

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GEDUNG KOMIK ANIMASI DAN
EXHIBITION CENTER
DI PALEMBANG**

**TUGAS AKHIR
PERIODE KE -55**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)
Pada
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik UM Palembang

Oleh :
RACHMAD RAFLI
NRP. 14 2016 052

PEMBIMBING :

Reny Kartika Sary, S.T., M.T.
NIDN : 0228038302



**FAKULTAS TEKNIK
UM PALEMBANG
2020-2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Jl. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30623, Telp. (0711) 518764, Fax (0711) 519408
Terakreditasi B dengan SK Nomor: 483/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama : RACHMAD RAFLI

NRP : 142016052

Judul Tugas : **GEDUNG KOMIK ANIMASI DAN EXHIBITION CENTER DI
PALEMBANG**

Tema : ARSITEKTUR POST MODERN

Telah Mengikuti Ujian Sidang Komprehensif TA AWAL Periode – 55 Prodi Arsitektur,
Pada Tanggal Dua Puluh Tujuh Bulan Februari Tahun Dua Ribu Dua Satu.

Dinyatakan Lulus Dengan Nilai : **A**

Palembang, 23 April 2021

Dewan Penguji
Ketua,

Zulfikri, S.T., M.T.

NBM/NIDN : 985562/0209027402

Panitia TA Prodi Arsitektur
Koordinator,

Sisca Novia Angrini, S.T., M.T.

NBM/NIDN: 1126747/0215118202

Pembimbing

Reny Kartika Sary, S.T., M.T.

NBM/NIDN : 1126746/0228038302

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Teknik

Dr. Ir. Ags. A. Rom, M.T.

NBM/NIDN : 956469/0227077004

Ketua Prodi
Teknik Arsitektur

Ridwan, S.T., M.T.

NBM/NIDN : 939020/0208047303

LAPORAN TUGAS AKHIR

**GEDUNG KOMIK ANIMASI DAN EXHIBITION CENTRE DI
PALEMBANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Rachmad Rafli
NRP. 142016052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal april 2020
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Pembimbing Pertama,



Reny Kartika Sary, S.T., M.T
NIDN : 0228038302

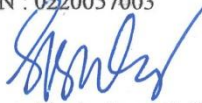
Dewan Penguji:



1. Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T.
NIDN : 0205106302



2. Erfan M Kamil, S.T., M.T.
NIDN : 0220057003



3. Sisca Novia Angrini, S.T., M.T.
NIDN : 0215118202



4. Iskandar, S.T., M.T
NIDN : 0211117803

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Palembang, tanggal bulan tahun

Program Studi Arsitektur

Ketua,



Ridwan, S.T., M.T.
NIDN. 0208047303

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachmad Rafli

NRP : 142016052

Judul : Perancangan Gedung Komik Animasi dan Exhibition Center Palembang

Program Studi : Arsitektur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan, dan gambar desain yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pengarahannya dari pada pembimbing yang ditetapkan, bukan hasil plagiasi baik narasi, sketsa dan atau gambar desain,
2. Sepanjang sepengetahuan saya karya tulis ini asli bukan hasil plagiasi dan tidak terdapat karya tulis lain secara identik, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di Universitas /Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 12, April 2021



Rachmad Rafli

NRP. 142014012

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rachmad Rafli

NRP : 142016052

Judul : “Perancangan Gedung Komik Animasi dan Exhibition Center Palembang”

Memberikan izin kepada pembimbing dari Program Studi Arsitektur UM Palembang untuk mempublikasikan Produk Tugas Akhir saya untuk kepentingan akademik apabila diperlukan. Dalam kasus ini saya setuju untuk menempatkan Pembimbing sebagai penulis korespondensi (corresponding author).

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, 12 April 2021



Rachmad Rafli

NRP. 142016052

RINGKASAN

PERANCANGAN GEDUNG KOMIK ANIMASI DAN EXHIBITION CENTRE

Rachmad Rafli, dibimbing oleh Reny Kartika Sary. ST., MT.

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UM Palembang

154 halaman, 23 tabel, 97 gambar, 10 lampiran

RINGKASAN :

“ Gedung Komik Animasi dan exhibition centre di Palembang “ adalah suatu gedung atau bangunan di Palembang yang menjadi pusat kegiatan-kegiatan dalam dunia komik dan animasi serta juga tempat dimasa pameran atau pertunjukan yang berkaitan komik dan animasi dengan skala nasional maupun skala internasional.

Gedung Komik Animasi dan exhibition yang mampu memwadahi pelaku masyarakat industri kreatif terutama di bidang komikus maupun animator agar dapat berkarya di dalam bangunan tersebut sehingga dapat meningkatkan industri kreatif Indonesia, serta untuk menarik banyak minat masyarakat terhadap industri komik maupun animasi, maka didalam gedung tersebut disediakan gallery dan eksepsi.

Maka dari itu sebuah Gedung Komik Animasi dengan fasilitas Exhibition centre, di rencanakan sebagai salah satu perkembangan kawasan baru di kota Palembang, Yang memiliki banyak fasilitas pendukung didalamnya

Kata Kunci : Gedung, Komik, Animasi, Exhibition centre

SUMMARY

COMIC ANIMATION BUILDING AND EXHIBITION CENTRE IN PALEMBANG

Rachmad Rafli; supervised by Reny Kartika Sary. ST.,MT.

Architecture study program, Faculty of engineering, UM Palembang

154 pages, 23 tables, 97 pictures, 10 appendices

SUMMARY:

"Comic Animation Building and Exhibition Centre in Palembang" is a building in Palembang which is the center of activities for comics and animation as well as a venue for exhibitions or shows related to comics and animation on a national or international scale.

The Animated Comic Building and exhibition which is able to accommodate creative industry community players, especially for comic artists and animators, so that they can work in the building so as to increase Indonesia's creative industry, and the building has gallery and Exhibition to attract the people to interest the comic and animation industry

Therefore, The Comic Animation and Exhibition Centre is planned as a new development area in the city of Palembang, which has many supporting facilities in it.

Keywords: Building, Comic, Animation, Exhibition Centre

Motto :

“ Life is just like art, much of philosophy and difficult to understand ”

Kupersembahkan untuk :

o Mami dan Papi yang sangat

ku sayangi

o Kakak laki-laki yang kubanggakan

o Keluarga besar ku

o Almamater yang ku hormati

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
LATAR BELAKANG	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Permasalahan.....	6
1.4 Tujuan Dan Sasaran.....	6
1.4.1 Tujuan	6
1.4.2 Sasaran	7
1.5 Batasan dan Lingkup Pembahasan	7
1.5.1 Batasan Pembahasan.....	7
1.5.2 Lingkup Pembahasan	7
1.6 Metode Pembahasan.....	7
1.7 Sistematis Pembahasan.....	8
1.8 Alur Perancangan.....	10
BAB II	11
TINJAUAN PROYEK	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Pengertian Industri Kreatif.....	11
2.1.2 Tujuan Industri Kreatif	11
2.1.3 Tinjauan tentang Komik dan Animasi	12
2.2 Spesifikasi Teknis Kantor dan Kantor Sewa.....	30
2.2.1 Fungsi Kantor Sewa.....	31
2.2.2 Klasifikasi Kantor Sewa.....	31
2.2.3 Klasifikasi Studi Ruang Kantor (Pengelola).....	33
2.3 Studio	36
2.3.1 Studi Ruang Khusus Studio.....	36

2.4	Exhibition Center	37
2.4.1	Karakteristik Kegiatan Exhibitio Center	38
2.4.2	Pengelompokan Kegiatan	39
2.4.3	Lay Out Kegiatan Ruang Pameran	39
2.4.4	Bentuk Lay Out Ruang Pameran	41
2.5	Pendekatan Studio Komik Animasi Dan Exhibition Center Dengan Arsitektur Kontemporer	42
2.5.1	Tinjauan Arsitektur Post Modern	43
2.6	Persyaratan Pembangunan Gedung	51
2.7	Persyaratan Teknis	52
2.8	Klasifikasi Bangunan Gedung	53
2.9	Persyaratan Tata Bangunan Dan Lingkungan	55
2.10	Persyaratan Struktur Atas Bangunan Gedung	61
2.11	Persyaratan Bahan Bangunan	62
2.12	Persyaratan Struktur Bangunan	63
2.13	Persyaratan Utilitas Bangunan	65
2.13.1	Pembuangan air kotor	65
2.13.2	Pembuangan limbah	65
2.13.3	Instalasi Istrik	66
2.13.4	Sarana pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran	66
2.13.5	Penerangan dan pencahayaan	68
2.13.6	Penghawaan dan pengkondisian udara	68
2.13.7	Sarana transportasi dalam bangunan Gedung	68
2.13.8	Sarana Komunikasi	68
2.13.9	Sistem Penangkal/proteksi petir	69
2.14	Persyaratan Sarana Penyelamatan	69
2.15	Studi lokasi	70
2.15.1	Tinjauan lokasi	70
2.16	Studi banding	72
2.16.1	Pixar Animation Studios	72
2.16.2	Shueisha	77
2.16.3	Tokyo Big Sight	80
BAB III		82

PROGRAM RUANG DAN TAPAK	82
2.7 Program Ruang.....	82
3.1.1 Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	82
3.1.2 Pola Hubungan dan Organisasi Ruang	86
3.1.3 Besaran Ruang Studio Komik	88
3.1.4 Besaran Ruang Studio Animasi	89
3.1.5 Besaran Ruang Pengelola.....	90
3.1.6 Besaran Ruang Exhibition Center.....	91
3.1.7 Besaran Ruang Penunjang	91
3.1.8 Besaran Ruang Khursus Komik Animasi Dan Bioskop	92
3.1.9 Besaran Ruang Kantor Sewa	92
3.1.10 Kebutuhan Ruang Parkir	93
3.1.11 Besaran Ruang Lavatory.....	95
3.1.12 Besaran Ruang Utilitas Dalam Gedung	96
3.1.13 Besaran Ruang ME dan Utilitas	96
3.1.15 Total Luas Bangunan	97
3.2 Persyaratan Ruang	97
3.2.1 Studio Komik dan Animasi	98
3.2.2 Ruang Karyawan.....	98
3.2.3 Toko merchandise.....	99
3.2.4 Ruang Kafetaria.....	100
3.2.5 Lift	101
3.3 Organisasi Ruang.....	102
3.3.1 Organisasi Ruang Studio Animasi.....	102
3.3.2 Organisasi Ruang Studio Komik	102
3.3.3 Organisasi Ruang Exhibition Center.....	103
3.3.4 Organisasi Ruang Pengelola	103
3.3.5 Organisasi Ruang Kafetaria	104
3.3.6 Organisasi Ruang Toko Merchandise.....	104
3.3.7 Hubungan Ruang Gedung Komik Animasi	105
3.3.8 Hubungan Ruang Exhibition Center.....	106
3.3.9 Hubungan Ruang Kantor Sewa	106
3.4 Penzonangan Ruang Gedung Komik Animasi dan Exhibition Center	107

3.5	Pola Sirkulasi Gedung Komik Animasi Dan Exhibition Center	107
3.5.1	Sirkulasi Linier	107
3.5.2	Sirkulasi Radial	108
3.6	Program Tapak	108
3.6.1	Penentuan Tapak Gedung Komik Animasi da Exhibition Center	108
3.6.2	Potensi Lahan dan peraturan bangunan setempat	109
3.6.3	Peraturan Bangunan Setempat	109
3.6.4	Kondisi Eksisting Site	110
3.7	Sudut Pandang	112
3.7.1	Kebisingan	114
3.7.2	Penzoniningan	114
3.7.3	Penghijauan	115
3.8	Jenis Tanaman Yang digunakan	115
3.8.1	Pohon Peneduh	115
3.8.2	Tanaman Hias	118
3.9	Sirkulasi Dalam Tapak	119
3.10	Program Struktur	120
3.10.1	Modul Struktur	120
3.10.2	Sistem Struktur	122
3.11	Bahan	125
3.11.1	Kaca Float Building Reflective	125
3.11.2	Lantai	126
3.12	Program Fasad	128
BAB IV		129
KONSEP DESAIN		129
4.1	Konsep Bangunan	129
4.2	Konsep Bentuk	130
4.3	Konsep Utilitas	134
4.3.1	Sistem air Bersih	134
4.3.2	Sistem Air Kotor	134
4.3.3	Pencahayaan	134
4.3.4	Pemadam Kebakaran	135
4.3.5	Pembuangan Sampah	135

BAB V.....	136
HASIL PERANCANGAN.....	136
5.1 Ikhtisar Perancangan.....	136
5.2 Pengolahan Site	136

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanallahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami sebagai Mahasiswa Prodi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang dapat menyelesaikan laporan proposal sebagai syarat menempuh tugas akhir. Shalawat dan Salam kepada Nabi besar Muhammad Shalallahu'Alaihi Wassalam, manusia pilihan yang diutus ke muka bumi ini untuk merubah segala aspek kehidupan di dunia ini yang tidak baik menjadi lebih baik.

Adapun dalam proses penulisan dan penyusunan laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik dalam pengumpulan data maupun hal-hal lainnya, maka kami harap dapat dimaklumi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini yaitu khususnya kepada :

1. Allah SWT karena berkat rahmat dan karunianya saya dapat menyelesaikan laporan ini
2. Kedua orang tua kami yang sangat kami sayangi karena telah mendoakan, mendukung, dan menyemangati kami.
3. Yth. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Dr. Ir. Kgs Ahmad Roni, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Yth, Bapak Riduan, S.T., M.T. Selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Yth, Ibu Reny Kartika Sary, S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya.

7. Kepada sahabat dan teman-teman kami yang telah membantu dan menyemangati kami.

Penulis berharap kiranya laporan proposal ini bisa memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi orang lain.

Palembang, 12 April 2020



RachmadRafli

NRP.142016052

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komik Superman.....	1
Gambar 1.2 Film Animasi Battle Of Surabaya.....	2
Gambar 2.1 Wayang Beber yang terjalin jaringan cerita.....	14
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi tokoh.....	18
Gambar 2.3 Proses pengerjaa dari pensil ke tinta.....	19
Gambar 2.4 Proses pengerjaan animasi stop motion.....	24
Gambar 2.5 Closed Plan.....	34
Gambar 2.6 Open Plan.....	34
Gambar 2.7 Modified Open Plan.....	35
Gambar 2.8 Contoh lay out ruang stand pameran pola counter ceiling.....	39
Gambar 2.9 Contoh standar pameran 2 dimensi.....	41
Gambar 2.10 Contoh standar pameran 3 dimensi.....	41
Gambar 2.11 Eksterior dan potongan bangunan.....	45
Gambar 2.12 Eksterior dari bangunan sebelum dan sesudah.....	45
Gambar 2.13 Sketsa dari Frank Gehry.....	46
Gambar 2.14 Eksterior dari Walt Disney Concert Hall.....	47
Gambar 2.15 Eksterior dari Guggenheim Museum Bilbao.....	48
Gambar 2.16 Interior dari Guggenheim Museum Bilbao.....	49
Gambar 2.17 Lokasi site perencanaan.....	69
Gambar 2.18 Gerbang masuk menuju Pixar Animation Studios.....	70
Gambar 2.19 Eksterior dari Pixar Animation Studios.....	72
Gambar 2.20 Atrium dan ruang kerja animator di Pixar Animation Studios.....	73
Gambar 2.21 Kantin dan teater Pixar Animation Studios.....	73
Gambar 2.22 Potongan keseluruhan dari Pixar Animation Studios.....	73
Gambar 2.23 Kantor animator dan kantor Pixar Animation Studios.....	74
Gambar 2.24 Lounge dan ruang rapat Pixar Animation Studios.....	74
Gambar 2.25 Ruang terbuka Pixar Animation Studios.....	75
Gambar 2.26 Exterior Shueisha.....	76
Gambar 2.27 Lobby dari kantor dan koridor dari kantor Shueisha.....	76
Gambar 2.28Lobby dari kantor dan koridor dari kantor Shueisha.....	77
Gambar 2.29 Ruang Mangaka dan ruang kerja editor shueisha.....	78
Gambar 2.30 Ruang finishing manga dari Shueisha.....	78
Gambar 2.31 Exterior dari Tokyo Big Sight.....	79
Gambar 2.32 West Exhibition Hall di Tokyo Big Sight.....	80
Gambar 3.1 Analisis pola aktivitas pengunjung.....	83
Gambar 3.2 Analisis pola aktivitas pengelola.....	84
Gambar 3.3 Pola hubungan ruang studio animasi dan komik.....	86
Gambar 3.4 Pola hubungan ruang kerja dan publik.....	87
Gambar 3.5 Pola hubungan ruang mikro.....	88
Gambar 3.6 Ukuran luas studio komik animasi dan sirkulasi.....	97
Gambar 3.7 Dimensi ruang kantor.....	97
Gambar 3.8 Dimensi ruang kantor.....	98

Gambar 3.9 Dimensi dan lay out toko merchandise.....	99
Gambar 3.10 Dimensi ruang kafetaria.....	100
Gambar 3.11 Dimensi lift.....	100
Gambar 3.12 Organisasi ruang studio animasi.....	101
Gambar 3.13 Organisasi ruang studio komik.....	101
Gambar 3.14 Organisasi ruang exhibition center.....	102
Gambar 3.15 Organisasi ruang pengelola.....	103
Gambar 3.16 Organisasi ruang toko merchandise.....	103
Gambar 3.17 Hubungan ruang gedung komik animasi.....	104
Gambar 3.18 Hubungan ruang exhibition centre.....	105
Gambar 3.19 Hubungan ruang kantor sewa.....	105
Gambar 3.20 Hubungan ruang kantor sewa.....	106
Gambar 3.21 Hubungan ruang kantor	107
Gambar 3.22 Sirkulasi Linier.....	107
Gambar 3.23 Sirkulasi radial.....	109
Gambar 3.24 Jl.Hj.Gubernur H.A Bastari.....	110
Gambar 3.25 Luas tapak.....	111
Gambar 3.26 Klimatologi.....	112
Gambar 3.27 Klimatologi.....	112
Gambar 3.28 Sudut pandang.....	113
Gambar 3.29 Sudut pandang dari dalam ke luar site.....	114
Gambar 3.30 Sudut pandang dari luar ke dalam site.....	114
Gambar 3.31 Kebisingan.....	115
Gambar 3.32 Penzoningan area tapak.....	115
Gambar 3.33 Penghijauan.....	116
Gambar 3.34 Pohon akasia.....	117
Gambar 3.35 Pohon palem.....	117
Gambar 3.37 Pohon tabebuaya.....	118
Gambar 3.38 Pohon maple Jepang.....	118
Gambar 3.39 Pohon palem botol.....	119
Gambar 3.40 Potongan pedestrian.....	119
Gambar 3.41 Sirkulasi kendaraan.....	120
Gambar 3.42 Sirkulasi pejalan kaki.....	121
Gambar 3.43 Balok induk.....	121
Gambar 3.44 Balok anak.....	122
Gambar 3.45 Dimensi kolom.....	123
Gambar 3.46 Pondasi tiang pancang.....	124
Gambar 3.47 Kolom dan balok.....	124
Gambar 3.48 Plat lantai.....	124
Gambar 3.49 Dinding.....	125
Gambar 3.50 Dag beton.....	126
Gambar 3.51 Kaca.....	126
Gambar 3.52 Lantai keramik.....	127

Gambar 3.54 Lantai granit.....	128
Gambar 4.1 Sketsa spaceship.....	130
Gambar 4.2 Transformasi bentuk.....	130
Gambar 4.3 Bentuk dasar dari bangunan.....	131
Gambar 4.4Bentuk dasar dari bangunan.....	131
Gambar 4.5Bentuk dasar dari bangunan.....	132
Gambar 4.6 Transformasi bentuk.....	133
Gambar 4.7Transformasi bentuk.....	133
Gambar 4.8 Gubahan massa gedung komik animasi dan exhibition centre.....	134
Gambar 4.9Gubahan massa gedung komik animasi dan exhibition centre.....	135
Gambar 4.10 Sistem utilitas.....	135
Gambar 4.11 Sistem pencahayaan.....	136
Gambar 4.12 Fasilitas utilitas pemadam kebakaran.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pertumbuhan penduduk Palembang tahun 2014 2019.....	4
Tabel 1.2 Banyaknya Penduduk usia sekolah di Palembang tahun 2019.....	5
Tabel 2.1 Struktur organisasi studio komik.....	20
Tabel 2.2 Struktur organisasi studio animasi.....	30
Tabel 2.3 Studi ruang kantor pengelola.....	33
Tabel 2.4 Studi ruang studio rekaman dan sound edit.....	36
Tabel 2.5 Studi ruang studio komik dan animasi.....	37
Tabel 2.6 Pengertian lay out ruang pameran.....	40
Tabel 3.1 Program ruang studio komik.....	86
Tabel 3.2 Program ruang studio animasi.....	89
Tabel 3.3 Program ruang pengelola.....	90
Tabel 3.4 Program ruang exhibition center.....	91
Tabel 3.5 Program ruang penunjang.....	91
Tabel 3.6 Program ruang kantor sewa.....	92
Tabel 3.7 Tabel kebutuhan ruang parkir kantor sewa.....	92
Tabel 3.8 Tabel kebutuhan ruang parkir kantor sewa.....	93
Tabel 3.9Kebutuhan ruang parkir gedung eksebisi.....	93
Tabel 3.10 Ukuran jenis kendaraan.....	94
Tabel 3.11 Program ruang lavatory.....	95
Tabel 3.12 Program ruang utilitas dalam gedung.....	95
Tabel 3.13 Program ruang ME dan utilitas.....	95
Tabel 3.14 Program ruang.....	96
Tabel 4.1 Luasan total ruang.....	129

BAB I

LATAR BELAKANG

1.2 Latar Belakang

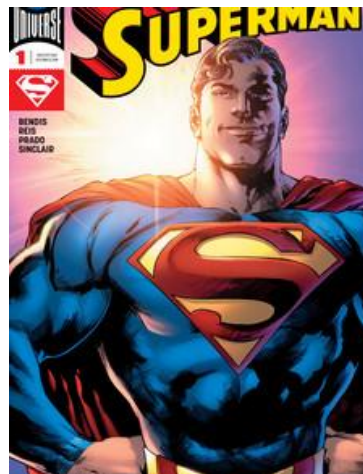
Umum

a. Perkembangan Komik

Pada awalnya komik asing diciptakan oleh seniman yang disebut komikus, misalnya Tintin dibuat oleh komikus yang bernama Herge. Namun ketika industri melesat, maka industri komik juga berkembang, tak hanya peningkatan dalam teknologi grafis, namun juga terjadi dalam proses kreatif.

Konsumen mulai menuntut Superman, Naruto dan Batman terbit setiap Sabtu atau Minggu dengan berbagai edisi, hal ini jelas tidak bisa dipenuhi komikus sendirian. Maka di Amerika dan Jepang muncul sistem studio, dan saatnya komik dikerjakan secara tim. Sistem kerjanya telah menyerupai studio film. Tapi sistem ini belum tertiru di Indonesia, menyebabkan komik Indonesia masih tertinggal.

Contoh dari beberapa komik yang terkenal, diantaranya:



Gambar 1.1 Komik Superman

Sumber :www.dccomics.com

b. Perkembangan Animasi

Perkembangan animasi di Indonesia akhir-akhir ini mengalami kemajuan yang pesat. Animasi sudah menjadi kebutuhan bagi dunia hiburan dan multimedia. Animator profesional di negara maju memproduksi animasi mulai dari yang sederhana (animasi untuk tittle credit/flying logo, komersialTV/Iklan) sampai animasi yang menggunakan teknologi komputer yang paling mutakhir.

Contoh dari beberapa film animasi yang terkenal, diantaranya:



Gambar 1.2 Film animasi battle of Surabaya

Sumber: goodnewsfromindonesia.co.id

Perkembangan teknologi komputer di bidang animasi membuat pekerjaan animasi menjadi lebih mudah dan cepat. Kepraktisan dan kemudahan penggunaan komputer dalam mengerjakan animasi membuat studio-studio animasi meninggalkan teknik konvensional dan beralih ke komputer. Perkembangan lumayan bagus, karena didukung ketersediaan software yang memadai berikut keseriusan para pendidik atau konsultan animasi. Salah satu yang serius menekuni industri ini adalah Bimo Adi Prakoso. Direktur Sentra Grafika Kompumedia ini termasuk sosok populer di dunia pendidikan animasi di Indonesia. Dia pun dipercaya Autodesk Internasional, produsen software animasi kelas dunia, untuk menyediakan solusi teknologi animasi⁹. Dan juga Andre Surya ini merupakan satu-satunya orang dari Indonesia yang terlibat dalam pembuatan animasi di film Transformer, Iron Man, Iron Man 2,

Star Trek, dan Terminator. Ia bertugas sebagai pembuat nuansa tiga dimensi lighting agar film tersebut terlihat menarik dan menyatu dengan background aslinya. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah tersedianya tenaga ahli di bidang animasi secara berkesinambungan. Maka dibutuhkan wadah pendidikan untuk mereka yang ingin berkreasi dan bagi animator pemula. Beberapa Studio mulai mengerjakan film animasi dengan karakter tokoh lokal, Seperti Gatotkaca, Si Juki, dan juga seri legenda rakyat lain.

Melihat fenomena di atas animasi di Indonesia mempunyai banyak peluang untuk berkembang, asal dilakukan sinergi pada semua potensi peranimasian yang ada. Animasi merupakan industri kreatif yang membutuhkan banyak tenaga kerja sehingga melahirkan peluang usaha di sektor ini.

1. Perkembangan komputer

Dizaman sekarang ini komputer tidak lagi sebagai barang mewah atau tersier, tetapi sudah menjadi kebutuhan pokok. Karena disetiap kesempatan dituntut menggunakan komputer baik yang bersifat teoritik maupun praktik. Dibangku sekolah, tempat bekerja bahkan disetiap rumah sudah memiliki komputer sendiri. Ini membuktikan bahwa computer sudah menjadi kebutuhan pokok dan tidak dapat dipisahkan. Di era millennium 3 atau M3 komputer sudah dipercanggih dengan berbagai sistem untuk memberi layanan informasi diberbagai bidang yang diinginkan manusia. Maka di era sekarang ini sangat dibutuhkan teknologi yang serba cepat dan mudah, sehingga disini komputer sangat berperan penting dalam teknologi informasi. Teknologi Informasi yang mudah kita temui, misalnya handphone yang sekarang ini semakin marak dalam penggunaannya. Para produsen handphone saling bersaing ketat dalam layanan teknologi informasi yang cepat, mudah dan efisien.

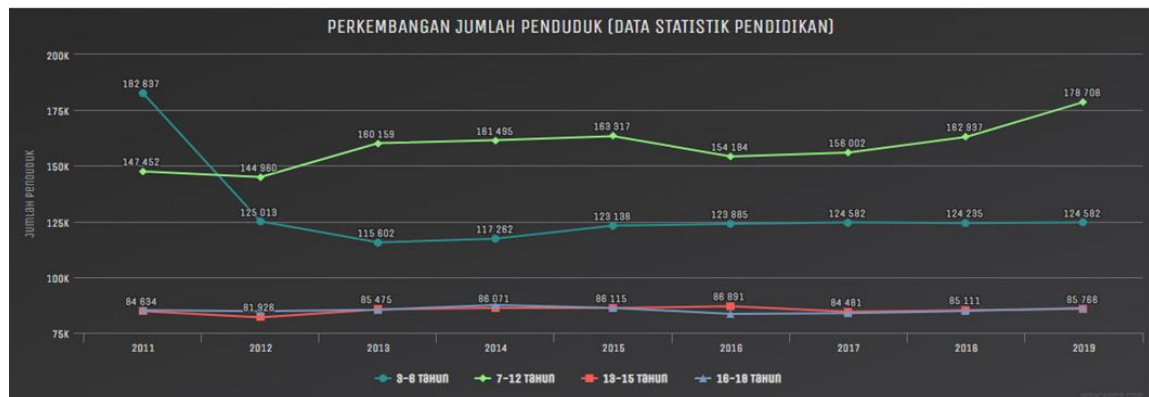
2. Pertumbuhan dan kesempatan kerja

Pertumbuhan ekonomi sekarang ini berjalan naik dan terus naik, karena dipicu oleh kebutuhan hidup yang semakin kompleks dan untuk kesempatan kerja juga semakin kompleks. Disetiap bidang pekerjaan hampir semua menggunakan komputer, karena komputer bisa bekerja lebih cepat, efisien dan modern. Perkembangan ini adalah

salah satu faktor potensi bagi perkembangan komputer, terutama digunakan untuk tujuan komersial, sebab dunia komersial tidak pernah lepas dari dunia promosi yang diwujudkan dalam periklanan. Dapat dimungkinkan komik dan animasi bisa dipakai perusahaan dalam mendesain sebuah iklan perusahaan tersebut. Jadi sebuah komik dan animasi tidak hanya sekedar bacaan atau tontonan anak kecil saja, tetapi dapat dipakai dalam dunia kerja.

3. Perkembangan Televisi Swasta di Indonesia dan streaming digital

Rumah produksi televisi swasta pertama kali di Indonesia adalah RCTI pada bulan November 1988 dan diresmikan pada tanggal 24 Agustus 1989. Menurut data yang ada, terdapat 545 Rumah Produksi yang resmi terdaftar dibawah ARPI (Asosiasi Rumah Produksi Indonesia) yang memproduksi dan memberikan konstribusi bagi penayangan program televisi di Indonesia 13. Ini memberikan angin segar bagi komikus dan animator untuk mengapresiasi karya-karyanya kepada masyarakat luas. Karena televisi mempunyai peran yang sangat besar dalam mempromosikan komik dan animasi. dan juga adanya salah satu penyedia layanan media streaming digital yaitu Netflix yang dapat menyediakan streaming film animasi di berbagai Negara.



Tabel 1.1 Pertumbuhan Penduduk Palembang Tahun 2014 – 2019

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

Pertumbuhan penduduk secara umum di Palembang semakin naik dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa Kota Palembang merupakan kota yang sedang berkembang dengan kepadatan penduduk yang tinggi.

Kelompok Umur	2014			2015			2016			2017			2018			2019		
	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Penduduk Menurut KelompoK Umur (Jiwa)	Laki-laki	Perempuan
0-4	75450	71206	146556	76533	72188	148721	74408	70667	145075	74080	70274	144354	73665	69796	143461	73172	69008	142380
5-9	71774	67059	138833	72807	67980	140787	73054	68306	141360	73703	69133	142836	74200	69889	144089	74571	70417	144988
10-14	68306	64343	132649	69089	65232	134521	69280	64885	134165	69801	65275	135076	70480	65733	136213	71158	66202	137360
15-19	74032	70013	150045	75096	71068	152164	73328	74657	147965	73878	75118	148996	74430	75634	150064	75057	76137	151194
20-24	79128	78774	157902	80261	79859	160120	76671	75904	152575	76412	75295	151707	76151	74688	150839	76020	74241	150261
25-29	73256	70974	144230	74309	71958	146267	72067	69430	141487	71723	69078	140801	71340	68655	139995	70887	68099	138986
30-34	65301	63895	129196	66247	64773	131020	66950	65206	131256	67479	65465	132944	67730	65496	133226	67900	65374	133274
35-39	58013	56988	117001	58849	57865	116654	60949	62360	123309	62044	63628	125672	63084	64841	127825	64027	65769	129796
40-44	52382	51966	104548	53335	54719	108554	56480	57356	113836	58025	58798	116823	59527	60241	119768	60877	61681	122538
45-49	45169	47469	92638	45820	48130	93950	48638	50545	99183	50153	51847	102000	51690	53163	104853	53212	54855	107667
50-54	40059	41118	81177	40637	41688	83325	43082	44832	87914	44293	46077	90370	45555	47307	92862	46882	48507	95389
55-59	32354	30850	63204	32821	31279	64100	36219	35744	71963	37476	37400	74876	38652	38935	77587	39828	40374	80202
60-64	19038	18814	37852	19317	19076	38393	22735	22199	44934	24016	23667	47773	25431	25228	50659	26670	26739	53409
65-69	12086	13735	25821	12264	13922	26186	13980	15188	29168	14950	15905	30855	16034	16722	32756	17166	17691	34857
70-74	7789	9858	17647	7902	9998	17900	8331	10467	18798	8553	10765	19318	8836	11111	19947	9145	11504	20749
75+	6362	10733	17095	6456	10899	17355	6818	11335	18153	7023	11665	18698	7281	11963	19244	7503	12320	19823
Jumlah	780699	777795	1558494	791343	788574	1580517	802990	799081	1601071	813709	805390	1613099	821406	819402	1643488	834175	828718	1662893

Tabel: 1.2Banyaknya Penduduk Usia Sekolah Menurut Partisipasi Sekolah di Palembang Tahun 2019

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

Dilihat dari pertumbuhan pendidikan mengalami kenaikan. Karena hal ini ditunjang dari fasilitas-fasilitas pendidikan yang memadai, Maka komputer disini sangat penting perannya dan secara tidak langsung komik dan animasi ikut berperan dalam program komputer.

Khusus

a. Potensi Komik dan Animasi Di Indonesia dan Palembang

Potensi insan komik di Indonesia dan Palembang cukup tinggi baik potensi insan komik maupun apresiasi masyarakat yang cukup antusias dengan keberadaan komik produk lokal. Di tahun 2020, sekitarnya ada beberapa studio komik yang berjumlah 4 studio di Palembang yaitu Global art Palembang, G Art Studio Palembang, Esda Palembang, C-Pink Studio Palembang dan sedangkan studio komik yang ada di Indonesia yaitu Re:On Comics, Capsul land Comics and animation, Bumi langit studio, Luck and Him Studio, Laysin comic,dsb.

Dan juga terdapat suatu komunitas komik di Palembang yang mengadakan pameran “Palembang Matsuri” dalam sub divisi acara “Mengenal Manga” yang di ketua oleh Reza Yacob. Ketua Panitia acara tersebut mengemukakan, ide awal

pameran ini karena makin banyaknya penggemar komik dan Seiring berkembangnya komik impor yang menyerbu pasar Indonesia.

Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Republik Indonesia merilis bahwa pada 2019 Kota Palembang masuk sebagai salah satu nominasi 10 kota kreatif. Ungkap Walikota Palembang mengungkapkan bahwa Palembang masuk 10 besar kota kreatif dan menargetkan Palembang akan memasuki 4 besar kota kreatif. Ini membuktikan bahwa ekonomi kreatif Palembang berjalan cukup baik. Dalam rapat FGD yang dibuka langsung oleh Walikota Palembang ini bertujuan untuk menyusun dan menyepakati bahan presentasi yang akan dipresentasikan langsung di hadapan Bekraf di Jakarta pada 18 Juni mendatang.

b. Skope Pelayanan

Palembang berada pada diwilayah aliran sungai Musi. Kota ini merupakan kota terbesar ke-2 di Sumatera setelah Medan . Maka Kota Palembang dituntut pelayanan informasi yang cepat dan akurat terutama di bidang komputer dan menyebar ke daerah-daerah di sekitar Kota Solo.

1.3 Permasalahan

Permasalahan

Bagaimana konsep dan perwujudan pusat Komik Animasi dan Exhibition center di Palembang sebagai suatu wadah berbagai kegiatan yang bersifat teoritik maupun praktik sehingga mampu menghasilkan SDM dan produk ekonomi kreatif di bidang komik dan animasi.

1.4 Tujuan Dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan pusat Komik Animasi dan Exhibition center yang mampu mewadahi kegiatan produksi, Informasi, dan promosi

1.4.2 Sasaran

Menghasilkan rancangan desain fisik bangunan sebagai manifestasi dari konsep perencanaan Pusat Komik Animasi dan Exhibition Center dengan pendekatan desain yang sesuai dengan kegiatan produksi Komik dan Animasi serta tempat menuangkan industri kreatif lewat pameran dan pertunjukan.

1.5 Batasan dan Lingkup Pembahasan

1.5.1 Batasan Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komik Animasi dan Exhibition center di Palembang.

1.5.2 Lingkup Pembahasan

- a. Lingkup perencanaan dan perancangan meliputi bangunan Pusat Komik Animasi dan Exhibition center di Palembang yang didalamnya terdapat aktivitas produksi, informasi serta pendidikan dan pelatihan di bidang komik dan animasi.
- b. Penekanan pada aspek-aspek dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur, sedangkan aspek lain di luar lingkup ilmu arsitektur akan dibahas sejauh yang diperlukan dengan asumsi, hipotesa serta logika sederhana atau penalaran yang logis.
- c. Pendanaan diasumsikan oleh swasta baik perorangan maupun kelompok yang bekerjasama dengan pihak swasta lain yang berkepentingan.

1.6 Metode Pembahasan

Metode keseluruhan menggunakan metode analisa dan sintesa yaitu pembahasan dari studi literature, observasi, dan wawancara. Di dalamnya, mengidentifikasi permasalahan berdasarkan kondisi dan potensi yang ada. Menganalisa keseluruhan permasalahan ke arah konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komik Animasi dan Exhibition Center dengan cara :

a. Pengumpulan Data

- 1) Studi observasi, berupa pengamatan langsung di lapangan dengan melakukan wawancara sesuai keperluan untuk mendapatkan data fisik.
- 2) Studi literature, berupa pengumpulan data dari buku, majalah, brosur, atau referensi dari internet yang berkaitan dengan obyek permasalahan seperti tinjauan perkembangan komik dan animasi, tinjauan tentang industri komik dan animasi, dan tinjauan tentang kontemporer dalam arsitektur.

b. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan berdasarkan pada studi literature dari data yang telah dikumpulkan untuk kemudian di ambil pemecahan permasalahannya.

c. Pemecahan Permasalahan

Dalam pemecahan permasalahan digunakan analisa kuantitatif dan kualitatif agar mendapatkan hasil yang optimal dari data yang ada sehingga memperoleh :

- 1) Bahan dalam penyusunan scenario perencanaan dan perancangan yang meliputi:
 - a. Penentuan jenis fasilitas yang perlu disediakan
 - b. Penentuan perlunya perencanaan dan perancangan Pusat Komik Animasi dan Exhibition center yang mengacu pada tema Post Modern dalam bangunan
- 2) Bahan penyusunan konsep perencanaan dan perancangan fisik Pusat Komik Animasi dan Exhibition Center meliputi:
 - a. Penentuan lokasi/site yang didukung oleh kelengkapan fasilitas infrastruktur kota
 - b. Penentuan program ruang bangun
 - c. Penentuan tampilan fisik bangunan yang mengacu pada tema arsitektur Post Modern.

1.7 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dibagi menjadi 5 BAB, dengan sistematika penulisan sebagai berikut : Berisi, 1. latar belakang, 2. Perumusan Masalah Perancangan, 3. Tujuan Perancangan, 4. Batasan Perancangan, 5. Metoda Perancangan, 6. Sistematika Penulisan, 7. Alur Perancangan.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan:

- a. Latar Belakang
- b. Perumusan Masalah Perancangan
- c. Tujuan Perancangan
- d. Batasan Perancangan
- e. Metoda Perancangan
- f. Sistematika Penulisan
- g. Alur Perancangan

2. BAB II TINJAUAN PROYEK

Pada bab ini terdiri dari:

- a. Definisi, terminology, deskripsi, karakteristik, regulasi dan atau kaidah terkait perancangan Gedung Komik Animasi dan Exhibition Center,
- b. Definisi, terminology, deskripsi, karakteristik, regulasi dan atau kaidah terkait Tema Perancangan,
- c. Penjelasan terkait pemilihan lokasi (argumentasi dan atau regulasi), pontesi lokasi dan restriksi lokasi,
- d. Landasan teori yang relevan terkait Judul dan Tema Proyek Perencanaan,
- e. Referensi dan atau studi banding proyek sejenis dan atau tema sejenis..

3. BAB III PROGRAM RUANG, TAPAK DAN FAÇADE

Pada bab ini menjelaskan tentang:

- a. Program ruang (kebutuhan, besaran, persyaratan, hubungan ruang, penzoningan, sirkulasi dan modul) baik secara teori ataupun referensi/ rujukan,
- b. Program tapak (penzoningan, akses, sirkulasi dalam tapak) baik secara teori ataupun referensi/rujukan,
- c. Pemilihan system struktur (modul/trafee, system struktur, dan bahan) baik secara teori ataupun referensi/rujukan,
- d. Perogram Façade (elemen estetika dan tematik proyek) baik secara teori ataupun berdasarkan referensi/ rujukan.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menerangkan :

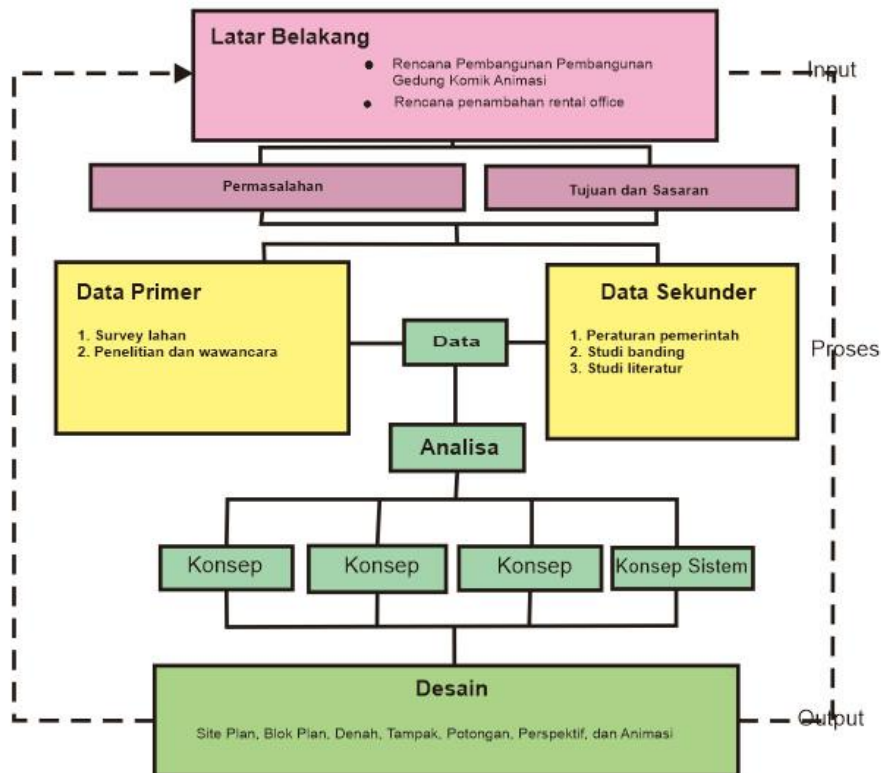
- Konsep terkait bangunan (venustas, fermitas dan utilitas)
- Konsep terkait lingkungan binaan

5. BAB V DESAIN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari hasil perancangan berupa:

- Gambar Site Plan skala menyesuaikan
- Gambar Block Plan skala menyesuaikan
- Denah skala maksimum 1:200
- Tampak skala maksimum 1:200
- Potongan skala maksimum 1:200
- Gambar 3Dimensi (ekterior dan interior)

1.8 Alur Perancangan



DAFTAR PUSTAKA

- Burl E. Dishongh, Ph.D., P.E. Departement of Contruction Management Louisiana State University. Pokok-pokok Teknologi Struktur untuk Kontruksi & Arsitektur. Penerbit : Erlangga, 2003
- D.K. Ching, F. (2008). Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan. Jakarta: Erlangga.
- D.K. Ching, F., & Adams, C. (2003). Ilustrasi Konstruksi Bangunan. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Pemerintah Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Peraturan Menteri Kesehatan RI No.986 / Menkes/Per/XI/1992. Kebutuhan Air Bersih.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung
- Keputusan Direktur Jendral Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96 Mengenai Pedoman Perencanaan dan Pengoprasian Fasilitas Parkir. (t.thn.).
- Neufert, E. (1992). Data Arsitek Jilid 1 dan 2. Jakarta: Erlangga.
- Poerbo, H. (1992). Utilitas Bangunan. Jakarta: Anem Kosong Anem.
- De Chiara, J., & Callender, J. (1973). Time-Saver Standards For Building Types Edisi Ke 2.
- Poerwadaminata, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1982.
- Perwako No 62 Tahun 2012. Tentang, KDB, GSB di kota Palembang
- Permen PU Nomor : 29/PRT/M/2016 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan gedung.
- Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 51 Tahun 2018 Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta
- Roger H. Clark & Micheal Pasue, 1979. Analysis of Precedent. The Student Publication of the School of Design

Roger H. Clark & Micheal Pause, Copiright @2004 Precedent in Architecture.
John wiley & Sons Inc.

Schueller, Wolfgang. (1989). High Rise Building Structure. Bandung : PT -
Eresco 1989

Sutrisno, R. (1983). Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern.
Jakarta: PT. Gramedia.

Standar Nasional Indonesia 03-7065-2005. Tatacara Perencanaan Sistem
Plumbing.

Pedoman Teknis Penyelenggaraan Parkir. Departemen Perhubungan, Direktorat
Jenderal Perhubungan Darat, 1996.

Isabelle Toland B Sc. (arc) Hons, 2001.4 Unites LC Fragments of a Radiant
Dream