

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HAMBAN/BELI

TGL. TERIMA : 22/07/2006

NO. INV. : 5120002067001

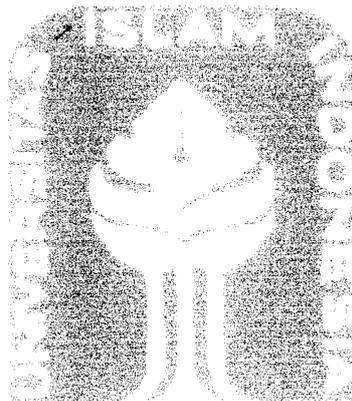
LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

STUDIO KOMIK DI JOGJAKARTA

Transformasi Isi Cerita Komik Monster-Horrible Story Ke Dalam Desain Arsitektural Yang Mendukung Pemunculan Kreativitas Bagi Komikus

COMIC STUDIO IN JOGJAKARTA

Transformation Of The Story Of Comic Of Monster - Horrible Story Into Architectural Design To Support Comicus Creativity



Disusun Oleh :

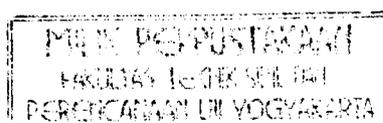
Tri Kuncoro
(00.512.109)



Dosen Pembimbing :

Inung P. Saptasari ST, M.Si

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**



LEMBAR PENGESAHAN

STUDIO KOMIK DI JOGJAKARTA

Transformasi Isi Cerita Komik Monster-Horrible Story Ke Dalam Desain Arsitektural Yang Mendukung Pemunculan Kreativitas Bagi Komikus

COMIC STUDIO IN JOGJAKARTA

(Transformation Of The Story Of Comic Of Monster - Horrible Story Into Architectural Design To Support Comicus Creativity)

Disusun oleh :

TRI KUNCORO

NO NIM : 00 512 109

Jogjakarta, Mei 2006

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. H. Revianto S, M. Arch

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing



Ir. Etik Mufida, M. Eng

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, pertama kali hanyalah kepada-Mu ya Rabb hamba harus bersyukur, awal dan akhir segalanya akan berpulang kepada-Mu dan semoga semuanya berakhir dengan Khusnul Khatimah. Ya Baginda Rasul-ku Muhammad S.A.W, terima kasih umatmu ucapkan baik yang tersurat maupun yang tersirat, harusnya umatmu bisa menjadi refleksi dari dirimu bukanlah sepenuhnya menjadi diri sendiri yang hanya mengakibatkan ketakaburan dan akhirnya menjadi kehancuran bagi dirinya sendiri, Amiin.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil dari sedikit dzikir, fakir dan ikhtiar penulis yang bercampur dengan dominansi dari berbagai referensi yang telah tersedia maupun yang bersedia menyediakan bagi penulis.

Tentu saja laporan ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan dari orang maupun pihak yang memberikan saran-saran dan kritik-kritik untuk menjadikan laporan ini jadi lebih baik, yang diantaranya adalah :

- ☺ Mister Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Piye Mister,??.. Apik an Men kaleh kulo, meibi aem your rival tomorrow... will be continued
- ☺ Ibu Inung P. Saptasari ST. M.Si, selaku Dosen Pembimbing, Bu?? Piye Kabare?? Sori yo Bu nek aku sering gawe jengkel Ibu, moga sehat wal afiat, Bu Inung Cakep Iho!!!
- ☺ Ibu Ir. Etik Mufida, M. Eng, Selaku Dosen Penguji yang akhirnya menjadi Dosen Penguji, Sorrrriiii tenan Iho Bu udah susah payah ngurus pendadaran ku, mathur nuwunn sanget yo Bu.
- ☺ Pak Ir. Arman Yulianta M. Up, Selaku Dosen Pembimbing Semester, Sori yo pak nek aku okeh salah, you are berbeda Sir.
- ☺ Pak Ir. Hanif Budiman M.SA, Selaku Dosen Penguji Pendadaran yang udah baek banget dan pengertian sama aku, kayak udah akrab walaupun jarang jumpa.
- ☺ Pak Ir. Arief Wismadi M. Eng kok ikutan nguji pak? dan Dosen Penguji dari luar UII Pak Eko, makasih.. kok di tanya terus pak... (hot debate)

KATA PENGANTAR

- ☺ Semua Dosen yang belum di sebutkan namanya, makasih banyak udah ngerepotin (maklum, penulis adalah mahasiswa yang bermasalah)
- ☺ Mas Tutut..... Weh pahlawan gaul semua Jaman tanpa tanda jasa sori ngerepotin terus mas, maju terusss... Mas Sarjiman, Sori bikin jengkel terus.
- ☺ PakDosen:ArmanReviAriefwUudAjiHanifTonyMunichyDarmadjiAliwafaNurcolishE dySupriyantaBaritoYunan, dkk.... sori ya Pak kalo kelupaan
- ☺ BuDosen:InungEtikRiniArifDyahHastutiSuginiEndy, dkk... sori ya Bu kalo kelupaan
- ☺ Buat yang pernah menjadi Bapak maupun Ibu Guru, Mbak, Mas, Adek Guru, terima kasih yang tak terhingga.....
- ☺ Pak e Bu e, kasih orang tua sepanjang jalan. Ga cukup tulisan ni menulis jasa mu....
- ☺ Cah-Cah Arsitek 00/duaribu/rongewu/tu tasen/duaratusratus/kosongkosong/nol2: MirjaedanGuruhmusisiBayugitarisDeanungningHendrakumisNanokalemEkobolo ngHoldinggayaGuruhsoloAditnsrBayuskentirAjipatiBayupembalapBangunnyemot DwipekalonganIjudpleiboiFajriagamArdianacehgiloArdiankancilSigittresnoJokom egaproYuwanjangkungFauzgeblekEdosipitYudhipepengDanikabayanSigitmongol WawanlombokgondrongAgungpolrestempelNuningnunggiengYunimenthulDiana ceperAryodeapriyoTinamodelRininduthGaluhitemanizUlikecilRinadesiliacantikFitr iimungilldenceriwisRicobozJeannyhuseinRatehacehRatehndutRatehHedarSintar aswatiIndramanisPaijodoniYudhapairoAmirbadakantiacneAdiRojaliAndreprinterE kolampungHendriksieraljedlombokYudhiramadianPranamuhiRengganauendang gBagas..ilpuldirekturAjipotoshopMashurimaskotWahyujambulmrcraftPungkinyen girAriefkuncungAriefkuplakWidijembulManikntheessentialO'ononengAkbarclarkent WawankartunisLuluguegueDikipetrikArikacamataArdilombokAlibabaKelinkirenkCi wongAressitumorangcodotDiansastroatrokJuveentusfcAhmuadprinter'a0lwanRer elwanyesusAgusbanyuwangiAgusjambiAgusitemAguskritingYopapenzoilLukistrik eDewiwikiYayangnagaAyusugehFifitgunartilkapalembangRanitinggiMegaranipe maluMettymeliorariNovimokIrmamukGinaginginDwikecilMenikmatiTintincilikDevit Joko, dsb dan kawan2 sori yo kalo yang kelupaan, waktunya mepet neemakaseeehhh....tenk yu banyak atas memorynya n maapin semua salahku yoooo, semoga bisa reuni di hari tua ntar yaaaa.... Emang kompak kita ini.
- ☺ AnakArsitekSelainAngkatanDuaribu:AbuspongebobTeddyAsepPojanJoshamandraYusephMeonkembarTariVeriRisyardKoplakAdibAriesAresDiditJokoNilamRubby

KATA PENGANTAR

AnggiOpieYuliaUrniErniErnaUmiDianYulianRofiZuraedah,Mbak:GayatriPipitSakti
WiwikWindiFauzaDyahRinaMirna,Akang:Nuki,Norman,Andy,Subhan,YayangJay
aOneSalimSangajiHerisonAndiBondanWigiSalimSilaySigit, dkk dll dsb yang lupa
kusebutkan, sorii yo...

- ☺ Cewekcewek arsiteksori yo bikin jengkel wae
- ☺ Tim Pembantu pendadaran : Paijo Intan, AKbuar, Yhuud, Wawan, nuwon yooo.....
- ☺ Kos IDI, Bu KOs Pak Kos Anak Kos : Abu Sponge Buob. Yoga , Anditnyoto,Pak Tomplieng, Mas AnangDida, Paijooo...
- ☺ Anak Kos Bukit Suling....yang tertib yo jangan niru yang punya kos, semoga kos kita makin jaya
- ☺ Cah cah Kampung nuwun yo
- ☺ Suzuki Shogun R 110 cc fourstroke fullengine. brummm wengg, whuzzzzzzzzz.....
- ☺ Kompie tuaku. Kasian ngelembur terus..
- ☺ Mas Doni yang udah mau meluangkan waktunya buat diwawancarain ma aku walopun gak kenal, maju terus mas dan berkembang, emng capek yo mas ngerjain komik sendiri, top!!!
- ☺ Mas Ismail n SeBiKomnya..... kayaknya aku ngerasa akrab sama mas walopun ga pernah jumpa, e e gataunya sama2 senasib tho? Emang komikers baek2 semua...nuwun mas udah mau menjamu aku padahal mas mau ada urusan waktu itu tapi nyempetin lama2 buat aku wawancarain tank yow,...you are a kindmen n smart, rich dad poor dad nya udah aku baca mas, siip tenan
- ☺ Mbak Erika n SwaComsta nye, makasih udah amburadulin rumahnya buat ku potretin. Nuwuun sanget, sori yo ga pernah maen, sibuuuk tenaN Kiii
- ☺ Seluruh komunitas komikers seJogja se Tanah Air, se Dunia Buabblaz Truzzz...Wuiihhh !!!
- ☺ KoncokoncoKknKudanJuga Penduduk Desanya, Arigato Gozaimasu...
- ☺ Mbak Wuriiii, pak e cepet sembuh yooo
- ☺ Mbak Rofiii...Ahlan wa Sahlan.....
- ☺ Aa Gym, Teh Nini, Mr. Ahmeed Deedat, Mohammad Ali, Bung Hatta, Nasruddin Hoja, Robert.T.Kiyosaki, Urasawa Naoki&Staff, Mahattir Mohammad, ScottMcLoud, Saddam Hussein, Masakazu Katsura n Satff, pengarang Asterix,

KATA PENGANTAR

Hakeem Olajuwoon, Rusty Nail, Guns N Roses, Iwan Fals, Radio Rama FM, Bob Sadino, dll...Syukron

- Buat semua yang udah pernah ato ngerasa pernah bantuin aku makaseeeehhh banyak ya, juga soriiii kalo ga disebut, wasallam.....

Bagi semua yang tercantum dan yang tidak tercantum (mohon maaf kalo ga disebutin semua) mohon di maafkan segala kesalahan baik itu di masa lalu , sekarang, maupun yang akan datang. Terima kasih banyak atas bantuannya, segala kebaikan akan kembali kepada pembuatnya, Amiin.

Akhir kata, semoga sedikit yang telah penulis perbuat dapat maksimal barokahnya, Wallahu'Alam, WabllahitTaufiqWalHidayah,

Wassalamu'alaikum Wr. Wb. Alhamdilillahirrabbi'l'aalamiin

Yogyakarta, 9 Mei 2006

Tri Kuncoro

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar skema	xiii
Abstraksi	xiv

B A B I

PROPOSAL

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian.....	1
1.2. Latar Belakang.....	2
1.2.1 Sejarah Komik Dunia.....	2
1.2.2 Komik dahulu.....	2
1.2.3 Komik sekarang.....	4
1.2.3.1 Komik di Jepang.....	5
1.2.3.2 Pengaruh Komik Jepang terhadap perkembangan Komik di Indonesia.....	5
1.2.4 Urasawa Naoki dan Kota Jogjakarta.....	10
1.2.4.1 Sekilas tentang Urasawa Naoki.....	10
1.2.4.2 Latar Belakang Komik di Kota Jogjakarta beserta permasalahannya.....	11
1.2.4.3 Potensi Kota Jogjakarta sebagai lokasi Site Bangunan berada.....	12
1.2.4.4 Hubungan antara Komik Monster dengan Kota Jogjakarta.....	13
1.3 Permasalahan.....	14
1.3.1 Permasalahan Umum.....	14
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	14

DAFTAR ISI

1.4 Tujuan dan Sasaran.....	14
1.4.1 Tujuan.....	14
1.4.2 Sasaran.....	14
1.5. Keaslian Gagasan.....	14
1.6 Lingkup Pembahasan.....	15
1.6.1 Permasalahan Arsitektural.....	15
1.7 Metoda Tugas Akhir.....	15
1.7.1 Metoda Pengumpulan Data.....	15
1.7.2 Observasi.....	15
1.7.3 Wawancara.....	15
1.7.4 Referensi.....	15
1.7.5 Study Literatur.....	16
1.8 Kerangka Pola Pikir.....	16
TINJAUAN DAN STUDI KASUS	
2.1 Tinjauan.....	17
2.1.1 Studio Komik.....	17
2.1.2 Spesifikasi proyek.....	17
2.1.2.1 Bangunan studio komik.....	17
2.1.2.2 Proses pekerjaan.....	18
2.1.3 Aktifitas dalam Studio Komik.....	18
2.1.3.1 Aktifitas Utama dalam Studio Komik (Tim Kreatif).....	19
2.1.3.2 Aktifitas Pengelola Bangunan	19
2.1.3.3 Aktifitas Bagian Pemasaran.....	20
2.1.3.4 Aktifitas Bagian Pelayanan.....	20
2.1.4 Klasifikasi penghuni bangunan.....	21
2.1.5 Struktur Organisasi.....	22
2.1.6 Kebutuhan ruang dan besarannya.....	23
2.1.7 Hubungan antar ruang.....	27
2.2 Studi Kasus.....	28
2.2.1 Studio Komik di kota Jogjakarta.....	28
2.2.1.1 Studio Komik SwaComsta.....	28
2.2.1.2 Studio Komik SeBiKom.....	30

DAFTAR ISI

2.2.1.3 Studio Komik (Doni).....	32
2.2.1.4 Proses Pekerjaan Komikus.....	34
2.2.1.5 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Bangunan Studio Komik	35
2.2.2 Pameran Komik	36
2.2.2.1 Pameran Komik di Jogjakarta.....	36
2.2.2.2 Pameran Komik Lokal di Bandung.....	36
2.2.2.3 Pameran Komik Luar Negeri.....	37
2.2.2.4 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Pameran Komik	39
2.2.3 Usaha Percetakan di Jogjakarta.....	39
2.2.3.1 Proses Pekerjaan Usaha Percetakan.....	42
2.2.3.2 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Usaha Percetakan.....	42
KONSEP	
3.1 Penjabaran Orientasi Konsep.....	43
3.1.1 Konsep Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain.....	44
3.1.1.1 Monster-Horrible Story dalam Arsitektur.....	44
3.1.1.2 Pembahasan lebih lanjut tentang komik Monster-Horrible Story.....	44
3.1.1.3 Pendalaman isi cerita dari komik Monster- Horrible Story.....	45
3.1.1.4 Alur cerita Monster-Horrible Story.....	47
3.1.1.5 Kesimpulan dari Transformasi komik Monster- Horrible Story ke dalam Desain.....	49
3.1.2 Konsep Lay-Out ruang yang memunculkan kreatifitas.....	50
3.1.3 Kesimpulan Umum.....	53

BAB II

SCHEMATIC DESIGN

1.1 Lokasi.....	54
1.1.1 Ukuran Site.....	57
1.1.2 Analisa Site.....	58
1.2 Pengembangan Konsep.....	60
1.2.1 Pengembangan Konsep Ke Dalam Desain Arsitektural.....	61
1.3 Skema Aksono Massa Bangunan Per Blok.....	66
1.4 Pengembangan Skema Konsep Ke Dalam Rancangan Site Plan.....	71
1.5 Gambar Pra Rancangan Site Plan.....	72

BAB III

LAPORAN PERANCANGAN

A. Site Plan.....	
B. Denah.....	
C. Rencana Balok.....	
D. Rencana Pondasi.....	
E. Lay-Out Ruang.....	
F. Potongan	
G. Interior.....	
H. Aksonometri.....	
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permadani Bayeux	3
Gambar 2. Transformasi Huruf Kanji Jepang	3
Gambar 3. Gambar karya Rudolphe Topffer	4
Gambar 4. Setting yang berubah dalam komik Monster H.S	7
Gambar 5. Suku Bangsa dalam komik karya Urasawa Naoki	8
Gambar 6. Ekspresi dalam komik karya Urasawa Naoki	9
Gambar 7. Eksterior Studio Komik SwaComsta	28
Gambar 8. Interior Studio Komik SwaComsta	29
Gambar 9. Denah Kasar bangunan Studio SwaComsta	30
Gambar 10. Interior Studio Komik SeBiKom	31
Gambar 11. Denah Kasar bangunan di Studio Komik SeBiKom	32
Gambar 12. Interior Studio Komik Pribadi milik Mas Doni	33
Gambar 13. Denah Kasar Studio Komik Pribadi milik Mas Doni	34
Gambar 14. Pameran Komik Lokal di Bandung	36
Gambar 15. Pameran Komik di Jogjakarta	36
Gambar 16. Pameran Komik Luar Negeri	37-38
Gambar 17. Eksterior & Interior Kantor Percetakan Pd. Hidayat	39
Gambar 18. Denah Kasar Kantor Percetakan Pd. Hidayat	40
Gambar 19. Eksterior & Interior Pabrik Percetakan Pd. Hidayat	41
Gambar 20. Denah Kasar Pabrik Percetakan Pd. Hidayat	42
Gambar 21. Faktor-faktor pemicu Kreatifitas	52
Gambar 22. Wilayah Lokasi Site Di Kota Jogjakarta	54
Gambar 23. Kondisi Lokasi Site Terpilih	56
Gambar 24. Ukuran Site	57
Gambar 25. Analisa Site	58
Gambar 26. Solusi dari Analisa Site	59
Gambar 27. Skema Aksono Massa Bangunan Per Blok	66-70
Gambar 28. Pengembangan Skema Konsep Ke Dalam Rancangan Site Plan	71
Gambar 29. Gambar Pra Rancangan Site Plan	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan Komik Monster dengan Kota Jogjakarta	13
Tabel 2. Keaslian Gagasan	14-15
Tabel 3. Kerangka Pola Pikir	16
Tabel 4. Struktur Organisasi	22
Tabel 5. Standard Besaran Ruang Studio Gambar	23
Tabel 6. Besaran Ruang	24-26
Tabel 7. Hubungan Antar Ruang	27

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Piramid cerita dari awal hingga klimaks	46
Skema 2. Alur Cerita Komik Monster-H.S	49
Skema 3. Pengembangan Konsep Ke dalam Desain Arsitektural	60-65

Studio Komik di Jogjakarta

Transformasi Isi Cerita Komik Monster-Horrible Story Ke Dalam Desain Arsitektural Yang Mendukung Pemunculan Kreativitas Bagi Komikus

Abstraksi

Kota Jogjakarta adalah kota seni yang memiliki banyak keragaman seniman, salah satu diantaranya adalah seniman komik atau biasa di sebut dengan komikus. Akan tetapi banyak sekali komikus yang membentuk komunitasnya secara amatiran, sungguh sangat disayangkan apabila suatu komunitas bakat tersebut di biarkan tumbuh begitu saja tanpa di kelola secara professional.

Oleh karena itu di butuhkan suatu wadah yang benar-benar mengerti akan dahaga kebutuhan dari komikus-komikus tersebut. Tentang keakraban, kreativitas, komunitas, hiburan, pengetahuan, citra dari tempatnya bekerja, produksi, dan segalanya yang di perlukan untuk mengembangkan bakatnya, baik secara individu maupun kelompok.

Rancangan ini diharapkan bias menjawab setidaknya sebagian besar dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Hidup di dunia...
Sebentar saja...
Sekedar mampir...
Sekejap mata...
Jangan kau tergoda...
Jangan kau terlena...
Akhirat nanti...
Tempat pulang kita...
Akhirat nanti...
Tempat akhir kita...
Astaghfirullah...
Robbal barroyaa...
Astaghfirullah...
Minal Hattoyaa...

**BAB I
PENDAHULUAN****Bagian Pertama****1.1 Pengertian**

(SEBUAH PLEDOI BUAT KOMIK)

Komik sebagai sebuah media mempunyai karakteristik tersendiri. Jika seorang perupa mengatakan “Sebuah gambar adalah seribu kata-kata”, dan seorang sastrawan menimpali “Sebuah kata adalah seribu gambar”. Maka komik memiliki keduanya, “kekuatan gambar” dan “kekuatan kata”. Karena **komik** adalah **imagery media** antara **film** dan **buku**. **Komik adalah sebuah bahasa Literer Visual yang mengisi ruang yang terdapat diantara kedua media (film dan buku tersebut.**¹

Dalam pemahaman mengenai komik, Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan, yang apabila gambar-gambar dilihat secara satu per satu maka gambar tersebut tetap hanya sebuah gambar, akan tetapi bila di susun secara berturutan sekalipun hanya 2 gambar maka gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi menjadi seni komik.²

Laboratorium atau **Studio**, adalah **sarana penunjang dalam satu atau sebagian cabang ilmu pengetahuan dan teknologi tertentu sesuai dengan keperluan bidang studi yang bersangkutan.**³

Jadi **Studio Komik** adalah **Sarana** atau **tempat yang menampung segala kegiatan yang menghasilkan karya berupa komik** atau yang lebih spesifik adalah “**sebuah organisasi, yang terdiri dari berbagai bidang**

¹ <http://www.universitasedanarea.com/organisasi.htm>

² Buku “Understanding Comics” karangan Scout McCloud

³ <http://www.universitasedanarea.com/organisasi.htm>

keahlian (menulis, sketsa, penintaan, pewarnaan, penyuntingan, pengarahannya, layout, pracetak, akuntansi, pemasaran, dsb) yang memiliki metoda tersendiri, dan memiliki sebuah tujuan yaitu membuat karya komik”.⁴

1.2 Latar belakang

1.2.1 Sejarah komik di dunia.

Terlalu rumit bila di jabarkan satu per satu, untuk itu pengelompokkan komik berdasarkan waktu pemunculannya perlu di persingkat menjadi 2 bagian, yaitu :

- Komik dahulu : Komik sebelum mengenal bentuk panel-panel dengan gambar dan kata-kata (dalam balon) sebagai satu kesatuan yang utuh, dan
- Komik sekarang : Komik sesudah mengenal mengenal bentuk panel-panel dengan gambar dan kata-kata (dalam balon) sebagai satu kesatuan yang utuh.

1.2.2 Komik dahulu

Belum ada kepastian mengenai kapan dan dimana kelahiran komik pertama kali di dunia ini yang akurat. Namun beratus-ratus tahun yang lalu, sebelum Cortes mulai mengumpulkan komik, Francis sudah menghasilkan karya yang serupa, yaitu PERMADANI BAYEUX (Permadani sepanjang 230 kaki yang kira-kira berjarak 76 meter) yang menggambarkan penaklukan Norman atas Inggris, yang berawal pada tahun 1066.⁵ Seperti inilah modelnya :

⁴ http://komikazemedia.tripod.com/arsip/02-06-03-manajemen_studio.htm

⁵ Buku “Understanding Comics” karangan Scout McCloud



Pertempuran
sedang berlangsung

Uskup Odin sedang
Menyemangati
tentaranya

Duke William membuka
helm bajanya, memberi aba-aba
kepada pasukannya
Untuk berkumpul

Pasukan Harold
Dikalahkan

Salah satu gambar dalam permadani Bayeux (Sumber : Understanding komik)

Dengan gambar tanpa teks yang tersusun dengan rapi dan bercerita dari kiri ke kanan. Walaupun tidak pasti apakah ini adalah komik namun secara konsep memiliki kesamaan dengan komik yang ada seperti sekarang ini.

Gambar di atas bukanlah satu-satunya cerita bergambar yang ada di dunia, jauh sebelumnya telah ada seperti relief pada Candi di Indonesia yang menggunakan gambar untuk bercerita, ataupun penggunaan gambar sebagai tulisan maupun bahasa seperti yang ada pada Hieroglif di Mesir, ada pula bangsa Cina (Jepang, Korea, Cina) yang mentransformasikan bentukan yang ada di alam ke dalam tulisannya, seperti pada huruh Kanji di Jepang sebagai berikut :



"Transformasi" dari : Minggu = Nichi = **Matahari** // Senin = Getsu = **Bulan** // Selasa = Ka = **Api** // Rabu = Sui = **Air** // Kamis = Moku = **Pohon** // Jumat = Kin = **Emas** // Sabtu = Do = **Tanah**. (Menggambar merupakan Budaya dari bangsa ini);

(Sumber : Kamus Bahasa Jepang)

- Komik Asia : terbagi menjadi 2 aliran, yaitu : Komik Jepang dan Komik Hongkong (Komik Korea mulai berkembang tetapi style komiknya mengikuti gaya komik Jepang)
- Komik Eropa
- Komik Amerika

Kalau mengikuti perkembangan di antara ke empatnya (dalam hal ini Komik Jepang dan Komik Hongkong merupakan bagian terpisah), Komik Jepang adalah komik yang paling cepat berkembang seperti yang telah di utarakan dengan jelas oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul "Understanding Comics" bahwa "Seni dan Kesusastraan Barat tidak banyak berkembang karena kecendrungan budaya yang terpaku pada tujuan akhir, tetapi sebaliknya di Timur kaya akan tradisi karya seni yang berputar dalam siklus dan berkelok-kelok". Jepang memberikan wawasan yang berbeda terhadap komik, dan komik itu sendiri merupakan KESENIAN, melebihi negara lain.⁶

1.2.3.1 Komik di Jepang

Negara ini banyak sekali melahirkan komikus, baik itu amatiran maupun yang professional kelas dunia. Sebut saja Akira Toriyama (Dragon Ball Z); Masakazu Katsura (I`S); Aoyama Gosho (Conan); Takeshi Maekawa (Kungfu Boy); Goodfathernya komik Jepang Hojo Tsukasa (City Hunter); bapak komik Jepang Fujiko. F. Fujio (Doraemon) dan masih banyak lagi yang lainnya, komikus-komikus ini mampu membentuk karakternya sendiri-sendiri.

1.2.3.2 Pengaruh Komik Jepang terhadap perkembangan Komik di Indonesia

Dunia perkomikan di Indonesia pernah mengalami masa-masa kejayaannya pada tahun 50 s/d 70-an, sempat tenggelam selama puluhan tahun

⁶ Buku "Understanding Comics" karangan Scout McCloud

dan menjelang tahun 2000-an perlahan namun pasti muncul kembali ke permukaan.⁷

Sebenarnya komik Indonesia sudah ada pada tahun 1930-an (walaupun dalam kenyataannya seperti yang sudah di utarakan di atas bahwa cerita bergambar sudah ada jauh sebelumnya seperti candi dengan relief bergambar, tetapi komik yang di maksud di sini adalah jenis "komik sekarang" seperti komik yang dapat dilihat sekarang ini), yaitu dalam bentuk komik strip di surat kabar. **Imansyah Lubis**, seorang pengamat komik, mengatakan, komik Indonesia pertama dimuat pada hari Sabtu, 2 Agustus 1930, di **Sinpo**, sebuah surat kabar Melayu-Cina saat itu. "Komikusnya Kho Wang Gie dan komiknya belum ada judul," kata "tukang komik" yang skripsinya adalah mengenai perjalanan komik di Indonesia ini. Komik Indonesia memang masih berupa komik strip pada masa 1930- 1950-an. Baru pada tahun 1952 komik muncul dalam bentuk buku untuk yang pertama kalinya. Judulnya Kisah **Pendudukan Jogja** karya **Abdul Salam**, merupakan "pembundelan" komik strip dari surat kabar Daulat Rakyat. Puncak matinya perkomikan Indonesia terjadi pada tahun 1980 s/d 1990-an oleh karena membanjirnya komik-komik Amerika dan Eropa di susul hantaman yang luar biasa dari komik-komik Asia khususnya Jepang. Akan tetapi usaha yang terus menerus yang dirintis oleh sejumlah kecil komikus lokal ini mulai menampakkan hasil pada tahun 1994-an.⁸

Hal ini di tandai dengan bermunculannya studio komik oleh komikus-komikus pemula di berbagai kota di tanah air yang menghasilkan variasi komik dengan cirinya sendiri-sendiri. Salah satu bentuk dari banyaknya karya-karya komik lokal tersebut adalah KOMIKASIA, yaitu sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mensosialisasikan perkembangan komik Indonesia sebagai bagian dari perkembangan budaya komik di Asia. Tahun 2003 lalu, kegiatan ini dicetuskan sebagai hasil penelitian studi akademik desain komunikasi visual para akademisi dari DKV ITB yang mencermati gaya visual komik di Asia Tenggara dan budaya

⁷ <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0412/03/muda/1414723.htm>

⁸ idem

yang mempengaruhinya. Hasil dari kegiatan ini telah melahirkan suatu pemikiran tentang pencarian identitas visual komik Indonesia dan strategi pengembangan industri komik Indonesia di tengah-tengah masuknya gaya visual komik Jepang.⁹

Jadi dapat di katakan komik Jepang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan komik di Indonesia. Banyak gaya dari komikus Jepang yang banyak di tiru oleh para komikus di tanah air, namun bila lebih di cermati, dari banyak komikus yang tersebut, Jepang masih memiliki seorang komikus jenius yang menonjol dari yang menonjol (disini tidak bisa di sebutkan yang terbaik karena yang terbaik itu relative), yaitu Urasawa Naoki. Mengapa ? Karya komikus ini walaupun ada persamaan tetapi memiliki banyak perbedaan dari komikus Jepang yang lain seperti :

- Setting cerita yang berubah- ubah (seperti di dalam suatu Negara di luar Jepang, penggambaran cerita tidak hanya di satu daerah tetapi banyak daerah dengan karakteristik daerah tersebut yang berbeda-beda pula, misal Jerman dengan daerah seperti Hannover, Duesseldorf, Nordhein Westfalen, Berlin, Verden dan puluhan bahkan ratusan tempat lainnya) dan ini bukan gambar fantasi/ imajinasi.



Contoh setting cerita yang berubah-ubah yang ada di komik karya Urasawa Naoki

(Sumber : Komik Monster karangan Urasawa Naoki)

⁹ <http://komikasia.dkv.itb.ac.id/inside.html>;

- Penggambaran karakter muka orang dari tiap-tiap bangsa seperti Asia, Eropa, Timur Tengah, dan sebagainya dapat di gambarkan nyaris sempurna dan teknik penggambarannya pun efektif dan efisien (tidak membingungkan dan jelas).



Contoh gambaran suku bangsa yang ada di komik karya Urusawa Naoki (Sumber : Komik Monster-Horrible Story; 20th Century Boys; Master Keaton Karya Naoki Urusawa)

- Ekspresi penggambaran tokoh di dalam komik nyaris hidup sesuai kondisinya saat itu seperti senyum sinis, merenung, bingung, senyum licik, pandangan kehampaan, dan lainnya yang tidak terpaku hanya kepada ekspresi biasa seperti senyum, marah, sedih, ketawa dan sebagainya.



Contoh ekspresi dalam komik karya Urusawa Naoki (Sumber : Komik Monster-Horrible Story dan 20th Century Boys Karya Naoki Urusawa)

- Nama-nama tokoh sangat bervariasi dan menunjukkan dari Negara mana dia berasal
- Isi cerita cenderung menggambarkan suasana psikologis yang dapat menghanyutkan pembaca ke dalam ceritanya.

Banyak kisah-kisah yang menggambarkan suasana kehidupan yang riil dan mendidik. Seperti seorang polisi jenius luar biasa dan bekerja siang dan malam tanpa mengenal lelah, namun di balik kehebatannya itu rumah tangganya berantakan, istri cerai, anak hamil di luar nikah dan sebagainya (hal ini mendidik pembaca agar mampu bersikap adil). Cerita seperti ini banyak terjadi di sekitar kita. Dan masih banyak lagi keunggulan yang lainnya.

Di Indonesia nama Urasawa Naoki sangatlah terkenal, di Jogjakarta sendiri di mana banyak komikus baru bermunculan sekarang ini pastilah sudah tidak asing lagi mendengar nama besar Urasawa Naoki, terutama bagi pengamat komik di tanah air sebagai komikus kelas dunia yang bermutu.

1.2.4 Urasawa Naoki dan Kota Jogjakarta

1.2.4.1 Sekilas tentang Urasawa Naoki

Urasawa Naoki di lahirkan di Kota Osaka, Jepang 2 Januari 1960, lulusan Ekonomi di Meisei University. Hasil Karyanya yang terkenal antara lain : Happy!; Jigoro!; NASA; Yawara !; Master Keaton; Nijuseiki Shounen[The 20th Century Boys]; Pluto . Ia mulai serius dan profesional di komik di mulai dari Yawara!. Di antara sekian komiknya ada satu yang banyak mendapat penghargaan dan paling kental sisi psikologisnya, yaitu komiknya yang berjudul "MONSTER-HORRIBLE STORY" yang menceritakan tentang kisah pembantaian yang diawali oleh penyelamatan seorang anak kecil oleh Dr. Tenma.

1.2.4.2 Latar Belakang Komik di Kota Jogjakarta beserta permasalahannya

Di Jogjakarta sendiri sering diadakan even-even yang berkaitan dengan komik lokal seperti PKI(Pekan Komik Indonesia), PKAN (Pekan Komik dan Animasi Nasional), dsb. Di kota Gudeg ini pula sudah banyak bermunculan studio komik yang bergerak bebas (independen) seperti Seyogyanya Komik Indonesia (SEKGIN), Sebikom.corp (SEdang Blkin KOMik), DeadLineStudio, dsb.¹⁰

Studio Komik ini bergerak dengan otoritasnya dan membentuk sistemnya sendiri tanpa mepedulikan segala macam kepentingan lainnya seperti pola industri yang biasa di terapkan oleh studio-studio profesional lainnya¹¹, karena mereka hanya mengerjakan komik berdasarkan kesenangan semata, sehingga bisa dipastikan bahwa studio-studio tersebut bersifat temporer atau sementara saja. Hal ini di karenakan tidak adanya strategi bisnis di dalam studio-studio kecil tersebut sehingga tidak mempunyai planning untuk jangka waktu ke depannya.

Studio komik yang ada juga tidaklah memenuhi persyaratan jika di tinjau dari segi kelayakan seperti ruang kerja yang terlalu sempit ataupun minimnya fasilitas yang ada, selain itu bangunannya juga tidak memiliki fungsi yang tetap apalagi memiliki bangunan yang mempunyai identitas tersendiri bagi komunitasnya.

Melihat kenyataan ini, bisa di ambil kesimpulan bahwa perlunya suatu wadah tersendiri bagi komunitas komikus terutama di kota Jogjakarta, di mana wadah tersebut berupa bangunan ideal yang memiliki identitas tersendiri dengan fasilitas yang memadai tanpa melupakan kelayakan ruang kerja bagi komikus itu sendiri.

¹⁰ <http://komikazemedia.tripod.com/haramjadah/edisi003/jogjacomicscene.html> ;

¹¹ <http://komikazemedia.tripod.com/arsip/02-02-24-komikindie.htm>

1.2.4.3 Potensi Kota Jogjakarta sebagai lokasi Site Bangunan berada

Selain sebagai kota pelajar kota Jogjakarta merupakan kota Kesenian dan Kebudayaan. Di kota ini adalah tempat berkumpulnya para pelaku seni dari seluruh penjuru tanah air, baik itu Seni Musik, Kerajinan, Teater dll. Seni Komik termasuk di dalamnya.

Peluang untuk memperkenalkan dan memasyarakatkan komik di kota Jogja sangatlah besar, hal ini bisa di lihat dari banyaknya orang yang datang ke acara pameran-pameran komik seperti acara yang digelar dengan nama Kabinet Komik Indie di Gelaran Budaya Jalan Menukan 273 Karangakajen, Yogya. Dalam acara itu dihadiri pula peserta yang berasal dari luar kota seperti Solo, Bandung, Jakarta, Malang dan Bali. Acara ini bertema Silaturahmi Manusia, Gagasan, dan Kode-Kode Estetik, yang bertujuan untuk menjadikan komik sebagai media penyampai gagasan dan juga menjadi pengantar pada publik untuk lebih bijaksana dalam memahami komik. Menurut salah seorang kurator acara ini, Rain Rosidi mengatakan bahwa maksud dari tema adalah mewadahi komunitas kreator, peminat dan pemerhati komik di Indonesia untuk bersama berapresiasi pada perkembangan komik terkini yang lepas dari perhatian publik.¹²

Di kota Jogjakarta, banyak taman bacaan di pinggir jalan yang menyewakan buku-buku komik ataupun bacaan yang berisikan hiburan, dan kalau kita ketahui sejarahnya taman bacaan ini muncul bukan hanya seperti jamur di musim hujan (musiman) karena taman bacaan ini dari sudah ada sejak lama, dan jumlahnya pun kian tahun kian bertambah.

Di harapkan untuk waktu mendatang komik Indonesia bisa di kenal negara lain, dan Jogja adalah kota yang sangat potensial sebagai pemicu tumbuhnya industri komik di Indonesia karena banyak seniman-seniman komik asal kota ini yang sukses tidak hanya di wilayah domestik alias Go International, seperti Teguh Santosa yang di ambil oleh perusahaan komik raksasa dunia yaitu

¹² Wirobrajan, Harian Bernas

1.3 Permasalahan

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah studio komik yang mampu mewadahi komunitas komikus di kota Jogjakarta.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang studio komik yang di desain berdasarkan transformasi dari isi cerita komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki dengan mendukung lay-out ruang yang dapat memunculkan kreatifitas bagi komikus yang bekerja di dalamnya.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Merancang sebuah bangunan studio komik dengan transformasi isi dari cerita komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki ke dalam desain bangunan, di mana desain tersebut mampu mendukung pembentukan lay-out ruang yang mampu mendukung munculnya kreatifitas bagi komikus.

1.4.2 Sasaran

Merumuskan konsep desain bangunan studio komik berdasarkan transformasi isi cerita dari komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki sebagai citra dari bangunan yang mendukung pemunculan kreatifitas bagi si komikus dari lay-out ruangnya.

1.5 Keaslian Gagasan

Nama	Dewinta Asmarani, No Mhs : 99512012/TA/UII/04
Judul	Rumah Produksi Komik di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi Lay-Out Panel komik karya Greg "SPAWN" Capullo dalam pola penataan ruang.
Nama	Andie Wicaksono, No. Mhs : 97
Judul	Rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia
Pembahasan	Representasi arsitektural historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta melalui konsep Difference Derridean

Nama	Dadang Suherna, No Mhs : 93/91577/TK/18520
Judul	Studio Komik dan Animasi di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi karakter studio komik dan animasi yang perwujudannya berupa ekspresi kreatif-imajinatif
Nama	Wahyudi, No Mhs : 97/114764/TK/21900
Judul	Galeri Seni Komik dan Animasi di Jogjakarta
Pembahasan	Penekanan terhadap penataan ruang yang mampu memberikan rasa nyaman dan aksesibel terhadap pengunjung segala usia
Nama	Tri Kuncoro, No Mhs : 00512109
Judul	Studio Komik di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi isi cerita komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain yang mendukung pemunculan kreatifitas dari lay-out ruangnya.

1.6 Lingkup Pembahasan

Ditekankan pada aspek permasalahan sebagai berikut :

1.6.1 Permasalahan Arsitektural

- Pembahasan mengenai bagaimana menginterpretasikan "isi cerita" dari komik Monster-Horrible Story sehingga melahirkan konsep yang akan di transformasikan ke dalam desain bangunan sebagai citra dari bangunan.
- Pembahasan mengenai bagaimana desain dari hasil transformasi tersebut dapat memunculkan kreatifitas bagi komikus pada lay-out ruangnya.

1.7 Metoda Tugas Akhir

1.7.1 Metoda Pengumpulan data

Metoda di lakukan dengan pendekatan analisa sebagai berikut :

1.7.2 Observasi

Pengamatan langsung terhadap studio-studio komik yang ada di kota Jogjakarta.

1.7.3 Wawancara

Wawancara dengan semua orang yang pernah dan sedang terlibat dalam proses pembuatan komik dan pemasarannya.

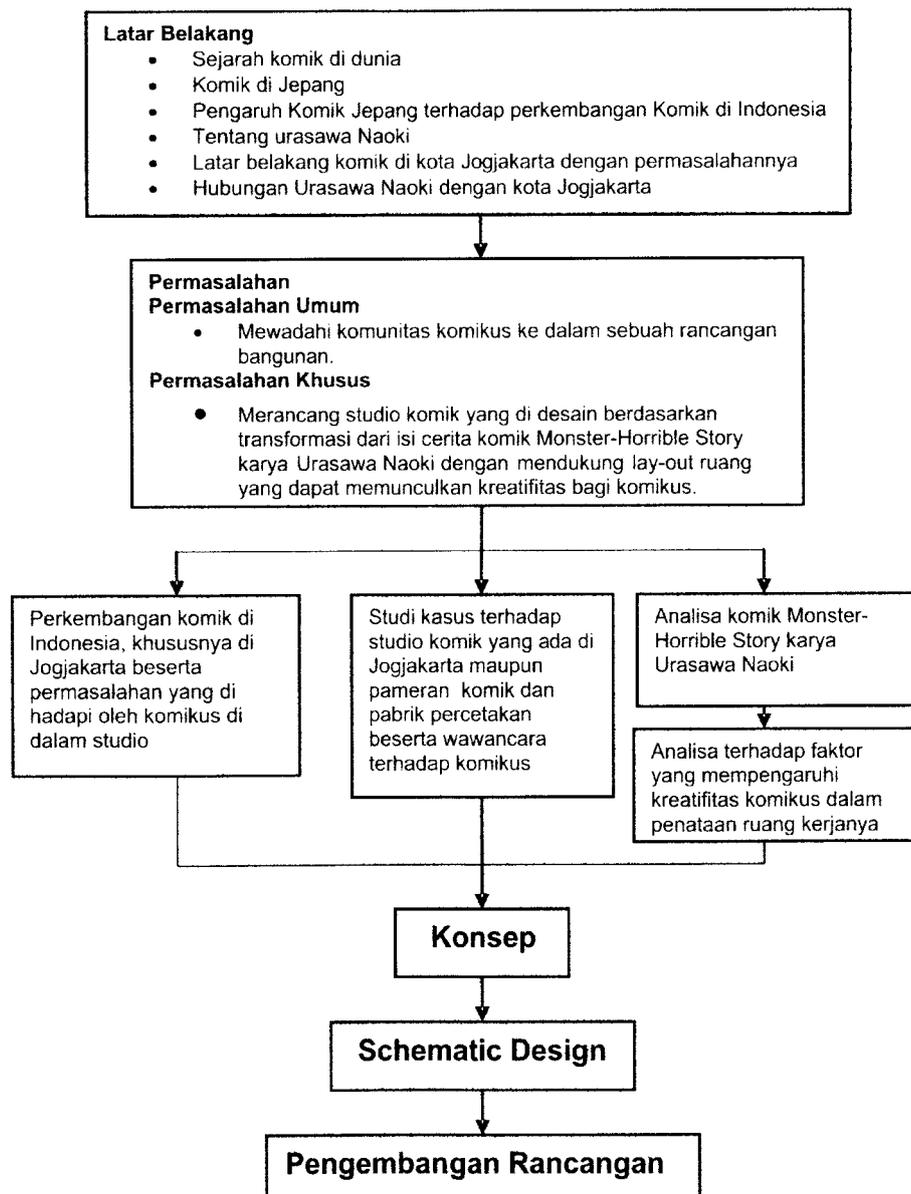
1.7.4 Referensi

Mendapatkan data dari situs-situs studio komik baik dalam maupun luar negeri di internet serta sumber informasi lainnya.

1.7.5 Study Literatur

- Mempelajari dan memahami buku "Understanding Comics" karangan Scott McCloud yang berisi tentang pemahaman terhadap komik dan "Data Asitek" karangan Ernst Neufert yang berkaitan dengan besaran dan fungsi ruang , dan semua buku yang berhubungan dengan transformasi.
- Mempelajari dan memahami buku " Kiat Menggali Kreatifitas" karya Nursisto, "Seni Mengolah Stres" karya Agus M. Hardjana dan semua buku yang berhubungan dengan kreatifitas.

1.8 Kerangka Pola Pikir



2.1 Tinjauan

2.1.1 Studio Komik

Bila di tinjau secara umum, Studio Komik adalah bangunan yang di dalamnya terdapat sebuah organisasi dari berbagai aktifitasnya dan berproses yang bertujuan memproduksi komik dan memasarkannya ke masyarakat luas.

2.1.2 Spesifikasi proyek

2.1.2.1 Bangunan studio komik

Pada umumnya sebuah studio komik dibangun dengan semangat wirausaha dan idealisme yang tinggi. Studio komik yang di bangun atas dasar profesionalisme yang tinggi memerlukan sarana yang memadai, akan tetapi pada kenyataannya hampir semua studio komik di tanah air (bahkan tidak ada) yang tidak mempunyai wadah berupa bangunan yang bersifat permanen (di dirikan khusus untuk studio komik). Banyak studio komik yang menggunakan rumah tinggal atau bahkan kamar kos sebagai tempat studio berada, di mana ruangan yang di pakai tidaklah layak di sebut sebagai studio karena fasilitas yang tersedia sangatlah minim. Untuk itu sekiranya di perlukan sebuah bangunan yang di buat khusus untuk mewadahi kegiatan dalam studio komik dengan fasilitas yang memadai.

Bangunan studio komik yang akan di rancang hendaknya memiliki citra tersendiri dan tidak hanya asal tersedianya ruangan untuk bekerja saja, hal ini penting di cermati karena komikus sebagai pekerja seni memerlukan kreatifitas yang tinggi dan terus menerus. Untuk itulah sekiranya di perlukan suatu desain pada bangunan dengan kesan tersendiri yang mampu menumbuhkan jiwa professional bagi komikus saat bekerja di dalam bangunan studio sekaligus mengarahkan komikus untuk berfikir kreatif melalui penataan ruangnya.

2.1.2.2 Proses pekerjaan

Sebelumnya pengertian dari **Organisasi** adalah “suatu kesatuan sosial dari sekelompok individu (orang), yang saling berinteraksi menurut suatu pola yang terstruktur dengan cara tertentu sehingga setiap anggota organisasi mempunyai tugas dan fungsinya masing-masing, dan sebagai suatu kesatuan mempunyai tujuan tertentu, dan juga mempunyai batas-batas yang jelas, sehingga organisasi dapat dipisahkan secara tegas dari lingkungannya”.

Di dalam studio komik organisasi dengan pengertian di atas dapat dijabarkan melalui proses pekerjaan sebagai berikut :

**Naskah---Gambar---Editing---Produksi---Marketing---Distribusi---Ritel---
Konsumen**

Dalam studio komik proses tersebut meliputi bidang penulisan, sketsa, penintaan, pewarnaan, penyuntingan, pengarahan, layout, pracetak, akuntansi, pemasaran, dan sebagainya yang mendukung segala aktifitas di dalamnya.

Deskripsi :

- **Naskah** : pembuatan ide cerita yang akan dituangkan ke dalam bentukan gambar di dalam sebuah karya komik
- **Gambar** : Proses pembuatan gambar yang berturutan dan membentuk sebuah cerita di dalam sebuah karya komik
- **Produksi** : Usaha memperbanyak karya komik untuk di pasarkan

Bangunan studio komik yang akan di rancang di rencanakan dapat mewadahi segala aktifitas seperti : Naskah, Gambar, Produksi, Editing, Marketing, Distribusi hingga ke bagian Ritelnya.

2.1.3 Aktifitas dalam Studio Komik

Sebuah studio komik minimal memiliki 3 aktifitas dasar yaitu :

- Bagian pembuat Naskah.
- Bagian pembuatan Gambar : yang meliputi bagian Story board, Penciller, Inker, Ruster, Colourist.

- Bagian Editing yang bertugas memberi teks dan menyempurnakan gambar, lalu menghasilkan karya komik.

2.1.3.1 Aktifitas Utama dalam Studio Komik (Tim Kreatif)

Aktifitas tim Kreatif dalam studio komik meliputi aktifitas sebagai berikut :

- **Naskah**

Pembuatan naskah cerita yang di lakukan oleh Main Artist atau artis utama yang memegang peranan awal dalam menghasilkan karya komik.

- **Story Board**

Pembuatan panel-panel cerita sebagai kerangka cerita dalam karya komik.

- **Penciller**

Pembuatan sketsa gambar yang masih kasar.

- **Inker**

Proses penintaan dari gambar yang di hasilkan oleh Penciller.

- **Colourist**

Proses pewarnaan gambar yang telah di tinta oleh Inker (Pewarnaan di lakukan apabila jenis komik yang hendak dibuat adalah berwarna, namun bila hitam putih maka bagian colourist tidak di perlukan.

- **Ruster**

Proses pengarsiran gambar (rendering) yang telah di hasilkan oleh inker ataupun colourist.

- **Editing**

Proses menyempurnakan dan finishing gambar, termasuk di dalamnya pemberian teks pada balon yang ada di dalam komik.

2.1.3.2 Aktifitas Pengelola Bangunan

- **Direktur**

Pengelola dan pengawas bangunan

- **Sekretaris**

Pembantu direktur.

- **Akuntan**

Bertugas sebagai penghitung untung dan ruginya pemasaran hasil karya komik yang akan di pasarkan.

- **Mekanik komputer**

Bertugas memperbaiki dan merawat alat-alat yang berhubungan dengan elektrikal seperti komputer, mesin gambar dan sebagainya.

2.1.3.3 Aktifitas Bagian Pemasaran

- **Produksi**

Proses memperbanyak hasil karya komik yang hendak di pasarkan ke konsumen, termasuk di dalamnya ijin penerbitan. Dalam hal ini Stdio yang akan di rancang sebagai penerbit dan penanggung jawab percetakan.

- **Marketing**

Pengelolaan bagian pemasaran beserta perhitungan biaya dari pemasaran hasil karya komik telah di produksi untuk di pasarkan.

- **Distribusi**

Penyaluran dari percetakan hasil karya komik untuk di salurkan kepada pengecer atau Ritel.

- **Ritel**

Pihak pengecer yang berhubungan langsung dengan konsumen dalam memasarkan hasil karya komik yang telah di cetak.

2.1.3.4 Aktifitas Bagian Pelayanan

- **Supir**

Penyalur produksi ke berbagai ritel.

- **Cleaning Service**

Bertugas sebagai perawat bangunan.

- **Utilitas**

Bagian pelayanan utilitas bangunan.

- **Cleaning Service**

Bagian MEE bangunan.

2.1.4 Klasifikasi penghuni bangunan

Klasifikasi penghuni bangunan menurut kepentingannya di bagi menjadi 2, antara lain :

1. Pengunjung.
2. Pengguna, yang di bagi menjadi :
 - Pengguna Bangunan Studio Komik & Kantor Percetakan.
 - Pengguna Bangunan Pabrik Percetakan.

Pengunjung.

Pengunjung di sini meliputi tamu ataupun orang yang tidak berkepentingan secara tetap dalam studio komik ini. Untuk urusan studio, bagian ini hanya di perbolehkan untuk memasuki ruang pameran, lobby, serta fasilitas yang di sediakan untuk umum seperti : Musholla, Lavatory dll. Sedangkan untuk urusan percetakan adalah klien yang ingin bertransaksi jasa dan produksi percetakan.

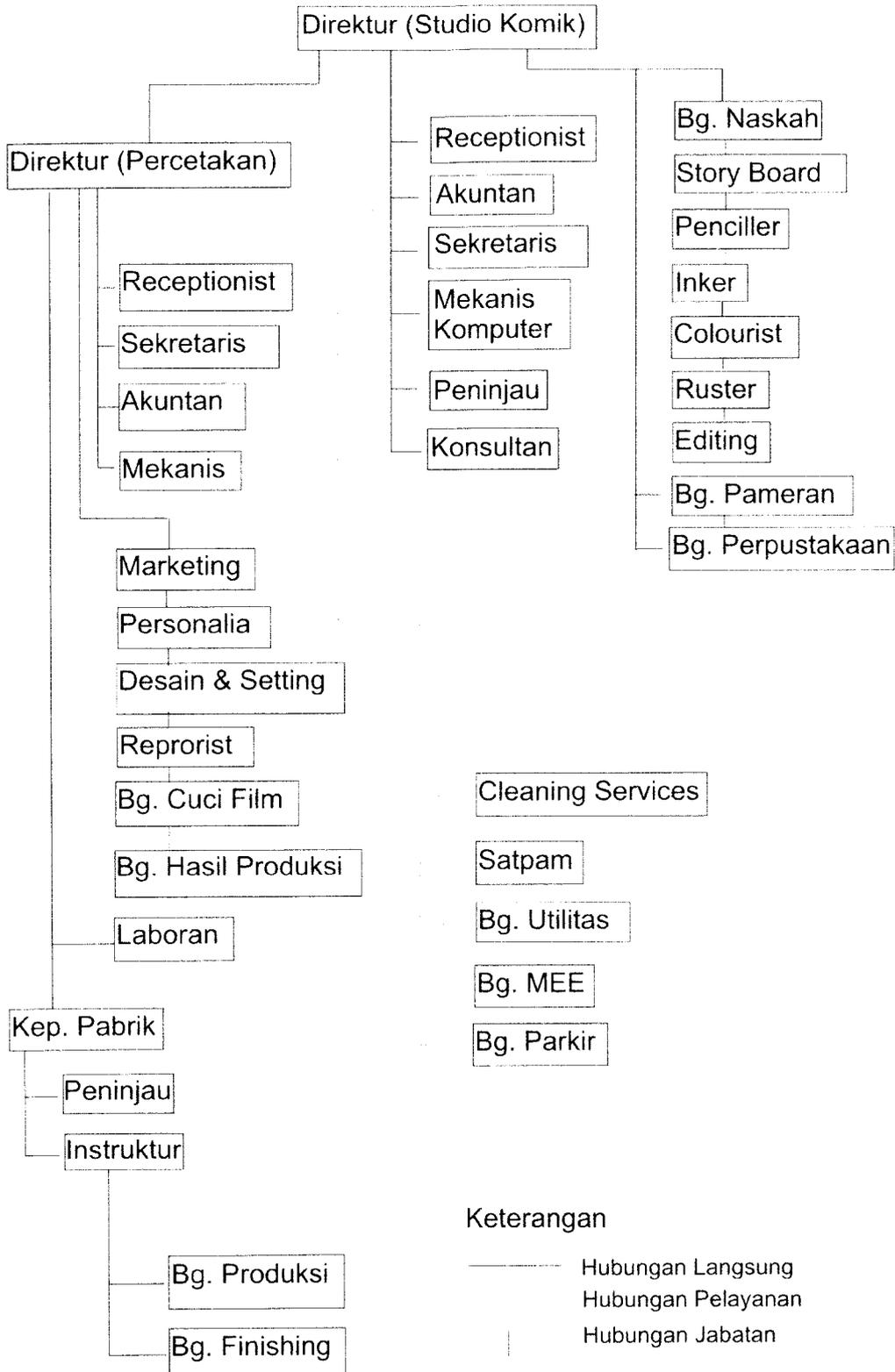
Pengguna Bangunan Studio Komik & Kantor Percetakan

Pengguna di sini adalah orang yang berkepentingan secara tetap dalam studio komik ataupun kantor percetakan. Untuk urusan studio, bagian ini adalah direktur studio komik dan percetakan beserta staffnya, komikus, bagian pelayanan, dan penjaga bangunan yang di percaya untuk bertugas menurut kepentingannya masing-masing.

Pengguna Bangunan Pabrik Percetakan

Pengguna di sini adalah orang yang berkepentingan secara tetap dalam urusan produksi percetakan, seperti kepala percetakan beserta karyawan, buruh percetakan maupun pelayanan dan penjaga bangunan yang di percaya untuk bertugas menurut kepentingannya masing-masing. Bangunan ini tertutup untuk pengunjung, dan hanya orang yang berkepentingan saja yang di perbolehkan keluar masuk bangunan ini.

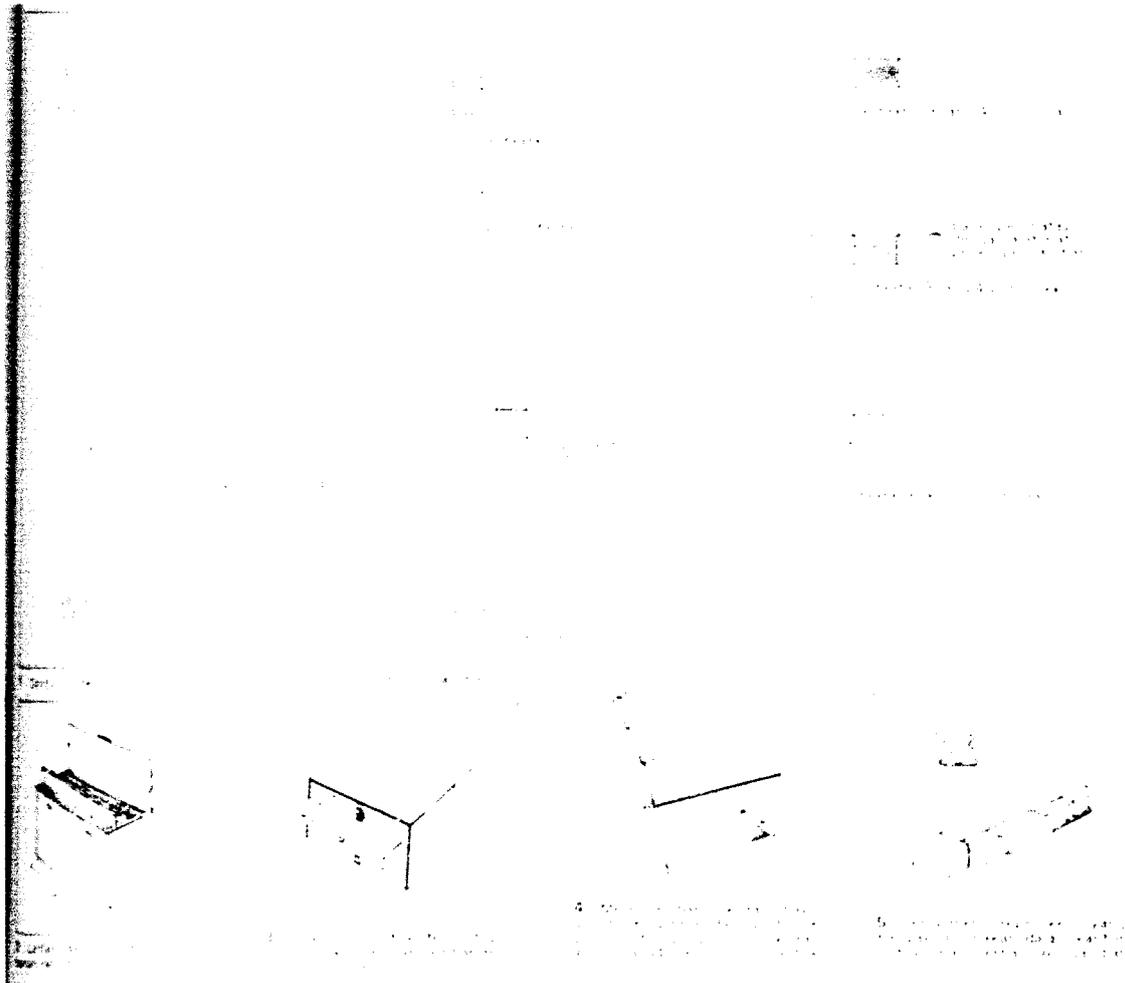
2.1.5 Struktur Organisasi



Struktur organisasi (Sumber : Analisa survey)

2.1.6 Kebutuhan ruang dan besarnya

Besaran ruang pada studio komik bergantung dari jumlah pelaku kegiatan (penghuni), besaran peralatan yang di perlukan, dan kebutuhan ruang pendukung lainnya beserta perlengkapannya. Besaran pokok minimal yang di perlukan dalam studio komik adalah ruang gambar, yang meliputi :



Standard besaran ruang studio gambar
(Sumber : Data Arsitek Edisi Kedua, Ernst Neufert)

Pada perancangan studio komik ini, kebutuhan ruang di bagi menjadi 2, yaitu :

- A. Bangunan Studio Komik, di bagi menjadi 2, yaitu :
 - Bagian Studio Komik secara keseluruhan.
 - Bagian Kantor Percetakan.

B. Bangunan Percetakan (hanya pabrik, tidak termasuk kantor)

Bagian Studio Komik secara keseluruhan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola.
- Kebutuhan Utama.
- Kebutuhan Pelayanan.
- Kebutuhan Penunjang.

Bagian Kantor Percetakan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola.
- Kebutuhan Utama.
- Kebutuhan Pelayanan (menjadi satu bagian dengan bangunan studio komik).
- Kebutuhan Penunjang (menjadi satu bagian dengan bangunan studio komik).

Bagian Pabrik Percetakan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola
- Kebutuhan Utama
- Kebutuhan Pelayanan
- Kebutuhan Penunjang

Sehingga bisa di lakukan pendekatan besaran ruang dengan klasifikasi sebagai berikut :

Studio Komik secara keseluruhan

1. Besaran Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Direktur	1	1 orang	16	1 x 1 x 16	16
2.	Receptionist	1	2 orang	3	(1 x 2 x 3) + berkas (6)	12
3.	Sekretaris	1	1 orang	15	1 x 1 x 15	12
4.	Akuntan	1	2 orang	6	1 x 2 x 6	15
5.	Rapat	1	20 orang	1.5	1 x 20 x 1.5	30
6.	Tamu	1	6 orang	1.5	1 x 6 x 1.5	9
7.	Lobby	1	50 orang	1.2	(1.2= + sirkulasi) --- 1 x 50 x 1.2	60
8.	Mekaniskomputer	1	2 orang	16	1 x 2 x 16	32
9.	Peninjau	1	1 orang	12	1 x 1 x 12	12
10.	Konsultasi	1	2 orang	6	1 x 2 x 6	12
Jumlah keseluruhan						207

2. Besaran Ruang Utama

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Naskah	7	1 orang	40	7 x 1 x 40	280
2.	Brain Storming	1	20 orang	2	2 x 20 x 2	80
3.	Story board	1	15 orang	4	1 x 15 x 4	60
4.	Penciller	1	92 orang	3	1 x 92 x 3	276
5.	Inker	1	130 org	3	1 x 130 x 3	390
6.	Ruster	1	14 orang	4	1 x 14 x 4	56
7.	Editing	1	28 orang	4	1 x 28 x 4	112
8.	Auditorium	1	180orang	1.5	1 x 180x 1.5+ panggung (40)	310
9.	Home Theatre	2	20 orang	1.5	(2 x 20 x 1.5) + Rg. Jarak (30)	90
10.	Perpustakaan	1	30 orang	1.5	(1 x 30 x 1.5) + Rg. Pengurus (15)	60
11.	Pameran	1	300 org	1.5	(1 x 300 x 1.5) + Rg. Sirkulasi(20%)	540
12.	Mainan	1	20 orang	1.2	(1 x 20 x 1.2) + Rg. Mainan(50%)	36
13.	Relaxating	1	15 orang	3	1 x 15 x 3	45
14.	Kolam renang	1	20 orang	-	-	120
15.	Internet	1	15 orang	2	1 x 15 x 2	30
16.	Game	1	10 orang	1.5	1 x 10 x 1.5	15
Jumlah keseluruhan						

3. Besaran Ruang Pelayanan

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Cleaning Service	2	2 orang	-	Asumsi 2 x 12 (1rg isi 2org)	24
2.	Satpam	3	2 orang	-	Asumsi 3 x 12 (1rg isi 2org)	36
3.	Utilitas	1	2 orang	-	Asumsi 1 x 36 (1rg isi 2org+mesin)	36
4.	MEE	1	2 orang	-	Asumsi 1 x 30 (1rg isi 2org+mesin)	30
5.	Pengelola Parkir	2	4 orang	-	Asumsi 2 x 16 (1rg isi 4 org)	32
Jumlah keseluruhan						158

4. Besaran Ruang Penunjang

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Gudang	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Barang (24)	32
2.	Peralatan	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Peralatan (48)	48
3.	Parkir karyawan	1	250orang	Mobil(12) Motor(1.5)	Asumsi 50 mobil (50 x 12 = 600) + 200 Motor (200 x 1.5 = 300) + (20%total)	1080
4.	Parkir tamu	1	400orang	Mobil(12) Motor(1.5)	Asumsi 100mobil(100x12 = 1200) + 300 Motor (300 x 1.5 = 450) + (20%total)	1980
5.	Kamar Istirahat	10	2 orang	3	10 x 2 x 3	60
6.	Dapur	1	3 orang	2	Asumsi ukuran 3 x 3	9
7.	Musholla	1	30 orang	0.6	(1 x 30 x 0.6) + Rg. Mimbar (4)	22

8.	Toilet	20	1 orang	2	20 x 1 x 2	40
Jumlah Keseluruhan						3271

Kantor Percetakan

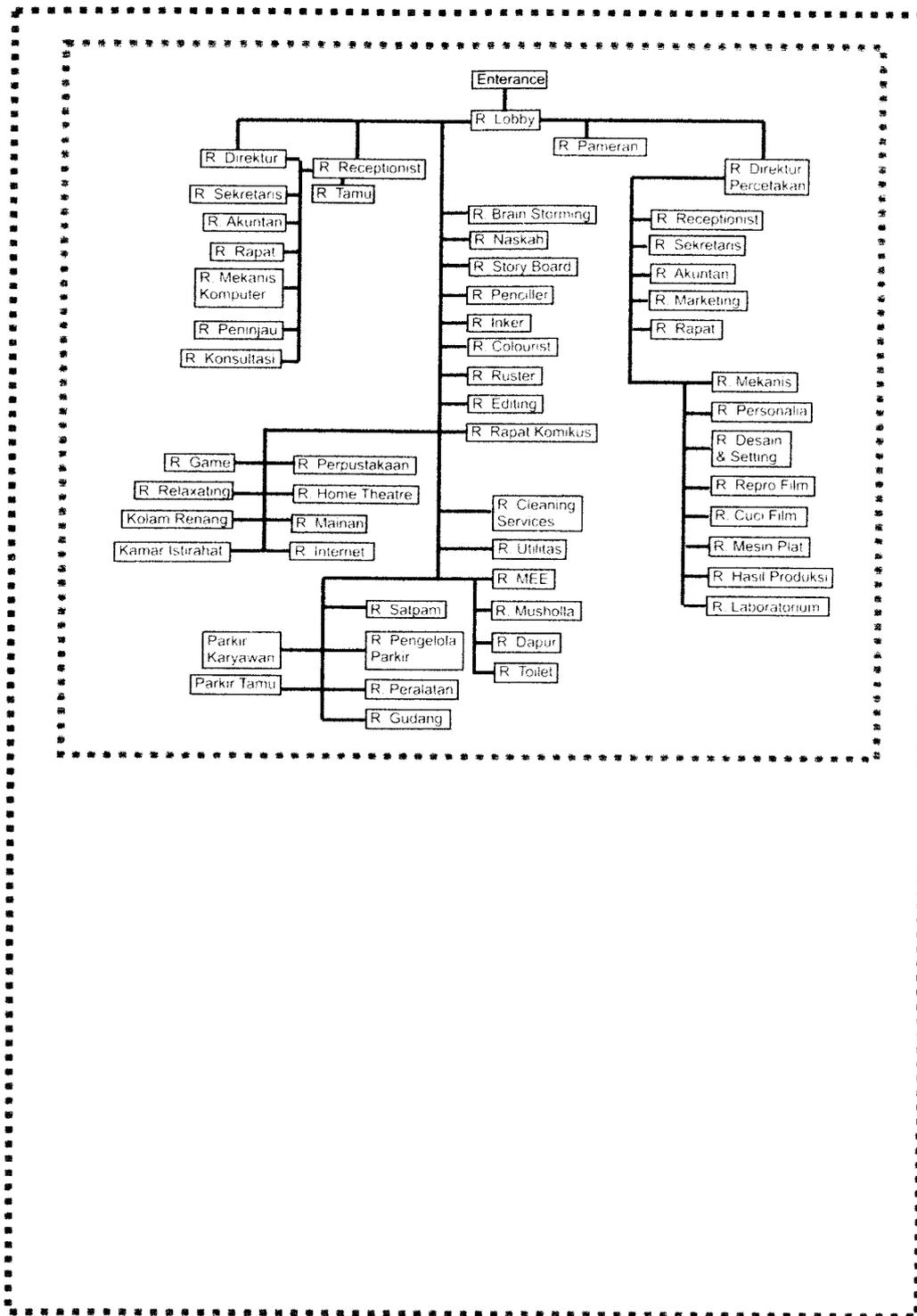
1. Besaran Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Direktur	1	1 orang	12	1 x 1 x 12	12
2.	Sekretaris	1	2 orang	3	1 x 2 x 3	6
3.	Receptionist	1	2 orang	6	(1 X 2 X 6) + rak (2.4)	15
4.	Akuntan	1	2 orang	3	1 x 2 x 3	6
5.	Personalia	1	2 orang	4	1 x 2 x 4	8
6.	Mekanis	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Peralatan (30)	38
7.	Rapat	1	12 orang	1.5	1 x 12 x 1.5	18
Jumlah keseluruhan						103

2. Besaran Ruang Utama

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Marketing	1	3 orang	2	1 x 3 x 2	6
2.	Desain & Setting	1	15 orang	3	1 x 15 x 3	45
3.	Repro Film	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (18)	21
4.	Cuci Film	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (16)	19
5.	Mesin Plat	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (16)	19
6.	Hasil Produksi	2	2 orang	4	2 x 2 x 4	16
7.	Laboratorium	1	5 orang	2	(1 x 5 x 2) + Rg. Peralatan (12)	22
Jumlah keseluruhan						148

2.1.7 Hubungan antar ruang



Skema hubungan antar ruang (Sumber : Analisa)

Marvel Comics untuk di jadikan sebagai Inker di perusahaan tersebut. Tak hanya itu , kota Jogja juga merupakan kota Wisata dimana merupakan kesempatan bagi para seniman untuk memperkenalkan hasil karya mereka tanpa harus ke luar negeri. Dari banyaknya prestasi kota Jogja di dalam bidang seni ini kiranya layaklah kalau kota ini terpilih sebagai tempat di bangunnya studio komik ini untuk mewadahi segala aktivitas dan karya-karya kreatif para komikus Jogja ini.

1.2.4.4 Hubungan antara Komik Monster dengan Kota Jogjakarta

Berikut ini adalah rangkuman persamaan yang dimiliki komik MONSTER-Horrible Story karya Urasawa Naoki (yang terdiri dari 18 seri, 162 chapter) dengan kota Jogjakarta :

Ciri	Kota Jogjakarta	Komik Monster
1.	Kota yang di huni pelajar dari seluruh penjuru tanah air	Mengambil setting di negara Jerman. Dalam satu negara tersebut di jabarkan dengan detail bagaimana suasana di daerah-daerah yang berbeda baik perkotaan maupun pedesaan seputar negara Jerman itu sendiri
2.	Jam 9 malam mulai istirahat umum	Di gambarkan salah seorang tokoh yang bekerja tanpa kenal istirahat hingga akhirnya ia sadar kalau rumah tangganya hancur berantakan . Kesimpulan : mendidik kita agar adil terhadap waktu
3.	Suasana kota yang tenang	Banyak adegan-adegan yang di gambarkan dalam suasana keharmonisan yang menunjukkan bahwa hidup itu indah (walaupun adegan ini di tengah-tengah kesusahan)
4.	Penduduknya ramah	Tokoh utama yang bernama Tenma adalah seorang dokter yang sangat tabah dan sabar, cobaan demi cobaan menimpa dirinya dan dijalani dengan optimisme bahwa keadaan akan menjadi lebih baik, apabila ada yang butuh pertolongan ia dengan refleks menolong walau dalam kondisi apapun
5.	Kota seniman	Gambarnya sangatlah hidup dan mempunyai "ruh" bagi yang membacanya
6.	Kota yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan	Tokoh Utama, Tenma adalah dokter yang sangat menghargai nyawa manusia dengan sebaik-baiknya
7.	Kota yang memiliki proses menuju kota ideal	Alur cerita naik turun tanpa terduga
8.	Kota yang memiliki sejarah yang membentuk ciri khas sehingga menjadi seperti sekarang ini	Hubungan antara kejadian yang lalu dan yang sekarang memiliki hubungan yang erat dan berkesinambungan
9.	Bekas daerah jajahan yang meninggalkan bangunan-bangunan bergaya Eropa	Dalam komik ini banyak sekali di gambarkan bangunan-bangunan arsitektural bergaya Eropa beserta detail yang konkrit

2.2 Studi Kasus

2.2.1 Studio Komik di kota Jogjakarta

Studi kasus di lakukan dengan peninjauan langsung ke 3 buah lokasi studio komik yang ada di kota Jogjakarta, yaitu :

- Studio Komik SwaComsta.
- Studio Komik SeBiKom (Sedang Bikin Komik).
- Studio Komik Mas Doni (studio ini berdiri tanpa nama dan di jalankan oleh hanya satu orang dengan pembantu tak tetap).

Dari 3 buah studio komik yang telah di survey ini semuanya berupa rumah tinggal yang di sulap menjadi studio komik. Berikut ini adalah hasil survey tersebut :

2.2.1.1 Studio Komik SwaComsta

Studio ini pada awalnya didirikan oleh sekelompok komunitas komikus dari universitas UGM dengan jumlah 5 orang (Jumlah anggota sekarang beserta formasinya sudah berubah dan mengalami perpecahan, dan terbagi menjadi 2 studio yaitu SwaComsta-tetap dan Studio Animasi Kasat Mata-karya yang terkenal adalah HomeLand).

Berlokasi di sebuah rumah milik salah satu anggotanya yang bernama Erika, studio komik ini terus berkreasi. Di dalam rumah yang telah di sulap menjadi studio ini di bagi menjadi ruang-ruang sebagai berikut, yaitu : ruang garasi, dapur, ruang santai untuk komunitas anggota berkumpul, kamar yang berisikan meja gambar, komputer dan segala peralatan yang mendukung dalam pembuatan komik, kamar yang terdapat kasur, dan peralatan bermusik ria dan kamar mandi.



Tampak depan bangunan studio komik SwaComsta (kiri) dan Pintu masuk langsung ke studio (kanan) ; (Sumber : Dokumen Pribadi)

Studio Komik di Jogjakarta

Transformation Of
The Story Of Comic Of Monster- Horrible Story
Into Architectural Design
To Support Comicus Creativity

PRESENTED BY
MONSTER - HORRIBLE STORY



Suasana ruang gambar dari mulai naskah hingga penintaan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

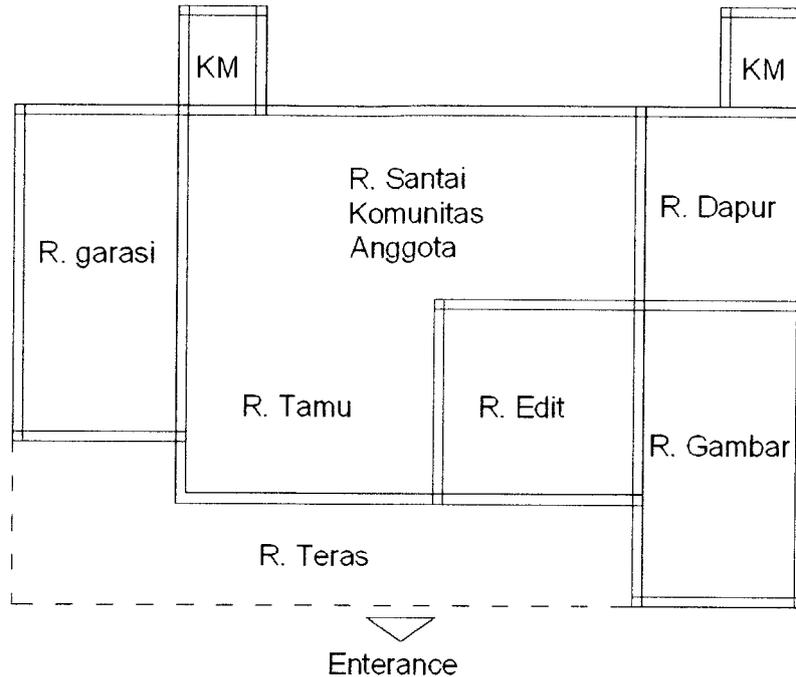


Sampul dari hasil karya yang di pajang di sekeliling ruang gambar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Suasana ruang editing yang bercampur dengan ruang musik kasur dan pernik-pernik lain yang membantu untuk menimbulkan ide (Sumber : Dokumen Pribadi)

Adapun denah kasar dari bangunan studio komik Swacomsta ini sebagai berikut :

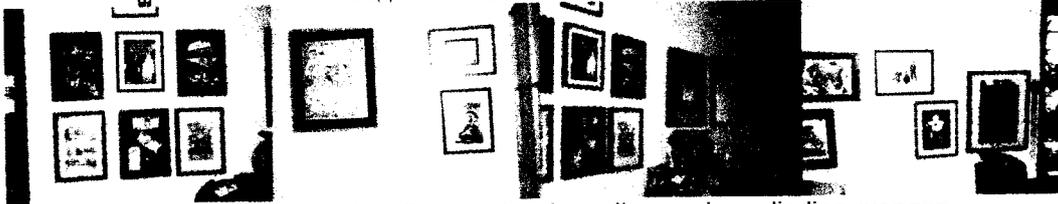


Denah Kasar bangunan Studio SwaComsta
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.1.2 Studio Komik SeBiKom

Berbeda dengan SwaComsta yang masih semi profesional, studio komik ini sudah bersifat profesional dan hampir segala kebutuhan hidup para anggotanya terpenuhi dari komik tanpa pekerjaan sampingan lainnya. Studio ini bermarkas di rumah salah seorang anggotanya yang bernama Ismail (sudah hidup berumah tangga).

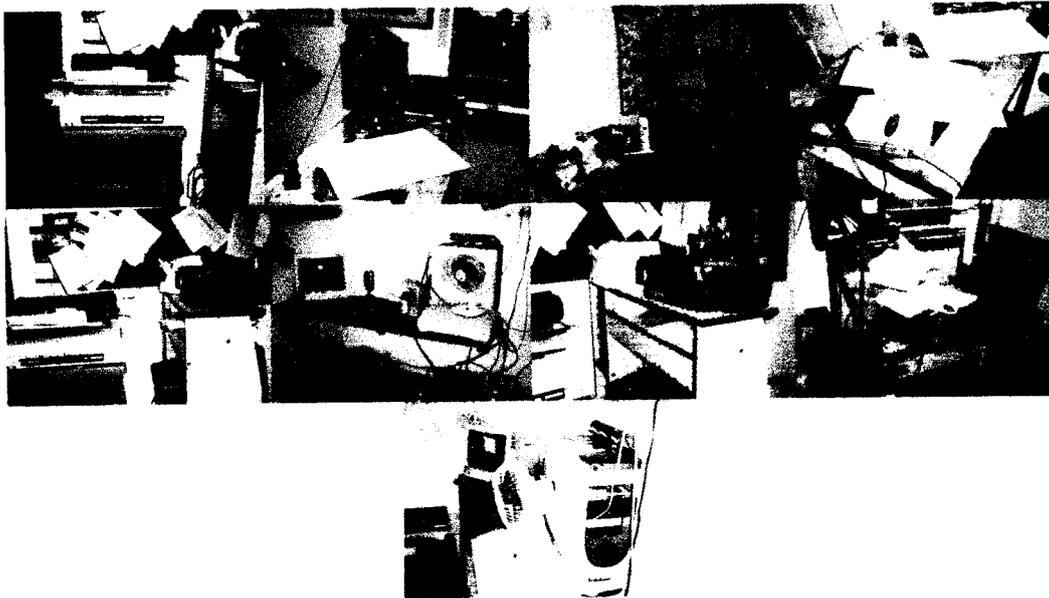
Sama halnya dengan SwaComsta, bangunan studio berupa rumah yang disulap menjadi studio komik kecil yang penuh sesak dengan peralatan untuk menghasilkan karya komik. Bangunan ini bisa di bagi menjadi beberapa ruang yaitu : ruang tamu, ruang keluarga, ruang gambar, ruang dapur, kamar tidur, kamar mandi, garasi dan gudang.



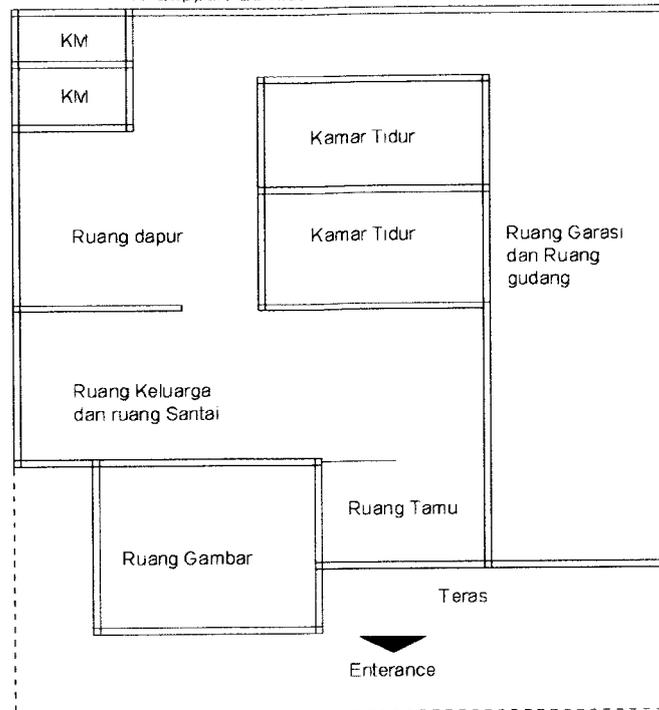
Sampul hasil karya komik yang di pajang di sepanjang dinding ruangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Berbagai bacaan penimbul inspirasi dan Ruang santai keluarga dan komunitas
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Ruang Gambar Studio yang penuh sesak dengan berbagai peralatan
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Denah Kasar bangunan di Studio SeBiKom
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.1.3 Studio Komik (Doni)

Dibandingkan dengan 2 studio yang telah di uraikan di atas, studio komik yang satu ini adalah yang paling kecil di lihat dari besar bangunannya. Studio komik ini juga merupakan bangunan rumah tinggal yang telah di modifikasi sendiri oleh penghuninya untuk di jadikan studio komik pribadi.

Studio gambar menjadi satu dengan ruang tamu, jadi begitu tamu memasuki rumah ini yang pertama kali di lihat adalah ruang tamu dengan peralatan gambar yang lengkap seperti komputer, meja gambar, modem dan telepon penghubung ke internet,



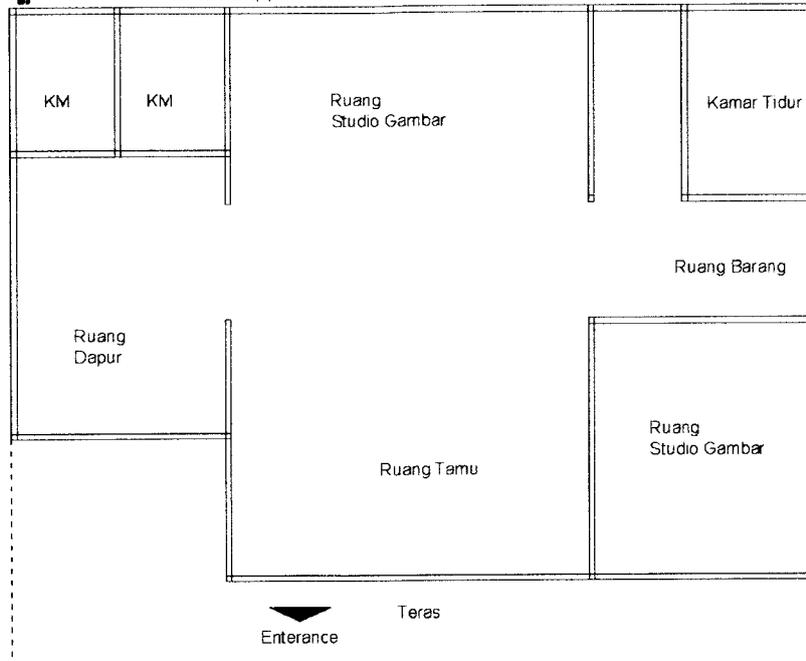
Ruang tamu sekaligus studio gambar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Referensi buku-buku sebagai pembangkit inspirasi
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Boneka mainan tokoh-tokoh komik maupun animasi yang di pajang di ruang studio gambar
sebagai pembangkit ide; (Sumber : Dokumen Pribadi)



Denah kasar bangunan studio komik pribadi (Doni)
(Sumber : Analisa Pribadi)

Doni, sebagai pemilik studio ini dulunya adalah mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) yang di drop-out dari kampusnya. Setelah itu ia bergabung dalam studio animasi "Bening" sebagai animator, lalu keluar dan sempat menjadi salah satu anggota dari studio komik SeBiKom yang telah di uraikan di atas, dan akhirnya keluar serta memutuskan untuk bersolo karir hingga sekarang ini.

Sama seperti Ismail dan anggota dari studio komik SeBiKom lainnya, Doni adalah seorang komikus profesional yang mendapatkan segala kebutuhan ekonominya hanya dari membuat komik tanpa pekerjaan sampingan lainnya, seorang idealis yang bertekad untuk menjadi komikus hingga tua sesuai dengan perkataanya "siapa lagi yang dapat mempertahankan keberadaan komik selain komikusnya itu sendiri".

2.2.1.4 Proses Pekerjaan Komikus

Studio komik di kota Jogjakarta maupun kota lainnya pada umumnya memiliki persamaan yaitu sebagai berikut :

Membuat sample komik --- Mencari klien --- Dapat kontrak --- Dapat naskah/ide cerita (berasal dari klien atau bisa juga dari komikusnya sendiri)

--- Visualisasi --- Approve/persetujuan (bagian editorial dari pihak klien) ---
Komikus menerima uang --- Klien mengirim hasil visualisasinya ke bagian
percetakan --- Hasil produksi

2.2.1.5 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Bangunan Studio Komik

Dari hasil survey dan wawancara secara langsung pada studi kasus di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Bangunan studio komik di Jogjakarta belum ada yang memenuhi kriteria sebagai bangunan studio yang layak, bahkan di seluruh kota di Indonesia bisa di katakan tidak ada bangunan yang di rancang maupun dirikan secara murni dengan fungsi utama sebagai studio komik, untuk itu perlu di dirikan bangunan dengan fungsi utama sebagai studio komik.
- Studio-studio komik di kota Jogjakarta maupun kota lainnya di Indonesia umumnya membentuk komunitas indie dan kebanyakan komunitas tersebut hanya berkarya sebatas hobi dengan tujuan yang belum pasti, hanya sedikit dari mereka yang benar-benar konsisten terhadap komik, karena itu perlunya di dirikan studio komik yang memiliki performa yang kuat dalam desainnya sehingga komikus yang berada di dalamnya dapat termotifasi untuk bekerja secara sungguh-sungguh.
- Perlunya penataan ruang yang dapat membuat komikus lebih kreatif dan menimbulkan banyak inspirasi dalam bekerja.
- Perlunya sarana penunjang yang memadai bagi komikus dalam bekerja di dalam studio seperti ruang baca khusus, ruang hiburan, ruang olahraga dan sebagainya.
- Perlunya fasilitas produksi yang lengkap seperti mesin percetakan, kendaraan dan sebagainya.

2.2.2 Pameran Komik

Di kota-kota besar di Indonesia sendiri banyak diadakan pameran komik karya komikus-komikus lokal terkenal tanah air maupun pemula, seperti terlihat pada uraian di bawah ini.

2.2.2.1 Pameran Komik di Jogjakarta



Karya dari mahasiswa MSD yang di pameran di kampusnya
(Sumber : Dokumen pribadi)

Dari foto di atas terlihat karya-karya pemula dari mahasiswa MSD (Modern School Design) yang di pajang di kampusnya sendiri. Pameran ini hanya memanfaatkan ruang selasar kampus yang sudah ada (permanen dan lay-out pameran menyesuaikan selasar) dengan tinggi pajangan kurang lebih sejajar dengan tinggi pandangan rata-rata.

2.2.2.2 Pameran Komik Lokal di Bandung

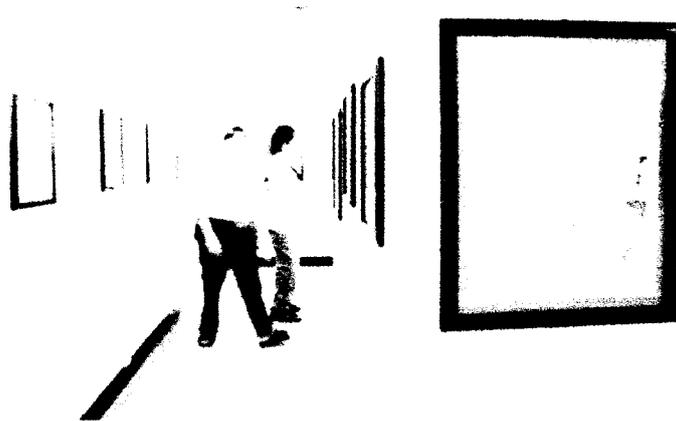


Foto pameran komik di galeri MADC Graha Maranatha jalan Cihampelas, Bandung

(Sumber : Harian Pikiran Rakyat)

Terlihat dalam gambar di atas bagaimana suasana pameran komik yang di adakan di Bandung. Pameran komik lokal ini menampilkan sejarah awal mula komik dibuat hingga saat mengalami kejayaannya dari tahun 1970 -1980, hingga masa-masa menghilang dari peredaran karena masuknya komik impor. Sejumlah karya tokoh komik nasional disuguhkan dalam pameran seperti karya Kho Wan Gie, Gannes TH, R.A. Kosasih, Teguh Santoso, Indri. S, Jan Mintaraga, dan Wid. N.S.

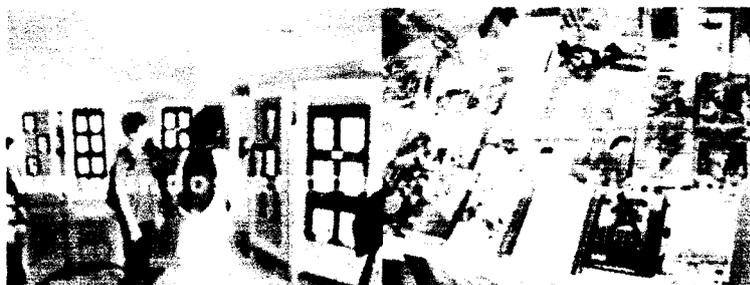
Sirkulasi pada pameran di atas menggunakan sistem lorong-lorong dengan ketinggian dinding pajangan melebihi ketinggian mata hingga hampir mencapai ketinggian langit-langit ruangan pengunjung, sehingga pengunjung seperti di arahkan tujuannya.

2.2.2.3 Pameran Komik Luar Negeri

Di dalam negeri juga pernah ada pameran komik dari Jepang yang memajang karya komikus dari negeri tersebut (walaupun di dalamnya terdapat karya komikus lokal tetapi semuanya mengikuti gaya komik dari negeri Sakura ini).



Poster pameran komik Jepang Nippon Club Bunkasai
(Sumber : www.indosiar.com)



Suasana dalam ruang pameran yang juga terdapat bazar komik
(Sumber : www.indosiar.com)

Pameran ini menggunakan pola sirkulasi bebas dengan ketinggian dinding pajangan sebatas ketinggian rata-rata kepala pengunjung dan penempatannya pun secara acak, jadi perhatian pengunjung pada dinding pajangan di buat kurang fokus.



Karya komikus Jepang maupun lokal di pajang dalam pameran ini
(Sumber : www.indosiar.com)



Berbagai acara hiburan turut mewarnai pameran komik ini
(Sumber : www.indosiar.com)

2.2.2.4 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Pameran Komik

Dari hasil studi kasus di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Suasana ruang pameran hendaknya menyesuaikan dengan tema pameran yang akan di adakan, karena itu bentuk dasar dari suatu ruangan hendaknya simpel (di maksudkan adalah meminimkan jumlah element bangunan yang permanen seperti jumlah kolom dan sebagainya) sehingga dapat di bentuk menjadi bervariasi karakter ruangan.
- Perlunya ruang untuk berkumpulnya publik (pengunjung) di suatu titik yang memadai.

2.2.3 Usaha Percetakan di Jogjakarta

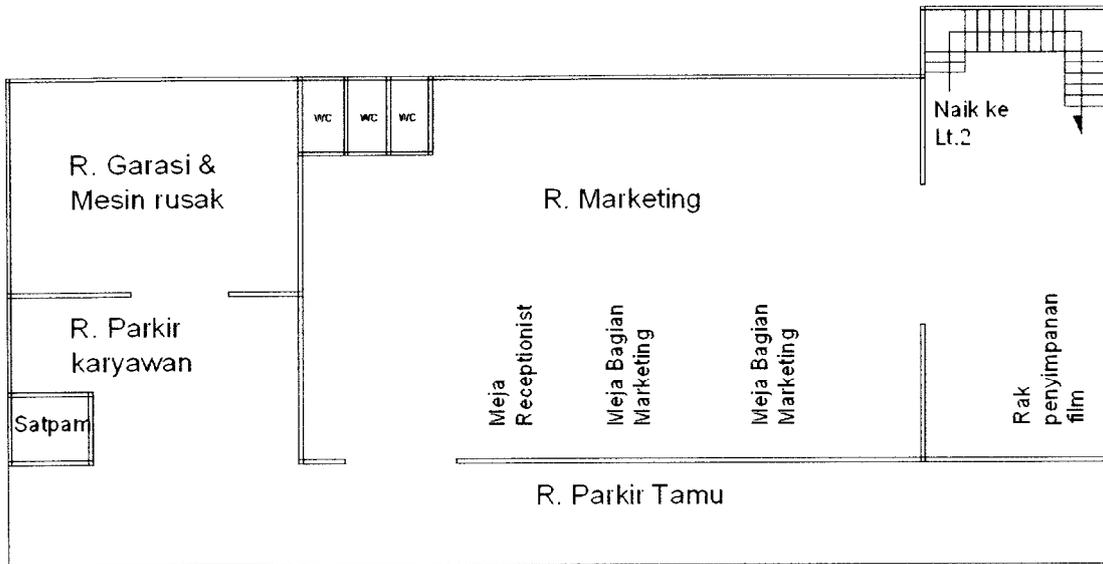
Banyak usaha percetakan di kota Jogjakarta, namun hanya sedikit yang benar-benar qualified di bidangnya, seperti usaha percetakan Pd. Hidayat yang kantornya berlokasi di Jalan Tentara Rakyat Mataram no. 9 dengan pabrik percetakan yang terpisah dengan kantornya, berikut ini adalah laporan hasil survey langsung ke lokasi :



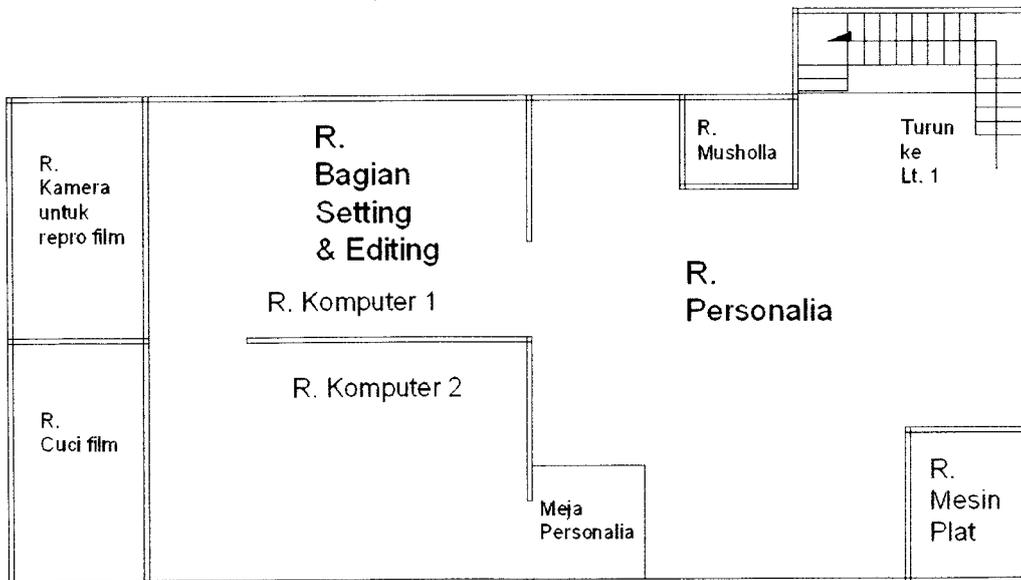
Bangunan kantor percetakan (dari kiri ke kanan) : Pintu masuk; Perspektif tampak depan; Ruang marketing dan receptionist; Rak penyimpanan film; Ruang personalia di lantai 2; Mesin plat; Ruang film; Mesin film; Ruang komputer 1; Ruang komputer 1; Ruang komputer 2; Komputer untuk repro film – (Sumber : Dokumen Pribadi)

Lantai 1 pada bangunan kantor Pd Hidayat ini di gunakan sebagai tempat untuk bertransaksi dengan klien yang di dalamnya terdapat meja kerja receptionist dan bagian marketing, selain itu terdapat juga ruang KM, garasi dan lainnya. Sedangkan pada lantai 2 terdapat ruang personalia, ruang desain & setting, ruang kamera & cuci film, dan ruang musholla.

Denah kasar bangunan kantor dapat terlihat sebagai berikut :



Denah kasar lantai 1 bangunan kantor Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)



Denah kasar lantai 2 bangunan kantor Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)



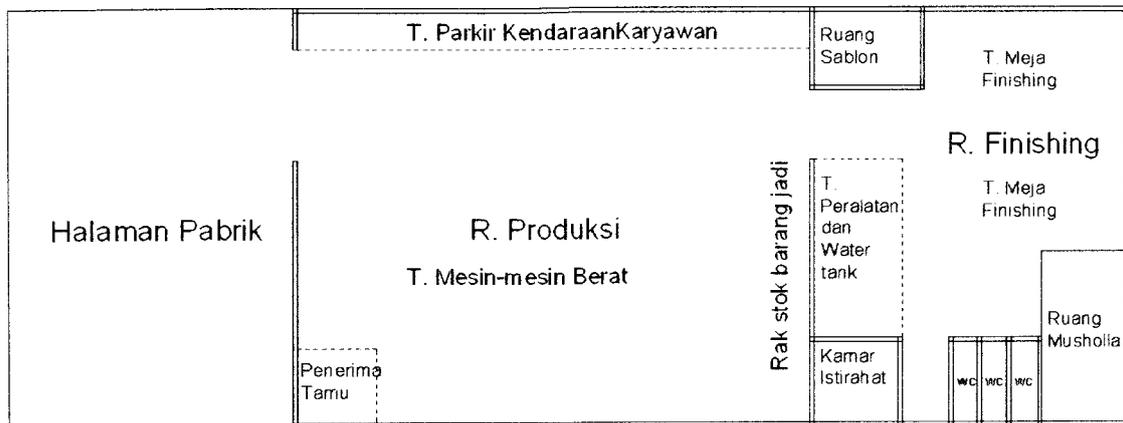
Pabrik percetakan, ruang produksi (dari kiri ke kanan) : Tampak depan; Ruang produksi keseluruhan; Meja tamu & Mesin potong manual; Mesin potong otomatis; Mesin cetak (Oliver 72) 1 warna; Mesin cetak (Oliver 72) 1 warna; Mesin cetak (Reobi 52) 2 warna; Mesin cetak (Reobi 48 k); Mesin pond otomatis; Mesin pond manual; Stok barang jadi – (Sumber : Dokumen Pribadi)



Pabrik percetakan, ruang finishing (dari kiri ke kanan) : Mesin pompa air; Tempat peralatan; Dapur; KM dan Musholla; Meja finishing – (Sumber : Dokumen Pribadi)

Terletak di atas lahan seluas kira-kira 3.000 m² pabrik percetakan ini memiliki 2 ruang utama, yaitu : ruang produksi dan ruang finishing. Pada ruang produksi terdapat meja penerima tamu dan mesin mesin berat sedangkan ruang finishing terdapat mesin pompa air & water tank, ruang musholla, KM, ruang sablon, ruang istirahat, dapur, dan meja finishing.

Bila di gambarkan secara kasar denah bangunan akan terlihat seperti ini :



Denah kasar pabrik percetakan Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.3.1 Proses Pekerjaan Usaha Percetakan

Dalam wawancara secara langsung dengan bagian produksi, maka alur kegiatan dapat di gambarkan sebagai berikut :

Order Pemesanan --- Marketing --- Desain/Setting --- Koreksi --- Film --- Plat --- Cetak --- Finishing --- Packing --- Kirim

2.2.3.2 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Usaha Percetakan

Dari studi kasus di atas dapat di simpulkan sebagai berikut :

- Bagian Kreatif harusnya di pisahkan keberadaannya dengan Bagian Percetakan, karena ruang kerja dari 2 bagian tersebut membutuhkan suasana yang berbeda, jadi bangunan pabrik percetakan hendaknya terpisah letaknya dari pengelolanya.

3.1 Penjabaran Orientasi Konsep

Pada dasarnya rancangan bangunan studio komik ini berorientasi pada 2 hal, yaitu :

1. Transformasi isi cerita komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain Arsitektural yang bertujuan memberikan makna serta citra pada bangunan¹³.
2. Konsep rancangan yang dapat memunculkan kreatifitas dari komikus yang bekerja di dalamnya¹⁴.

Orientasi pada bagian pertama menopang orientasi bagian kedua, dalam artian konsep dari transformasi ke dalam desain arsitektural tersebut saling berhubungan dengan konsep pemunculan kreatifitas bagi komikus¹⁵. Untuk lebih

¹³ Pemilihan konsep ini berdasarkan atas dua hal, yaitu : (1) Memberikan makna serta citra pada bangunan, karena di dalamnya adalah tempat bekerjanya para seniman (rancangan bangunan tempat pekerja seni hendaknya di dasarkan oleh pemikiran artistik yang kuat, hal ini mempunyai pengertian bahwa dalam merancang bangunan tersebut hendaknya tidak hanya bersifat fungsional saja tetapi juga memiliki arti tersendiri), komikus = seniman sehingga komikus yang berada di dalamnya di tuntut untuk bekerja secara optimal (komikus akan merasa tertantang untuk memberikan yang terbaik); (2) Penghargaan kepada salah satu karya besar dari komikus terkenal sebagai contoh panutan bagi komikus yang bekerja di dalamnya--rancangan bangunan yang berdasarkan konsep tersebut ini. Sumber : Pengalaman anggota studio komik Swa Comsta.

¹⁴ Orientasi pada bagian ini cenderung bersifat fungsional (apabila konsep ini di kaitkan dengan konsep pertama yang telah di jelaskan diatas, maka konsep yang kedua ini memiliki artian bahwa selain di dasarkan oleh konsep nonteknis, sangatlah penting untuk memikirkan konsep yang bersifat teknis)

¹⁵ Dalam sebuah rancangan bangunan yang berdasarkan konsep teknis maupun nonteknis haruslah dapat berjalan beriringan tanpa harus mengorbankan salah satu konsep tersebut secara total. Sumber : Analisa terhadap pengamatan dari hasil karya-karya arsitek terkenal seperti : Kisho Kurokawa; Lee Corbusier; Tadao Ando dll.

jelasan masing-masing orientasi tersebut akan di jabarkan satu per satu sebagai berikut :

3.1.1 Konsep Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain

3.1.1.1 Monster-Horrible Story dalam Arsitektur

Pada Bagian Pertama telah di jelaskan bagaimana hubungan antara komik Monster-Horrible Story karangan Urasawa Naoki dengan Kota Jogjakarta dan pada Bagian Kedua telah di jelaskan apa itu Studio Komik dan bangunannya serta bagaimana proses pekerjaannya. Maka pada bagian Ketiga ini akan di bahas tentang hubungan antara komik Monster-Horrible Story dalam perancangannya ke dalam arsitektur bangunan.

3.1.1.2 Pembahasan lebih lanjut tentang komik Monster-Horrible Story

Komik Monster-Horrible Story sebenarnya adalah komik novel atau dengan kata lain adalah cerita dengan model novel yang di kemas dalam bentuk komik, bila novel hanya berisikan kata-kata/tulisan sebagai penjelasan isi cerita namun komik ini juga menampilkan penggambaran karakter, setting, dan sebagainya (selain kata-kata/tulisan) untuk menjelaskan isi cerita, dan inilah yang membuat komik ini istimewa dan terpilih menjadi tema utama dalam perancangan studio komik ini. Telah di kemukakan pada Bagian Pertama bahwa komik ini terdiri dari 18 Seri (Jilid), 162 chapter. Tiap Chapter dalam komik ini memiliki squence (urutan) yang jelas walaupun ada yang mengalami patahan cerita tetapi masih berkesinambungan antara satu adegan dengan adegan yang lainnya. Antara Chapter satu dengan yang lain sering terjadi patahan cerita yang tidak menyambung dan seolah terlihat berdiri sendiri sebagai satu cerita yang lainnya. Satu Seri terdiri dari kumpulan beberapa Chapter. Pada satu Seri dengan Seri yang lain memiliki tingkat disconnect (pemutusan) cerita yang tinggi dan bila di gambarkan, satu cerita penuh dari komik ini mempunyai benang

merah yang sangat jelas bila keseluruhan Chapter di gabungkan menjadi satu dan urut. Perlu di ketahui komik ini sangatlah efektif dan efisien dalam penggambarannya karena hampir tidak ada panel (kotak) gambar yang sia-sia atau dengan kata lain tidak ada gambar yang tidak perlu—antara panel sebelumnya kebanyakan saling mendukung menjadi sebab musabab pada panel gambar ke depan.

3.1.1.3 Pendalaman isi cerita dari komik Monster-Horrible Story

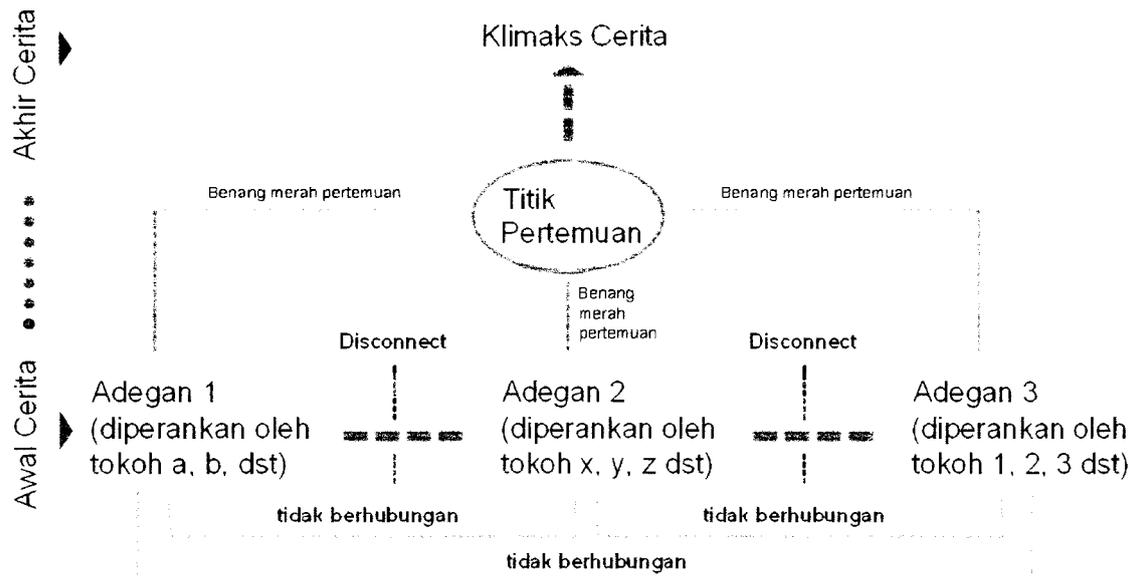
Keseluruhan cerita dari komik ini bermula dari satu sebab akibat antara 2 tokoh penting, yaitu dokter Tenma dengan anak kecil yang bernama Johan yang merupakan pasien gawat darurat dan peristiwa ini membentuk suatu cerita.¹⁶

¹⁶ Ketika itu Johan (adalah bocah lelaki yang mempunyai kembaran wanita bernama Nina, keduanya adalah anak dari pelarian suami-istri dari negara bagian Jerman Timur) yang dibawa ke rumah sakit karena mempunyai luka tembak di kepala yang menyerempet ke otak, dokter yang menangani operasinya adalah Tenma, dokter bedah otak jenius berdarah Jepang—Tenma di gambarkan sebagai pribadi lugu yang memiliki kebaikan dan ketabahan hati yang luar biasa, ia dikenal sebagai dokter yang menyenangkan oleh pasiennya. Tidak ambisius terhadap harta, kedudukan, wanita, dan saat di perlukan ia akan menolong walau dalam keadaan susah sekalipun. Seorang dokter dengan dedikasi alamiah yang menakjubkan.

Setelah sembuh Johan pun menghilang di susul oleh terbunuhnya kepala rumah sakit tempat Tenma bekerja. Polisi yang menyelidiki kasus tersebut sempat menyerah karena tidak ada bukti, dan setelah 9 tahun lamanya inspektur Lunge yang curiga dari awal terus membuntuti Tenma hingga kesalahpahaman terjadi ketika salah seorang pasien Tenma di bunuh oleh Johan di hadapan Tenma tanpa ada saksi lain yang melihatnya dan di akhir cerita barulah di ketahui kalau mantan kekasih Tenma yang pernah menyakiti hatinya, Eva melihat kejadian tersebut tetapi tidak mau mengungkapkannya kepada pihak kepolisian sehingga permasalahan menjadi semakin runyam. Sementara itu Tenma menjadi pelarian karena di tuduh menjadi biang pembunuhan kepala rumah sakit tempatnya bekerja dan ia tahu bahwa pelakunya adalah anak kecil yang berumur 10 tahun yang tak lain bernama Johan, ketika ia kemukakan alibinya tersebut tidak ada yang percaya karena bukti-bukti hanya mengarah kepadanya, penyelidik yang memberatkan Tenma adalah Inspektur BKA (kepolisian Federal Jerman) yang bernama Lunge—ia adalah seorang workalcoholic (gila kerja), demi kesenangan menuntaskan kasus ia rela meninggalkan rumah tangganya hancur berantakan tanpa rasa penyesalan.

Selanjutnya di ketahui bahwa Johan, berkembang menjadi anak yang luar biasa cerdas (sejak pertolongan itu, banyak terjadi kasus pembunuhan pasangan suami istri di beberapa

Berbagai tokoh lain pun bermunculan dan membentuk satu piramid cerita hingga pada bagian klimaks semua rahasia akhirnya terungkap (Johan yang gagal dalam mengadakan upacara bunuh diri dengan skenario bahwa Tenmalah yang berhak menyaksikan akhir dari tragedi tersebut akhirnya tertembak kepalanya dan untuk kedua kalinya Tenma pula yang menghidupkan Monster ini dengan harapan menghapuskan masa kelam yang telah di bentuk tanpa kesadaran dari dirinya), akan tetapi masih menimbulkan pertanyaan bersama menghilangnya Johan. Sampai dengan akhir cerita dalam komik ini masih berbuntut misterius.



Bentuk Piramid Cerita dari awal hingga klimaks

(Sumber : Analisa)

wilayah bagian negara Jerman). Johan di gambarkan sebagai pemuda yang misterius yang keberadaanya tak pernah tercium oleh intelijen negara resmi (pemerintahan baru setelah runtuhnya tembok Berlin). Ia adalah orang di balik layar yang mengendalikan persekutuan kejahatan terbesar untuk mengembalikan kejayaan yang pernah dimiliki oleh Jerman Timur (Neo Nazisme) --- para jendral Nazi terdahulu mengharapkannya sebagai pengganti Hitler (potensi Johan jauh melebihi Hitler). Monster sebagai judul dari komik ini adalah tokoh nyata dan ia tak lain adalah Johan itu sendiri.

Negara Jerman sebagai setting cerita bukanlah terpilih tanpa alasan, bila di lihat masa lalunya negeri ini adalah negeri yang kelam karena paham Nazinya yang tak berprikemanusiaan – hal ini sesuai dengan judul kecil dari komik ini yaitu “Horrible Story” yang berarti “Cerita yang Menyeramkan”. Setting cerita yang berubah-ubah seperti membawa pembaca untuk berkeliling Jerman dan merasakan suasana negeri ini dari dekat.

3.1.1.4 Alur cerita Monster-Horrible Story

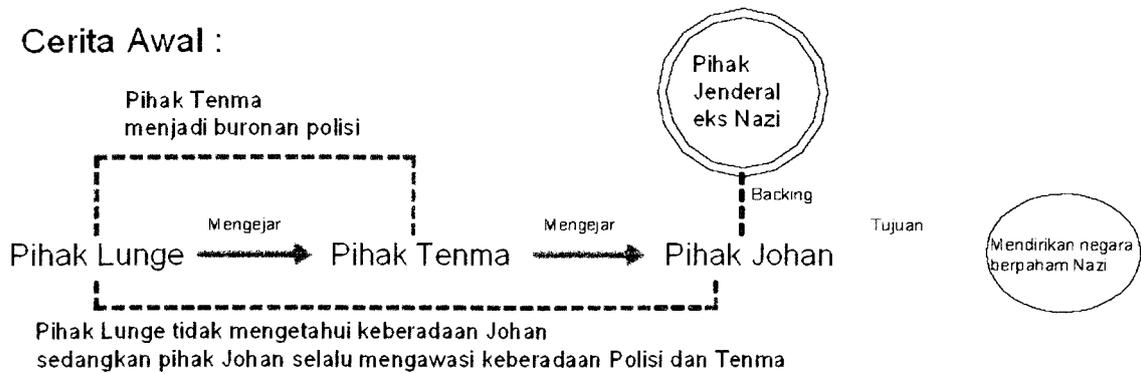
Alur cerita komik ini sebenarnya mengedepankan 3 pihak, yaitu :

- Pihak Lunge (mewakili kepolisian negara) yang ingin membuktikan bahwa monster itu adalah Tenma tanpa menyadari keberadaan Johan (Lunge adalah orang yang sangat teliti, sebelum kasus Tenma semua kasusnya berhasil di tuntaskan sehingga keyakinannya akan kebenaran analisisnya sangatlah tinggi) dan di akhir cerita Lunge pun akhirnya menerima kenyataan bahwa analisisnya tersebut salah besar dan mulai ikut memburu Johan
- Pihak Tenma (yang mengejar Johan selain Tenma adalah Nina-saudara kembarnya Johan; dokter Reichwen; psikolog criminal Dr. rudi; wartawan bebas Grimmer; serta tokoh pendukung lainnya) yang berusaha mengejar Johan dan berniat membunuhnya dengan tangannya sendiri (karena Tenma merasa bersalah telah menyelamatkan seorang Monster dan membangkitkannya dari kematian, ia ingin menebus semua ini walau harus menjadi pembunuh sekalipun karena pada dasarnya ia adalah pribadi yang tidak bisa menyakiti orang lain apalagi membunuhnya).
- Pihak Johan (sebenarnya di belakang Johan berdiri organisasi eks Nazi yang menginginkannya menjadi pengganti Hitler) yang sebenarnya terpecah menjadi 2 bagian (pada awalnya satu tujuan tetapi karena para jenderal di belakangnya mengetahui bahwa pada akhirnya Johan tak dapat di kendalikan dan ingin menghancurkan semua musuh maupun orang-orang yang telah membantunya - sebenarnya Johan adalah anak dari

“proyek cuci otak” hasil peninggalan dari pemerintahan Nazi yang di kembangkan untuk menjadi manusia robot yang tak mengenal rasa manusiawi seperti takut, benci, marah, senang dan sebagainya yang berhasil di tanamkan pada pribadi Johan, akan tetapi di hatinya masih terbersit rasa dendam setelah mengetahui kalau ia lahir dari hasil proyek gila pemerintahan Nazi yang menginginkan bibit unggul dari perkawinan orang-orang jenius, dan kedua orang tuanya pun di pisahkan secara paksa) yaitu bagian yang ingin berbalik untuk menghancurkannya dan bagian yang ingin terus maju bersamanya. Belakangan di ketahui pula bahwa tujuan Johan adalah untuk mencari dan membalaskan dendamnya pada seorang guru yang menjadi biang keladi dari awal semua permasalahan ini, gurunya tak lain adalah pengarang buku cerita yang terkenal tetapi terkenal karena sering berganti nama dan salah satu namanya adalah Klaus Poppe. Grimmer, tokoh yang telah disebutkan diatas adalah mantan dari proyek cuci otak seperti yang di alami oleh Johan namun ia adalah robot yang mengerti akan kebenaran lalu mencarinya hingga ia mendapatkan rasa manusiawinya tersebut sebelum akhirnya mati.

Jika di simpulkan alur cerita komik ini bisa di pisah menurut waktunya menjadi 2 bagian dan dapat di gambarkan sebagai berikut :

Cerita Awal :



Cerita Akhir :



Skema alur cerita komik Monster-Horrible Story (Sumber : Analisa)

3.1.1.5 Kesimpulan dari Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain

Apabila pada Bagian Pertama dalam pembahasan latar belakang permasalahan telah di bahas tentang hubungan antara komik Monster-Horrible Story dengan kota Jogjakarta di gabung dengan Bagian Ketiga yang membahas tentang hubungan komik Monster Horrible Story dengan Arsitektur yang mengacu kepada pendalaman isi cerita, maka dapat di tarik kesimpulan yang akan mengarahkan konsep transformasi komik Monster Horrible Story ke dalam desain arsitektural sebagai berikut :

Konsep Induk

1. *Alur cerita komik Monster H.S* akan di transformasikan ke dalam konsep gubahan masa bangunan.
2. *Adegan dalam tiap chapter yang mengalami pemisahan (disconnect)* akan di transformasikan ke dalam konsep ruang sirkulasi.

Konsep Turunan

1. *Makna cerita yang mendidik* akan di transformasikan ke dalam beberapa ruang sirkulasi yang menonjol dari ruang sirkulasi yang lainnya.
2. *Gaya penggambaran yang khas* akan di transformasikan ke dalam salah satu konsep bentukan massa yang lain dari bentukan massa lainnya.
3. *Perbedaan karakter dari tiap tokoh yang menonjol (dalam satu komik Monster.H.S)* akan di transformasikan ke dalam beberapa arah bentukan ruang yang berbeda dalam satu massa bangunan yang sama.

3.1.2 Konsep Lay-Out ruang yang memunculkan kreatifitas

Pada Bagian Kedua telah di jabarkan kesimpulan yang di dapatkan dari studi kasus dengan metoda survey dan wawancara secara langsung dengan komikus yang bekerja di dalam studio. Dari wawancara tersebut setiap orang dari komikus memberikan solusi yang bermacam-macam untuk memunculkan kreatifitasnya, dan dari semua solusi tersebut dapat di ambil kesimpulan yang di dapatkan dengan mengambil persamaan solusi sebagai berikut :

1. Komikus menyukai ruang tersendiri yang dapat melihat orang banyak tanpa terlihat oleh orang banyak (memperhatikan tanpa perlu di perhatikan).¹⁷

¹⁷ Hal ini dapat mendorong komikus lebih rileks dan mendapatkan banyak inspirasi.
Sumber : Jejak pendapat dengan beberapa komikus Jogja

2. Ruang kerja yang tertutup. Hal ini mendorong komikus untuk fokus dalam bekerja maupun merenung untuk mendapatkan inspirasi.¹⁸
3. Suasana lingkungan yang mempunyai makna tersendiri (tidak hanya bersifat fungsional saja) dapat memacu komikus berfikir lebih kreatif¹⁹.
4. Melihat ataupun berbaur langsung dalam keramaian²⁰.
5. Membuat ruangan kerja penuh dengan warna-warna dasar maupun cerah²¹.
6. Tersedianya hiburan yang beragam²².

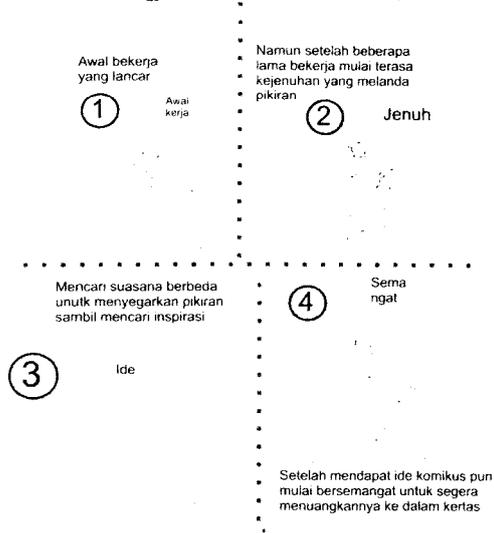
¹⁸ Sumber : Solusi dari komikus-komikus Jogja yang di perkuat oleh Buku “Kiat Menggali Kreatifitas” karya Nursisto--Gemar merenung, salah satu cara mempertajam kreativitas

¹⁹ Dalam pikirannya, komikus cenderung lebih sensitif dalam menilai lingkungannya di bandingkan orang biasa, karena ia adalah pekerja seni – point ketiga ini berhubungan erat dengan konsep transformasi yang telah di jelaskan sebelumnya. Sumber : wawancara dengan Mas Ismail, di perkuat oleh Buku “Kiat Menggali Kreatifitas” karya Nursisto—Responsif dengan keadaan sekeliling, salah satu cara mempertajam kreativitas.

²⁰ Perpindahan dari suasana kesendirian menjadi suasana keramaian akan menghilangkan kejenuhan akibat monotonnya pekerjaan. Hal ini akan menghidupkan kreatifitas komikus dalam berfikir. Sumber : Kumpulan solusi dari beberapa komikus Jogja, di perkuat oleh Buku “Seni Mengolah Stress” karya Agus M. Hardjana—Tuntutan pekerjaan terutama jenis pekerjaan yang banyak mengalami pengulangan, salah satu sumber stress dalam lingkungan

²¹ Hal ini dapat menimbulkan rasa betah untuk berlama-lama di dalam ruangan, selain itu juga dapat merangsang daya fikir kreatif. Sumber : Solusi dari beberapa komikus Jogja, di perkuat dengan fakta yang berkembang saat ini dengan banyaknya ruang-ruang kerja yang memakai warna-warna dasar dan cerah, contoh : tayangan Radio Repot di Trans TV.

²² Hiburan yang beragam seperti :permainan video game; tontonan yang menarik seperti home theatre, band dll; olahraga yang menyenangkan seperti renang untuk mengembalikan kebugaran sehingga pikiran menjadi fresh kembali; dan sebagainya yang dapat membangkitkan ide untuk komikus. Sumber : Jajak pendapat dengan komikus Jogja.



Ide

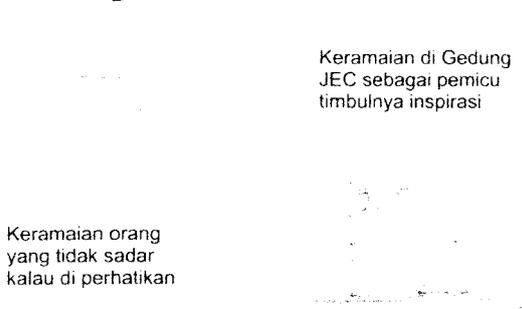
Keramaian orang sebagai sumber inspirasi



Komikus berburu di tengah keramaian orang yang memperhatikan pameran di dalam gedung

Proses pergantian suasana (kiri); Mencari inspirasi di keramaian (kanan)---(Sumber : Analisa)

Ide
Komikus yang memperhatikan tanpa perlu menjadi perhatian



Keramaian orang yang tidak sadar kalau di perhatikan

Keramaian di Gedung JEC sebagai pemicu timbulnya inspirasi



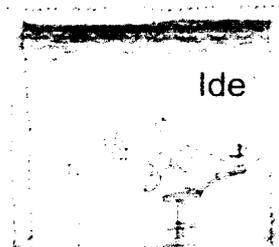
Pewarnaan dinding dengan warna-warna dasar yang cerah dapat mempengaruhi komikus untuk berlama lama di ruang studio

Memperhatikan tanpa di perhatikan (kiri); Pewarnaan dinding dengan warna yang cerah (kanan) (Sumber : Analisa)

Suasana ruang luar yang tidak mengintimidasi ke dalam ruang kerja



Ruang tertutup yang mempengaruhi komikus untuk fokus Pada pekerjaannya



Ruang tertutup mempengaruhi komikus untuk merenung dalam mencari inspirasi

Pengaruh ruang tertutup terhadap kreatifitas komikus (Sumber : Analisa)

3.1.3 Kesimpulan Umum

Setelah di jabarkannya konsep pertama dan konsep kedua, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa konsep pertama (transformasi) tersebut sebagai wadah yang bersifat makro, di mana di dalamnya juga terdapat konsep kedua (pemunculan kreatifitas) bersifat minoritas dalam konsep perancangan secara keseluruhan.

Untuk selanjutnya ke dua orientasi konsep di atas akan di lanjutkan pada proses Schematic Desain dan di teruskan ke dalam Pengembangan Rancangan.

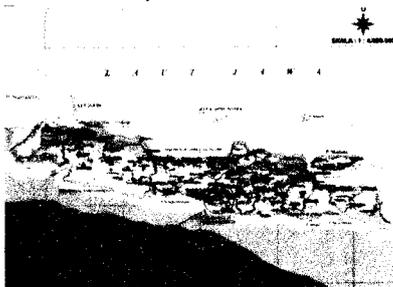
BAB II SCHEMATIC DESIGN

1.1 Lokasi

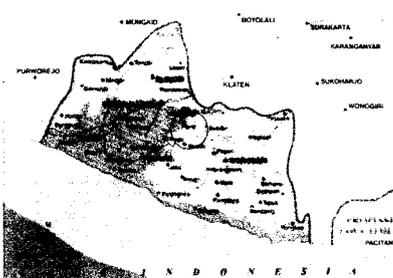
Lokasi site terpilih berada di sebelah Timur gedung JEC (Jogja Expo Center), tepatnya di Jl. Janti, Desa Tegal Mulyo, Propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta.



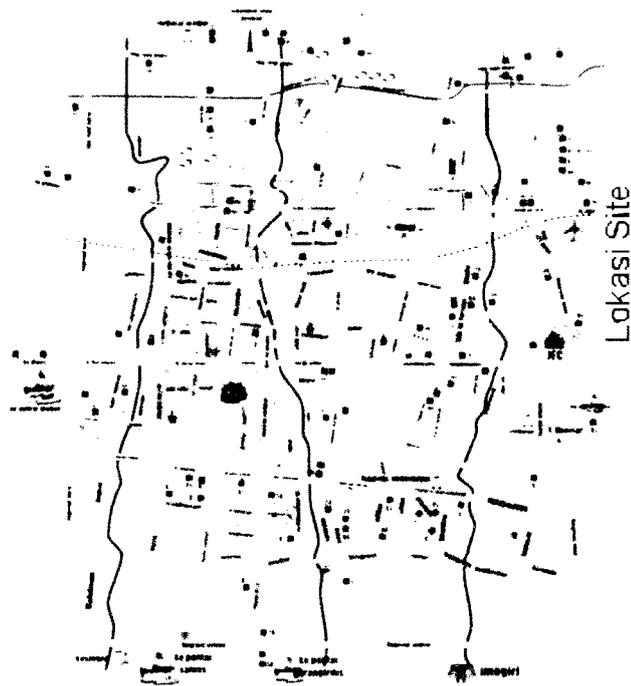
Peta Kepulauan Indonesia



Peta Pulau Jawa



Peta Propinsi
Daerah Istimewa Jogjakarta



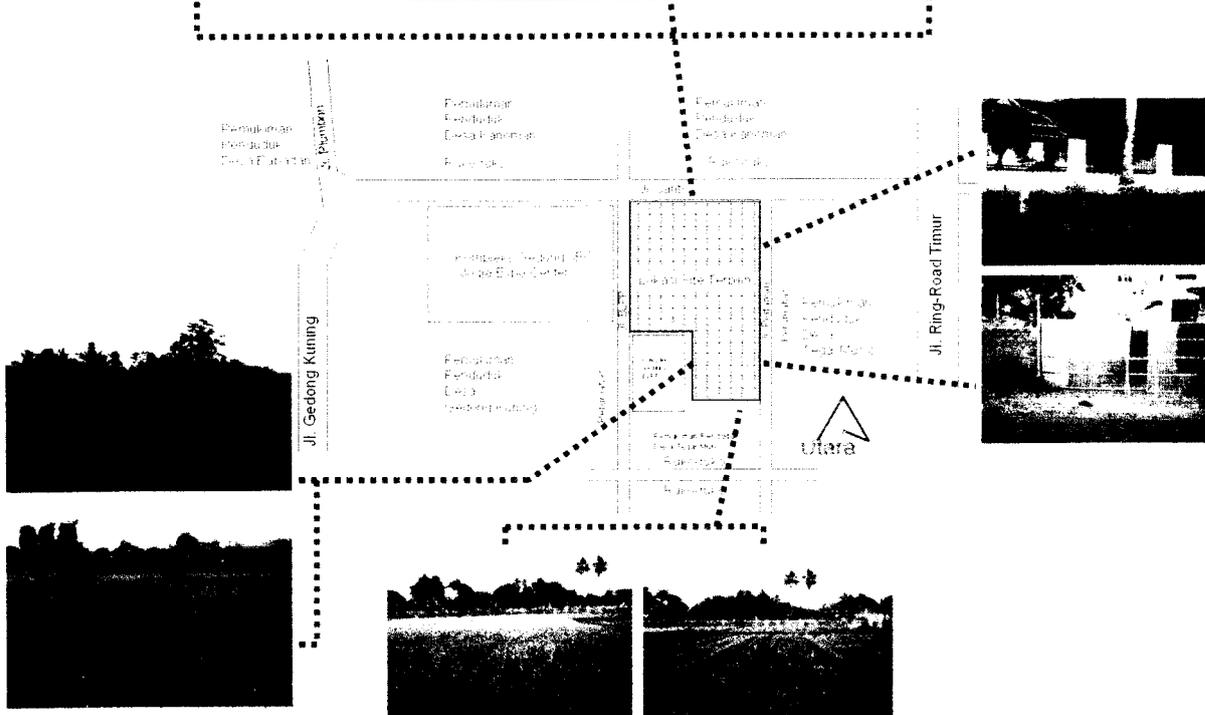
Jalur Kendaraan Propinsi
Daerah Istimewa Jogjakarta

Wilayah Lokasi Site di Kota Jogjakarta

(Sumber : ATLAS Indonesia dan Dunia (kolom kiri); www.yogyes.com (kolom kanan))

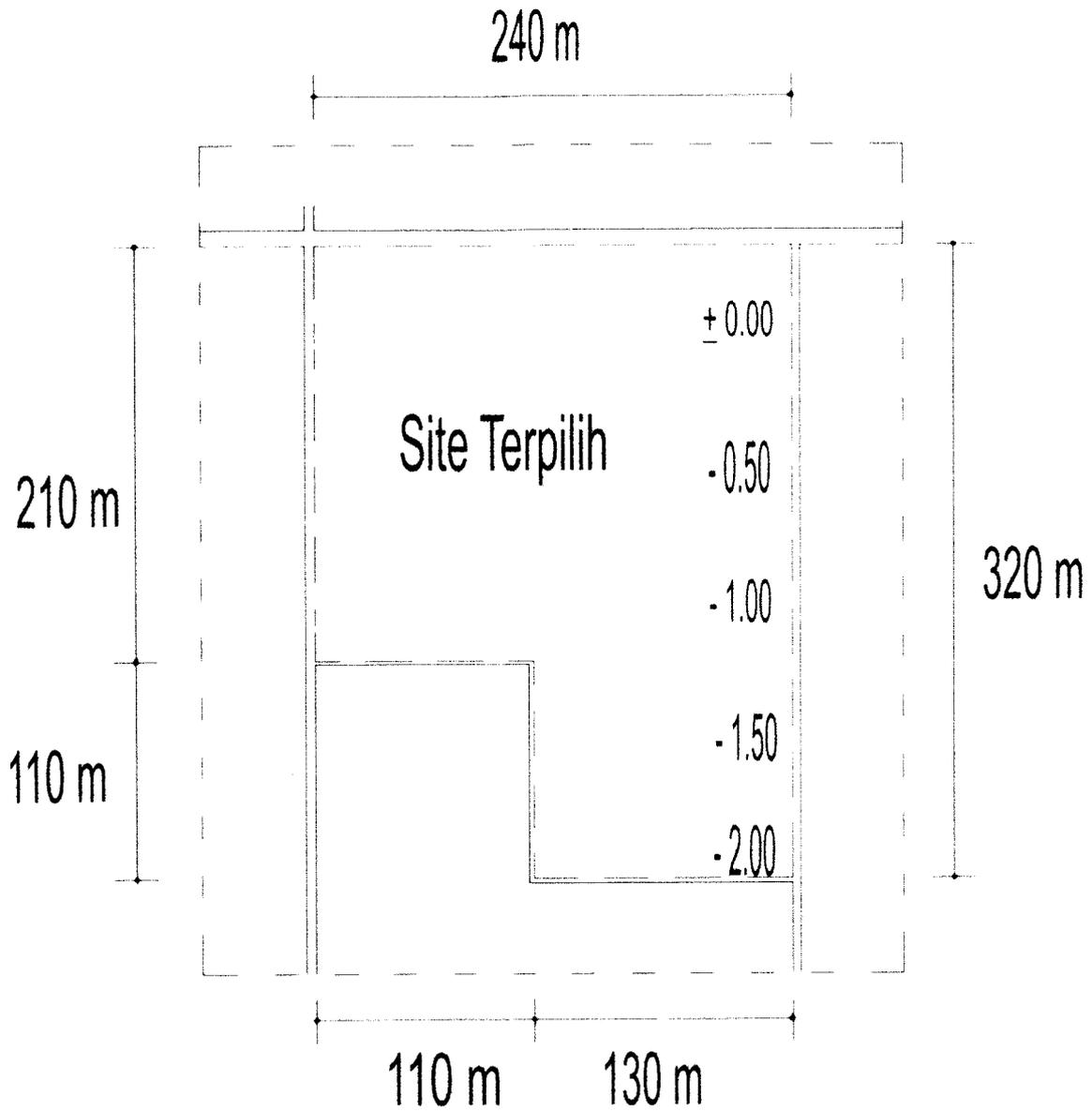
Pertimbangan pemilihan lokasi berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut :

1. Lokasi berdekatan dengan pusat kota di mana keramaian berkumpul.
2. Kebisingan yang rendah karena daerah sekitarnya di dominasi oleh pemukiman penduduk.
3. Berada di sebelah gedung JEC (Jogja Expo Center), di mana banyak orang yang berkunjung ke tempat tersebut. Hal ini di maksudkan untuk :
 - Sebagai sumber ide bagi si komikus (memperhatikan keramaian tanpa di perhatikan).
 - Promosi, karena orang yang hendak menuju JEC otomatis akan melewati site lokasi terpilih.
4. View ke Utara gunung Merapi, pemandangan alam pemberi inspirasi.
5. Area lahan yang cukup luas (sekitar 64.700 m²).
6. Permukaan tanah relatif datar.



Kondisi Lokasi Site Terpilih (Sumber : Analisa Site)

1.1.1 Ukuran Site



Denah site terpilih (Sumber : Analisa survey)

1.1.2 Analisa Site

Kondisi Site

Sirkulasi kendaraan menuju Site ada 3, yaitu :
Sebelah Utara (jalan raya);
Barat dan Timur (Jalan kecil)

Kebisingan dari arah Utara sangatlah mengganggu karena berupa jalan raya yang setiap saat ramai

Orientasi matahari dari Timur (tenggelam) ke Barat (Tenggelam)Site

Kompleks gedung JEC

Vegetasi di dominasi oleh areal persawahan

Areal Site

Kompleks BLPP

Pemukiman penduduk

Pemukiman penduduk

Arah Angin di dominasi oleh 2 asal, yaitu : Berasal dari laut (dari Selatan ke Utara) dan dari gunung (Dari Utara ke Selatan)

Kontur Site cenderung Datar (selisih sekitar 2 meter dari permukaan Tinggi dengan yang rendah

Kebisingan dari arah Timur dan Barat tidaklah terlalu di permasalahan karena berupa jalan kecil, dari arah selatan tidaklah masalah karena berupa pemukiman penduduk yang tenang

Barat
Selatan Timur

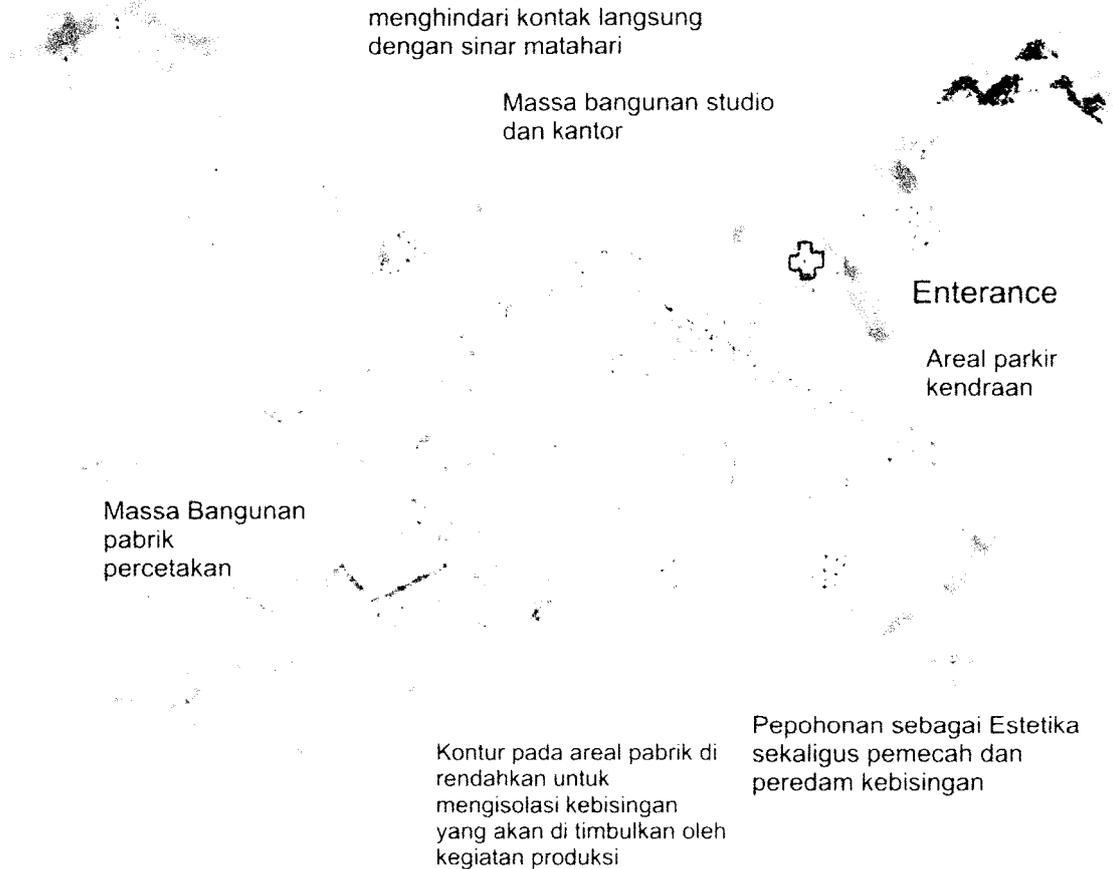
Kondisi Site (sumber : Analisa survey)

Analisa Solusi

View ke dalam :

- Dari Utara : Di harapkan dapat menampilkan performa bangunan yang kuat
- Dari Timur : Penampilan bangunan juga di harapkan bagus
- Dari Selatan : Tidak perlu menampilkan bangunan yang menarik
- Dari barat : Perlunya penampilan bangunan yang menarik untuk menarik perhatian pengunjung dari JEC

Massa bangunan menghadap ke arah Utara dan Selatan untuk menghindari kontak langsung dengan sinar matahari



View ke luar

- Ke Utara : Sangat bagus ke arah Gunung Merapi untuk ketenangan, ke arah areal pertokoan juga dapat menimbulkan inspirasi bagi komikus karena banyak orang lalu lalang pertokoan
- Ke Timur : Lumayan karena hanya berupa areal perumahan
- Ke Selatan : Lumayan karena berupa areal perumahan
- Ke Barat : Sangat bagus bagi komikus karena dapat melihat beragam orang yang silih berganti datang ke kompleks JEC

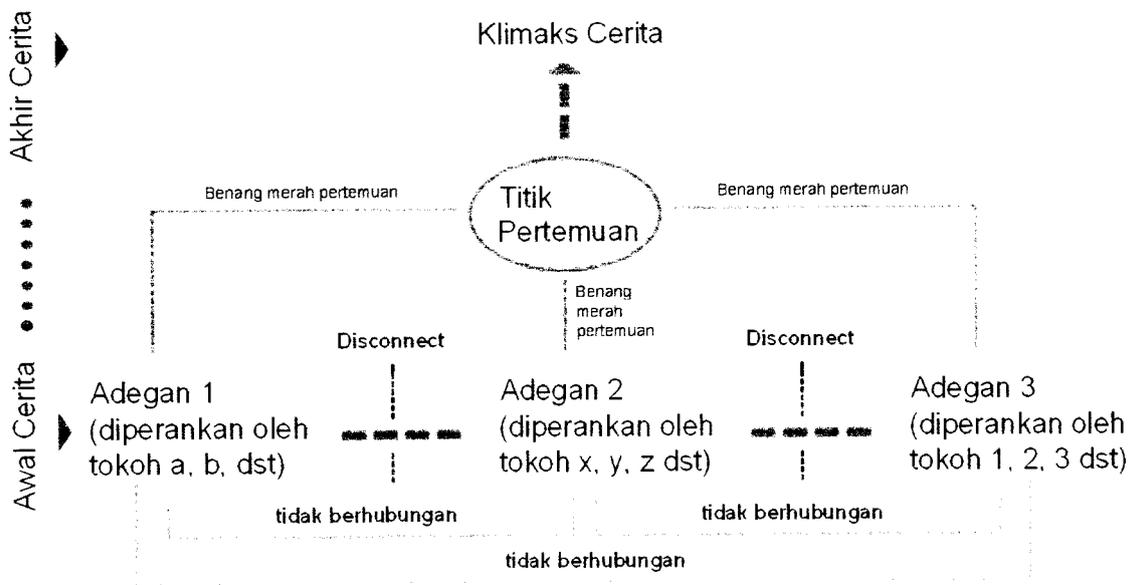
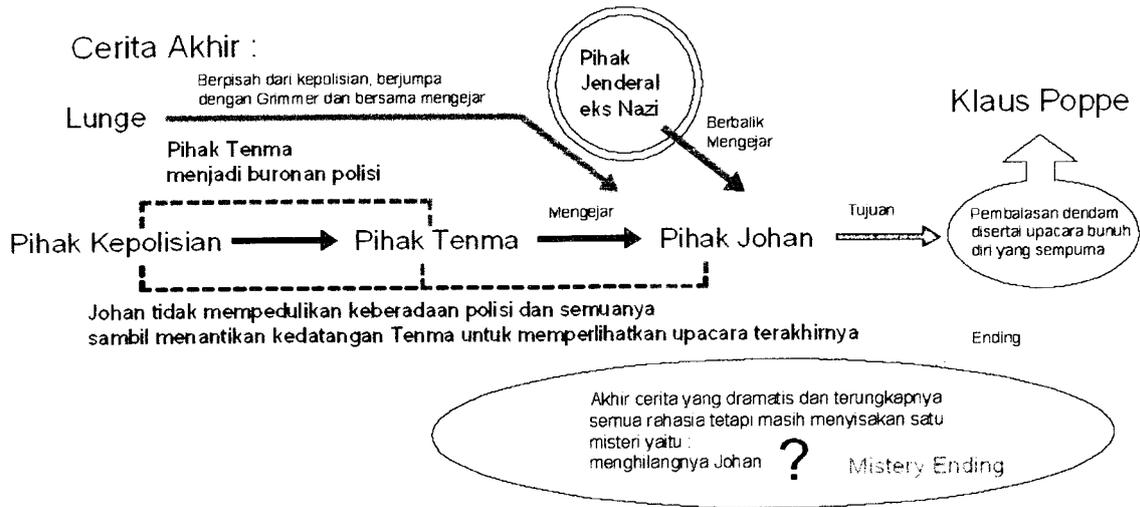
Barat

Selatan

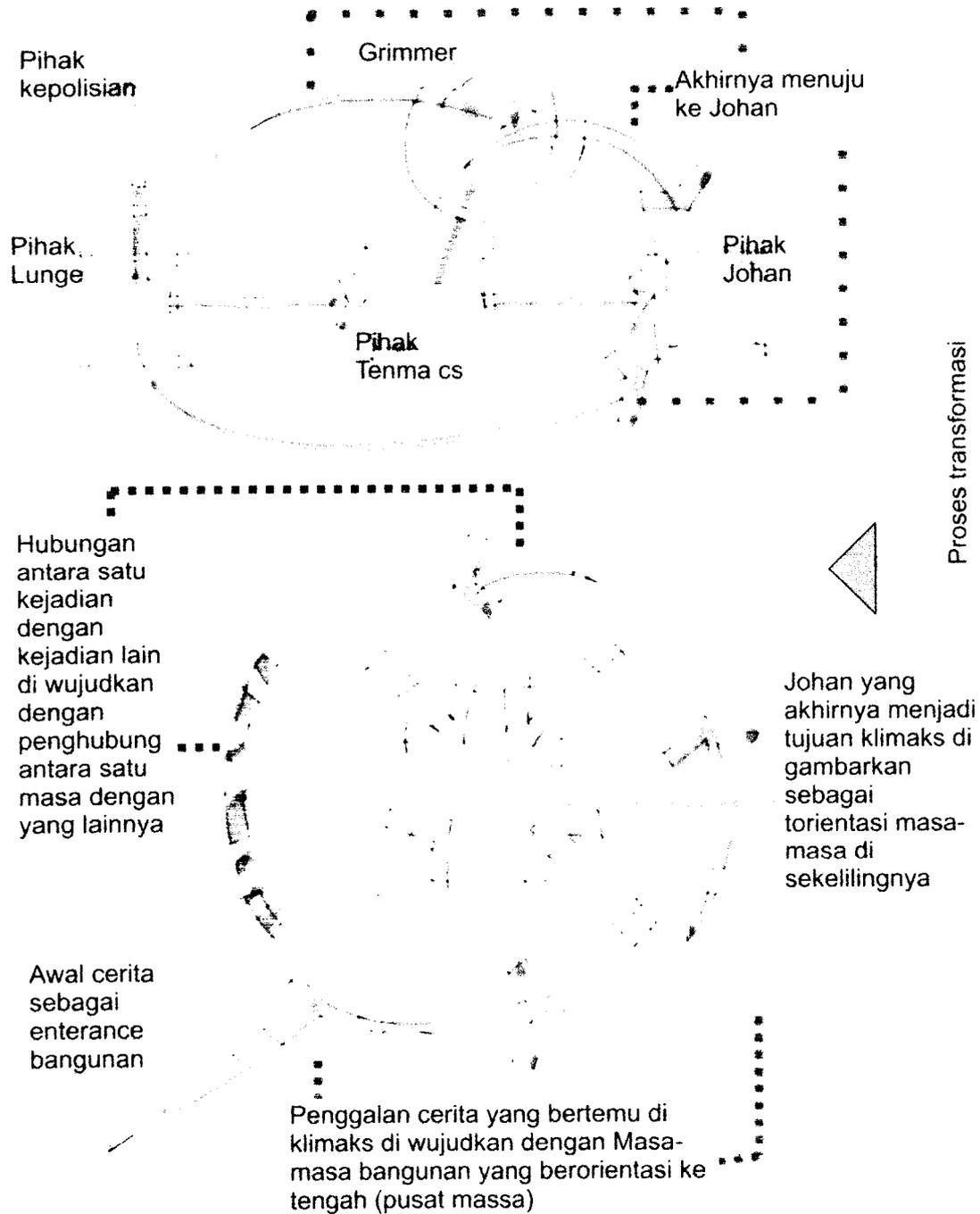
Timur

Solusi dari analisa kondisi site (Sumber : Analisa survey)

1.2 Pengembangan Konsep

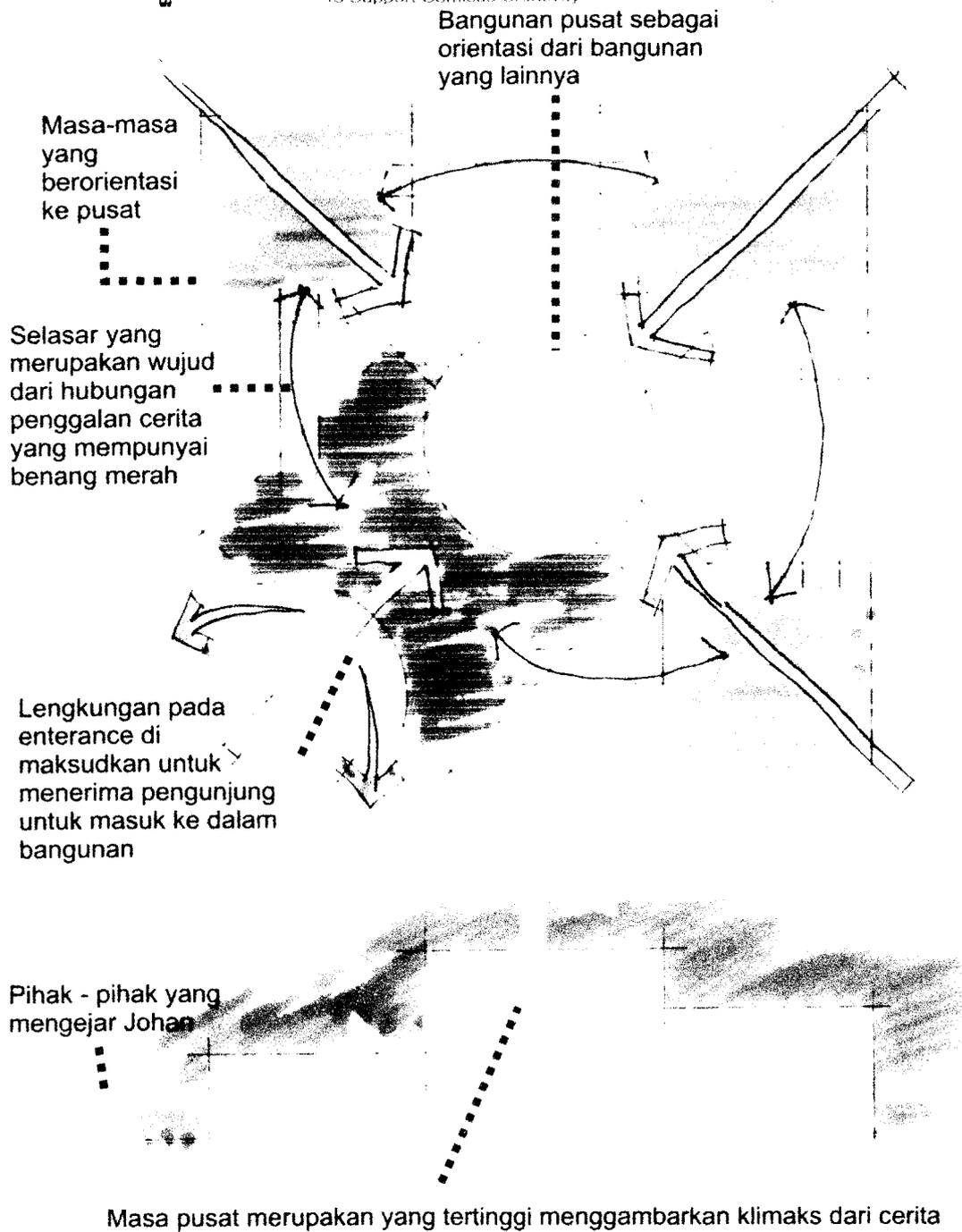


1.2.1 Pengembangan Konsep Ke Dalam Desain Arsitektural



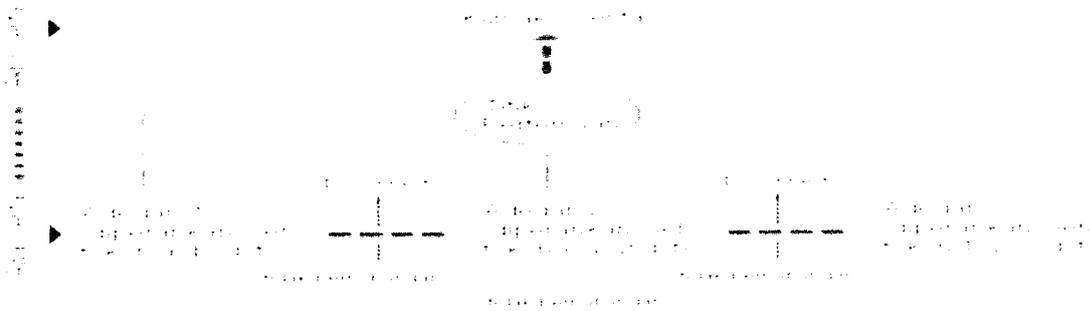
Perwujudan dari alur cerita yang bertemu di klimaks ke dalam sistem Radial/ memusat

(Sumber : Analisa)



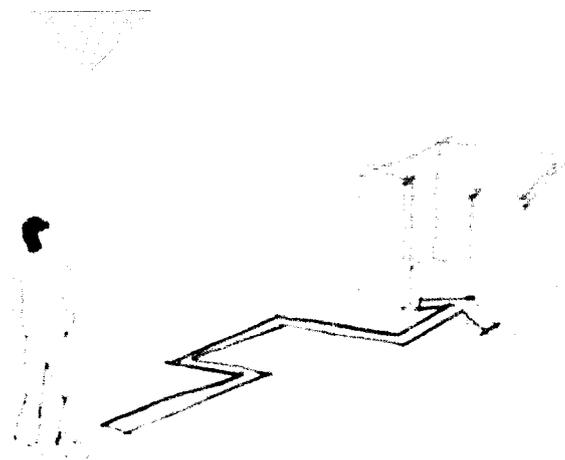
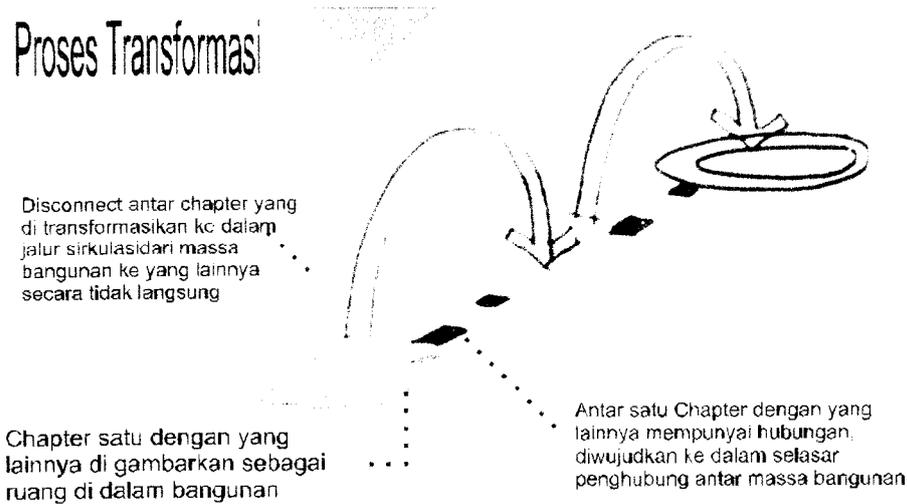
Lanjutan dari proses transformasi alur cerita ke dalam gubahan masa

(Sumber : Analisa)



Model cerita antar Chapter satu dengan chapter berikutnya yang mengalami disconnect atau pemutusan hubungan

Proses Transformasi



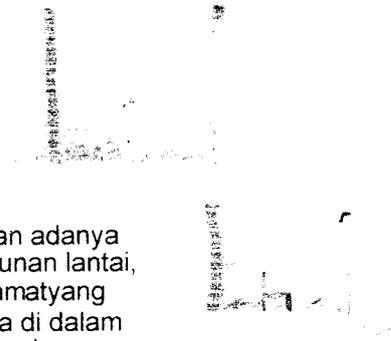
Skema alur sirkulasi dari satu ruang ke ruang yang lainnya yang mengalami perpatahan (tidak berakses secara langsung)

Masalah

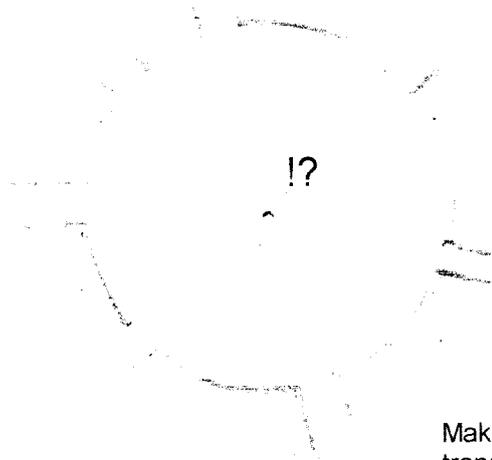
Solusi



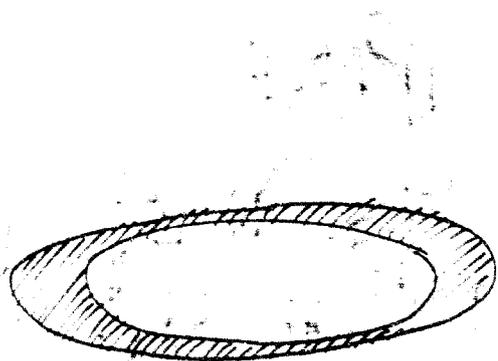
Pandangan penonton di dalam



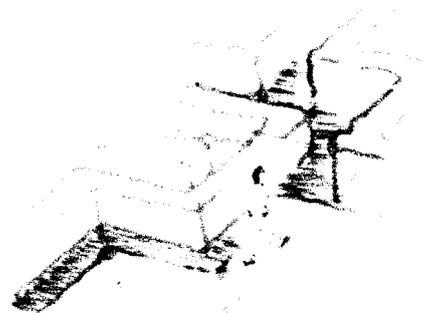
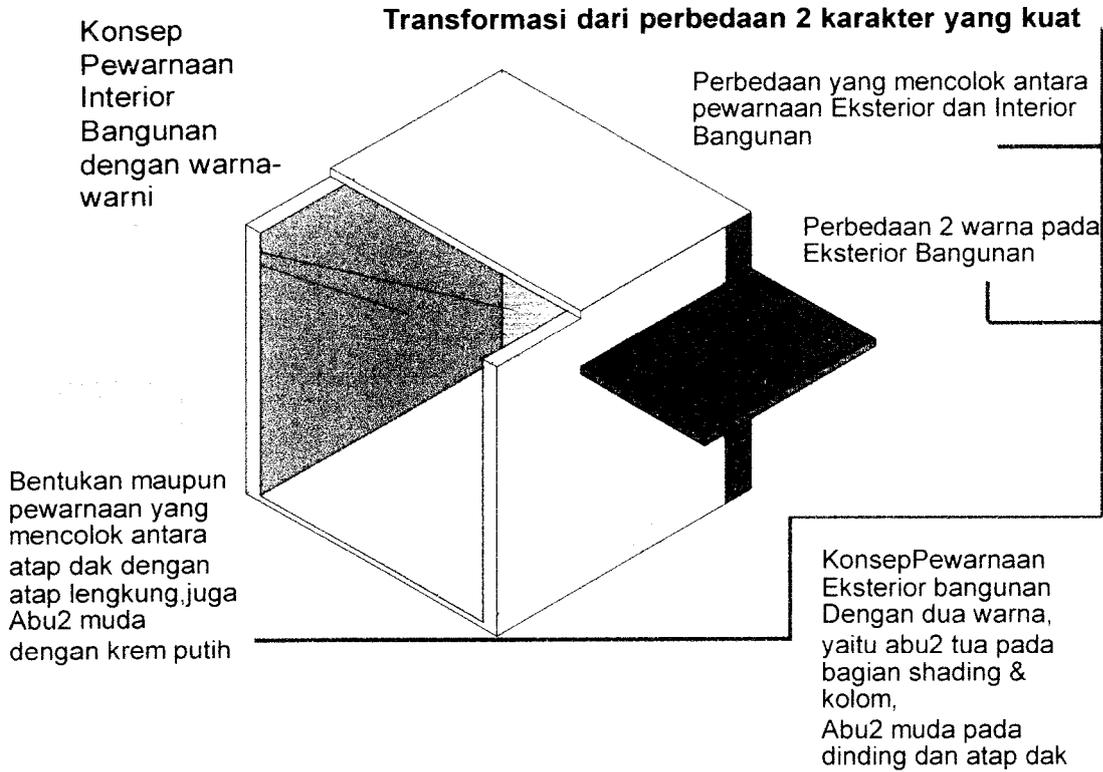
Dengan adanya
penurunan lantai,
pengamat yang
berada di dalam
maupun luar ruangan



Makna cerita mendidik yang di
transformasikan ke dalam lay out ruang
dengan banyak jalan ke luar

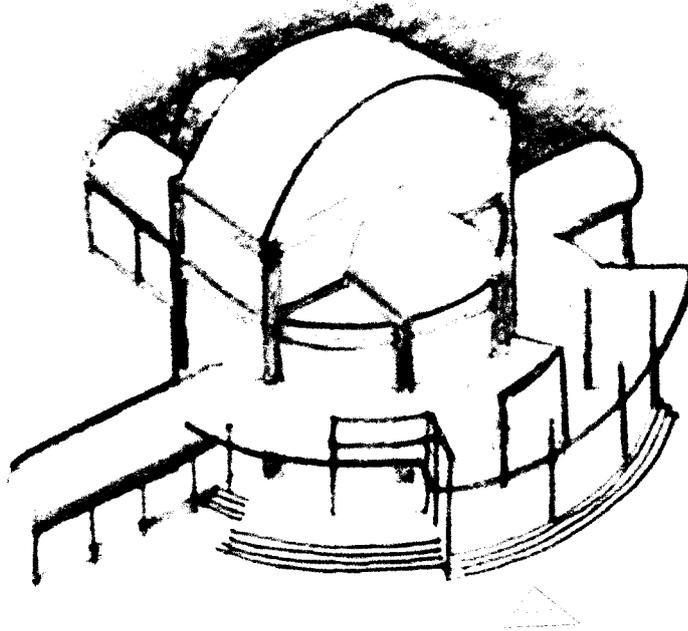


Gaya penggambaran yang khas
di transformasikan ke dalam
suatu massa bangunan yang
menonjol ke luar dari orientasi
massa yang terpusat

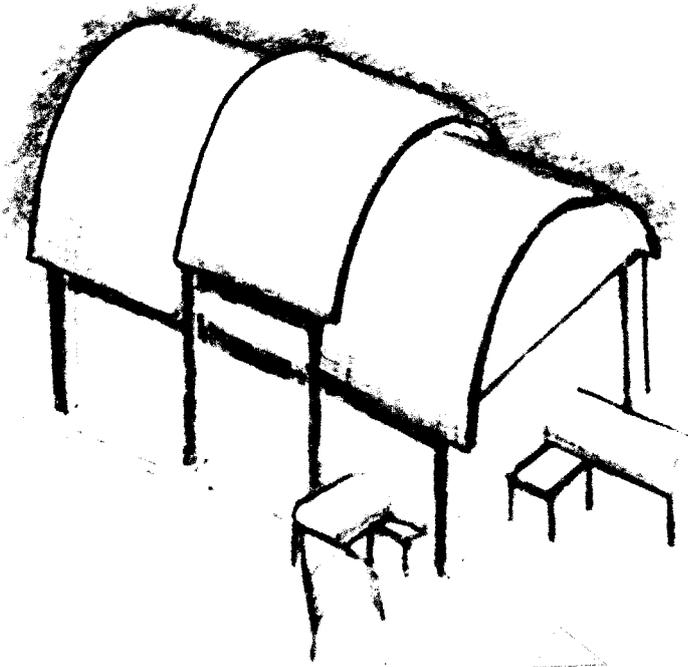


Transformasi makna Mendidik yang di refleksikan ke dalam Labirin, yang sekaligus mendukung pemunculan Kreatifitas bagi yang melalui jalan Labirin tersebut

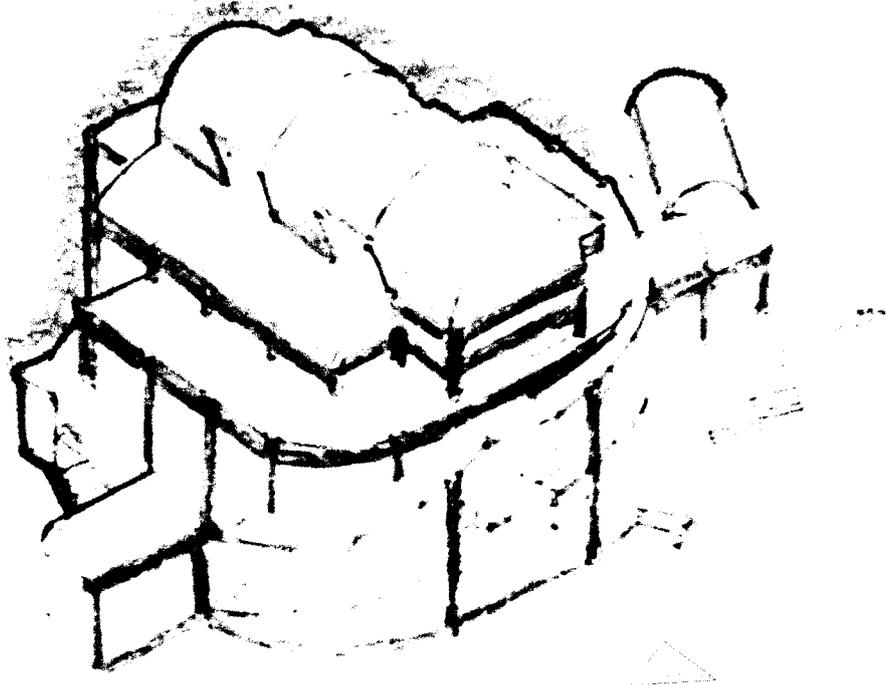
1.3 Skema Aksono Massa Bangunan Per Blok



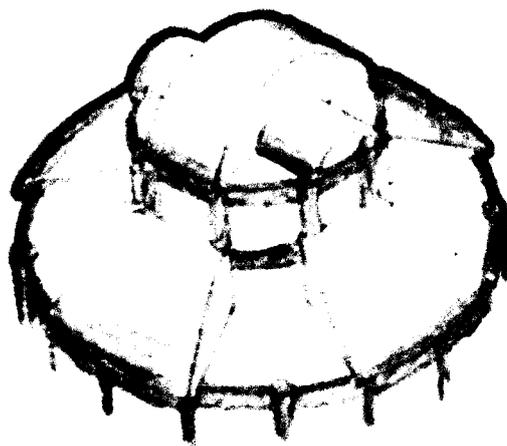
Skema Aksono Massa Bangunan Enterance



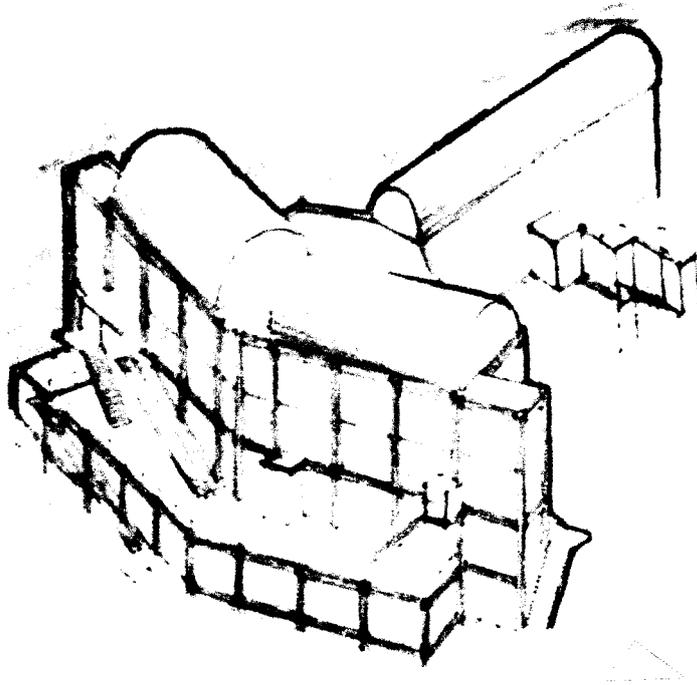
Skema Aksono Massa Bangunan Pameran



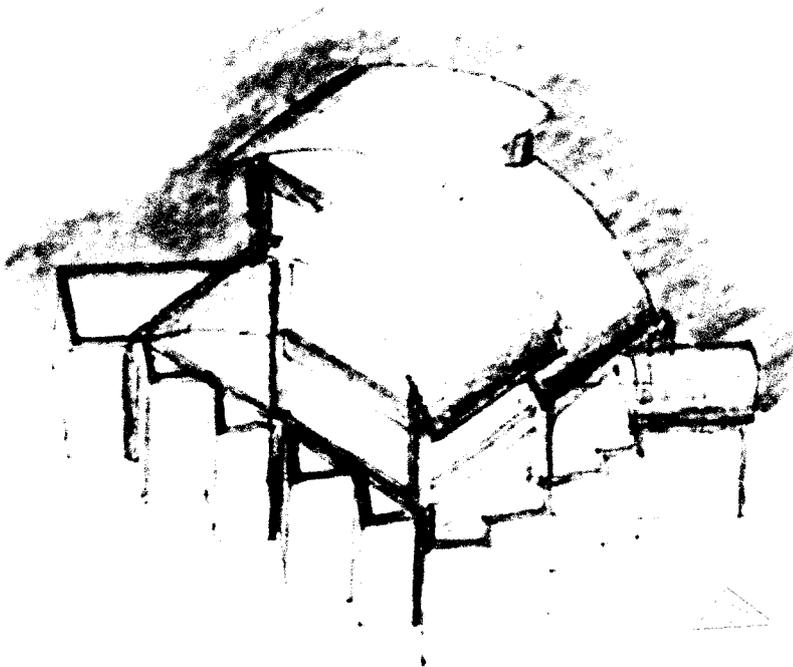
Skema Aksono Massa Bangunan Kantor Percetakan



Skema Aksono Bentuk Atap Massa Studio Komik

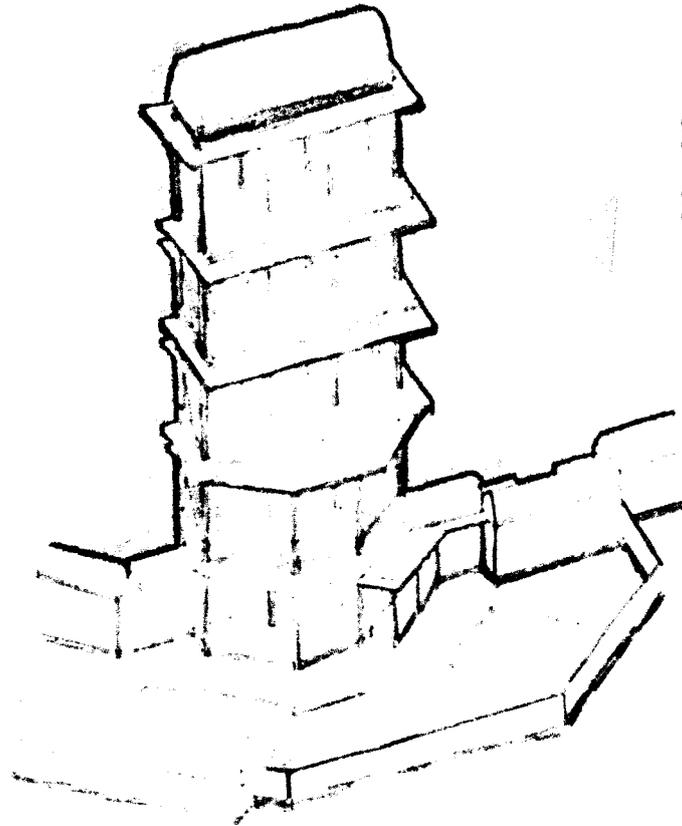
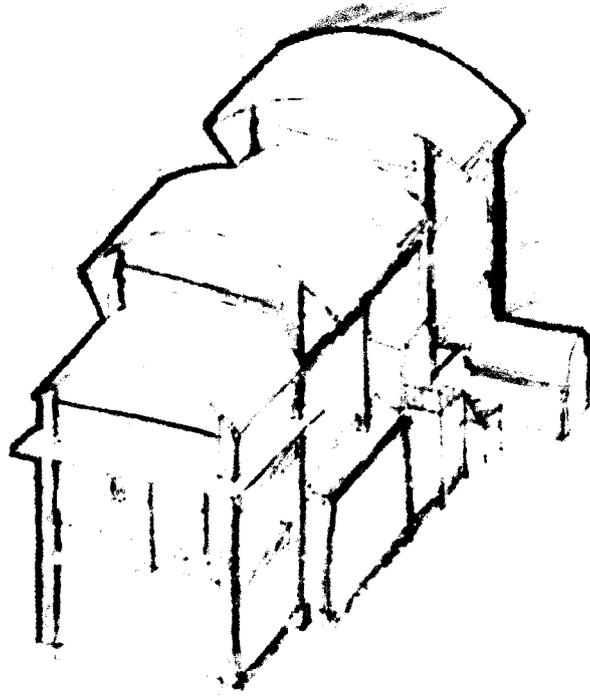


Skema Aksono Massa Bangunan Gardu Pandang dan Perpustakaan

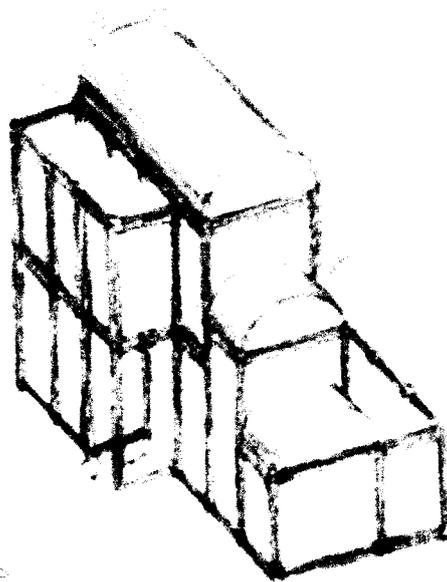
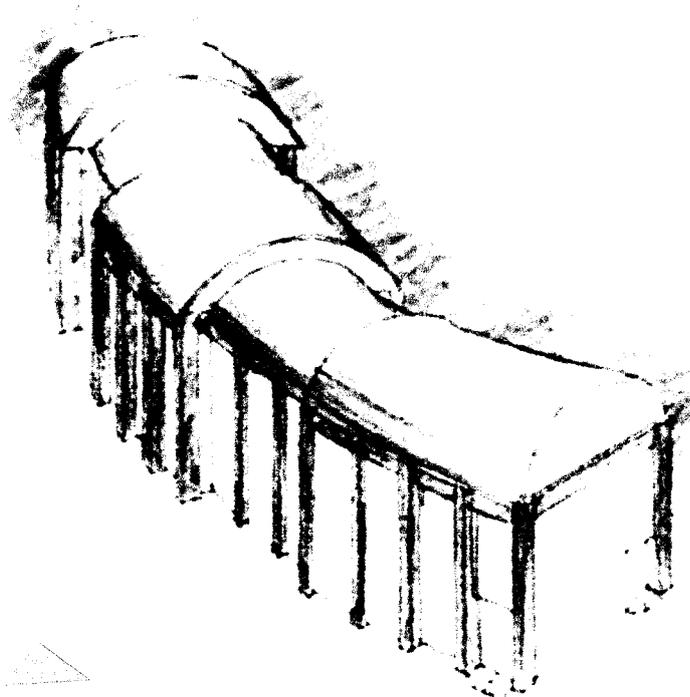


Skema Aksono Massa Bangunan Kantor Studio Komik

Skema Aksono Massa
Bangunan Hauran dan Permainan

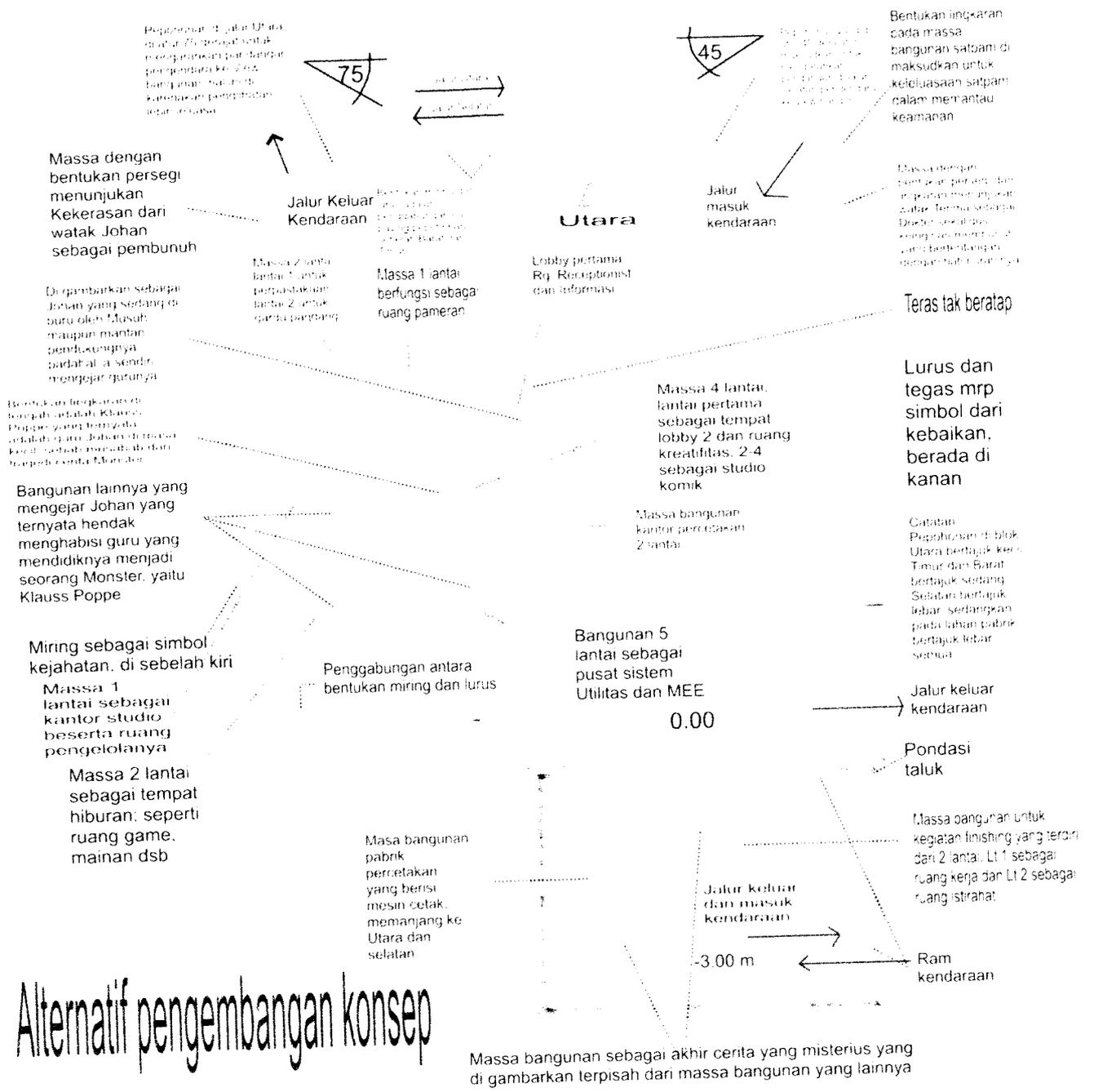


Skema Aksono Massa Bangunan
Sistem MEE, Utilitas dan Kolam
Renang



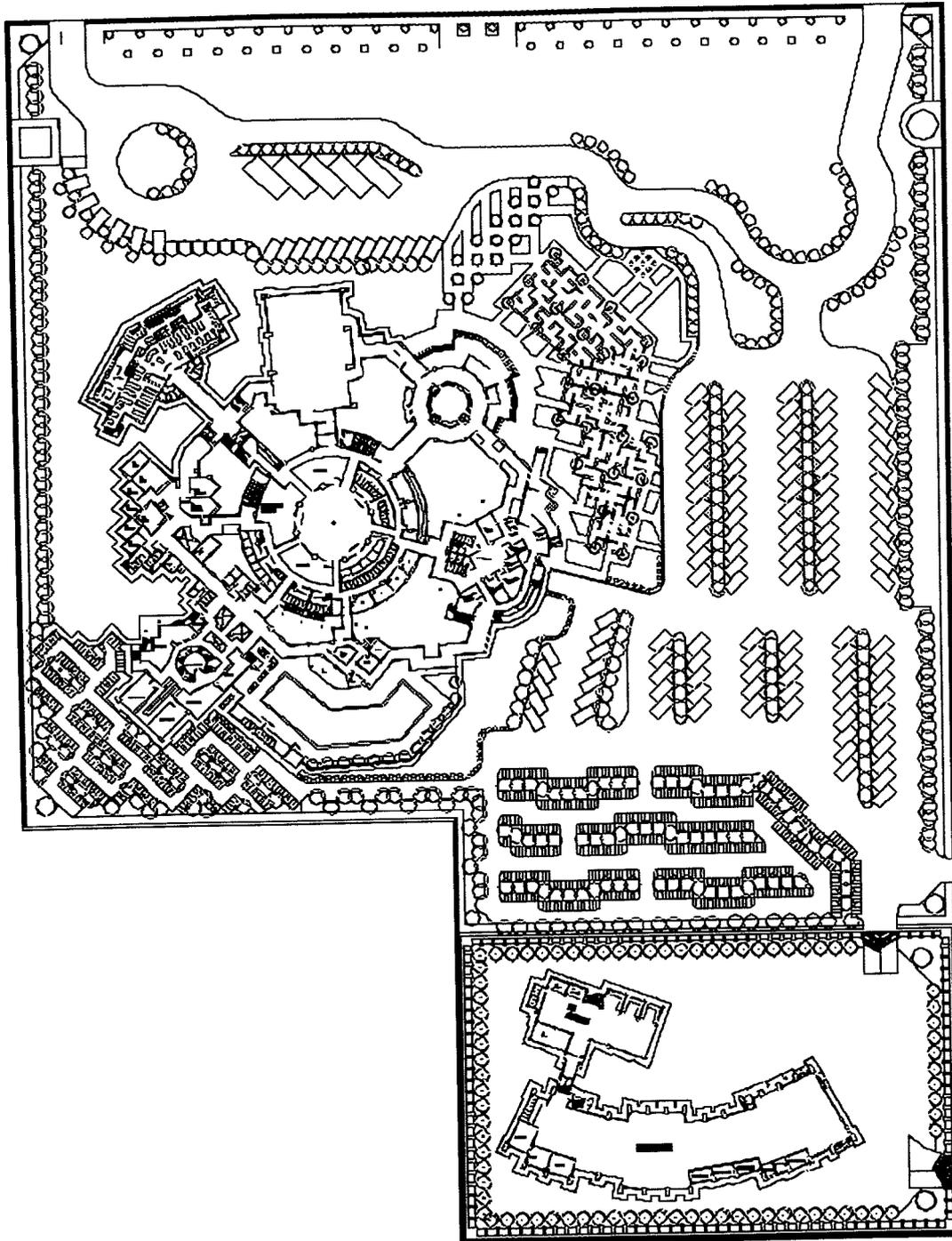
Skema Aksonometri Massa Bangunan Pabrik Percetakan
Bagian Finishing

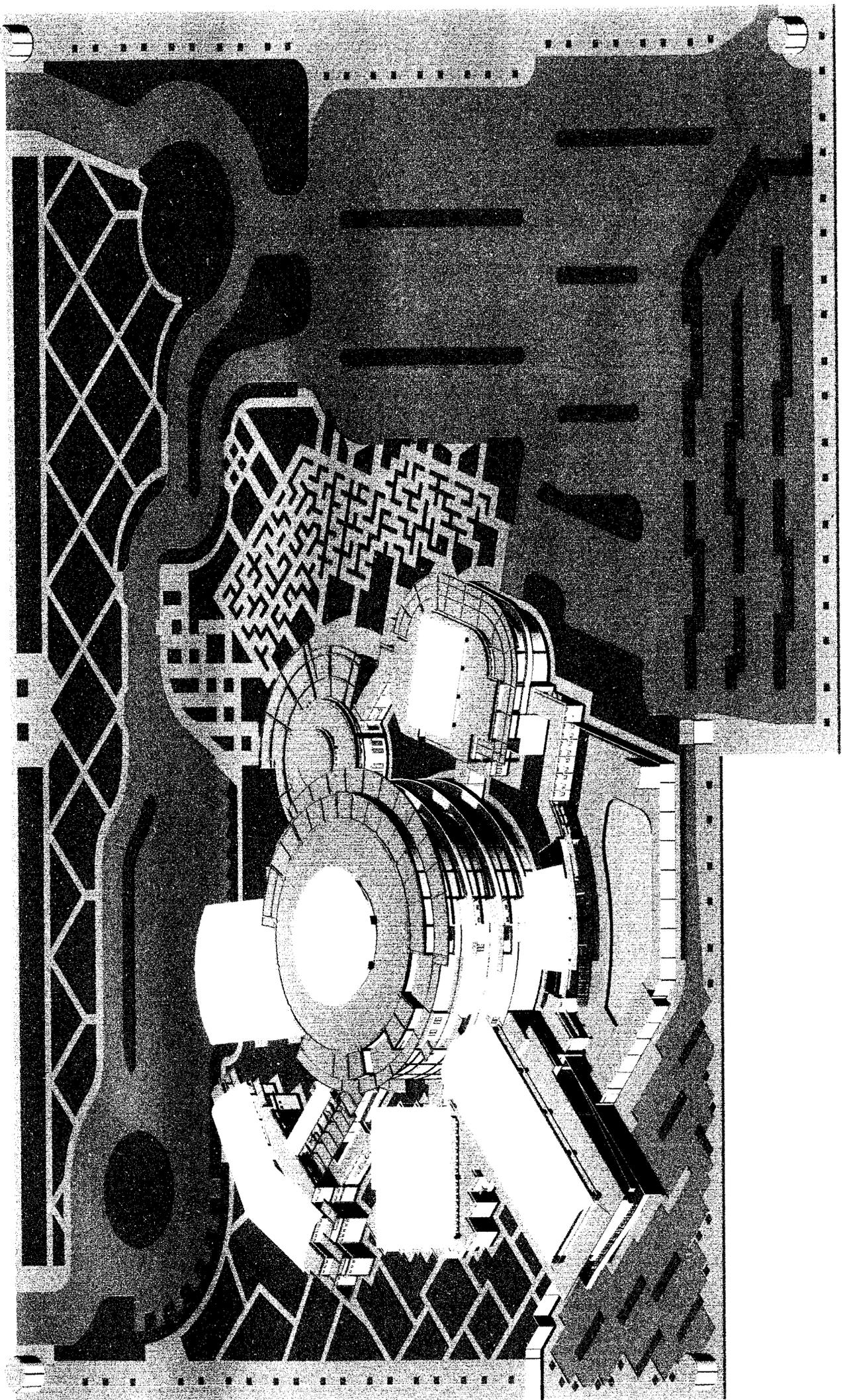
1.4 Pengembangan Skema Konsep Ke Dalam Rancangan Site Plan

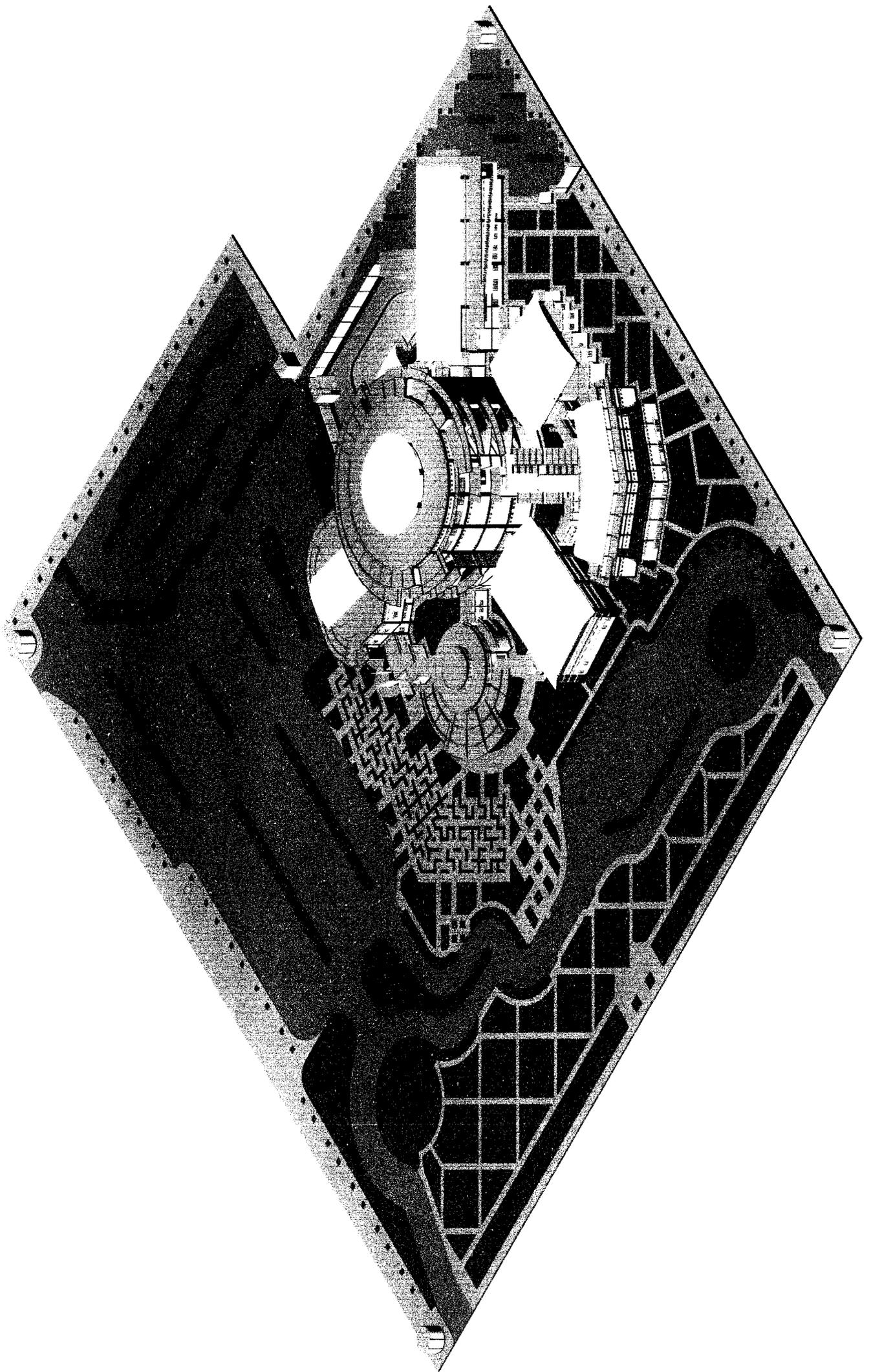


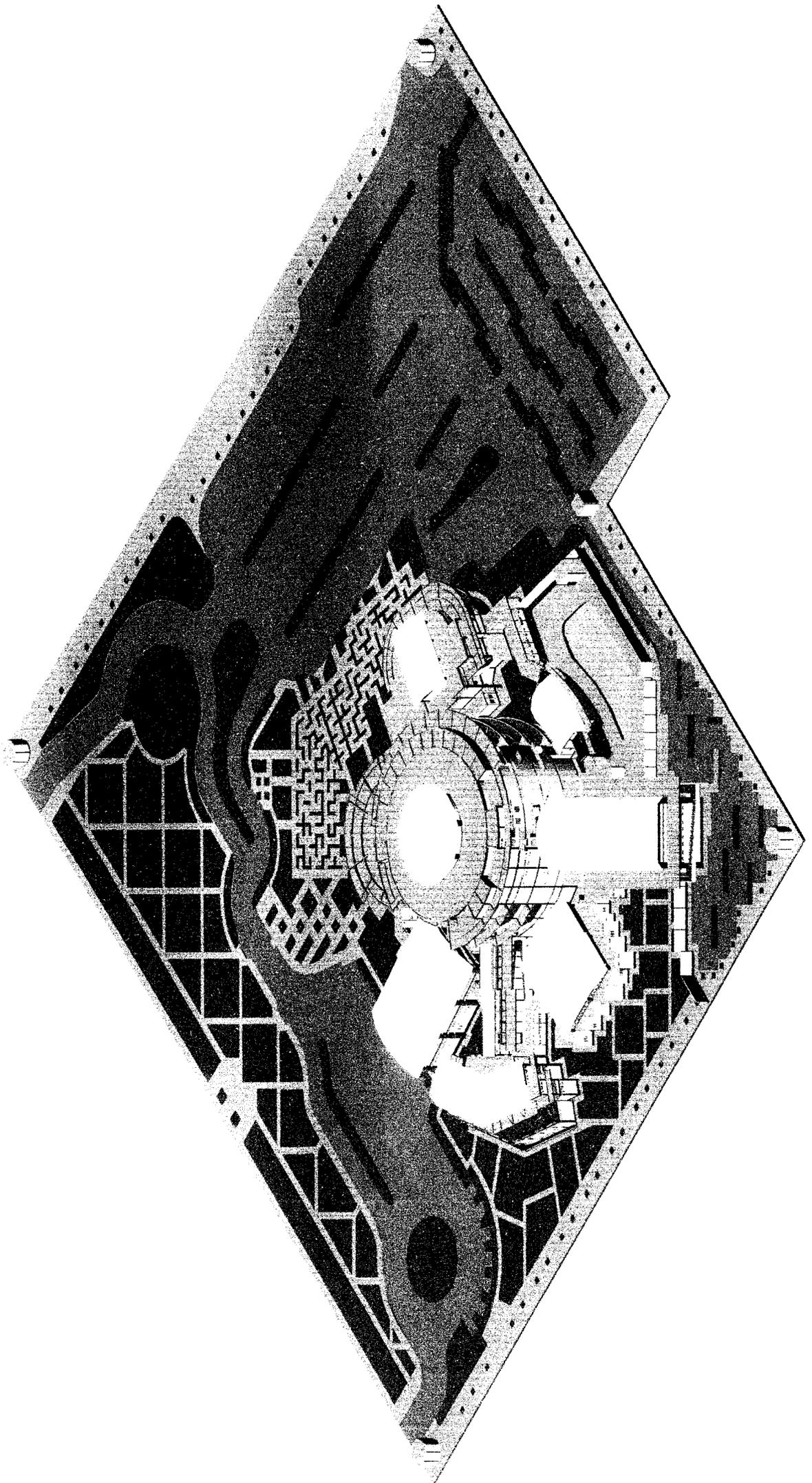
Alternatif pengembangan konsep

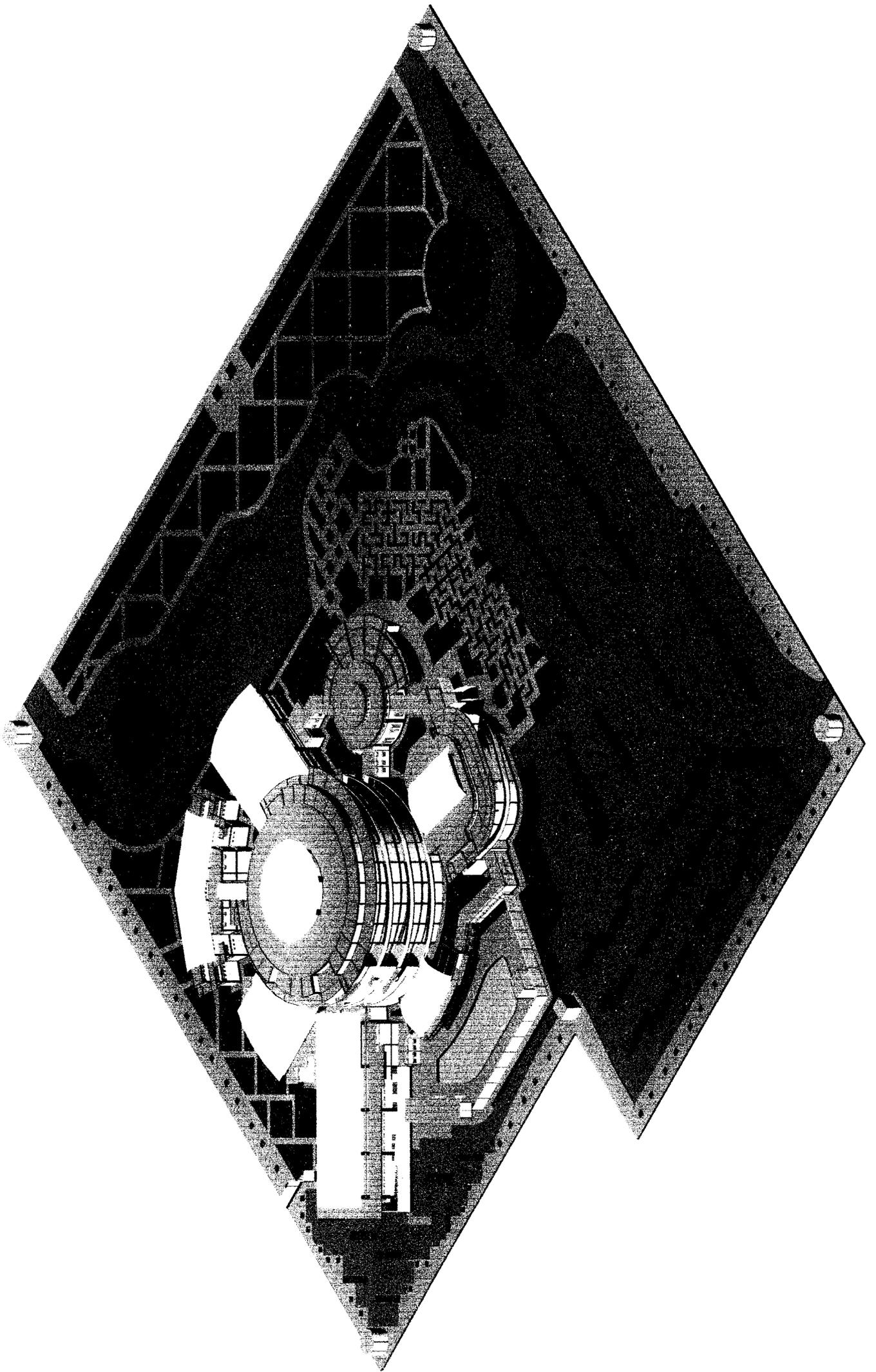
1.5 Gambar Pra Rancangan Site Plan

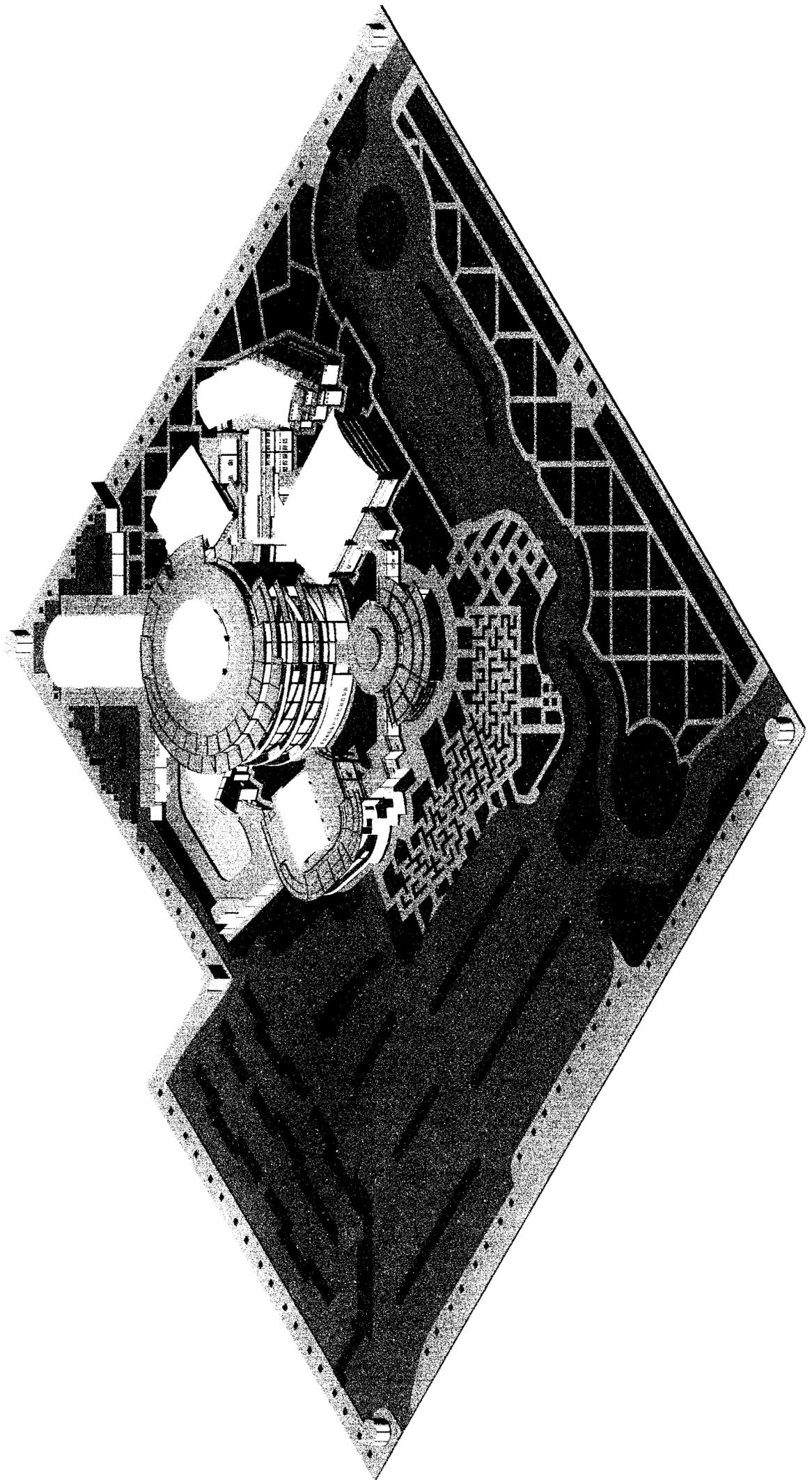


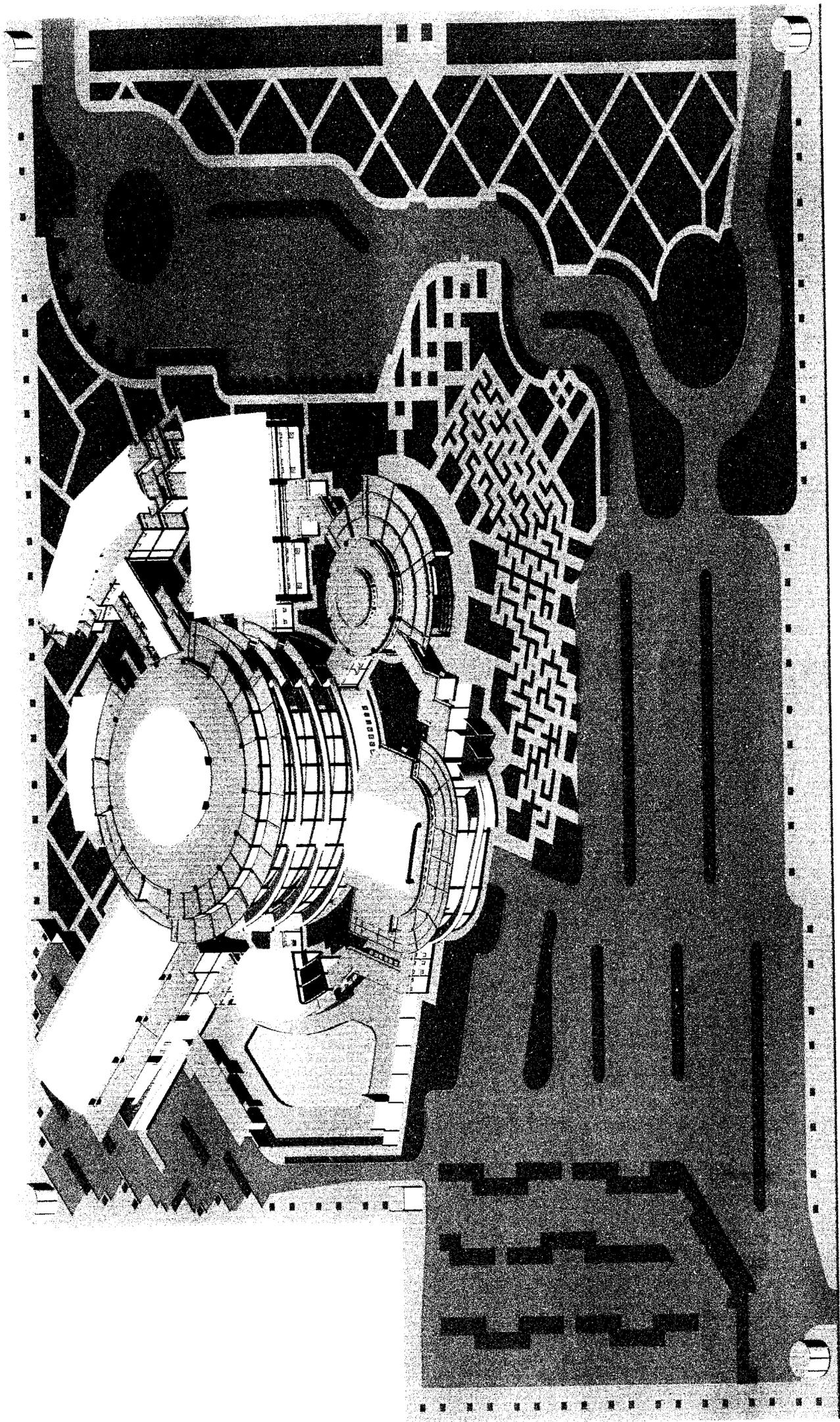


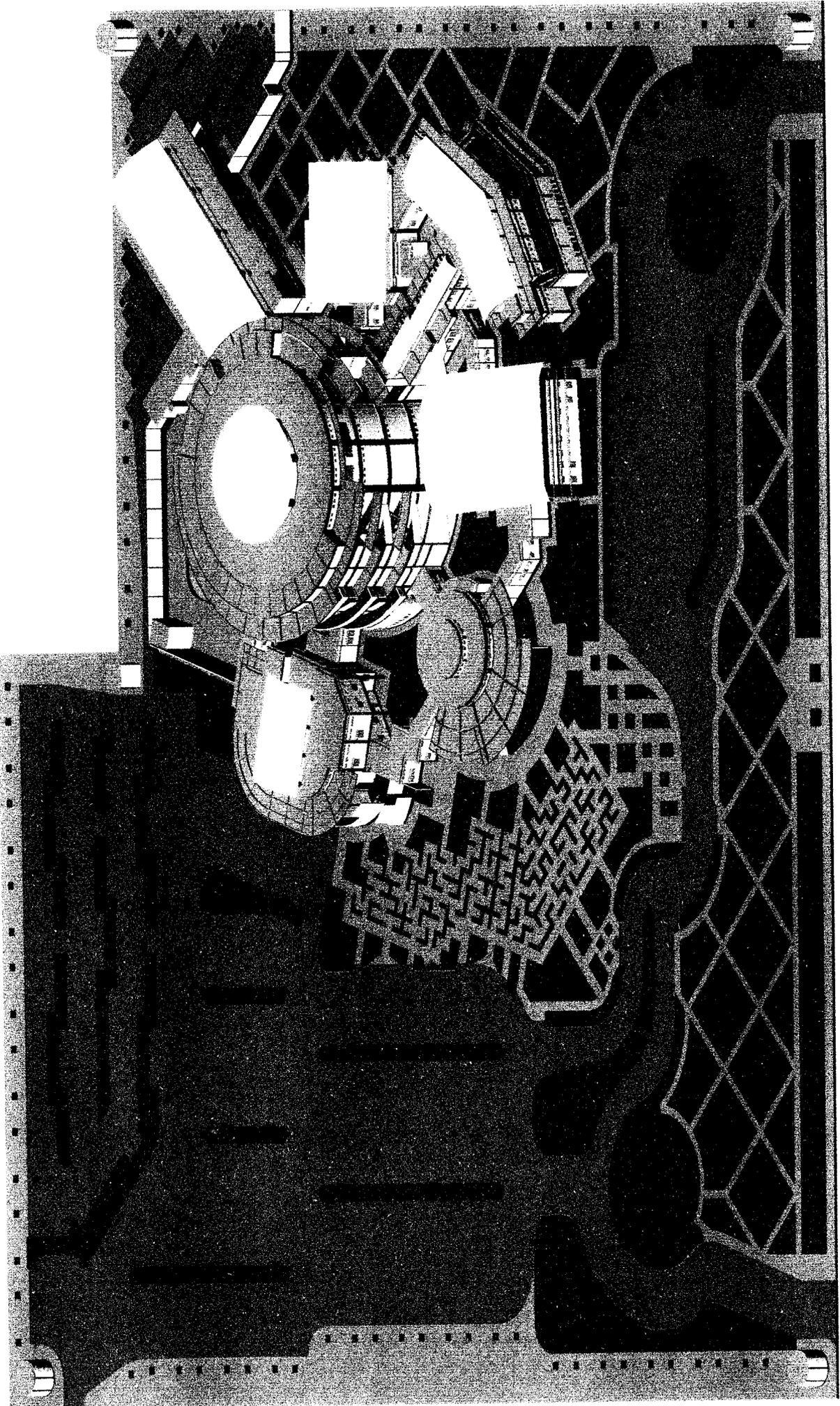


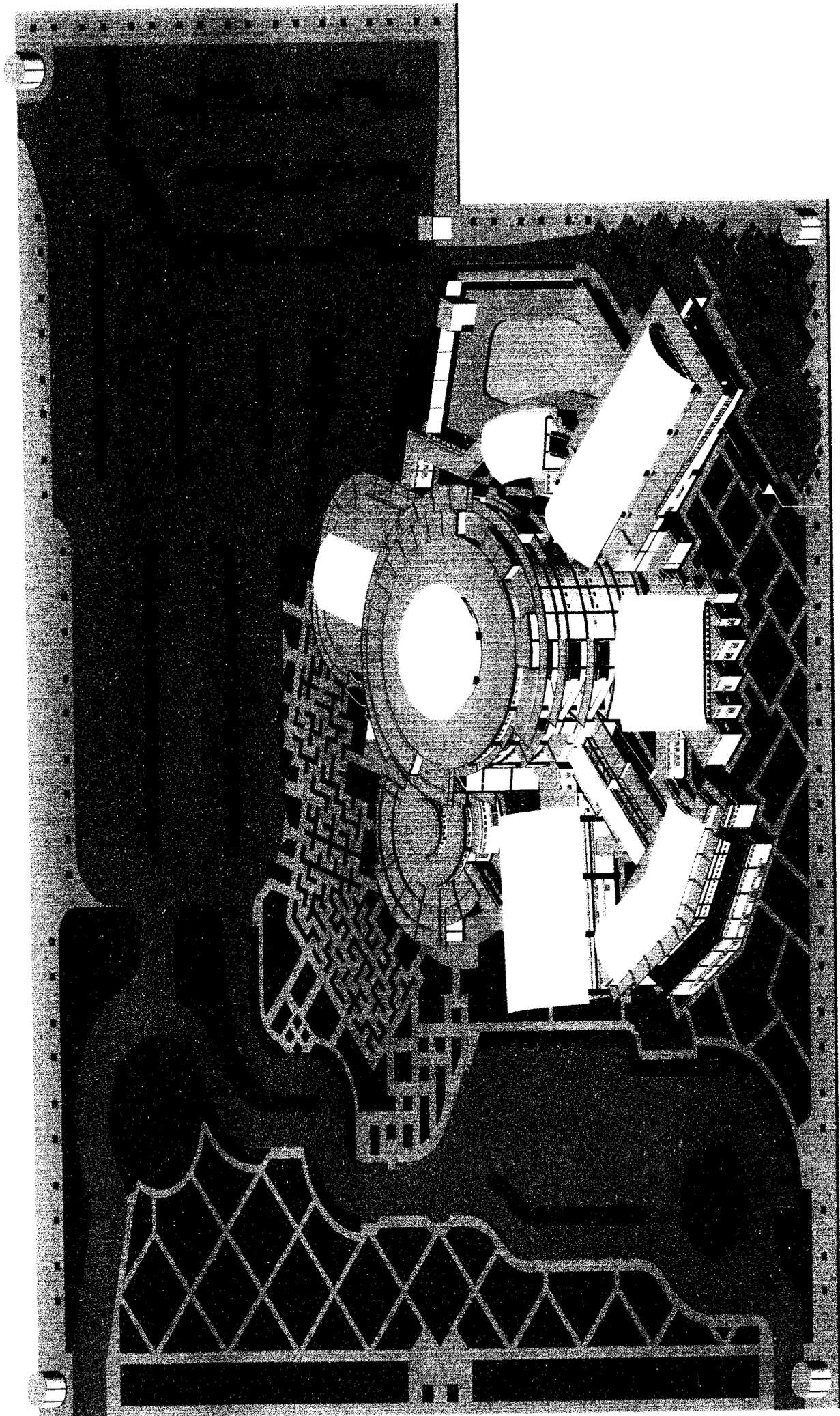


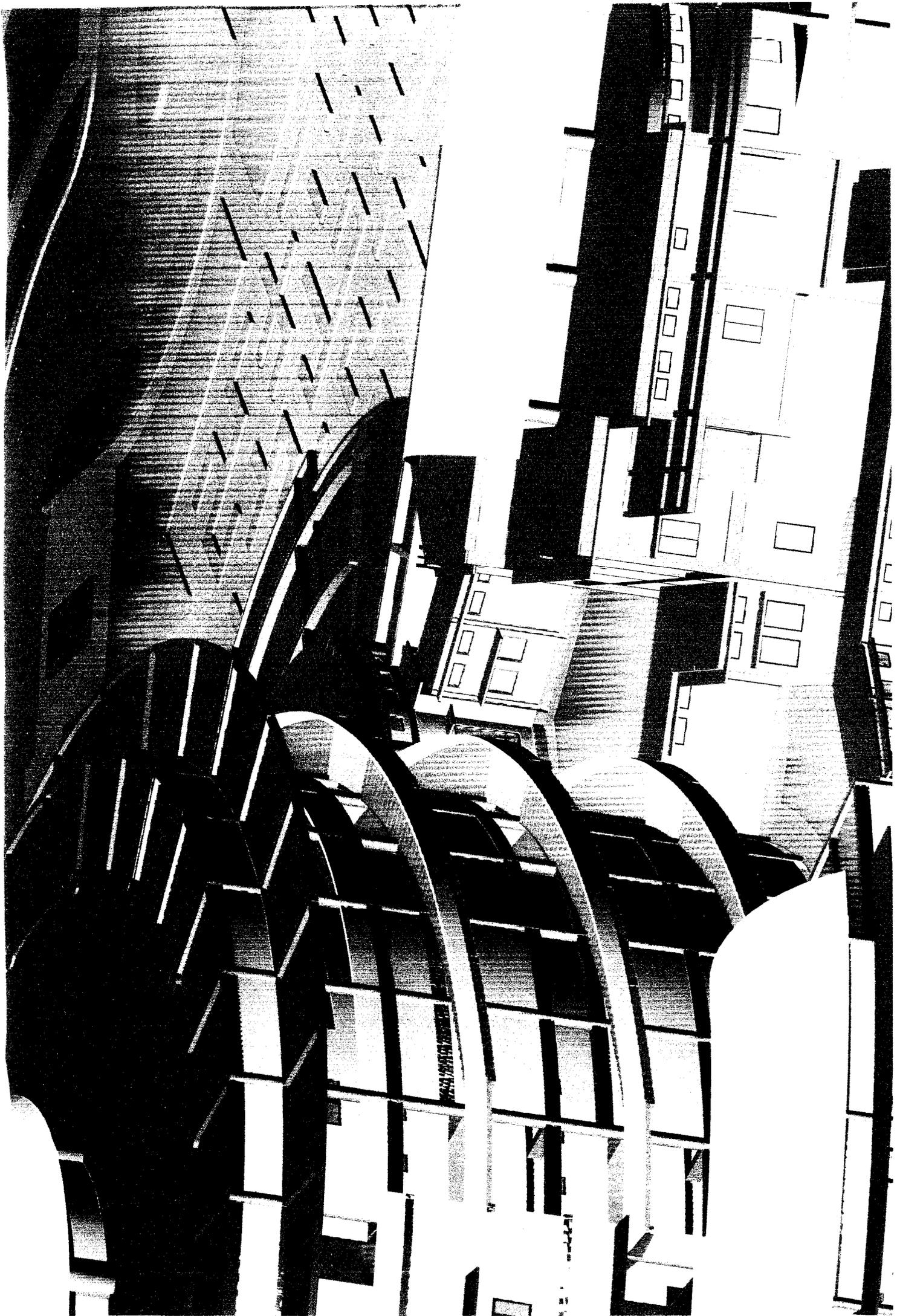


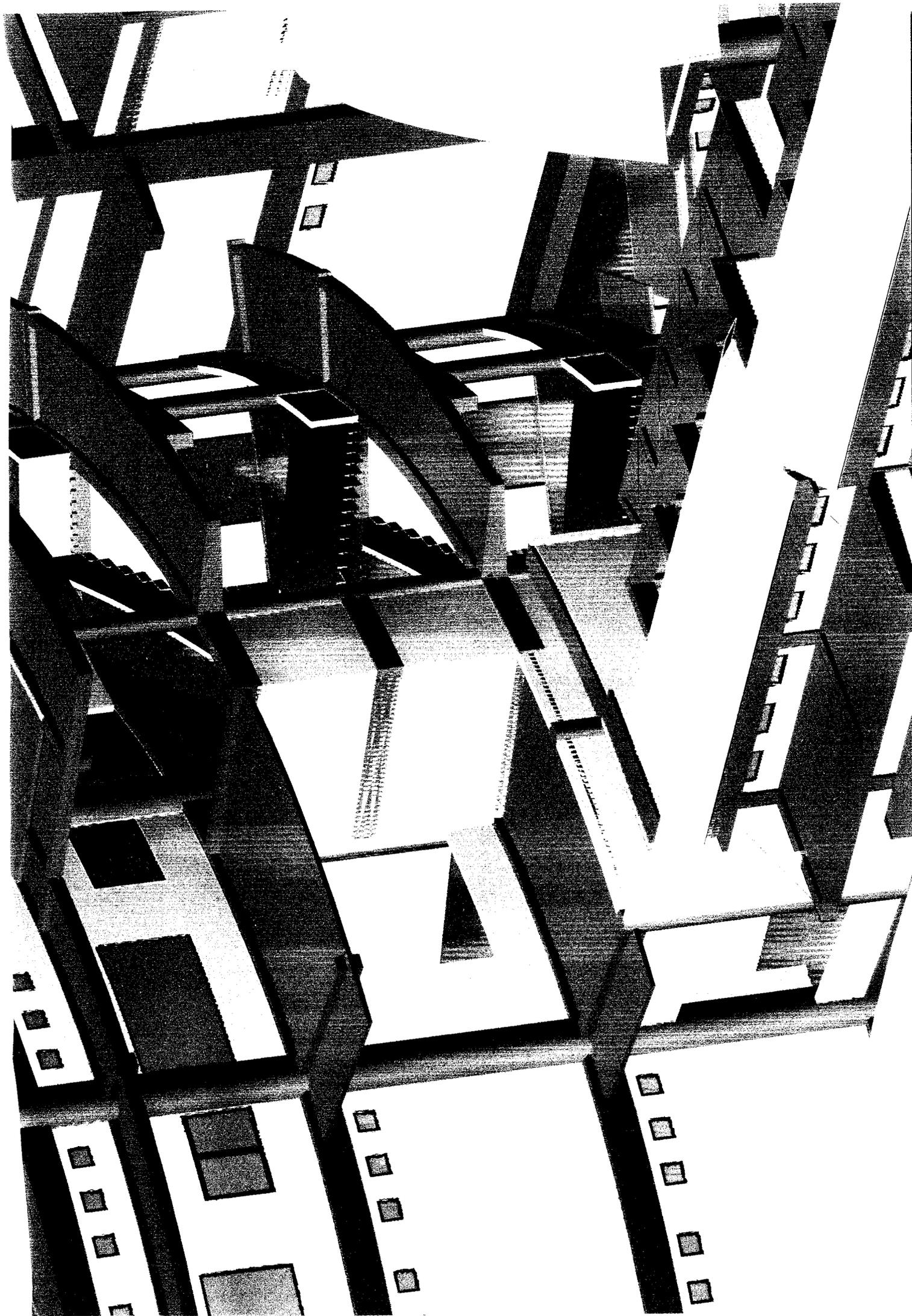








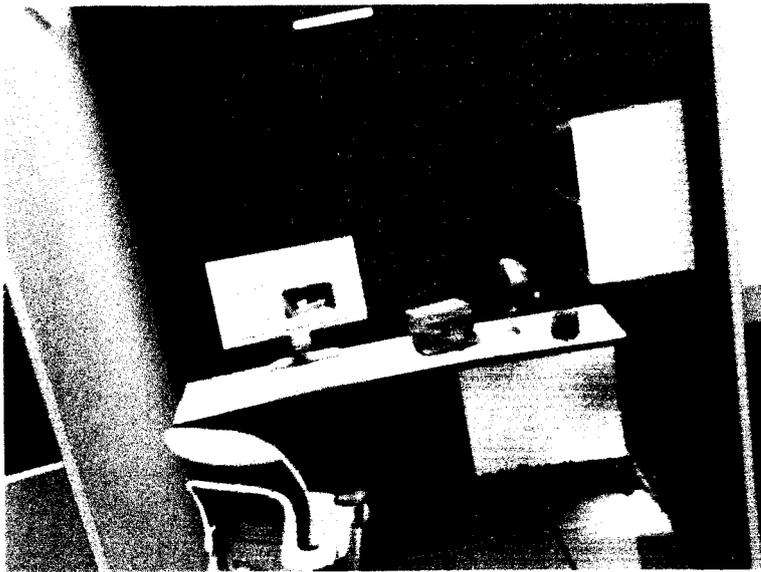




I
N
T
E
R
I
O
R



Ruang Gambar Meja Mesin 

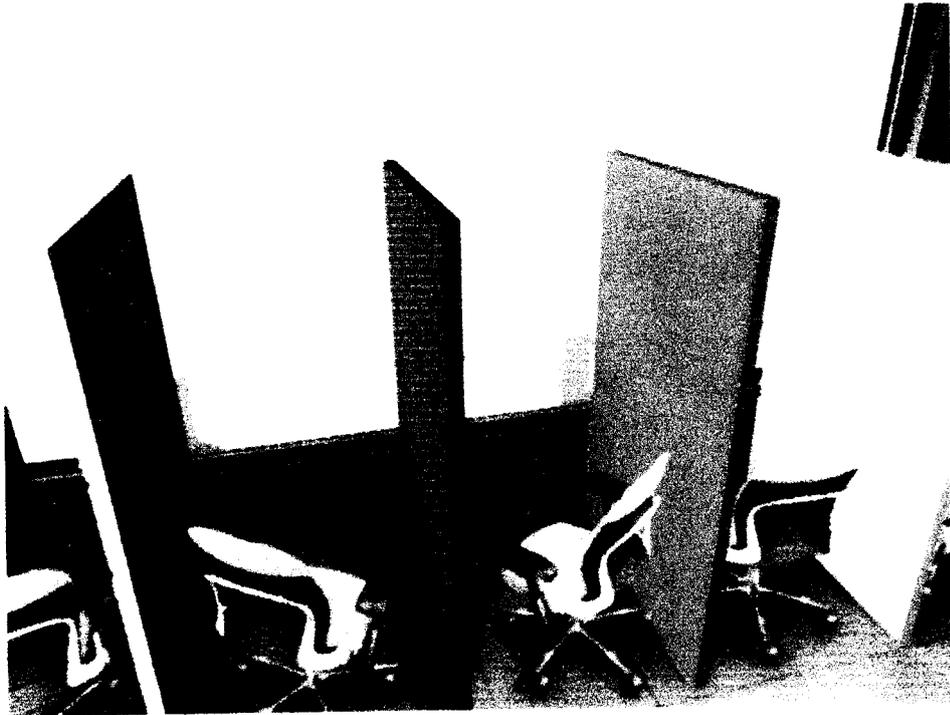


Ruang Gambar Komputer 

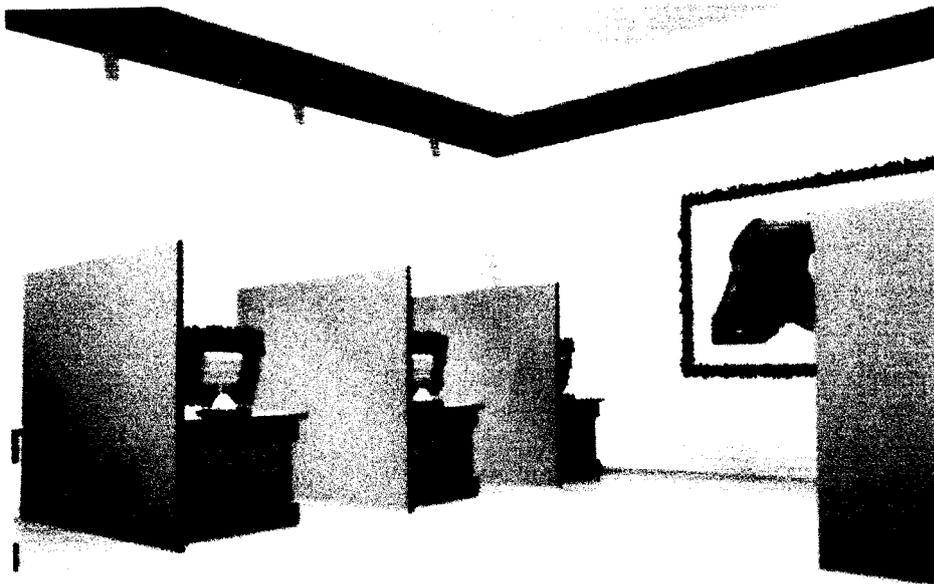


Ruang Gambar Manual 

I
N
T
E
R
R
I
O
R

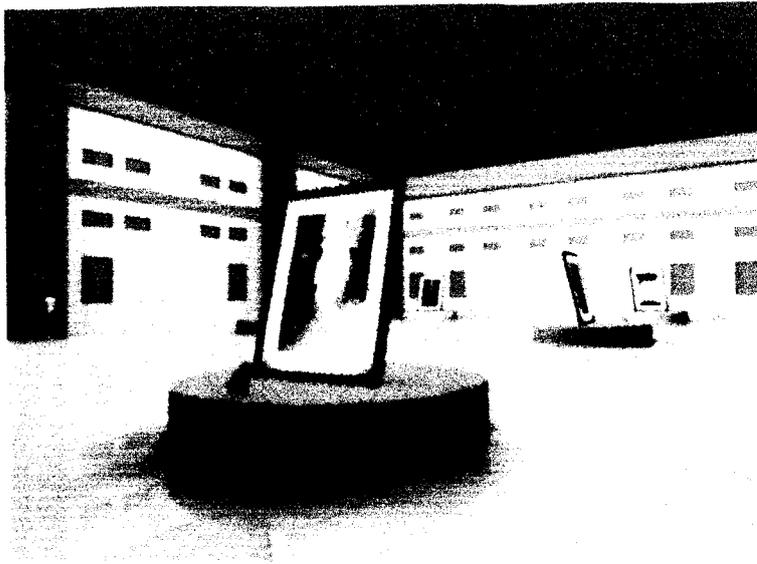


Ruang Pandang

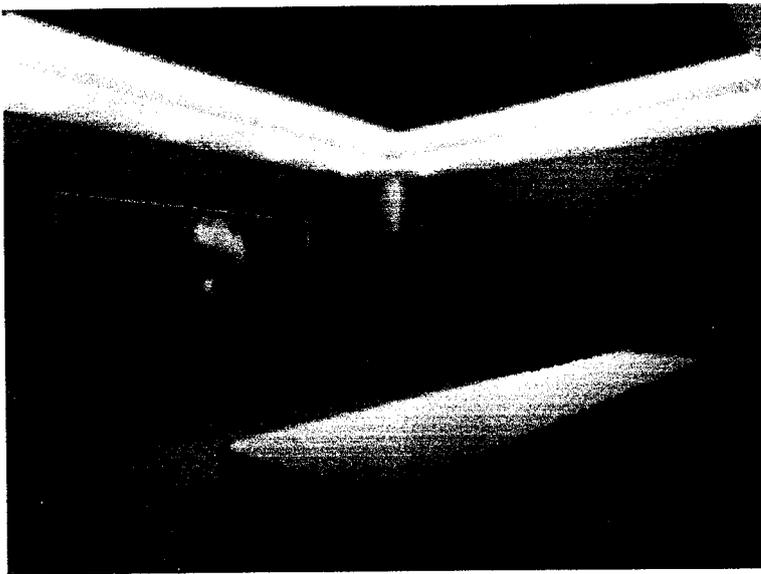


Ruang Internet

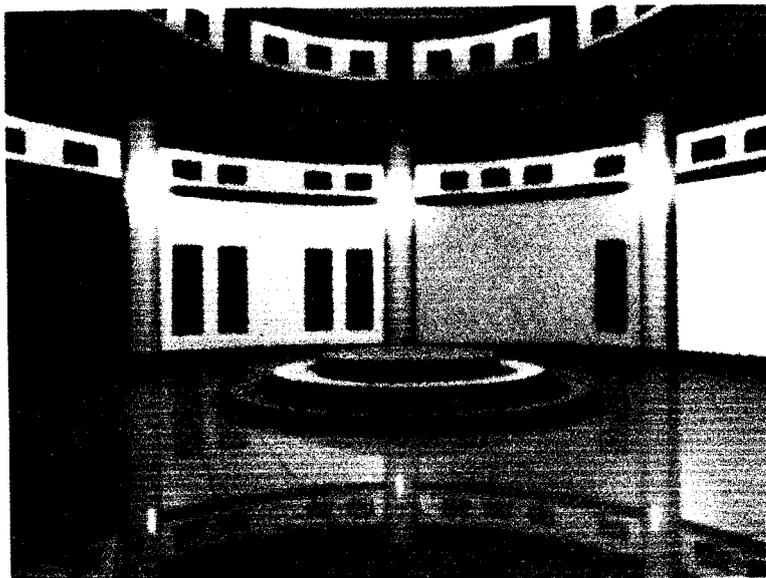




Ruang Pameran



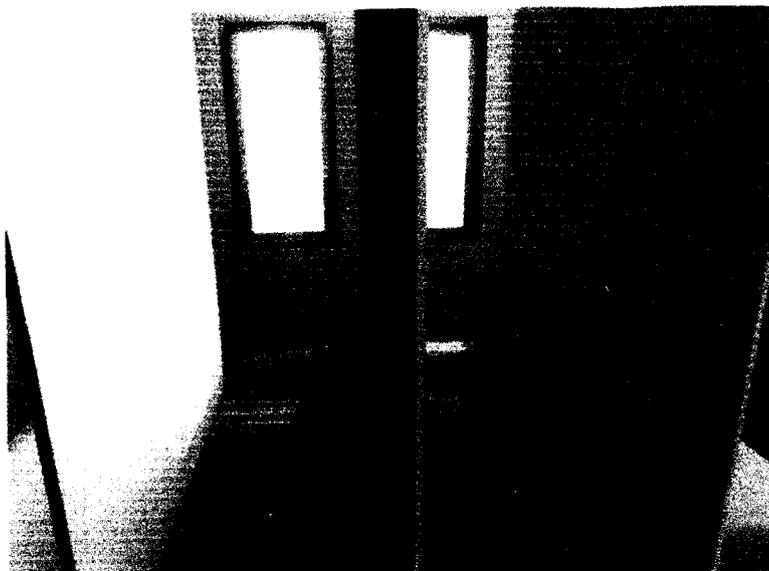
Ruang Home Theatre



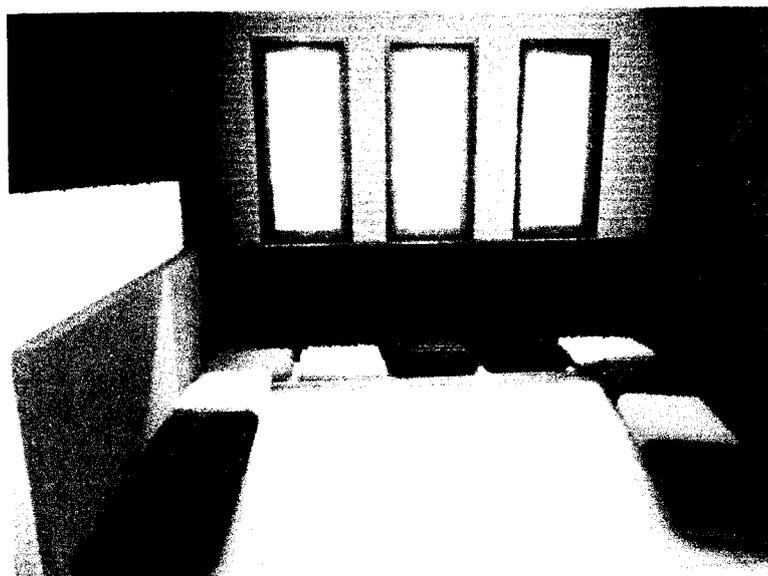
Ruang Entrance/Lobby



I N T E R I O R



Ruang Baca Tidur



Ruang Baca Lesehan



Ruang Baca Duduk



SEKILAS TENTANG RESUME KOMIK

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meresume komik, apalagi kategorinya adalah "dunia". Berikut ini adalah salah satunya :

Di setiap negara pasti ada komik dengan ciri khasnya tersendiri, tetapi bila di lihat secara dominan(terkenal) maka komik yang ada di seluruh negara bisa di bagi ke dalam kelompok-kelompok berikut :

Komik Asia, Komik Eropa dan Komik Amerika

Komik Asia bisa di bagi menjadi :

Komik Hongkong, Komik Jepang, Komik Korea

Komik Asia

Komik Hongkong :

- **Tiger Wong** : Komik full color(pewarnaan kadang tidak jelas) ini bercerita tentang 2 orang pemuda (tokoh utama) yang saling bahu membahu dalam menumpas musuhnya,teknik pewarnaan kadang dengan lukisan kuas/cat air.
- **Tapak Sakti** : Komik full colour(sederhana dan tidak mencolok) tentang Anak kembar yang dipisah dan di besarkan dengan keadaan yang berbeda,1 di dalam istana,1 nya lagi hidup sesukanya.keduanya adalah korban dari rasa balas dendam yang tidak ada habisnya, format kira-kira A4
- **Pukulan Geledak** : komik full Colour bercerita tentang anak ajaib yang bertubuh dewasa padahal pikirannya masih anak anak (karena memakan buah ajaib di sarang ular) dan dalam petualangannya anak ini menjadi pahlawan yang mengalami berbagai petualangan-petualangan yang seru.
- **Satria dari Negri Tayli** : Komik di terbitkan dalam 2 versi, versi colour dan hitam putih, bercerita tentang pendekar gagah menumpas kejahatan dan aksi pembalasan dendam
- **Pendekar Hina Kelana** : Komik yang disadur dari naskah chin yung ini di terbitkan dalam versi hitam putih bercerita tentang seorang pemuda yang hidup di lingkungan perguruan silat aliran putih yang penuh tata krama tetapi pemuda ini tidak ingin terkekang oleh aturan aturan yang bersifat hitam putih (kalau tidak benar ya salah), kehidupannya disia2kan oleh gurunya padahal dia adalah murid yang berbakti, dalam perjalanannya pemuda tersebut banyak mendapatkan pelajaran-pelajaran luar biasa dari lingkungan dunia persilatan di luar pergurannya.Illustrator komik ini bernama Lee Chi Cing.
- **Return of the condor Heroes** : Karya Chin Yung yang satu ini di terbitkan dalam banyak versi, dan ceritanya pun di bagi menjadi 2 versi, yaitu versi jaman kejayaan Kwee Cheng dan sesudahnya yaitu jamannya Yoko.Yang di bahas di sini adalah Jaman Kwee Cheng dengan Ilustrator Lee Chi Ching dan bercerita tentang perdebatan antara suku-suku Mongol dan Bersatunya kaum Mongol di bawah kekuasaan Jengis Khan. Jengis Khan (Tokoh Bersejarah Kaum Mongol) disini digambarkan sebagai seorang yang setia kawan tetapi mempunyai watak yang sangat keras , baginya ialah yang paling benar sampai ia mengalami perdebatan yang hebat dengan anak angkat sekaligus orang yang paling di percaya dan paling di andalkannya yaitu Kwee Cheng. Pada akhir cerita Jengis Kahn sadar bahwa kekuasaan yang selama ini diimpikannya bukanlah segalanya dan ia disadarkan pula oleh perkataan musuhnya yang mengatakan bahwa "Keinginanmu untuk menguasai dunialah yang akan menghancurkanmu" .
- **The Impeccable Twins** : komik ini kalau saya kira ceritanya mengadopsi dari cerita Tapak Sakti yang sudah di ceritakan diatas akan tetapi teknik gambarnya merupakan salah satu yang terbaik dari komik-komik hongkong lainnya dan pwarnanya hanyalah hitam putih (not colourfull).
- **Super Figther** : Ceritanya tentang pertarungan sejagad antara jago-jago kung-fu sedunia, anehnya setting dari cerita tersebut mengambil tempat di peradaban yang sudah maju di mana di gambarkan di komik tersebut banyak gedung-gedung pencakar langit yang menjulang tinggi di tengah perkotaan. Dari prtarungan ini muncul pemuda pemuda yang sangat berbakat dalam adu duel.

Sekilas : komik Hongkong pada umumnya colorful dan di cetak dengan ukuran A4(2 kali ukuran komik biasanya) Gambar super detail dan campuran antara tinta dan lukisan kuas sering mewarnai kebanyakan komik hongkong ini. Tony Wong merupakan Bapak komik di hongkong. Sayangnya kebanyakan komik berupa adegan heroik dan perkelahian dengan diwarnai aksi saling balas dendam(Sungguh suatu yang ironis, gambar bagus tetapi tidak mendidik). Walaupun gambar bagus tetapi ekspresi komik hongkong ini sangatlah kaku.

Komik Korea :

- **Rule of The Land :** Komik bergambar hitam putih yang menyuguhkan cerita tentang seorang pemuda yang memiliki bakat dalam ilmu silat tetapi tidak mau belajar ilmu silat dan hanya memikirkan kesenangan belaka, hanya dengan melihat lawan mengeluarkan jurus maka ia akan dapat mengeluarkan jurus yang sama setelahnya. Cerita ini walaupun menyuguhkan banyak adegan kekerasan tetapi disertai adegan adegan konyol yang sangat kocak.

Sekilas : komik korea mulai membooming pada awal 2000-an ini, umumnya cerita di komik korea ini adalah heroik tetapi disertai cerita jenaka.

Komik Jepang :

- **Kung Fu Boy :** Komik ini adalah best seller setelah Doraemon pada awal keluarnya. Menceritakan tentang seorang pemuda pilihan alam yang sangat jenius dalam kungfu. Lewat nalurinya yang peka dan tanpa kesengajaan terinspirasi dari alam, pemuda ini menjalani petualangan-petualangan seru dengan pemecahan masalah yang menakjubkan dalam mengalahkan lawannya. Karangan Takeshi Maekawa ini di bagi menjadi 2 edisi yaitu kungfu boy(lama) dan new kungfu boy(baru)
- **Great Teacher Onizuka :** Bercerita tentang mantan Preman yang mencoba menjadi guru, setelah menjadi guru keinginannya yang semula buruk menjadi baik, pertama kali ia mengajar banyak murid yang jijik melihat tingkahnya dan ingin membunuhnya, akan tetapi setelah mengalami berbagai petualangan-petualangan seru bersama guru gila ini para murid pun sangat menyukai guru konyol namun teladan ini.
- **City Hunter :** Komik ini ada 2 edisi yaitu yang lama (City hunter) dan yang baru (Angel Hunt) Yang lama mengisahkan tentang awal mula veteran perang yang mencoba menjadi detektif dan akhirnya keterusan hingga ia adalah orang di balik layar yang menjaga ketentraman warga kota. Petualangannya seru kocak dan sedikit porno. Sedangkan yang baru ceritanya mempunyai "isi", karena ceritanya tidaklah di dominasi oleh kepahlawanan dan berbau porno tetapi nilai kemanusiaan tampak sangatlah kental pada komik karangan Hojo Tsukasa ini. Hojo Tsukasa sudah di anggap sebagai good fathernya komik di Jepang.
- **Dragon Ball Z :** Karangan akira Toriyama ini patut di ancungi jempol, karena gayanya dalam ilustrator di komik ini banyak di ikuti oleh komikus-komikus lainnya. Cerita ini sebenarnya mengadopsi cerita si Kera Sakti dari China., tetapi semakin lama cerita ini semakin bergeser dan tidak ada kaitannya dengan Sun Go Kong. Go ku sebagai tokoh utama adalah makhluk Saiya yang bila mendekati mati lalu sembuh akan berlipat ganda kekuatannya, benar-benar komik yang sangat imajinatif.
- **Doraemon :** Merupakan komik Jepang pertama yang berhasil menembus dunia, pengarangnya Fujiko. F. Fujio adalah bapak komik se-Jepang. cerita ini mengisahkan tentang seekor robot Kucing yang berasal dari masa depan dan dengan kantong ajaibnya ia siap menjalani petualangan-petualangan seru bersama nobita dan kawan-kawan.
- **Gong :** Komik ini detailnya sangat luar biasa, tanpa di lengkapi balon kata komik ini berbicara melalui bahasa gambar. Bercerita tentang seekor dinosaurus kecil dengan kekuatan yang sangat luar biasa dan dengan sifatnya yang bijak ia menjadi penguasa alam.

- **Vagabond** : Dengan teknik menggambar tinta dan sapuan kuas yang sangat khas. Gambar dalam komik ini di buat dengan detail, menceritakan seorang pemuda yang masa kecilnya di besarkan di hutan dan memiliki naluri seperti binatang, keinginannya adalah menjadi samurai terhebat di seluruh Jepang, dengan mendatangi semua jago-jago pedang ia membuktikan kehebatannya, akan tetapi ia menjumpai berbagai kendala yang membuatnya semakin berfikir bijak dan menghargai nyawa manusia.
- **Candy-Candy** : Ini merupakan salah satu dari komik Cewek atau serial cantik dari ratusan komik cewek lainnya. Bercerita tentang 4 orang gadis yang memperebutkan perhatian dari para pemuda ganteng, akan tetapi persaingan ini di lakukan secara tidak sehat, dandrama saling iri dan dengki yang di balas oleh kebaikan pun di mulai.
- **Samurai X** ; Komik ini bercerita tentang seorang samurai yang pernah menjadi Battosai si pembantai berdarah dingin dan mulai bertobat dan ingin menjalani kehidupan layaknya seorang biasa. Akan tetapi berkali kali jiwa pembantainya di paksa keluar oleh mantan musuh-musuhnya. Komik ini mengajarkan akan pentingnya sifat sabar dan membalas perbuatan jahat dengan perbuatan baik dan yang pasti jangan menyerah untuk berubah menjadi lebih baik. Detail yang baik dengan gambar hitam putih.
- **Shonen Magazine** : Kumpulan komik indi dari berbagai komikus yang di bundel menjadi satu buku. Isi ceritanya beragam dan per chapter dalam tiap buku, jadi antara chapter yang satu dengan chapter yang selanjutnya berbeda buku.

Sekilas : komik Jepang memiliki variasi terbanyak dari negara-negara lain(nenek moyang Jepang adalah bangsa yang suka menggambar).Banyak komik bermutu dan sangat mendidik berasal dari negara ini, namun banyak pula komik erotis yang muncul.

Komik Eropa

- **Asterix** ; Komik dengan Colourfull yang kontras dan rapi di padu dengan cerita petualangan ke berbagai belahan dunia yang sangat menarik ini mempunyai tokoh utama Asterix dan obelix yang berasal dari sebuah desa terpencil di benua Eropa yang tak pernah bisa di jajah oleh bangsa Romawi. Ini menjadikan opini publik bahwa masyarakat Prancis (asal komik ini) sangatlah angkuh dan mengingkari keadaan yang sebenarnya, akan tetapi bagi negara negara yang pernah di jajah oleh bangsa lain menyambut hangat komik ini karena ceritanya sangat sentimental.
- **TinTin the Adventure** : Melihat judulnya kita sudah tahu bahwa komik ini berisi tentang petualangan, ya .. petualangan TinTin ini di kemas dalam cerita yang sangat menarik Herge pengarang komik ini melakukan riset yang sangat mendalam sebelum membuat komik ini. Semua dokumentasi yang diperlukan sebagai bahan informasi dikumpulkan secara saksama. Tak heran, apa yang ditampilkan nyaris sempurna. "Waktu itu, Herge pernah minta seseorang membuat miniatur kapal Unicorn dan kapal selam Hantu Rackham merah."Komik ini sangatlah terkenal di seluruh dunia.
- **Lucky Luke** : Cerita tentang seorang koboi(tokoh imajinatif) yang bisa menembak lebih cepat dari bayangannya sendiri. Fullcolour di sertai cerita yang menarik, jenaka dan menghibur membuatnya di sukai khalayak umum.

Sekilas : komik Eropa pada umumnya bercerita tentang kisah kisah petualangan yang mendebarkan, gambar colourfull yang kontras dan rapi dan detail yang lumayan.Umumnya pada mulanya komik Eropa ini di buat dari respon akan perang yang melanda sebagian besar wilayah Eropa, namun setelah perang usai di carilah masalah baru sebagai pengganti cerita petualangan.

Komik Amerika

- **Superman** : Petualangan pahlawan heroik seorang manusia berkekuatan super dan bisa terbang bernama asli Clark Kent ini adalah cerita fiksi yang di buat dengan fullcolour, tujuannya adalah memberantas segala bentuk kejahatan di muka bumi ini.

LAMPIRAN

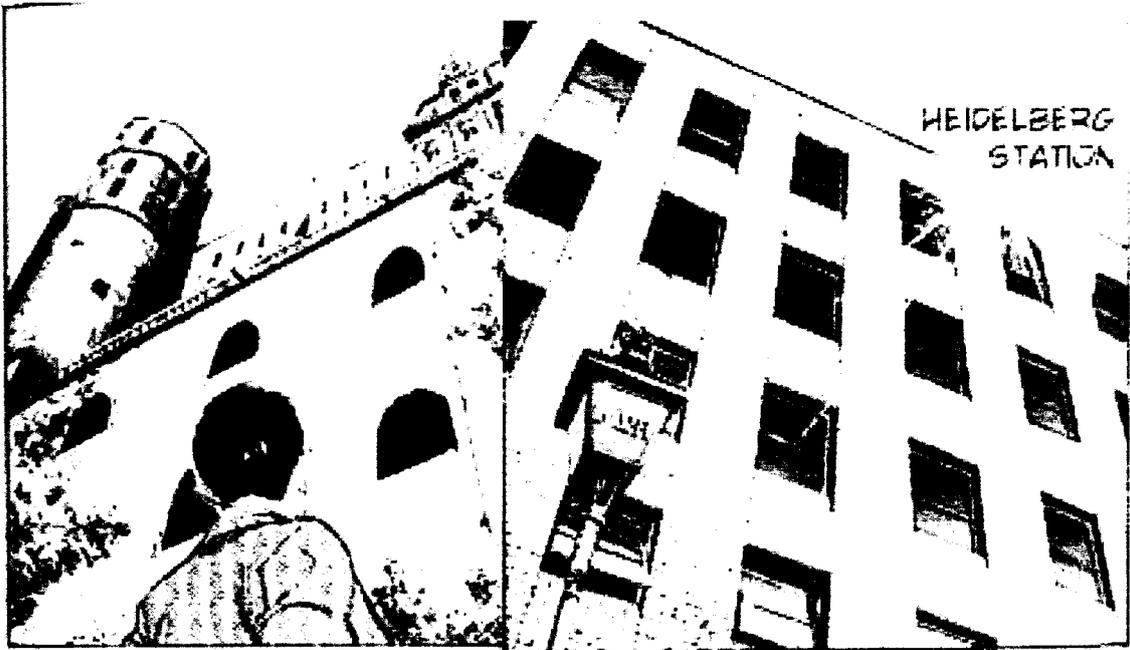
- **Donal bebek** : Komik ini sangatlah di gandrungi oleh anak-anak maupun dewasa, dengan teknik gambar sekali gores dan colour full komik ini bercerita tentang petualangan-petualangan seru dan konyol.
- **Tarzan** : Komik tua ini adalah cikal bakal dari komik super hero di Amerika, bercerita tentang anak kecil yang di tinggal mati oleh orang tuanya di hutan, semenjak itu ia di asuh oleh monyet gorilla sebagai pengganti orangtuanya, berteman dengan kehidupan alam yang liar Tarzan menjadi raja rimba yang membela kebajikan di dalam hutan.

Sekilas : Dari semua jenis komik yang ada di negara lain, Komik Amerika adalah yang paling buruk. Umumnya hanya menceritakan tentang kepahlawanan yang fiktif belaka dan masalah yang di hadapi oleh tokoh utama sangatlah di luar nalar kita, isi cerita maupun penampilan tokoh pun sangatlah tidak mendidik (ex wonderwoman yang memakai kostum bikini). Seperti penyerbuan makhluk luar angkasa ke bumi. Tak ada perang maka "mencari gara-gara" dengan menimbulkan masalah "baru"(padahal yang sering menjadi pengacau adalah bangsa mereka ini)

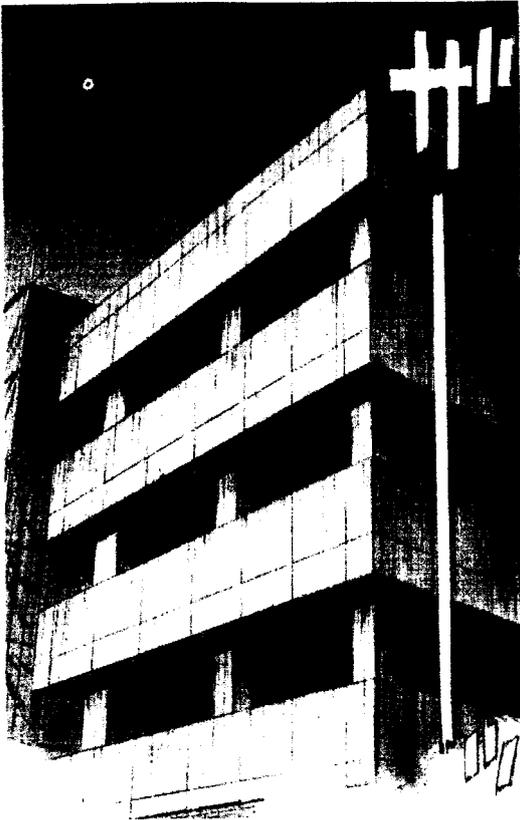
GAMBARAN ARSITEKTURAL SECARA PERSPEKTIF (MONSTER - H.R)



LAMPIRAN

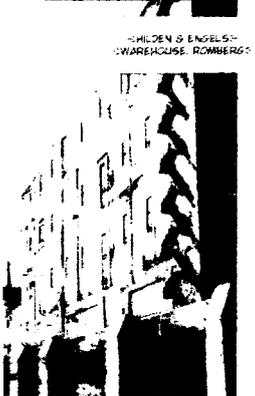


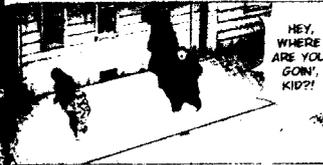
LAMPIRAN



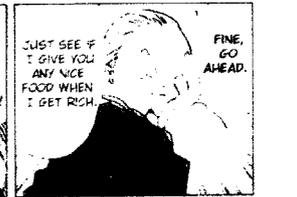
Heidelberg College

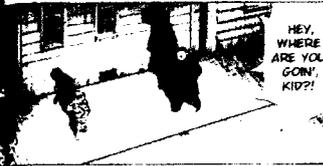






Calvin St
(Turkish Quarter)
Frankfurt





Calvin St
(Turkish Quarters)
Frankfurt



THERE'S NO USE FOR IT UNLESS A GUY WHO KNOWS IT'S PRICE LIKE ME HAS IT, WHICH IS WHY I'M GONNA TAKE IT

THAT ANTIQUE RUG IN A PLACE LIKE THIS IS A TERRIBLE WASTE.



PLEASE ALLOW ME TO HOLD YOUR GUN FOR YOU.

RIGHT THIS WAY.



I TOLD YOU NOT TO LOOK AT YOUR ELDERS LIKE THAT!!



NOW, PLEASE ENTER.



LISTEN! DON'T YOU DARE THINK ABOUT TELLING ANYONE WHAT I'M GONNA DO!!



JUST SEE IF I GIVE YOU ANY NICE FOOD WHEN I GET RICH.

FINE, GO AHEAD.



VERDEN,
GERMANY

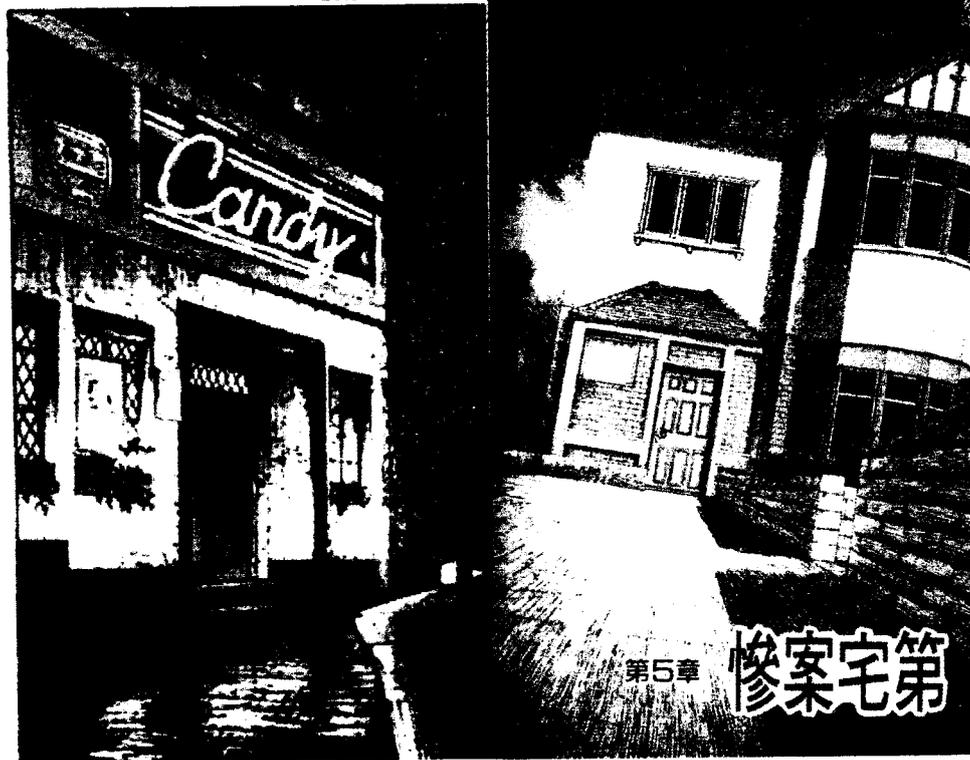


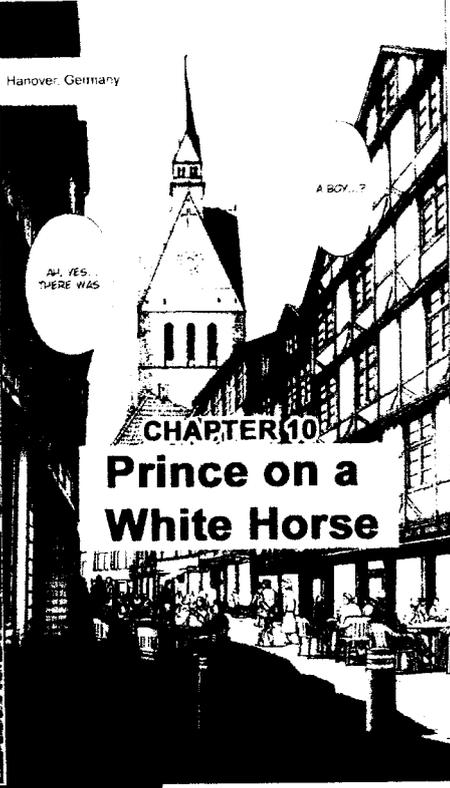
MONSTER 4



91

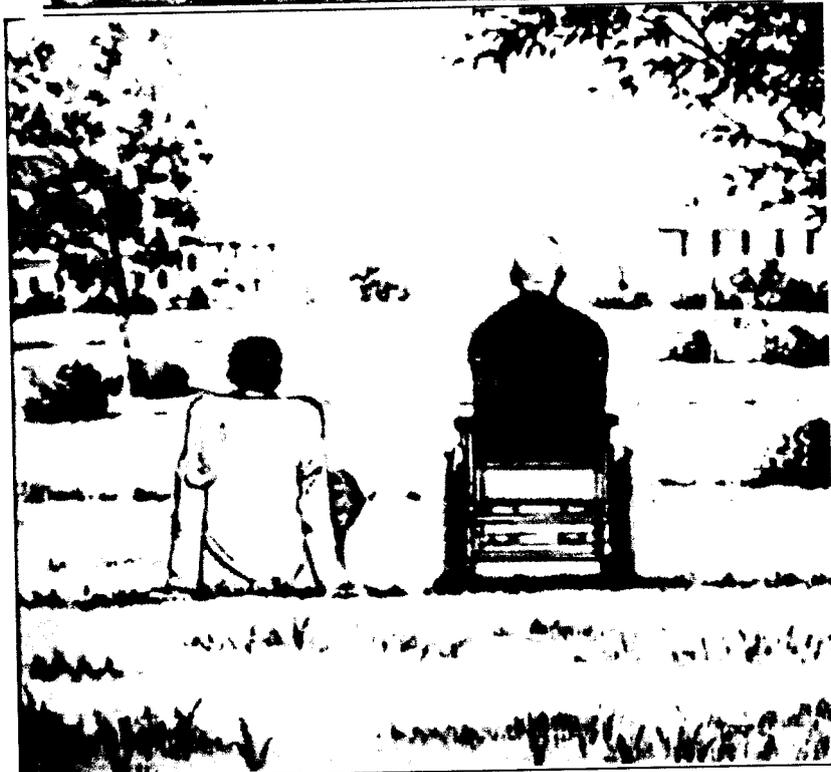
第4章
戰慄生日





GAMBARAN SUASANA PSIKOLOGIS (MONSTER - H.R)







CHAPTER 13: IT'S NOT YOUR FAULT



第6章

不是你的錯