

Bab I

Pendahuluan

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

I.1. Pengantar

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

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

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



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

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

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

³ *Borobudur, Golden Tales of The Bhudass*

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

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

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

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

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

1.2. Pengertian Judul

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

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

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

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

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

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

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

1.3. Latar Belakang

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

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

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

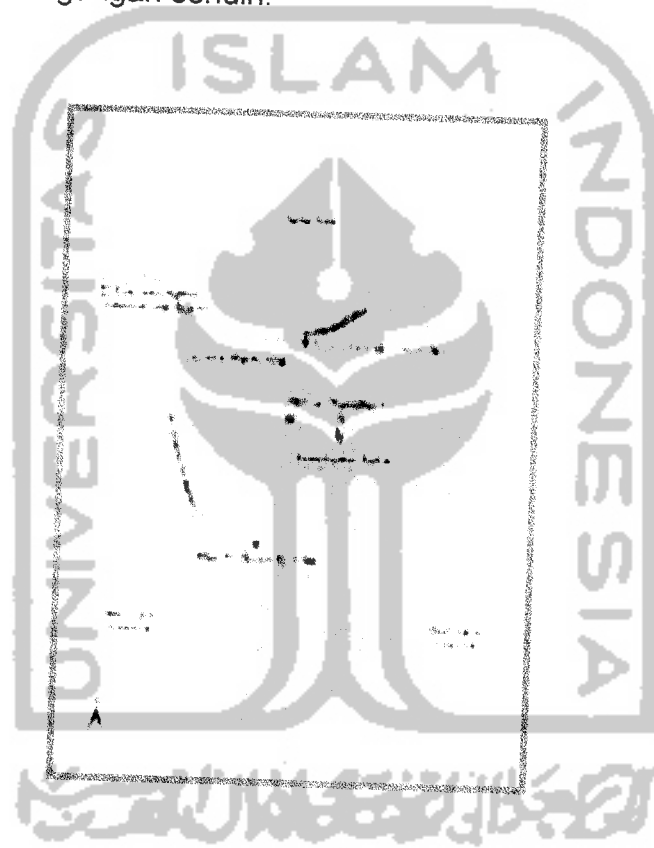


Gb 1.2. Beberapa karya komik Indonesia

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

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

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



Gb 1.3. Jogja di antara 2 monumen besar zaman Hindu

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

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

1.4. Tinjauan Pustaka

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

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

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

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

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

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

I.5. Permasalahan

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

Permasalahan Umum

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

Permasalahan khusus

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

I.6. Sasaran

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

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

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

I.7. Lingkup Pembahasan

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

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

I.8. Metode Perancangan

I.8.1. Pencarian Data

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

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

I.8.2. Analisa

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

I.8.3. Sintesa

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

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

I.9. Sistematika Penulisan

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

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

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



Pola pikir

