

RESPOSTARANSI P. N. 07 191
HARI, TGL
TEL TERIMA : 5 Agustus 2005
NO. JUDUL : 001536
NO. INV. : 5120001536001
NO. INDIK. :

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN

MUSEUM KOMIK NASIONAL DI JOGJAKARTA
SIRKULASI YANG TERINSPIRASI OLEH SEKUENS BERGANDA
PADA CANDI BOROBUDUR

NATIONAL COMIC MUSEUM IN JOGJAKARTA
CIRCULATION INSPIRED BY DOUBLE SEQUENCES
IN BOROBUDUR TEMPLE



Disusun oleh :
Tommy Hasyim Subekti
00512089

Dosen Pembimbing:
Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

**MUSEUM KOMIK NASIONAL DI JOGJAKARTA
SIRKULASI YANG TERINSPIRASI OLEH SUKUENS
BERGANDA PADA CANDI BOROBUDUR**



**Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia**

[Handwritten Signature]

Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

LEMBAR PERSEMBAHAN



YANG SELALU BERADA DI DALAM KEHIDUPANKU

Allah SWT, sang khalik yang maha besar
Rosul Nabi besar Muhammad SAW ,sholawat serta salam utukku
Ayahanda dan Ibunda tercinta
Terima kasih atas dorongan, kepercayaan, kasih sayang, doa
Serta keiklasan kalian untuk ananda...dalam upaya saya
mencari jati diri dan arti hidup
Adik-adikku tercinta Gunawan, Andi, Rizqy, dan Ari
Teruslah berkarya dan berjuang dalam menjalani hidup
Tina Fitriansari, thanks atas cinta dan kasih sayangmu utukku
Keluarga besar di Jawa Timur

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohiim

Assalamu'Alaikum Wr. Wb.

Segala Puji dan Syukur Kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Tugas akhir ini merupakan salah satu mata kuliah secara formal sebagai penutup di Arsitektur Universitas Islam Indonesia. namun demikian kami masih perlu banyak belajar baik secara formal maupun informal di kampus tercinta ini.

Tugas akhir ini banyak juga mengalami banyak kekurangan, hal tersebut merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat menambah kekayaan wawasan dan informasi bagi kami. Dan kami juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk mewujudkan penulisan ini akan menjadi lebih baik.

Tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kami mulai dari awal sampai akhir penulisan. Saya menyadari penulisan tersebut tidak akan selesai tanpa ada bantuan-bantuan yang membangun terhadap penulisan tersebut. Kami ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya.
- Kedua Orang Tuaku dan adik-adikku tercinta Gunawan, Andi, Rizqy, dan Ari yang telah memberikan dukungan moril dan doa untukku.
- Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku ketua jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia dan sebagai dosen pembimbing TA. Matur nuwun sanget pak, telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berdiskusi tentang TA dan hal-hal

lain bersama saya dan teman-teman. Terima kasih juga atas buku-bukunya, yang telah menambah pengetahuan tentang disain kepada saya.

- Bapak Ir.Arman Yulianto, MUP dan Bapak Ir.Dono Sanjoyo M.Arch selaku dosen penguji dan dosen tamu yang telah banyak memberikan masukan, kritik dan sarannya untuk tugas Akhir saya ini.
- Bapak-Ibu Dosen Jurusan Arsitektur atas ilmunya yang telah diberikan kepada saya.
- teman-teman Studio TA angkatan 2004/2005 ,petualangan kita belum berakhir. Ini adalah langkah awal kita menuju ke dunia yang penuh tantangan, yang mau tidak mau harus kita lalui. Sukses DAB!!!
- Temen-temen 2000 and mimar, thanks atas pengalaman dan solidaritas yang selama ini sangat ku rindukan, dan itu kudapatkan bersama kalian. Rupanya dunia itu tidak hanya satu warna saja yang indah, tapi banyak warna yang mampu menciptakan keindahan yang tak ternilai harganya.
- Dan teman-teman lainnya yang belum disebut satu-persatu, lagi-lagi thanks (he...3x)
- *And The last*, buat Tina Fitriansari yang akan dekat dan selalu dekat di hatiku, thanks atas dorongan dan doanya.

Akhirnya dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbilamin, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kami maupun bagi pembaca

Terima kasih.

Wassalamu'Alaikum

Yogyakarta, November 2004

Penyusun

Tommy Hasyim subekti

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x

BAB I

PENDAHULUAN

I.1	Pengantar	1
I.2	Pengertian Judul	4
I.3	Latar Belakang	6
I.4	Tinjauan Pustaka	10
I.5	Permasalahan	11
I.6	Sasaran	11
I.7	Lingkup Pembahasan	12
I.8	Metode Perancangan	13
I.8.1	Pencarian Data	13
I.8.2	Analisa	13
I.8.3	Sintesa	13
I.9	Sistematika Penulisan	14

BAB II

ANALISA

II.1	Analisa Tapak dan Lokasi	15
II.2	Penyajian Kronologis Perkembangan Komik Nasional	20
II.3	Tinjauan Candi Borobudur	21
II.3.1	Tinjauan Tentang Sekuens Berganda Pada Borobudur	21
II.3.2	Korelasi Komik Nasional dengan Candi Borobudur	22
II.3.2.1.	Dari Aspek Penyajian Benda Display	22
II.3.2.2	Dari Segi Level Ruang	25
II.3.2.2.a	Area Komik Indonesia Kuno	26
II.3.2.2.b	Area Komik Indonesia Pertengahan	26
II.3.2.2.c	Area Komik Indonesia Modern	26
II.3.2.3	Dari Segi Sirkulasi pengunjung	27
II.4	Pedoman Mendesain sebuah Museum	28
II.4.1	Persyaratan Umum Arsitektur Museum	28
II.4.2	Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk Museum	29
II.4.3	Beberapa Acuan Tentang Perancangan Musuem	30
II.5	Tinjauan Edukatif dan Rekreatif	31
II.5.1	Penerapan Konsep Edukatif-Rekreatif Pada MKN	34

II.6	Macam Kegiatan dan Kenutuhan Ruang	36
II.6.1	Berdasarkan Bentuk Kegiatan	37
II.6.2	Berdasarkan Tingkat Kepentingan Kegiatan	39
II.6.3	Berdasarkan Pelaku Kegiatan	40
II.7	Besaran Ruang	41

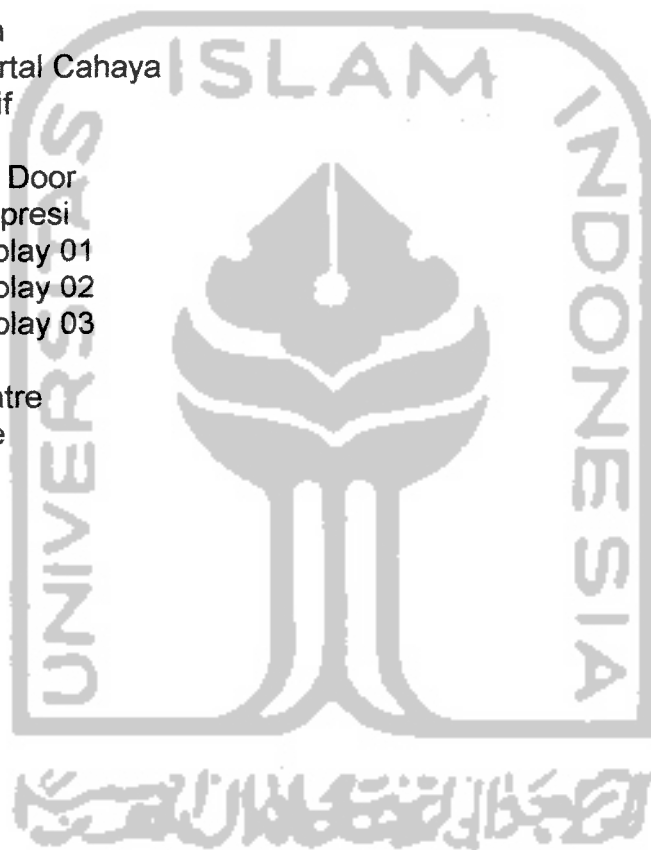
BAB III

PENGEMBANGAN DESAIN

III.1.	Situasi	49
III.2	Site Plan	51
III.3	Denah	52
III.4	Tampak	53
III.5	Potongan	54
III.6	Detail Portal Cahaya	55
III.7	Perspektif	56
III.7.1	Kafetaria	56
III.7.2	Café Out Door	56
III.7.3	Area Ekspresi	57
III.7.4	Area Display 01	57
III.7.5	Area Display 02	58
III.7.6	Area Display 03	58
III.7.7	Selasar	59
III.7.8	Ampitheatre	59
III.7.9	Sculpture	60

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

61
62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Beberapa relief dari Candi Borobudur	2
Gambar 1.2 Beberapa karya komik Indonesia	7
Gambar 1.3 Peta D.I. Jogjakarta	9
Gambar 2.1 Akses menuju site dari arah barat	18
Gambar 2.2 Akses menuju site dari arah timur	18
Gambar 2.3 Kondisi kontur pada site terpilih	18
Gambar 2.4 Kondisi sungai Code	19
Gambar 2.5 Kondisi secara umum site terpilih	19
Gambar 3.1 Situasi Museum Komik Nasional	49
Gambar 3.2 Axonometric kawasan Museum Komik Nasional	50
Gambar 3.3 Site plan Museum Komik Nasional	51
Gambar 3.4 Denah Museum Komik Nasional	52

Gambar 3.5 Tampak depan	53
Gambar 3.6 Tampak samping kanan	53
Gambar 3.7 Tampak samping kiri	53
Gambar 3.8 Potongan	55
Gambar 3.9 Detail Portal Cahaya	56
Gambar 3.10 Kafetaria	57
Gambar 3.11 Kafe Out door	57
Gambar 3.12 Area Ekspresi	58
Gambar 3.13 Area Display 1	58
Gambar 3.14 Area Display 2	59
Gambar 3.15 Area Display 3	59
Gambar 3.16 Selasar	60
Gambar 3.17 Ampitheatre	60
Gambar 3.18 Sculpture	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1

Table komik yang beredar antara tahun 1966-1971 23

Tabel 2.2

Tabel korelasi antara perkembangan komik Indonesia dengan makna antar level yang terdapat pada Candi Borobudur 24



Bab I

Pendahuluan

Bab yang terdiri atas uraian pendek tentang Candi Borobudur dan Wayang (di mana keduanya merupakan cikal-bakal komik Indonesia modern), pengertian judul yang akan membantu kita untuk lebih memahami bangunan Museum, latar belakang pemilihan fungsi Museum Komik Nasional, tinjauan pustaka yang menjelaskan daftar-daftar referensi yang digunakan dalam upaya pengumpulan data tentang komik (secara umum), komik Indonesia, dan Candi Borobudur, permasalahan-permasalahan (secara umum dan khusus) yang akan di pecahkan dalam proses desain, dan yang terakhir adalah sasaran-sasaran yang ingin dicapai oleh Museum Komik Nasional ini.

I.1. Pengantar

Dalam kenangan masa kecil kita, komik (gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya)¹ merupakan salah satu barang yang dikategorikan sebagai sesuatu yang tidak layak bahkan terlarang untuk kita miliki. Dengan cara sembunyi-sembunyi kita membaca dan berusaha untuk memilikinya tanpa sepengetahuan orang tua kita, bahkan orang-orang di sekeliling kita. Pada masa itu komik telah di anggap sebagai “buah terlarang” yang tidak boleh kita konsumsi, karena dianggap sebagai pengacau pendidikan (sekolah) penjaja dunia fantasi bergambar ini.

¹ Scott McCloud, *Understanding Comics*, Jakarta, Hal 9, 2001, 215 hal

Komik Indonesia, merupakan salah satu dari sekian banyak karya dari apa yang disebut oleh F. Lacassin sebagai karya "seni kesembilan"². Karya tersebut dianggap sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia (dalam hal ini manusia Indonesia) untuk menceritakan pengalaman, sejarah, fantasi, bahkan menjawab tantangan dari kehidupan di sekelilingnya melalui gambar dan tanda. Relief-relief yang terdapat pada Candi Borobudur atau candi pada umumnya serta seni pewayangan bisa dianggap sebagai komik kuno Indonesia yang telah menjadi akar kelahiran komik-komik Indonesia modern.



Gb1.1. Beberapa relief Candi Borobudur
(sumber : Borobudur, Golden Tales of The Bhudass)

Candi Borobudur sering kali dibandingkan dengan buku batu yang disebut sebagai katedral abad pertengahan. Borobudur mengandung sebelas seri bas-relief, yang mencakup sekitar 1460 adegan³. Rentetan adegan- adegan tersebut di gunakan untuk membimbing para peziarah untuk melakukan perenungan. Dengan mendengarkan penjelasan para pendeta, pengunjung Candi Borobudur dapat memahami cara membebaskan diri dari hukum karma dan menghindari siklus reinkarnasi. Kemudian di sepanjang empat selasar berstupa tampak relief kehidupan

² F.Lacassin, *Pour un Neuvieme Art, la Bande Dessine*, Paris, kol. 10/18, 1971, 510 hlm. Di kutip dari buku *Komik Indonesia*, yang merupakan disertasi *Marcel Boneff*.

³ *Borobudur*, Golden Tales of The Bhudass

dan ajaran Budha Gautama yang menunjukkan jalan menuju ke nirwana. Setelah mengarungi dunia bentuk, tempat di mana dagelan bersinggungan dengan ajaran, tempat kehidupan keseharian dan spiritual bertumpang tindih, peziarah tiba di tempat teratas yang memiliki bentuk melingkar dan tidak berrelief. Hal tersebut menjadi petunjuk bahwa para peziarah telah mencapai tempat tertinggi, di mana manusia mencapai kesempurnaan, setelah bebas dari hawa nafsu dan lepas dari urusan duniawi.

Sedangkan Wayang yang juga di anggap sebagai cikal bakal Komik Nasional , merupakan simbol-simbol yang menciptakan sebuah cerita yang di narasikan oleh dalang. Gulungan wayang beber yang menceritakan legenda Jaka Kembang Kuning⁴, yang di narasikan oleh seorang dalang yang duduk menghadap penonton yang kemudian membuka satu- persatu gulungan wayang beber tersebut sesuai dengan jalan ceritanya dan di iringi oleh aliran musik gamelan, sama seperti bas-relief yang terdapat pada candi Prambanan atau iler-iler di Bali. Dimana gambar hanya melukiskan adegan-adegan tertentu, kemudian dalang menghubungkannya menjadi sebuah cerita. Dalam wayang kulit yang dalam bahasa Perancis sering di terjemahkan dengan *theatre d'ombres* , dalang membuat berbagai citra dengan bantuan boneka pipih yang terbuat dari kulit yang telah di ukir dan layar putih segi empat atau sering di sebut dengan *kelir* sebagai pembatas ruang. Citra tersebut berbentuk bayangan – mirip wayang Cina – oleh penonton di balik layar. Lakonnya dipilah-pilah seperti skenario film, dan berlangsung dalam bentuk rentetan citra. Wayang memiliki banyak kemiskinan dari segi visualitas, hal tersebut mengharuskan seorang dalang untuk mengimbangnya dengan menjelaskan situasi jalannya cerita dan merangsang imajinasi penonton.

⁴ R.A. Kern, De Wajang Beber Van Patjitan, T.B.G.Li di kutip dari buku Komik Indonesia yang merupakan disertasi Marcel Boneff, Jakarta, 1998, 236 hal.
Sri Handojokusumo, "kerumah Djoko Kembang Kuning", dalam Relung Pustaka, Solo, 1970. Di kutip dari buku Komik Indonesia yang merupakan disertasi Marcel Boneff, Jakarta, 1998, 236 hal.

Ciri dan sifat-sifat tokoh digambarkan melalui lambang-lambang yang cukup rumit, sementara dalang memberi suara dan ungkapan-ungkapan khas yang mudah di kenali. Penonton akan segera tahu siapa tokoh yang sedang beraksi dengan melihat bayangan tangan yang bergerak. Hubungan antar tokoh juga dicitrakan melalui sandi dua dimensi, di mana setiap golongan tokoh diletakkan pada suatu penggolongan posisi yang berbeda (golongan baik di kanan dan golongan jahat di kiri dalang, sedangkan bawahan selalu lebih rendah daripada atasan).

Uraian pendek diatas menjelaskan bahwa komik Indonesia modern adalah suatu karya seni yang memiliki sejarah kelahiran yang berakar dari sebuah peradaban budaya yang dasyat. Para komikus nasional banyak menoleh ke monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu (Candi Borobudur) dan wayang untuk bukan sekedar menggali tema melainkan terutama menggali teknik dramatisasi dan konvensi pencitraan dari kedua hal tersebut. Dari situ banyak terlahir komik – komik nasional yang memiliki keaslian cerita yang kuat yang bertujuan untuk menghadapi komik-komik produksi luar yang mendominasi pasar komik dalam negeri.

1.2. Pengertian Judul

Museum merupakan bangunan yang di rancang sedemikian rupa sehingga mampu sebagai sumber ilmu pengetahuan, pendidikan, informasi, dan rekreasi, serta dapat mengkomunikasikan benda pameran sehingga meningkatkan apresiasi dan kemudahan pengunjung untuk memahami.

Museum berasal dari bahasa Yunani kuno “ **Museon** “ yang berarti ruang yang di peruntukkan untuk dewi – dewi kesenian. Sedangkan pada masa **renaissance** museum berarti gedung yang memuat benda – benda yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Menurut **Sir Jhon Forsdyke** (direktur British Museum) museum adalah sebagai badan tetap yang

memelihara kenyataan dengan kata lain memamerkan kebenaran benda-benda selama kebenaran itu tergantung dari bukti – bukti berupa benda.

Sedangkan menurut anggaran dasar internasional Council Of Museum (ICOM) pasal 2, museum adalah : suatu badan tetap yang di usahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki, memperbanyak pada umumnya, dan memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan objek – objek dan barang – barang kesenian, sejarah, ilmiah dan teknologi, kebun raya, kebun binatang, akuarium, perpustakaan umum dan lembaga – lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruangan – ruangan yang tetap akan di anggap sebagai museum juga.

Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No : 092/o/ 1973 menegaskan : Museum adalah lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan (Collecting) pengawetan (Preserving), penyajian (Exibiting), perawatan (Recording), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kultural tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah.

Sedangkan komik adalah gambar–gambar serta lambang – lambang lain yang terjukstaposisi (berturutan) dalam panel – panel yang memiliki turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan / atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Sehingga komik sering di sebut–sebut sebagai seni yang berturutan.⁵

⁵ Scott McCloud, *Understanding Comics*, Jakarta, Hal 9, 2001,215 hal

1.3. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan komik nasional mulai mengalami peningkatan yang cukup bagus. Banyak terlahir generasi komikus-komikus baru yang biasanya tergabung dalam studio – studio komik yang melahirkan komik –komik nasional generasi terbaru. Namun berbeda dengan komik – komik nasional generasi lama, yang mampu menekan arus komik asing yang masuk ke Indonesia dengan memiliki kemampuan untuk mengalihkan perhatian masyarakat ke komik – komik buatan dalam negeri. Komik – komik nasional generasi terbaru justru tenggelam dengan maraknya komik asing yang seakan – akan telah berhasil “mengkudeta” kejayaan komik nasional. Bila dilihat sepintas, tenggelamnya komik nasional dewasa ini disebabkan oleh salah satu fakta bahwa para komikus nasional telah mengadopsi secara total pengolahan karakter bentuk, ide cerita dari komik – komik asing dimana pemahaman akan karakter “Indonesianya” tersebut sangat miskin. Sehingga orisinalitas karya mereka pun dipertanyakan, karena banyaknya karakter-karakter dari tokoh yang mereka ciptakan terkesan di paksakan dan terkadang tidak menyatu dengan cerita yang mereka angkat. Kebanyakan komikus muda berkiblat ke negara – negara kiblat komik seperti Jepang dan Amerika, dan pada akhirnya komik Jepang lebih mempengaruhi pola cipta para komikus nasional.

Dulu seorang **R.A Kosasih** (yang bisa di anggap sebagai begawan komik nasional), dengan hebatnya telah berhasil “menyulap” cerita pewayangan yang telah dikenal kuat oleh masyarakat indonesia menjadi sebuah cerita bergambar yang disebut komik wayang. Cerita *Mahabharata* dan *Baratayudha* yang sangat terkenal tersebut diubahnya menjadi cerita berseri, yang mampu melupakan masyarakat akan hebatnya komik asing yang pada saat itu di pasok oleh King Feature Syndicate (KFS) seperti *Tarzan*, *Rip Kirby*, *Phantom* dll. Para pengamat asing beranggapan bahwa komik wayang adalah wajah asli komik

Indonesia, di mana ceritanya diangkat dan bersumber pada epos besar budaya nasional yang terakulturasi dengan budaya India. **Ganes**, juga satu lagi dari sekian banyak komikus nasional generasi lama yang mampu mengolah fantasinya ke dalam karakter Indonesia yang kuat. *Si Buta Dari Gua Hantu* yang dibuatnya terinspirasi dari sebuah film Amerika yang mengisahkan seorang koboi buta yang bersenjatakan tongkat, yang kemudian dia transformasikan kedalam bentuk seorang pendekar yang dari segi kostum, sifat, dan tingkah laku yang sangat akrab dengan masyarakat. Cerita *Pandji Koming* yang berbentuk komik strip karya **Dwi Koen** juga merupakan sisi lain perkomikan nasional yang masih ada sampai sekarang.

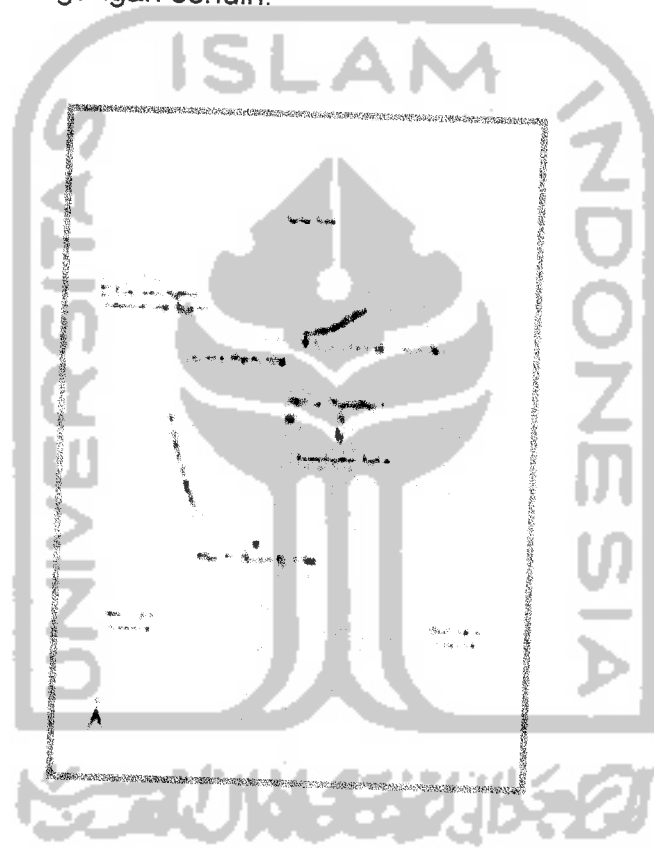


Gb 1.2. Beberapa karya komik Indonesia

Penciptaan sebuah **Museum Komik Nasional**, bertujuan untuk dapat memberikan suatu nilai edukatif bagi masyarakat komik di Indonesia akan sebuah sejarah cerita bergambar yang tersusun dalam panel-panel yang berturutan (komik) milik Indonesia, yang terbagi atas masa prasejarah komik nasional, masa cetak, sampai dengan masa dimana komik telah di kolaborasikan dengan media digital. Dengan tiga poin besar ini di harapkan masyarakat akan memahami seperti apa wujud komik nasional dari masa ke masa, sehingga secara tidak langsung mereka akan mampu menilai seperti apa cerita yang pantas diangkat. Selain itu penciptaan Museum ini bertujuan untuk membangkitkan gairah perkomikan nasional yang benar-benar nasional, karena komik juga memiliki peranan besar dalam pembentukan mental dan pola pikir masyarakat. Sehingga dengan bangkitnya produksi perkomikan nasional yang benar-benar mencerminkan karakter bangsa yang kuat, secara tidak langsung memberikan kita satu senjata untuk membentengi generasi-generasi bangsa dari pengaruh budaya asing yang masuk melalui komik-komik asing yang jelas mengusung budaya dari "tanah kelahirannya".

Museum ini direncanakan akan berlokasi di Jogjakarta, sebuah kota yang terletak di selatan Provinsi Jawa Tengah. Kota yang memiliki jumlah lembaga pendidikan tinggi ini (lebih dari 400.000 mahasiswa) menjadikan Jogjakarta sebagai kota dengan jumlah pelajar terbesar di Indonesia, dan menjadi tempat yang sangat potensial sebagai tempat pengkajian atas komik nasional. Di sebelah selatan kota ini (60 Km) terdapat kota Surakarta. Kedua kota ini pada awalnya adalah satu kesatuan, tetapi perpecahan kerajaan Mataram pada tahun 1755 menyebabkan kedua kota ini terpisah. Kedua kerajaan ini mendukung pertumbuhan seni (musik gamelan, tari, wayang) dan dewasa ini dianggap sebagai pusat kebudayaan Jawa (terutama Jogjakarta, karena letaknya berdekatan dengan dua monumen besar peninggalan zaman Hindu yaitu Borobudur dan Prambanan). Sehingga sangat menarik untuk memperhatikan dan mengkaji gejala komik di kota yang di anggap sebagai benteng

“kebudayaan nasional”, yang seringkali kita kira masih kolot ini. Orang lupa bahwa kini masyarakat Indonesia telah mengalami mutasi kebudayaan yang sangat cepat, termasuk Jogja (meskipun bukti-bukti pembangunan tidak banyak). Hal ini disebabkan antara lain oleh pengaruh media massa dan pariwisata antar bangsa yang besar-besaran, serta di permudah oleh peningkatan hubungan dengan ibukota negara dan dengan kota-kota lain di pulau Jawa. Walaupun demikian, masih ada wisatawan yang menganggap kebudayaan bersifat statis, sehingga mereka merasa kebingungan sendiri.



Gb 1.3. Jogja di antara 2 monumen besar zaman Hindu

Fakta-fakta di atas yang menjadi poin penting pemilihan Museum Komik Nasional yang berlokasi di Jogjakarta sebagai wadah pendidikan, pengkajian, dan pelestarian karya – karya komik Indonesia yang juga membawa pesan budaya dan karakter murni masyarakat Indonesia. Dan diharapkan dapat menjadi tolak ukur perkomikan nasional yang dewasa ini

telah terkontaminasi oleh karakter dan budaya asing, untuk mengarahkan kembali perkomikan nasional ke wajah komik nasional yang sebenarnya.

I.4. Tinjauan Pustaka

Buku *Komik Indonesia* yang merupakan disertasi dari *Marcel Boneff* telah memberikan banyak pemahaman terhadap wajah dan kondisi perkomikan Indonesia. Di dalam bukunya Boneff berkata bahwa komik memang berada di belakang radio dan pers, tetapi komik berada di depan sinema yang umurnya masih muda dan televisi yang hanya dapat di nikmati oleh kaum elit (dalam kaitannya komik diantara sarana komunikasi massa). Namun buku ini tidak memberikan gambaran secara jelas bagaimana perkembangan komik nasional modern, yang telah memiliki karakter lebih majemuk bila dibandingkan pendahulunya.⁶

Buku *Understanding Comic* karya *Scott McCloud* yang banyak memberikan pemahaman terhadap komik. " *komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjukstaposisi/ tersusun dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/ atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya* ".⁷

Buku *Borobudur, Golden Tales of the Buddhas* , yang berisikan cerita – cerita berkenaan dengan monumen batu rancangan arsitek Gunadarma yang telah memberikan pemahaman terhadap candi Borobudur (yang menjadi inspirator simbolis pada Museum Komik Nasional yang saya rancang).⁸

⁶ *Marcel Boneff*. *Komik Indonesia*, Jakarta, Hal 7, 1998, 236 hal

⁷ *Scott McCloud*, *Understanding Comics*, Jakarta, Hal 9, 2001, 215 hal

⁸ *Borobudur*, *Golden Tales of The Bhudass*, Republic of Singapore, 1997, 157 hal

I.5. Permasalahan

Permasalahan – permasalahan yang muncul dalam perencanaan Museum Komik Nasional ini antara lain :

Permasalahan Umum

Bagaimana mewujudkan sebuah Museum yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang komik Indonesia, dapat mempromosikan komik nasional, dapat mengajak dan meningkatkan minat masyarakat terhadap komik nasional.

Permasalahan khusus

1. Bagaimana Museum Komik Nasional tersebut dapat menyajikan secara kronologis perkembangan komik nasional?
2. Bagaimana merancang sebuah bangunan Museum Komik Nasional yang bersifat edukatif dan rekreatif dengan penerapan konsep sekuens berganda pada Candi Borobudur?

I.6. Sasaran

sasaran – sasaran yang dicita – citakan dalam merancang Museum Komik Nasional ini adalah :

1. Adanya daya dukung lokasi/ tapak terhadap misi Museum Komik Nasional, yaitu sebagai sumber informasi, promosi, mengajak dan meningkatkan minat terhadap komik nasional.

2. Adanya fasilitas – fasilitas pendukung dan pendukung sebagai bagian dari penyampaian misi Museum Komik Nasional ini.
3. Adanya 2 macam sistem penyajian secara kronologis perkembangan komik nasional di dalam Museum ini yaitu penyampaian dokumentasi komik secara pustaka dan penyampaian komik dari aspek – aspek yang terdapat didalamnya (highlight komik nasional) dengan menggunakan konsep sekuens berganda yang terinspirasi dari Candi Borobudur yang merupakan salah satu cikal bakal komik Indonesia.
4. Adanya sistem penataan ruang dan massa bangunan yang di korelasikan dengan karakteristik – karakteristik Candi Borobudur.

I.7. Lingkup Pembahasan

Pembahasan akan lebih di tekankan pada penciptaan sebuah Museum Komik Nasional yang terinspirasi oleh sekuens berganda pada Candi Borobudur, dengan mengambil beberapa karakter komik sebagai pembentuk fasade bangunan. Sehingga penekanan pada perancangan di batasi pada masalah :

1. Area-area display pada Museum Komik Nasional, di mana masing-masing area akan memiliki karakter sesuai dengan karakter tiap level yang terdapat pada Candi Borobudur.
2. Zoning area pada Museum Komik Nasional, di mana proses zonifikasi ini mengacu pada 2 sirkulasi yang terdapat pada Borobudur.
3. Tampilan bangunan yang mengambil karakter-karakter komik. Baik dari segi bentuknya yang berupa lembar-lembar 2 dimensional, atau dari karakter warnanya.

I.8. Metode Perancangan

I.8.1. Pencarian Data

Secara garis besar metode yang digunakan pada level pencarian untuk memperoleh data-data yang di butuhkan dalam perancangan Museum Komik Nasional, didapatkan dengan beberapa proses sebagai berikut :

- **Studi literature**, yaitu mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan permuseuman, Candi Borobudur selaku inspirator simbolis pada MKN dan informasi tentang perkomikan nasional. Serta teori pendukung dan referensi pembandingan yang digunakan sebagai acuan awal untuk menganalisa, sehingga memicu munculnya alternatif-alternatif desain pada proses perancangan Museum komik nasional ini.
- **Observasi langsung**, pengamatan langsung ke beberapa objek terkait di lapangan.
- **Wawancara**, dengan beberapa komikus Indie guna mendapatkan informasi berkenaan perkembangan komik Indonesia modern

I.8.2. Analisa

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data serta informasi mengenai benda-benda display, bentuk bangunan, bentuk ruang, teknik penyajian dan pencahayaan, serta kriteria serta teori mengenai perancangan sebuah Museum Komik Nasional yang terinspirasi oleh sekuens berganda pada Candi Borobudur.

I.8.3. Sintesa

Merupakan tahap akhir pendekatan menuju konsep dasar perencanaan dan perancangan yang mencakup :

- Pendekatan pada perancangan
- Pendekatan pada konsep bangunan
- Pendekatan pada site dan lokasi

I.9. Sistematika Penulisan

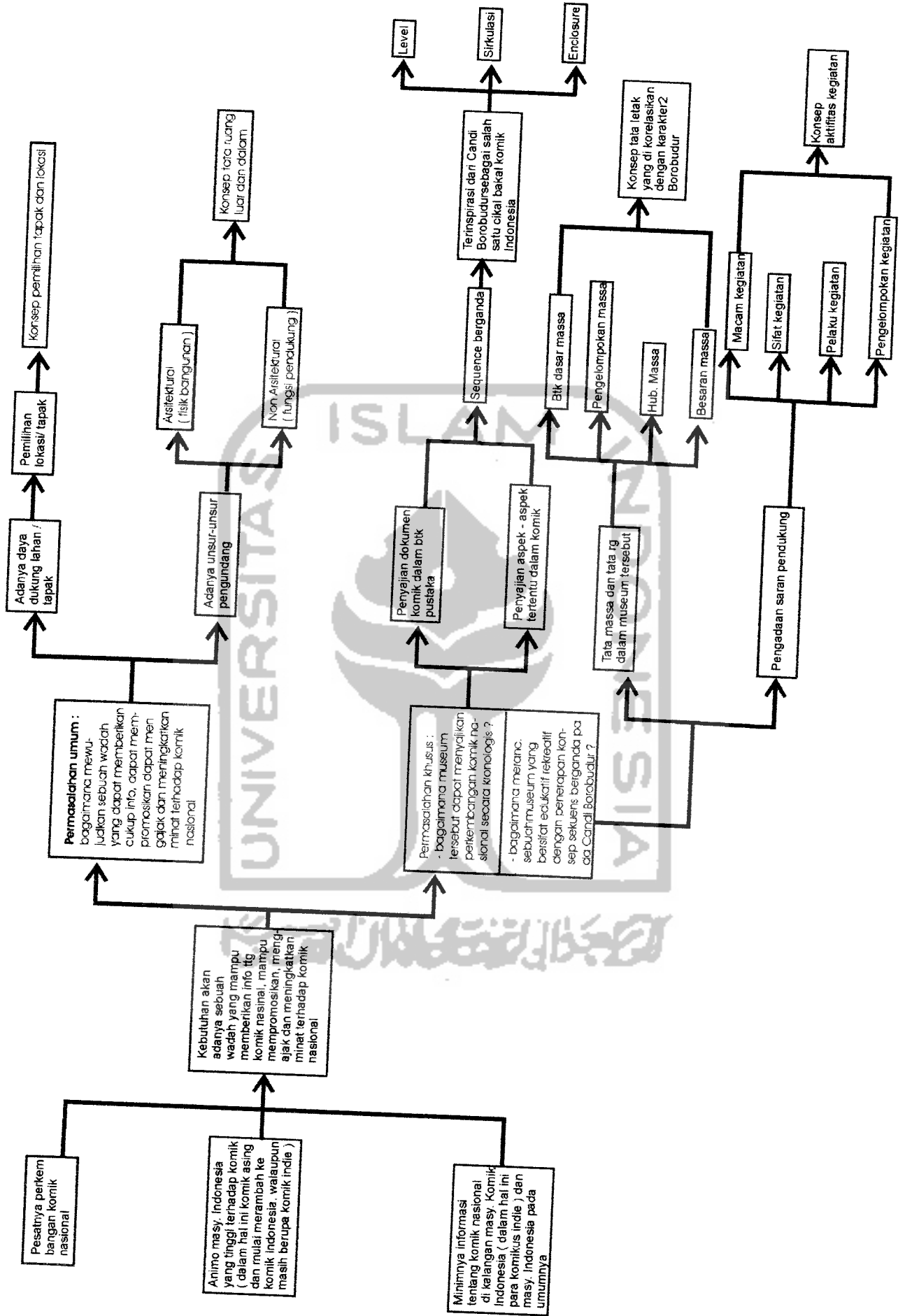
Bagian pertama berisi tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, keaslian penulisan, kerangka pola pikir, dan sistematika.

Bagian kedua berisi tentang analisa dan gagasan perancangan beserta teori-teori pendukung perancangan.

Bagian Ketiga berisi tentang gagasan-gagasan berkaitan dengan konsep dan mengenai strategi perancangan.



Pola pikir



Bab II

Analisa

Bab ini berisikan analisa – analisa berkenaan dengan proses pemilihan site dari Museum Komik Nasional, analisa tentang korelasi atau hubungan antara komik nasional dengan Candi Borobudur (yang telah dipilih untuk menjadi inspirator rancangan pada Museum Komik Nasional ini), dan beberapa kajian tentang makna edukatif-rekreatif yang akan diterapkan pada misi pendidikan pada Museum Komik Nasional, serta syarat-syarat yang digunakan dalam mendesain sebuah bangunan yang berfungsi sebagai Museum.

Dari analisa-analisa yang dilakukan diharapkan akan menghasilkan poin-poin rekomendasi terhadap site terpilih berkenaan dengan dukungan site tersebut terhadap fungsi bangunan sebagai Museum Komik Nasional, pengolahan massa bangunan yang berhubungan pada proses zoning fungsi, tata letak massa, pendisplayan benda yang dapat menciptakan proses pendidikan yang bersifat rekreatif-edukatif, ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan (program ruang), serta besaran dari ruang-ruang tersebut.

II.1. Analisa Tapak dan Lokasi

Dasar pertimbangan pemilihan site/lokasi, memerlukan strategi pemikiran yang tepat untuk pencapaian tujuan dan sasaran Museum Komik Nasional di Jogjakarta. Dengan memprioritaskan fungsi Museum Komik Nasional yang merupakan wadah untuk mendapatkan informasi berkaitan tentang komik nasional, dan dengan memperhatikan sosok komik yang memiliki tingkat popularitas yang tinggi maka digunakan beberapa patokan dalam penentuan lokasi atau tapak dari Museum ini.

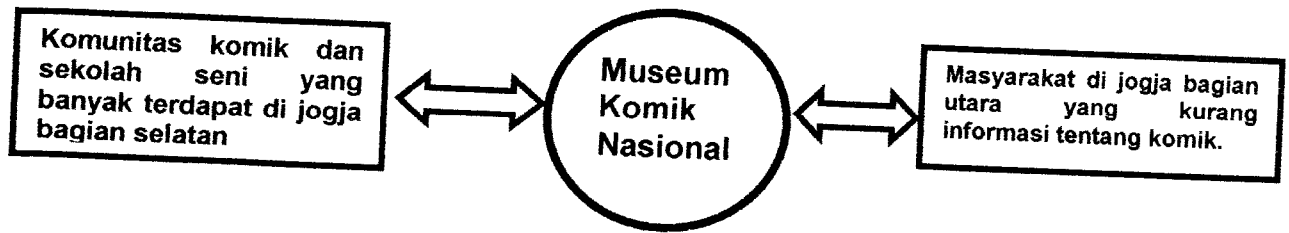
Beberapa acuan dalam pemilihan lokasi/ site dari Museum ini adalah :

1. Segi pencapaian, kemudahan dalam hal menarik minat pengunjung dengan kemudahan pencapaian ke lokasi/ aksesibilitas terhadap jangkauan jalur transportasi regional, lokal.

2. Segi interelasi dengan potensi kegiatan lain, kaitannya dengan kegiatan pendidikan dan kegiatan pariwisata, lembaga pendidikan formal, maupun non formal. Dan juga pertimbangan akan adanya fasilitas lain yang bisa mendukung keberadaan Museum.
3. Segi teknis, benda koleksi perlu dihindarkan dari gangguan – gangguan seperti polusi, kebakaran, juga faktor iklim, temperatur dan kelembaban. Terhadap bangunan meliputi site yang mencukupi, dan juga mempertimbangkan area pengembangan Museum.
4. Selain itu juga perlu dipertimbangkan dari segi sarana prasarana kota, potensi site dan tata guna lahannya.

Dari beberapa poin di atas maka site/lokasi terpilih yang di prediksi mampu mendukung proses perencanaan Museum Komik Nasional ini adalah site di daerah ring road yang memiliki jarak tidak jauh dari pusat kota (berdekatan dengan lokasi Asrama Haji). Lokasi / tapak terpilih ini memiliki akses yang sangat mendukung publikasi Museum Komik Nasional ini ke masyarakat, baik masyarakat lokal maupun masyarakat luar. Pemilihan site Museum Komik Nasional ini memiliki beberapa kriteria pemilihan sebagai berikut :

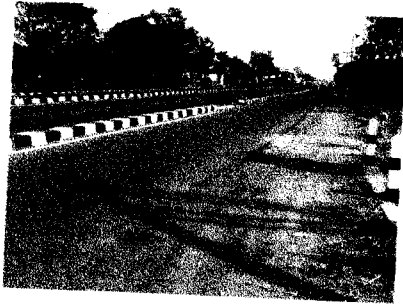
1. Site tersebut berada tidak jauh dari pusat kota
2. Berdekatan dengan area-area pendukung seperti Museum Jogja Kembali (MONJALI), dan Museum Rusli.
3. Berada pada jalur lintas propinsi.
4. Pemilihan site ini juga mempertimbangkan daya dukung site terhadap upaya penyampaian misi dari Museum Komik Nasional yaitu sebagai penyampai/penyambung pesan tentang komik nasional kepada masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Jogjakarta pada khususnya.



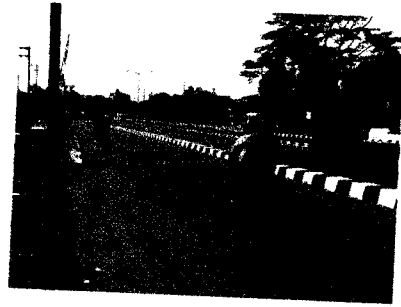
Dari diagram diatas terlihat bahwa telah terjadi kesenjangan informasi tentang komik nasional di kalangan masyarakat Jogja. Di satu bagian Jogja, masyarakatnya telah mendapat cukup informasi tentang komik nasional (dalam hal ini adalah komik – komik indie) maupun komik – komik asing (baik dari Jepang maupun Amerika), dari aktivitas – aktivitas perkomikan di daerah tersebut yang cukup konsisten (digalang oleh ISI, banyaknya pameran – pameran komik indie di Cemeti, MSD dll). Sedangkan di satu bagian Jogja lainnya, terlihat kekurangan informasi pada masyarakat di wilayah tersebut tentang komik nasional .

Oleh karena itu lokasi Museum tersebut berlokasi di tengah – tengah dua kelompok masyarakat tersebut. Dengan harapan distribusi informasi yang akan dilakoninya dapat berjalan dengan baik.

5. Berada pada jalur yang mudah di akses dari sarana-saran pendidikan seperti UGM, UII, UTY dan AMP YKPN.
6. Berdekatan dengan sarana akomodasi pariwisata bertaraf internasional: Hyat Regency yang berada di sebelah barat laut atau tepatnya di jalan Palagan Tentara Pelajar.



Gb 2.1. akses menuju site dari arah barat



Gb 2.2 akses menuju site dari arah timur

Site tersebut memiliki tingkat kedinamisan kontur yang dapat diolah untuk meningkatkan potensi eksterior bangunan, dengan di dukung oleh keberadaan kali Code yang dapat di gunakan sebagai potensi view eksterior bagi fasilitas – fasilitas pendukung dari bangunan Museum Komik Nasional ini seperti fasilitas Cafeteria, area duduk dan sarana – sarana pendukung.



Gb 2.3.kondisi kontur pada site terpilih yang berdekatan dengan sungai Code



Gb 2.4. Kondisi Sungai Code

selain berkontur (yang jarak maksimalnya mencapai 2 meter ini), site/
lokasi terpilih ini juga mempunyai bagian yang flat / datar.



Gb 2.5. kondisi secara umum dari site terpilih

II.2. Penyajian Kronologis Perkembangan Komik Nasional

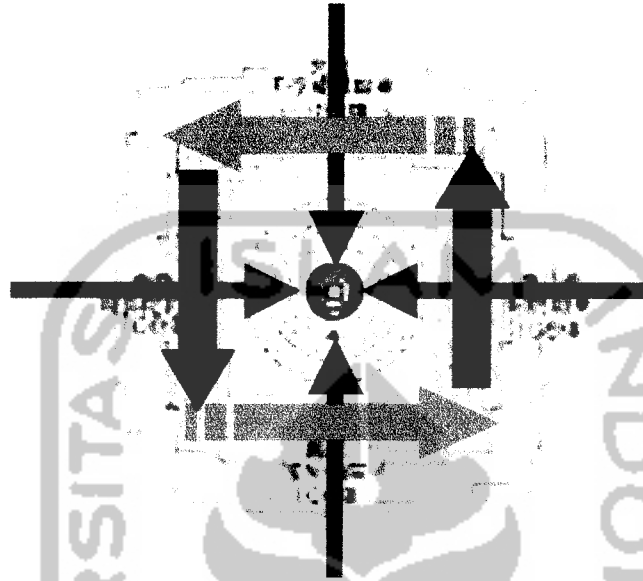
Penyajian kronologis perkembangan dari komik nasional ini merupakan tema pokok dari Museum Komik Nasional ini. Ada beberapa fenomena penting dalam tubuh perkomikan kita yang sangat perlu untuk memperoleh tanggapan sejak dini, yaitu :

1. Adanya fakta yang mengatakan bahwa perkomikan kita dari zaman komik Indonesia kuno sampai komik pada masa sekarang (komik indie, komik Indonesia modern) telah memiliki peningkatan dari sisi teknologi pembuatannya. Komik Indonesia klasik yang cenderung di buat secara free-hand oleh komikusnya telah berganti ke komik Indonesia yang di kolaborasikan dengan teknologi digital yang mampu menghasilkan hasil penggambaran, pewarnaan, serta lay out yang lebih baik di banding produk pendahulunya. Namun komik Indonesia modern ini penuh dengan peniruan – peniruan terutama dari karakter lakon yang diangkatnya, sehingga boleh di katakan komik Indonesia klasik merupakan komik yang mampu mencerminkan karakter masyarakat Indonesia walaupun sangat sederhana dalam produk nya.⁹
2. Adanya kekurangan informasi tentang komik nasional, yang berakibat menggilanya konsumsi masyarakat terhadap komik asing (komik Jepang dan amerika).
3. Mulai meningkatnya hagemoni masyarakat terhadap komik nasional. Setelah mengetahui informasi yang minim tentang komik Indonesia.

⁹ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 28-45, 1998, 236 hal

II.3. Tinjauan Candi Borobudur (sebagai Inspirator simbolis pada Museum Komik Nasional).

II.3.1. Tinjauan tentang Sequence Berganda pada Borobudur



- Candi Borobudur memiliki 2 alur sirkulasi, yaitu sirkulasi melingkar dan sirkulasi yang menerus sampai ke puncaknya. Sirkulasi melingkar adalah tempat di mana peziarah mengikuti cerita yang terdapat pada relief – relief Candi Borobudur secara konsisten dari awal hingga mencapai tahapan teratas (Arupadatu). Sedangkan sirkulasi menerus adalah sirkulasi dimana pengunjung langsung menuju puncak candi, dan menikmati relief hanya sekilas mereka rasakan (hanya bagian yang terlihat dari jalur sirkulasi, sedangkan relief - relief yang jauh dari jalur sirkulasi tersebut tidak dapat mereka nikmati cerita maupun wujudnya).

- Borobudur memiliki 3 tingkatan, yaitu Kamadatu, Rupadatu, dan Arupadatu, dimana ketiga tingkatan tersebut masing - masing merepresentasikan perjalanan kehidupan manusia dari tingkat yang sangat duniawi sampai ketinggian pencerahan (tahapan sempurna / nirwana).

II.3.2. Korelasi Komik Nasional dengan Candi Borobudur

Pengkolaborasi karakter – karakter yang terdapat pada Candi Borobudur pada perancangan Museum Komik Nasional ini meliputi poin – poin sebagai berikut :

II.3.2.1. Dari Aspek Penyajian Benda Display

Museum Komik Nasional ini akan membagi ruang displaynya menjadi 3 jenis ruang display dimana ke tiga ruang tersebut memiliki enclosure yang kuat antara satu dengan yang lain dalam upaya menjelaskan kronologis perkembangan komik Indonesia. Pembagian ruang display pada Museum ini (menjadi 3 kelompok ruang display) tersebut berdasarkan pada 3 masa perkembangan komik nasional yaitu :

1. **Masa komik Indonesia kuno** : yang diwakili oleh Candi Borobudur , sebagai salah satu cikal bakal dari komik Indonesia.¹⁰
2. **Masa komik Indonesia pada masa industri komik**: pada masa itu, komik Indonesia terbagi atas 5 *genre* yaitu komik wayang, komik silat, komik edukatif, komik roman remaja, dan komik humor. Ada sekitar 199 Komikus Nasional yang berkarya

¹⁰ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 16, 1998, 236 hal

pada masa 1970 an – 1980 an. Data berkaitan dengan genre komik yang beredar antara 1966 sampai Juli 1971 adalah :

Genre	Jumlah judul
1. Komik silat	427
2. Roman remaja	322
3. Dagelan	55
4. Fiksi Ilmiah dan Cerita Fantastik	37
5. Dongeng dan Legenda	15
6. lain – lain (koboi, detektif)	20
Jumlah	876

Tabel 2.1. data komik yang beredar antara 1966-1971

Sedangkan Komik Wayang hampir tidak ada di Perpustakaan dan Kios, namun dapat diperoleh data sebagai berikut :

(a). Seri Wayang Purwa (karya Ardisoma)

Terbit sebanyak 22 jilid (masing – masing berisi 42 halaman). Dengan ukuran 18,5 x 26,5

(b). Komik Wayang karya R.A. Kosasih terdiri atas :

Mahabharata (26 Jilid)

Bharatayudha (5 Jilid)

Pendawa Seda (4 Jilid)

Parikesit (4 Jilid)

Udayana (4 Jilid) ¹¹

¹¹ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 51 dan 105, 1998, 236 hal

3. **Masa komik Indonesia modern** : pada masa ini komik Indonesia di kuasai oleh para komikus – komikus indie seperti **Swakomsta, Matirasa, Daging Tumbuh, Studio Indie Bengkel Komik, Sebikom** dll, yang cenderung ingin merdeka. Merdeka dari ketergantungan mereka terhadap penerbit, terhadap uang, dll.

Komik kuno Indonesia	Komik Indonesia pada masa Industri komik	Komik Indonesia Modern
-----------------------------	---	-------------------------------

Masa perkembangan komik nasional akan terkolaborasi dengan Candi Borobudur, yang merupakan unsur filosofis rancangan pada Museum ini. Analogi – analogi simbolis rancangan dalam poin ini adalah sebagai berikut :

Komik Indonesia	Candi Borobudur
Masa komik indonesia kuno , yang merupakan komik Indonesia paling sederhana. Cerita – cerita yang di angkat cenderung menceritakan kehidupan satu kelompok saja (tema cerita yang sederhana) dan didalamnya terdapat batasan – batasan yang kuat dari sisi penceritaan.	Di analogikan sebagai tingkat <i>Kamadatu komik nasional</i> . Dimana pada tingkatan Kamadatu (yang terdapat pada Candi Borobudur) cerita kehidupan yang sangat keduniawian sangat terasa pada cerita – cerita reliefnya. Dapat di klasifikasikan bahwa tingkatan kehidupan pada taraf Kamadatu ini merupakan tingkatan kehidupan paling rendah (sederhana), penuh karma, dosa dll.
Masa Komik Indonesia Pertengahan . Unsur – unsur cerita yang di angkat sudah semakin kompleks. Respek	Di analogikan sebagai tingkatan <i>Rupadatumnya Komik Nasional</i> dimana pada tingkatan Rupadatu pada candi Borobudur banyak

<p>sudah semakin kompleks. Banyak sisi kehidupan masyarakat yang dibawa ke dalam cerita. Namun komik pada masa ini sempat dianggap sebagai sesuatu yang terlarang, mengganggu pendidikan. Namun usaha – usaha untuk menghilangkan citra tersebut terus bermunculan</p>	<p>menceritakan upaya – upaya manusia untuk mencari pencerahan yang hakiki, lepas dari karma, lepas dari lingkaran reinkarnasi dll.</p>
<p>Masa Komik Indonesia Modern. Masa komik Indonesia dimana produk – produk yang di hasilkan memiliki tingkat kualitas yang lebih bagus di banding pendahulu-pendahulunya. Tema cerita yang di angkat sudah sangat bebas,seringkali menuju ke arah – arah pelanggaran norma – norma yang berlaku di masyarakat, hal tersebut disebabkan oleh pengaruh komik – komik asing yang dewasa ini sangat banyak beredar di Indonesia.</p>	<p>Di analogikan sebagai Arupadatumnya komik nasional. Di mana Arupadatu pada Candi Borobudurmenceritakan sebuah pencapaian sebuah pencerahan yang hakiki (bebas)</p>

Tabel 2.2. korelasi antara perkembangan komik Indonesia dengan makna antar level pada Candi Borobudur

II.3.2.2. Dari Segi Level Ruang

Dari tabel analogi di atas, maka sudah jelas bahwa ruangan yang menjelaskan masa komik kuno Indonesia adalah ruangan yang paling rendah di banding ruang – ruang lainnya, kemudian di susul ruang yang menjelaskan komik Indonesia pertengahan, kemudian yang paling tinggi adalah ruang yang menjelaskan tentang komik Indonesia modern.(konsep pada lampiran)

II.3.2.2.a. Area Komik Indonesia Kuno

Area display ini merupakan representasi dari salah satu bagian dari selasar Candi Borobudur, yang mendisplay relief-relief yang memiliki tingkat enclosure yang tinggi antar panelnya. Panel-panel yang berisikan relief-relief tersebut diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pengunjung Museum Komik Nasional tentang bentuk dan karakter dari komik Indonesia kuno. (konsep pada lampiran)

II.3.2.2.b. Area Komik Indonesia Pertengahan

Area display ini akan mendisplay 5 genre komik Indonesia yang ada pada masa ini. Ke 5 genre komik tersebut akan di display pada 5 ruang yang berbeda berdasarkan tingkat kepopulerannya. Kelima ruang tersebut akan di batasi dengan "pembatas ruang maya" berupa pembatas ruang yang terbentuk dari kolaborasi dari unsur cahaya alami dan artifisial. Pengunjung dapat mengakses ruang-ruang display yang terdapat pada area ini secara serial atau secara paralel, dengan didukung oleh sebuah selasar yang memiliki hubungan secara visual dengan area perpustakaan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang yang bersifat rekreatif-edukatif kepada pengunjung Museum Komik Nasional. (konsep pada lampiran)

II.3.2.2.c. Area Komik Indonesia Modern

Area display ini bersifat temporary Exhibition. Hal tersebut di sebabkan masih berlanjutnya proses berkarya para komikus Indonesia modern, sehingga benda-benda yang di display dapat berganti pada waktu-waktu yang telah ditentukan (berkala). Komik-komik yang di display pada Area display ini merupakan komik-komik Indonesia modern yang masih bersifat Indie atau yang sudah major label. Selain mendisplay komik secara display pasif area ini juga mendisplay komik secara display aktif melalui display-display yang bersifat interaktif seperti animasi, film dll, yang di wadahi oleh sebuah ruang Audiovisual. (konsep pada lampiran)

Dengan zonifikasi Area display seperti di atas, pengunjung Museum Komik Nasional memperoleh potongan-potongan informasi tentang komik Indonesia berdasarkan masa perkembangannya. Ke tiga Area display tersebut di desain berdasarkan karakteristik tiap level pada Candi Borobudur yaitu level Kamadatu, Rupadatu, dan Arupadatu. Sehingga masing-masing Area display yang terdapat pada Museum Komik Nasional tersebut menawarkan pengalaman ruang yang berbeda antara Area display yang satu dengan Area display yang lain kepada para pengunjung Museum Komik nasional.

II.3.2.3. Dari segi sirkulasi pengunjung

Museum Komik Nasional ini akan terinspirasi oleh karakter sirkulasi Borobudur yang terdiri atas sirkulasi yang bersifat serial dan sirkulasi yang bersifat paralel. Dua sirkulasi yang terdapat pada Candi tersebut akan di analogikan ke dalam sirkulasi ketika pengunjung akan menikmati benda – benda koleksi yang terdapat di dalam ruang display dan perpustakaan. Hal ini juga menjadi unsur penyatu dua kelompok ruang yang keduanya sama–sama mengemban misi untuk mengenalkan, mempromosikan, mengajak dan meningkatkan minat masyarakat terhadap komik nasional. Hanya berbeda dalam bentuk penyajiannya, yang pertama (ruang display) hanya ingin memperlihatkan aspek–aspek yang terdapat di dalam komik nasional, sedangkan yang kedua (perpustakaan) akan menyajikan komik dalam bentuk pustaka.

Sehingga ketika pengunjung berada di dalam ruangan–ruangan display dan perpustakaan, mereka akan merasakan adanya perbedaan – perbedaan secara level ruang, karakter ruang, sirkulasi, dan penyajian benda display berdasarkan karakter- karakter yang terdapat pada Candi Borobudur.

II.4. Pedoman Mendesain Sebuah Museum

Guna memperoleh perwujudan Museum Komik Nasional yang dapat mewadahi kegiatannya diperlukan patokan – patokan yang digunakan sebagai dasar perancangan.

II.4.1. Persyaratan Umum Arsitektur Museum

- Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, di bantu oleh perpustakaan dan staff administrasi
- Museum harus mempunyai ruang–ruang untuk koleksi penyelidikan (reference collection) yang di susun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakupnya (tipologi, geologi, kronomi)
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan yang digunakan untuk aktivitas – aktivitas pameran sewaktu – waktu (Temporary Exhibition) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa faedahnya bagi pendidikan masyarakat.
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan, yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staff yang ditugaskan untuk acara – acara kunjungan, seminar, pemutaran film/slide bagi para pelajar sekolah, mahasiswa, tourist, dll.
- Museum harus dilengkapi dengan studio yang memiliki perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat – alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang – barang koleksi atau untuk membetulkan barang – barang koleksi yang rusak.

- Museum harus dilengkapi dengan ruang audiovisual yang berisikan alat audio visual berupa slide film, alat – alat penyimpan suara dll.

II.4.2. Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk Museum

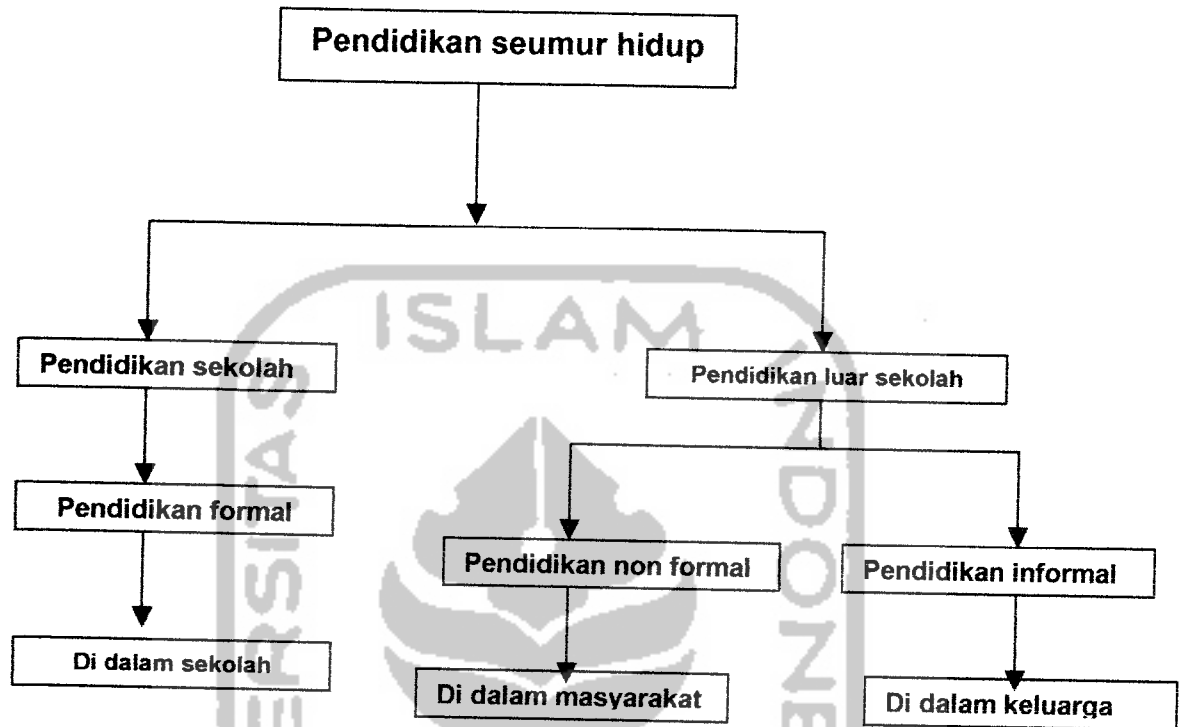
- Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang
- Type pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus di sediakan
- Memperhatikan perilaku pengunjung
- Aktifitas ruang pameran museum
- Ruang – ruang pameran alternatif bagi pengunjung
- Segi – segi konservasi pameran
- Ruang/Area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus
- Area reception adalah istimewa penting sebagai area untuk mencapai ke berbagai ruang lain.
- Ruang pameran permanen mempunyai 3 (tiga) pendekatan model: pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang “ lay out “ pameran. Kedua, ruang kecil seperti galery di rancang untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.
- Area pameran temporer, sering kali merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.

- Perawatan terhadap barang – barang pameran tidak hanya melalui restorasi tetapi juga melalui konservasi, sehingga di perlukan hubungan langsung antara ruang pameran dan ruang perawatan.

II.4.3. Beberapa Acuan Tentang Perancangan Museum adalah :

- Hendaknya di gunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatannya.
- Perhatian terhadap koleksi – koleksi.
- Perhatian terhadap pengunjung.
- Perhatian terhadap staff museum berikut ruang – ruang untuk mereka.
- Penempatan gudang pada celah atau tempat yang susah dicapai oleh umum.
- Gudang hendaknya cukup untuk penyimpanan selama 1 tahun.
- Kontrol temperatur dan kelembaban udara hendaknya menggunakan sistem sentral. Dan beberapa di wadah oleh sistem yang lebih otonom (bagi artificial system)
- Menawarkan pengunjung untuk kontak langsung dengan koleksi (dalam hal ini koleksi-koleksi tertentu) pameran

Sebelum mengetahui macam kegiatan edukatif berikut ini di jabarkan diagram ruang lingkup pendidikan :



Rekreatif adalah segala jenis kesenangan yang diperoleh / di capai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai kondisi tertentu. Apabila di definisikan dengan lebih rinci adalah sebagai berikut :

- Recreation di artikan sebagai kegiatan “ mencipta kembali “ (recreate) atau tercipta kembali oleh sesuatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu (pasttime) atau kegembiraan (amusement)
- “Recreation” berarti penyegaran (refresment) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan .
- Dalam arti yang luas rekreasi dapat di artikan sebagai segala jenis kesenangan yang di peroleh / dicapai dengan sengaja

(anytype of conscious enjoyment) yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai tendensi tertentu, dari mulai pengekspresian hingga peformance gaya hidup tertentu.

Pada dasarnya kegiatan utama dari orang yang sedang berwisata atau berekreasi adalah kegiatan yang bersifat rekreatif. Berikut ini adalah karakter kegiatan rekreatif yang di bedakan berdasarkan :

A. berdasarkan karakteristiknya rekreasi di bedakan dalam 3 macam :

- Rekreasi remaja
- Rekreasi orang tua dan anak - anak
- Rekreasi Pendidikan (melihat pameran seni budaya, ilmu pengetahuan purbakala, sejarah, dll)

B. Sifat kegiatan rekreatif dapat di bagi menjadi dua, yaitu :

- Pasif : dilakukan dengan tenaga yang relatif kecil seperti menikmati panorama alam, makan minum, menyaksikan kesenian, melihat pameran, santai, dll.
- Aktif : kegiatan yang memerlukan banyak tenaga seperti berenang, bersampan, berjalan-jalan, dll.

Dari tinjauan pendidikan dan rekreasi di atas sebagai kegiatan yang berhubungan erat dengan kota Jogjakarta sendiri sebagai kota pendidikan dan pariwisata, maka lokasi pelayanan regional kota Jogjakarta di bagi berdasarkan fungsinya yaitu sebagai berikut :

- Salah satu kota tujuan wisata dimana dikota Jogja terdapat banyak objek-objek wisata baik wisata budaya, wisata pendidikan, wisata maritim dan wisata-wisata lainnya.
- Kota budaya dan pendidikan di mana hampir semua golongan penduduk Indonesia terwakili terutama pemudanya.

II.5.1. Penerapan Konsep Edukatif-Rekreatif pada MKN.

Konsep edukatif yang rekreatif ini akan di gunakan dalam merancang Museum Komik Nasional, konsep tersebut akan menjadi misi pendidikan yang diterapkan pada Museum ini dalam upaya mempromosikan komik nasional kepada masyarakat. Konsep tersebut diterapkan pada:

1. Area yang bersifat tiketing, dimana pengunjung harus membayar sejumlah harga tiket bila ingin memasuki area ini. Pada area tersebut pengunjung Museum Komik Nasional akan diajak untuk menikmati Area display1 dan 2 yang merupakan area yang bersifat permanent exhibition. Disini pendidikan/informasi akan komik nasional (yang ditawarkan oleh Museum Komik Nasional) di mulai. Pendidikan/informasi pertama adalah pengunjung akan diajak untuk mengenal lebih jauh seperti apa bentuk dan cerita dari komik kuno Indonesia yang terdiri atas komik-komik batu dari relief-relief Candi Borobudur pada Area display1. Pada Area displayini relief-relief yang disajikan adalah beberapa relief yang memiliki tingkat keterkaitan cerita sangat kuat, sehingga ketika pengunjung berada di Area display 1 mereka seakan-akan sedang melihat beberapa komik yang diukir pada batu. Kemudian pengunjung akan diajak mengenal bentuk dan karakter dari komik Indonesia pertengahan pada Area display2. Area yang terdiri atas 5 ruang display ini menyajikan 5 genre komik Indonesia masa pertengahan yang terdiri atas Komik Wayang, Komik Silat, Komik Roman Remaja, Komik Humor, dan Komik Edukatif. Ke lima genre komik Indonesia masa pertengahan ini dapat dinikmati secara paralel dan juga dapat dinikmati secara serial. Hal tersebut dikarenakan benda-benda display yang disajikan pada Area display2 memiliki sifat independen, yang

menyebabkan benda-benda display yang satu dengan benda display yang lain tidak saling berhubungan. Sistem penikmatan benda display secara paralel dan serial ini terinspirasi dengan sistem penikmatan benda display pada Candi Borobudur. Dengan sistem penikmatan seperti ini, pengunjung dapat menikmati dan memperoleh informasi dari ruang-ruang display pada Area display 2 secara “ meloncat-loncat” tidak harus dari awal. Sehingga ketika menikmati Area display2, pengunjung seakan-akan seperti membaca sebuah komik , di mana mereka dapat membaca secara berurutan dari lembaran pertama ke lembaran terakhir atau secara melompat-lompat dari lembar 1 ke lembar 5 kemudian balik ke lembar 3 dan seterusnya. Dan lembaran terakhir atau secara melompat-lompat dari lembar 1 ke lembar 5 kemudian balik ke lembar 3 dan seterusnya. Dan terakhir adalah ruang display 3 yang akan menyuguhkan produk-produk komik Indonesia modern. Area display terakhir ini memiliki 2 peran (sebagai bagian dari analogi sekuens berganda pada Candi Borobudur), yaitu dia bisa menjadi satu kesatuan dalam membentuk cerita dengan area-area display yang lainnya dan juga bisa berperan sebagai ruang yang bersifat independen/seakan-akan tidak memiliki hubungan dengan area-area display yang lainnya.

2. Area yang bersifat non-tiketing, dimana pengunjung tidak harus membayar/mengeluarkan biaya ketika memasuki area ini. Pada area ini pengunjung dapat bersantai dan rileks sambil menikmati hidangan yang ditawarkan pada cafetaria yang bersifat indoor dan outdoor. Dari cafe, pengunjung dapat menikmati pentas-pentas seni seperti drama, musik bahkan lomba-lomba yang berhubungan dengan dunia komik pada Amphiteater yang berada tepat di tengah-tengah Area Non-Tiketing ini. Selain itu area ini juga menawarkan akses langsung menuju area-area penunjang lainnya seperti area Book Store dan Souvenir Shop (yang menjual karya-karya komik Indonesia terbaru dari yang masih

bersifat Indie atau yang sudah bersifat Major Label dan souvenir-souvenirnya), Perpustakaan, Area ekspresi yang merupakan area di mana secara berkala(pada waktu-waktu tertentu) menjadi tempat beinteraksinya masyarakat komik dengan masyarakat umum dalam lingkup "belajar bareng mengenal dan membuat komik".

3. Pada Museum ini pengunjung tidak hanya menikmati objek display yang bersifat 2 dimensional-pasif, tetapi mereka juga dapat menikmati sajian objek-objek display secara 2 dimensional dan 3 dimensional bergerak melalui film-film, dan animasi-animasi yang dapat di nikmati pada ruang Audiovisual.

II.6. Macam kegiatan dan kebutuhan ruang

Dari struktur organisasi museum diketahui pelaku kegiatan dan peranannya pada Museum Komik Nasional, sehingga untuk menganalisa kebutuhan ruang perlu pengelompokan kegiatan yaitu :

1. Pengelompokan berdasarkan **bentuk kegiatan**
2. Pengelompokan berdasarkan **tingkat kepentingan kegiatan**
3. Pengelompokan berdasarkan **jenis pelaku kegiatan**

Dapat dilihat dari tabel berikut ini :

II.6.1. Berdasarkan bentuk kegiatan

Bentuk Kegiatan	Kebutuhan ruang	keterangan
pelayanan	Rg informasi	Sebuah ruang yang akan memberikan informasi tentang MUKONAS
	Rg. auditorium	Ruang yang digunakan untuk aktivitas-aktivitas pendukung seperti seminar, diskusi, acara-acara pengkajian yang berkaitan dengan komik dll.
	Rg. perpustakaan	Berisi koleksi – koleksi komik nasional dari masa klasiki sampai komik Indonesia modern
	Rg. audiovisual	Fasilitas yang digunakan untuk merepresentasikan komik secara 2 dimensional bergerak dan 3 dimensional bergerak
	Rg. ekspresi	Di sini pengunjung (dalam jangka waktu tertentu) dapat berkolaborasi dengan para komikus berkaitan dengan " how to make a comic " dan " how to product a comic ". Diharapkan dengan adanya fasilitas dengan aktivitas seperti itu di dalam MUKONAS ini, di harapkan dapat memunculkan bibit – bibit komikus baru.
pameran	Ruang pamer permanen (2 dimensional dan 3 dimensional)	Ruang display permanen ini terbagi atas 3 (sesuai dengan 3 pembagian perkembangan komik nasional) yaitu ruang display komik Indonesia kuno, ruang display komik Indonesia pada masa industrialisasi komik, dan ruang display komik Indonesia modern.

National Comic Museum in Jogjakarta
Circulation Inspired By Double Sequences in Borobudur Temple

	Ruang duduk	Ruang tempat pengunjung bersantai, rileks
Keg. administrasi	Rg. Ka Museum	
	Rg. Wkl. Ka. Museum	
	Rg. Bendahara	
	Rg. Tata Usaha	
Keg. khusus	Rg. Ka Kurator	
	Rg. Ka preparator	
	Rg. Ka koservator	
	Rg. Ka edukator	
	Gudang	
Keg. pustaka	Rg. Ka perpustakaan	
	Rg. Staff perpustakaan	
	Rg. Persiapan	Ruang yang digunakan untuk aktivitas-aktivitas persiapan bagi buku – buku yang akan di tempatkan pada ruang perpustakaan, seperti pemberian no seri pustaka dll.
	Rg. Referensi	
Keg. servis	Area parkir pengunjung	
	Area parkir pengelola	
	Cafetaria	
	Mushola	

	Lavatory, satpam, kebersihan	
	Book store/souvenir shoop	

II.6.2. Berdasarkan Tingkat Kepentingan Kegiatan

Keg. Utama	Rg. Pameran (tetap dan sementara)
	Plaza
	Ruang. Transisi
Keg. Pengunjung	Hall (entry, distribusi, exit)
	Rg. Ka Museum
	Rg. Administrasi
	Rg. Kurator
	Rg. Kurator
	Rg. Preparator
	Rg. Rapat
	Rg. Servis
	Gudang

II.6.3. Berdasar Pelaku Kegiatan

Pengunjung	Rg.informasi
	Rg. Pamer
	Rg. Perpustakaan
	Auditorium
	udiovisual
	Rg. Service
Pengelola	Rg. Administrasi
	Rg. Kurator
	Rg. Konservator
	Rg. Preparator
	Rg. Rapat
	Rg. Service
	Rg. Kep perpustakaan
	Gudang
Benda koleksi	Rg. Penerimaan
	Rg. Seleksi
	Rg. Perawatan
	Rg. Penyimpanan
	Rg. Pameran

	Rg. Persiapan pameran
	Rg. penyimpanan koleksi
	Rg. Persiapan
	Rg. Referensi
	Rg. pustaka

II.7. Besaran Ruang

untuk mendukung fungsi dan kegiatan dari Museum Komik nasional, maka asumsi kebutuhan ruang bagi masing – masing kegiatan ditentukan berdasarkan pengguna.

Secara umum pemakai terbagi atas :

1. Pengelola :

- Pemimpin : 1 orang
- Staff administrasi : 10 orang
- Bagian prevarasi : 4 orang
- Bagian perpustakaan : 4 orang
- Bagian Kuratorial : 4 orang
- Bagian konservasi dan preservasi : 4 orang
- Publikasi : 4 orang
- Kebersihan : 16 orang

2. Pengunjung : akan terdiri atas dua kelompok besar, yaitu kelompok produsen dan kelompok konsumen. Untuk lebih jelasnya lihat pada diagram :

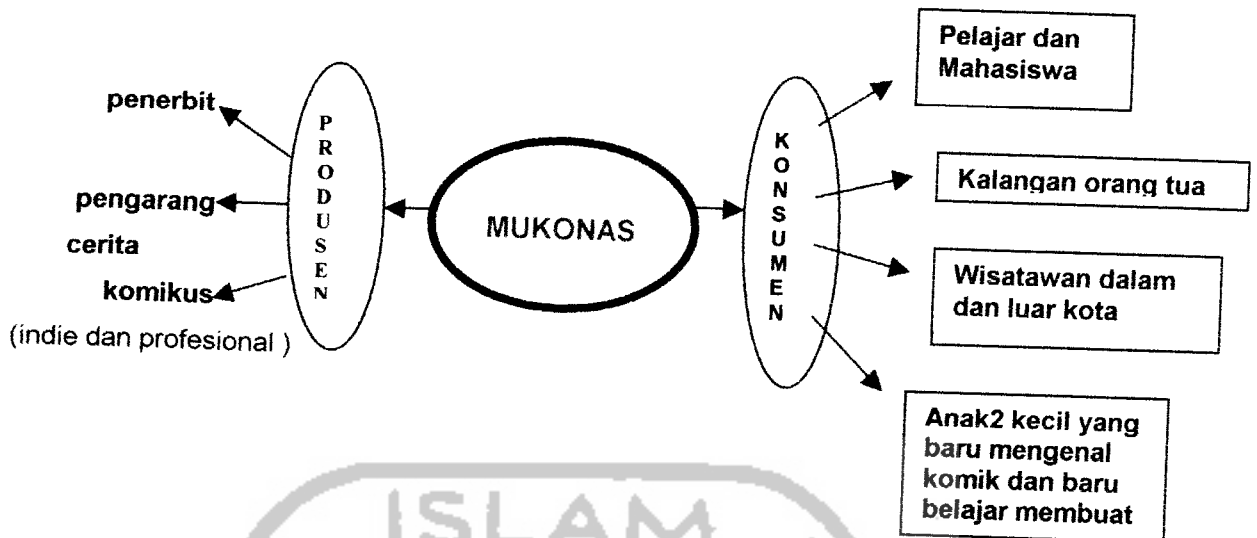


Diagram pengguna MKN

pengunjung terpadat perhari = 430 orang, dengan asumsi berdasar data yang di peroleh pada Museum Biologi UGM. Dengan perincian sebagai berikut ;

- Pengunjung khusus : 150 orang
(para komikus profesional dalam dan luar kota)
- Pengunjung pelajar & mahasiswa : 180 orang
(Terdiri atas pelajar SD yang baru belajar membuat komik sampai pelajar SMP, SMA dan Mahasiswa yang sangat menggemari komik)
- Pengunjung umum : 100 orang
(terdiri atas orang tua yang ingin mendidik anaknya dengan komik, orang tua yang ingin bernostalgia dan wisatawan)

Jumlah : 430 orang

Disamping jumlah kunjungan rata – rata tersebut di atas, maka jika di hitung perkembangan pengunjung Museum sekitar 2,75 % pertahun dan di tujukan untuk pelayanan jangka panjang dengan lingkup pelayanan propinsi. Jangka panjang di batasi untuk suatu perkembangan lebih kurang 10 tahun sebagai tolak ukur perhitungan pengunjung.

Setelah di asumsikan jumlah pemakai, berikutnya adalah mengasumsikan besaran ruang pada Museum Komik Nasional yang di kelompokkan pada macam kegiatannya.

a. Ruang Pelayanan

- **Rg informasi** : Untuk 2 orang receptionis di tambah ruang penitipan barang di asumsikan = 15 m²
- **Rg Auditorium** : di asumsikan berkapasitas 100 orang, dengan standart kebutuhan luas = $0.66 \times 1.067 = 0.704$ m² ditambah sirkulasi 5% = $(100 \times 0.704 \text{ m}^2) + 5\% = 73,92$ m²
- **Rg. Perpustakaan** : kebutuhan luas ruang perpustakaan untuk pelayanan peminjaman buku (media cetak), dalam jangka waktu 10 tahun mampu menyediakan buku sebesar 7500 buah. Dengan standart kebutuhan luas ruang perpustakaan dengan koleksi buku sampai dengan jumlah 25.000 buah sebesar 32,5 buku / m² kebutuhan luas ruang $7500 : 32,5 = 230,77 = 230$ m²
- **Ruang Audio Visual** : kapasitas di asumsikan untuk 50 orang, @ 2,5 m²/orang = $50 \times 2,5 = 125$ m².

b. Ruang Pameran

- **Ruang display**

Ruang display 1 (koleksi komik kuno Indonesia)

Asumsi $6 \times 4 = 24$ m², (menyesuaikan benda display berupa potongan relief – relief dari Candi Borobudur.

Ruang display 2 (komik masa pertengahan)

Ruang ini akan menyajikan aspek – aspek (bukan benda display berupa buku komik) yang terdapat di dalam tubuh Komik Nasional yang terdiri atas 5 Genre. Sehingga ruang display 2 ini akan terbagi atas 5 area display namun berada dalam satu ruang, yaitu area Komik Wayang, area Komik Silat, area Komik Edukatif, area Komik Roman Remaja, area Komik Humor. Masing – masing area display di asumsikan memiliki besaran berdasarkan atas persentase judul yang terbit masing – masing Genre. Benda display yang di sajikan terdiri atas benda display 2 dimensional dan 3 dimensional, yang terbagi atas :

Area Komik Wayang terbagi atas 10 benda display dalam bentuk gambar (2 dimensional) yang menurut standar @ 10 m² = 100 m², berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6x3) m²=7,8 m² x 10 = 78 m². Jadi area display Komik Wayang membutuhkan 78 – 100 m², dan perluasan 15%= 90 – 115 m². Area display ini juga akan memamerkan benda display yang bersifat 3 dimensional yang berjumlah 10 benda display. Yang di asumsikan untuk 1 benda display membutuhkan area 1 m² sehingga untuk keseluruhan membutuhkan area kurang lebih @ 1m² x 10 = 10 m² berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6 x 3) m²=7,8m² x 10 =78 m² dan membutuhkan area sirkulasi berkisar 15 % berarti luas area secara keseluruhan berkisar 90 m² + 115 m² =205 m²

Area Komik Silat (merupakan Genre dengan persentase terbesar) terbagi atas 15 benda display dalam bentuk 2 dimensional yang menurut standar @ 10 m² = 150 m², berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6x3) m² = 7,8 m² x 15 = 117 m². Jadi area display Komik Silat membutuhkan 117 – 150



$m^2 + \text{perluasan } 15\% = 134,55 - 172,5 m^2$. Area ini juga memamerkan benda display 3 dimensional yang berjumlah 5 benda display. Yang di asumsikan untuk benda display membutuhkan area 1 m^2 , sehingga untuk keseluruhan membutuhkan area kurang lebih @ $1m^2 \times 5 = 5 m^2$ berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 5 = 39 m^2$ dan membutuhkan area sirkulasi berkisar 15% berarti luas area secara keseluruhan berkisar $44,85 m^2 + 172,5 m^2 = 217,35 m^2$

Area Komik Edukatif terbagi atas 5 benda display 2 dimensional yang menurut standar @ $10 m^2 = 50 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78m^2$ jadi area ini membutuhkan $50 - 78 m^2$, dengan area perluasan 15% = $57.5 - 78 m^2$

Area Komik Roman Remaja terbagi atas 10 benda display 2 dimensional yang menurut standart @ $10 m^2 = 100 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78 m^2$ jadi area ini membutuhkan $78 - 100 m^2$, dengan area perluasan 15% = $90 - 115 m^2$.

Area Komik Humor terbagi atas 10 benda display 2 dimensional yang menurut standar @ $10 m^2 = 100 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78 m^2$, jadi area ini membutuhkan $78 - 100 m^2$, dengan area perluasan 15% = $90 - 115 m^2$.

Total luas ruang display 2 adalah = $205 + 217,35 + 78 + 115 + 155$
= $730.35 m^2$

- **Ruang display 3 (komik Indonesia terbaru) bersifat Temporary Exhibition**

Di asumsikan mampu menampung 50 karya komik, satu karya membutuhkan space $10 m^2 \times 50 = 500 m^2 + \text{area perluasan } 15\% = 575 m^2$ di tambah adanya display yang bersifat 3 di mensional yang berjumlah 10 dan 1 objek membutuhkan area @ $1m^2 \times 10 =$

10 m² + area perluasan 15% = 11,5 m². jadi luas total ruang display 3 berkisar 11,5 + 575 = 586,5 m².

- **Ruang serbaguna**

Di asumsikan (0.5 X luasan ruang display 1) + (0,5 X luasan ruang display 2) + (0.5 X luasan ruang display 3) = 12 + 365,17 + 293,25 = 670,42 m²

- **Ruang duduk** di asumsikan untuk sepertiga dari pengunjung @ 2,5 m²/orang = 292 m²

c. Ruang Kegiatan Administrasi

- **Ruang kepala museum** : ruang untuk meja kursi direktur dan tamu (3,20 x 1,82 = 5,842 m²) serta meja kursi sekretaris dan tamu (3,201 x 1,82 = 5,842 m²) ditambah ruang untuk rak/file kabinet dan sirkulasi 60% (60% (5,842 + 5,842 = 6.989m²) sehingga total 24,636 m²
- **Ruang wakil kep. Museum** : diasumsikan dari (luas total – luas ruang sekretaris) = 24,636 – 5,842 = 18,812 m²
- **Ruang bendahara** : di asumsikan dari (luas ruang sekretaris + luas ruang untuk rak dan sirkulasi) = 6,989 + 60% x 6,989 = 12 m².
- **Ruang TU** : ruang kepala TU + kursi tamu (3,20 x 1,82 = 5,824m²) ruang wakil kep TU + kursi tamu (3,20 x 1,82 = 5,824), ruang kep. Kepegawaian/ personalia + kursi tamu = (3,20 x 1,82 = 5,824 m²), ruang pegawai / staff 4 orang (4 x 5,486 = 21,944 m²), rg dokumentasi asumsi 20 m².
- **Ruang pengelola perpustakaan** : ruang kep. Perpus + kursi tamu (3,20 x 182 = 5,824 m²), ruang pegawai / staff 4 orang (4 x 5,486 = 21,944 m²), ruang persiapan asumsi 20 m².

d. Ruang kegiatan khusus

- Ruang kepala kurator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala preparator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala konservator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala edukator dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Gudang alat, persyaratan museum kelas B = 40 m²

e. Ruang kegiatan Servis

- Area parkir pengunjung :
 - a. 75% pengunjung menggunakan roda 2 = $75\% \times 430 = 322$
 - b. 25% pengunjung menggunakan roda 4 = $25\% \times 430 = 107,5$

bila Museum ini memiliki waktu kunjung yang terbagi atas 4, dengan rata-rata pengunjung (secara kuantitas) di hitung sama maka :

jika luas parkir roda 2 adalah 0,9 m² maka

$$0,9 \times (322,5 : 4) = 72,56 \text{ m}^2$$

jika luas parkir roda 4 adalah 11,25 m² maka

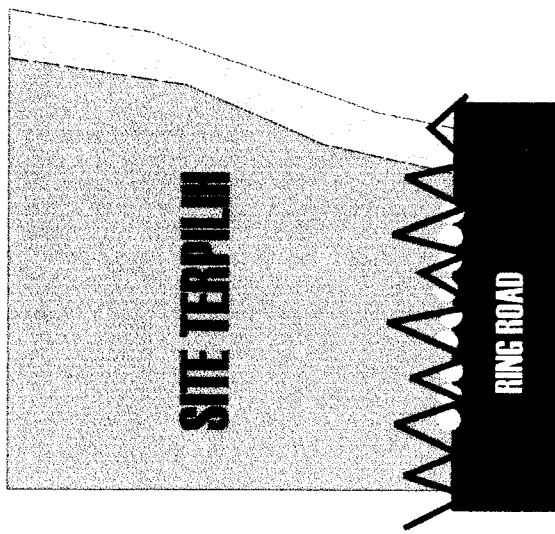
$$11,25 \times (107,5 : 4) = 302,34 \text{ m}^2$$

jumlah = 374,9 m²
- untuk parkir pengelola di asumsikan = 200 m²
- cafeteria : disini cafeteria di asumsikan untuk 10% jumlah pengunjung yaitu 43 orang, dengan standart luasan 1,33 m²/orang, luasan untuk 43 orang = 55,9 m², dapur dan sirkulasi 75% dari area total = $100/25 \times 55,9 \text{ m}^2 = 223,6 \text{ m}^2$ dari luasan tersebut di bagi menjadi 2 ruang cafeteria = 118 m²
- Mushola diasumsikan 6x8 (+ fasilitas wudhu, km/wc, gudang) seluas 45 m².

- Lavatory, satpam, dan kebersihan :
Lavatory di asumsikan 40 m² (putra, putri)
Ruang penjaga di asumsikan = 6 m², petugas kebersihan = 6 m²,
dan satpam = 3m².

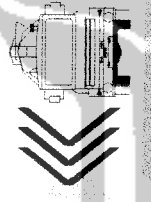


ANALISA SITE



①

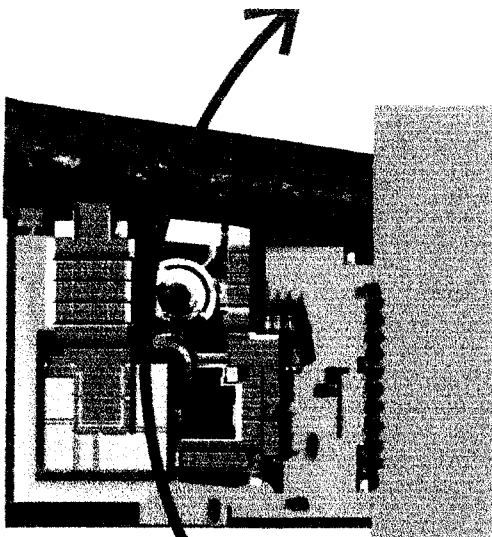
NOISE
sumber kebisingan terbesar berasal dari ring road yang berada di depan MKN. Antisipasi noise yang digunakan pada MKN, adalah dengan cara konveksi alami yaitu dengan cara pengadanan vegetasi-vegetasi yang berperan sebagai bufter bagi MKN terhadap noise. Dengan adanya bufter vegetasi tersebut, kebisingan dapat tersaring dan efek ketidakefektifannya yang di sptakan oleh noise tersebut tidak mencapai bangunan.



②

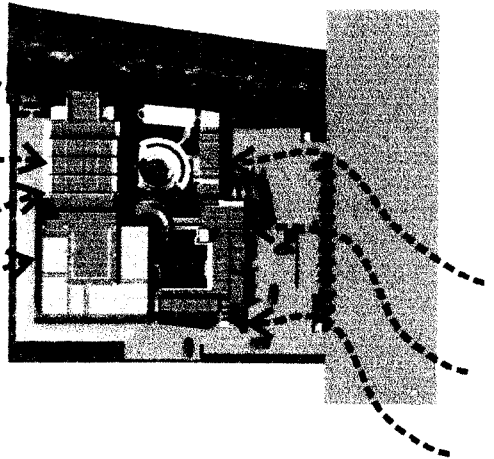
SNAR MATAHARI

Untukantisipasi masuknya sinar matahari langsung ke dalam ruangan, maka orientasi bukaan pada bangunan MKN ini sebagian besar mengarah ke utara dan selatan. Dan untuk mengantisipasi jatuhnya sinar matahari langsung dari arah utara dan selatan (pada bukaan-bukaan tertentu) maka bidang-bidang bukaan pada MKN tersebut dilengkapi dengan shading dan sirip.



B

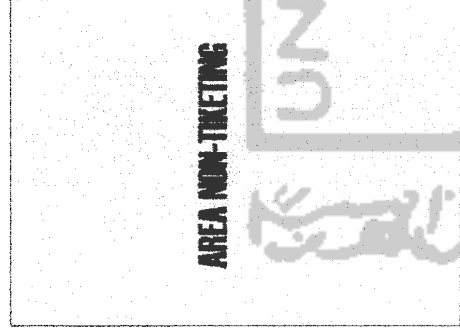
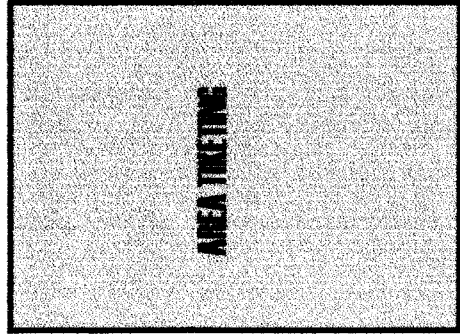
③



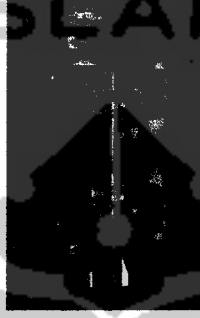
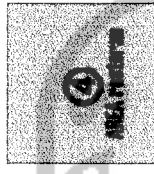
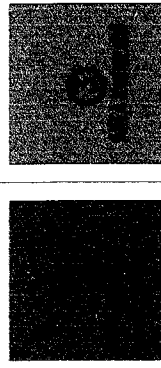
Bukan hanya itu pada MKN yang di desain mendapat kearah utara dan selatan bertujuan untuk menciptakan sistem penghawaan alami pada bangunan (kearah area display/2 yang harus menggunakan sistem penghawaan tertutup). Namun sistem penghawaan alami terkadang terhambat penggunaannya, karena besarnya kadar polusi yang di hasilkan oleh kendaraan-kendaraan yang melalari ring road. Sehingga ruang-ruang pada MKN memiliki 2 pilihan (berkaitan dengan sistem penghawaan pada bangunan) yaitu bukaan dan alami. Banyak perbedaannya, area display 2 menggunakan sistem penghawaan bukaan yang terpusat sedangkan ruang-ruang lain menggunakan AC split (sehingga mudah dalam perawatan penggunaannya)

ZONING AREA PADA MKN

①



MKN secara umum akan terbagi atas 2 zona, yaitu zona tiket dan zona non tiket. Pembagian ini berdasarkan tingkat fleksibilitas akses ke fungsi-fungsi yang terdapat pada masing-masing zona tersebut. Sehingga Museum Komik Nasional ini akan memiliki 2 entrance, yang mewakili 2 zona tersebut.



②

Secara lebih sempit MKN akan terbagi atas 4 zona seperti di samping. Pembagian tersebut berdasarkan pada sifat fungsi yang terdapat pada masing-masing zona.

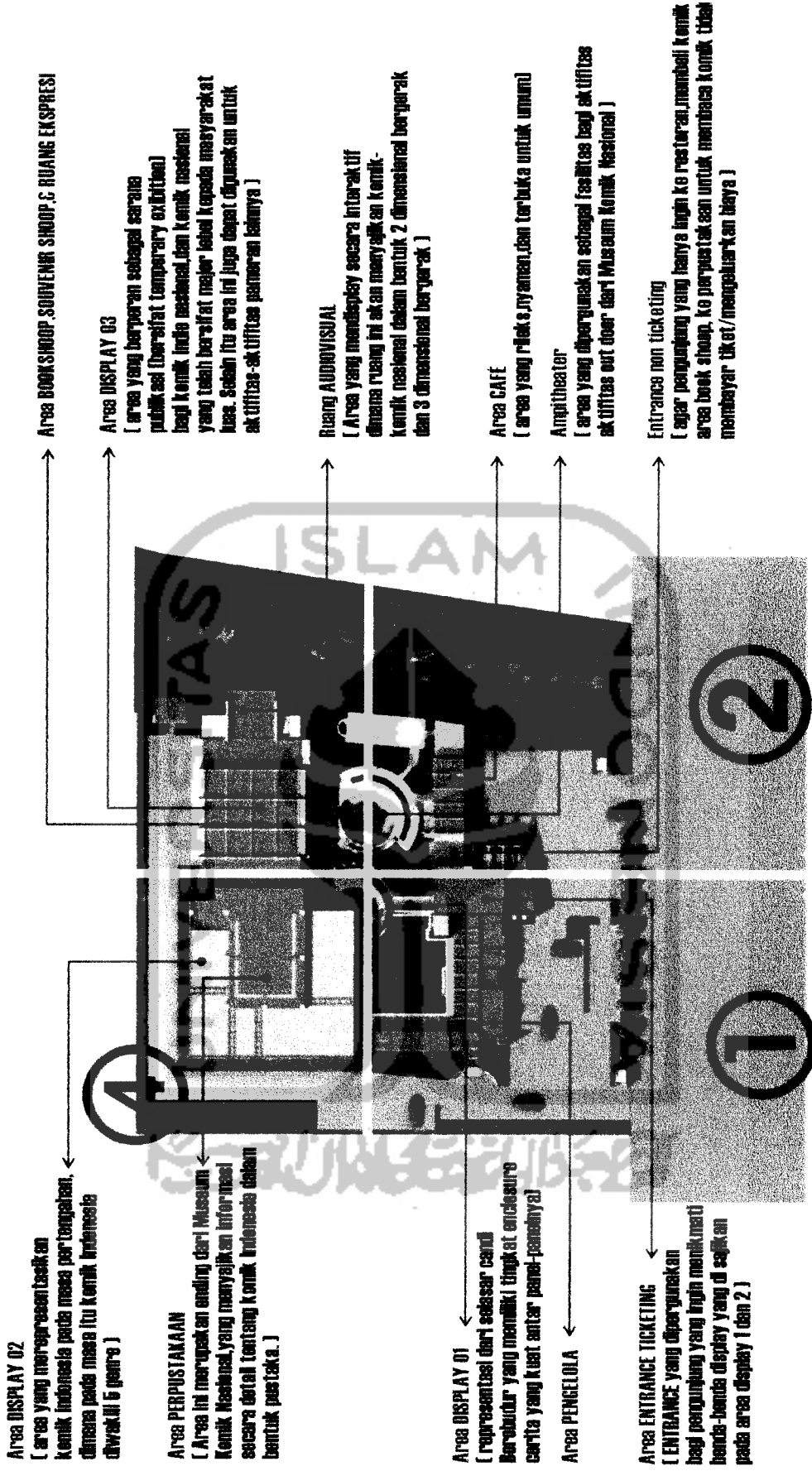
Zona 1 > area administrasi tingkat keprivasian area ini sangat tinggi sehingga area ini memiliki akses yang berbeda dari akses publik.

Zona 2 > area edukatif area yang bertujuan memberikan pembelajaran ke pengunjung MKN tentang seperti apa aspek-aspek terdapat di dalam komik nasional dilihat dari sisi visual, tekstual, cerita, dan aspek-aspek lainnya. Dengan cara memamerkan/mandisplay aspek-aspek tersebut dengan cara yang mudah dipahami, dan dengan cara menyediakan data-data patakannya.

Zona 3 > area komersial area ini adalah area yang bertujuan untuk menjual kaskin komik nasional dengan cara menyediakan ruang pameran temporer yang dapat dipergunakan oleh para komikus untuk memamerkan karya-karya komik mereka. Selain itu area ini juga menyediakan ruang-ruang yang dipergunakan untuk souvenir dan bookshop.

Zona 4 > area restoran area tempat dimana pengunjung dapat bersantai dan menikmati hidangan yang ditawarkan. Area ini terdapat juga yang bersifat indoor dan outdoor. Area ini dapat juga terbuka untuk umum, sehingga (bersama dengan zona 2 dan 3) dapat berperan sebagai sumber devisa MKN.

Tata Ruang Museum Komik Nasional (berdasarkan pembagian 4 area pada MKN)



KONSEP RUANG DISPLAY

Di dalam Mukonas ini akan terdapat 3 jenis ruang display yaitu :

1. Ruang display komik kuno Indonesia
2. Ruang display komik Indonesia pertengahan
3. Ruang display komik Indonesia modern



Area display 01 merupakan ruang yang memiliki level paling rendah dari area-area display yang lain.

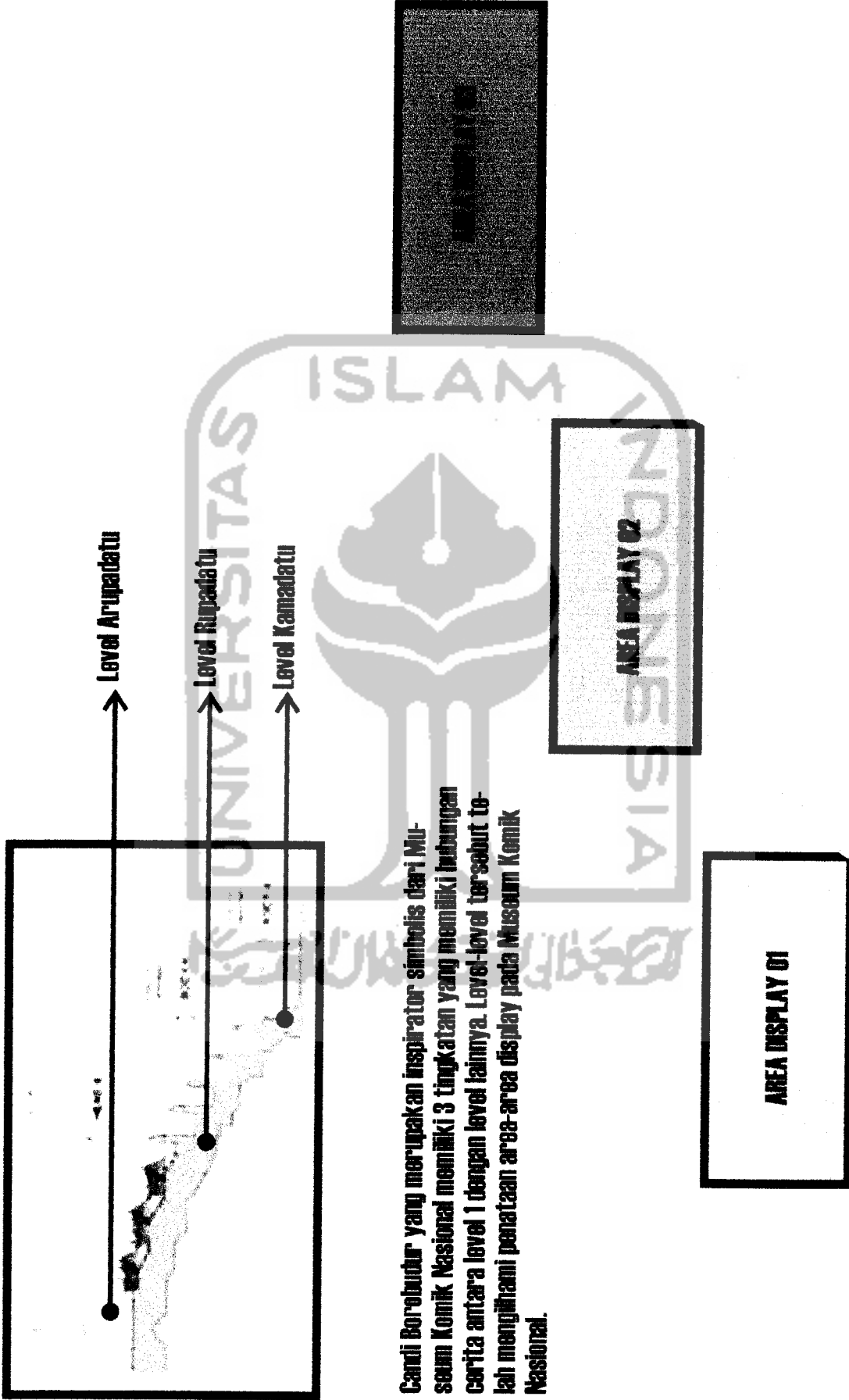
Area display ini di batasi oleh dinding-dinding masif tanpa bukaan sama sekali. Hal ini di karenakan area display ini merupakan analogi dari level Kamadatu pada Candi Borobudur.

Area display 01 mendisplay potongan-potongan cerita yang di ambil dari relief-relief Borobudur yang dapat merepresentasikan kepada pengunjung Museum Komik Nasional tentang bentuk dan karakter komik Indonesia kuno.

Area display 02 merupakan area yang lebih tinggi dari area display 01 tetapi lebih rendah di beningkan area display 3. Pada area ini bukaan-bukaan pada pembatas ruang sudah mulai di gunakan, namun secara kuantitas masih sedikit. Hal ini di karenakan area display ini merupakan analogi dari level Rupadatu pada Candi Borobudur. Area display 02 ini mendisplay 5 genre komik Indonesia pertengahan (Komik Wayang, Komik Silat, Komik Ekstatif, Komik Humor, Komik Remaja Remaja)

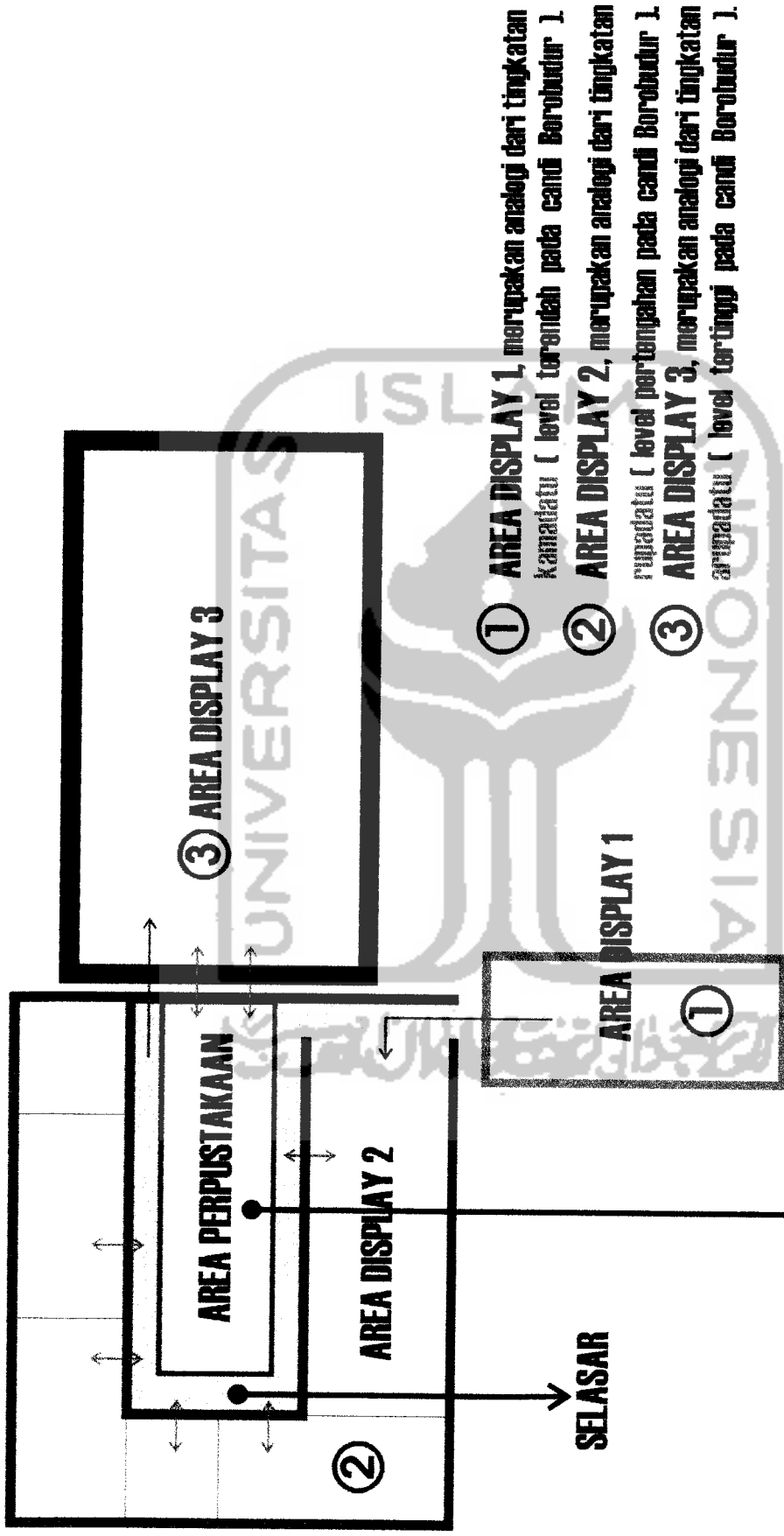
Area display 03 merupakan area yang paling tinggi levelnya di bagian area-area display lainnya. Karakter area display ini merupakan analogi dari level Arupadatu, level tertinggi pada Candi Borobudur. Area ini merupakan area display yang paling besar dibanding bukaan-bukaan lainnya, sesuai dengan makna Arupadatu (level di mana para penerbangan/irwana di simboikan)

KONSEP TATA RUANG DISPLAY



Candi Borobudur yang merupakan inspirator simbolis dari Museum Komik Nasional memiliki 3 tingkatan yang memiliki hubungan cerita antara level 1 dengan level lainnya. Level-level tersebut telah mengilhami penataan area-area display pada Museum Komik Nasional.

KORELASI ANTAR RUANG DISPLAY



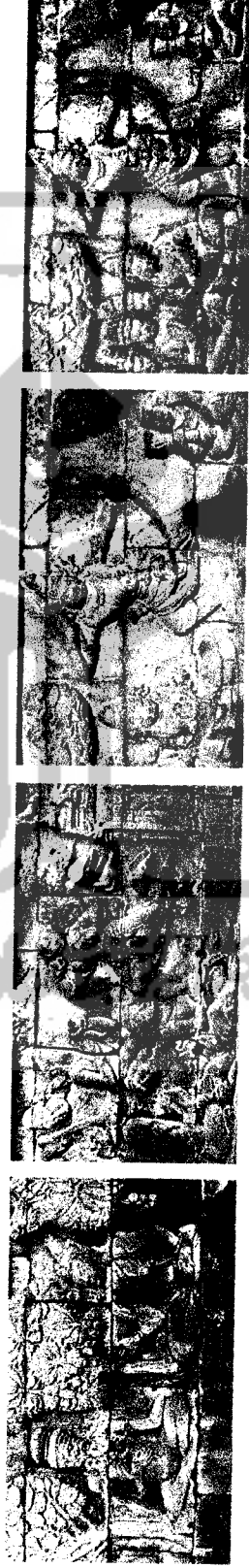
Area PERPUSTAKAAN merupakan area yang dapat diakses secara visual dari selasar yang terdapat di area display 2 dan selasar yang terdapat di depan area display 3. Iktan visual tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan kepada para pengunjung MKN, bahwa tempat terakhir mereka memperoleh info tentang komik Indonesia pada Museum ini adalah di Perpustakaan

KONSEP AREA DISPLAY 1 (KOMIK KUNO INDONESIA)



1

Mengadopsi bentuk umum selasar Candi Borobudur (upaya pencapaian suasana surkulasi pada candi borobudur pada area display 1)

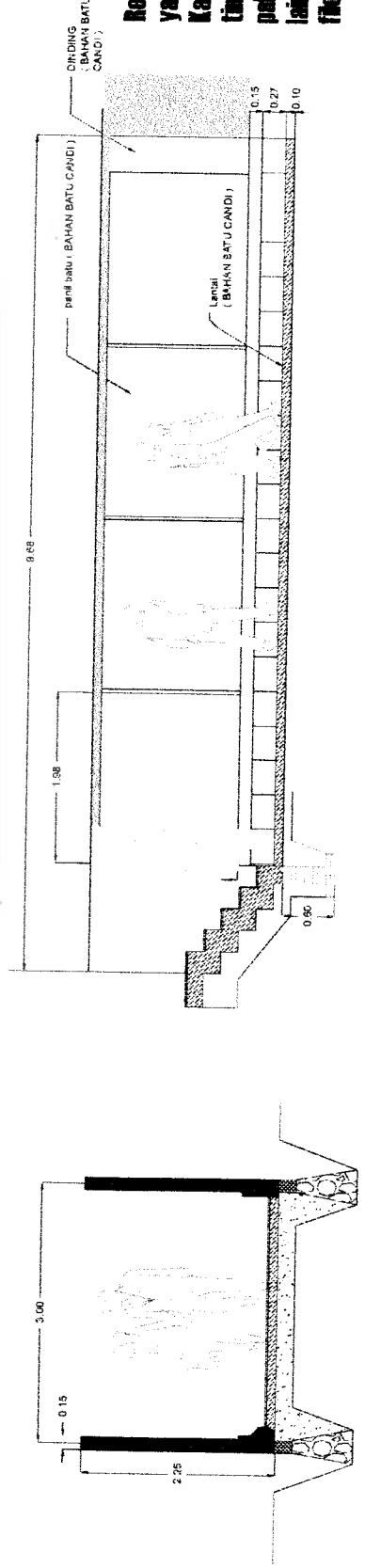


2

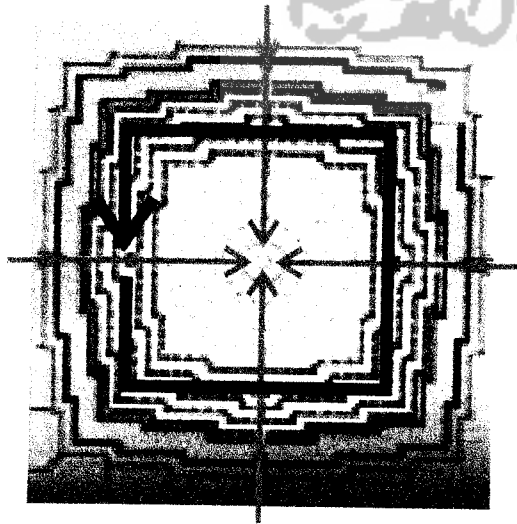
Potongan relief-relief yang memiliki kerlesasi cerita yang kuat antara yang dengan yang lainnya (sehingga dapat ini sebagai bentuk komik kuno), akan play pada area display 1

3

Kemana area display satu merupakan area yang paling rendah dan area display 2 karena area display 1 ini merupakan anah tingkatkan kamadatu. Area ini merupakan a paling masif, di bandingkan area-area display lainnya. Karena hal tersebut merupakan an filosofis pada level kamadatu.



KONSEP AREA DISPLAY 2 (KOMIK INDONESIA PERTENGAHAN)



1

ADANYA 2 SIRKULASI pada candi berotot berotot yaitu sirkulasi yang memusat dari bawah keatas (paralel) dan sirkulasi yang menggerak pengumpul mengumpul dengan arah setiap level selasar pada Candi berotot (serial)



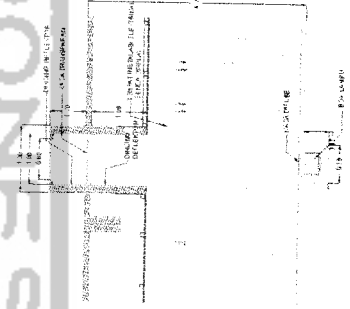
3

Komik nasional pada masa perintaban terbagi atas 5 genre komik, yaitu komik wayang, komik silat, komik roman remaja, komik humor dan komik pendidikan. Sehingga area display 2 akan dibagi menjadi 5 ruang display, dimana masing - masing ruang mewakili genre - genre yang berbeda. Kelima ruang display tersebut akan di batasi oleh pembatas maya yang bersumber pada energi cahaya (pembatas ruang cahaya) yang merupakan pengumpulan antara energi cahaya alami dan artifisial. Area ini merupakan analogi dari tingkatan rapadatu, sehingga dia memiliki level lebih tinggi di bandingkan area display 1.

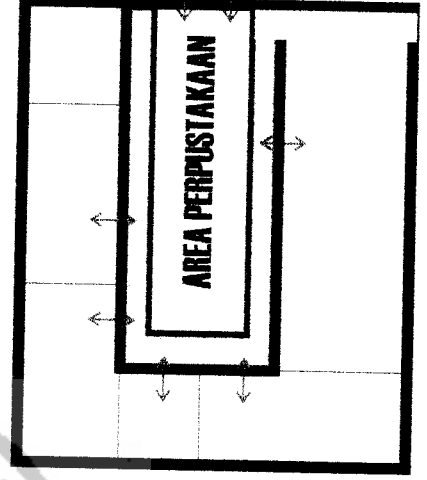
Selasar yang mendampingi area display 2 ini, merupakan upaya untuk menciptakan 2 cara menikmati benda display pada area display 2 ini. sehingga benda-benda display yang terdapat pada area ini dapat dinikmati secara paralel dan serial. Ini merupakan upaya penciptaan level rapadatu pada area display 2 tersebut. Selasar tersebut memiliki hubungan secara visual dengan perpustakaan.



Pembatas cahaya



DETAIL PORTAL CAHAYA

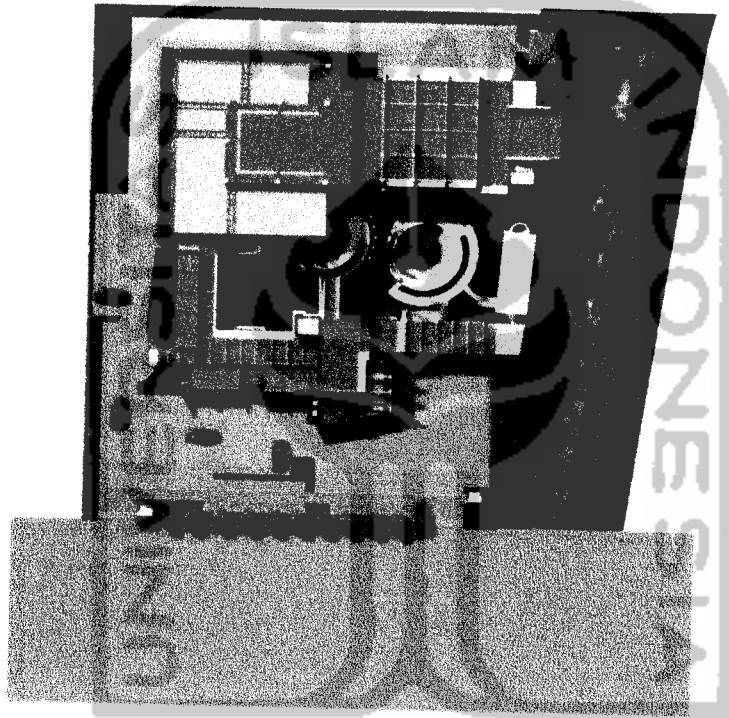


AREA DISPLAY

Bab III

Pengembangan Desain

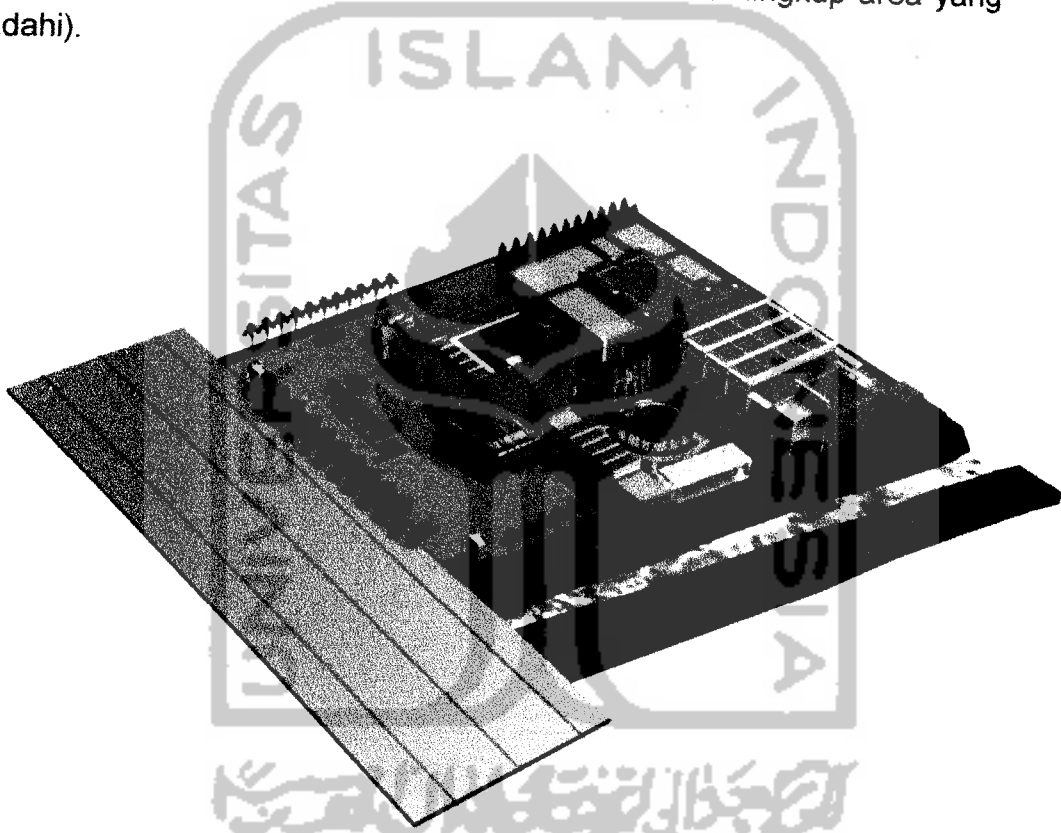
III.1. Situasi



Gb.3.1.Situasi

Bentuk bangunan Museum Komik Nasional, mengacu pada pembagian 4 zoning area yang saling mendukung antara area yang satu dengan area yang lainnya. Ke empat area tersebut adalah area administrasi/pengelola, area komersial (yang terdiri atas ruang display 3, Book shop,dan Sovenir shop), Area restoran, dan Area pendidikan (yang terdiri atas area display 1, area display 2, dan Perpustakaan).

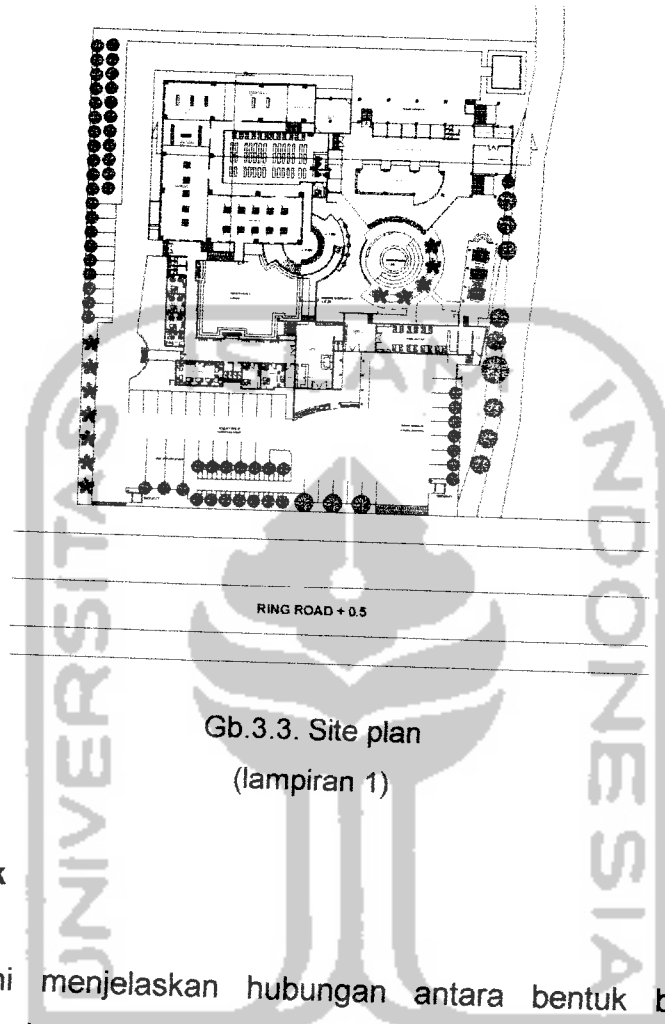
Ke 4 zoning area tersebut di batasi dengan tegas oleh bidang-bidang horizontal, begitu pula dengan ruang-ruang di dalamnya. Namun antara pembatas area dengan pembatas ruang memiliki perbedaan level ketinggian, sehingga se akan-akan pembatas area melingkupi ruang-ruang yang ada di dalam area tersebut (bisa dilihat pada gambar situasi di mana banyak terdapat garis-garis pembatas ruang (berdasarkan besaran dari ruang tersebut dan garis pembatas area berdasar lingkup area yang diwadahi).



Gb.3.2.axonometry kawasan

Adanya pembatas area dan pembatas ruang yang tegas pada Museum Komik Nasional tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengidentifikasi ruang-ruang dan area-area yang terdapat pada Museum Komik Nasional.

III.2. Site Plan



Gb.3.3. Site plan
(lampiran 1)

III.2.1. Tata Tapak

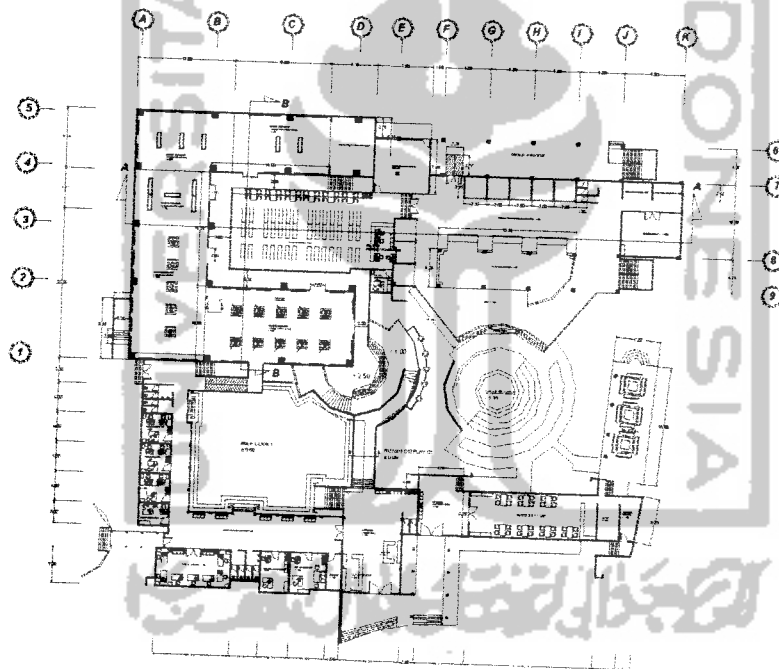
Site plan ini menjelaskan hubungan antara bentuk bangunan Museum Komik Nasional dengan landscap pendukungnya, dan hubungan antara sirkulasi ekterior dengan sirkulasi interior yang akan saling mendukung. Kecenderungan bentuk tapak yang datar akan mempermudah proses perencanaan tapak dari bangunan Museum Komik Nasional.

III.2.2. Massa Bangunan

Massa bangunan dari Museum Komik Nasional di rancang dengan konsep ketegasan bentuk ruang (secara mikro) dan ketegasan bentuk

Area yang terbagi atas 4 area (secara makro). Bentuk rektangular tegas yang didesain berdasar garis linear dari akses utama tersebut, diambil dari karakter bentuk karya-karya komik yang pada umumnya berbentuk rectangular yang tegas. Dengan bentuk seperti itu, proses lay out ruang-ruang pada Museum Komik Nasional akan menjadi lebih mudah. Karena setiap sudut ruang dapat di manfaatkan dengan lebih maksimal. Bentuk rektangular seperti ini juga dapat mempermudah proses perencanaan struktur dan konstruksi bangunan. Struktur yang di gunakan akan menjadi lebih sederhana, sehingga biaya konstruksi yang akan di keluarkan pun menjadi lebih minimal.

III.3.Denah



Gb.3.4.Denah
(lampiran 2)

Denah Museum Komik Nasional menggambarkan relasi antar ruang yang terdapat pada Museum tersebut, yaitu ruang-ruang yang terdapat pada area pengelola, ruang-ruang yang terdapat pada area restoran, ruang-ruang yang

terdapat pada area komersial, dan ruang-ruang yang terdapat pada area edukatif. Selain menjelaskan relasi antar ruang, denah ini juga menjelaskan layout dari ruang-ruang yang terdapat pada Museum Komik Nasional. Sehingga secara 2 dimensional dapat dirasakan suasana dari ruang-ruang yang ada.

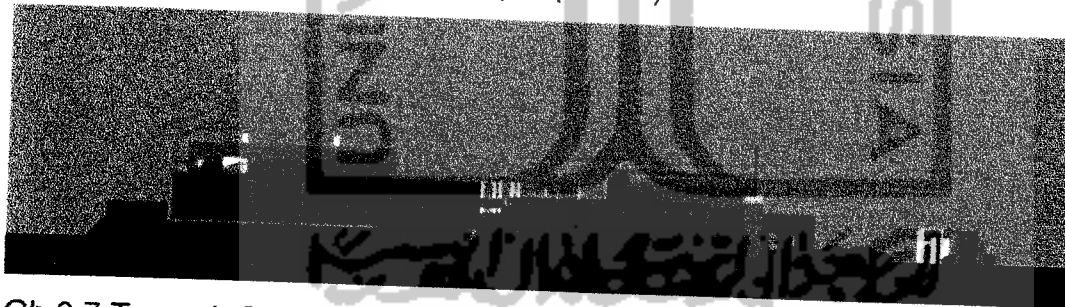
III.4. Tampak



Gb.3.5. Tampak Depan (lampiran 3)



Gb.3.6. Tampak Samping Kanan (lampiran 4)



Gb.3.7. Tampak Samping Kiri (lampiran 5)

- **Fasade Museum Komik Nasional**

Fasade Museum Komik Nasional ini merupakan transformasi dari karakter komik yaitu rektangular tegas, hal tersebut terlihat pada dinding-dinding yang seakan-akan independen antara satu dengan

lainnya yang terjalin membentuk ruang-ruang yang terdapat pada Museum tersebut.

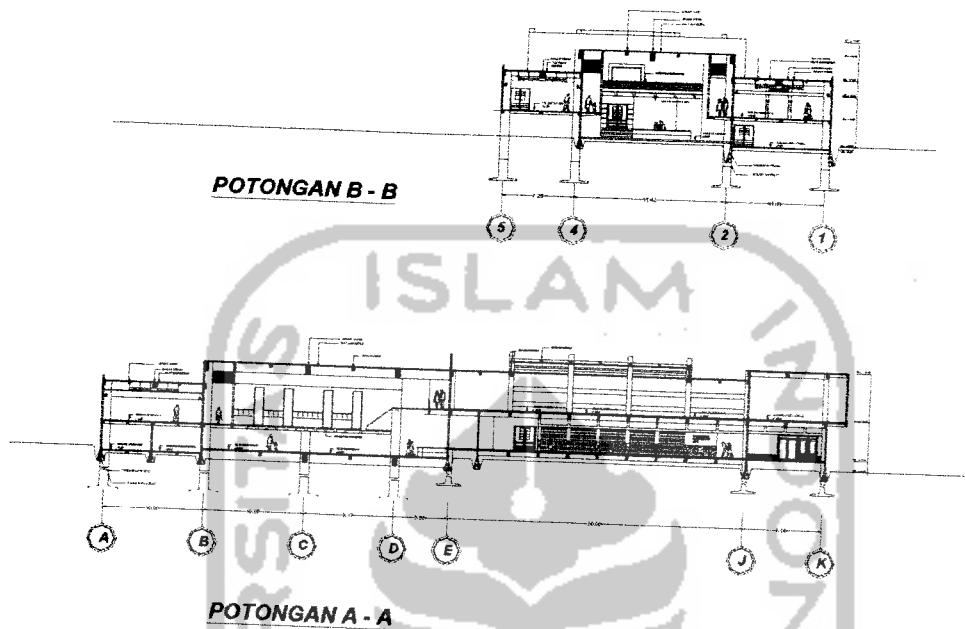
Pada Museum Komik Nasional, bukan hanya ruang-ruang yang diberi kesan otonom/independen tetapi area yang merangkum ruang-ruang tersebut juga di beri pembatas yang jelas antara area satu dengan area yang lainnya.

- **Warna Bangunan**

Warna bangunan adalah biru, merupakan salah satu warna yang diambil dari 3 warna pokok aditif (merah, biru, dan hijau) yang juga diterapkan pada proses pewarnaan komik. Warna biru itu sendiri memiliki beberapa tingkatan gradasi warna, dan beberapa di gunakan pada Museum Komik Nasional untuk identitas yang berbeda dengan bangunan di sekitarnya yang secara umum berwarna putih.



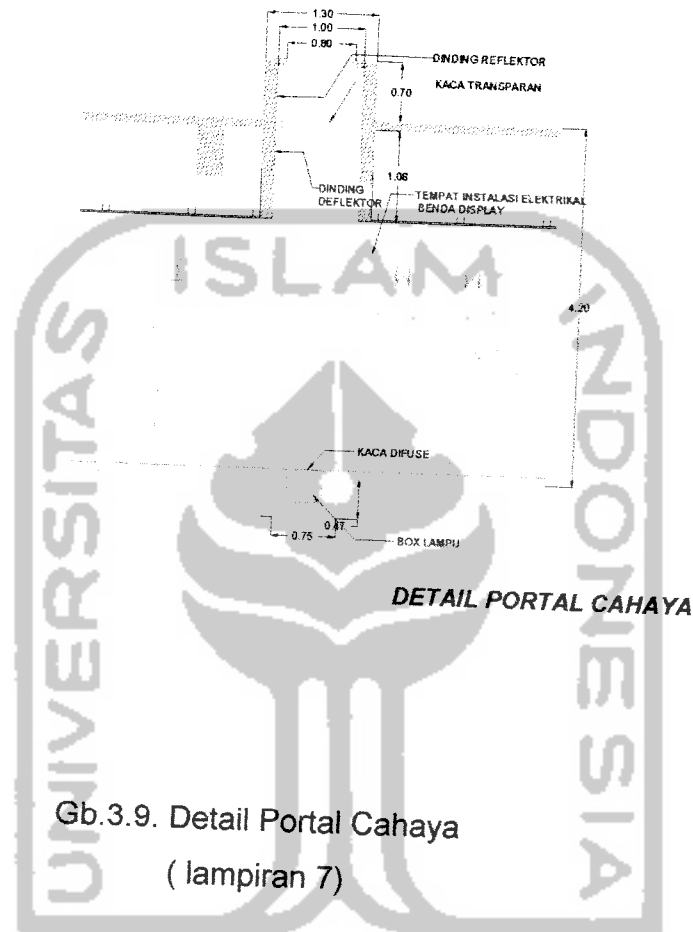
III.5.Potongan



Gb.3.8.Potongan
(lampiran 6)

- Jarak antara atap dengan lantai berkisar 4 m, hal ini bertujuan agar jaringan-jaringan utilitas seperti ducting AC (pada Area display 2) dapat terakomodasi dengan baik.
- Pondasi yang di pergunakan oleh Museum Komik Nasional adalah kombinasi antara pondasi batu kali dengan pondasi foot plat (di karenakan adanya beberapa bagian dari bangunan yang memiliki level lebih dari satu lantai).

III.6. Detail Portal Cahaya



Gb.3.9. Detail Portal Cahaya
(lampiran 7)

Portal ini berfungsi sebagai pembatas maya dari ruang-ruang yang terdapat pada area display 02. Di mana pada area display 2 terdapat 5 ruang yang mendisplay 5 genre komik Indonesia pada masa pertengahan yang terdiri atas ruang display komik wayang, komik silat, komik roman remaja, komik humor dan komik edukatif.

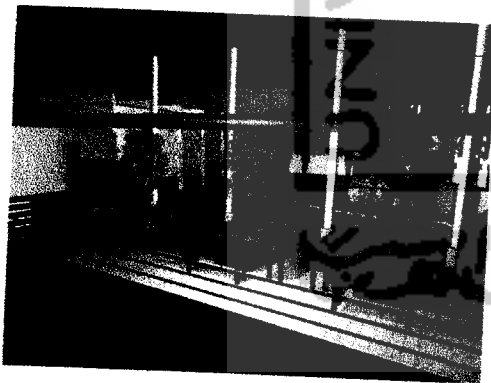
III.7. Perspektif



Gb. 3.10.Kafetaria

III.7.1.Kafetaria :

Cafe yang merupakan salah satu sarana pendukung pada Museum Komik Nasional (MKN) ini, terletak di bagian depan. Hal ini bertujuan agar selain pengunjung MKN, Cafe ini juga dapat di kunjungi oleh orang-orang yang hanya ingin mengunjungi dan menikmati hidangan yang di tawarkan oleh cafe tersebut.

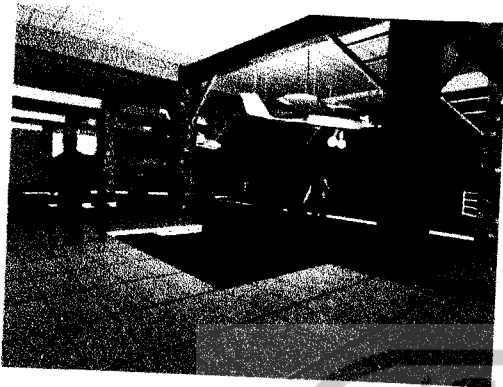


Gb.3.11. Cafe Out door

III.7.2.Cafe Out door

Cafe out door ini merupakan bagian dari Kafetaria yang terdapat pada Museum Komik Nasional. Bagian ini menawarkan konsep

bersantai/rileks di alam terbuka. Pengguna bagian ini dapat bersantai sambil menikmati pemandangan di sekitarnya.



Gb.3.12. Area Ekspresi

III.7.3. Area Ekspresi :

Merupakan area yang dapat dipergunakan sebagai sarana interaksi antara para komikus dengan orang-orang yang ingin belajar membuat komik pada jangka waktu yang telah di tentukan, selain dapat berfungsi sebagai galery komik yang dapat menjadi pendukung bagi area Book Shop dan Souvenir Shop.

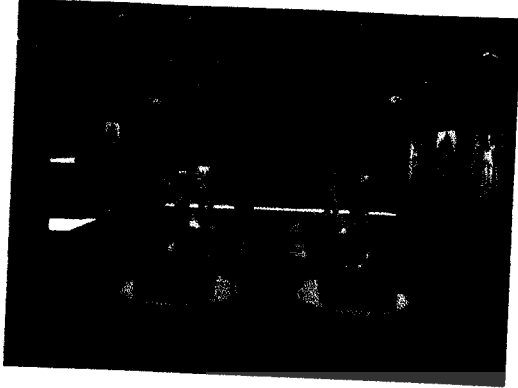


Gb.3.13. Area Display 1

III.7.4. Area Display 01:

Area yang di desain untuk memiliki suasana yang sama dengan suasana ketika kita sedang berada di selasar Candi Borobudur. Area display 01 merupakan area display yang menyajikan bentuk dan karakter

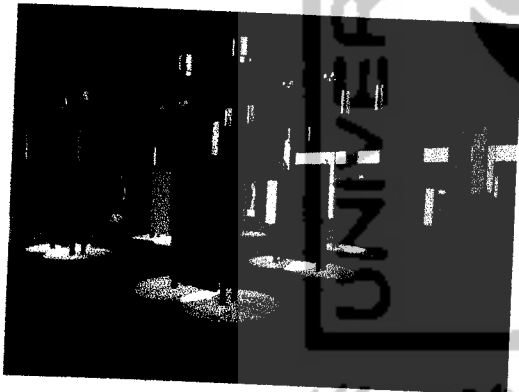
komik Indonesia kuno yang di wakili oleh relief-relief pada Candi Borobudur yang memiliki relasi cerita yang sangat kuat.



Gb.3.14. Area Display 2

III.7.5.Area Display 02 :

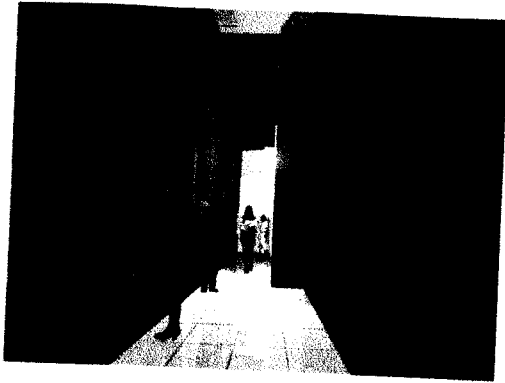
Area yang mendisplay 5 genre komik Indonesia pada masa pertengahan yang terdiri atas Komik Wayang, Komik Silat, Komik Humor, Komik Edukatif, dan Komik Roman Remaja. Area ini dapat dinikmati secara paralel dan dapat pula dinikmati secara serial.



Gb.3.15.Area Display 3

III.7.6.Area Display 03 :

Area yang mendisplay komik Indonesia modern ini merupakan area display yang bersifat temporary exhibition. Area ini area yang memiliki level paling tinggi di banding area-area display lainnya. Hal ini dikarenakan area display 03 ini merupakan analogi dari tingkatan Arupadatu pada Candi Borobudur.



Gb.3.16.Selasar

III.7.7.Selasar

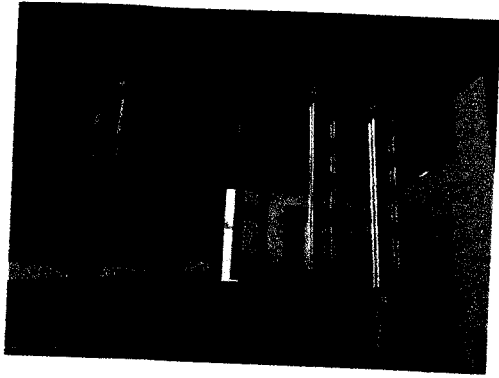
Bagian ini yang sangat mendukung konsep penikmatan secara paralel maupun serial pada area display 02. Selain memiliki ikatan yang kuat dari sisi sirkulasi dengan area display 02, selasar ini juga memiliki ikatan secara visual dengan area Perpustakaan.



Gb.3.17.Ampitheatre

III.7.8.Ampitheatre

Sebuah area yang dipergunakan untuk aktifitas-aktifitas seperti pertunjukan-pertunjukan drama, operet, dll, yang masih berhubungan dengan komik maupun tidak berhubungan dengan komik.



Gb.3.18. Sulpture

III.7.9.Sulpture

Sulpture ini melambangkan 5 genre komik Indonesia, terletak pada bagian depan dari area display 02 yang mendisplay komik Indonesia pada masa pertengahan. Sulpture ini juga berperan sebagai background dari Ampitheater.



DAFTAR PUSTAKA

Understanding Comic

Scott McCloud, Jakarta, 2001, 215 hal

Komik Indonesia

Marcel Boneff, Komik Inonesia, Jakarta, 1998, 236 hal

Borobudur, Golden Tales of the Budhass,

Jhon Miksic, Periplus, Republik Of Singapore, 1997, 157 hal

Museum Basic

Dk.Ching, Edisi I dan 2

Konsep Dalam Arsitektur

