

**PERANCANGAN *ANIME COMMUNITY CENTER* DENGAN  
PENDEKATAN *LAYERING ARCHITECTURE* DI SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh:**

**VIOLETTA ANGGRAENI**

**NIM: H73217044**

**PROGAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Violetta Anggraeni  
NIM : H73217044  
Progam Studi : Arsitektur  
Angkatan : 2017

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: “Perancangan *Anime Community Center dengan Pendekatan Layering Architecture di Surabaya*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 13 Juli 2021

Yang menyatakan,



(Violetta Anggraeni)

NIM H73217044

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Violetta Anggraeni

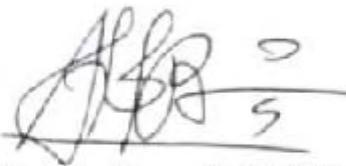
NIM : H73217044

JUDUL : Perancangan Anime Community Center Dengan Pendekatan  
Layering Architecture di Surabaya

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 Juli 2021

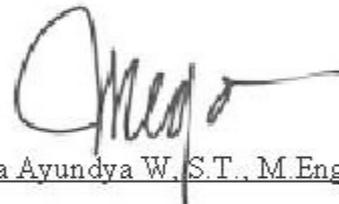
Dosen Pembimbing 1



Dr. Rita Ernawati, S.T., M.T

NIP. 198008032014032001

Dosen Pembimbing 2



Mega Ayundya W., S.T., M.Eng

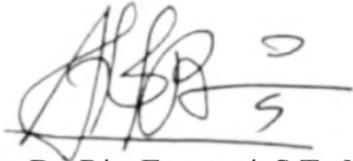
NIP. 198703102014032007

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Tugas Akhir Violetta Anggraeni ini telah dipertahankan  
di depan tim penguji Tugas Akhir  
di Surabaya, 13 Juli 2021

Mengesahkan,  
Tim Penguji

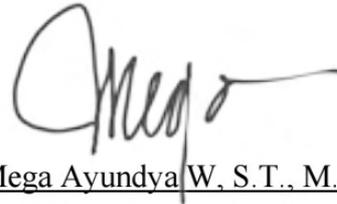
Penguji I



Dr. Rita Ernawati, S.T., M.T

NIP. 198008032014032001

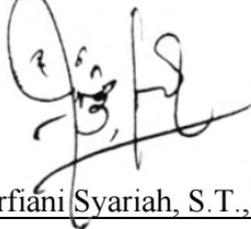
Penguji II



Mega Ayundya W, S.T., M.Eng

NIP.198703102014032007

Penguji III



Arfiani Syariah, S.T., M.T.

NIP. 198302272014032001

Penguji IV



Yusrianti, S.T., M.T.

NIP.198210222014032001

Mengetahui,

Dekam Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. H. Evi Ratumanan Rusdiyah, M.Ag

NIP. 107312272005012003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**  
**SURABAYA**

---

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Violetta Anggraeni  
NIM : H73217044  
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur  
E-mail address : violet17a@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain  
yang berjudul :

“ Perancangan *Anime Community Center* dengan Pendekatan *Layering Architecture*  
di Surabaya ”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juli 2021

Penulis

(Violetta Anggraeni)

























	membuat anime	Manga drawing class	Ruang untuk belajar membuat animasi/anime. Terdapat 5 ruang kelas; 3 kelas reguler dan 2 kelas junior. Kapasitas per rombel adalah 10 siswa dan 1 guru. Dengan fasilitas 1 meja dan kursi untuk tiap muridnya. Kelas dimulai pukul 16.00-18.00 WIB	Jumlah total kelas ; 5 Kelas Jumlah siswa 50  Luas ruang per kelas :32.m2	192 m2
		r. sensei	Ruang guru untuk koordinasi pengajaran. Berisi 6 meja dan kursi untuk guru, rak buku, dan ruang rapat	Kapasitas 8 orang	30 m2
4	Membaca manga dan komik	Ruang penitipan barang	Ruang yang digunakan untuk menitipkan barang. Terdiri dari 5 loker barang, dan 1 meja besar untuk pengawas	10 orang	10 m2
5	Membaca manga dan komik Cuci tangan, buang air	Ruang baca	Ruang berisi rak buku besar, rak buku kecil, tempat baca kelompok, dan tempat baca individual	30	62,4 m2
		Ruang multimedia	Ruang berisi 6 komputer yang berguna bagi pengunjung untuk mengakses internet	6	10 m2
<b>B. Fungsi Produksi</b>					
1	Pra produksi	Ruang rapat	Berisikan meja meeting dan 1 proyektor, untuk menentukan konsep yang akan dikerjakan pada project	15	30 m2
		Ruang script writer	Berisikan ruang staff untuk 5 orang untuk proses penulisan skenario	5	20 m2
		Ruang sketsa karakter	Berisikan ruang staff untuk 2 orang dilengkapi komputer untuk proses pembentukan karakter	2	8 m2
		Ruang storyboard	Berisikan ruang staff untuk 2 orang dilengkapi komputer untuk proses pembentukan alur cerita	2	8 m2
		Ruang rekaman dubbing	Berisikan layar, mic rekaman, dan mixtiping untuk merekam	5	5 m2
		Ruang music composer	Berisi piano, 2 komputer, mic rekaman, dan mixtiping untuk membuat OST animasi	5	5 m2
		Ruang briefing dan pemantauan	Berisi meja, layar untuk pemantauan, dan sofa	kondisional	10 m2
2	produksi	Ruang animator bidang key motion	Ruang untuk para animator berisikan meja, kursi, lemari penyimpanan, dan komputer untuk 5 staff	5	20 m2
		Ruang animator bidang background	Ruang untuk para animator berisikan meja, kursi, lemari penyimpanan, dan komputer untuk 5 staff	5	20 m2





























































