

**PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS KOMIK DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR INTERAKTIF  
DI KOTA SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**Disusun Oleh :**

**UMAR FAIDHUR ROSYAD**

**09020320043**

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

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umar Faidhur Rosyad

NIM : 09020320043

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2020

Menyatakan Bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: "PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS KOMIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INTERAKTIF DI KOTA SURABAYA". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan Tindakan plagiat, makas saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataaa keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,


Umar Faidhur Rosyad

NIM. 09020320043

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas akhir oleh:

NAMA : UMAR FAIDHUR ROSYAD

NIM : 09020320043

JUDUL : PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS KOMIK DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR INTERAKTIF DI KOTA  
SURABAYA

Isi telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 18 Juni 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



(Dr. Rita Ernawati)

198008032014032001



(Efa Suriati, M.Eng)

197902242014032003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Umar Faidhur Rosyad ini telah dipertahankan  
di depan tim penguji Tugas Akhir  
di Surabaya, 25 Juni 2024

Mengesahkan,

Penguji I



Dr. Rita Ernawati, MT.

NIP. 198008032014032001

Penguji II



Efa Suriani, M. Eng

NIP. 197902242014032003

Penguji III



Oktavi Elok Hapsari, MT

NIP.198510042014032004

Penguji IV



Noverma, M. Eng

NIP.198111182014032002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. Saiful Hamdani, M.Pd.

NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : UMAR FAIDHUR ROSYAD  
NIM : 09020320043  
Fakultas/Jurusan : SAINS DAN TEKNOLOGI / ARSITEKTUR  
E-mail address : umarfaros0@gmail.com

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

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS KOMIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INTERAKTIF  
DI KOTA 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, 25 Juni 2024

Penulis

( UMAR FAIDHUR ROSYAD )

*nama terang dan tanda tangan*



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang sebuah pusat komunitas komik yang inovatif di kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur interaktif. Dengan mengintegrasikan prinsip elemen Arsitektur interaktif, diharapkan pusat ini dapat menjadi tempat yang dinamis untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi dalam komunitas komik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi studi literatur, survey lapangan, wawancara dengan anggota komunitas komik, dan analisis kasus serupa. Data yang diperoleh digunakan untuk mengembangkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Pendekatan arsitektur interaktif dipilih untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu berinteraksi dengan penggunanya. Program ruang dalam desain ini mencakup area pameran komik, ruang workshop dan studio, area diskusi dan ruang komunitas, kafe dan toko komik, perpustakaan komik, serta ruang administrasi dan pengelolaan. Desain ini diharapkan dapat memberikan solusi yang inovatif untuk mendukung perkembangan komunitas komik di Surabaya, serta menjadi destinasi wisata budaya yang menarik.

**Kata Kunci: Industri Kreatif, Komik, Pusat Komunitas**

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## ABSTRACT

*This study aims to design an innovative comic community center in Surabaya using interactive architecture. By integrating interactive architecture elements, the center is envisioned as a dynamic space to support creativity and collaboration within the comic community. The design methodology includes literature review, field surveys, interviews with comic community members, and case studies. The gathered data is utilized to develop design concepts tailored to the needs and characteristics of the users.*

*Interactive architecture is chosen to create a space that not only fulfills functional requirements but also interacts with its users. The spatial program includes comic exhibition areas, workshop and studio spaces, discussion and community areas, a comic café and shop, a comic library, as well as administrative and management spaces. This design aims to offer an innovative solution to foster the growth of the comic community in Surabaya, serving as an appealing cultural destination.*

**Keywords :***Creative Industry, Comic ,Community Center*

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan.....	3
1.3 Batasan Perancangan .....	3
BAB II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN.....	4
2.1 Tinjauan Objek.....	4
2.1.1 Pusat Komunitas Komik.....	4
2.1.2 Fungsi dan Aktivitas.....	5
2.1.3 Kapasitas dan Besaran Ruang .....	5
2.2 Lokasi Perancangan.....	6
2.2.1 Gambaran Umum .....	7
2.2.2 Kondisi Eksisting .....	7
BAB III PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN .....	8
3.1 Pendekatan Rancangan.....	8



3.1.1	Arsitektur Interaktif.....	8
3.1.2	Prinsip Arsitektur Interaktif.....	9
3.1.3	Integrasi Nilai keislaman.....	11
3.2	Konsep Perancangan .....	12
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>14</b>
4.1	Hasil Desain Pusat Komunitas Komik .....	14
4.1.1	Desain Tata Masa .....	14
4.1.2	Desain Bentuk Bangunan .....	15
4.1.3	Desain Tata Ruang .....	17
4.1.4	Desain Ruang Luar.....	19
4.1.5	Desain Sistem Struktur.....	20
4.1.6	Desain Sistem Utilitas .....	20
4.2	Implementasi Pendekatan Arsitektur Interaktif.....	23
4.2.1	<i>Adaptable Space</i> .....	23
4.2.2	<i>Environmental Impact</i> .....	23
4.2.3	<i>Enhancing and Extending Activities</i> .....	24
4.2.4	<i>Sociological and Psychological Implications</i> .....	25
4.3	Rancangan Utilitas .....	25
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>27</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>28</b>

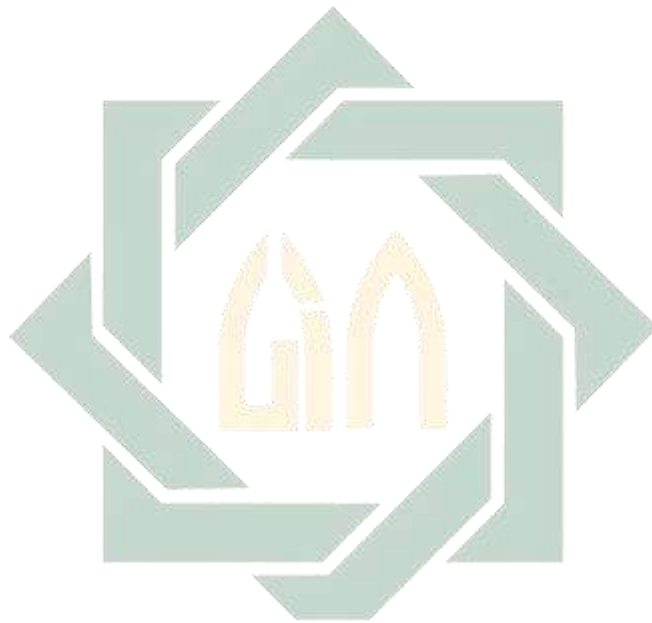
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar Subsektor Ekonomi Kreatif .....	2
Gambar 2.1 Lokasi Tapak Perancangan Dilihat Dari Peta.....	7
Gambar 2.2 Kondisi Sekitar Tapak .....	7
Gambar 3.1 Konsep Arsitektur Interaktif .....	10
Gambar 4.1 Sirkulasi Jalan yang menuju site .....	14
Gambar 4.2 Sirkulasi terhadap Tata Massa Bangunan.....	15
Gambar 4.3 Desain Bentuk Bangunan .....	16
Gambar 4.4 Desain Ruang Dalam .....	17
Gambar 4.5 Ruang Dalam Pusat komunitas Komik.....	18
Gambar 4.6 Ruang luar pusat komunitas Komik .....	19
Gambar 4.7 Desain Potongan yang memperlihatkan Struktur .....	20
Gambar 4.8 Sistem Utilitas Sanitasi, Drainase, dan Plumbing .....	21
Gambar 4.9 Sistem Utilitas Kelistrikan.....	22
Gambar 4.10 Sistem Utilitas Proteksi Kebakaran .....	22
Gambar 4.11 Penggunaan Ruang Luar pada Plaza Pusat Komunitas Komik....	23
Gambar 4.12 Material Fasad pada Pusat Komunitas Komik .....	24

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi dan Aktivitas Pusat Komunitas Komik .....	5
Tabel 2.2 Kapasitas dan Besaran Ruang .....	5



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Siteplan

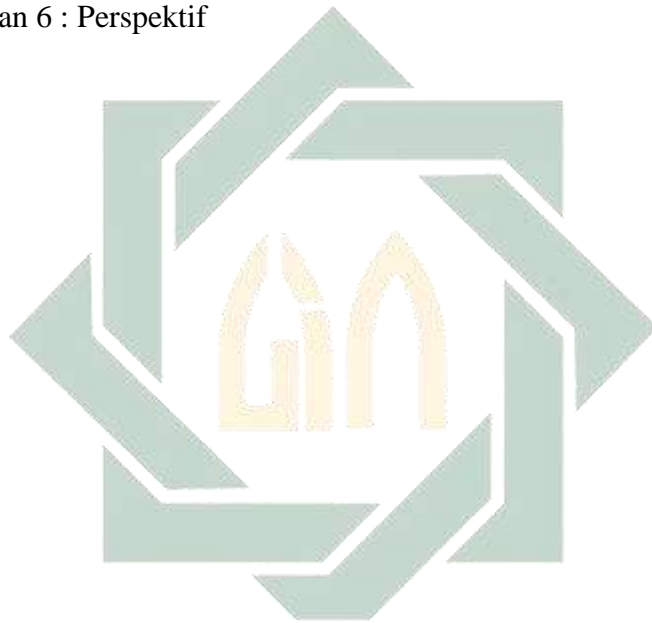
Lampiran 2 : Layoutplan

Lampiran 3 : Denah I

Lampiran 4 : Denah II

Lampiran 5 : Potongan

Lampiran 6 : Perspektif



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldy Purnomo, R. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (Cetakan ketiga). KPG.
- Calderon, C. (2009). *Interactive architecture design*. Harvard Graduate School of Design.
- Cravalho, N. D. J. (2015). *REVITALIZATION OF "DEAD SPACE" THROUGH THE USE OF INTERACTIVE INTERVENTIONS*. UNIVERSITY OF HAWAI'I AT MĀNOA.
- Fox, M. (Ed.). (2016). *Interactive architecture: Adaptive world* (First edition). Princeton Architectural Press.
- Fox, M., & Kemp, M. (2009). *Interactive architecture* (1st ed). Princeton Architectural Press.
- Haque, U. (2023). Architecture, Interaction, Systems. In B. Farahi, N. Leach, X. Gao, & P. Yuan (Eds.), *Interactive Design* (pp. 42–47). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783035626896-005>
- Outhwaite, W. (2008). *Kamus Lengkap Pemikiran Sosial Modern Edisi Kedua*. Prenada Media Group.
- Sanoff, H., & Mishchenko, E. D. (2015). *Community arts center handbook*. Graham Foundation.