

TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FIS - 1
HABISAN / BERSI
TGL. TERIMA : 8 Maret 2007
NO. JUDEL : 002274
NO. INV. : 52000274001
NO. INDIK. :

COMIC CENTER DI BANDUNG

Transformasi Lay-out panel komik "Daredevil" karya Joe Quesada
pada pola penataan massa dan ruang dalam.



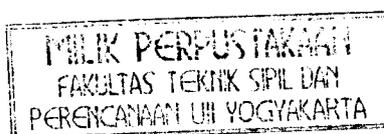
Disusun oleh :

Juned Arief Pribadi

00 512 179

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

2006



LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

COMIC CENTER DI BANDUNG

TRANSFORMASI LAY-OUT PANEL KOMIK "DAREDEVIL" KARYA
JOE QUESADA PADA POLA PENATAAN MASSA DAN RUANG DALAM



Disusun oleh :
Juned Arief Pribadi
00512179

Yogyakarta, Agustus 2006

MENGETAHUI

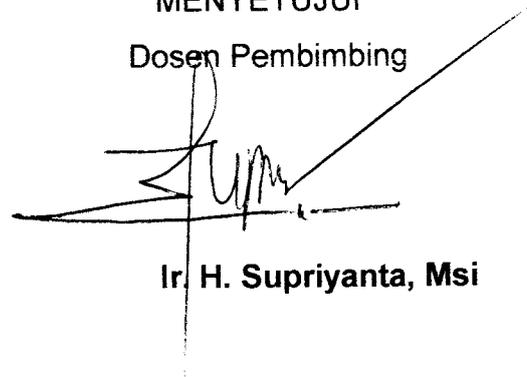
Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Hastuti Saptorini, MA

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing



Ir. H. Supriyanta, Msi

Lembar Persembahan

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.

Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, nasehat, bimbingan serta dukungannya.

Mas Raya, terima kasih atas doa dan dukungannya

Keluarga besar Sopen dan salatiga, terima kasih atas dukungan dan doanya.

*Mbak Tanti dan Mang Ugun di Bandung, terima kasih atas segala bantuan yang diberikan,
juga doa dan dukungannya. Nuhun pisan...!*

Holdy dan Wisnu, terima kasih atas segala bantuannya. It mean a lot for me guys. thank you!

*Teman-teman Studio TA angkatan 2006/2007, terima kasih untuk kekompakan dan
keceriaannya selama di studio. Selamat memasuki dunia baru, semoga kesuksesan kita
terus berlanjut!.*

*Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2000, terimakasih atas segala pengalaman dan
solidaritasnya selama ini. Sukses!.*

*All of my best friends Denny, Donny, Wahyu, Astronauts Kids, Victoria Kids, Dead Poets
Kids, Riverside's Kids, semua temen-temenku yang belum kusebut satu-persatu, thanks
guys...!*

*The last but not least, Ruslina Sukmawati yang selalu dekat dihati, terimakasih atas segala
doa serta dorongannya... i luv u <3.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir ini dengan judul :

“ COMIC CENTER DI BANDUNG “

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk, doa serta dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebenar-benarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. H. Supriyanta, Msi, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Bapak Ir. H. M. Iftironi, MLA, selaku Dosen Penguji pada Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan petunjuk kepada penulis.
4. Bapak-Ibu Dosen Jurusan Arsitektur, terima kasih atas bimbingan serta ilmu yang telah diberikan.
5. Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, nasehat, bimbingan serta dukungannya.
6. Mas Raya, terima kasih atas doa dan dukungannya.
7. Keluarga besar Sapen dan salatiga, terima kasih atas dukungan dan doanya.
8. Mbak Tanti dan Mang Ugun di Bandung, terima kasih atas segala bantuan yang diberikan, juga doa dan dukungannya.
9. Ruslina Sukmawati, terima kasih atas doa dan dorongannya.
10. Teman-teman Studio TA angkatan 2006/2007, terima kasih untuk kekompakan dan keceriaannya selama di studio.
11. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2000, terimakasih atas segala pengalaman dan solidaritasnya selama ini.

Akhirnya dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbilalamin, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kami maupun bagi pembaca
Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Agustus 2006

Penyusun

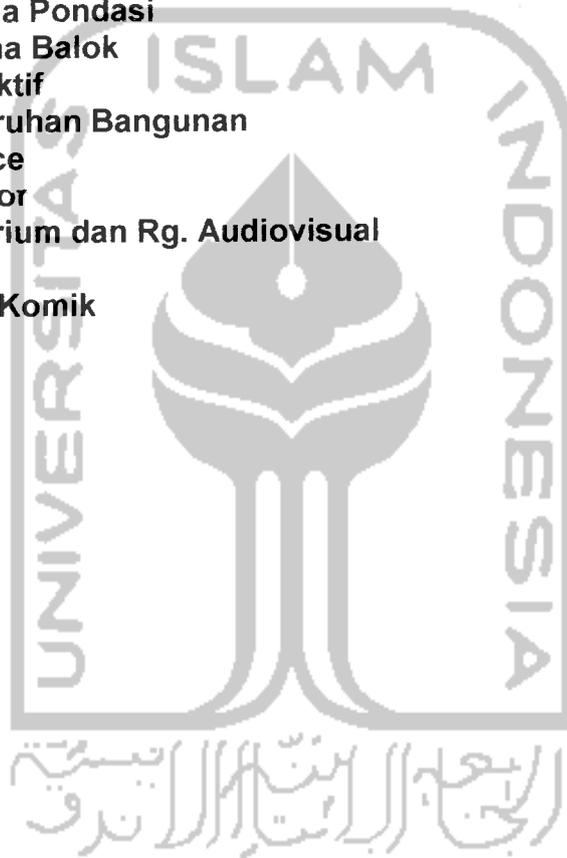
Juned Arief Pribadi



DAFTAR ISI

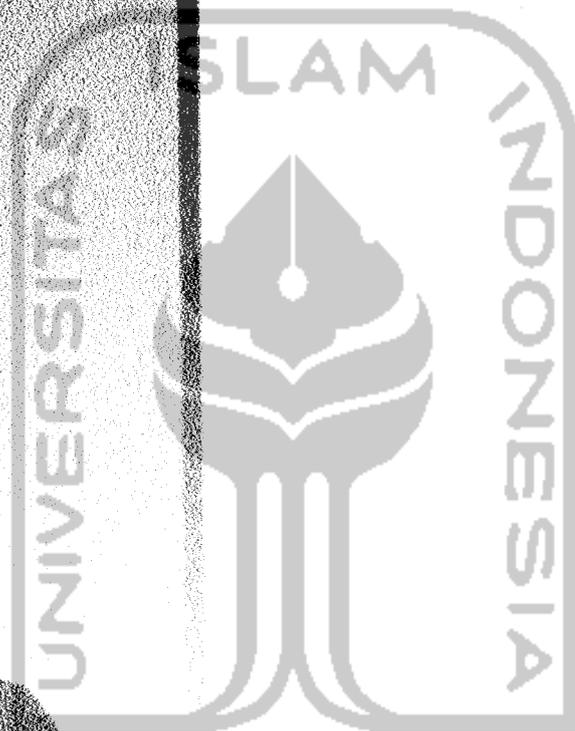
Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
I.1. Pengantar	1
I.2. Pengertian Judul	3
I.3. Latar Belakang Permasalahan	4
I.4. Permasalahan	6
I.5. Tujuan dan Sasaran	6
I.6. Metode Perancangan	7
I.6.1. Pencarian Data	7
I.6.2. Analisa	7
I.6.3. Sintesa	7
I.6.4. Kerangka Pola Pikir	8
I.7. Keaslian Penulisan	9
I.8. Sistematika Penulisan	9
BAB II	
ANALISA	
II.1. Analisa Tapak dan Lokasi	10
II.1.1. View Keluar Site	14
II.1.2. View Kedalam Site	15
II.1.3. Zoning	16
II.1.4. Ploting	17
II.1.5. Sirkulasi	17
II.1.6. Orientasi Bangunan	18
II.1.7. Pencahayaan	19
II.2. Tinjauan Lay-out Panel Komik	20
II.2.1. Tinjauan tentang Lay-out panel Komik Daredevil karya Joe Quesada	20
II.2.2. Korelasi Comic Center dengan Lay-out Panel Komik Daredevil karya Joe Quesada	20
II.2.2.1. Dari Aspek Perancangan Ruang Display	21
II.2.2.1.1. Transformasi terhadap interior ruang	23
II.2.2.2. Dari Aspek Perancangan Tata Massa	23
II.2.2.3. Aplikasi Elemen-elemen Lain	25
II.3. Macam Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	26
II.3.1. Berdasarkan Bentuk Kegiatan	26

II.3.1.	Berdasarkan Tingkat Kepentingan Kegiatan	27
II.4.	Besaran Ruang	28
BAB III		
PENGEMBANGAN DESAIN		
III.1.	<i>Proses Perancangan</i>	32
III.1.1.	Transformasi Lay-out Panel Komik pada Denah	32
III.2.	Situasi	34
III.3.	Siteplan	35
III.4.	Denah	36
III.5.	Tampak	37
III.6.	Potongan	38
III.7.	Rencana Pondasi	38
III.8.	Rencana Balok	39
III.9.	Perspektif	40
III.9.1.	Keseluruhan Bangunan	40
III.9.2.	Entrance	42
III.9.3.	Eksterior	43
III.9.4.	Auditorium dan Rg. Audiovisual	45
III.9.5.	Café	46
III.9.6.	Ruang Komik	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		49



BAB I

PENDAHULUAN



الجامعة الإسلامية في إندونيسيا



COMIC CENTER

DI BANDUNG

Jalan Sekeloa Tengah No. 100, Bandung 40132
Telp. (022) 2534000, Fax. (022) 2534001
www.uin-suka.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. PENGANTAR

Maestro komik Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan untuk menjelaskan pengertian dari komik. Apabila gambar-gambar dilihat secara satu persatu, gambar-gambar tersebut tetap hanya berupa gambar. Akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.

Komik Indonesia, merupakan salah satu dari sekian banyak karya dari apa yang disebut oleh F. Lacassin sebagai karya "seni kesembilan". Karya tersebut dianggap sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalaman, sejarah, fantasi melalui gambar dan tanda.

Di Indonesia, komik belum banyak dipermasalahakan secara teoritis. Kata komik diterima secara umum untuk menyebutkan sastra gambar. Untuk menyebut komik bersambung digunakan istilah comic-strip, sedang comic-book disebut komik, kemudian muncul pula istilah cergam yaitu akronim dari cerita bergambar atau cerita berbentuk gambar.

Seiring waktu, komik yang biasanya menceritakan tentang hal-hal sederhana berkembang lebih luas lagi, baik dari segi bahasan cerita maupun teknik pengerjaannya. Sehingga kemudian komik tidak hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi juga dikonsumsi orang dewasa. Komik yang memiliki dua fungsi sekaligus, pertama fungsi hiburan, dan kedua dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif. Dan Mochtar Lubis lebih jauh lagi menyatakan "Komik adalah salah satu komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa.

Dalam perkembangan komik Indonesia, bangkitnya kembali komik-komik lokal dipertengahan tahun 90-an setelah dulu pernah terpuruk pada tahun 80-an tidak bisa dipungkiri bahwa sebagian besar komikus-komikus generasi baru sudah banyak terpengaruh oleh komik-komik luar. Tetapi memang dari segi kreatifitas ide dan gaya menggambar para komikus luar lebih menarik dan banyak diminati. Ini terbukti dengan tingginya tingkat pembelian komik-komik luar di sejumlah toko-toko buku terkemuka. Komik-komik gaya baru yang digemari antara lain ialah komik Amerika dan Jepang, Komik "DareDevil" karya Joe Quesada merupakan satu dari sekian banyak komik gaya baru dari Amerika. Komik "DareDevil" memberikan pengalaman tersendiri pada setiap lembarnya, susunan panel, pewarnaan hingga gaya menggambaranya tidak *monotone* dan *eye cathcy*.



Gb.1.1. Beberapa Layout komik "DareDevil" karya Joe Quesada

Terinspirasi para komikus Indonesia generasi baru terhadap komik luar gaya baru janganlah kita artikan sebagai sebuah kemunduran melainkan sebuah kemajuan. Seni berkreasi seorang komikus dalam perkembangannya pasti akan semakin membaik karena adanya inspirasi atau *influence* dari komik lain. Seseorang bisa berinisiatif dan terinspirasi untuk membuat komiknya sendiri tentunya dikarenakan kegemarannya membaca atau melihat komik lain yang ia gemari. Dengan terinspirasi oleh komik-komik luar, komik Indonesia diharapkan dapat memperbaiki mutu dan kualitasnya. Komik-komik luar juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan komik dunia tanpa harus menghilangkan ciri khasnya masing-masing.

1.2. PENGERTIAN JUDUL

Comic Center atau Pusat Komik adalah sebuah toko berkapasitas besar yang menjual bermacam-macam jenis komik, seperti komik indie lokal, komik major lokal, maupun komik impor. Selain menjual komik, Comic Center juga menjual berbagai macam *merchandise* komik, seperti *action figure*, poster, *T-shirt*, gantungan kunci, dan lain-lain. Comic Center juga memfasilitasi kegiatan-kegiatan, maupun event-event sekitar lingkup komik itu sendiri; seperti *Launching* komik, Pameran komik, Workshop dan lain-lain.

Komik adalah gambar-gambar yang berurutan dalam panel-panel yang memiliki urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estesis dari pembaca. Sehingga komik sering disebut-sebut seni yang berturutan.

Sedangkan panel komik itu sendiri ialah frame pada tiap adegan yang merupakan pemisah namun juga penghubung gambar-gambar dalam rangkaian cerita utuh. Dari segi visual, panel-panel tersebut dapat berupa kotak atau bentuk alternatif lainnya.

I.3. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Dunia komik Indonesia saat ini sedang dalam masa kebangkitan mengingat komik Indonesia pernah terpuruk pada era 80-an. Hal ini ditandai dengan maraknya kemunculan studio-studio komik yang didominasi oleh generasi muda.

Dibandingkan Jakarta dan Jogja, Bandung lebih banyak melahirkan komunitas komik dan selalu eksis. Selain itu, Bandung juga termasuk pelopor kebangkitan komik Indonesia di era 90-an. Biasanya komunitas ini terbentuk dari sekelompok-sekelompok remaja yang gemar membaca, mengkoleksi, hingga membuat komik itu sendiri. Namun komik-komik karya mereka kebanyakan mengalami hambatan dalam hal produksi, label-label besar biasanya lebih tertarik untuk mencetak komik-komik luar seperti: Marvel Comics, DC Comics, hingga ke Manga (Komik Jepang) karena lebih diminati oleh konsumen.

Melihat masalah di atas, para pembuat komik (komikus) kemudian lebih memilih untuk memproduksi komik secara independen. Cara ini dipilih para komikus demi mencapai keaslian ide dan idealisme para komikus itu sendiri. Namun cara ini mempunyai kelemahan dalam hal distribusi, selama ini para komikus independen ini biasanya hanya menyebarkan informasi lewat internet atau dari tangan ke tangan saja, itupun biasanya sebatas ruang lingkup komunitas-komunitas komik saja. Padahal banyak juga orang awam yang juga penggemar komik ingin mendapatkan komik-komik lokal beserta informasi-informasi terbarunya, dimana mereka tidak bisa setiap saat mengakses internet. Bila saja orang-orang awam penggemar komik ini dapat mendapatkan komik-komik lokal secara mudah serta mendapatkan informasi terbaru tentang perkembangan komik lokal. Jika hal ini bisa terwujud, komik Indonesia lambat laun pasti akan mendapatkan penggemar-penggemarnya kembali.

Saat ini toko-toko yang menjual komik-komik lokal khususnya di Bandung masih dapat dihitung dengan jari. Diantara toko yang ada antara lain: Zoe Comics Center, Planet Comics, Tobucil, dan lain-lain.

Comic Center atau Pusat Komik adalah sebuah toko berkapasitas besar yang menjual bermacam-macam jenis komik, seperti komik indie lokal, komik major lokal, maupun komik impor/asing. Selain menjual komik, Comic Center juga menjual berbagai macam *merchandise* komik, seperti *action figure*, poster, *T-shirt*, gantungan kunci, dan lain-lain. Comic Center juga memfasilitasi kegiatan-kegiatan, maupun event-event sekitar lingkup komik itu sendiri; seperti *Launching* komik, Pameran komik, Workshop dan lain-lain.

Pada intinya Comic Center diharapkan dapat memfasilitasi pendistribusian komik-komik indie lokal, sehingga komik-komik lokal dapat dikenal masyarakat awal.



I.4. PERMASALAHAN

a. Umum

Bagaimana cara merancang Comic Center di Bandung yang dapat memfasilitasi segala bentuk kegiatan-kegiatan komersial yang menyangkut kemajuan komik lokal yaitu informasi, promosi, serta pemasaran.

b. Khusus

Bagaimana merancang bangunan Comic Center dengan konsep Transformasi Lay-out panel komik "Daredevil" karya Joe Quesada pada pola tata massa dan ruang dalam.

I.5. TUJUAN DAN SASARAN

a. Tujuan

Mendesain bangunan Comic Center di Bandung untuk kegiatan komersial (pemasaran, promosi, dan informasi) sebagai fasilitator pengenalan komik-komik lokal demi kemajuan komik-komik Indonesia.

b. Sasaran

Merancang penampilan bangunan Comic Center dengan konsep Transformasi Lay-out panel komik "Daredevil" karya Joe Quesada pada pola tata massa dan ruang dalam.

I.6. METODE PERANCANGAN

I.6.1. Pencarian Data

Studi literature, yaitu mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan fungsi Comic center, komik Daredevil karya Joe Quesada yang digunakan sebagai konsep perancangan. Serta teori pendukung dan referensi pembanding yang digunakan sebagai acuan awal untuk menganalisa, sehingga memicu munculnya alternatif-alternatif desain pada proses perancangan Comic center ini.

I.6.2. Analisa

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian data serta informasi mengenai benda-benda display (komik, action figure, merchandise), bentuk bangunan, bentuk ruang, teknik penyajian dan pencahayaan, serta kriteria dan teori mengenai perancangan Comic center yang terinspirasi oleh layout panel komik Daredevil karya Joe Quesada.

Bahan analisa diperoleh melalui bentuk panel dan pola penataannya, dalam komik Daredevil karya Joe Quesada yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk dan pola penataan ruang dalam Comic Center ini.

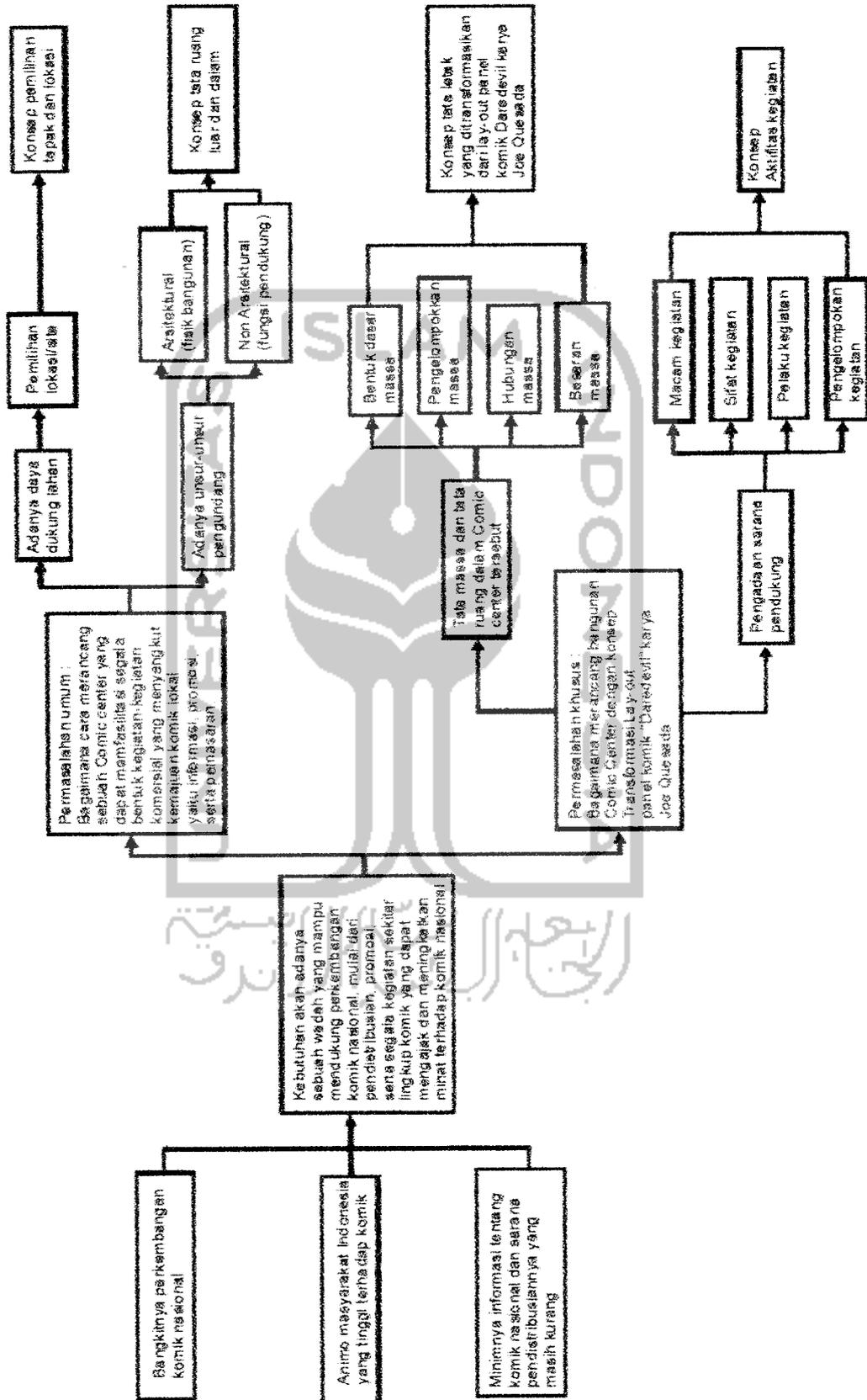
I.6.3. Sintesa

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

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

I.6.4. KERANGKA POLA PIKIR

Pola Pikir



I.7. KEASLIAN PENULISAN

Tommy Hasyim Subekti, 2004. *National Comic Museum in Jogjakarta*.

Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

Asmarani Dewinta, *Rumah Produksi Komik di Jogjakarta*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

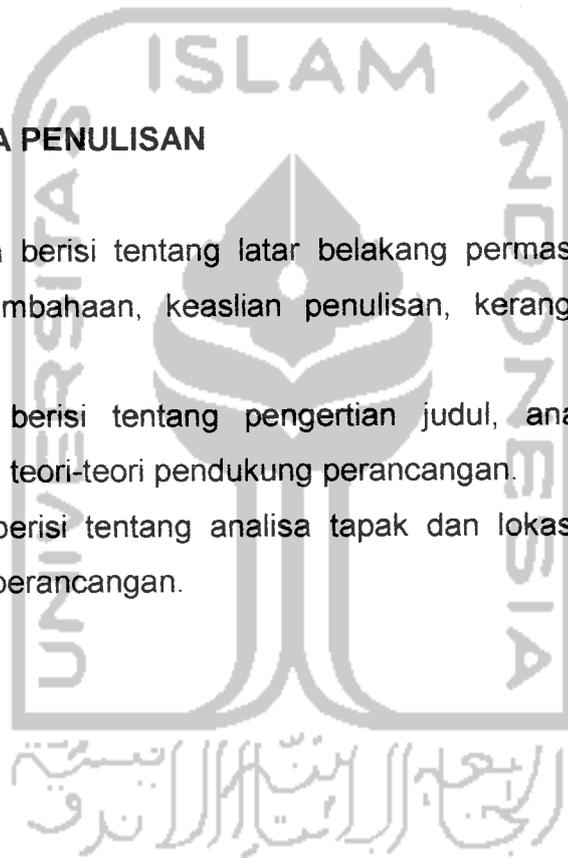
Juned Arief Pribadi, 2006. *Comic Center di Bandung*. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

I.8. SISTEMATIKA PENULISAN

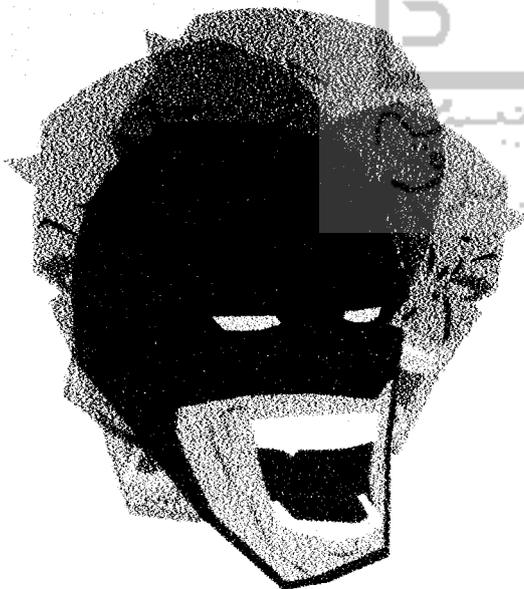
Bagian pertama berisi tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, keaslian penulisan, kerangka pola pikir, dan sistematika.

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

Bagian ketiga berisi tentang analisa tapak dan lokasi berkaitan dengan konsep dan strategi perancangan.



BAB II ANALISA



COMIC CENTER
DI BANDUNG

Copyright © 2010 by Universitas Islam Indonesia
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

BAB II

ANALISA

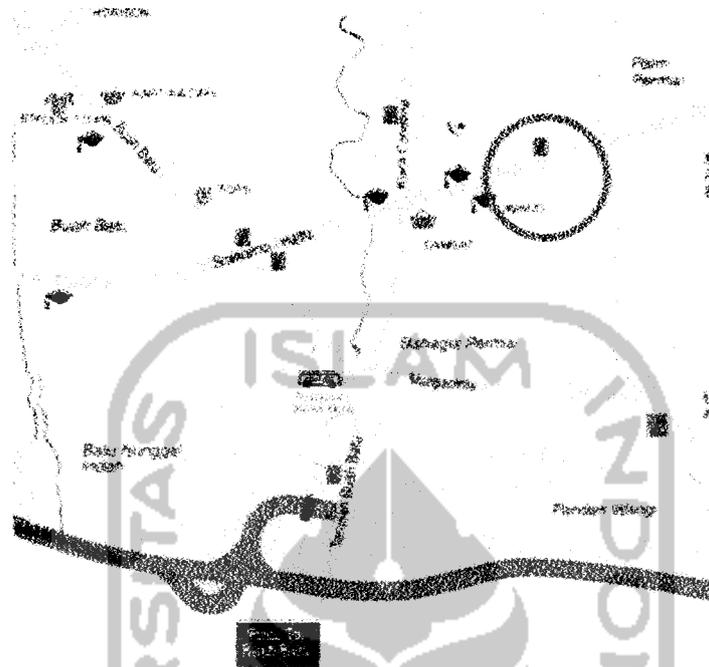
II.1. ANALISA TAPAK DAN LOKASI

Dasar pertimbangan pemilihan site memerlukan strategi pemikiran yang tepat untuk pencapaian tujuan dan sasaran Comic Center di Bandung. dengan memprioritaskan fungsi Comic Center yang merupakan sarana untuk mendapatkan informasi tentang dunia komik, pendistribusian komik-komik lokal dan semua yang berkaitan dengannya, serta wadah untuk kegiatan-kegiatan atau event-event tentang komik; maka digunakan beberapa patokan dalam penentuan lokasi/site dari Comic Center.

Beberapa acuan dalam pemilihan lokasi/site dari Comic Center ini adalah :

1. Segi pencapaian, kemudahan dalam hal menarik minat pengunjung dengan kemudahan akses ke lokasi/site dan aksesibilitas terhadap jangkauan jalur transportasi regional dan lokal.
2. Segi interelasi dengan potensi kegiatan lain, kegiatannya dengan kegiatan pendidikan dan kegiatan pariwisata, lembaga pendidikan formal dan non-formal. Serta pertimbangan akan adanya fasilitas lain yang bisa mendukung keberadaan Comic Center.
3. Segi teknis, koleksi komik yang ada pada bangunan perlu dihindarkan dari gangguan-gangguan seperti polusi udara, kebakaran, faktor iklim yang buruk, serta temperatur dan kelembaban. Terhadap bangunan meliputi site yang mencukupi, dan juga mempertimbangkan area pengembangan Comic Center.
4. Segi sarana dan prasarana kota, potensi site dan tata guna lahannya.

Dari beberapa poin diatas maka lokasi/site terpilih yang di prediksi mampu mendukung proses perencanaan Comic Center ini adalah site di daerah Jl. Soekarno-Hatta Bandung yang memiliki jarak tidak jauh dari pusat kota.

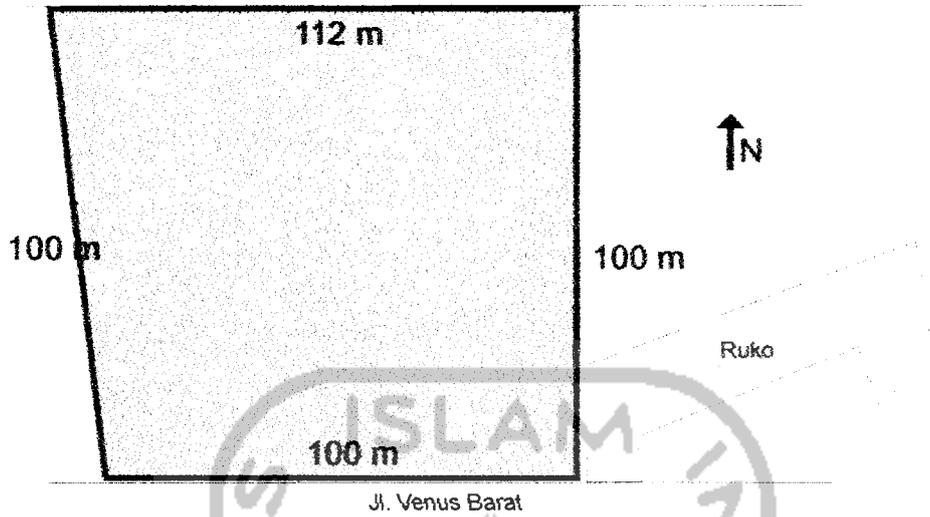


Lokasi/site ini memiliki akses yang sangat mendukung publikasi Comic Center ini ke masyarakat, baik masyarakat lokal maupun masyarakat luar. Pemilihan lokasi/site Comic Center ini memiliki beberapa pertimbangan pemilihan sebagai berikut :

1. Site tersebut berada tidak jauh dari pusat kota
2. berdekatan dengan area-area bangunan komersil lainnya seperti, pusat perbelanjaan(Makro, Superindo,Metro, Ruko-ruko), Bandung super mall, Rumah sakit Islam serta merupakan jalur utama menuju pusat kerajinan kulit Cibaduyut.
3. Berada pada jalur lintas propinsi.

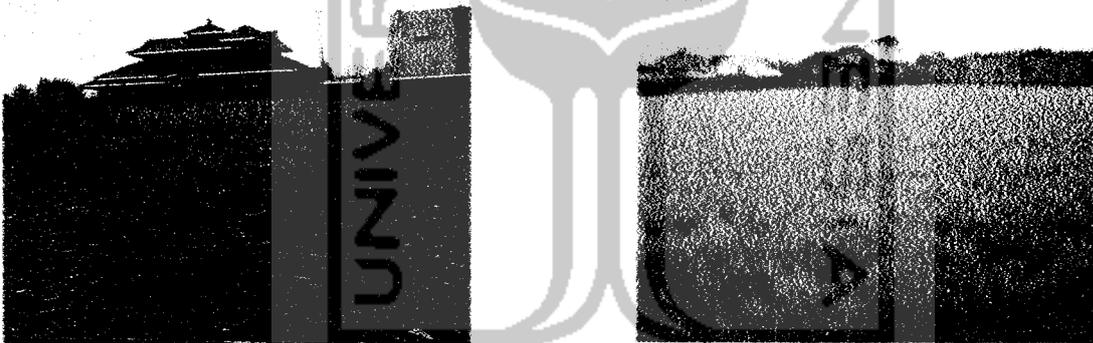
Site ini memiliki tingkat kedinamisan kontur dengan perbedaan ketinggian kontur yang kecil, sehingga site lebih terlihat sebagai lahan yang flat/datar.

Jl. Soekarno-Hatta



Rumah tinggal

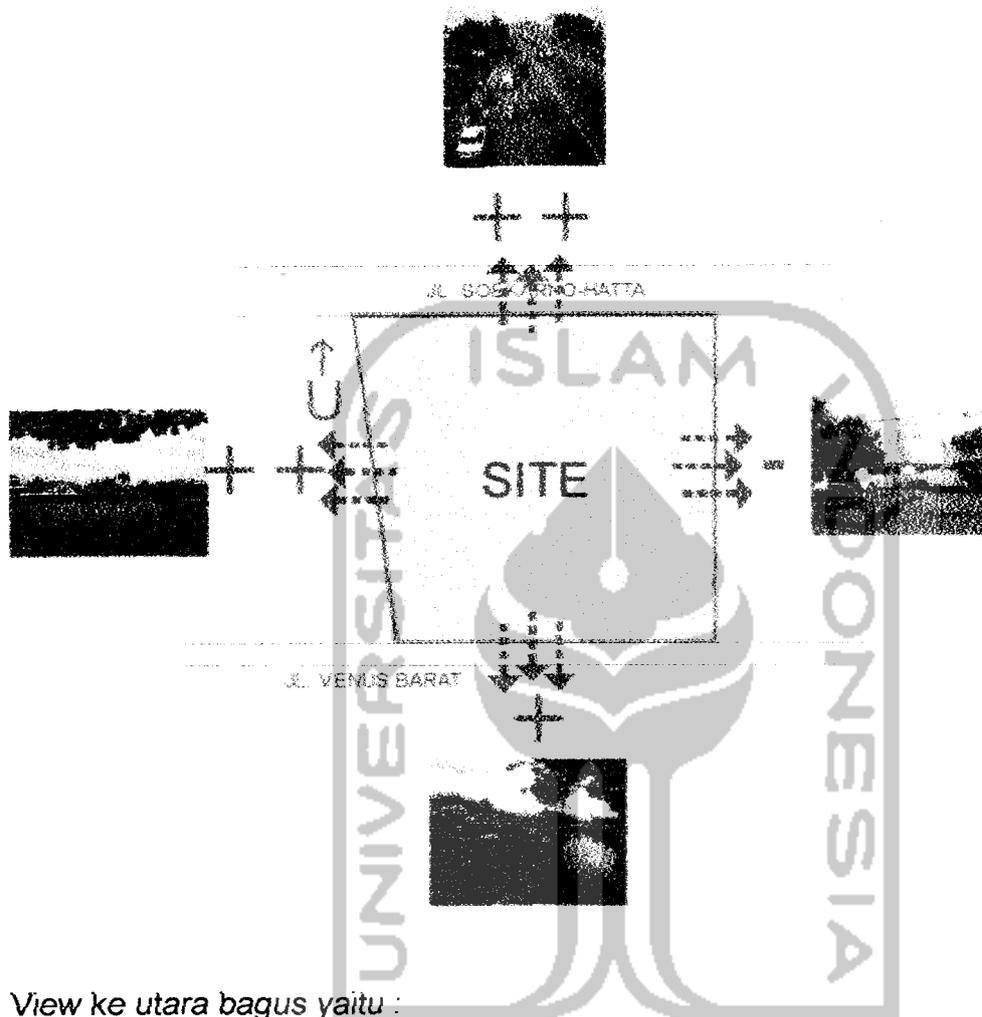
Rumah tinggal



جامعة البصرة
الجامعة العراقية



II.1.1. View Keluar Site



View ke utara bagus yaitu :

View menghadap ke Jl. Soekarno-Hatta yang merupakan akses utama menuju bangunan Comic center.

View ke barat bagus yaitu :

View menghadap ke area persawahan yang cukup luas, sehingga memberikan kesan sejuk dan alami.

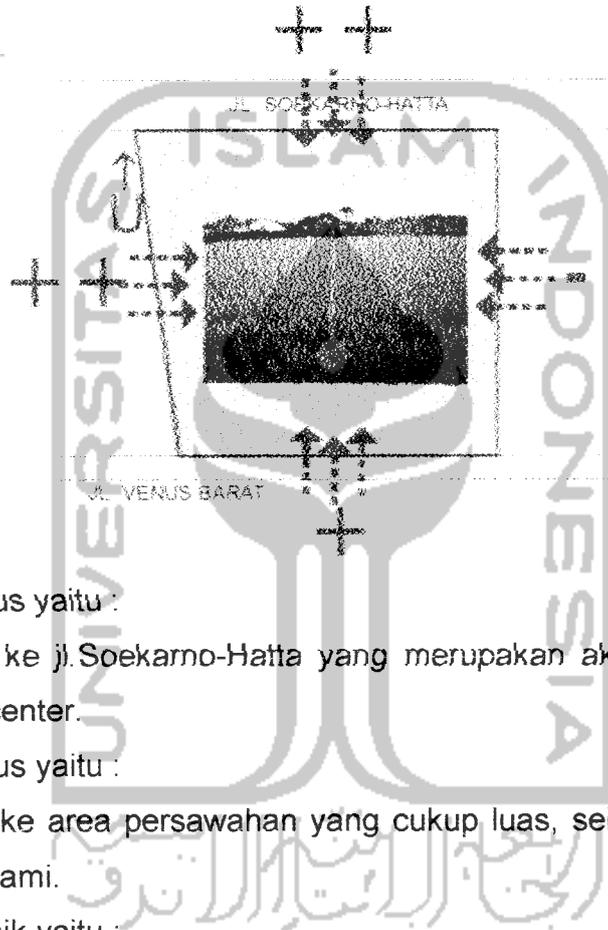
View ke selatan baik yaitu :

View menghadap ke arah kompleks perumahan penduduk. Karena perumahan merupakan kompleks yang sedikit elite sehingga rumah-rumah penduduk tertata rapi dengan desain yang bagus.

View ke timur kurang bagus yaitu :

View menghadap bangunan ruko yang jaraknya sangat dekat, dan kurang terjaga kebersihan dan kerapihannya.

II.1.2. View Kedalam Site



View ke utara bagus yaitu :

View menghadap ke Jl. Soekarno-Hatta yang merupakan akses utama menuju bangunan Comic center.

View ke barat bagus yaitu :

View menghadap ke area persawahan yang cukup luas, sehingga memberikan kesan sejuk dan alami.

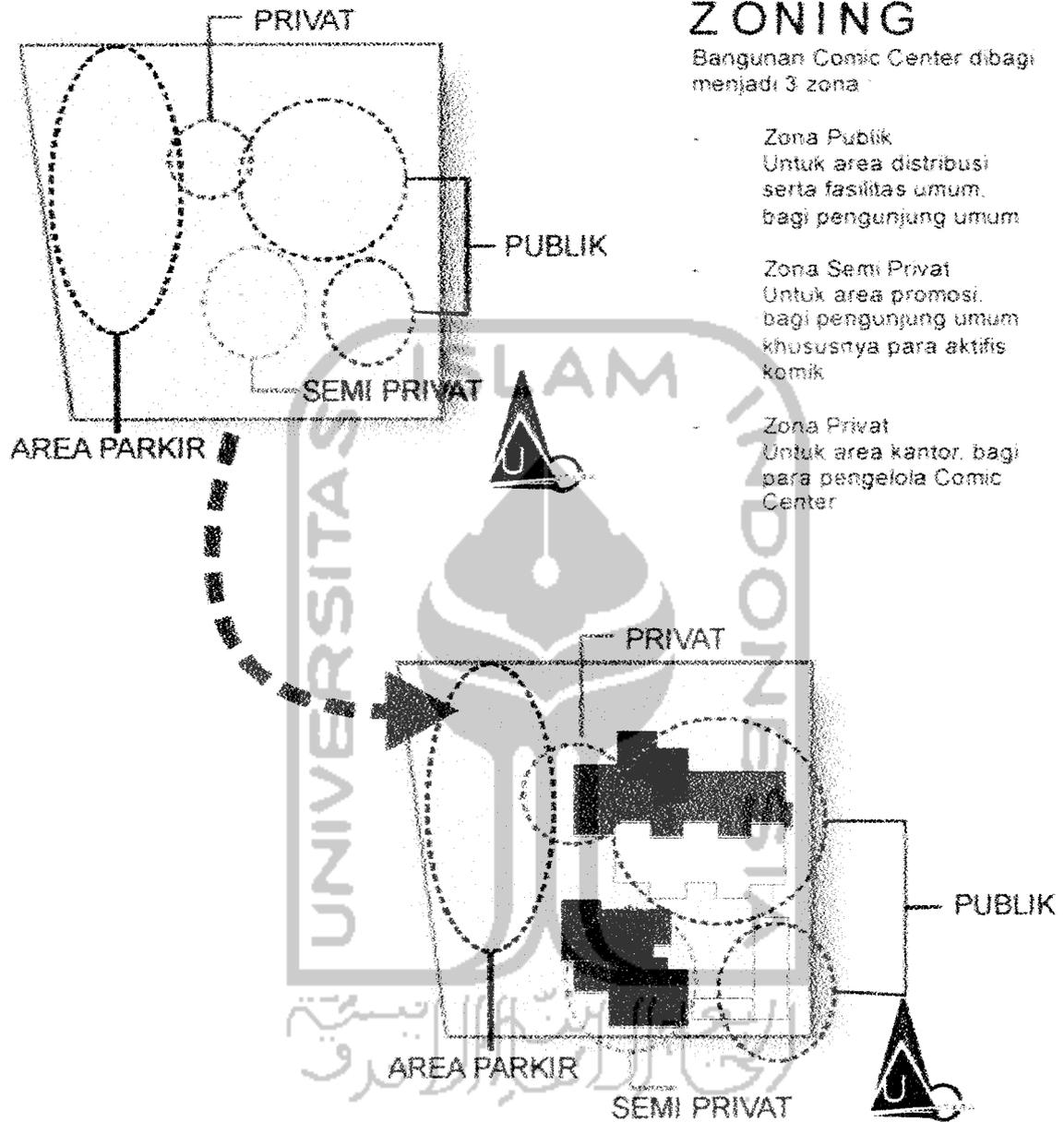
View ke selatan baik yaitu :

View menghadap ke arah kompleks perumahan penduduk. Karena perumahan merupakan kompleks yang sedikit elite sehingga rumah-rumah penduduk tertata rapi dengan desain yang bagus.

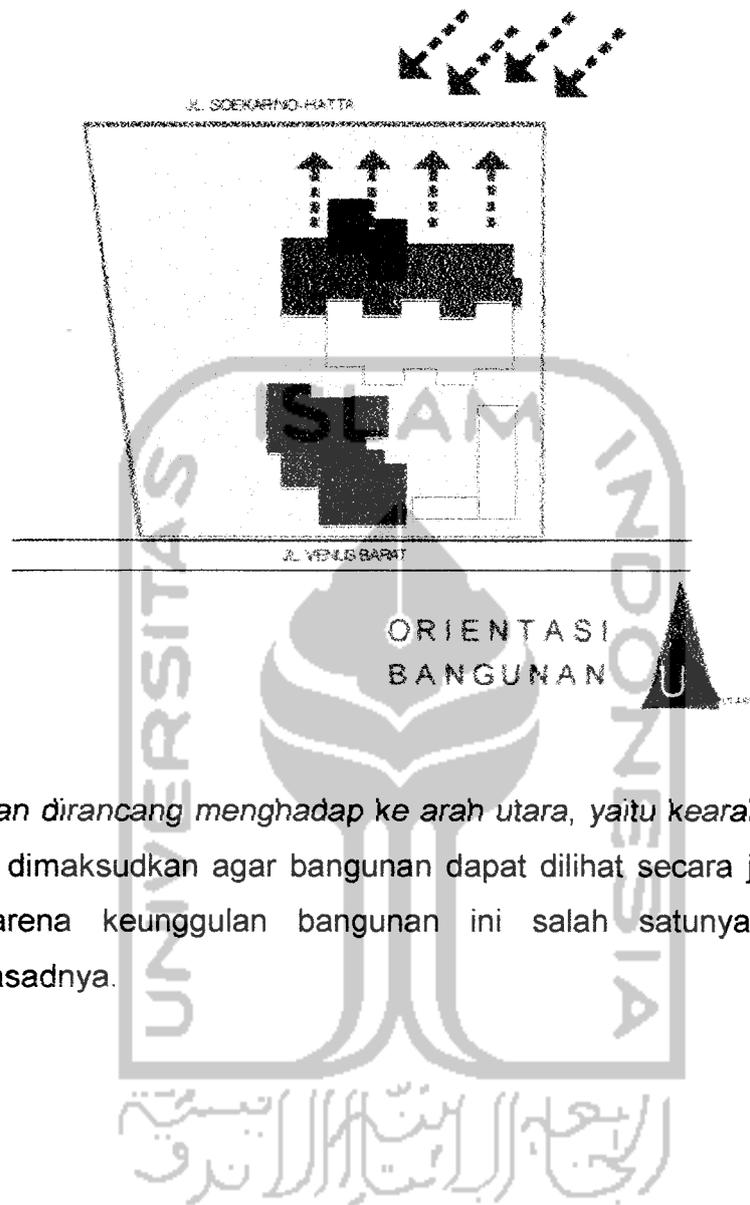
View ke timur kurang bagus yaitu :

View menghadap bangunan ruko yang jaraknya sangat dekat, dan kurang terjaga kebersihan dan kerapihannya.

II.1.3. Zoning

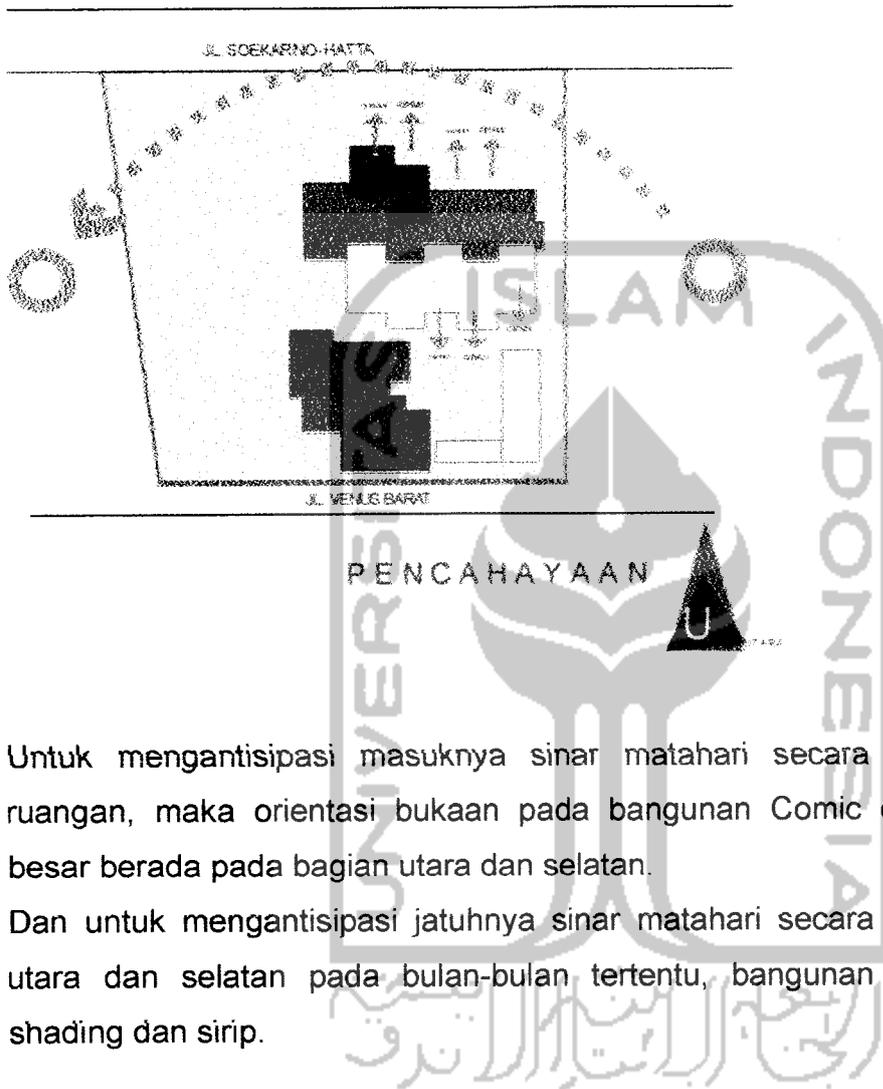


II.1.6. Orientasi Bangunan



Bangunan akan dirancang menghadap ke arah utara, yaitu kearah jl. Soekarno-Hatta. Hal ini dimaksudkan agar bangunan dapat dilihat secara jelas bentuk fasadnya, karena keunggulan bangunan ini salah satunya adalah dari penampilan fasadnya.

II.1.7. Pencahayaan



Untuk mengantisipasi masuknya sinar matahari secara langsung ke dalam ruangan, maka orientasi bukaan pada bangunan Comic center ini sebagian besar berada pada bagian utara dan selatan.

Dan untuk mengantisipasi jatuhnya sinar matahari secara langsung dari arah utara dan selatan pada bulan-bulan tertentu, bangunan dilengkapi dengan shading dan sirip.

II.2. TINJAUAN LAY-OUT PANEL KOMIK

Komik memiliki ikon terpenting yang disebut panel. Ikon yang disebut “bingkai”, berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Setiap panel menunjukkan satu momen, dimana waktu dan ruang dipisahkan menjadi peristiwa-peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Sehingga pikiran kita lah yang mengisi peristiwa dan menghubungkan momen-momen (panel-panel) tersebut untuk menciptakan ilustrasi waktu dan gerak.

Penataan adegan-adegan didalam panel komik akan menghasilkan suatu bentuk peralihan antar panel, yang secara spesifik dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan jenis peralihannya. Dan konsep peralihan waktu dan ruang berdasar perbedaan bentuk panel inilah yang kemudian mendasari pengolahan bentuk, karakteristik ruang, dan pola penataan ruang yang merupakan transformasi dari pola penataan panel-panel komik, serta sirkulasi bangunan yang didasari oleh pola baca alur cerita komik.

II.2.1. Tinjauan tentang Lay-out panel Komik Daredevil karya Joe Quesada

Komik Daredevil karya Joe Quesada memiliki kelebihan dalam penyajian lay-out-nya, komik ini menampilkan bentuk-bentuk panel yang cukup bervariasi, komikus lebih banyak menggunakan panel-panel alternatif. Permainan penataan panel pun sangat atraktif. Komik yang dikemas dengan penuh warna, sangat detail dalam penggambaran karakter, memiliki panel-panel yang penuh (dalam satu panel kadang terdapat beberapa dialog dan peristiwa), sehingga membuat komik ini sangat menarik, tidak hanya untuk dilihat dan dibaca, tapi juga untuk dipahami.

II.2.2. Korelasi Comic Center dengan Lay-out Panel Komik Daredevil karya Joe Quesada

Pentransformasian panel-panel dalam lay-out komik Daredevil pada perancangan Comic center ini sebagai berikut :

II.2.2.1. Dari Aspek Perancangan Ruang Display

Comic center ini akan membagi ruang displaynya menjadi 2 jenis ruang display :

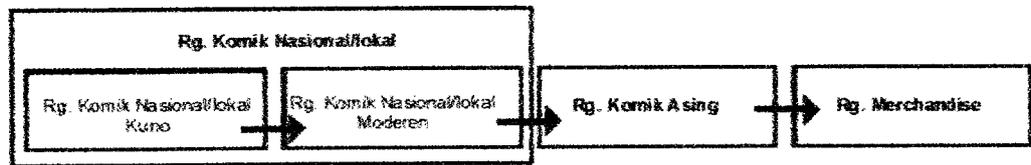
1. Ruang display komik, dimana ruangan ini terbagi lagi menjadi 2 jenis yaitu:
 - a. Ruang display komik Nasional/lokal, dalam ruang ini komik lokal di kelompokkan (berdasarkan generasinya) menjadi 2 bagian yaitu :
 - i. Komik Nasional/lokal klasik, yang terbit sekitar tahun 1970 an – 1980 an.
 - ii. Komik Nasional/lokal modern, komik-komik yang ada sebagian besar dikuasai oleh para komikus indie yang mulai muncul pada era pertengahan 90-an
 - b. Ruang display komik Luar/asing.
2. Ruang display merchandise komik, seperti Action figure, T-shirt, Poster, dan lain-lain.

Ruang-ruang display diatas akan ditransformasikan dari salah satu jenis peralihan panel komik yaitu peralihan aksi-ke-aksi.

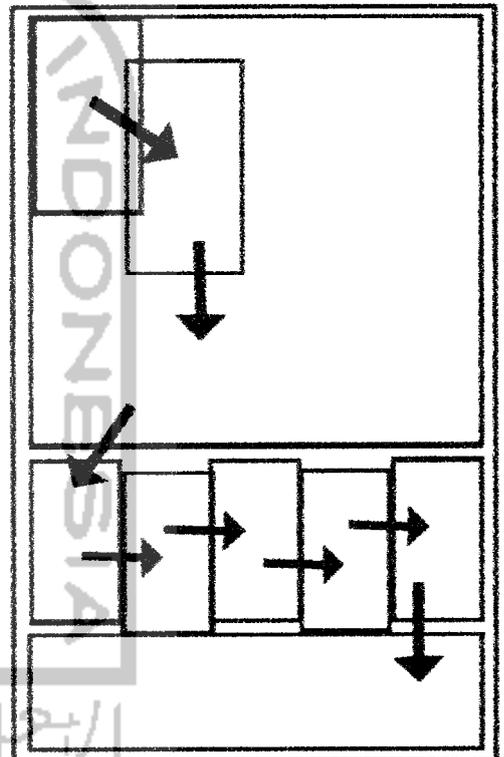
Peralihan panel komik aksi-ke-aksi ialah peralihan satu obyek dalam proses.

- Peralihan panel berdasarkan proses yang berurutan, pengambilan angle gambar mengikuti pergerakan dari proses tersebut.
- Pemilihan pola peralihan panel aksi-ke-aksi didasari dari perancangan ruang-ruang display pada comic center yang di tata dengan merespon sirkulasi ruang yang menerus, dimana para pengunjung di arahkan untuk mengunjungi setiap ruang dengan

berurutan.



- Contoh pembentukan panel dengan peralihan aksi-ke-aksi :



II.2.2.1.1. Transformasi terhadap interior ruang



Pentransformasian panel komik terhadap tatanan ruang dalam juga diterapkan pada interior ruang, dimana ruang yang terbentuk akan didesain berdasarkan tema yang diangkat, yaitu suatu adegan tertentu dalam komik. Dimaksudkan pengunjung akan terbawa kedalam suasana adegan yang berbeda tiap ruangnya.

II.2.2.2. Dari Aspek Perancangan Tata Massa

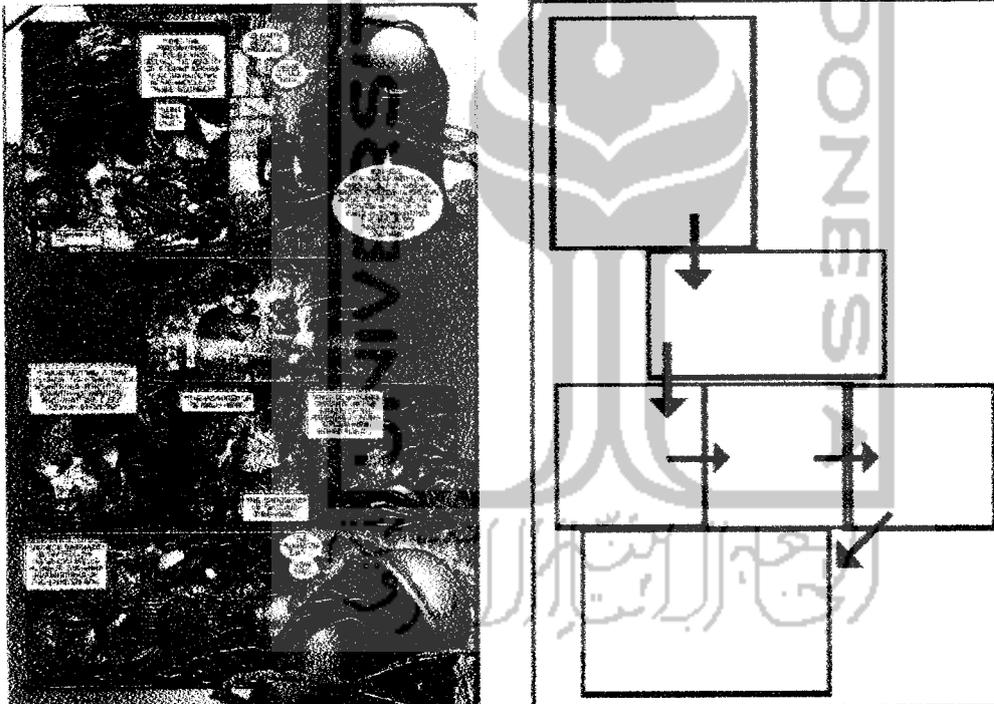
Comic center ini terbagi menjadi tiga fungsi bangunan, yaitu :

1. Bangunan Inti, bangunan yang mewadahi aktifitas pendistribusian komik dan mercandhisenya.
2. Bangunan Pendukung, Bangunan yang bersifat rekreatif dan juga pelayanan juga sebagai sarana promosi. Antara lain yang terdapat pada bangunan ini ialah :
Ruang Audiovisual, Ruang Auditorium, Cafetaria, Mushola.
3. Bangunan Pengelola, Bangunan yang terdiri dari ruang-ruang kerja para pengelola Comic center.

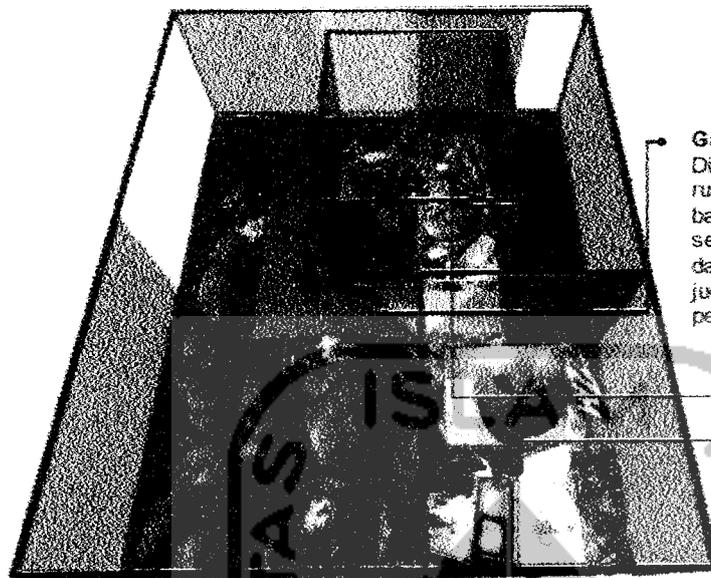
Perancangan massa-massa diatas akan ditransformasikan dari salah satu jenis peralihan panel komik yaitu peralihan aspek-ke-aspek.

Peralihan panel komik aspek-ke-aspek ialah peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek tempat, gagasan, dan suasana hati berbeda.

- Perubahan adegan pada tiap panel, dengan setting ruang dan waktu yang berbeda-beda.
- Bentuk panel yang digunakan adalah bentuk-bentuk panel alternatif, yaitu bentuk-bentuk asimetris baik bentuk yang kaku atau pun bentuk panel dengan garis-garis tangan.
- Contoh pembentukan panel dari peralihan aspek-ke-aspek :



II.2.2.3. Aplikasi Elemen-elemen Lain



Gang

Diaplikasikan menjadi ruang gerak/sirkulasi bagi pengunjung sebagai akses dari ruang ke ruang, juga sebagai space pemisah antar ruang.

Panel tertutup

Diaplikasikan menjadi ruang-ruang yang menampilkan komik-komik berdasarkan jenis/genre-nya.

Panel terbuka

Diaplikasikan menjadi ruang pelengkap atau fasilitas, seperti ruang duduk, ruang baca, ruang informasi, Auditorium, Lobby, dll

Narasi & Balon kata

Diaplikasikan menjadi fasilitas informasi/katalog daftar komik-komik tiap ruangnya. Fasilitas ini bermedia komputer yang dikemas menurut tema yang dipakai.

Sound Effect

Diaplikasikan menjadi fasilitas sound system yang memberikan alunan suara yang berbeda-beda berdasar tema ruang masing-masing, sehingga mempertegas tema yang diangkat.

II.3. MACAM KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG

Pengelompokkan kegiatan yang ditujukan untuk menganalisa kebutuhan ruang yaitu :

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

Dapat dilihat dari tabel berikut ini :

II.3.1. Berdasarkan Bentuk Kegiatan

Bentuk Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Keterangan
Pelayanan	Rg. Informasi	Sebuah ruang yang akan memberikan informasi tentang Comic center
	Rg. Auditorium	Ruang yang digunakan untuk aktivitas-aktivitas pendukung seperti pameran komik, launching komik, workshop, dan acara-acara yang berkaitan dengan dunia komik
	Rg Audiovisual	Fasilitas yang digunakan untuk merepresentasikan komik dan keperluan promosi lainnya
Display	Rg. Display	Berisi koleksi-koleksi komik dan merchandisnya
Administrasi	Rg. Ka Comic center	
	Rg. Wakil Ka. Comic center	
	Rg. Bendahara	

	Rg. Tata Usaha	
Servis	Area parkir pengunjung	
	Area parkir pengelola	
	Cafetaria	
	Mushola	
	Lavatory, Satpam, Kebersihan	

II.3.1. Berdasarkan Tingkat Kepentingan Kegiatan

Kegiatan Utama	Rg. Display Komik dan Mercandhise
	Hall (entrance, distribusi, exit)
Kegiatan Pengunjung	Rg. Informasi
	Rg. Display
	Auditorium
	Audiovisual
	Rg. Service
Kegiatan Pengelola	Rg. Administrasi
	Rg Rapat
	Rg. Service
	Rg. Ka. Comic center

	Gudang
Komik	Rg. Penerimaan
	Rg. Pendataan
	Rg. Penyimpanan
	Rg. Display
	Rg. Persiapan pameran

II.4. BESARAN RUANG

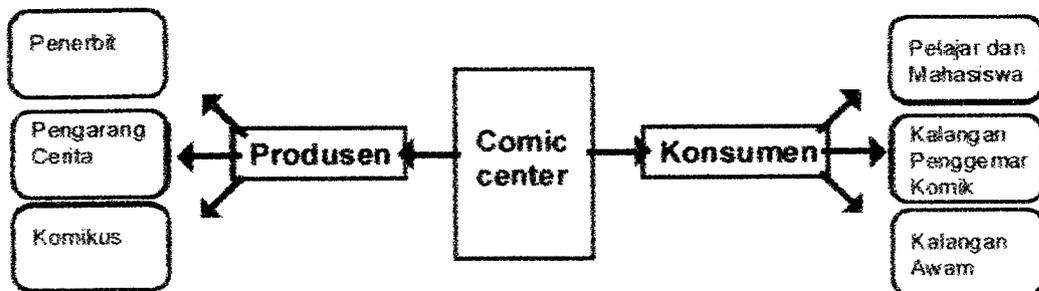
Untuk mendukung fungsi dan kegiatan dari Comic center, maka asumsi kebutuhan ruang bagi masing-masing kegiatan ditentukan berdasarkan pengguna.

Secara umum pemakai terbagi atas :

1. Pengelola :

- Pemimpin : 1 orang
- Staff administrasi : 10 orang
- Bagian perawatan : 10 orang
- Publikasi : 4 orang
- Keamanan : 4 orang
- Kebersihan : 16 orang

2. Pengunjung : akan terdiri atas dua kelompok besar yaitu, kelompok produsen dan kelompok konsumen.



Pengunjung terpadat perhari ialah 430 orang, dengan asumsi berdasar data yang di peroleh dari Museum Biologi UGM. Dengan perincian sebagai berikut :

- Pengunjung khusus : 150 orang
(para komikus dalam dan luar kota)
- Pengunjung pelajar dan mahasiswa : 180 orang
(para pelajar SD sampai SMP, SMU dan Mahasiswa penggemar Komik)
- Pengunjung umum : 100 orang
(para orang tua yang mencari komik untuk hadiah ataupun bernostalgia dengan komik kuno, dan lain sebagainya)

Jumlah : 430 orang

Setelah di asumsikan jumlah pemakai, berikutna adalah mengasumsikan besaran ruang pada Comic center yang di kelompokkan pada macam kegiatannya.

a. Ruang Pelayanan

- Ruang Informasi : untuk 2 orang receptionist ditambah ruang penitipan barang di asumsikan = 15 m²
- Ruang Auditorium : di asumsikan berkapasitas 100 orang, dengan standart kebutuhan luas = $0,66 \times 1,067 = 0,704$ m² ditambah sirkulasi 5 % = $(100 \times 0,704 \text{ m}^2) = 5\% = 73,92 \text{ m}^2$
- Ruang Audiovisual : Kapasitas di asumsikan untuk 50 orang @ 2.5 m²/orang = $50 \times 2.5 = 125 \text{ m}^2$.

b. Ruang Display

- Dari data yang ada diasumsikan kurang lebih ada sekitar 60 studio komik indie di Indonesia, dan rata-rata sudah memproduksi sekitar 10 judul komik setiap studio. Sehingga diperkirakan komik yang akan di display kan adalah sekitar $10 \times 60 = 600$ judul komik. Display akan menggunakan rak ganda berdimensi $100\text{cm} \times 72\text{cm} = 7200\text{cm}^2 = 0.72\text{m}^2 \times t 150\text{cm}$, tiap rak berkapasitas mencapai 40 karya komik. Maka dibutuhkan 15 rak ganda pada ruang display komik indie lokal, $15 \times 0.72 \text{ m}^2 = 10,8\text{m}^2$ dengan area sirkulasi 20% = kurang lebih 13m^2 , ditambah dengan area perluasan 15% = 15m^2 .

Kapasitas pengunjung = 50 org dengan standar asumsi $2,5 \text{ m}^2/\text{org}$ dan tambahan sirkulasi 20% = 165 m^2 . $165\text{m}^2 + 15\text{m}^2 = 180\text{m}^2$.

- Ruang display komik kuno diasumsikan memiliki jumlah yang sama dengan komik indie lokal = 180m^2
- Ruang display komik asing diasumsikan memiliki jumlah yang sama dengan komik indie lokal = 180m^2 , karena lebih diprioritaskan pada pendistribusian komik lokal, komik asing berperan sebagai pelengkap dan bahan referensi.
- Ruang display merchandise diasumsikan setiap action figure mempunyai volume maksimal $30\text{cm} \times 20\text{cm} \times t=30\text{cm}$, hingga didapat luasan $0,06\text{m}^2$. Dengan jumlah koleksi diasumsikan 400 buah = 24 m^2 , ditambah sirkulasi 20% = 29 m^2 , sehingga $165 \text{ m}^2 + 29 \text{ m}^2 = 194 \text{ m}^2$.

c. Ruang kegiatan Administrasi

- Ruang kepala Comic center : ruang untuk meja dan kursi direktur dan tamu ($3,20 \times 1,82 = 5,842 \text{ m}^2$) serta meja kursi sekretaris dan tamu ($3,20 \times 1,82 = 5,842 \text{ m}^2$) ditambah ruang untuk rak kabinet dan sirkulasi 60% (60% ($5,842 + 5,842 = 6,989 \text{ m}^2$)) sehingga total luasan ialah $24,636 \text{ m}^2$.
- Ruang Wakil kepala Comnic center : diasumsikan dari (luas total – luas ruang sekretaris) = $24,636 - 5,842 = 18,812 \text{ m}^2$.

- Ruang Bendahara : diasumsikan dari (luas ruang sekretaris = luas ruang untuk rak dan sirkulasi (luas ruang sekretaris + luas ruang untuk rak dan sirkulasi) = $6,989 + 60\% \times 6,989 = 12 \text{ m}^2$.
- Ruang TU : ruang kepala TU = kursi tamu ($3,20 \times 1,82 = 5,824 \text{ m}^2$) ruang wakil kepala TU + kursi tamu ($3,20 \times 1,82 = 5,824$), ruang kepala kepegawaian/ personalia + kursi tamu = ($3,20 \times 1,82 = 5,824 \text{ m}^2$), ruang pegawai/ staff 4 orang ($4 \times 5,486 = 21,944 \text{ m}^2$), ruang dokumentasi 20 m^2 .

d. Ruang kegiatan servis

- Area parkir pengunjung :

a. 50% pengunjung menggunakan roda 2 = $50\% \times 430 = 215$

b. 50% pengunjung menggunakan roda 4 = $50\% \times 430 = 215$

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

Jika luas parkir roda 2 adalah $0,9 \text{ m}^2$ maka

$$0,9 \times (215 : 4) = 48,4 \text{ m}^2$$

Jika luas parkir roda 4 adalah $11,25 \text{ m}^2$ maka

$$11,25 \times (215 : 4) = 604,7 \text{ m}^2$$

$$\text{Jumlah} = 653 \text{ m}^2$$

- Untuk parkir pengelola diasumsikan = 200 m^2
- Untuk Cafeteria di asumsikan untuk 10% jumlah pengunjung yaitu 43 orang, dengan standar luasan $1,33 \text{ m}^2/\text{orang}$, maka luasan untuk 43 orang = $55,9 \text{ m}^2 = 223,6 \text{ m}^2$.
- Mushola diasumsikan 6×8 , dengan fasilitas tempat wudhu, km/wc, gudang; luas total = 45 m^2 .
- Lavatory, satpam, dan kebersihan :
Lavatory di asumsikan = 6 m^2 , security/satpam = 3 m^2 dan petugas kebersihan = 6 m^2 .

BAB III PENGEMBANGAN DESAIN



COMIC CENTER

DI BANDING

Indonesian Design Center Jakarta
www.indonesiandesigncenter.com

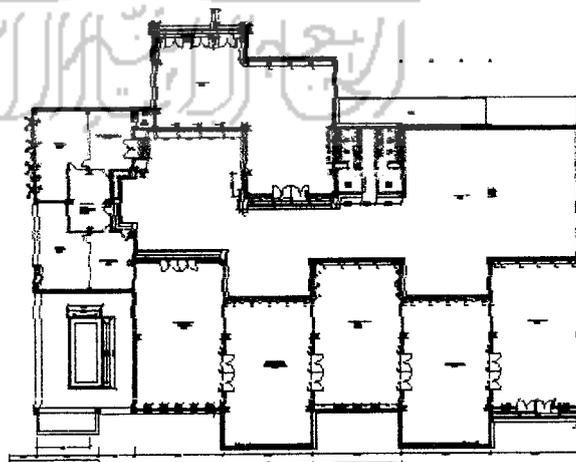
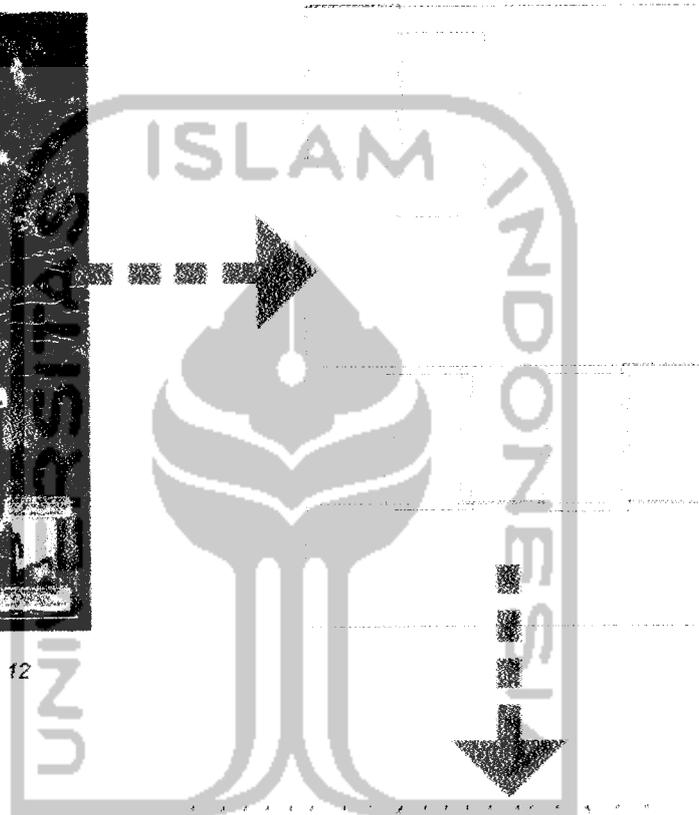
BAB III PENGEMBANGAN DESAIN

III.1. PROSES PERANCANGAN

III.1.1. Transformasi Lay-out Panel Komik pada Denah

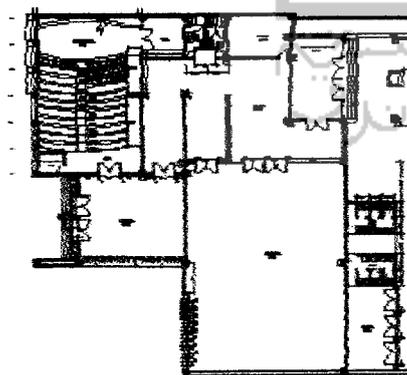
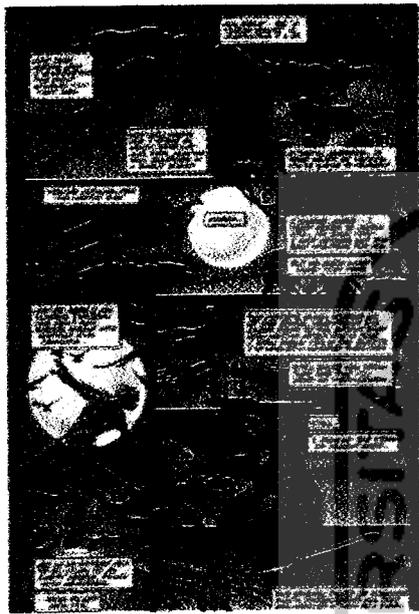


Daredevil V2 #06 page 12



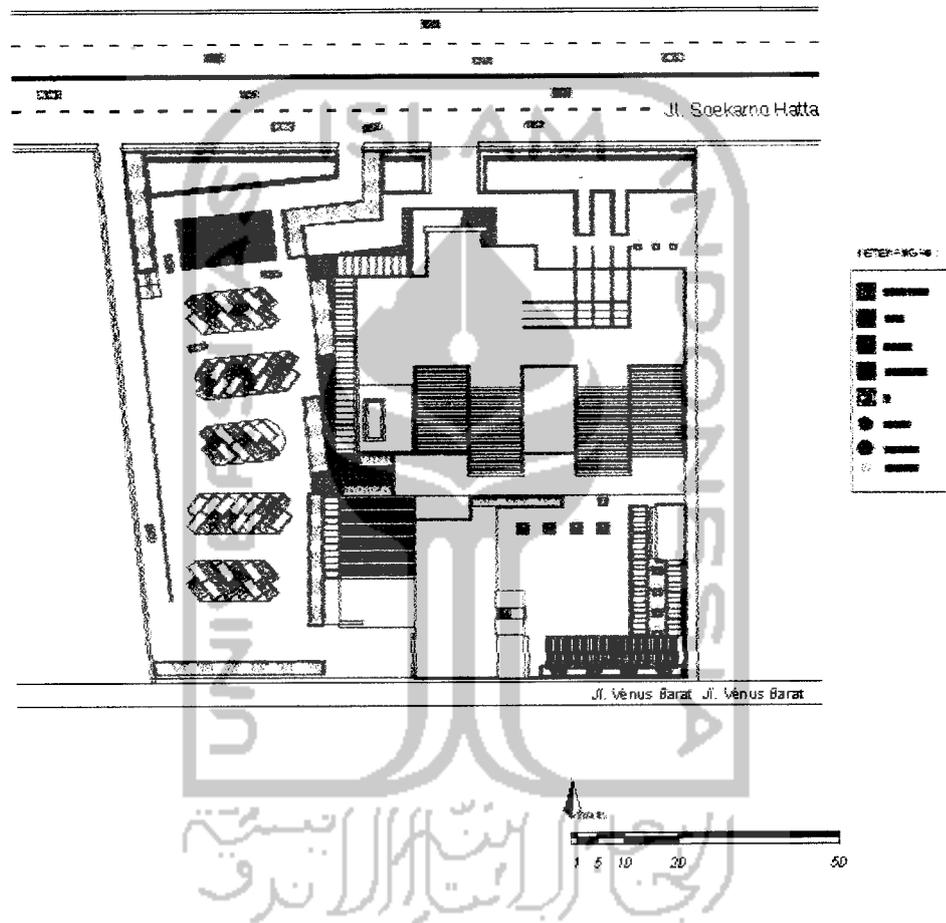
Denah Comic center sebelah utara

Transformasi denah sebelah utara mengambil dari bentukan lay-out komik daredevil (Daredevil V2 #06 hal.12).Ruangannya pada denah disusun berdasarkan susunan panel-panel pada lay-out komik tersebut. sirkulasi pada denah juga mengalir secara linier, yang diambil dari konsep membaca cerita komik menurut urutan alur panel-nya.

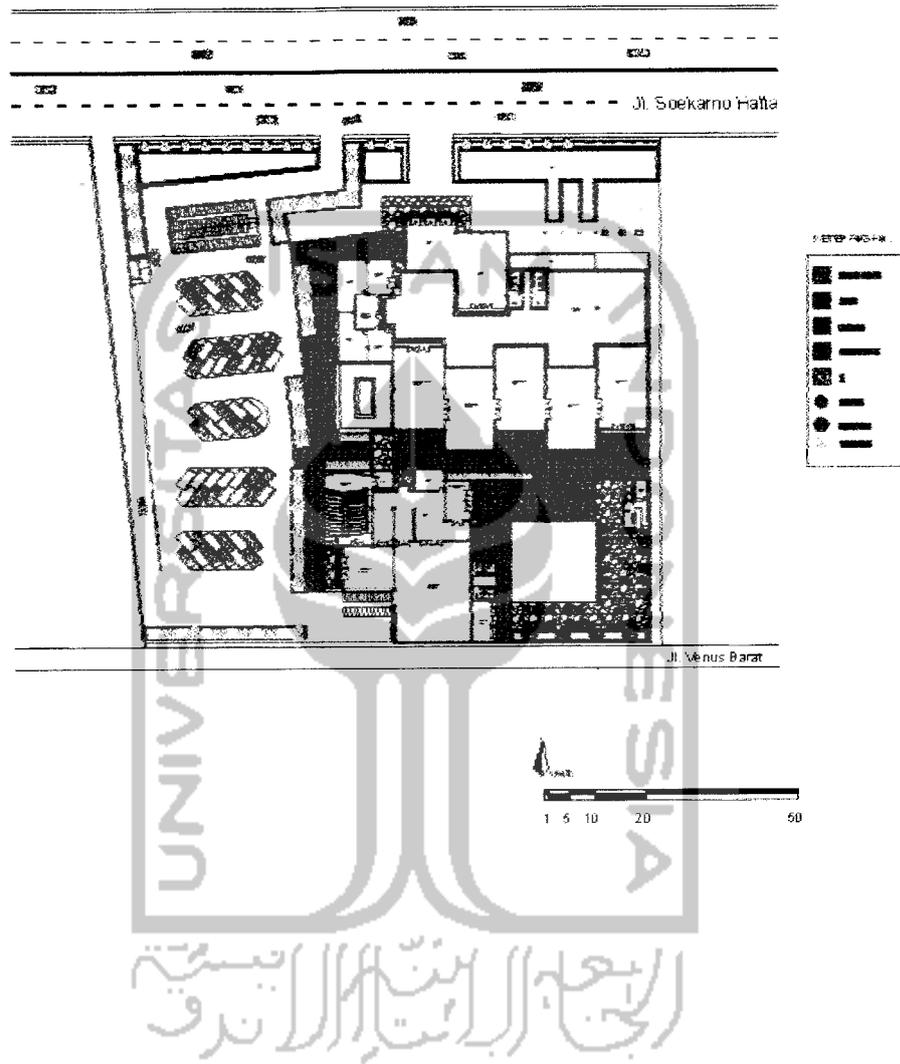


Transformasi denah sebelah selatan mengambil dari bentukan lay-out komik daredevil (Daredevil V2 #01 hal.15). Ruangan pada denah disusun berdasarkan susunan panel-panel pada lay-out komik tersebut. sirkulasi pada denah juga mengalir secara linier, yang diambil dari konsep membaca cerita komik menurut urutan alur panel-nya.

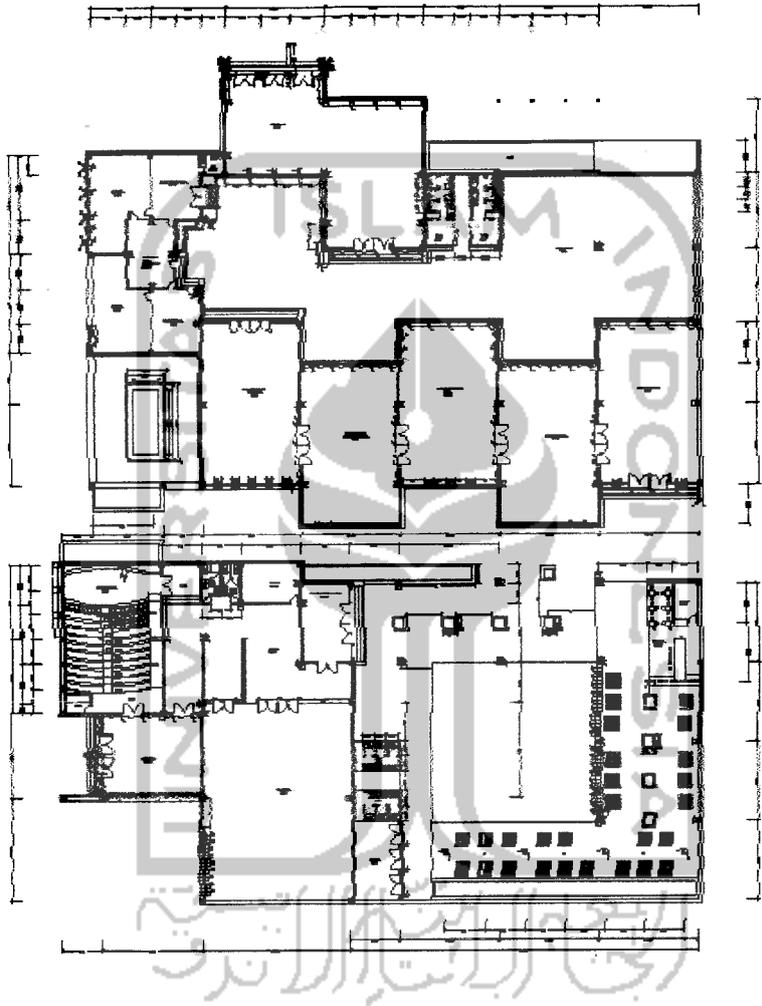
III.2. SITUASI



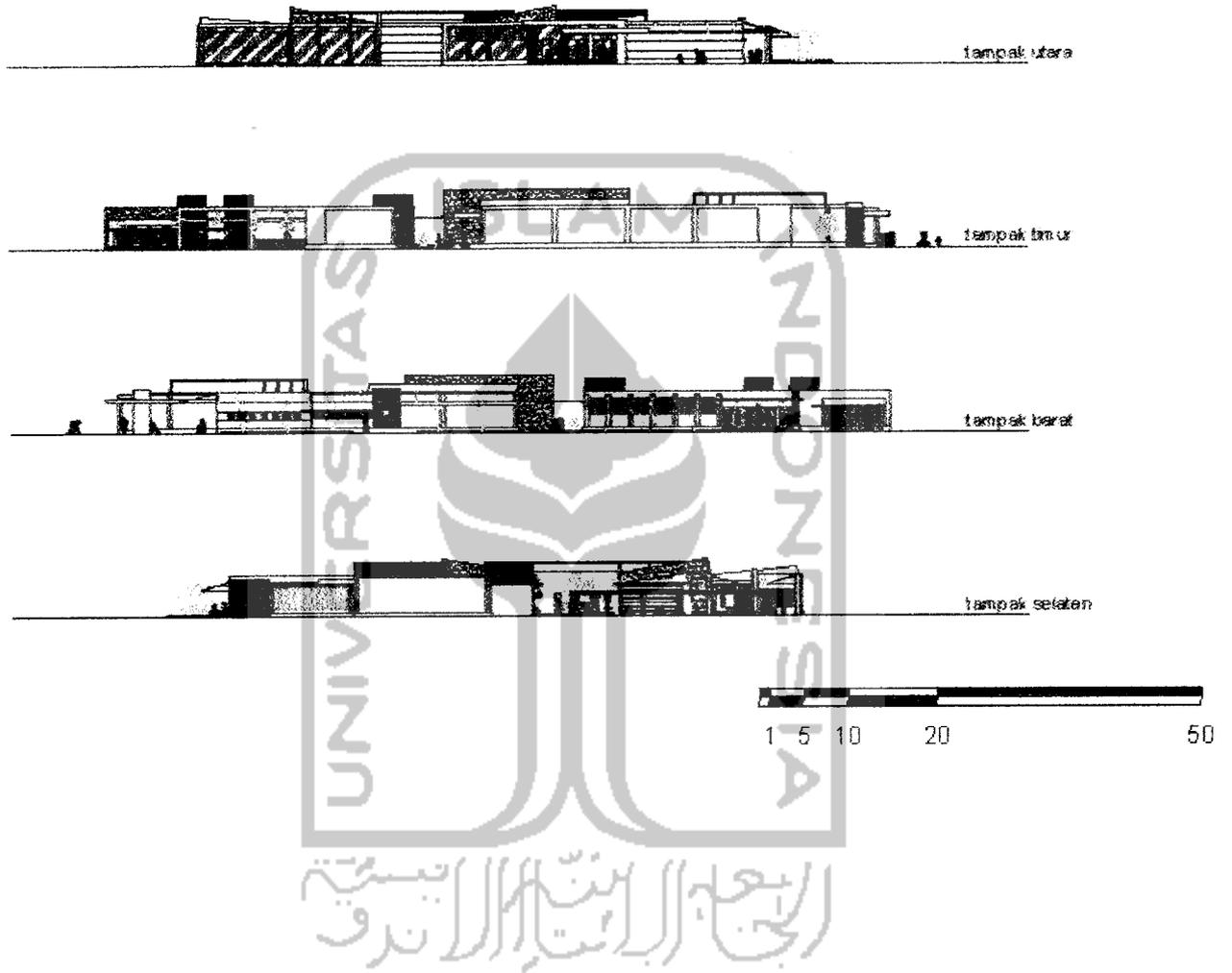
III.3. SITEPLAN



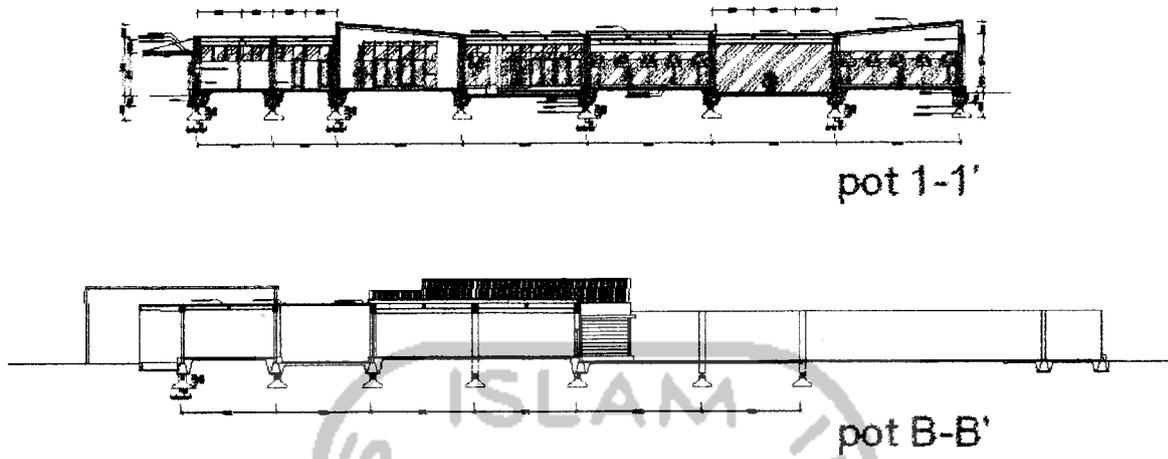
III.4. DENAH



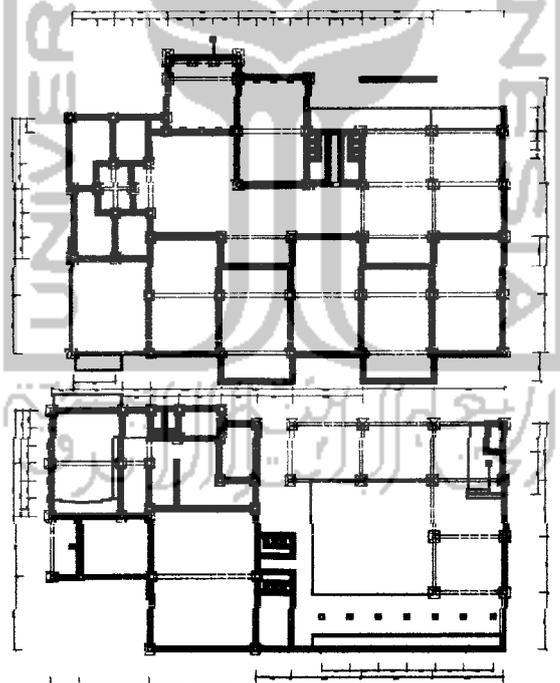
III.5. TAMPAK



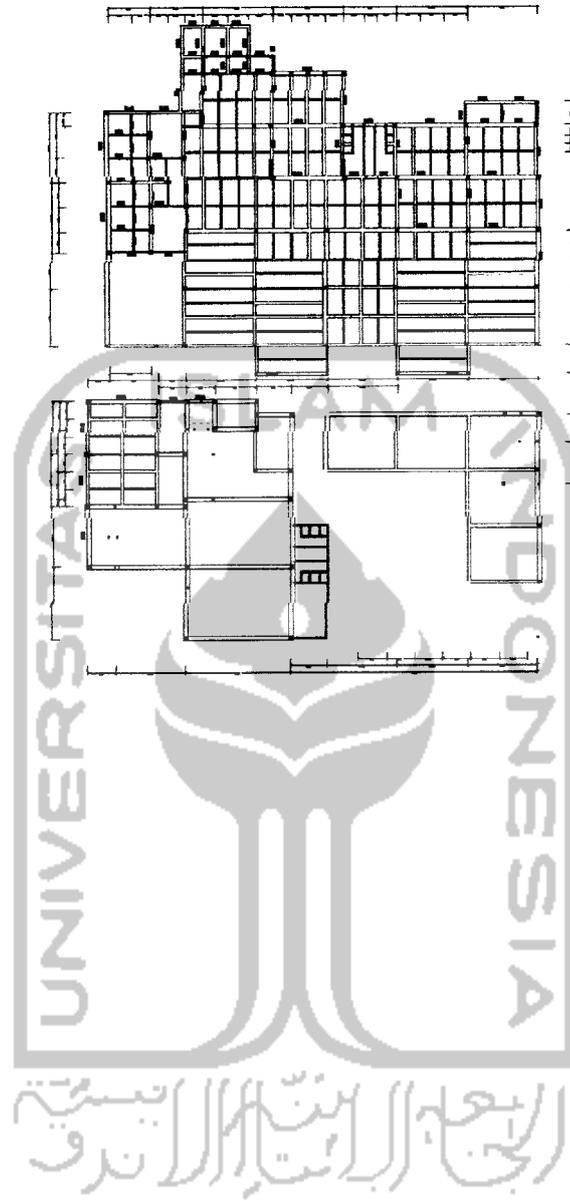
III.6. POTONGAN



III.7. RENCANA PONDASI

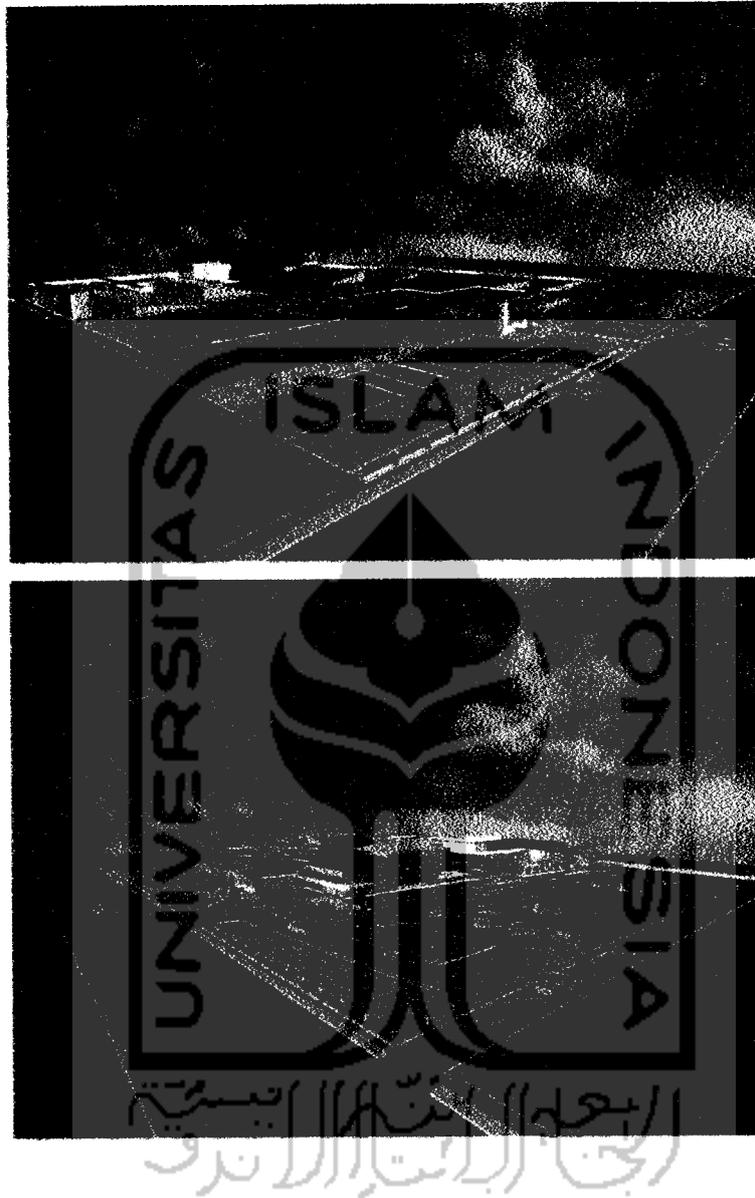


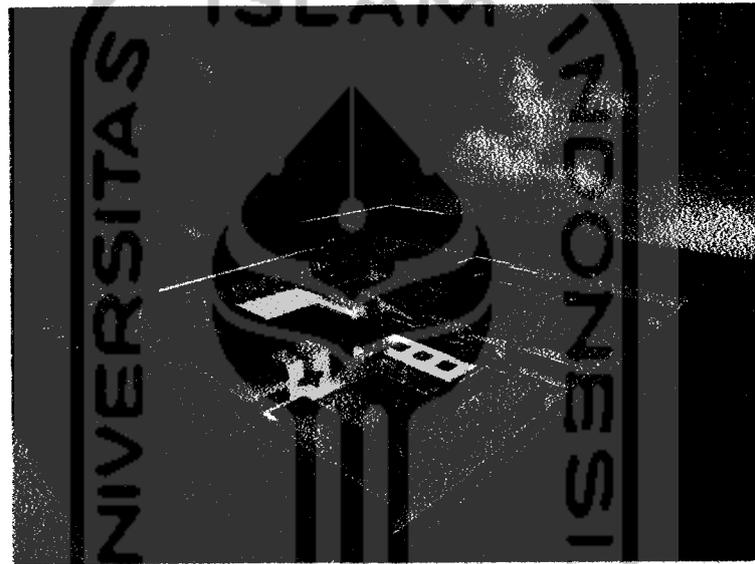
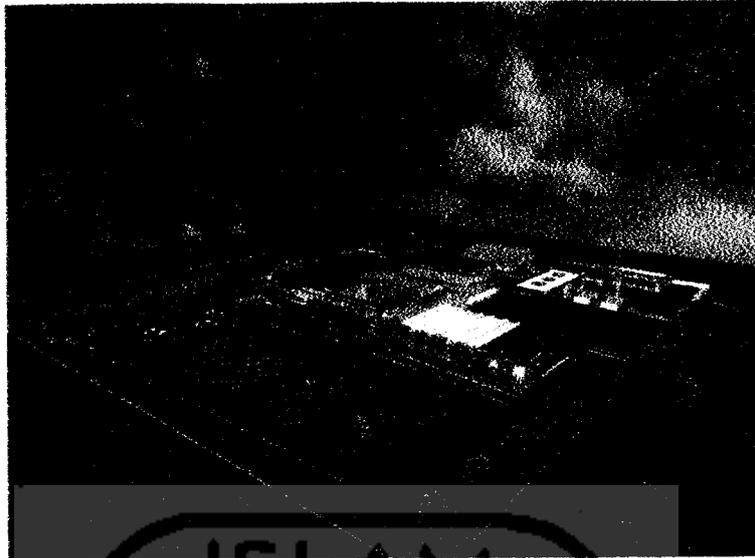
III.8. RENCANA BALOK



III.9. PERSPEKTIF

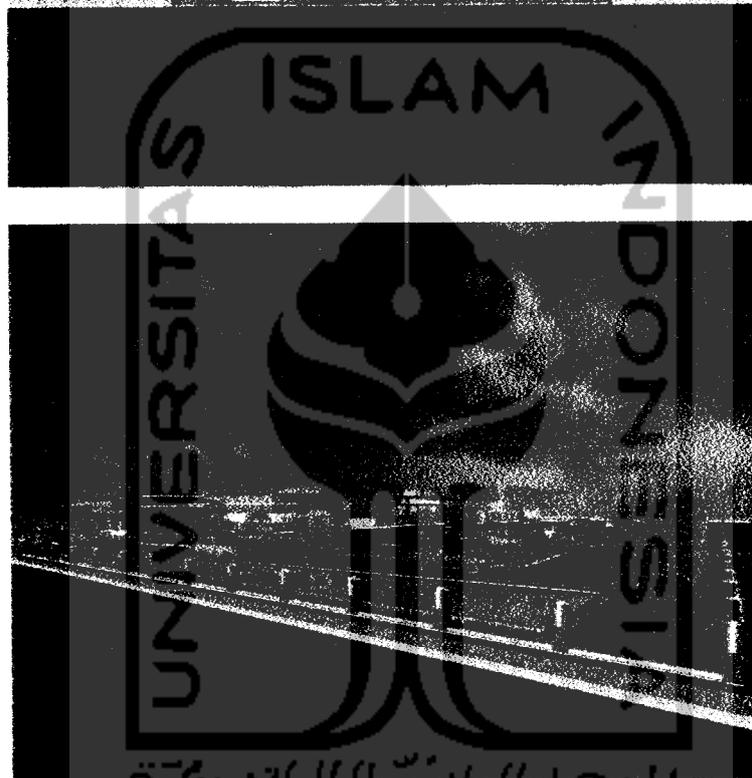
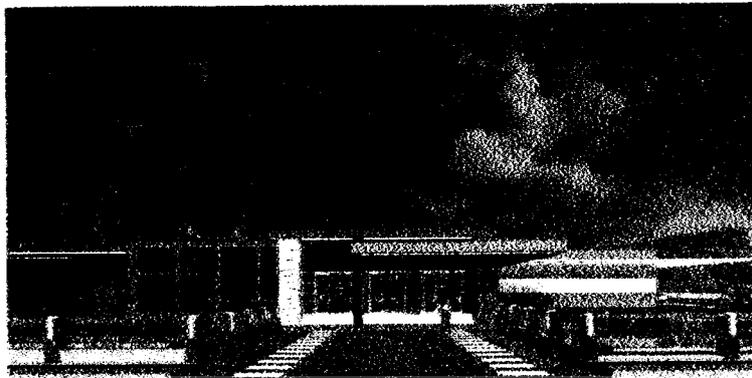
III.9.1. Keseluruhan Bangunan





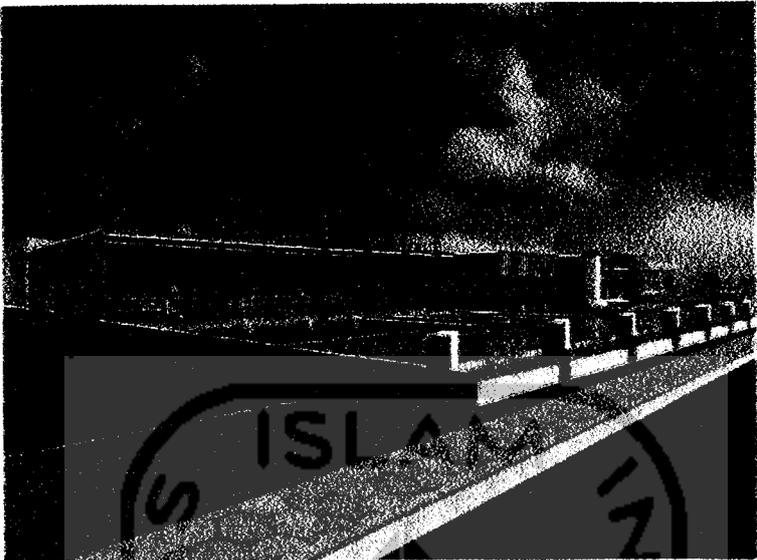
الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

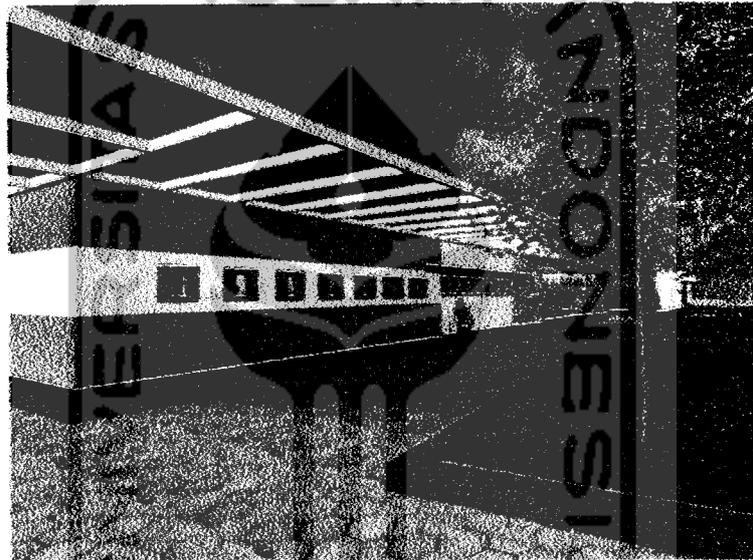
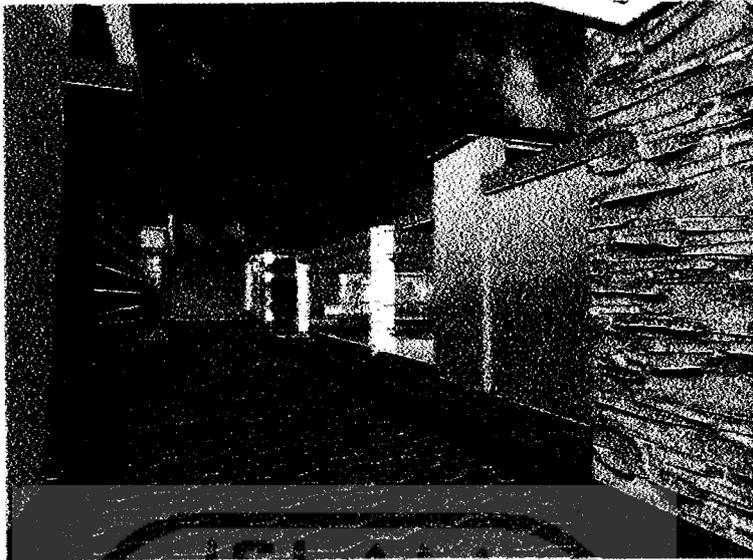
III.9.2. Entrance



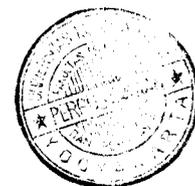
جامعة الزيتونة
الزيتونة

III.9.3. Eksterior

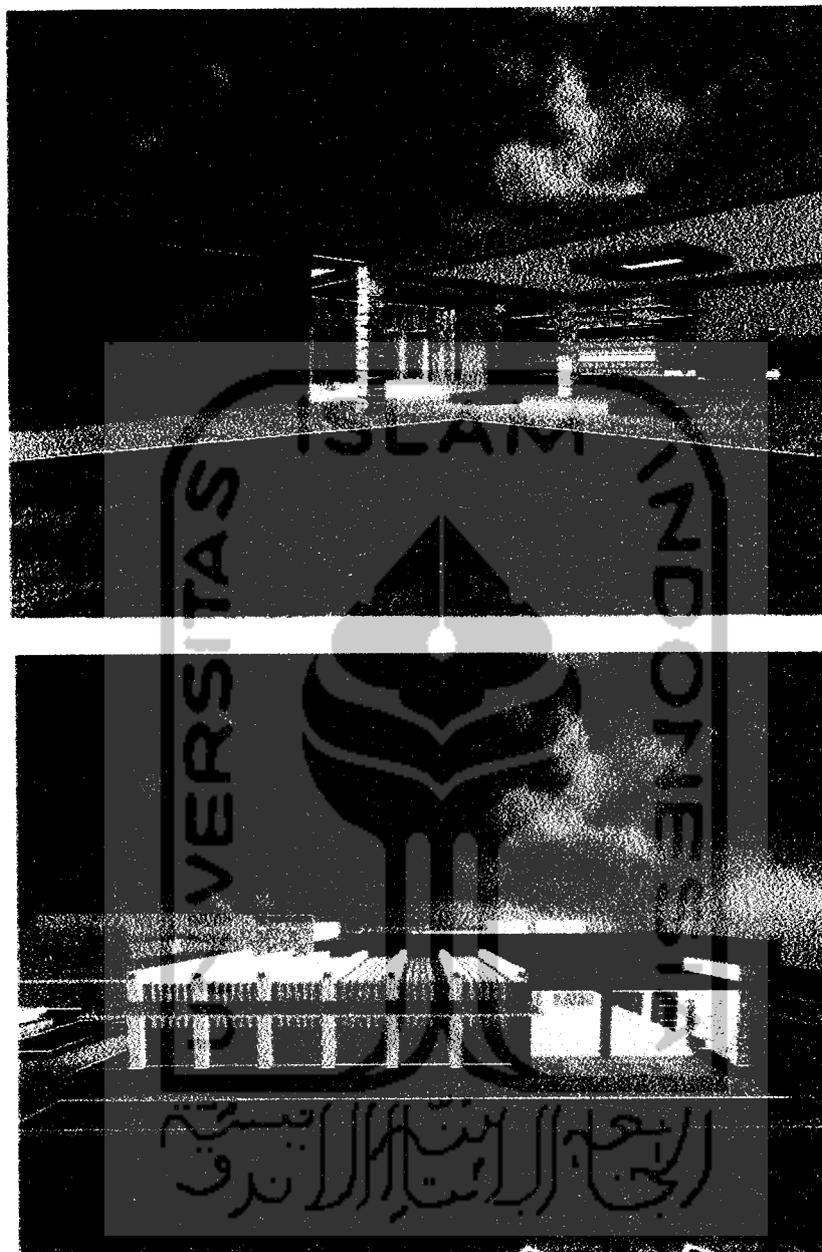




الجامعة الإسلامية
الاندونيسية



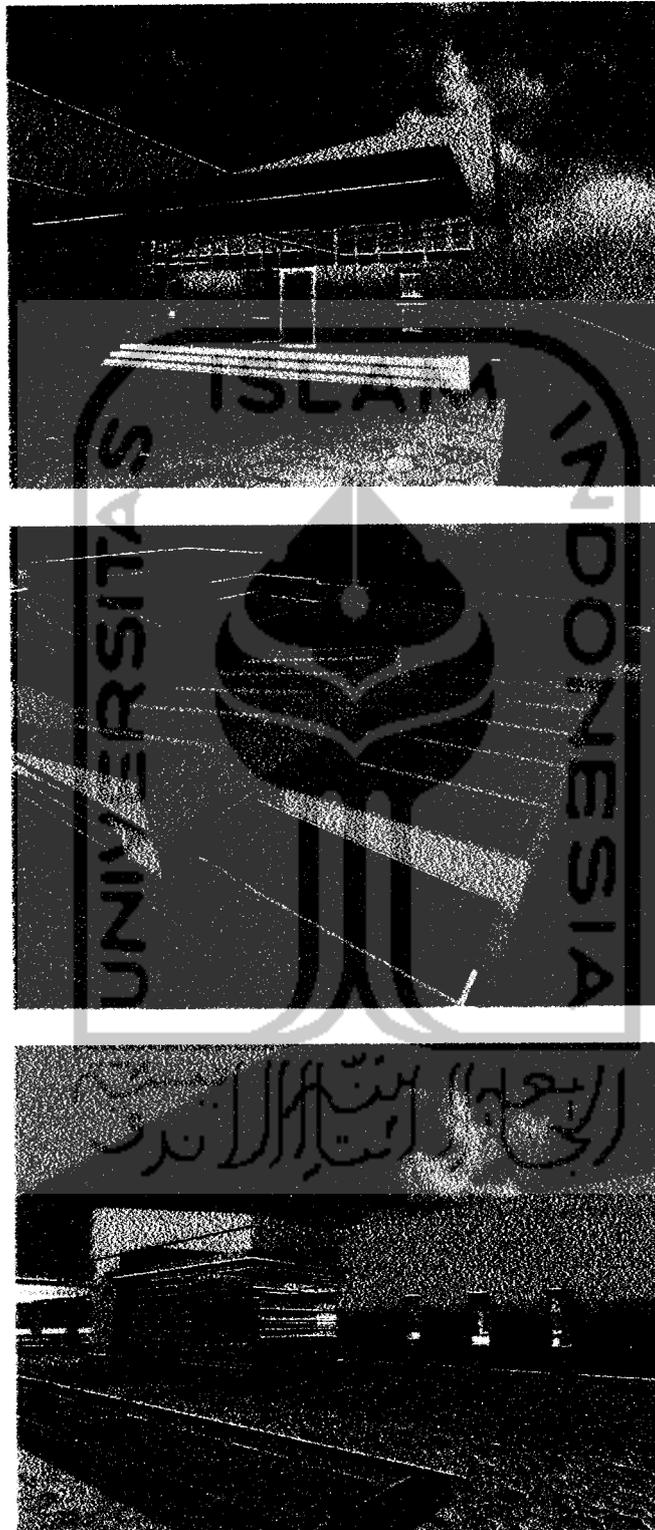
III.9.4. Auditorium dan Rg. Audiovisual



III.9.5. Café



III.9.6. Ruang Komik



DAFTAR PUSTAKA

Tommy Hasyim Subekti, 2004. *National Comic Museum in Jogjakarta*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

Asmarani Dewinta, *Rumah Produksi Komik di Jogjakarta*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

Toni Masdiono, 1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Creativ Media – Jakarta.

Ernst Neufert, 1977. *Architects' Data*. Crosby Lockwood Staples – London

Joe Quesada, 2001. *Daredevil v2 #1-11, #13-15*. Marvel Comics – USA

Eká Kurniawan, *Komik untuk Pembebasan*. Komikaze – Yogyakarta (Internet)

Donny Anggoro, 2004. *Komik tak Pernah Mati*. Internal Artikel Indicomix.com

Pitra Satvika, *Komik Indonesia*. Artikel Studio Bajing loncat - Internet

www.jagatkomik.org

www.zoecorner.com

www.planet-comics.com



