet, ada juga yang berwarna pink, ungu, bahkan merah tua.

penanaman pohon tabebuaya adalah di dalam site di area parkir dan publik space, selain sebagai peneduh pohon ini juga saat berbunga terlihat menarik, dan disaat yang tepat, seperti even Jepang yang nantinya sering diadakan di pusat komik dan animasi Jogja, pohon ini sangat tepat karena mirip pohon sakura.

Tanaman perdu yang di gunakan



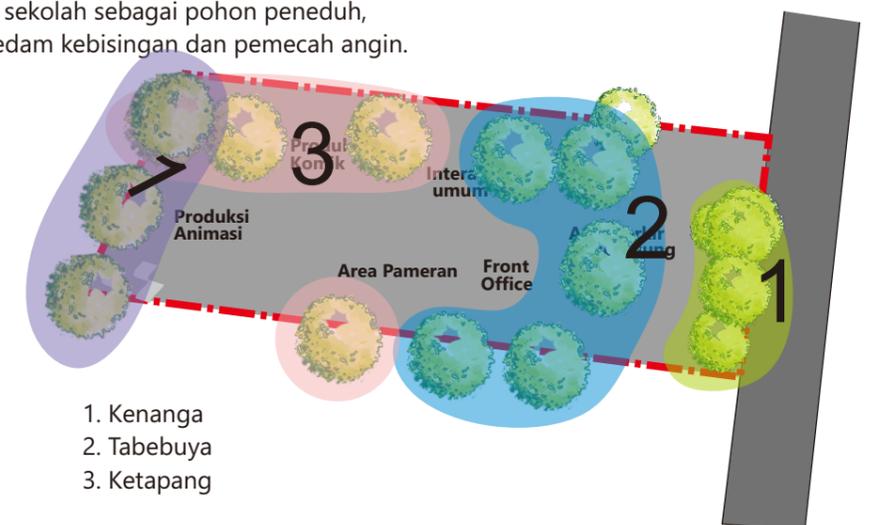
jenis perdu yang digunakan :

- **Lili Paris (*Chlorophytum comosum*)** berfungi sebagai tanaman pembatas, tanaman pot, termasuk tanaman yang berumpun dan berumbi tumbuh sepanjang tahun, berdaun tipis dan berwarna hijau panjang sekitar 10 - 15 cm.
- **Cananga odorata fa. macrophylla** tumbuh dengan cepat hingga lebih dari 5 meter per tahun dan mampu mencapai tinggi rata-rata 12 meter. Batang pohon kenanga lurus, dengan kayu keras dan cocok untuk bahan peredam suara (akustik).

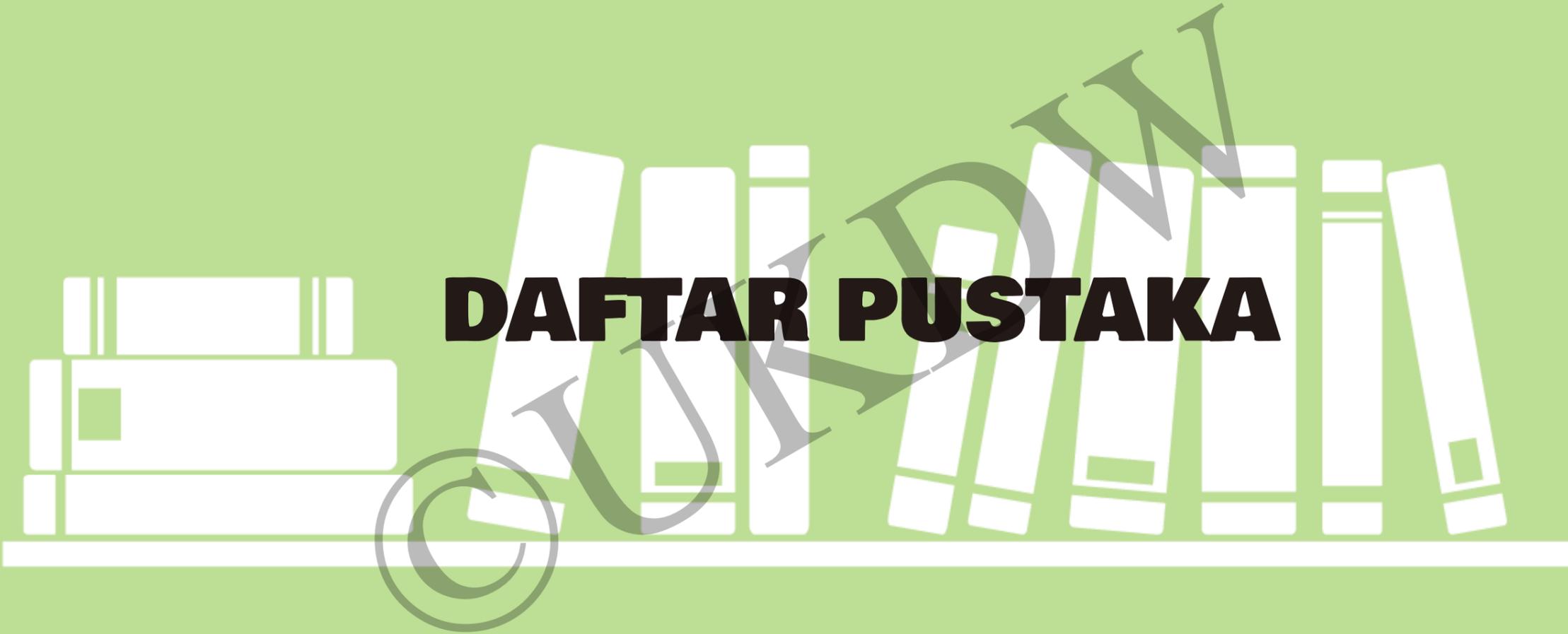


Suara direduksi oleh vegetasi

- **Cananga odorata fa. macrophylla** Kerai payung (*Filicium decipiens*) atau ki sabun adalah spesies tanaman dalam suku lerak-lerakan (*Sapindaceae*). Tumbuhan ini berasal dari Asia tropis dan Afrika, banyak ditemukan di pinggir jalan, halaman kantor dan sekolah sebagai pohon peneduh, peredam kebisingan dan pemecah angin.



1. Kenanga
2. Tabebuaya
3. Ketapang

The image features a light green background with a white illustration of a bookshelf. On the left, there is a stack of three books. To the right, a row of seven books stands upright on a white shelf. A large, semi-transparent watermark with the text 'DAFTAR PUSTAKA' is overlaid across the center of the image, following the curve of the books. The text is in a bold, black, sans-serif font.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Bonneff, Marcel. Komik Indonesia. Kepustakaan Gramedia Populer. Jakarta. 1998
McCloud, Scott. Understanding Comics. Kepustakaan Gramedia Populer. Jakarta. 2008.
- Lasa, Hs. Manajemen Perpustakaan. Gama Media. Yogyakarta. 2005
- Wendell, Laura. Perpustakaan untuk Kita Semua. Coca-cola Foundation Indonesia. Paris. 2001.
- York. 1982 Mikke Susanto. Diksi Rupa-Kumpulan Istilah Seni Rupa. Kanisius. Yogyakarta. 2002
- Departemen pendidikan Dan Kebudayaan. Kumpulan Makalah. Jakarta. 1992
- Badan Pusat Statistik Provinsi D. I. Yogyakarta. (2016). Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2016.
- Pemerintah Provinsi DIY (2009). Rencana Pembangunan Jangka Panjang daerah 2005-2025.
- Pemerintah Provinsi DIY (2010). Rencana Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2009-2029.
- Menteri Perindustrian Republik Indonesia (2015). Peta Panduan pengembangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif (Bali Creative Industry center).
- Presiden Republik Indonesia (2014). Undang-undang republik Indonesia tentang Perindustrian.
- Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019. PT. Republik Solusi
- Gunawan K. (2012) "Revitalitas Kanal Parit Besar" di Pontianak.-Pengelolaan ruang kota sebagai area rekreatif & Pendidikan. Universitas Kristen Duta Wacana
- Utama, Y.S. (2012). Perancangan Sanggar Batik di Yogyakarta. universitas Kristen Duta
- Setiawan, R. (2010). Yogyakarta Performing Arts center. Universitas Kristen duta Wacana.
- <https://raditherapy.com/2010/03/homeland/>
- <https://galaxyanimasi.wordpress.com/2012/06/09/perjalanan-animasi-indonesia/>
- <http://dunianostalgia80-an.blogspot.com/2007/11/film-kartun-lokal-si-huma.html>
- <https://animation.binus.ac.id/2017/03/02/animasi-indonesia-dalam-lima-babak-animasi-dunia/>

