

TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
PUSAT KOMIK DAN ANIMASI INDONESIA
DI SURAKARTA



Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat
Guna Mancapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :

Muhammad Roni Ridqon

NIM : D 300060006

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011

LEMBAR PENGESAHAN

STUDIO TUGAS AKHIR

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pusat Komik dan Animasi Indonesia di Surakarta
Penyusun : Muhammad Roni Ridqon
NIM : D 300 060 006

Setelah melalui tahap pengujian di hadapan
Dewan Penguji pada tanggal 19 Januari 2011
dinyatakan.....dengan nilai.....

Penguji I : Ir. Alpha Febela ,MT (.....)
Penguji II : Ms. Priyono ,ST ,MT (.....)
Penguji III : Suryaning Setyowati ,ST ,MT (.....)
Penguji IV : Nur Rahmawati ,ST ,MT (.....)

Mengetahui

Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

(Ir. Agus Riyanto ,MT)

(Dr. Ir. Dhani Mutiari ,MT)

**LEMBAR PERSETUJUAN
DASAR PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
(DP3A)**

**Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Judul : Pusat Komik dan Animasi Indonesia di Surakarta
Penyusun : Muhammad Roni Ridqon
NIM : D 300 060 006

Disetujui untuk Disampaikan dihadapan
Dewan Penguji Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Surakarta,.....Oktober 2010

Pembimbing I

Pembimbing II

(Ir. Alpha Febela , MT)

(MS. Priyono , ST, MT)

LEMBAR PENILAIAN
DASAR PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
(DP3A)

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pusat Komik dan Animasi Indonesia di Surakarta
Penyusun : Muhammad Roni Ridqon
NIM : D 300 060 006

Telah melalui tahap pengujian di hadapan
Dewan Penguji pada tanggal 7 Oktober 2010
dinyatakan.....dengan nilai.....

Surakarta,.....

Penguji I	(Ir. Alpha Febela , MT)	(.....)
Penguji II	(MS. Priyono , ST, MT)	(.....)
Penguji III	(Ir. Nurhasan ,MT)	(.....)

ABSTRAKSI

Kota Surakarta adalah nama sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Surakarta, juga disebut Solo atau Sala. Surakarta memiliki semboyan "Berseri", akronim dari "Bersih, Sehat, Rapi, dan Indah", sebagai slogan pemeliharaan keindahan kota. Untuk kepentingan pemasaran pariwisata, Solo mengambil slogan pariwisata Solo, The Spirit of Java (Jiwanya Jawa) sebagai upaya pencitraan kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa.

Di Solo sendiri perkembangan komik Indonesia kurang diperhatikan. Komik Indonesia sendiri jarang ditemui baik di toko penjualan maupun persewaan komik di Solo. Hal tersebut dikarenakan produksi komik Indonesia yang sedikit dan kalahnya komik Indonesia oleh komik asing (komik Jepang/Korea/Amerika) yang dikarenakan kualitas gambar maupun cerita yang lebih menarik. Mewabahnya komik asing semakin menggeser komik Indonesia, padahal pada kenyataannya komik asing lebih membawa dampak negatif kepada pembacanya karena komik asing banyak mengandung unsur kekerasan dan pornografi. Animasi sendiri untuk sekarang didominasi oleh animasi asing. Baru-baru ini di Solo sedang digalakkan penggalan budaya Indonesia yang terancam punah untuk dihidupkan kembali. Komik Indonesia adalah suatu budaya membaca dan seni menggambar yang perlu dilestarikan. Maka di Solo diperlukan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan produksi dan sekolah pembuatan komik maupun animasi Indonesia untuk menghidupkan kembali kejayaan komik dan animasi Indonesia yang sempat punah, karena komik dan animasi Indonesia merupakan bagian budaya yang perlu dilestarikan.

MOTTO

“Di dalam kesukaran pasti ada kemudahan”

“Percaya pada diri sendiri dan jangan mudah goyah pada bujukan orang lain”

“Dengan kegagalan membuat kita terus maju ke depan demi meraih
kesuksesan”

“Percayakan pada Allah SWT bahwasanya Jalan yang kita tempuh adalah
Jalan yang dirhidoinya”

“Janganlah menyalahkan Takdir karena baik atau buruknya suatu
pilihan itu tergantung pilihanmu sendiri”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nyalah Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang berjudul *Pusak Komik dan Animasi Indonesia di Surakarta* ini dapat terselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Teknik Arsitektur.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan DP3A ini tidak bisa terlepas dari berbagai pihak yang turut serta membantu penyusunan laporan ini dengan baik. Oleh karena itu melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT, selaku ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ibu Ronim Azizah, ST, MT, selaku koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Ir. Alpha Febela, MT, selaku dosen pembimbing I.
4. Bapak MS. Priyono Nugroho, ST, MT, selaku dosen pembimbing II.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. Bapak dan Ibu yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa untuk tidak menyerah.
7. Seluruh teman-teman jurusan arsitektur angkatan 2006 terimakasih atas dukungannya.

Demikian kiranya laporan DP3A ini penulis susun. Kami sadar bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, kesalahan dan kekurangan yang mungkin muncul merupakan cerminan penulis sebagai manusia biasa, sehingga permohonan maaf menjadi hal yang harus disampaikan kepada semua pihak. Akhir kata semoga penulisan ini memberikan manfaat bagi semua pihak terutama bagi perkembangan dunia arsitektur.

Surakarta,..... Oktober 2010

Muhammad Roni Ridqon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENILAIAN	iv
ABSTRAKSI	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang	3
1.2.1 Komik dan Animasi	3
1.2.2 Sejarah Komik Indonesia	6
1.2.3 Animasi di Indonesia	13
1.2.4 Perkembangan dan Potensi Komik dan Animasi Indonesia di Solo	16
1.2.5 Kendala Komik dan Animasi Indonesia	19
1.2.6 Prospek Pusat Komik dan Animasi Indonesia	19
1.3. Rumusan Permasalahan	20
1.3.1 Permasalahan	20
1.3.2 Persoalan	20
1.4. Tujuan dan Sasaran	20

1.4.1 Tujuan	20
1.4.2 Sasaran	21
1.5. Lingkup Pembahasan	21
1.6. Metodologi Pembahasan	22
1.6.1 Metode Pendataan	22
1.6.2 Metode Pembahasan	22
1.7. Sistematika Pembahasan	23
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1. Tinjauan Umum Komik	24
2.1.1 Pengertian Komik	24
2.1.2 Manajemen Studio Komik Indonesia	25
2.1.3 Lingkungan Pasar Komik di Indonesia	26
2.1.4 Sumber Daya di dalam Studio Komik	28
2.1.5 Tahapan Pembuatan Komik	31
2.1.6 Bentuk Komik	34
2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Komik	35
2.1.8 Aplikasi Komik dalam Pembelajaran	36
2.2. Tinjauan Umum Animasi	38
2.2.1 Pengertian Animasi	38
2.2.2 Proses Pembuatan Animasi	38
2.2.3 Peralatan Dasar dalam Pembuatan Animasi	43
2.2.4 Pihak yang Terlibat dalam Pembuatan Animasi	45
2.2.5 Produk Animasi	46
2.2.6 Aktifitas Pembuatan Animasi secara Umum	49
2.3. Studi Banding Sekolah Komik dan Animasi	50
2.3.1 Pipilaka Sekolah Komik	50
2.3.2 Animonster Comic School & Creativity	53
2.4. Arsitektur Tradisional Modern	58

2.4.1	Ciri Arsitektur Tradisional	58
2.4.2	Arsitektur Jawa Tengah	60
2.4.3	Arsitektur Modern	63
BAB III	TINJAUAN KOTA SURAKARTA	67
3.1.	Tinjauan Umum	67
3.2.	Sejarah Kota Surakarta	68
3.3.	Kondisi Fisik	71
3.3.1	Geografis	71
3.3.2	Kondisi Klimatologi	72
3.3.3	Sumber Daya Alam	72
3.3.4	Kependudukan	73
3.3.5	Wilayah Administrasi	73
3.3.6	Transportasi	74
3.3.7	Arsitektur dan Peninggalan Sejarah	76
3.4.	Perkembangan Tata Ruang Kota	79
3.4.1	Rencana Pembagian Satuan Wilayah Pembangunan	80
3.4.2	Rencana Pemanfaatan Ruang Kota	82
3.5.	Kawasan Perekonomian Surakarta	85
BAB IV	ANALISA DAN KONSEP	88
4.1.	Pusat Komik dan Animasi Indonesia yang Direncanakan	88
4.1.1	Peran Pusat Komik dan Animasi Indonesia di Surakarta	88
4.1.2	Kegiatan yang ditampung	88
4.1.3	Fasilitas yang disediakan	90
4.1.4	Pelaku Kegiatan	90
4.1.5	Sistem Pengelolaan	91
4.2.	Analisis Pemilihan Site	91

4.2.1	Kriteria Pemilihan Lokasi.....	91
4.2.2	Pemilihan Lokasi.....	92
4.2.3	Penentuan Lokasi.....	96
4.2.4	Kondisi Eksisting Lokasi Terpilih.....	98
4.3.	Analisis dan Konsep Site.....	100
4.3.1	Vegetasi.....	100
4.3.2	Matahari.....	104
4.3.3	Angin.....	105
4.3.4	Kebisingan.....	107
4.3.5	Pencapaian.....	108
4.3.6	View dan Orientasi.....	110
4.3.7	Penzoningan.....	112
4.4.	Analisis dan Konsep Ruang.....	115
4.4.1	Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	115
4.4.2	Analisis Besaran Ruang.....	121
4.4.3	Analisis Pola Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang.....	131
4.5.	Analisis dan Konsep Penampilan Bangunan.....	137
4.5.1	Pendekatan Konsep Ide Bentuk Bangunan.....	137
4.5.2	Pendekatan Konsep Material Bangunan.....	139
4.5.3	Pendekatan Pola Tata Massa.....	140
4.5.4	Konsep Tampilan Ekterior Bangunan.....	143
4.6.	Analisis dan Konsep Struktur.....	145
4.7.	Analisis dan Konsep Interior.....	150
4.7.1	Pendekatan Interior Bangunan.....	150
4.7.2	Konsep Tampilan Interior.....	151
4.8.	Analisis dan Konsep Utilitas.....	153
4.8.1	Analisa Sistem Plumbing.....	153
4.8.2	Analisa Jaringan Listrik.....	155

4.8.3	Analisa Persyaratan Ruang.....	156
4.8.4	Analisa Keamanan Terhadap Bahaya Kebakaran	159
4.8.5	Analisa Penangkal Petir.....	162
4.8.6	Analisa Telekomunikasi dan Tata Suara.....	163
4.8.7	Analisa Sistem Transportasi Vertikal.....	164

DAFTAR PUSTAKA	167
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Buku dan Film Animasi, cerita Nabi Musa dan Firaun.....	6
Gambar 1.2	Komik Ramayana dan Put On adalah Komik Indonesia Era Tahun 1930an	7
Gambar 1.3	Komik Indonesia Era Tahun 1940-1950an.....	8
Gambar 1.4	Komik Gundala dan Ramayana, Komik Indonesia yang sempat melejit Era Tahun 1970-an.....	10
Gambar 1.5	Komik Indonesia Era Tahun 1990-2000an.....	11
Gambar 1.6	Komik Carq, karya Ahmad Thoriq yang terinspirasi dari karakter super hero Amerika.....	11
Gambar 1.7	Gaya Komik Aliran Jepang.....	12
Gambar 1.8	Komik Independent.....	13
Gambar 1.9	“Meraih Mimpi “ film animasi 3D Indonesia pertama yang ditayangkan di layar lebar.....	16
Gambar 1.10	Planet Movie, salah satu tempat persewaan DVD di Solo.....	18
Gambar 1.11	Favorite, salah satu tempat persewaan komik di Solo.....	18
Gambar 2.1	Komik Indonesia.....	25
Gambar 2.2	Lingkungan Pasar Komik.....	26
Gambar 2.3	Langkah Pembuatan Komik.....	30
Gambar 2.4	Sketsa Model Karakter.....	33
Gambar 2.5	Ragam Kartun.....	34
Gambar 2.6	Comic Book.....	35
Gambar 2.7	Comic Strip.....	35
Gambar 2.8	Komik Matematika.....	37
Gambar 2.9	Spongebob Squarepants.....	42
Gambar 2.10	Shrek the Third, Animasi 3D.....	42
Gambar 2.11	Mafia 2, PC Game.....	43

Gambar 2.12	Naruto, Animasi 2D	47
Gambar 2.13	Final Fantasy VII Advent Children, Animasi 3D	47
Gambar 2.14	Tomb Rider Underworld, 3D Game	48
Gambar 2.15	Dracula Origin, 2D/ 3D PC Game	48
Gambar 2.16	Karya Komik di Sekolah Komik Pipilaka	51
Gambar 2.17	Kelas Profesional pada Sekolah Pipilaka	53
Gambar 2.18	Pembelaran Membuat Gambar Komik	56
Gambar 2.19	Arsitektur Modern	64
Gambar 2.20	Menara Standard Chartered & Talavera Office Park	64
Gambar 2.21	Arsitektur Tradisional Modern	66
Gambar 2.22	Arsitektur Tradisional Modern	66
Gambar 3.1	Peta Kota Surakarta	67
Gambar 3.2	Kota Surakarta Tahun 1925	70
Gambar 3.3	Tari Serimpi	78
Gambar 3.4	Kain Batik	78
Gambar 3.5	Peta Pembagian SWP	81
Gambar 3.6	Peta Struktur Pemanfaatan Ruang Berdasar Dominasi Kegiatan	83
Gambar 3.7	Kaw.potensi ekonomi (Perdagangan dan Jasa)	85
Gambar 3.8	Kawasan yang berpotensi dijadikan Pusat Komik dan Animasi Indonesia	86
Gambar 4.1	Gambar Alternatif Lokasi 1	93
Gambar 4.2	Gambar Alternatif Lokasi 2	94
Gambar 4.3	Gambar Alternatif Lokasi 3	96
Gambar 4.4	Gambar Lokasi Terpilih	98
Gambar 4.5	Analisa Vegetasi	100
Gambar 4.6	Konsep Vegetasi Pedestrian	102
Gambar 4.7	Konsep Vegetasi Peparkiran	103
Gambar 4.8	Konsep Vegetasi Perbatasan Tapak	103
Gambar 4.9	Analisa Matahari	104

Gambar 4.10	Konsep Hasil Analisa Matahari.....	105
Gambar 4.11	Analisa Angin	105
Gambar 4.12	Konsep Hasil Analisa Angin.....	106
Gambar 4.13	Analisa Kebisingan.....	107
Gambar 4.14	Konsep Hasil Analisa Kebisingan.....	108
Gambar 4.15	Analisa Pencapaian.....	108
Gambar 4.16	Konsep Hasil Analisa Pencapaian.....	110
Gambar 4.17	Analisa View ke luar Site.....	111
Gambar 4.18	Analisa View ke dalam Site.....	112
Gambar 4.19	Analisa Penzoningan.....	114
Gambar 4.20	Konsep Hasil Analisa Penzoningan.....	114
Gambar 4.21	Konsep Ide Bentuk Bangunan.....	139
Gambar 4.22	Pola Terpusat.....	141
Gambar 4.23	Pola Linier.....	141
Gambar 4.24	Pola Radial.....	142
Gambar 4.25	Pola Cluster.....	142
Gambar 4.26	Pola Grid.....	142
Gambar 4.27	Pola Tata Massa Bangunan (Cluster).....	142
Gambar 4.28	Sketsa Ide Tampilan Bangunan.....	144
Gambar 4.29	Sketsa Ide 3D Tampilan Bangunan.....	144
Gambar 4.30	Struktur Rangka (Frame System).....	146
Gambar 4.31	Struktur Pondasi.....	147
Gambar 4.32	Konsep Struktur Kolom & Space Frame.....	148
Gambar 4.33	Kuda-Kuda Baja untuk Struktur Atap Limasan.....	148
Gambar 4.34	Konsep Rencana Perletakan Pondasi Tiang Pancang.....	149
Gambar 4.35	Konsep Delatasi Bangunan.....	149
Gambar 4.36	Hall.....	151
Gambar 4.37	Perpustakaan Komik.....	152
Gambar 4.38	Ruang Pengelola.....	153

Gambar 4.39	Konsep Jaringan Air Bersih.....	154
Gambar 4.40	Konsep Perletakan Sky Light.....	158
Gambar 4.41	Konsep Pencahayaan di Ruang Sinema.....	159
Gambar 4.42	Konsep Penangkal Petir.....	163
Gambar 4.43	Konsep Transportasi Vertikal.....	166

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Potensi Lokasi Dalam Penyediaan Ruang Untuk Fungsi Kota.....	84
Tabel 3.2	Dominasi Pemanfaatan Ruang Oleh Kegiatan-Kegiatan Kota.....	84
Tabel 3.3	Kawasan Potensi Ekonomi untuk Pusat Komik dan Animasi Indonesia.....	86
Tabel 4.1	Penilaian Pilihan Lokasi Berdasarkan Kriteria.....	97
Tabel 4.2	Jenis Tanaman.....	101
Tabel 4.3	Sistem Distribusi Air di dalam Bangunan.....	151
Tabel 4.4	Macam Sumber Listrik Dalam Bangunan.....	153
Tabel 4.5	Karakteristik Penghawaan Dalam Bangunan.....	154
Tabel 4.6	Karakteristik Pencahayaan Dalam Bangunan.....	155
Tabel 4.7	Analisa Sistem Telekomunikasi dan Sistem Tata Suara dalam Bangunan.....	160
Tabel 4.8	Karakteristik Sistem Transportasi Vertikal dalam Bangunan.....	161