

## JUDUL PROYEK

Rumah Produksi Komik Indonesia di Jogjakarta

*Transformasi Lay-out Panel Komik Karya Greg "SPAWN" Capullo dalam Pola Penataan Ruang*

## FUNGSI BANGUNAN

Dalam perkembangan komik era 90-an, wacana yang dikembangkan di Indonesia adalah menempatkan komik sebagai sebuah produk industri. Namun hingga saat ini kebanyakan komik Indonesia bertumbuh kembang secara independen, cara ini memiliki kelemahan dalam distribusi atau produksi budaya. Dan dengan melimpahnya komik impor Amerika, Eropa dan Jepang di pasaran komik Indonesia, para produsen komik pada akhirnya menyurutkan diri pada lokalitas atau keinginan untuk mengidentifikasi jati diri (identitas) bangsanya dan bermuara pada implementasi budaya tanding atas komik impor. Fenomena perlawanan komik independen pada kondisi pasar komik Indonesia yang di penuh oleh komik impor, kondisi yang menggugah rasa kepemilikan pada lingkungan, keinginan untuk mengkonservasi atau melestarikan komik sebagai produk budaya sendiri dan dikonsumsi oleh komunitasnya sendiri, serta keinginan untuk memberikan alternatif baru bagi wajah komik Indonesia dengan memunculkan idealisme yang selama ini justru memperoleh hambatan dari ketiga komponen utamanya yaitu; produsen (pengomik), penerbit, dan pembaca. Kurang optimalnya etos kerja para pengomik untuk mengomik secara total, sikap selektif penerbit yang berlebihan terhadap komik Indonesia yang dianggap kurang berkualitas, dan pandangan masyarakat bahwa komik adalah produk yang rendah dan buruk serta hanya dikonsumsi oleh anak-anak, sehingga membatasi kreatifitas para produsen komik lokal. Diluar itu, kebangkitan komik Indonesia menghadapi sebuah realitas jaman, yakni industrialisasi. Cara berpikir sistem industri adalah *profit oriented*, dimana segalanya terukur dari logika untung dan rugi. Sehingga langkah pertama yang diambil dalam sebuah proses produksi adalah mengikuti selera pasar, membuat produk budaya yang laku dijual. Hal ini memberikan ruang yang besar bagi terjadinya intervensi produser sebagai pemilik modal dalam menentukan bentuk sebuah kreatifitas.<sup>1</sup>

---

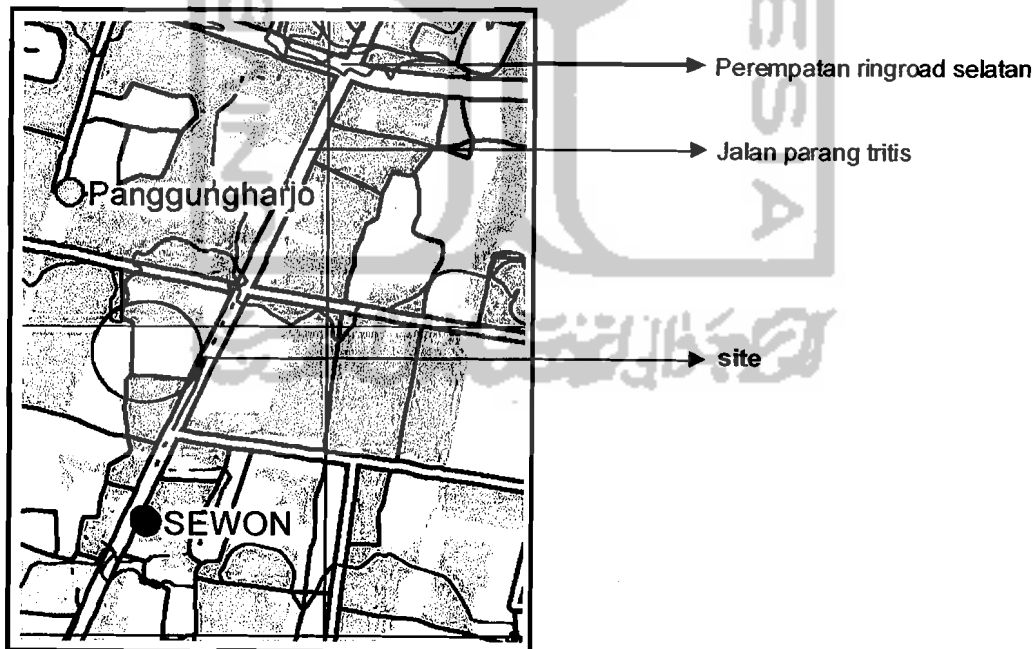
<sup>1</sup> Beng Rahardian, *Komik Independen; Sebuah Proses*, 2000.

Rumah Produksi Komik adalah suatu rumah produksi yang mewadahi kreativitas para produsen komik lokal untuk karyanya dapat diproduksi secara kontinyu, memfasilitasi para seniman komik yang bekerja didalamnya untuk dapat lebih mengembangkan karya seni komik tersebut melalui peningkatan imajinasi dan kreatifitas berkominik. Sehingga dengan perancangan rumah produksi komik ini diharap mampu menjembatani ruang kreatifitas para pengomik dengan produser sebagai pemilik modal, untuk mereka dapat menghasilkan komik-komik lokal yang setidaknya akan menjadi alternatif di pasaran komik Indonesia dengan harapan terbesar bahwa komik Indonesia akan kembali menjadi raja di negerinya sendiri.

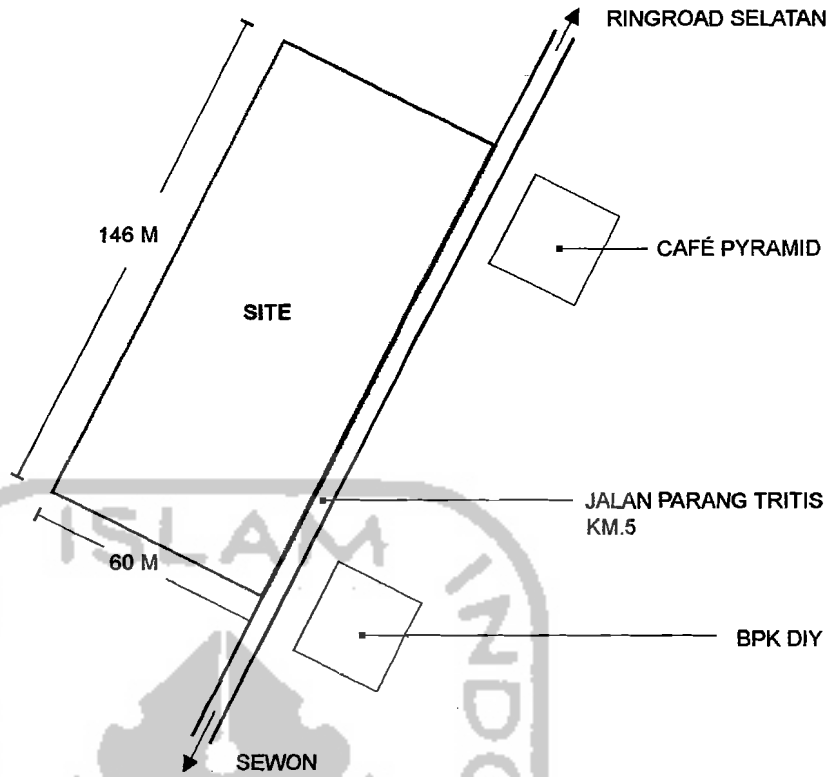
## LOKASI

Lokasi yang dipilih adalah dengan melihat potensi site berdasarkan pertimbangan fungsi bangunan, yaitu sebagai Rumah Produksi atau rumah kerja bagi para seniman komik, yang sebagian besar memang berasal dari kampus seni rupa. Sehingga lokasi site terletak di:

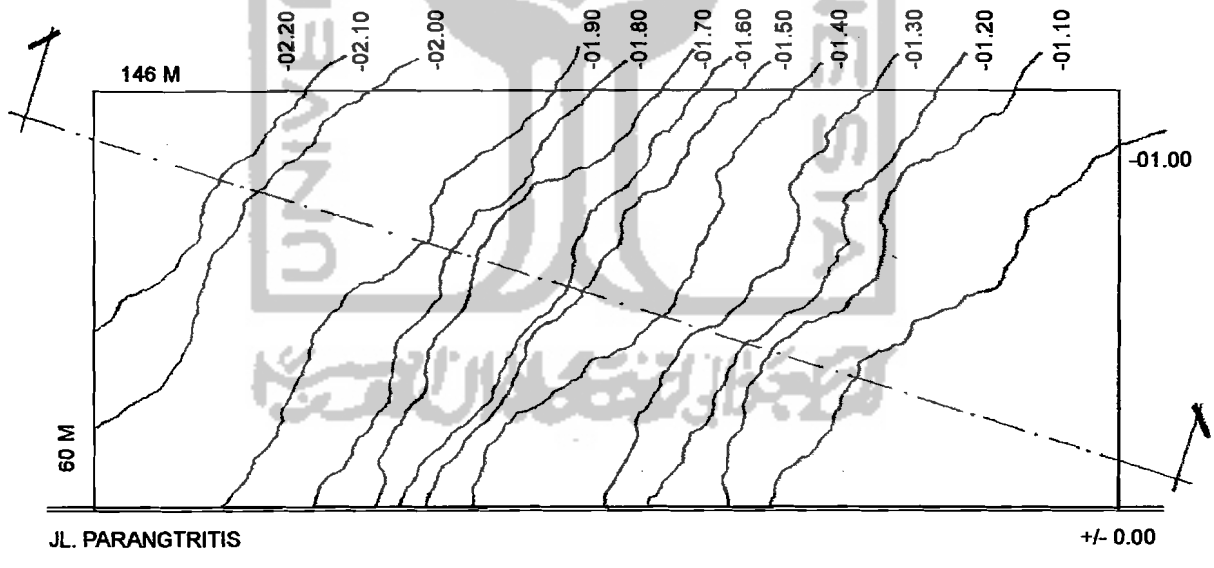
- Jalan Parangtritis km 5, Sewon, Bantul. Disisi barat Pyramid cafe.
- Luas site  $\pm 8760 \text{ m}^2$ , (146 x 60)  $\text{m}^2$ .
- Luas total bangunan  $\pm 6631 \text{ m}^2$ .



### 1. PETA LOKASI SITE



### 2. KONTUR SITE



### 3. POTONGAN KONTUR



## FASILITAS

Fasilitas pada Rumah Produksi Komik ini meliputi:

1. Fasilitas produksi dan pelatihan
  - Unit produksi komik
  - Unit produksi graphic novel
  - Unit produksi majalah
  - Unit produksi novel
  - Unit produksi action figure
2. Fasilitas pengelolaan meliputi kantor pengelola, meeting room.
3. Fasilitas penunjang meliputi galeri, cafe, retail comicshop dan merchandise.

## BESARAN RUANG

Besaran ruang untuk Rumah Produksi Komik adalah:

1. Fasilitas produksi  
Total besaran ruang untuk fasilitas produksi adalah  $\pm 2362 \text{ m}^2$  ( 35,62% ).
2. Fasilitas pengelolaan  
Total besaran ruang untuk fasilitas pengelola adalah  $\pm 511 \text{ m}^2$  ( 7,70% ).
3. Fasilitas penunjang  
Total besaran ruang untuk fasilitas penunjang adalah  $1494 \text{ m}^2$  ( 22,53% ).

Maka total besaran ruang adalah  $\pm 4367 \text{ m}^2$ , dengan luasan sirkulasi utama bagi orang maupun kendaraan didalam bangunan adalah  $\pm 2264 \text{ m}^2$  ( 34,15% ).

Sehingga luas total bangunan adalah:

$$\begin{aligned} &= \text{total luas ruang} + \text{total sirkulasi} \\ &= ( 4367 + 2264 ) \text{ m}^2 \\ &= 6631 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

**PROGRAM RUANG**

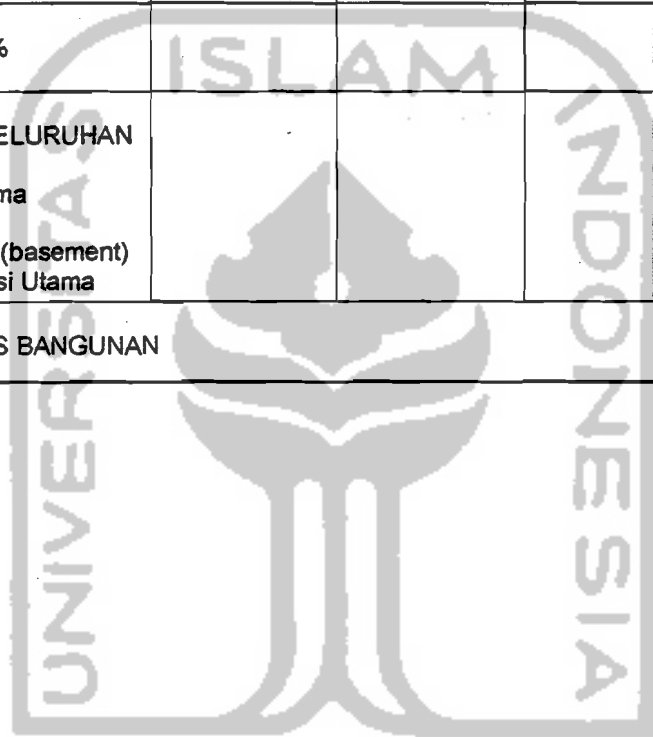
NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
<b>A.</b>	<b>Fasilitas pengelola</b>					
1.	Ruang direktur (+ruang tamu)	30/orang	6	32	1	32
2.	Ruang sekretaris	8/orang	1	8	1	8
3.	Ruang staff	8/orang	10	80	1	80
4.	Ruang personalia	8/orang	6	48	1	48
5.	Ruang resepsionist	5/orang	2	10	1	10
6.	Ruang manajer Pemasaran (+staff)	8/orang	5	40	1	40
7.	Ruang manajer jasa teknik(+staff)	8/orang	5	40	1	40
8.	Ruang manajer jasa produksi (+staff)	8/orang	5	40	1	40
9.	Ruang manajer umum	8/orang	5	40	1	40
10.	Ruang rapat	2/orang	20	40	1	40
11.	Ruang humas	8/orang	5	48	1	48
	<b>TOTAL</b>					<b>426</b>
	<b>Sirkulasi 20%</b>					<b>85,2</b>
	<b>TOTAL II</b>					<b>511,2</b>
<b>B</b>	<b>Fasilitas penunjang</b>					
1.	Musholla	0,83/orang	26	32	1	32
2.	Ruang utility (listrik dll)	0,63/orang	-	40	1	40
3.	Café	0,83/orang	50	64	1	64
4.	Pantry	-	-	24	1	24
5.	Ruang security	-	-	10	1	10
6.	Gudang	-	-	48	1	48
7.	Loading dock	-	-	18	1	18

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
8.	Lobby & entrance	0,83/orang	-	-	-	36
9.	Lafatory :					
	-Lafatory produksi	0,31/orang	6	24	6	144
	-lafatory umum	0,31/orang	4	24	2	148
10.	Ruang tidur / istirahat	2/orang	56	112	1	112
11.	Parkir (indoor)					
	- motor	1,2/motor	80	96	1	96
	- mobil	12,5/mobil	20	250	1	250
12.	Ruang genset	-	-	75	1	75
13.	Ruang water treatment	-	-	16	1	16
14.	Ruang plumbing	-	-	16	1	16
15.	Cleaning service	0,6/orang	-	2	8	16
16.	Retail					
	- Merchandise	0,83/orang	-	36	1	36
	- Bookstore	0,83/orang	-	100	1	100
17.	Gallery	0,83/orang	-	64	1	64
	<b>TOTAL</b>					<b>1245</b>
	Sirkulasi 20%					<b>249</b>
	<b>TOTAL I</b>					<b>1494</b>
<b>C.</b>	<b>Fasilitas produksi</b>					
1.	Studio produksi komik					
	- Ruang script	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang penciller	6,03/orang	20	120,6	1	120,6
	- Ruang editing	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang inking	6,03/orang	20	120,6	1	120,6
	- Ruang coloring	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang graphic	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang draft & file library	-	-	98	1	98

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
2.	Studio graphic novel					
	- Ruang pimpinan redaksi (+tamu)	12/orang	3	24	1	24
	- Ruang graphic	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang dokumentasi	8/orang	3	24	1	24
3.	Studio produksi majalah					
	- Ruang pimpinan produksi (+tamu)	12/orang	6	48	1	48
	- Ruang redaktur	8/orang	5	40	1	40
	- Ruang staff redaksi	8/orang	20	160	1	160
	- Ruang dokumentasi	8/orang	1	40	1	40
- Ruang editing (4 ruang)	8/orang	1	40	1	40	
4.	Studio produksi novel					
	- Ruang pimpinan redaksi (+tamu)	12/orang	3	24	1	24
	- Ruang staff redaksi	8/orang	3	24	1	24
	- Ruang dokumentasi	8/orang	3	24	1	24
- Ruang editing	8/orang	3	24	1	24	
5.	Studio action figure					
	- Ruang research & concept	8/orang	2	16	1	16
	- Ruang modeling	1,58/orang	5	60	1	60
	- Ruang bahan	-	-	12	1	12
	- Ruang coloring	1,58/orang	8	12	1	12
- Ruang finishing	-	-	12	1	12	

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

NO	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR (m2)	KAPASITAS	LUAS (m2)	UNIT	SUB TOTAL (m2)
6.	Ruang offset	-	-	135	1	135
7.	Ruang audio visual	1/orang	-	-	1	70
8.	Ruang tunggu	0,83/orang	-	36	1	72
9.	Ruang referensi	-	-	80	1	80
	<b>TOTAL</b>					<b>1968,2</b>
	<b>Sirkulasi 20% TOTAL III</b>					<b>393,64 2361,84</b>
	<b>TOTAL KESELURUHAN</b>					<b>4367,04</b>
	Sirkulasi utama					1732
	- Orang					532
	- Kendaraan (basement)					2264
	<b>Total Sirkulasi Utama</b>					<b>2264</b>
	<b>TOTAL LUAS BANGUNAN</b>					<b>6631</b>



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



## KARAKTERISTIK PENGGUNA

- Pengguna tetap  
Pengelola tetap, karyawan, dan tim pekerja seni.  
Tim pekerja seni terutama para pekerja seni komik untuk mendorong penguangan kreatifitas di setiap waktu maka disediakan fasilitas berupa ruang istirahat untuk mereka menginap.
- Pengguna tidak tetap  
Pengunjung, untuk rumah produksi dan fasilitas umum.  
Datang secara perorangan atau rombongan.

## DATA KLIEN

- Prospektif Klien  
Sebuah unit perusahaan yang khusus berkonsentrasi pada komik, yaitu M&C yang merupakan brand image untuk Unit Komik Majalah dari Gramedia Majalah. M&C yang dibentuk untuk menjadi wadah dari seluruh produk komik yang diproduksi oleh Gramedia Majalah, dimana saat ini produk-produk yang dominan adalah Album Walt Disney dan Hong Kong. M&C kependekan dari Magazine & Comics karena produknya selain berupa komik terdapat pula produk yang content-nya merupakan mix dari majalah dan komik. Dan dalam perkembangannya, M&C menjadi unit tersendiri, yang menerbitkan komik-komik Hong Kong, Jepang, Eropa. Dan kini mulai berkonsentrasi pada komik-komik Amerika, Eropa, Mandarin, dan Indonesia.
- Kebutuhan Klien  
*Fungsional*  
Rumah produksi yang menyatukan produser dengan para pekerja seni, dalam membuat produk komik yang mengutamakan kreatifitas dalam berkarya. Dapat menghasilkan komik secara reguler, dengan pekerja yang potensial di bidangnya (studio komik dengan pembagian ruang per-bidang aktifitas). Selain pengembangan produk berupa, graphic novel, novel, majalah komik, dan pembentukan karakter komik dalam action figure (studio-studio ruang produksi). Serta kebutuhan publikasi melalui pameran serta distro penjualan komik dan merchandise (galeri dan retail penjualan).

### *Performance*

Bangunan yang mengangkat konsep dari elemen komik, yaitu panel. Panel yang mengatur ruang-ruang adegan dalam satu halaman komik, menjadi dasar pembentukan pola penataan ruang dalam bangunan.

## **TANGGAPAN DESAIN**

### *Fungsional*

Penataan ruang berdasarkan pola penataan panel-panel dalam suatu halaman komik, yaitu mengikuti pola bacaan antar panel dalam komik dengan mengarahkan pandangan dari satu panel ke panel yang lain, dalam hal ini berupa pengarahannya sirkulasi antar ruang dalam bangunan.

### *Performance*

Masa bangunan dengan bentuk dan penataan site yang menampilkan pola tatanan panel dalam halaman-halaman komik.

## **METODE PERANCANGAN**

- **Re-presentasi arsitektural**

Dalam representasi arsitektural, konsep perancangan yang digunakan berdasar konsep komik. Dan kajian yang dirasa mampu mewakili kompleksitas komik tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo, dengan kreatifitas dan keragaman konsep bentuk panel, yang kemudian akan diangkat dan di transformasikan dalam bentuk arsitektural.

- **Analisa bentuk**

Bahan analisa diperoleh melalui bentuk panel dan pola penataannya, dalam komik karya Greg Capullo yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk dan pola penataan ruang Rumah Produksi Komik ini.