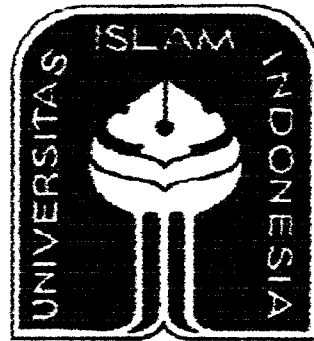


TGL. TERIMA : 01-12-2008
NO. JUDUL :
NO. INV. : 5120003490001
NO. INDIK. :

LAPORAN PERANCANGAN

SEKOLAH KOMIK DAN ANIME (SCHOOL OF COMIC AND ANIME)

*Akulturasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur pada citra
bangunan*



Disusun Oleh :

YUDESNA PANDUPAKSI

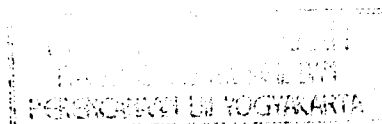
No. Mhs. 04 512 114

Dosen Pembimbing :

Ir. REVIANTO BUDI SANTOSA, M.Arch

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

2008



LEMBAR PENGESAHAN

**SEKOLAH KOMIK DAN ANIME
(SCHOOL OF COMIC AND ANIME)**

*Akulturası antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur pada citra
bangunan*

TUGAS AKHIR

Disusun oleh:

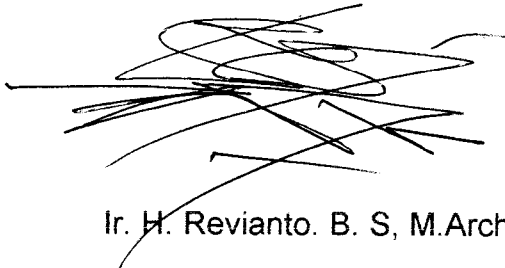
Nama : Yudesna Pandupaksi

No Mahasiswa : 04 512 114

Yogyakarta, November 2008

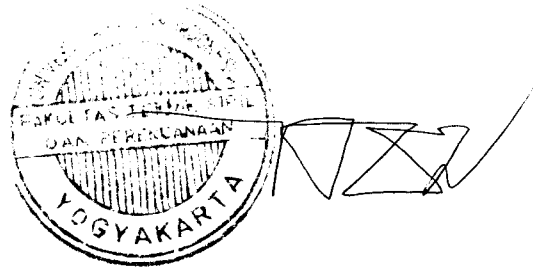
Menyetujui,

Pembimbing Utama
Arsitektur



Ir. H. Revianto. B. S, M.Arch

Ketua Jurusan



Ir. Hj. Hastuti. S, MA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanir Rohim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis panjatkan atas rahmat dan hidayah dari Alloh SWT atas kehendak dan rahmat-Nya Tugas Akhir ini dapat saya selesaikan dengan baik. Ya Alloh, dengan selesainya Laporan Tugas Akhir Comic School and Anime ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai penerapan teori yang telah dienyam penulis semasa kuliah, semoga juga mampu menjadi bacaan yang bermanfaat yang mungkin mampu menjadi referensi untuk meningkatkan pemahaman pembaca yang ingin mengetahui isi dari laporan ini.

Laporan ini merupakan dokumentasi penulis dari berbagai referensi maupun proses bimbingan selama proses perancangan pada perencanaan *Comic School and Anime* di Yogyakarta dengan konsep akulturasi arsitektur *Komyo-ji* dan arsitektur Borobudur pada citra bangunan.

Laporan ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan orang-orang yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun untuk menjadikan laporan ini jadi lebih baik. Penulis menghaturkan beribu-ribu terima kasih kepada Bapak Ir. H. Revianto. B. S, M.Arch sebagai dosen pembimbing dan sebagai orang tua kami selama di kampus yang telah banyak membantu penulis dan teman-teman studio arsitektur periode 1 2008/2009 dengan kritikan-kritikan yang pedas namun membangun, terima kasih kepada Bapak Yulianto. P. Prihatmaji sebagai dosen penguji atas saran-saran yang diberikan, terima kasih atas doa restu dari Papa-Mama ku tercinta sehingga penulis bisa menjadi sarjana arsitek, dan terima kasih untuk semua angkatan 2004 yang telah membantu dalam bentuk apapun.

Laporan ini masih banyak kekurangan dikarenakan kurangnya ilmu dan pengalaman dari penulis. Kesempurnaan hanya milik Alloh SWT. Atas kritik dan saranya dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, November 2008

Penulis,

Yudesna Pandupaksi

judesna pandupaksi

THANKS TO [XRIGHTO GOSXIMXS]

- *Allah SWT telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga aku bisa lulus menjadi Sarjana Arsitek... Alhamdulillah*
- *Papa dan Mama ku tercinta yang telah setia mendoakan anaknya dan memberiku kehidupan yang lebih baik, setelah ini pandu harus bisa mandiri. Dan adekku itu-atumya si "gembrot" makasih sudah mau dan sukarela menjadi pelampiasan kemarahanku dan kekesalanku... he..he..ix. makasih juga buat Bapak, Ibu, dan mbak dian.*
- *Terimakasih buat pak Revi yang sudah dengan sabar membimbing pandu dan teman-teman sehingga lulus menjadi sarjana dan maaf apabila kami pernah keterlaluhan dan kurang sopan terhadap bapak.*
- *Terimakasih buat pak aji yang sudah berkenan memberikan saran-sarannya sehingga pandu bisa menjadi lebih baik.*
- *Makasih buat aLin "orihime"ku yang sudah setia mendampinngiku dan membantuku di saat susah maupun senang dan telah menjadi inspirasiku.*
- *Matur nuwun buat semua angkatan 2004 terutama buat temenku deni, ai', yang udah bantuin gambarku dan teman seperjuanganku galih yang udah berjuang bareng sehingga lulus bareng menjadi orang hebat.*
- *Makasih buat mas sarjiman dan mas tutut yang sudah dengan setia menunggu kami di studio dan sudah muter-muter studio buat kasih absent buat kita.*

SEKOLAH KOMIK DAN ANIME (SCHOOL OF COMIC AND ANIME)

Akulturasinya antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur pada citra bangunan

Intisari

Latar Belakang: Yogyakarta merupakan kota pelajar, ditandai dengan banyaknya adanya instansi pendidikan yang banyak berkembang di Yogyakarta sehingga jumlah pelajar di Yogyakarta juga meningkat. Konsumen dan penggemar *anime* dan *tokusatsu* sebagian besar adalah pelajar dan mahasiswa sehingga berdampak baik untuk perkembangan *anime* di Yogyakarta. Untuk mengembangkan komik-komik indie atau komik Indonesia yang agar dapat bersaing dengan komik-komik asing, kita harus banyak belajar dari komik Jepang secara teknis dan non teknisnya. Perkembangan itu harus didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai maka diperlukan sebuah *comic school* yang mawadahi minat dan bakat yang membantu pengembangan teknik dan karakter komik Indonesia. Dalam perkembangan komik Indonesia banyak dipengaruhi oleh komik-komik Jepang atau *manga*, sehingga apabila kita menyebut kata "komik" maka identik dengan Jepang. Untuk membentuk karakter komik Indonesia yang dapat diterima masyarakat luas banyak unsur dari karakter *manga* yang diambil dan dicampur untuk membentuk karakter komik Indonesia. Begitu juga halnya dengan arsitektur agar dapat dikomunikasikan kepada masyarakat luas maka akulturasi arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia menjadi penting.

Tujuan: Merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan dalam bangunan *school of comic and anime* yang mengungkapkan akulturasi budaya Jepang dan Indonesia melalui arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia untuk membentuk dan mengembangkan karakter komik Indonesia

Konsep perancangan: 1) Konsep Gubahan Massa: terdiri dari 3 massa besar sebagai *comic school* yang terdiri dari bangunan untuk area sekolah yang berkarakter arsitektur Indonesia, bangunan untuk area kantor pengelola yang berkarakter arsitektur Jepang, dan bangunan yang terdiri dari area ruang multifungsi (hall, auditorium) dan ruang penunjang (mushola, café, bookstore, dll) yang berkarakter perpaduan antara arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia, diantara 3 massa besar terdapat 3 ruang terbuka (open space).

2) Konsep Fasade Bangunan: a) Bangunan berkarakter arsitektur Jepang mengambil bentuk karakter dari *Komyo-ji* karya Tadao Ando yang mempunyai karakter: geometri berbentuk persegi, pola bidang dominan akan pola garis vertikal dan horizontal, mempunyai gaya yang simple dan tidak banyak detail. b) Bangunan berkarakter arsitektur

Indonesia berpatokan pada karakter arsitektur Candi Borobudur yang memiliki karakter geometri berbentuk melingkar, pola bidang berupa perlubangan berbentuk wajik seperti perlubangan pada stupa Borobudur, bentuk denah memusat ke dalam dan ke atas dengan peralihan bentuk dari persegi menjadi kotak. c) Bangunan berkarakter perpaduan arsitektur *Komyo-ji* dan Borobudur, karakter tersebut diantaranya adalah: Bentuk bangunan dengan karakter: geometri berbentuk melingkar dan persegi, dan bentuk denah memusat ke dalam dan ke atas dengan peralihan bentuk dari persegi menjadi kotak; Pola bidang dengan karakter: pola berbentuk wajik seperti pola perlubangan pada stupa Candi Borobudur, pola garis vertikal dan horizontal.

Hasil Rancangan: 1) Bangunan kantor: Bangunan kantor ini berkonsep arsitektur Jepang dengan mengacu pada *Komyo-ji*. Tapak luar atau eksterior bangunan terlihat bahwa screen atau dinding pada bagian luar hanya berpola garis-garis vertikal dan berangsur-angsur menjadi vertikal dan horizontal saat memasuki interior bangunan. Pada interior bangunan pola dinding terlihat berbeda pada sisi kanan dan kiri untuk menunjukkan pola perubahan dari pola vertikal pada eksterior bangunan dan pola vertikal dan horizontal pada interior bangunan. Nuansa arsitektur Jepang lebih kental/ terasa pada ruang tamu. 2) Bangunan sekolah: Bangunan ini mempunyai konsep arsitektur Borobudur dengan karakter arsitektur Indonesia. Bangunan ini mempunyai bentuk denah yang menyerupai denah Borobudur yaitu bentuk luar yang berbentuk gerigi kemudian ke tengah berbentuk kotak dan semakin ke tengah berangsur-angsur berubah menjadi bentuk lingkaran. Interior ruang studio manual terdapat pola-pola dinding yang berwarna warni. Interior ruang kelas teori minimalis dengan pola-pola dinding. Interior perpustakaan yang berada di lantai 2 yang dihubungkan dengan tangga memutar, pada bagian tengah terdapat void dan atasnya terdapat atap kaca yang berbentuk lingkaran. 3) Bangunan auditorium, expo room dan bangunan penunjang: Bangunan ini memadukan arsitektur *Komyo-ji* dengan karakter Jepang dan arsitektur Borobudur dengan karakter Indonesia dengan cara mengambil bentuk-bentuk dari masing-masing karakter seperti karakter *Komyo-ji* dengan bentuk kotak-kotak seperti huruf 'L' yang mengambil bentuk dari bangunan kantor dan bentuk lingkaran yang mengambil bentuk dasar stupa pada bangunan sekolah. Kemudian cara kedua adalah dengan mengambil bentuk pola-pola dinding vertikal dan horizontal untuk karakter arsitektur Jepang dan penggunaan material batu sebagai wakil dari karakter arsitektur Borobudur (Indonesia). Nuansa akulturasi arsitektur *Komyo-ji* dan arsitektur Borobudur lebih banyak terlihat pada bagian eksterior bangunan. Pola pola dinding garis garis vertikal berpadu dengan garis garis horizontal terlihat pada dinding luar pada bangunan auditorium dan bangunan penunjang yang mempertegas konsep akulturasi arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

INTISARI

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pengertian Judul	1
B. Latar Belakang	1
1. Yogyakarta dan Potensinya	1
2. Kepopuleran Komik di Amerika, Eropa dan Asia	1
3. Perkembangan Komik di Indonesia	4
4. Potensi untuk Mengembangkan Komik Indonesia	7
5. Keberadaan Sekolah Komik	8
6. Hubungan Anime dengan <i>Manga</i> / Komik	8
7. Hubungan Komik dengan Arsitektur	8
8. Akulturasi Arsitektur sebagai Pembentukan Karakter Komik Indonesia	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Sasaran	9
1. Tujuan	9
2. Sasaran	9
E. Lingkup Pembahasan	9
1. Non Arsitektural	9
2. Arsitektural	9
F. Spesifikasi Umum Proyek	10
1. Fungsi Bangunan	10
2. Kegiatan dalam Bangunan	10
G. Metode Pembahasan	10
1. Pengumpulan Data	10
2. Analisis	10
3. Sintesis	11

4. Konsep Rancangan	11
H. Sistematika Penulisan	11
I. Keaslian Penulisan	12
J. Kerangka Pola Pikir	13

BAB II

TINJAUAN ARSITEKTUR *KOMYO-JI* DAN ARSITEKTUR BOROBUDUR SERTA POLA TATA RUANG DAN GUBAHAN MASSA

A. Tinjauan Arsitektur <i>Komyo-Ji</i>	14
1. Pemahaman Arsitektur <i>Komyo-Ji</i>	14
2. Pemilihan <i>Komyo-Ji</i> sebagai Inspirasi	18
3. Ekspresi <i>Komyo-Ji</i> ke dalam <i>Comic School</i>	18
B. Tinjauan Arsitektur Indonesia	19
1. Pemahaman Candi Borobudur sebagai Inspirasi	19
2. Pemilihan Borobudur sebagai Inspirasi	21
3. Ekspresi dari Borobudur ke dalam <i>Comic School</i>	22
C. Akulturasi Arsitektur Jepang dan Arsitektur Indonesia	24
D. Tinjauan Pola Ruang	26

BAB III

ANALISIS FUNGSIONAL

A. Tinjauan <i>Comic School</i> yang sudah ada	27
1. Kyoto Seika University Faculty Of Manga	27
2. Machiko Manga School Indonesia	29
B. Rumusan Program <i>Comic School</i>	30
1. Program Pendidikan	30
2. Program Aktivitas	33
C. Program Ruang <i>Comic School</i>	34
1. Ruang Dalam	34
2. Ruang Luar	35
3. Total Ruang yang Dibutuhkan	36

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Gubahan Massa	37
B. Konsep Fasade Bangunan	40

1. Bangunan Berkarakter Arsitektur Jepang	40
2. Bangunan Berkarakter Arsitektur Indonesia	45
3. Bangunan Berkarakter Perpaduan Arsitektur <i>Komyo-Ji</i> dan Borobudur	52

BAB V

SKEMATIK DESIGN DAN PENGEMBANGAN DESIGN

A. Bangunan Berkarakter <i>Komyo-Ji</i> (Jepang)	57
1. Bentuk Geometri Dasar	57
2. Fasade Bangunan	58
3. Pola Dinding	58
4. Besaran Ruang	59
B. Bangunan Berkarakter Borobudur (Indonesia)	60
1. Bentuk Geometri Dasar	60
2. Bentuk Stupa sebagai Simbol dari Borobudur	61
3. Besaran Ruang	62
C. Bangunan Berkarakter Akulturasi <i>Komyo-Ji</i> dan Borobudur	63
1. Bentuk Geometri Dasar	63
2. Besaran Ruang	64
D. Sitepan Dan Zoning	66

BAB VI

HASIL RANCANGAN	68
A. Bangunan Kantor	69
B. Bangunan Sekolah	71
C. Bangunan Auditorium, Expo Room, dan Bangunan Penunjang	73

BAB I PENDAHULUAN

A. Pengertian Judul

Anime (baca: *a-ni-me*, bukan *a-nim*) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*".¹

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.²

B. Latar Belakang

1. Yogyakarta dan Potensinya

Yogyakarta adalah ibukota propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan provinsi kecil di bagian selatan pulau Jawa. Yogyakarta merupakan kota pelajar, hal ini ditandai dengan banyak adanya instansi pendidikan yang banyak berkembang di Yogyakarta sehingga jumlah pelajar di Yogyakarta juga meningkat. Konsumen dan penggemar anime dan tokusatsu sebagian besar adalah pelajar dan mahasiswa sehingga berdampak baik untuk perkembangan anime di Yogyakarta.

2. Kepopuleran Komik di Amerika, Eropa dan Asia

Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan,

¹ www.wikipedia Indonesia.com

dalam sebuah buku komik." Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide".

Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*".

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

- Picture stories – Rodolphe Topffer (1845)
- Pictorial narratives – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- Picture novella – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
- Illustories – Charles Biro (1950s)
- Picto-fiction – Bill Gaine (1950s)
- Sequential art (graphic novel) – Will Eisner (1978)
- Nouvelle manga – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disadjikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar. Akronim cerita bergambar, menurut Marcell Boneff mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah lebih dulu digunakan, dan konotasinya menjadi

lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis kata-nya.

Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya teks dan gambar secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971) sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya. Karena itu di dalam istilah komik klasik indonesia, cerita bergambar, tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis. Hal ini disebut Eisner sebagai *graphic narration* (terutama di dalam film & komik). Komik menurut Laccasin (1971) dan koleganya dinobatkan sebagai seni ke-sembilan. Walaupun sesungguhnya ini hanya sebuah simbolisasi penerimaan komik ke dalam ruang wacana senirupa. Bukanlah hal yang dianggap penting siapa atau apa saja seni yang kesatu sampai kedelapan.

Menurut sejarahnya sekitar tahun 1920-an, Ricciotto Canudo pendiri *Club DES Amis du Septième Art*, salah satu klub sinema Paris yang awal, seorang teoritikus film dan penyair dari Italia inilah yang mengutarakan urutan 7 kesenian di salah satu penerbitan klub tersebut tahun 1923-an. Kemudian pada tahun 1964 Claude Beylie menambahkan televisi sebagai yang kedelapan, dan komik berada tepat dibawahnya, seni kesembilan.

Thierry Groensteen, teoritikus dan pengamat komik Perancis yang menerbitkan buku kajian komiknya pada tahun 1999 berjudul "*Système de la bande dessinée (Formes sémiotiques)*" yang pada tahun 2007 terbit menjadi "*The System of Comics*". Ia berbicara definisi seni kesembilan dalam pengantar edisi pertama majalah "*9e Art*" di Perancis. Menurutnya, yang pertama kali memperkenalkan istilah itu adalah Claude Beylie. Dia menulis judul artikel, "*La bande dessinee est-elle un art?*", dan seni kesembilan itu disebut pada seri kedua dari lima artikel di majalah "*Lettres et Medecins*", yang terbit sepanjang Januari sampai September 1964. Pada tahun 1971, F. Laccasin mencantumkan komik

sebagai seni kesembilan di majalah "*Pour un neuvieme art*", sebagaimana yang dikutip oleh Marcel Boneff pada 1972 di dalam Komik Indonesia.²

Komik Amerika (penerbit)

- DC Comics
- Disney
- Marvel Comics

Komik Asia (aliran)

- Komik Tiongkok (*manhua*)
- Komik Jepang (*manga*)
- Komik Korea (*manhwa*)

Komik Eropa (Judul)

- Agen polisi 212
- Agen 327
- Arad dan Maya
- Asterix
- Bob Napi Badung
- Lou
- Lucky Luke
- Steven Sterk
- Storm
- Smurf
- Tanguy and Laverdure
- Tintin
- Trigan

3. Perkembangan Komik di Indonesia

² www.wikipedia Indonesia.com

Komik adalah merupakan hasil karya perorangan atau kelompok, pada saat dasawarsa ini sudah menjadi industri yang menghasilkan uang, keuntungan, prestasi, ketenaran dan kesuksesan. Pada negara penghasil komik terbesar, Jepang, Amerika, Eropa, Hongkong, para pelaku bisnis baik perupa (komikus, artist) maupun penerbit telah merasakan kesuksesan dari industri komik sehingga mempunyai porsi masing masing dalam pasar, kondisi pasar saat ini dikuasai oleh komikus dan industri komik jepang sebesar 60%, 20% dikuasai oleh komikus dan industri komik Amerika dan sisanyalah yang di perebutkan oleh komikus dan industri komik dari negara-negara lain, termasuk Indonesia.

Komik Indonesia mengalami kejayaan sampai pada akhir tahun 60an. Komik Indonesia yang menjadi best seller pada saat itu. Mahabarata, Ramayana, komik Silat, yang akhirnya hanya menjadi legenda dan digantikan oleh komik Jepang, Amerika, Eropa, Hongkong, sehingga terjadi perang industri komik. Komik Indonesia dibuat secara keseluruhan oleh empu-empu komik Indonesia yang mayoritas adalah tokoh-tokoh yang mendekati budayawan, patriotis, nasionalis sehingga mempunyai ego yang sangat tinggi. Penerbit komik Indonesia saat itu hanya menjalankan ambisi bisnis berupa cetak, terbitkan, jual.

Siklus bisnis komik Indonesia dapat digambarkan sebagai berikut: cerita, ilustrasi komik, editing komik, dibuat langsung oleh komikus sampai pada sampul dalam waktu 10-14 hari. Setelah itu komik diserahkan kepada pihak penerbit, komik tersebut mengalami proses pencetakan menggunakan mesin cetak dan kertas yang kurang layak dan kuno dalam waktu beberapa hari. Selanjutnya komik didistribusikan melalui jalur distribusi Koran dan pihak penerbit melakukan promosi lewat brosur dan koran, sehingga jika dirata-ratakan komik Indonesia terbit sebulan sekali atau dwi mingguan.

Pemenang perang komik pada awal 60an dipegang oleh komik Amerika dan Eropa dengan siklus bisnis komik yang lebih baik. Tokoh-tokoh hero, imajinasi, dan kualitas gambar dan percetakan yg lebih baik, dan pola pemasaran yg lebih baik. Hal tersebut membuat komikus Indonesia melakukan reformasi, maka terbit komik-

komik indonesia seperti manusia laba-laba dan gundala putra petir dengan pola penerbitan yang cukup baik dari sebelumnya.

Pada tahun 60an kualitas komik Jepang masih biasa, keunggulannya adalah kualitas tehnik yang lebih dinamis. Ekonomi komik Jepang mengalami perubahan besar pada awal 70an, sebagai contoh terbitnya komik manusia atom atau astro boy dan ultraman. Pola ekonomi komik Jepang pada awal 80an adalah dengan melakukan studi perekonomian komik, yaitu membuat komik yang lebih tebal, murah biayanya dan pola penerbitan yg lebih teratur 6 bulan sampai 9 bulan untuk tiap seri komik, penekanan biaya produksi, promosi yang gencar, kerjasama dengan barang-barang konsumsi masyarakat, dan membuat serial tv (*anime*) dari komik tersebut. Pola ekonomi komik Jepang tersebut yang akhirnya membunuh dunia perkomikan Indonesia dan melumpuhkan industri komik Indonesia, bahkan raksasa komik Amerika dan Eropa mulai kehilangan pamor di pasar komik Indonesia, tapi masih kuat di Amerika dan Eropa. Pola manajemen terpadu yang di terapkan oleh ekonom komik Jepang dan bekerja sama dengan para penerbit raksasa menjadi basis industri yang kuat, langkahnya adalah dengan membangun penerbitan *joint venture* dengan penerbit nasional yang hanya memikirkan keuntungan, sehingga komik Jepang yang terbit di Indonesia mulai menjadi *best seller* di Indonesia.

Komik Amerika *Walt Disney* juga mulai menebarkan pesona tersendiri bagi pembaca komik hiburan di Indonesia. Pada tahun 1985 industri komik Jepang kembali berevolusi dengan memasukan metode psikologi terhadap para pembaca, membuat komik lebih dramatis dan *timing panel perpanel* yang lebih baik, grafis yang lebih detail, tokoh utama yang lebih berkarakter, penggunaan tone dan efek yang lebih rapi, sebagai contoh komik dragon ball, komik citi hunter, dll

Komik Indonesia tenggelam dalam gempuran komik asing. Manajemen pemasaran komik Jepang (ekonom komik Jepang dan penerbit nasional) mengetahui minat baca masyarakat Indonesia mulai tumbuh dan mengetahui bahwa pembaca di Indonesia sudah terpengaruh budaya komik yang

terbit tiap bulan, sehingga mereka menyiasati komik yang terbit di Indonesia merupakan komik yang hampir tamat di Jepang.

Pada tahun 1990 komik Jepang kembali berevolusi dengan penggabungan elemen *fashion* kedalam industri komik, tehnik yang lebih baik, cerita yang lebih komplek, segmentasi pasar dan pola pemasaran yang lebih komplek. Komik Jepang telah mendunia dan menjadi raksasa bisnis dengan menjadi *market leader* dari semua bisnis komik dunia.

Dunia perkomikan Amerika mulai goyang, sehingga berevolusi dengan menggabungkan gaya atau tehnik Jepang (*manga*) elemen graphis, warna, panel, *fashion* dll ke dalam komik Amerika. Komik Amerika bekerjasama dengan Hollywood dan berhasil membuktikan mampu bertahan dan mempunyai pasar tersendiri. Contoh komik Amerika yaitu spiderman (gaya manga), spawn, batman.

Pada tahun 1995 komik Jepang, komik Hongkong, Amerika kembali berevolusi dengan menggunakan komputerisasi dalam pewarnaan dan pemberian efek, editing, layout.

Para komikus Indonesia sekarang banyak yang kehilangan jati diri dan berkiblat pada raksasa komik-komik asing yang ada. Penerbit sekarang hanya berpikir apakah komik Indonesia yang diterbitkan laku atau tidak sehingga komikus lokal banyak yang mulai mendirikan komunitas dan studio sendiri dengan idealisme masing-masing. Deklarasi komik nasional, komik independent, komik indie telah lama ada, namun belum mampu mengalahkan kekuatan komik asing di Indonesia.³

4. Potensi Untuk Mengembangkan Komik Indonesia

Komik Jepang dan Amerika berkembang dan berevolusi secara tehnik dan pemasaran menjadi lebih baik, sehingga komik Indonesia menjadi mati dan tidak berkembang karena kalah saing. Untuk itu komik nasional perlu dikembangkan agar dapat bersaing dengan komik-komik asing yang telah menguasai pasar dalam negeri, misalnya dengan mengembangkan komik-komik indie. Dilihat dari perkembangannya komik-komik indie Indonesia telah banyak beredar namun

³ <http://bandungcomicschool.blogspot.com>

kualitas secara teknik dan cerita belum dapat untuk bersaing dengan komik-komik asing terutama Jepang.

Melihat perkembangan komik Jepang yang pesat kita dapat belajar dari komik Jepang (*manga*) mengenai metode psikologi terhadap para pembaca, membuat komik lebih dramatis dan *timing panel perpanel* yang lebih baik, grafis yang lebih detail, tokoh utama yang lebih berkarakter, penggunaan *tone* dan efek yang lebih rapi, penggabungan elemen fashion kedalam industri komik, tehnik yang lebih baik, cerita yang lebih kompleks, segmentasi pasar dan pola pemasaran yang lebih kompleks dan menggunakan komputerisasi dalam pewarnaan dan pemberian efek, editing, layout.

5. Keberadaan Sekolah Komik

Untuk mengembangkan komik-komik indie atau komik Indonesia kita harus banyak belajar dari komik Jepang secara teknis dan non teknisnya. Perkembangan itu harus didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai maka diperlukan sebuah *comic school* yang mewadahi minat dan bakat yang membantu pengembangan teknik dan karakter komik Indonesia. Dengan demikian *comic school* tersebut perlu untuk membentuk wadah dengan karakter Jepang dan Indonesia agar mengekspresikan kegiatan didalamnya.

6. Hubungan Anime dan Manga / Komik

Dalam industri *anime* di Jepang, *anime* merupakan sebuah tindak lanjut dari sebuah *manga* komik. Untuk mengerjakan sebuah *anime* inti cerita *anime* berasal dari cerita *manga* pada umumnya. *Manga* dibuat lebih awal dari pembuatan *anime* karena cerita dalam *anime* tergantung dari cerita dalam *manga*/komik. Jadi *manga* komik adalah asal mula untuk menjadi *anime* dan *anime* itu adalah tindak lanjut dari *manga* komik.

7. Hubungan Komik dengan Arsitektur

Dalam cerita komik sering kali unsur arsitektur menjadi hal yang penting dalam penggambaran latar dari cerita dalam komik. Peran arsitektur dalam cerita komik berperan dalam latar penggambaran lokasi tokoh komik berada. Contohnya

seorang komikus ingin menggambarkan situasi kota Paris dalam ceritanya maka komikus tersebut menggambar Menara Eiffel. Maka dari itu arsitektur menjadi unsur penjelas situasi suatu tempat dalam komik.

8. Akulturası Arsitektur Sebagai Pembentukan Karakter Komik Indonesia

Dalam perkembangan komik Indonesia banyak dipengaruhi oleh komik-komik Jepang atau *manga* sejak masuknya komik Jepang ke Indonesia sampai sekarang. Sehingga apabila kita menyebut kata "komik" maka identik dengan Jepang. Untuk membentuk karakter komik Indonesia yang dapat diterima masyarakat luas banyak unsur dari karakter *manga* yang diambil dan dicampur untuk membentuk karakter komik Indonesia. Begitu juga halnya dengan arsitektur agar dapat dikomunikasikan kepada masyarakat luas maka akulturası arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia menjadi penting.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan *comic school* yang mengungkapkan akulturası budaya Jepang dan Indonesia melalui arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia?

D. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Merumuskan sebuah konsep perencanaan dan perancangan dalam bangunan *school of comic and anime* yang mengungkapkan akulturası budaya Jepang dan Indonesia melalui arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia untuk membentuk dan mengembangkan karakter komik Indonesia.

2. Sasaran

- Membuat rancangan sebuah bangunan yang mewadahi para komikus dan orang yang tertarik dengan dunia komik dan anime.
- Menciptakan pola tata ruang yang fleksibel.
- Terciptanya gubahan masa yang merespon perilaku atau pola kegiatan pengguna.

E. Lingkup Pembahasan

Untuk observasi dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan para penggemar komik dan komunitas komik. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap lokasi yang akan digunakan. Bagaimana kondisi site.

- Literature dan buku-buku
- Studi Literature mengenai arsitektur jepang.

2. Analisis

Meliputi :

- Analisa site dan lokasi.
Dalam analisa lokasi akan dibahas mengenai letak , posisi dan kedudukan site dalam kawasan. serta potensi site.
- Analisa kegiatan.
- Analisa pengguna.
- Analisa program ruang dan besaran ruang.
- Analisa sirkulasi dan tata ruang.
- Analisa parkir
- Analisa citra bangunan.

3. Sintesis

4. Konsep Perancangan

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pemecahan masalah, sistematika penulisan serta kerangka pemikiran.

BAB II TINJAUAN ARSITEKTUR JEPANG DAN ARSITEKTUR INDONESIA. SERTA POLA TATA RUANG DAN GUBAHAN MASSA

Bab ini berisi tinjauan arsitektur jepang dan arsitektur Indonesia yang mempunyai ciri-ciri tertentu pada masing-masing gaya bangunan yang nantinya akan diakulturasi.

BAB III ANALISA FUNGSIONAL

Bab ini berisi tinjauan sekolah komik yang sudah ada di Indonesia, rumusan program sekolah komik seperti program pendidikan dan program aktivitas, program ruang, tinjauan perkembangan teknologi dan fleksibilitas ruang.

BAB IV KONSEP DASAR PERANCANGAN

Mengemukakan hasil dari analisis dan studi literatur yang dipakai dalam rancangan.

I. Keaslian Penulisan

- a. Rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia.
(Representasi Arsitektural historic Serangan Umum 1 Maret Yogyakarta melalui konsep difference derridean)
Andie Wicaksono, Jurusan Arsitektur FTSP UII, 2002
- b. Museum komik nasional di yogyakarta.
(Sirkulasi yang terinspirasi oleh sekuens berganda pada candi Borobudur)
Tommy Hasyim Subekti, Jurusan Arsitektur FTSP UII, 2004
- c. Rumah produksi komik di yogyakarta
Dewinta Asmarani, Jurusan Arsitektur FTSP UII, 2004
- d. Studio komik di yogyakarta
Tri Kuncoro, Jurusan Arsitektur FTSP UII, 2006
- e. Sekolah komik dan manga professional di yogyakarata
(Wadah aktifitas komunitas dan industri anime manga serta ekspresi arsitektur modern jepang sebagai dasar perancangan)
Arsh Billy Taqwa, Jurusan Arsitektur FTSP UII, 2007

BAB II

TINJAUAN ARSITEKTUR KOMYO-JI DAN ARSITEKTUR BOROBUDUR SERTA POLA TATA RUANG DAN GUBAHAN MASSA

A. Tinjauan Arsitektur *Komyo-ji*

Tadao Ando adalah salah satu arsitek kenamaan di dunia terutama di Jepang. Tadao Ando identik dengan arsitektur Jepang sehingga hal ini cukup mewakili untuk arsitektur Jepang. Karya-karya Tadao Ando cukup bermacam-macam namun ada satu karya Ando yang berbeda dari karya-karyanya. Ando biasa menggunakan beton precast sebagai materialnya, tapi di *Komyo-ji* Ando banyak menggunakan material kayu sebagai bahan bangunan. Kayu menjadi unsur penting dalam arsitektur Jepang Tradisional. Pola-pola bidang pada *Komyo-ji* juga kental akan unsur tradisional Jepang yakni pola-pola garis vertikal dan horizontal dimana banyak digunakan dalam ornamen pintu maupun jendela rumah Jepang. Tadao Ando merancang *Komyo-ji* terinspirasi dari bangunan tradisional Jepang yaitu *Todai-ji*. Hal inilah yang membuat *Komyo-ji* dipilih sebagai ekspresi dari arsitektur Jepang pada *comic school*.

1. Pemahaman Arsitektur *Komyo-ji*⁴

Komyo-Ji adalah suatu kuil baru untuk agama Budha menggantikan struktur lama yang berumur 250 tahun. Sisa-Sisa peninggalan kuil tua sebelumnya dilihat dari seluruh lokasi kuil, seperti menara lonceng, dan fondamen batu dinding dan sepanjang jalan menuju kuil yang terletak di atas pulau Shikoku diatas laut Hiuchi.



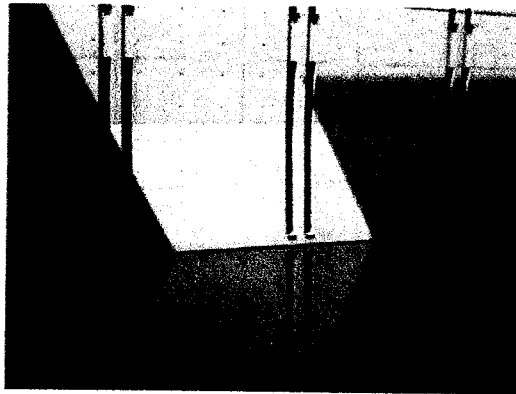
⁴ www.galinsky.com/tadao_ando

SCHOOL OF COMIC AND ANIME

*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

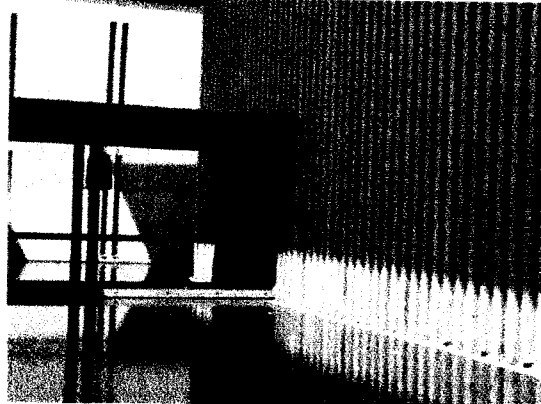
Kuil ini terdiri dari struktur kayu yang berbentuk bujur sangkar yang penafsiran dari arsitektur kuil tradisional Jepang dengan pengerjaan kayu yang halus. Hal ini berbeda dari karya Ando pada umumnya yang banyak menggunakan konstruksi beton monolitik sebagai komponennya yang tersusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Di samping kuil, juga terdapat bangunan untuk pertemuan-pertemuan masyarakat, tempat tinggal dan kantor untuk biarawan. Kuil ini dilingkupi oleh dinding beton.



Gbr. Dinding beton dari bangunan untuk kantor dan tempat tinggal biarawan yang letaknya bersebelahan dengan kuil.

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

Untuk memasuki kuil pengunjung melalui suatu jalan dari papan kayu yang menyilang yang dibawahnya adalah kolam air yang mengelilingi kuil. Jalan kayu hanya dapat diakses setelah melintas hall/aula pertemuan masyarakat.

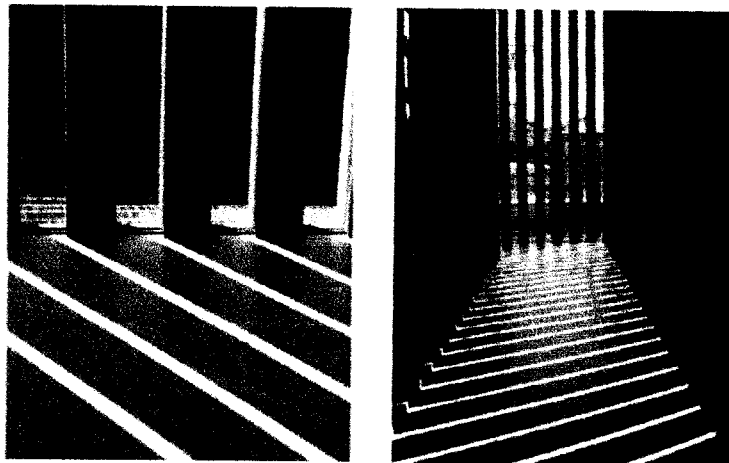


SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

Gbr. Jalan akses menuju kuil setelah melalui hall/ aula pertemuan yang terlihat ber dinding beton

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

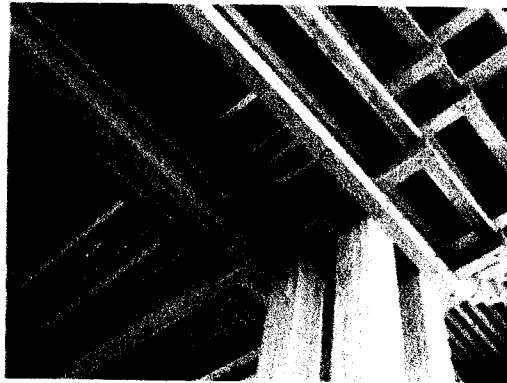
Ketika di dalam kuil pengunjung kemudian mengelilingi koridor di sekitar kuil. Koridor/ jalan ini terdapat di antara gedung yang bagian dalam berisi ruang yang suci dari kuil, yang digambarkan oleh kayu dan layar dari gelas/kaca, dengan bagian muka gedung yang berada di sebelah luar kuil. Setelah sampai di antara dinding gelas/kaca dan kayu di bagian muka gedung, cahaya yang berasal dari sebelah luar memantul ke lantai kayu di koridor, berubah memendekkan dan memperpanjang seiring perubahan jam dan hari.



Gbr. Koridor/ jalan yang terdapat diantara ruang luar dan ruang dalam atau dinding luar dan dinding dalam yang mempunyai dua garis horizontal dan vertical.

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

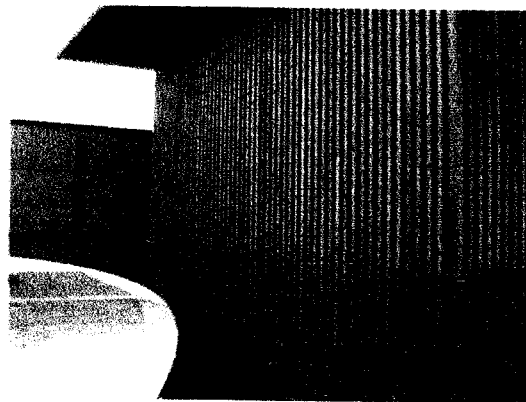
Interior ruang bagian dalam yang suci dari kuil adalah ruang yang berbentuk bujur sangkar besar dengan 3 lapis sambungan balok yang didukung oleh 16 kolom yang dibagi menjadi 4 kelompok. Lantai dilapisi dengan tatami, ruang ini telah disamakan dengan hutan.



Gbr. yang memperlihatkan hubungan kolom yang terdiri 4 kolom dan balok yang bertumpuk-tumpuk menyerupai rangka pada joglo

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

Air yang melingkupi kuil terlihat tenang pada waktu yang sama terlihat dinamis. Hal itu mencerminkan struktur kayu di dalam bangunan, membuat terlihat lebih tinggi karena pantulan air dan pada waktu yang sama, permukaan air yang mencerminkan perubahan cahaya yang seolah-olah menari diatas dinding beton monolitik dari bangunan administrasi disebelah kuil dan melalui antara kaca dengan potongan kayu dari kuil menuju ke dalam ruang suci dalam kuil, menciptakan suatu puisi antara material dan cahaya.⁵



Gbr. Tampak depan dari kuil yang disekelilingnya dilingkupi oleh kolam air

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

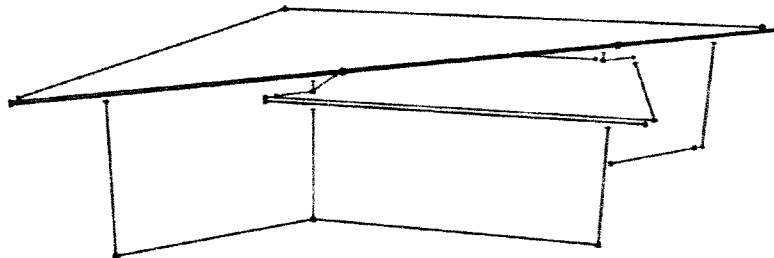
⁵ www.galinsky.com/tadao_ando

2. Pemilihan *Komyo-ji* sebagai Inspirasi

Negara Jepang merupakan negara yang kental akan nilai budaya dan unsur kepercayaannya. Untuk dapat mengekspresikan arsitektur Jepang dipilih arsitektur kuil Jepang yang dapat mewakili arsitektur Jepang, sedangkan *manga/komik* Jepang adalah hasil budaya kotemporer Jepang. Untuk dapat mengekspresikan arsitektur budaya tradisional Jepang dan arsitektur budaya kotemporer Jepang maka *Komyo-ji* dipilih sebagai acuan mendesign karena *Komyo-ji* merupakan bangunan kotemporer dengan acuan bangunan *Todai-ji* sebagai acuan yang merupakan sebuah bangunan tradisional Jepang.

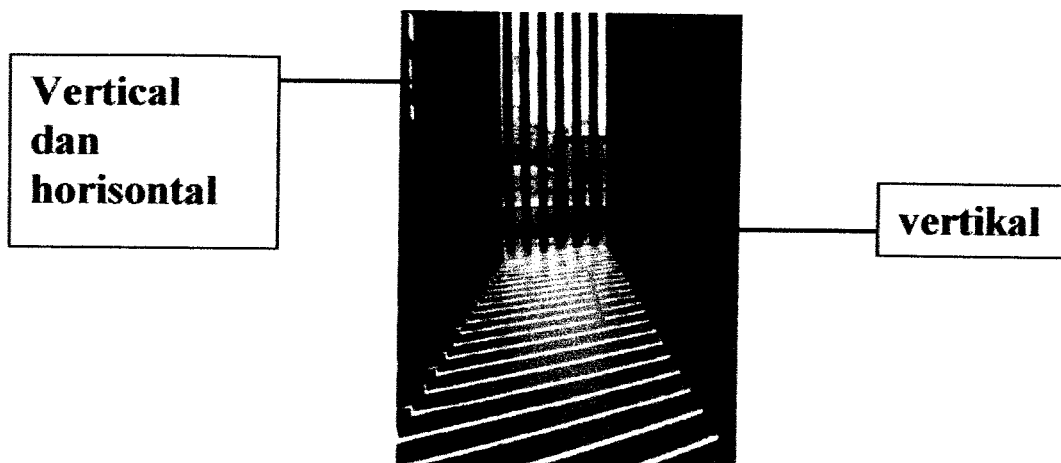
3. Ekspresi dari *Komyo-ji* ke dalam *Comic School*

Untuk mencitrakan arsitektur Jepang pada *comic school* dapat mengambil kasus dari arsitektur *Komyo-ji* karya arsitek Jepang yaitu Tadao Ando, bentuk bangunan lebih simple dengan bentuk kotak/ persegi, jenis konstruksi dengan konstruksi rangka, semakin ke tengah lapisan partisi semakin bertambah dari hanya vertikal menjadi vertikal dan horizontal.



Sketsa bangunan yang berarsitektur Jepang dengan komyo-ji sbg acuan

Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Koridor/ jalan yang terdapat diantara ruang luar dan ruang dalam atau dinding luar dan dinding dalam yang mempunyai dua garis horizontal dan vertical.

Sumber: www.galinsky.com/tadao_ando

B. Tinjauan Arsitektur Indonesia

Kebudayaan di Indonesia ada berbagai macam, salah satunya adalah Borobudur. Borobudur merupakan salah satu warisan sejarah bangsa Indonesia yang unik dan tidak dimiliki oleh bangsa atau negara manapun. Selain itu juga Borobudur memiliki segi monumental dan Borobudur adalah komik tertua di Indonesia. Maka hal inilah yang membuat Borobudur dipilih sebagai acuan rancangan dalam *comic school*.

1. Pemahaman Candi Borobudur sebagai Inspirasi



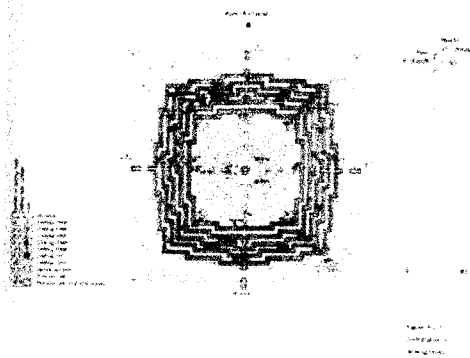
Gbr. Tampak samping candi Borobudur (kiri) dan stupa-stupa serta patung Budha pada area arupadhatu (kanan).

Sumber: sukrablog.blogspot.com/Ke-Borobudur-Tamim's.htm

Borobudur adalah nama sebuah candi Budha yang terletak di Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Lokasi candi adalah kurang lebih 100 km di sebelah barat daya Semarang dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi ini didirikan oleh para penganut agama Budha Mahayana sekitar tahun 800-an Masehi pada masa pemerintahan Wangsa Syailendra.

Struktur candi Borobudur berbentuk punden berundak, yang terdiri dari enam tingkat berbentuk bujur sangkar, tiga tingkat berbentuk bundar melingkar

dan sebuah stupa utama sebagai puncaknya. Selain itu tersebar di semua tingkat-tingkatannya beberapa stupa.



Gbr. Denah Borobudur

Sumber: WordPress.com

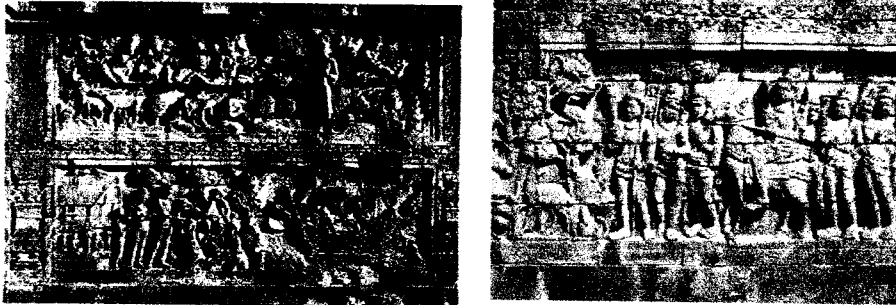
Borobudur yang bertingkat sepuluh menggambarkan secara jelas filsafat mazhab Mahayana. bagaikan sebuah kitab, Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan *Bodhisattva* yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha.

Bagian kaki Borobudur melambangkan *Kamadhatu*, yaitu dunia yang masih dikuasai oleh *kama* atau "nafsu rendah". Bagian ini sebagian besar tertutup oleh tumpukan batu yang diduga dibuat untuk memperkuat konstruksi candi. Pada bagian yang tertutup struktur tambahan ini terdapat 120 panel cerita *Karmawibhangga*. Sebagian kecil struktur tambahan itu disisihkan sehingga orang masih dapat melihat relief pada bagian ini.

Empat lantai dengan dinding berrelief di atasnya oleh para ahli dinamakan *Rupadhatu*. Lantainya berbentuk persegi. *Rupadhatu* adalah dunia yang sudah dapat membebaskan diri dari nafsu, tetapi masih terikat oleh *rupa* dan *bentuk*. Tingkatan ini melambangkan alam antara yakni, antara alam bawah dan alam atas. Pada bagian *Rupadhatu* ini patung-patung Budha terdapat pada ceruk-ceruk dinding di atas ballustrade atau selasar.

Mulai lantai kelima hingga ketujuh dindingnya tidak berrelief. Tingkatan ini dinamakan *Arupadhatu* (yang berarti tidak berupa atau tidak berwujud). Denah

lantai berbentuk lingkaran. Tingkatan ini melambangkan *alam atas*, di mana manusia sudah bebas dari segala keinginan dan ikatan bentuk dan rupa, namun belum mencapai *nirwana*. Patung-patung Budha ditempatkan di dalam stupa yang ditutup berlubang-lubang seperti dalam kurungan. Dari luar patung-patung itu masih tampak samar-samar.



Gbr. Salah satu relief Borobudur

Sumber: [Ke Borobudur « Tamim's.htm](#)

Tingkatan tertinggi yang menggambarkan ketiadaan wujud dilambangkan berupa stupa yang terbesar dan tertinggi. Stupa digambarkan polos tanpa lubang-lubang.⁶

2. Pemilihan Borobudur sebagai Inspirasi

Borobudur adalah refleksi dari arsitektur Indonesia. Borobudur juga sebuah arsitektur tradisional dari masa lalu di nusantara. Borobudur dipilih sebagai acuan karena Borobudur adalah bangunan yang menyimpan sebuah cerita/ dongeng di dalam relief dindingnya seperti sebuah komik dengan wujud besar. Hal ini cocok untuk mencitrakan fungsi dari bangunan *comic school* dan dapat mengekspresikan kegiatan di dalamnya.

3. Ekspresi dari Borobudur ke dalam *Comic School*

Dari kesemuanya dalam borobudur diambil 3 bagian yakni *kamadhatu*, *rupadhatu* dan *arupadhatu* yang nantinya akan diekspresikan ke dalam fasade bangunan *comic school* semakin ke tangan atas fasade pada bangunan dari yang

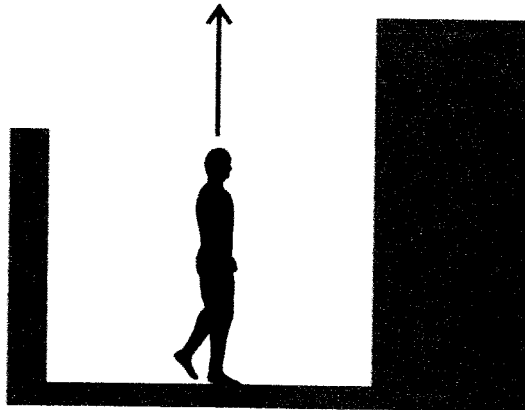
⁶ www.wikipedia_indonesia.co.id

tertutup (*kamadhatu*) menjadi terbuka (*arupadhatu*). Konstruksi yang digunakan adalah *massive structure* dengan bahan dari tumpukan batu.

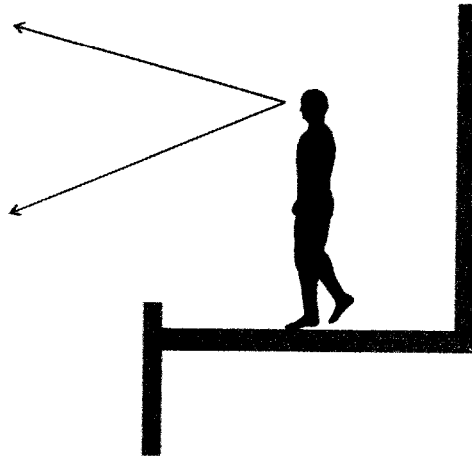


Gbr. stupa-stupa serta patung Budha pada area rupadhatu

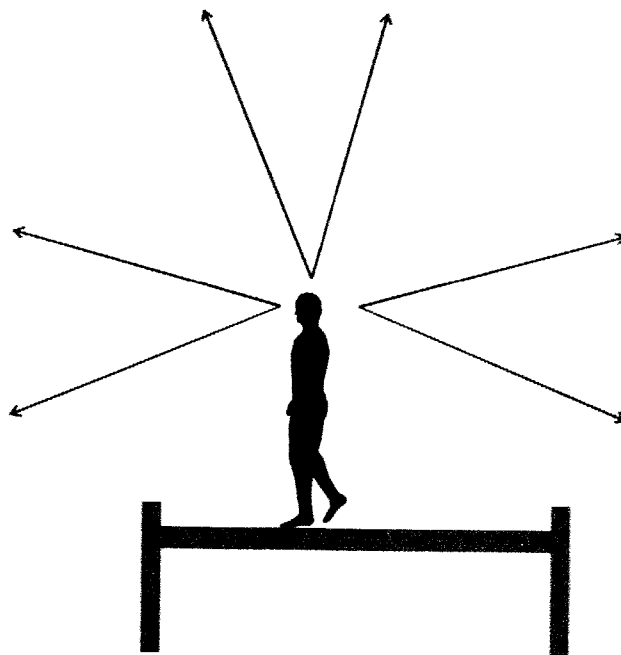
Sumber: [Candi Borobudur.mht](#)



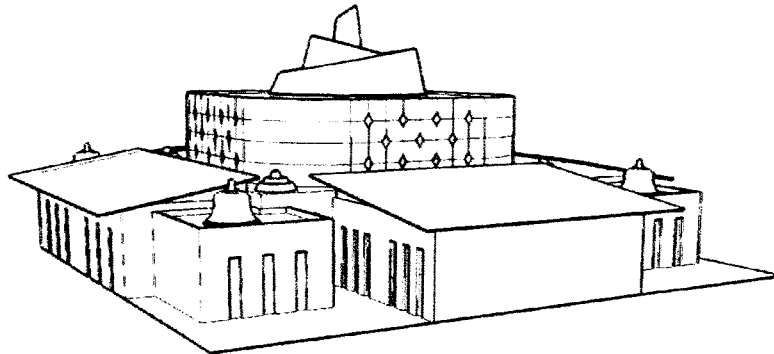
Pada area *kamadhatu* pengunjung Borobudur dikelilingi oleh dinding relief batu borobudur dan hanya dapat melihat keatas saja. Penerapan konsep ini nanti pada bangunan *comic school* adalah dengan penampakan fasade pada dinding yang tertutup.



Pada area *rupadhatu* pengunjung Borobudur hanya dihalangi oleh 1 dinding relief Borobudur sehingga dapat melihat kesamping 1 arah dan ke arah atas. Penerapan konsep ini pada *comic school* adalah pada fasade dengan dinding yang setengah terbuka dan setengah tertutup.



Pada area *arupadhatu*, ditempat ini pengunjung dapat melihat ke segala arah karena *arupadhatu* merupakan bagian tertinggi dari Borobudur. Penerapan konsep ini pada bangunan *comic school* adalah pada bagian atap yang berbentuk lingkaran yang berdinding kaca yang mengekspresikan keterbukaan seperti *arupadhatu*.



Sketsa bangunan yang berarsitektur Indonesia dengan Borobudur sbg acuan

Sumber: dokumen pribadi

C. Akulturası Arsitektur Jepang dan Arsitektur Indonesia

Setelah memahami arsitektur Jepang dengan mengambil kasus *Komyo-ji* dan arsitektur Indonesia dengan mengambil kasus Borobudur dapat diambil sebuah kesimpulan:

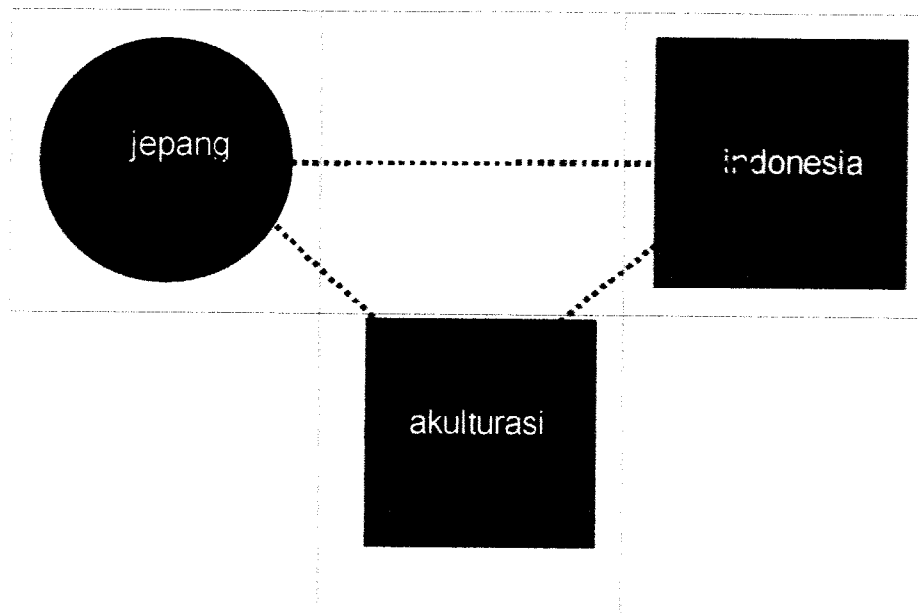
	kontruksi	sekuens	pembatas
komyo-ji	frame	menuju ke tengah	lapisan bertambah
borobudur	masive	menuju ke tengah-atas	tertutup ke terbuka

Arsitektur Jepang: jenis konstruksi dengan konstruksi rangka, semakin ke tengah lapisan partisi semakin bertambah dari vertical saja menjadi vertikal dan horizontal.

Arsitektur Indonesia: Konstruksi yang digunakan adalah *massive structure*, fasade bangunan *comic school* semakin ke tengah atas fasade pada bangunan dari yang tertutup menjadi terbuka.

D. Tinjauan Pola Ruang

Untuk mencitrakan bangunan *comic school* dengan penekanan akulturasasi arsitektur Jepang dan Indonesia maka dapat ditransformasikan menjadi 3 bangunan sebagai ekspresi dari arsitektur Jepang, arsitektur Indonesia dan akulturasasinya. *Lay out space* pada kawasan *comic school* adalah seperti gambar di bawah ini



Sumber: dokumen pribadi

Lay out ruangan ini dinilai sesuai dengan bentuk site yang berbentuk persegi dan lay out ini dapat menunjukkan langkah akulturasasi arsitektur dari masing-masing karakter arsitektur dimana sebelah kiri adalah karakter Jepang (*Komyo-ji*) dan sebelah kanan adalah karakter Indonesia (Borobudur) menjadi satu karakter arsitektur yang baru yang telah diakulturasasi yang letaknya di tengah.

BAB III ANALISIS FUNGSIONAL

A. Tinjauan *Comic School* yang Sudah Ada

Untuk memahami perkembangan masyarakat dalam dunia pekomikan yang menjadi landasan untuk rumusan program ruang, rumusan program aktivitas dan rumusan kurikulum dalam *comic school* maka dipilihah 2 *comic school* di Jepang dan di Indonesia yaitu Kyoto Seika University Faculty of Manga dan Machiko Manga School Indonesia.

1. Kyoto Seika University Faculty of Manga⁷

K.S.U. Faculty of Manga
Department of Cartoon & Comic Art
Comic Art



Seika's comic art mengarahkan siswanya untuk menjadi pengarang dan mangaka/ komikers professional. Mereka belajar bagaimana membuat cerita lebih menarik untuk pembaca dan belajar meningkatkan teknik menggambar *manga* dari seorang asisten mangaka atau mangaka terkenal di Jepang. Keutamaan dari pembelajaran ini adalah dapat berinteraksi dengan banyak orang yang aktif bekerja dan memproduksi komik dengan berbagai corak dan gaya. Siswa dibantu mengembangkan kualitas fleksibilitas dan kesadaran sosial terlebih untuk dapat menyajikan hasil dari pekerjaan mereka kepada orang lain melalui belajar banyak hal. Pembelajaran ini diperlukan untuk menghasilkan seniman komik yang dapat memelopori jaman baru di dunia komik.

Kyoto seika university faculty of manga membuka kelas pertama pada bulan April 2000. fakultas ini merupakan fakultas satu-satunya yang ada di Jepang. Seni komik yang utama adalah merancang siswa untuk melatih dalam menciptakan pekerjaan multi-panel dari kisaran antara four-panel rangkaian gambar komik ke multi-volume roman grafis.

⁷ www.kyoto-seika.ac.jp/eng-3_art-manga-manga%20page_jpg2_files/comic.htm



Gbr. Seorang mahasiswa universitas kyoto sedang meninta comic karyanya sendiri

Sumber: www.kyoto-seika.ac.jp/eng-3/art-manga-manga%20page.jpg2_files/comic.htm

Kurikulum

Tahun pertama: Studi tentang teknik dasar dan pengetahuan yang diperlukan di dalam menggambar, manga yang menarik melalui ceramah kuliah pada scenario-writing, editing, dan sikap berbasis dasar ke arah manga, dan melalui pengalaman yang membangun berbagai teknik grafis

Design 1 & 2, painting techniques 1 & 2, drawing 1-4, basic CG 1&2, basic sketching 1 & 2, introduction to scenario-writing 1 & 2.

Tahun kedua: pengembangan teknik yang praktis, mengarahkan untuk meningkatkan kemampuan teknis melalui tinjauan ulang. Produksi hasil karya yang asli.

Production practice 1 & 2, scenario-writing 1 & 2, expression techniques 1 & 2, CG 1-4, basic 3D modeling, handicraft.

Tahun ketiga: Pengembangan pekerjaan lebih lanjut dengan lebih mengedepankan teknik. Pekerjaan praktis kedua-duanya di dalam dan di luar universitas itu, mengarahkan profesionalisme lebih besar.

Production practice 3 & 4, expression techniques 3 & 4, scenario-writing 3 & 4, animation 1 & 2, manga production practice, on-site professional production training.

Tahun keempat: Kelulusan pekerjaan berdasar pada pengalaman sebelumnya dan menemukan cara mengungkapkan karakter sendiri.

4. level 4: pendalaman efek-efek dan cara pemakaian yang benar dan sesuai dengan tiap adegan, pendalaman pewarnaan.
 5. level 5: pendalaman pembuatan karakter.
- Kelas professional
Membuat komik untuk dikirim ke penerbit di Indonesia dan Jepang.

B. Rumusan Program *Comic School*

1. Program Pendidikan

Program pendidikan untuk *comic school* ini di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas anak-anak dan dewasa. .

- Kelas anak-anak (10-12 tahun) jenjang pendidikan 6 bulan dengan intensitas 1 pekan 3 kali tatap muka.
Diajarkan cara menggunakan alat gambar dan teknik-teknik dasar menggambar manga/ komik (design benda hidup, benda yang dianimasikan), teknik pewarnaan, dan menggambar latar belakang.
- Kelas dewasa (diatas 12 tahun) jenjang pendidikan 1 tahun dengan intensitas dalam 1 pekan 3 kali tatap muka.

SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

Kurikulum comic school

Kelas Dewasa

Tahap 1	mata pelajaran	lama	ruangan
Tahap 1	Dasar dasar menggambar dan sketsa 1 & 2	1 jam	r. teori
	Teknik pewarnaan	1 jam	r. teori
	Pengantar penulisan skenario cerita komik	1 jam	r. teori
Tahap 2	Anatomi 1	1jam	r. teori
	Teknik menggambar wajah	2jam	r. studio manual
	Teknik menggambar ekspresi	2jam	r. studio manual
Tahap 3	Anatomi 2	1jam	r. teori
	Teknik menggambar tubuh	2jam	r. studio manual
	Teknik menggambar efek 1	2jam	r. studio manual
Tahap 4	Dasar dasar menggambar 3d	1jam	r. teori
	Teknik menggambar 3d (perspektif)	2jam	r. studio manual
	Teknik menggambar efek 2	2jam	r. studio manual
Tahap 5	Teknik pewarnaan (manual)	2jam	r. studio manual
	Teknik pewarnaan (komputer)	2jam	r. komputer
Tahap 6	Teknik penulisan cerita	2 jam	r. studio manual
	Menggambar komik	2jam	r. studio manual
Tahap 7	Pengantar pembuatan anime	2jam	r. storyboard, r. teori, r. soundstudio
	Pengantar profesi komikus	2jam	
Tahap 8	Tugas Akhir (pembuatan komik)	3jam	r. studio manual

C. Program Ruang Comic School

1. Ruang Dalam

Ruang pengelola

ruangan	kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. direktur	1	1	30.5
r. sekretaris	1	1	9
r.tentor	7	1	30
r. administrasi	7	1	30
r. rapat	12	1	40.5
r.tamu	10	1	26
r.receptionist	3	1	8
r.pantry		1	10
toilet	8	1	16.
total luas			200.

Ruang multifungsi

ruangan	kapasitas	jumlah	luas (m2)
auditorium	100	1	135
hall/ expo room	80	1	65
gudang auditorium			30
total luas			195

Ruang sekolah

ruangan	kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. kelas teori	20	2	84
r.studio manual	10	1	48
r. studio komputer	10	2	36
r.seminar	8	2	19.25
r.stroy board & scrift	10	1	48
r. mixing, editing, sound	10	1	48

3. Total Ruang yang Dibutuhkan

ruangan	luas (m2)
area pengelola	120
area sekolah	599.75
area multifungsi	195
area penunjang	299
area ruang luar	1632
total luas	2845.75

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

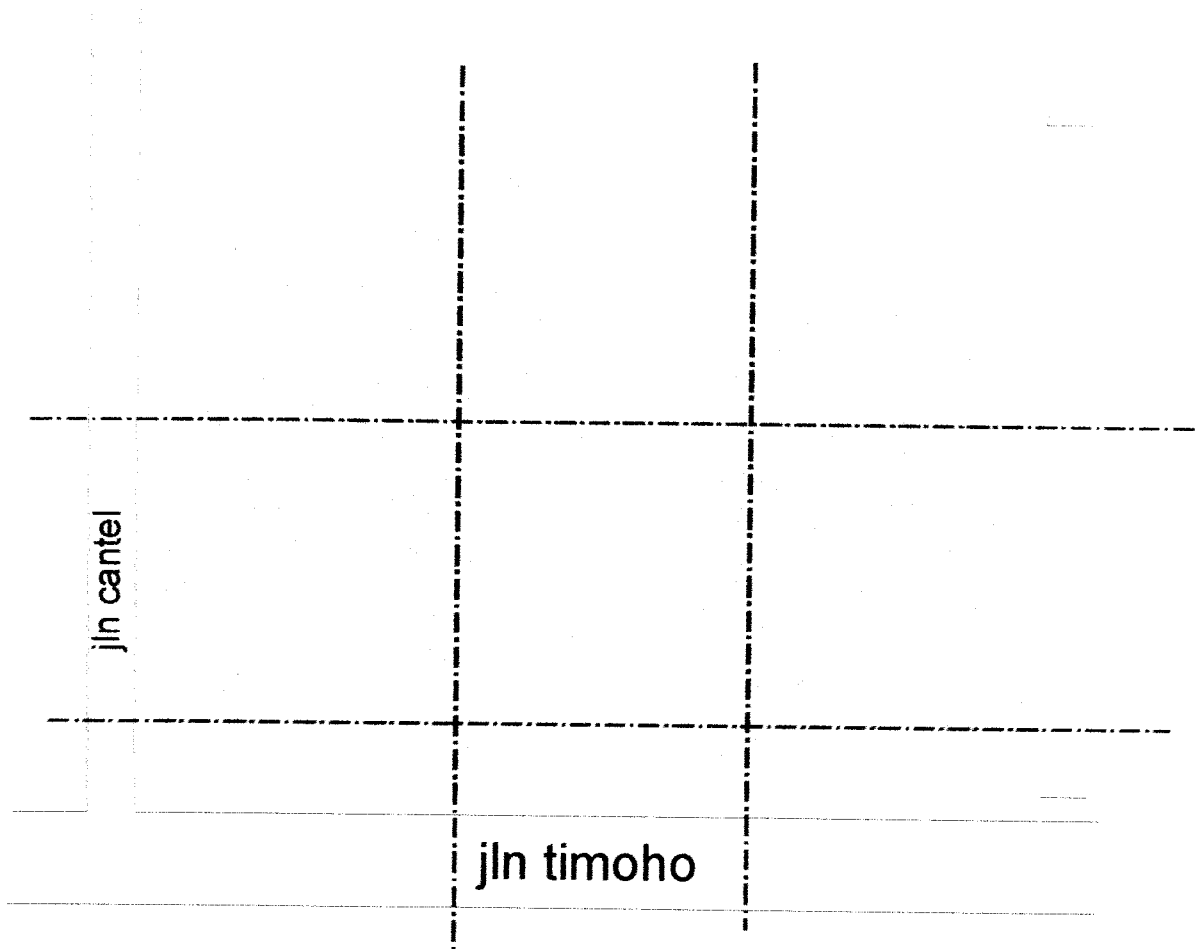
Fungsi utama dari bangunan ini adalah sebuah sekolah komik (*comic school*) dengan sebuah konsep perancangan dengan penekanan akulturasi budaya Indonesia dan budaya Jepang melalui perpaduan karakter arsitektur Indonesia dan arsitektur Jepang.

A. Konsep Gubahan Massa

Pada kawasan *comic school* ini gubahan massa terdiri dari 3 massa besar sebagai *comic school* yang terdiri dari bangunan untuk area sekolah, bangunan untuk area kantor pengelola, dan bangunan yang terdiri dari area ruang multifungsi (hall, auditorium) dan ruang penunjang (mushola, café, bookstore, dll).

Tiga bangunan besar terdiri dari bangunan yang pertama berkarakter arsitektur Jepang yang nantinya berfungsi sebagai ruangan pengelola, kedua berkarakter arsitektur Indonesia yang berfungsi sebagai gedung sekolah yang terdiri dari ruang kelas, ruang studio, dan lainnya, serta yang ketiga bangunan yang berkarakter perpaduan antara arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia adalah bangunan yang mewadahi ruang-ruangan multifungsi seperti auditorium, hall/ expo room dan sebagainya.

Di antara 3 massa besar terdapat 3 ruang terbuka (*open space*) yang tengah nantinya akan berfungsi sebagai ruang pertunjukan terbuka untuk event-event kebudayaan Jepang yang berhubungan dengan komik/ manga seperti *cosplay* yaitu sebuah festival atau perlombaan kostum karakter dalam komik/ *manga* dan *anime*. Ruang di tepi dapat difungsikan sebagai area untuk berkumpul komunitas-komunitas penggemar komik/ *manga* atau *anime*.

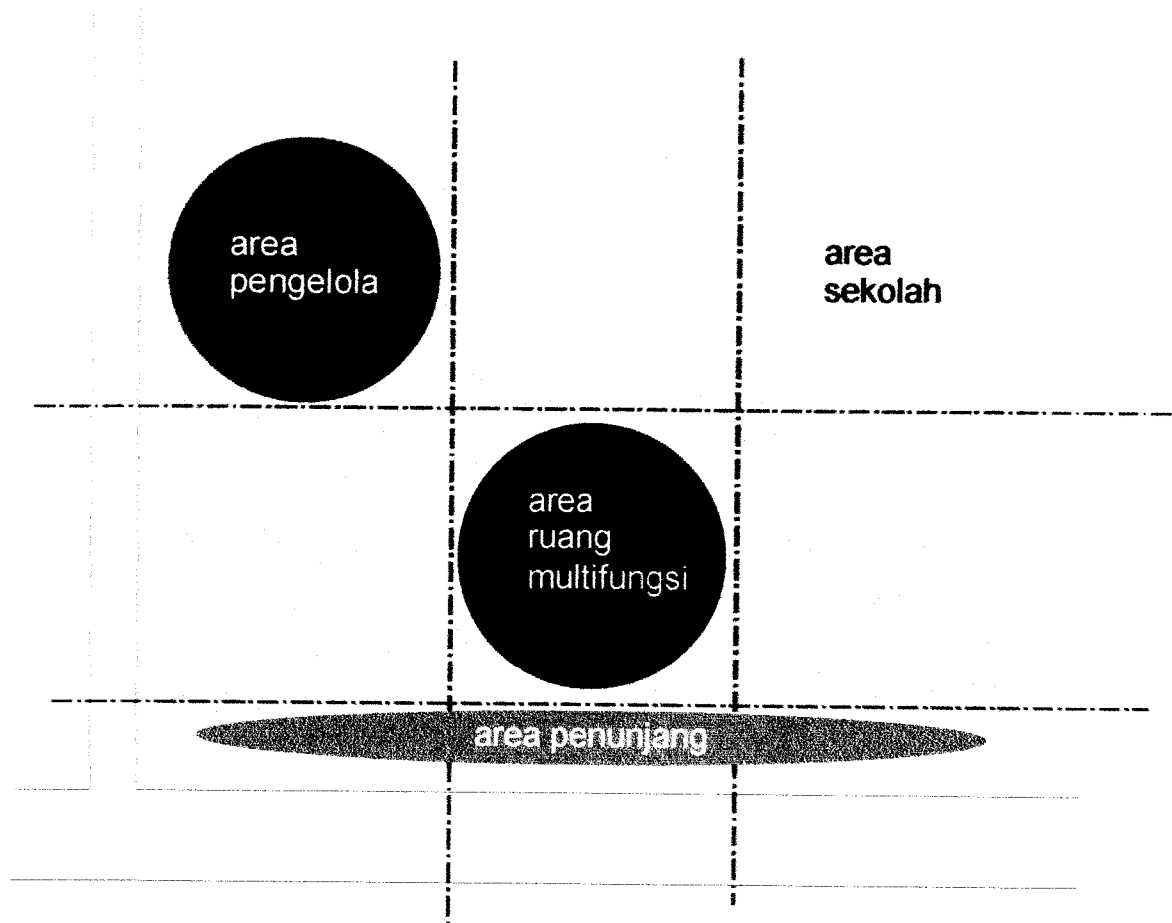


site existing

Sumber: dokumen pribadi

Dari kondisi site existing yang berbentuk persegi panjang dibagi menjadi 3 bagian ke arah horizontal dan dan 2 bagian ke arah vertikal dan sisanya untuk area penunjang & rooi jalan. Setelah dibagi menjadi beberapa bagian, tiap bagian diisi dengan fungsinya masing- masing.

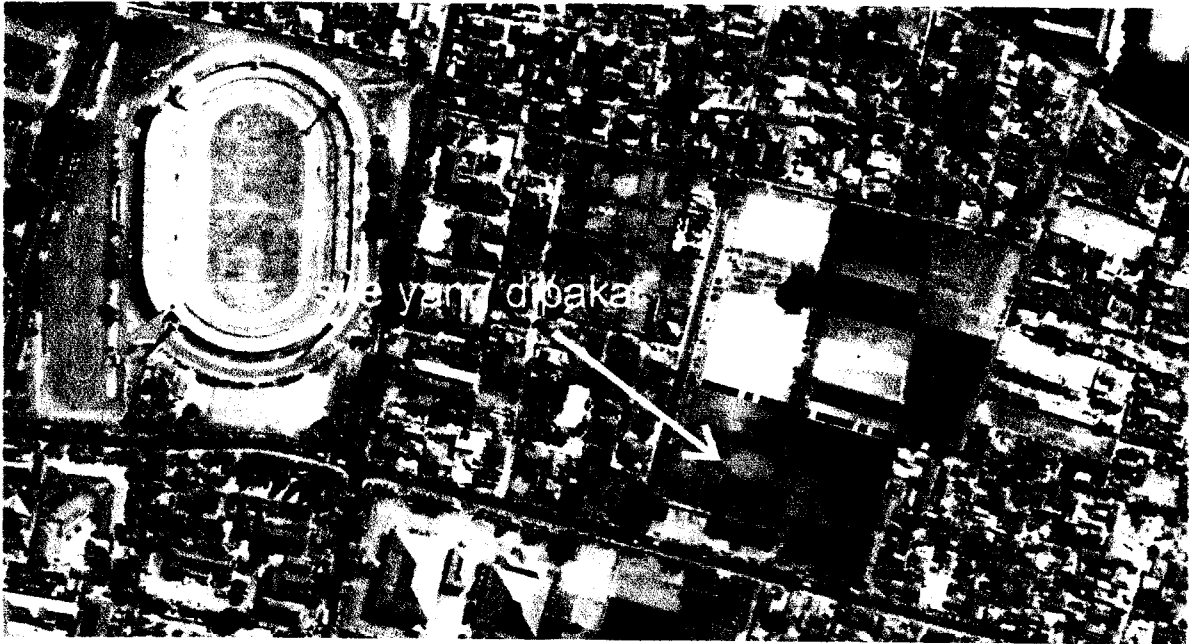
SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*



Gbr. Site yang telah dibagi sesuai fungsinya

Sumber: dokumen pribadi

Bangunan yang berada di tengah adalah bangunan hall dan expo room sebagai ruang penerima untuk pengunjung dan sebagai ruang transisi dengan ruang luar. Pada bangunan ini pula terdapat area penunjang seperti café, bookstore dll, mengapa diletakkan di depan karena kegiatan di area ini lebih intensif dari pada dengan area sekolah area ini berdiri sendiri bukan pelengkap dari area sekolah. Kemudian bangunan di kanan adalah bangunan sekolah dengan karakter Borobudur dan sebelah kiri bangunan pengelola dengan karakter *Komyo-ji*. Kedua bangunan ini dengan karakter yang berbeda disatukan oleh sebuah *open space* dengan karakter akulturasi sebagai pemersatu bangunan



Gbr. Foto udara site yang dipakai

Sumber: google earth

B. Konsep Fasade Bangunan

Bangunan terdiri dari 3 massa yaitu:

1. Bangunan Berkarakter Arsitektur Jepang

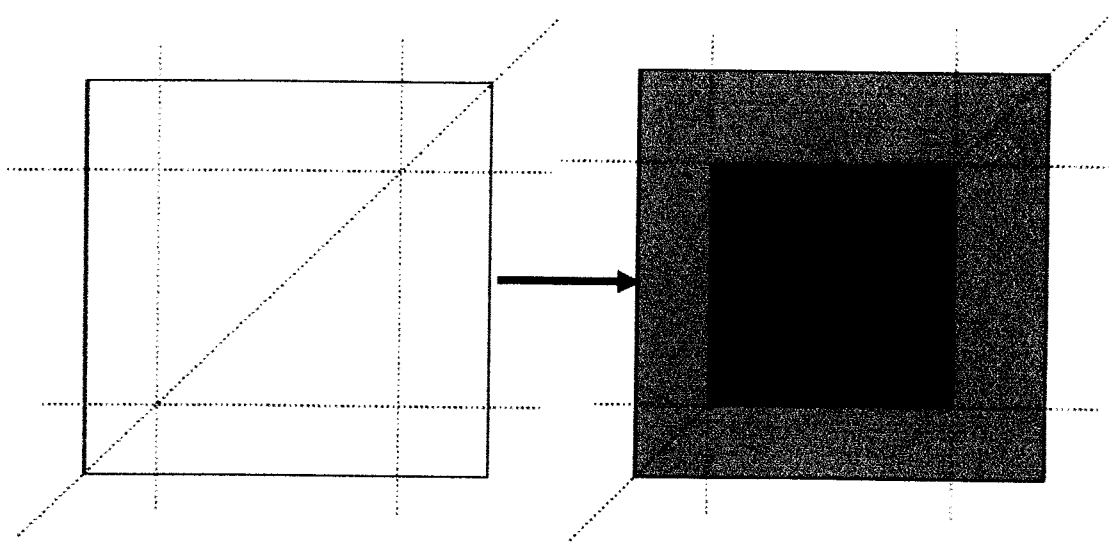
Karakter arsitektur Jepang mengambil bentuk karakter dari *Komyo-ji* karya Tadao Ando salah satu arsitek kenamaan Jepang. *Komyo-ji* mempunyai karakter seperti

- Bentuk bangunan lebih simple dengan bentuk kotak/ persegi,
- Jenis konstruksi dengan konstruksi rangka,
- Semakin ke tengah lapisan partisi semakin bertambah kompleksitasnya dari vertical saja menjadi vertical dan horizontal.

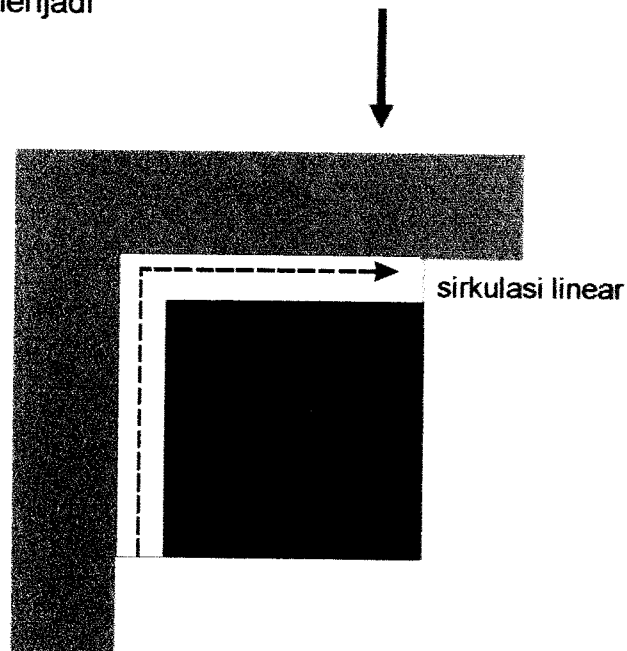
Geometri Dasar

Tranformasi bentuk karakter dari *Komyo-ji* ke dalam bangunan *school of comic and anime* dilakukan dengan cara

- Berawal dari bentuk geometri dasar sebuah persegi
- Kemudian dibagi sesuai garis vertikal, horisontal dan diagonal untuk mendapatkan bentuk geometri yang baru



- Untuk dapat menyajikan perubahan pola karakter bidang secara berurutan maka membutuhkan sirkulasi yang linear sehingga bentuk geometri bangunan menjadi

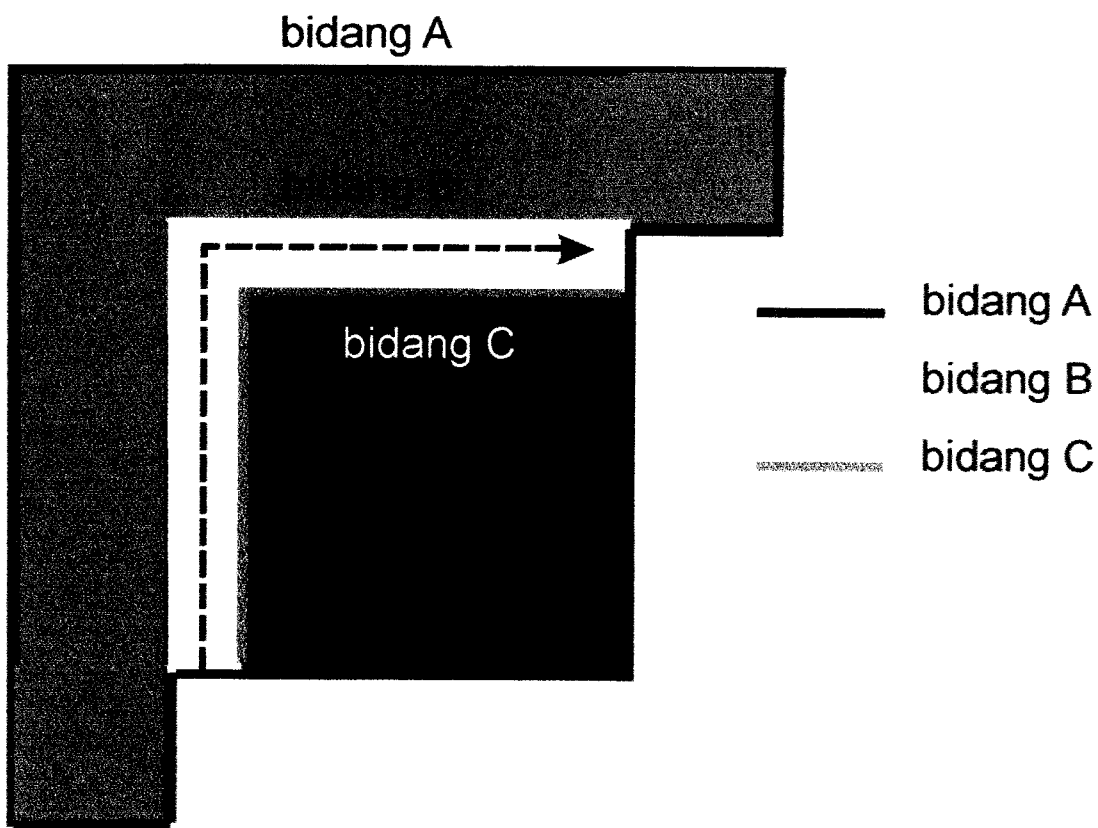


Gbr. perubahan bentuk masa bangunan

Sumber: dokumen pribadi

Pola Karakter Bidang dan Sirkulasi

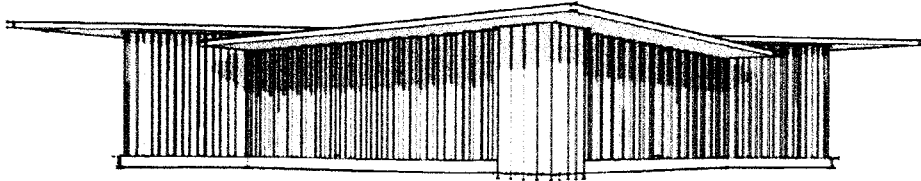
Pola karakter bidang pada bangunan ini terbagi menjadi tiga bagian dari yang simpel menjadi lebih kompleks pola garis pada bidang. Pada bagian luar bangunan pola bidang hanya garis vertikal saja semakin ke dalam maka pola garis menjadi vertikal dan horizontal dengan kerapatan yang kompleks.



Gbr. Pembagian pola bidang pada bangunan

Sumber: dokumen pribadi

Bidang A bermain dengan pola garis vertikal saja yang terletak pada bidang luar bangunan.



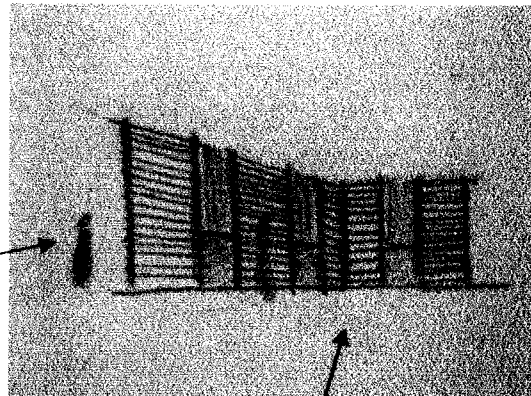
Gbr. Sketsa bangunan yang berarsitektur Jepang dengan kom-ji sbg acuan

Sumber: dokumen pribadi

Bidang B karakter pola bidangnya semakin kompleks dari karakter pola bidang A. Pada bidang B karakter pola bidangnya bermain dengan garis vertikal dan sedikit garis horizontal.

Partisi ini berada pada sisi kiri dengan fungsi kantor pada sisi dalam dan koridor pada sisi luarnya.

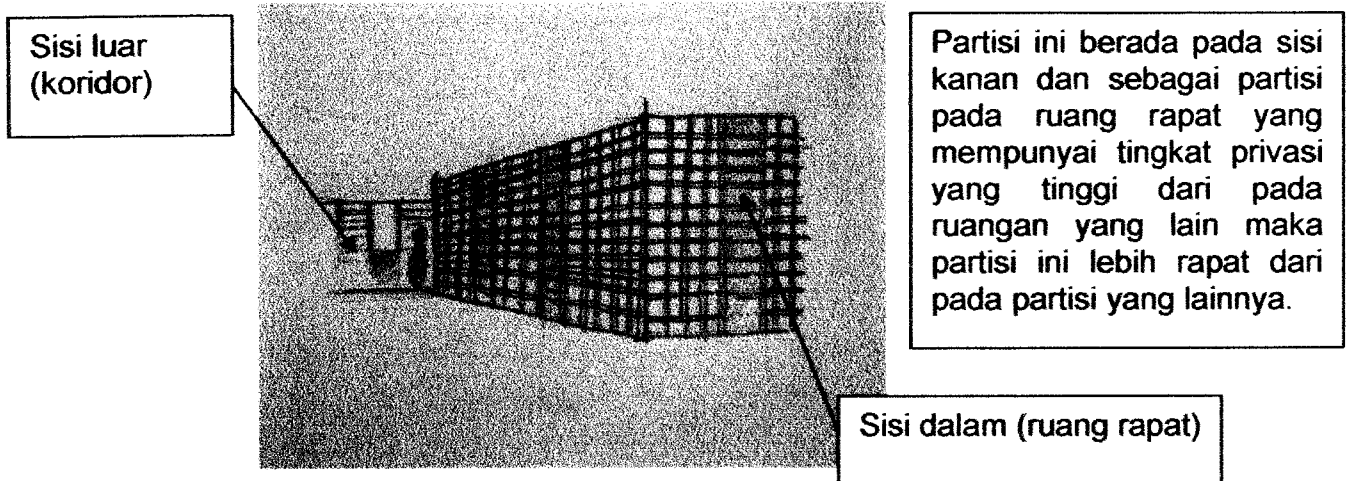
Sisi dalam (kantor)



Sisi luar
(koridor)

Gbr. Sketsa partisi pada koridor bagian kantor

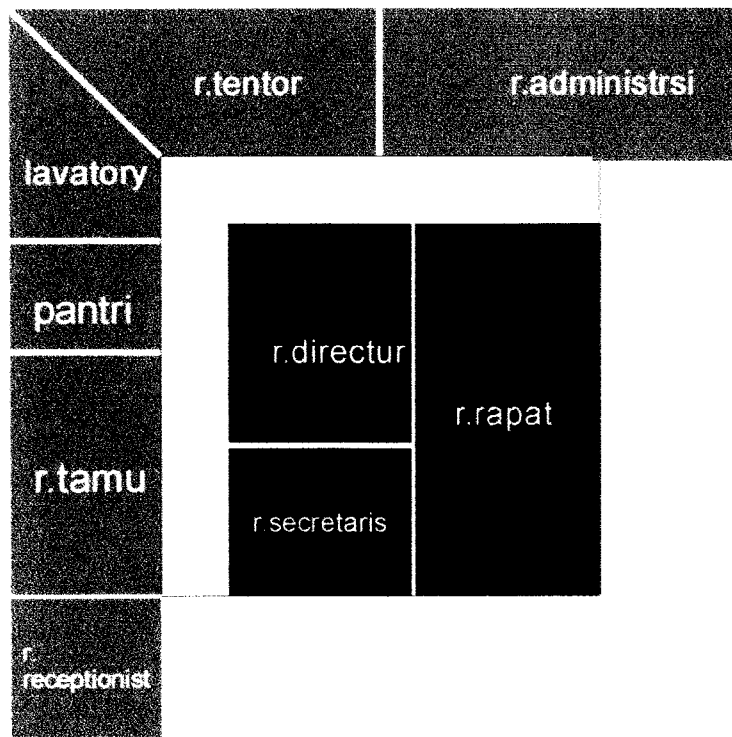
Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Sketsa partisi pada koridor bagian ruang rapat

Sumber: dokumen pribadi

Setelah mendapatkan bentuk geometri bangunan berkarakter jepang selanjutnya memasukkan fungsi kantor beserta ruangan-ruangannya yang menyesuaikan dengan bentuk geometri bangunan.



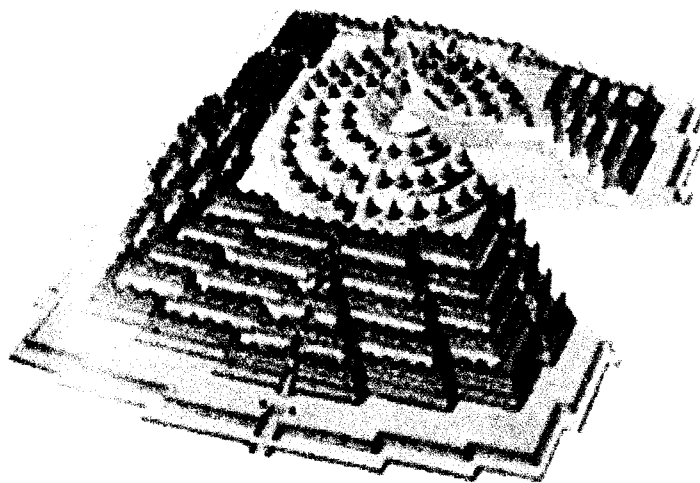
SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

Gbr. Lay out ruang kantor pengelola

Sumber: dokumen pribadi

2. Bangunan Berkarakter Arsitektur Indonesia

Karakter arsitektur Indonesia berpatokan pada karakter arsitektur Candi Borobudur yang merupakan ikon arsitektur Indonesia. Dari Candi Borobudur diambil karakter dari tiga tingkatan dalam Borobudur yaitu *kamadhatu* (manusia terbelenggu oleh nafsu), *rupadhatu* (manusia sudah mulai meninggalkan nafsu duniawinya), dan *Arupadhatu* (manusia telah mencapai kesempurnaan dan menjadi budha dan menjadi tidak berwujud). Dari ketiga tingkatan itu yang nantinya akan diekspresikan ke dalam fasade bangunan *comic school* semakin ke tangan atas fasade pada bangunan dari yang tertutup (*kamadhatu*) menjadi terbuka (*arupadhatu*). Konstruksi yang digunakan adalah *massive structure* dengan bahan dari tumpukan batu.

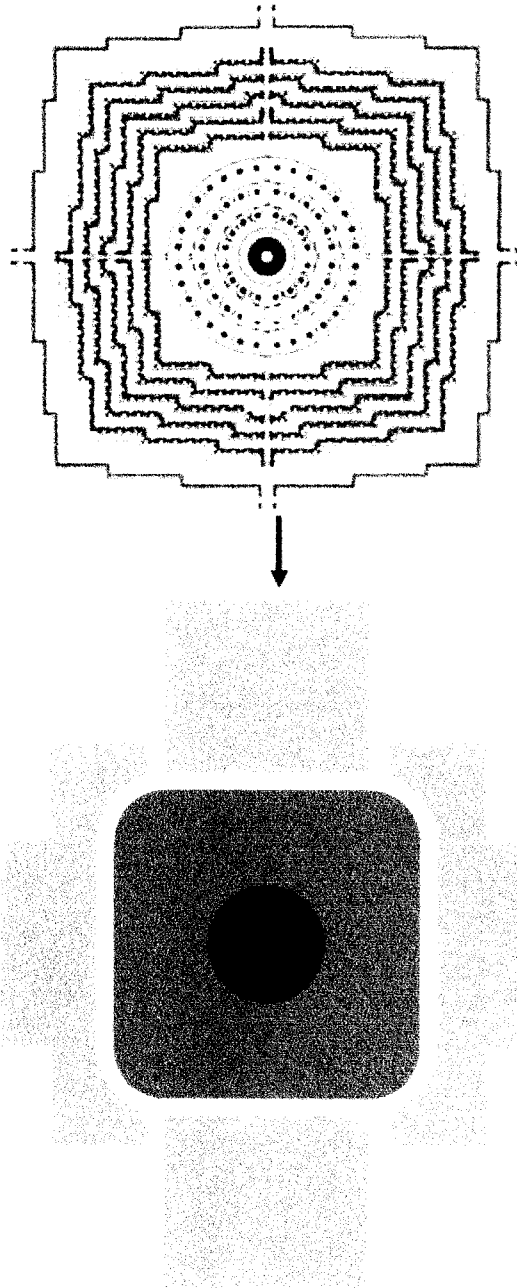


Gbr. perspektif candi Borobudur

Sumber: sukrablok.blogspot.com; Ke Borobudur < Tamim's.htm



Bentukan geometri pada area sekolah menyerupai bentukan denah dari Candi Borobudur yaitu dengan tepian berbentuk persegi semakin ke tengah menjadi bentuk lingkaran

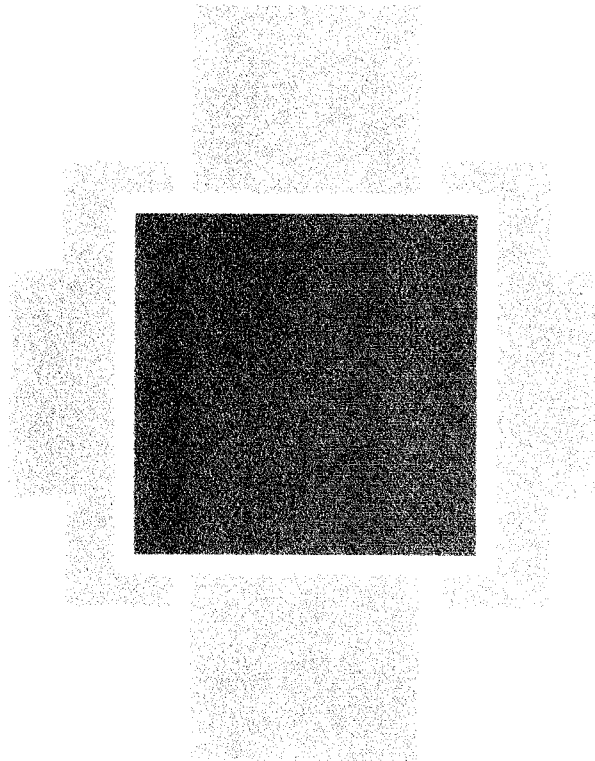


Grb. Transformasi bentuk denah bangunan

Sumber: dokumen pribadi

Pola Karakter Bidang

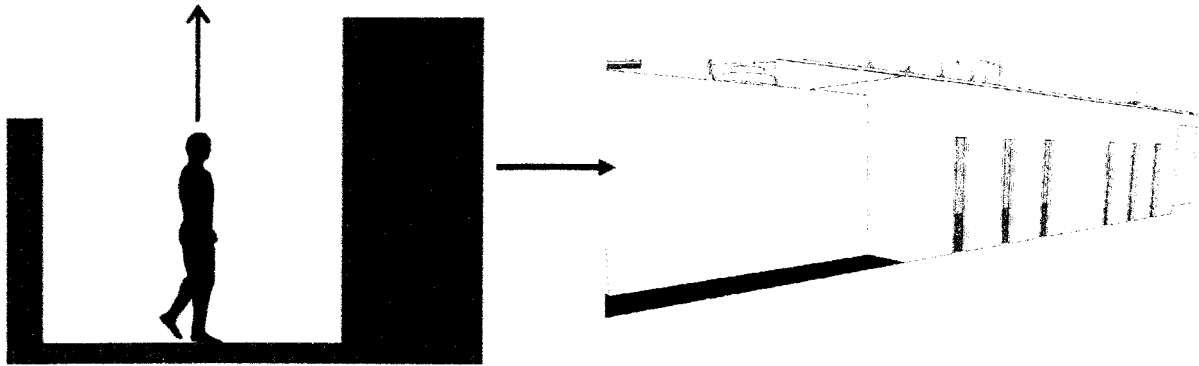
Pola karakter bidang pada bangunan yang berkarakter Indonesia mempunyai tiga karakter bidang sesuai dengan karakter Borobudur yang mempunyai tiga karakter sesuai dengan tingkatan (*kamadhatu*, *rupadhatu* dan *arupadhatu*).



Gbr. Pola geometri tingkatan pertama

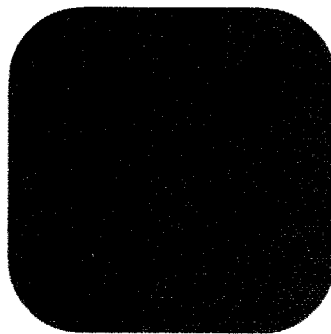
Sumber: dokumen pribadi

Pada tingkatan pertama karakter bidang mengacu pada tingkatan *kamadhatu* pada Candi Borobudur. Transformasinya yaitu dengan pola bidang bukaan pada tingkatan pertama bukaan mengekspresikan ketertutupan.



Gbr. Transformasi pola bidang bukaan pada tingkatan kamadhatsu

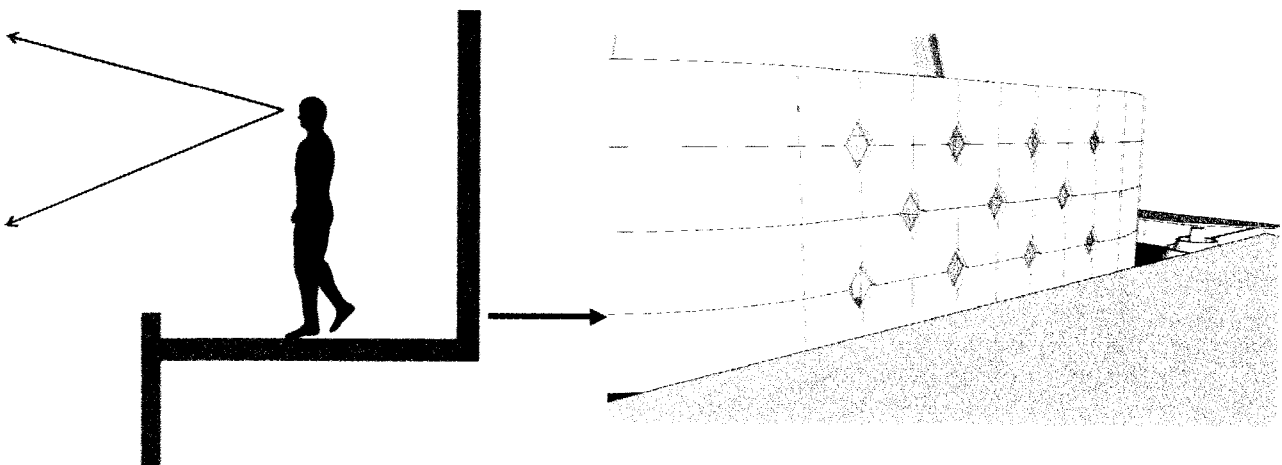
Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Pola geometri tingkatan kedua

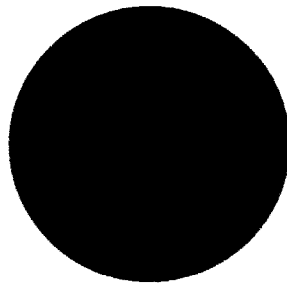
Sumber: dokumen pribadi

Pada tingkatan kedua mengekspresikan tingkatan *rupadhatsu* pada Candi Borobudur yang diwujudkan dengan bukaan yang lebih banyak yang mencitrakan semi keterbukaan



Gbr. Transformasi pola bidang bukaan pada tingkatan rupadhatu

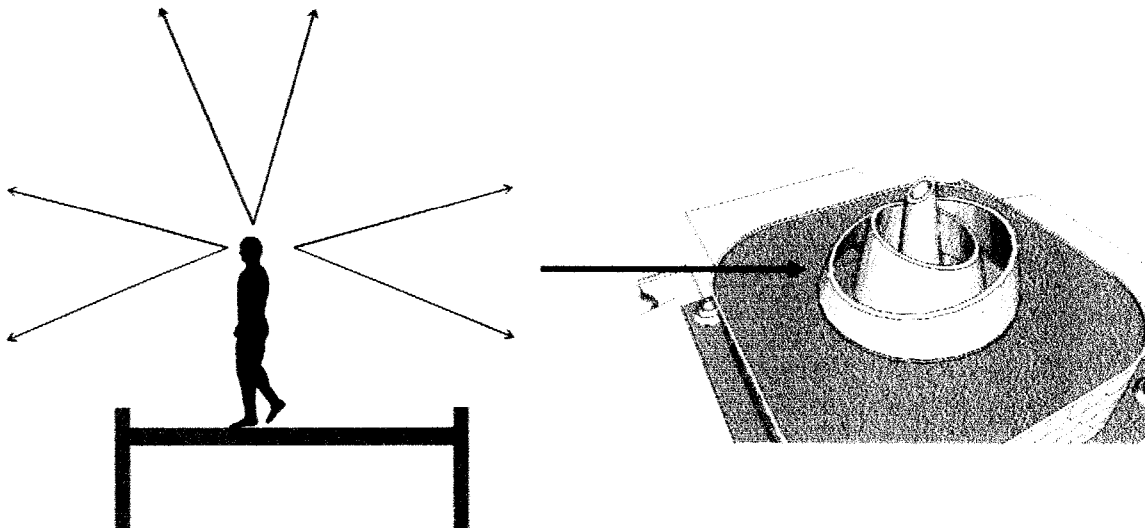
Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Pola geometri tingkatan ketiga

Sumber: dokumen pribadi

Pada tingkatan ketiga mengekspresikan tingkatan *arupadhatu* pada Candi Borobudur yang diwujudkan dengan bukaan yang lebar pada bagian atap bangunan.



Gbr. Lay out ruang lantai 1

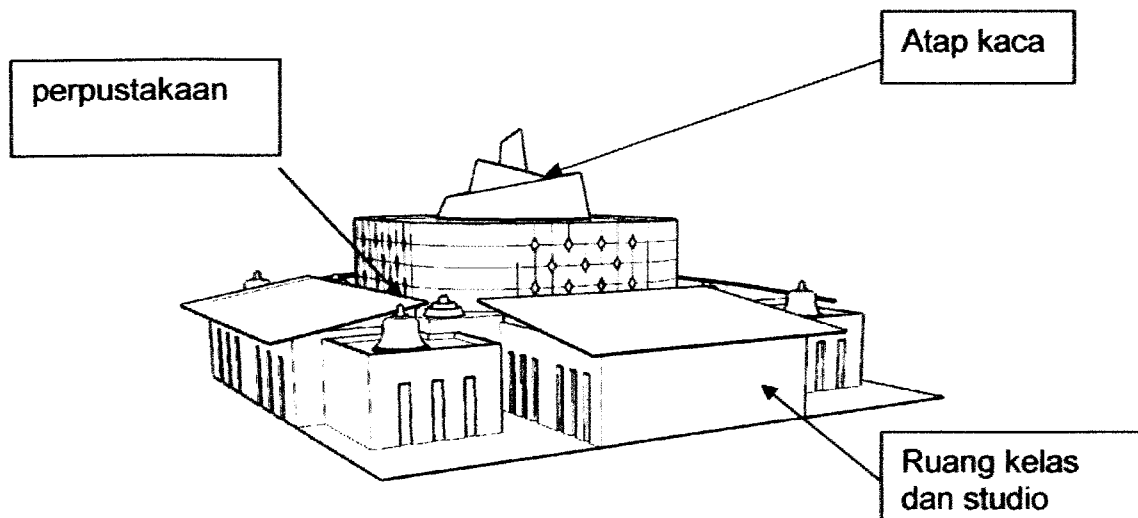
Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Lay out rang lantai 2

Sumber: dokumen pribadi

Dengan merubah bentuk dari Candi Borobudur diperoleh sketsa bangunan pada *comic school* seperti di bawah ini



SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

Sketsa bangunan yang berarsitektur Indonesia dengan Borobudur sbg acuan

Sumber: dokumen pribadi

Pada bagian lantai satu terdapat ruangan-ruangan seperti ruang kelas dan ruang studio manual. Pada lantai satu bukaan diminimalkan dengan tujuan agar siswa di dalam kelas maupun studio tidak terganggu oleh kegiatan yang berada di luar ruangan dan menghindari silau cahaya dari luar ruangan.

Pada lantai dua bangunan terdapat ruangan perpustakaan yang memerlukan cahaya lebih banyak daripada ruangan yang lain maka bukaan pada ruangan ini lebih banyak daripada ruangan lain ditambah sebuah atap kaca yang berbentuk lingkaran yang berada tepat di tengah ruangan perpustakaan sehingga menambah cahaya yang masuk pada ruangan ini.

3. Bangunan Berkarakter Perpaduan Arsitektur *Komyo-Ji* Dan Borobudur

Dari masing masing karakter bangunan yaitu karakter *Komyo-ji* dan Borobudur memiliki karakter yang berbeda. Seperti karakter *Komyo-ji* (Jepang) memiliki karakter:

- Geometri berbentuk persegi
- Pola bidang dominan akan pola garis vertikal dan horizontal
- Mempunyai gaya yang simple dan tidak banyak detail

Dan karakter Borobudur (Indonesia) memiliki karakter:

- Geometri berbentuk melingkar
- Pola bidang berupa perlubangan berbentuk wajik seperti perlubangan pada stupa Borobudur
- Bentuk denah memusat ke dalam dan ke atas dengan peralihan bentuk dari persegi menjadi kotak.

Dari karakter masing masing bangunan diambil beberapa karakter kemudian digabung menjadi satu karakter akulturasi pada satu bangunan. Karakter tersebut di antaranya adalah

- a. Bentuk bangunan dengan karakter: geometri berbentuk melingkar dan persegi, dan bentuk denah memusat ke dalam dan ke atas dengan peralihan bentuk dari persegi menjadi kotak.
- b. Pola bidang dengan karakter: pola berbentuk wajik seperti pola perlubangan pada stupa Candi Borobudur, pola garis vertikal dan horizontal.

lavatory wanita
lavatory pria

gudang
auditorium

cafe n resto

auditorium

minimarket
&book store
shop

marchandise
&toys
shop

r. fotocopy

expo room

Gbr lay out ruang bangunan berkarakter Jepang dan Indonesia

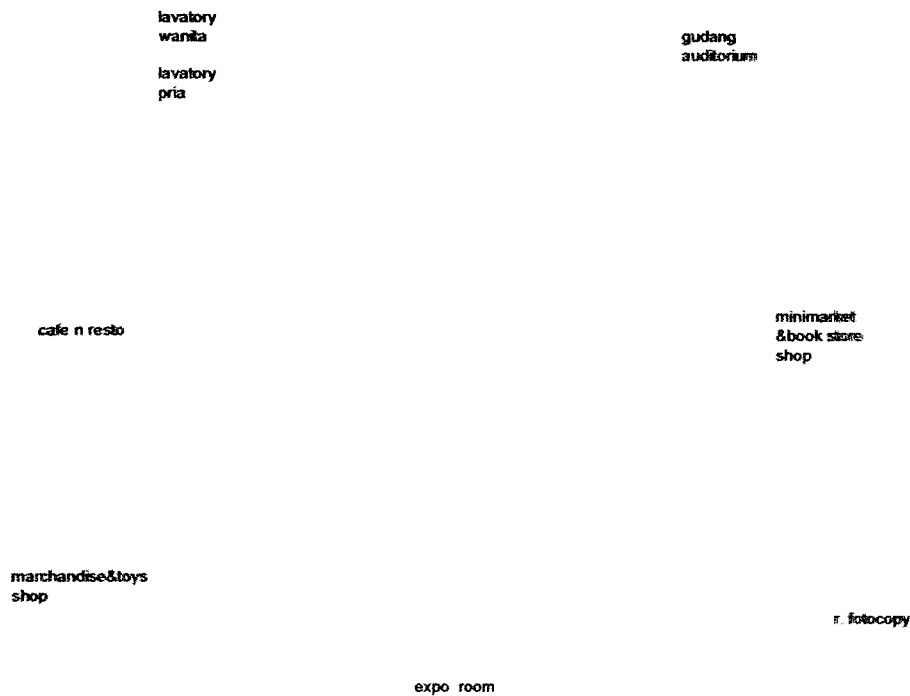
Sumber: dokumen pribadi

Geometri dasar

Pada bangunan berkarakter campuran terdiri dari dua bentuk geometri yaitu bentuk persegi untuk bentuk dengan karakter *Komyo-ji* (Jepang).

SCHOOL OF COMIC AND ANIME

*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*



Gbr. Geometri dasar bangunan karakter Jepang

Sumber: dokumen pribadi

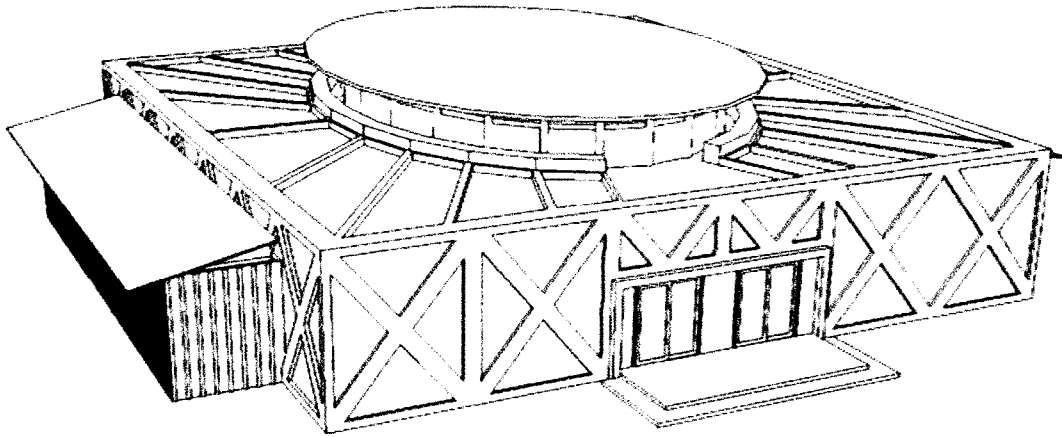
Komposisi bentuk pada gambar diatas mengekspresikan dari karakter jepang dengan bentuk dasar dari kotak

auditorium

Gbr. Geometri dasar bangunan karakter campuran

Sumber: dokumen pribadi

Bentuk pada gambar diatas mengekspresikan dari karakter Indonesia dengan bentuk dasar dari lingkaran yang mengambil bentuk dasar dari stupa pada Candi Borobudur yang kemudian diubah menjadi bentuk oval dengan pertimbangan komposisi bentuk.



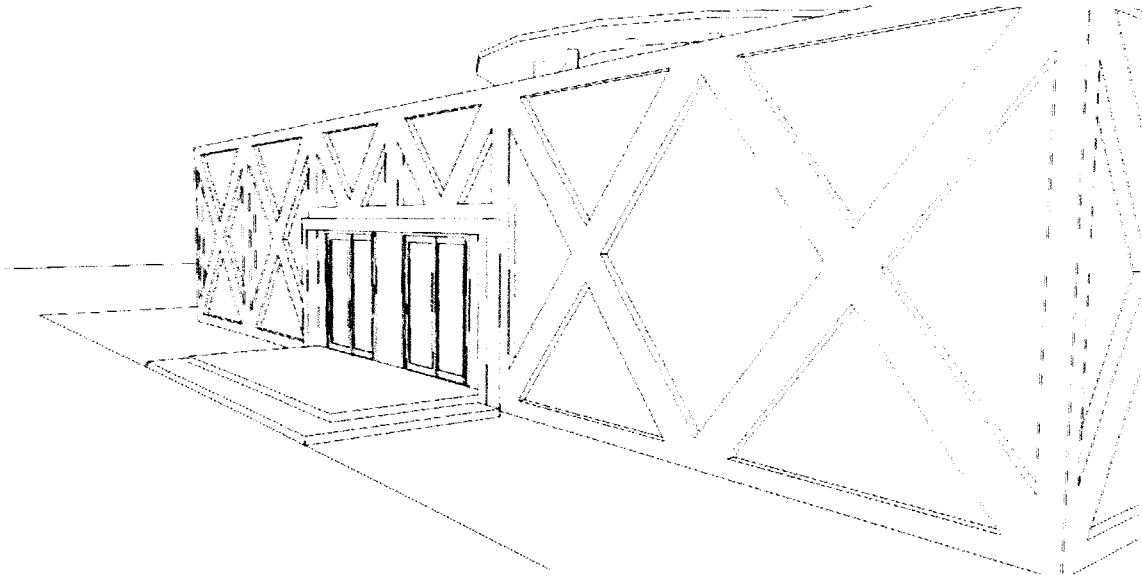
Gbr. 3d bangunan berkarakter campuran

Sumber: dokumen pribadi

Pada bangunan ini bentuknya memusat ke tengah dan ke atas dengan bentuk luar persegi dan bentuk dalamnya adalah oval sebagai bentuk akulturasi karakter *Komyo-ji* dan Borobudur.

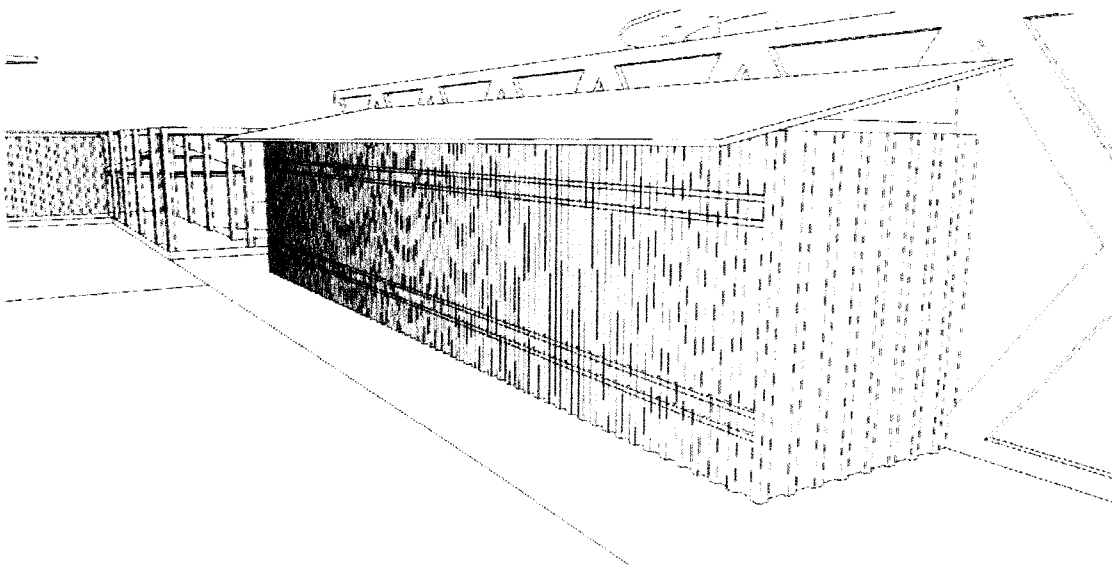
Pola bidang dinding juga berpola akulturasi dengan pola berbentuk wajik dan silang sebagai expresi pola karakter Borobudur seperti pola dalam stupa Borobudur dan pola garis vertikal dan horizontal sebagai expresi karakter *Komyo-ji*.

SCHOOL OF COMIC AND ANIME
*Akulturasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*



Gbr. Pola dinding dengan karakter Borobudur

Sumber: dokumen pribadi



Gbr. Pola dinding dengan karakter Komyo-ji

Sumber: dokumen pribadi

BAB V

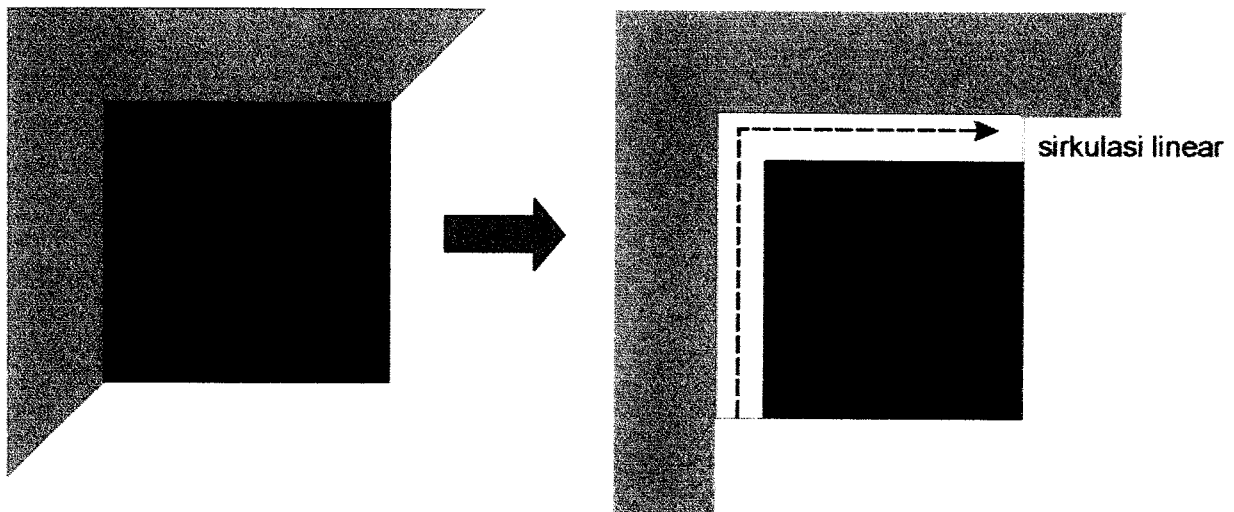
SKEMATIK DESIGN DAN PENGEMBANGAN DESIGN

Penjelasan pada Bab 5 akan dijelaskan secara terpisah tiap bangunan karena perkembangan design bangunan sekolah komik dan anime ini berkembang sesuai perkembangan karakter masing-masing konsep bangunan yang karakternya berbeda-beda dan tidak terkait satu sama lainnya.

A. BANGUNAN BERKARAKTER *KOMYO-JI* (JEPANG)

1. Bentuk Geometri Dasar

Pada dasarnya bentuk geometri dasar dari bangunan kantor ini yang berkonsep Jepang tidak banyak mengalami perubahan dari tahap awal sampai tahap akhir yaitu bentuk kotak-kotak dengan sirkulasi linear yang berbentuk 'L' yang membelah bangunan. Perubahan hanya terdapat pada sudut-sudut bangunan.

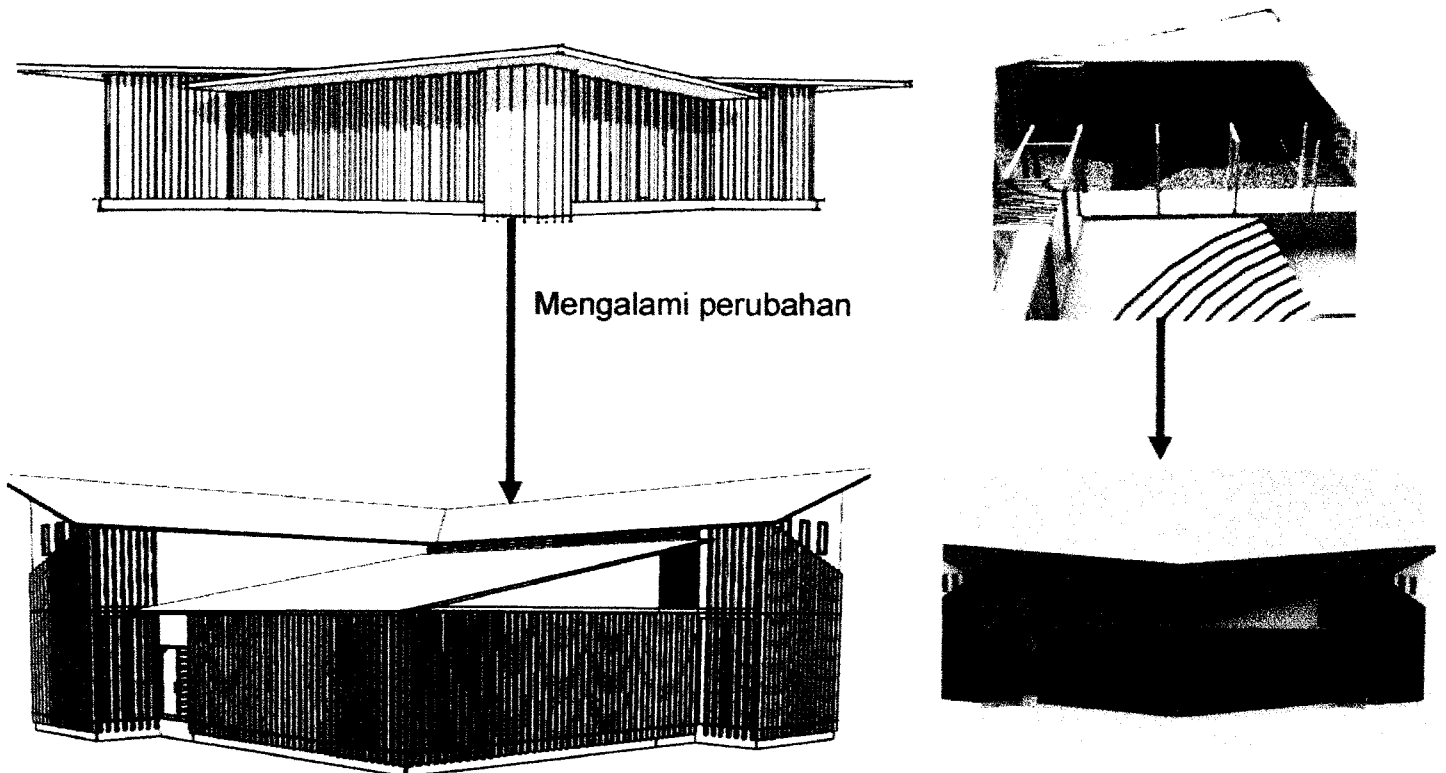


Gbr. Bentuk geometri dasar bangunan yang berkarakter Komyo-ji

Sumber: dokumen pribadi

2. Fasade Bangunan

Pada fasade bangunan ini sedikit mengalami perubahan pada bentuk atap bangunan dari bentuk awal dengan atap daag mengalami perubahan menjadi bentuk atap miring karena lebih sesuai dengan daerah tropis yang curah hujannya cukup tinggi.



Gbr. Perspektif bangunan dari bentuk awal sampai mengalami perubahan menjadi bentuk terakhir

Sumber: dokumen pribadi

3. Pola Dinding

Pola pola screen atau dinding luar bangunan secara visual tidak mengalami perubahan namun secara dimensi ukuran mengalami perubahan dari dimensi dasar/alas yang berukuran 15x15cm menjadi 4x12cm untuk memunculkan gradasi garis-garis vertikal.

4. Besaran Ruang

Besaran pada bangunan kantor mulai dari design awal sampai dengan design akhir tidak banyak mengalami perubahan yang drastis hanya mengalami sedikit mengalami sedikit perubahan besaran ruang untuk menyesuaikan dengan bentuk geometri bangunan agar tidak keluar dari konsep.

ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. direktur	1	1	30.5
r. sekretaris	1	1	9
r.tentor	7	1	30
r. administrasi	7	1	30
r. rapat	12	1	40.5
r.tamu	10	1	26
r.receptionist	3	1	8
r.pantry		1	10
toilet	8	1	16
total luas			200

Berubah menjadi



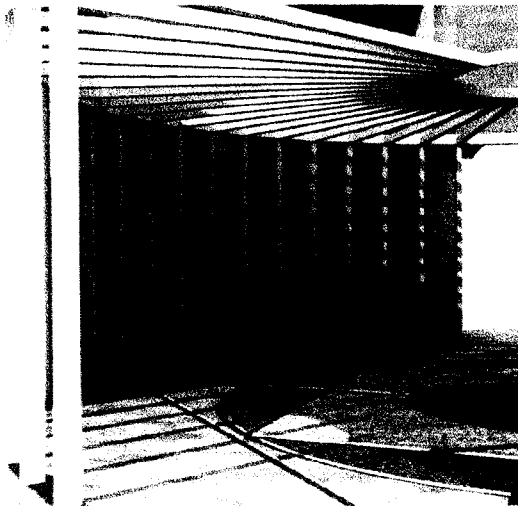
ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. direktur	1	1	31.5
r. sekretaris	1	1	9
r.tentor	7	1	24.7
r. administrasi	7	1	30
r. rapat	13	1	40.5
r.tamu	10	1	30
r.receptionist	3	1	8
r.pantry		1	8
toilet	8	2	15
total luas			186.7

SCHOOL OF COMIC AND ANIME

Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur pada citra bangunan

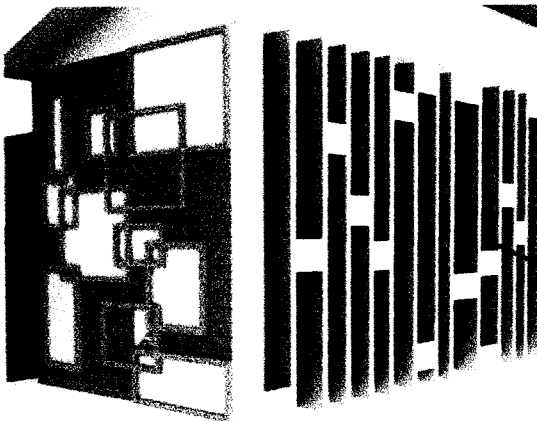
kotak-kotak seperti huruf 'L' yang mengambil bentuk dari bangunan kantor dan bentuk lingkaran yang mengambil bentuk dasar stupa pada bangunan sekolah.

Kemudian cara kedua adalah dengan mengambil bentuk pola-pola dinding vertikal dan horizontal untuk karakter arsitektur Jepang dan penggunaan material batu sebagai wakil dari karakter arsitektur Borobudur (Indonesia).

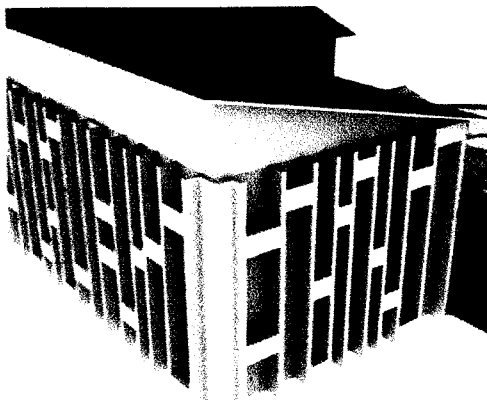


Nuansa akulturasi arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur lebih banyak terlihat pada bagian exterior bangunan. Hal ini dimaksudkan agar lebih komunikatif.

Pemakaian material batu-batuan terlihat pada lantai di bagian ruang expo room yang semi terbuka yang berada di tengah tengah antara 2 bangunan.

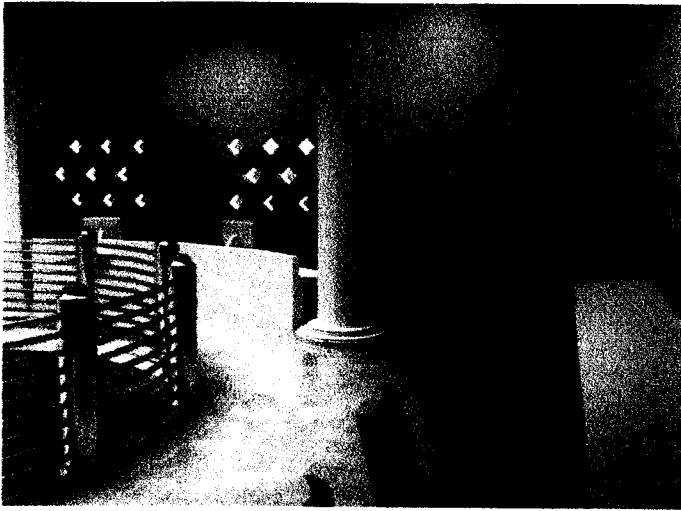


Pola pola dinding garis garis vertikal berpadu dengan garis garis horizontal terlihat pada dinding luar pada bangunan auditorium dan bangunan penunjang yang mempertegas konsep akulturasi arsitektur Jepang dan arsitektur Indonesia.



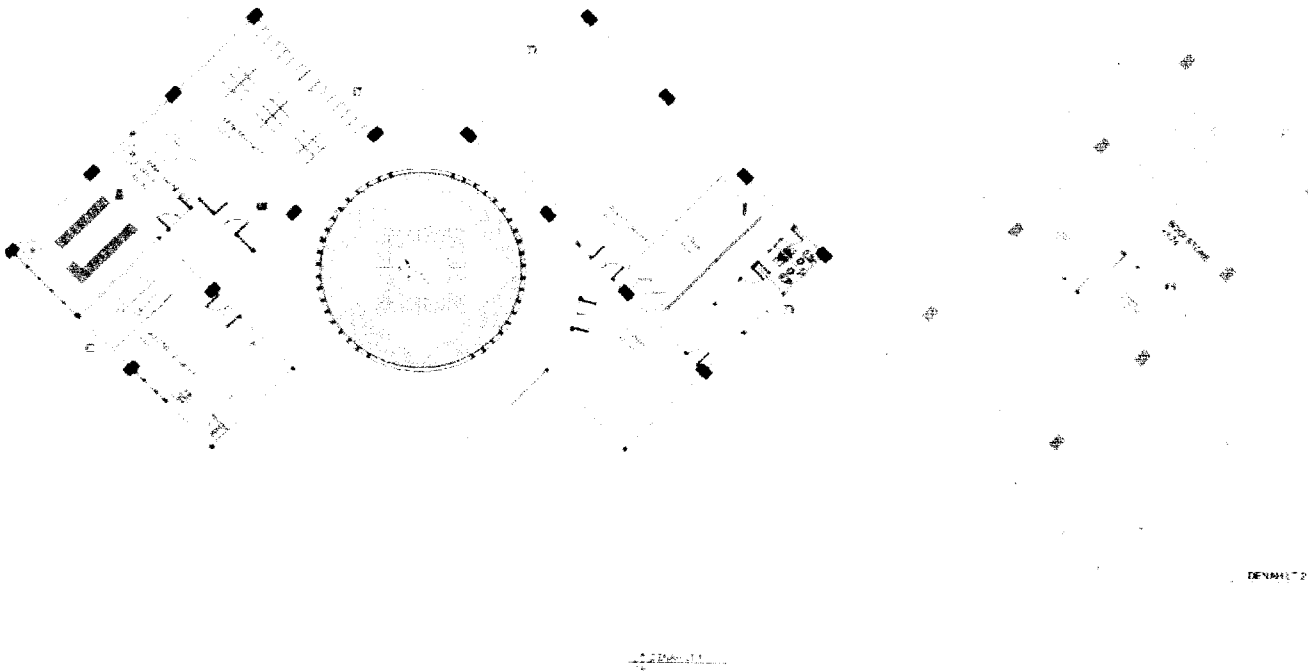
SCHOOL OF COMIC AND ANIME

*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*



Ini adalah interior perpustakaan yang berada di lantai 2 yang dihubungkan dengan tangga memutar. Pada bagian tengah terdapat void dan atasnya terdapat atap kaca yang berbentuk lingkaran. Atap kaca ini bertujuan untuk penerangan ruangan perpustakaan dan untuk menimbulkan kesan perpustakaan adalah tempat mendapatkan ilmu atau 'pencerahan'.

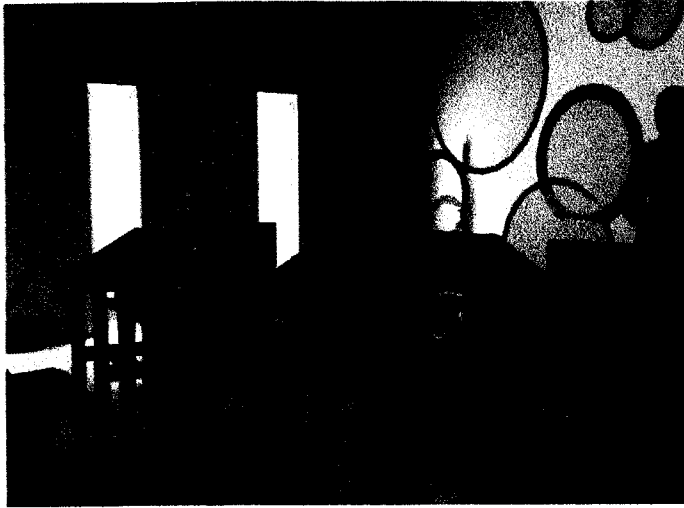
C. BANGUNAN AUDITORIUM, EXPO ROOM DAN BANGUNAN PENUNJANG



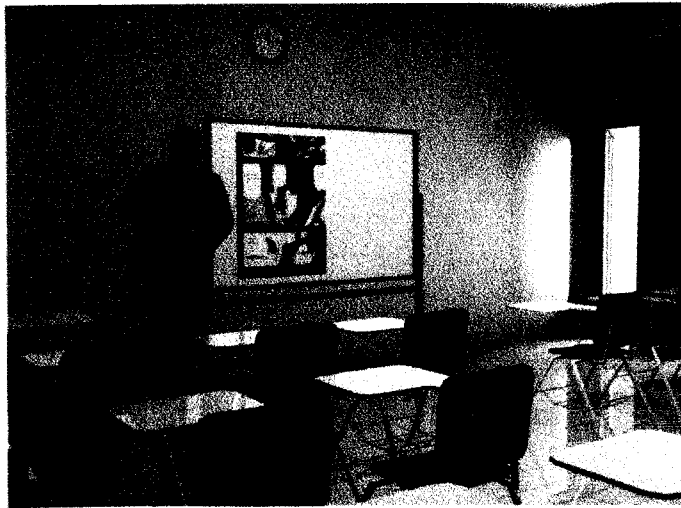
Bangunan ini memadukan arsitektur Komyo-ji dengan karakter Jepang dan arsitektur Borobudur dengan karakter Indonesia dengan cara mengambil bentuk-bentuk dari masing-masing karakter seperti karakter Komyo-ji dengan bentuk

SCHOOL OF COMIC AND ANIME

*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

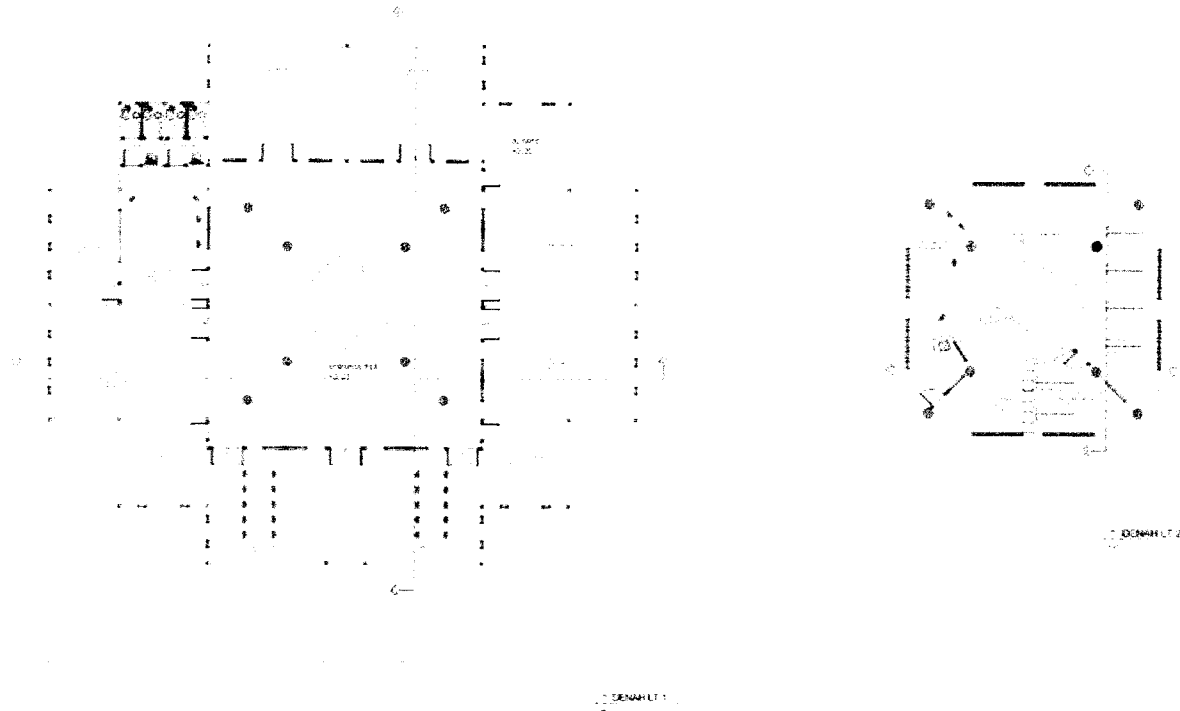


Ini adalah interior ruang studio manual di dalam sekolah. Ruang studio manual adalah tempat para siswa berkarya membuat komik mereka sendiri. Pada interiornya terdapat pola-pola dinding yang berwarna warni ini dimaksudkan untuk memacu kekreatifitasan pada siswa yang berada di dalamnya.

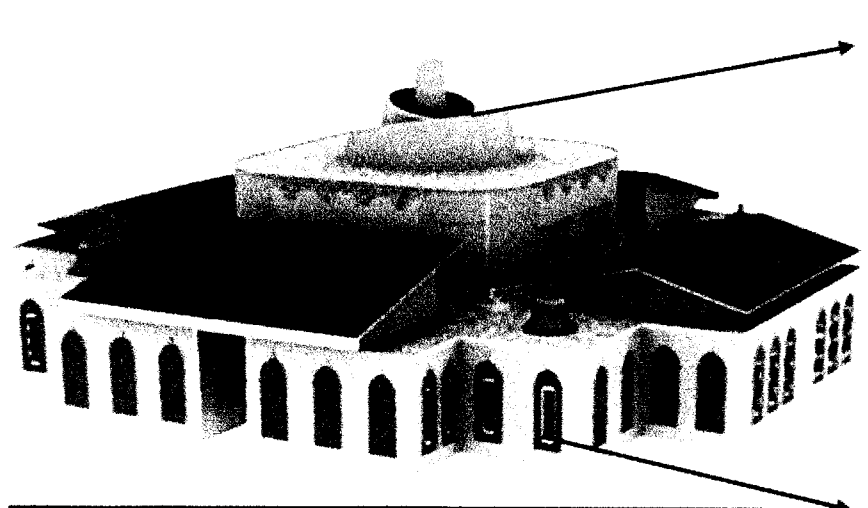


Ini adalah interior ruang kelas teori. Pada interior ini minimalis dengan pola-pola dinding hal ini dimaksudkan untuk siswa yang berada di kelas ini agar lebih bias berkonsentrasi pada tutor yang sedang mengajar di depan tanpa terganggu dengan suasana permainan pola dinding.

B. BANGUNAN SEKOLAH



Bangunan ini mempunyai konsep arsitektur Borobudur dengan karakter arsitektur Indonesia. Bangunan ini mempunyai bentuk denah yang menyerupai denah Borobudur yaitu bentuk luar yang berbentuk segi kemudian ke tengah berbentuk kotak dan semakin ke tengah berangsur-angsur berubah menjadi bentuk lingkaran.



Pada tingkat paling atas terdapat sebuah stupa yang bentuknya sudah menjadi bentuk yang abstrak. Bentuk ini untuk mempertegas konsep Borobudurnya.

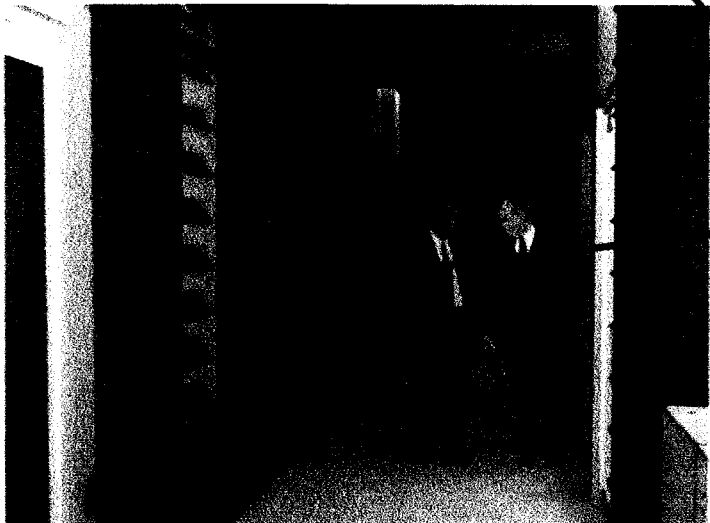
Pada tingkat yang paling bawah terdapat bentuk stupa yang masih menyerupai bentuk stupa pada Borobudur. Semakin ke atas dan ke tengah bentuk berangsur-angsur berubah bentuknya menjadi bentuk yang abstrak.

*Akulturasasi antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur
pada citra bangunan*

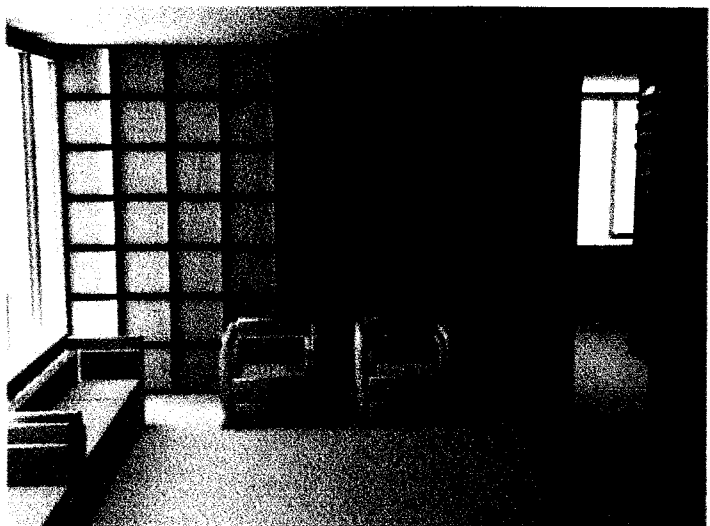


Pada interior bangunan pola dinding terlihat berbeda pada sisi kanan dan kiri untuk menunjukkan pola perubahan dari pola vertikal saja pada exterior bangunan dan pola vertikal dan horizontal pada interior bangunan.

Pola dinding ini berpola garis-garis vertikal yang dominan dan jalusi yang terletak diantara garis vertikal sebagai unsur horizontalnya namun kerapatan pada pola dinding ini masing renggang.

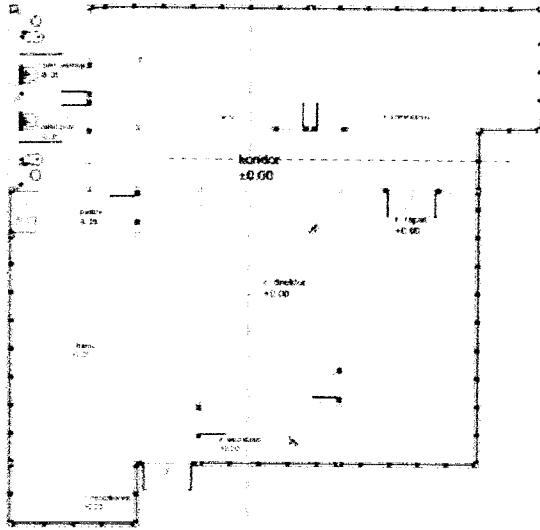


Namun pada pola dinding ini pola garis vertika dan horizontal lebih tegas dan sama-sam dominan kerapatannyapun lebih rapat dari pada pola dinding sebelumnya.



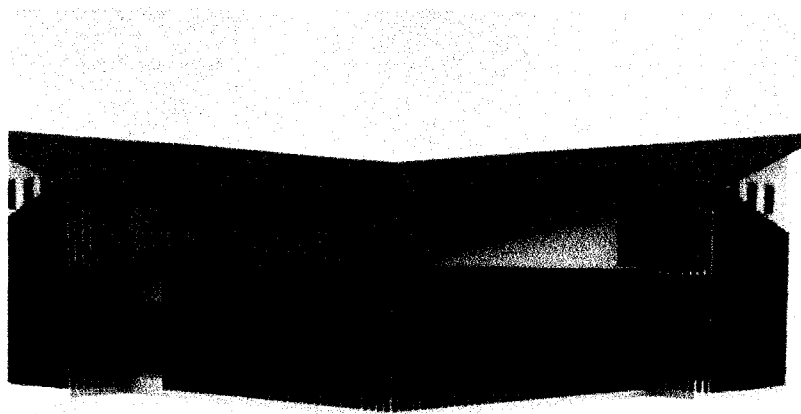
Nuansa arsitektur Jepang lebih kental/ terasa pada ruang tamu kantor hal ini dimaksudkan akan dapat dikomunikasikan terhadap tamu atau orang lain yang datang ke bangunan ini.

A. BANGUNAN KANTOR



DENAH LT 1

Koridor yang linear yang berbentuk 'L' untuk menampilkan perbedaan pola dinding dari renggang menjadi rapat sesuai dengan konsep pada bangunan Komyo-ji.



Tampak luar atau exterior bangunan terlihat bahwa screen atau dinding pada bagian luar hanya berpola garis-garis vertikal saja dan berangsur-angsur menjadi vertikal dan horizontal saat memasuki interior bangunan.

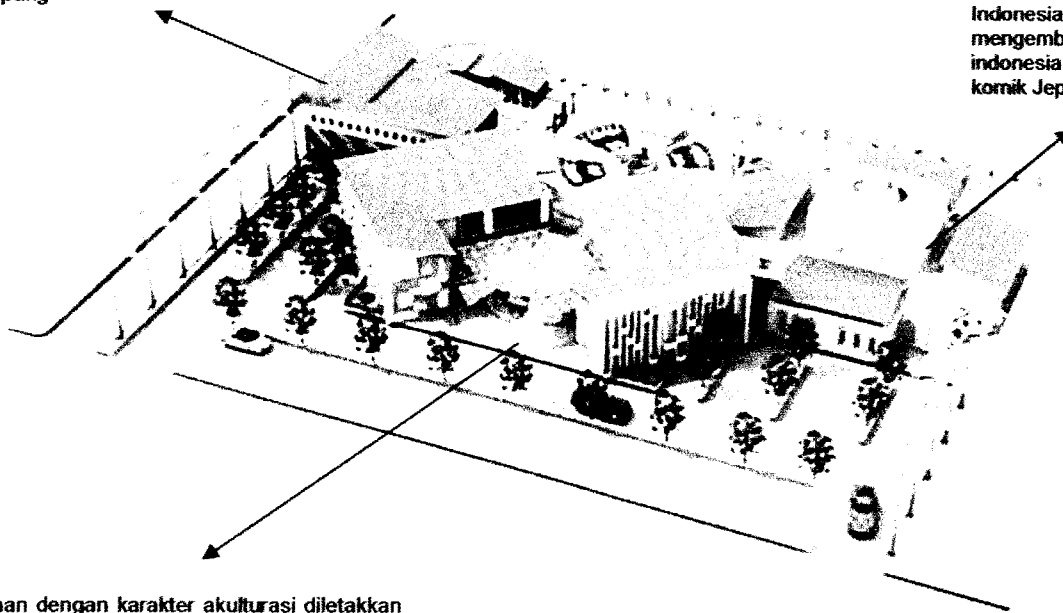
BAB VI HASIL RANCANGAN

Hasil rancangan merupakan proses akhir dari analisa yang telah dilalui dari proses-proses sebelumnya dari latar belakang sampai skematik dan pengembangan design. Hasil rancangan juga menjawab permasalahan yang dihadapi dengan menerapkan konsep dari analisa-analisa tentang sekolah komik ini.

Untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan di bab 1 maka diterapkan konsep akulturasasi arsitektur komyo-ji (Jepang) dan arsitektur Borobudur (Indonesia) pada citra bangunan sekolah komik. Diterapkannya konsep ini dengan tujuan untuk menciptakan karakter komik Indonesia yang mempunyai ciri tersendiri dari komik-komik negara lain dengan cara belajar dari karakter komik Jepang sebagai guru dalam dunia perkomikkan.

Bangunan berkarakter arsitektur Jepang yang berfungsi sebagai kantor tentor/ pengajar yang sesuai konsep dimana kita belajar tentang komik dari negara Jepang

Bangunan dengan karakter arsitektur (Borobudur) yang berfungsi sebagai sekolah yang sesuai konsep indonesia (komik Indonesia) yang sedang belajar mengembangkan karakter komik indonesia dengan belajar dari komik Jepang

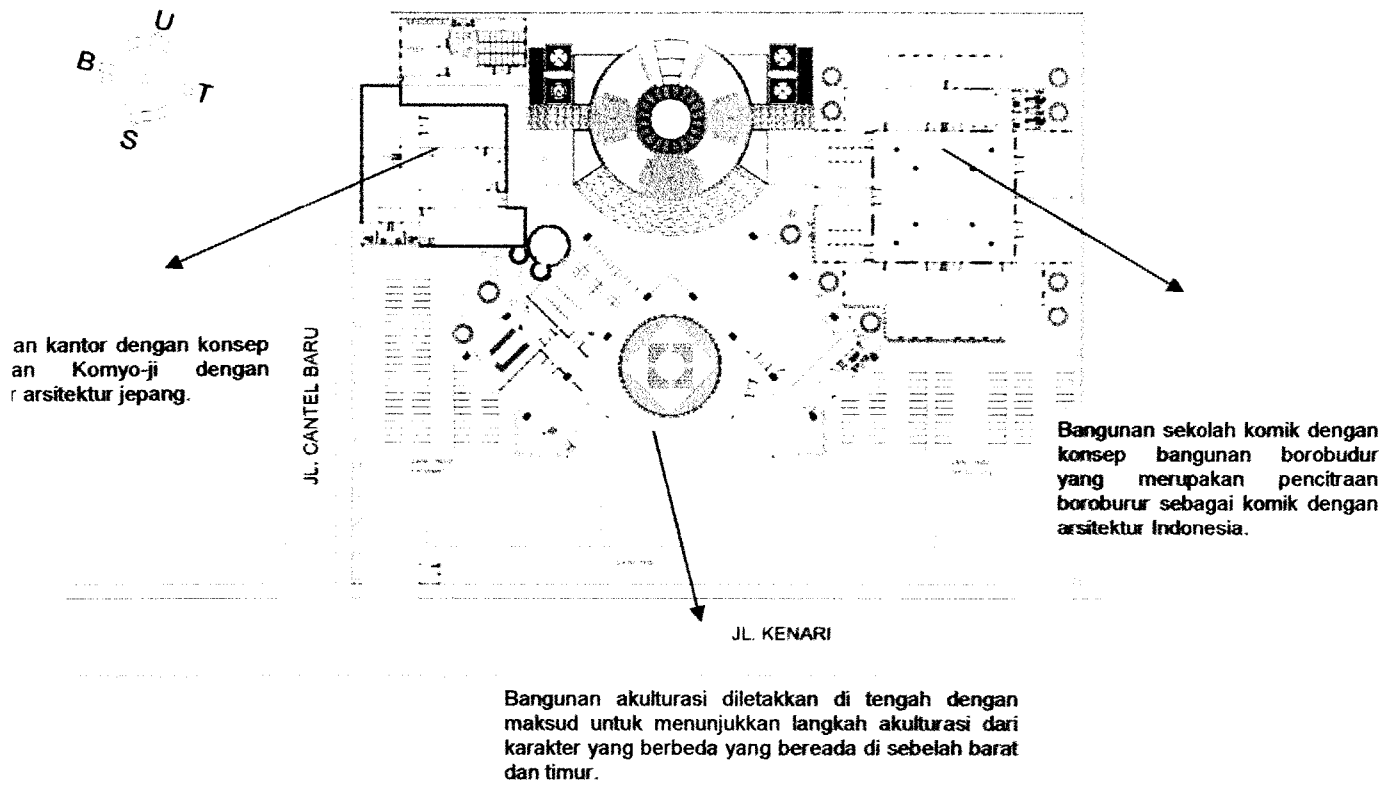


Bangunan dengan karakter akulturasasi diletakkan di depan dengan maksud untuk mengkomunikasikan konsep akulturasasi kepada masyarakat umum.

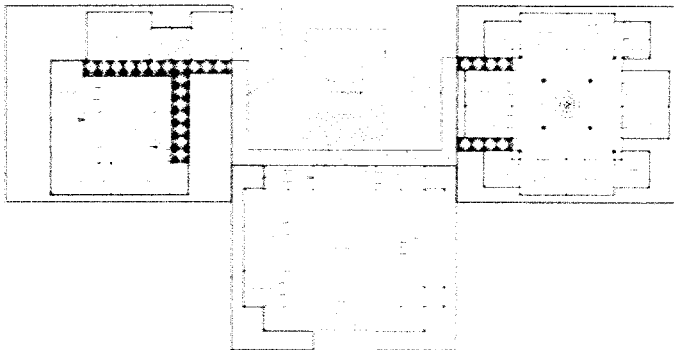
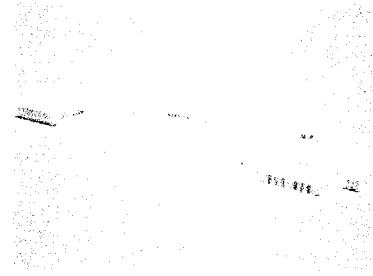
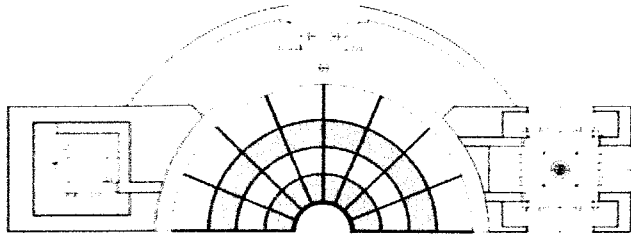
SCHOOL OF COMIC AND ANIME

Akulturası antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur

pada citra bangunan



D. SITEPLAN DAN ZONING



Area Penunjang

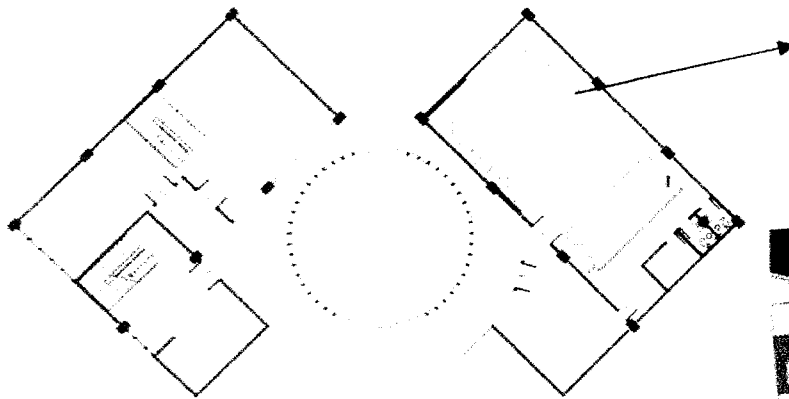
ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
mini market & book store		1	75
marchandise & toys store		1	25
r. fotocopy		1	9
café n resto	20	1	60
mushola	20	1	15
tempat wudhu	8	1	8
MEE room			
electrical & telekomunication		1	10
panel room		1	10
genset room		1	57
house keeping		1	30
total luas			299



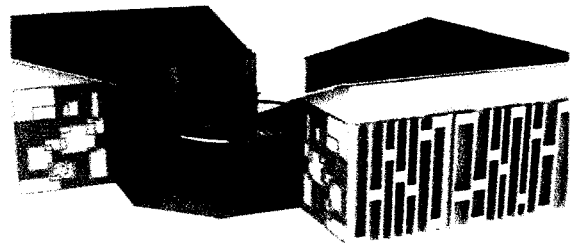
ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
mini market & book store		1	162
Marchandise & toys store		1	45
café n resto	30	1	150
Mushola	15	1	25
tempat wudhu	8	1	7.5
Toilet		2	6
house keeping		1	30
total luas			425.5

SCHOOL OF COMIC AND ANIME

Akulturası antara arsitektur Komyo-ji dan arsitektur Borobudur pada citra bangunan



Yang terakhir adalah bentuk dengan gabungan dari bentuk dari bangunan kantor dengan bentuk 'L' dan bentuk dari bangunan sekolah dengan bentuk lingkaran di tengah-tengah.



Pada bangunan yang berfungsi sebagai resto, minimareket dan bookstore yang tadinya cuma 1 lantai dengan tinggi 3,5m dan tidak simetris dengan bangunan auditorium yang tingginya 7m maka dengan pertimbangan simetris masa bangunan, maka bangunan resto, minimarker dan bookstore menjadi 2 lantai dengan tinggi yang sama.

2. Besaran Ruang

Karena bentuknya yang berubah maka besaran ruangpun berubah

Area Multifungsi

Ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
Auditorium	100	1	135
hall/ expo room	80	1	65
gudang auditorium			30
total luas			195



Ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
Auditorium	100	1	156
hall/ expo room	200	1	240.25
gudang auditorium			6
total luas			402.25

3. Besaran Ruang

Besaran ruang pada bangunan sekolah banyak mengalami perubahan besaran dimensi ruang karena menyesuaikan dengan lay out furniture yang terdapat di dalamnya namun tidak mengubah bentuk bangunan.

ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. kelas teori	20	2	84
r. studio manual	10	1	48
r. studio komputer	10	2	36
r. seminar	8	2	19.25
r. stroy board & scrift	10	1	48
r. mixing, editing, sound studio	10	1	48
r. audiovisual	10	1	48
toilet	8	1	19.25
gudang		1	19.25
perpustakaan		1	136
entrance hall		1	196
total luas			599.75

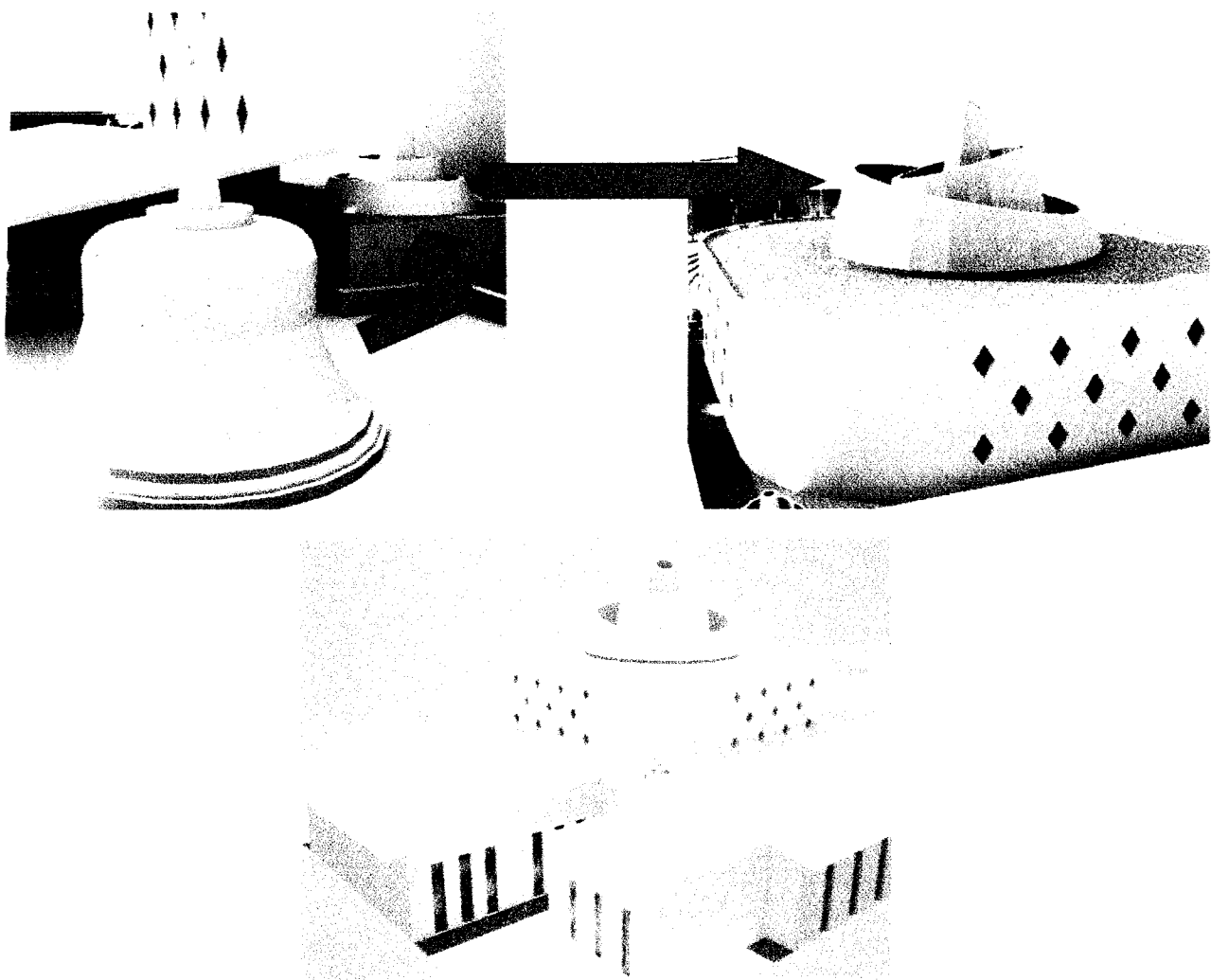


Berubah menjadi

ruangan	Kapasitas	jumlah	luas (m2)
r. kelas teori	20	2	84
r. studio manual	10	1	48
r. studio komputer	10	2	72
r. seminar	8	2	40.5
r. stroy board & scrift	10	1	27
r. mixing, editing, sound studio	10	1	46
r. audiovisual	11	1	46
toilet	8	2	14.4
gudang		1	20.25

2. Bentuk Stupa sebagai Simbol dari Borobudur

Bentuk stupa yang berada di atap daag untuk mempertegas konsep Borobudur. Untuk membedakan bahwa ini bangunan bukan bangunan Borobudur namun bangunan sekolah yang mempunyai konsep arsitektur Borobudur maka stupanya dibuat berbeda dengan stupa Borobudur dengan langkah-langkah perubahan dari bentuk asli stupa yang bertahap menjadi bentuk yang abstrak, lain dari bentuk stupa pada umumnya.



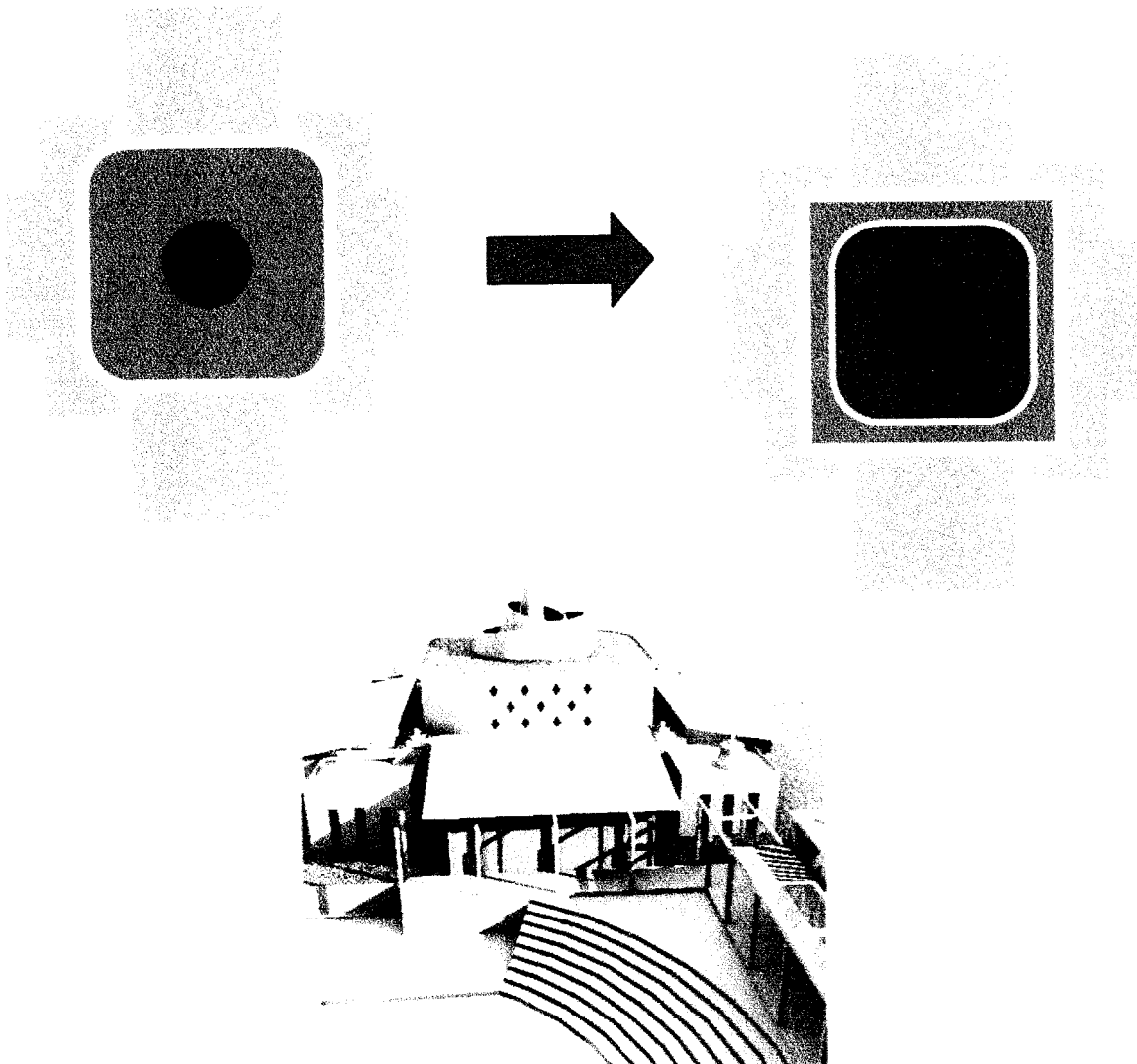
Gbr. Transformasi bentuk stupa Borobudur menjadi stupa pada bangunan sekolah komik

Sumber: dokumen pribadi

B. BANGUNAN BERKARAKTER BOROBUDUR (INDONESIA)

1. Bentuk Geometri Dasar

Bentuk geometri dasar bangunan sekolah hanya sedikit mengalami perubahan pada bentuk geometri tengah bangunan untuk menyesuaikan dengan konsep Borobudur yang bentuknya dari bentuk kotak menjadi ke bentuk lingkaran dengan bentuk yang memusat ke tengah.



Gbr. Bentuk geometri dasar bangunan yang berkarakter Borobudur

Sumber: dokumen pribadi

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.minusfive.com/architecture/39/about-tadao-ando/>
- <http://multiply.com/>
- <http://www.designboom.com/history.html>
- <http://www.arcspace.com/index.shtml>
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Anime dan Manga](http://id.wikipedia.org/wiki/Portal:Anime_dan_Manga)
- <http://www.galinsky.com>
- http://www.wisatasolo.com/candi_borobudur.html
- <http://gugunborobudur.files.wordpress.com/2008/>
- http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga2-1.html
- http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/3_art/manga.htm
- Miksic, John, Borobudur Golden Tales of the Budhas, Periplus Editions, Jakarta