

Bab II

Analisa

Bab ini berisikan analisa – analisa berkenaan dengan proses pemilihan site dari Museum Komik Nasional, analisa tentang korelasi atau hubungan antara komik nasional dengan Candi Borobudur (yang telah dipilih untuk menjadi inspirator rancangan pada Museum Komik Nasional ini), dan beberapa kajian tentang makna edukatif-rekreatif yang akan diterapkan pada misi pendidikan pada Museum Komik Nasional, serta syarat-syarat yang digunakan dalam mendesain sebuah bangunan yang berfungsi sebagai Museum.

Dari analisa-analisa yang dilakukan diharapkan akan menghasilkan poin-poin rekomendasi terhadap site terpilih berkenaan dengan dukungan site tersebut terhadap fungsi bangunan sebagai Museum Komik Nasional, pengolahan massa bangunan yang berhubungan pada proses zoning fungsi, tata letak massa, pendisplayan benda yang dapat menciptakan proses pendidikan yang bersifat rekreatif-edukatif, ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan (program ruang), serta besaran dari ruang-ruang tersebut.

II.1. Analisa Tapak dan Lokasi

Dasar pertimbangan pemilihan site/lokasi, memerlukan strategi pemikiran yang tepat untuk pencapaian tujuan dan sasaran Museum Komik Nasional di Jogjakarta. Dengan memprioritaskan fungsi Museum Komik Nasional yang merupakan wadah untuk mendapatkan informasi berkaitan tentang komik nasional, dan dengan memperhatikan sosok komik yang memiliki tingkat popularitas yang tinggi maka digunakan beberapa patokan dalam penentuan lokasi atau tapak dari Museum ini.

Beberapa acuan dalam pemilihan lokasi/ site dari Museum ini adalah :

1. Segi pencapaian, kemudahan dalam hal menarik minat pengunjung dengan kemudahan pencapaian ke lokasi/ aksesibilitas terhadap jangkauan jalur transportasi regional, lokal.

2. Segi interelasi dengan potensi kegiatan lain, kaitannya dengan kegiatan pendidikan dan kegiatan pariwisata, lembaga pendidikan formal, maupun non formal. Dan juga pertimbangan akan adanya fasilitas lain yang bisa mendukung keberadaan Museum.
3. Segi teknis, benda koleksi perlu dihindarkan dari gangguan – gangguan seperti polusi, kebakaran, juga faktor iklim, temperatur dan kelembaban. Terhadap bangunan meliputi site yang mencukupi, dan juga mempertimbangkan area pengembangan Museum.
4. Selain itu juga perlu dipertimbangkan dari segi sarana prasarana kota, potensi site dan tata guna lahannya.

Dari beberapa poin di atas maka site/lokasi terpilih yang di prediksi mampu mendukung proses perencanaan Museum Komik Nasional ini adalah site di daerah ring road yang memiliki jarak tidak jauh dari pusat kota (berdekatan dengan lokasi Asrama Haji). Lokasi / tapak terpilih ini memiliki akses yang sangat mendukung publikasi Museum Komik Nasional ini ke masyarakat, baik masyarakat lokal maupun masyarakat luar. Pemilihan site Museum Komik Nasional ini memiliki beberapa kriteria pemilihan sebagai berikut :

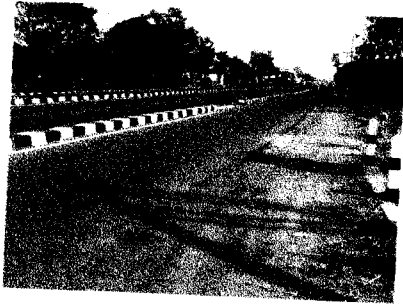
1. Site tersebut berada tidak jauh dari pusat kota
2. Berdekatan dengan area-area pendukung seperti Museum Jogja Kembali (MONJALI), dan Museum Rusli.
3. Berada pada jalur lintas propinsi.
4. Pemilihan site ini juga mempertimbangkan daya dukung site terhadap upaya penyampaian misi dari Museum Komik Nasional yaitu sebagai penyampai/penyambung pesan tentang komik nasional kepada masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Jogjakarta pada khususnya.



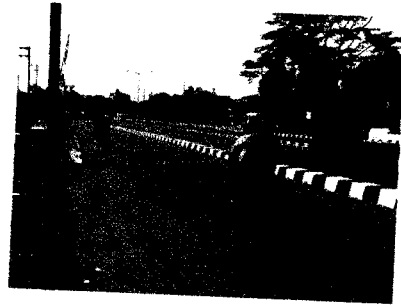
Dari diagram diatas terlihat bahwa telah terjadi kesenjangan informasi tentang komik nasional di kalangan masyarakat Jogja. Di satu bagian Jogja, masyarakatnya telah mendapat cukup informasi tentang komik nasional (dalam hal ini adalah komik – komik indie) maupun komik – komik asing (baik dari Jepang maupun Amerika), dari aktivitas – aktivitas perkomikan di daerah tersebut yang cukup konsisten (digalang oleh ISI, banyaknya pameran – pameran komik indie di Cemeti, MSD dll). Sedangkan di satu bagian Jogja lainnya, terlihat kekurangan informasi pada masyarakat di wilayah tersebut tentang komik nasional .

Oleh karena itu lokasi Museum tersebut berlokasi di tengah – tengah dua kelompok masyarakat tersebut. Dengan harapan distribusi informasi yang akan dilakoninya dapat berjalan dengan baik.

5. Berada pada jalur yang mudah di akses dari sarana-saran pendidikan seperti UGM, UII, UTY dan AMP YKPN.
6. Berdekatan dengan sarana akomodasi pariwisata bertaraf internasional: Hyat Regency yang berada di sebelah barat laut atau tepatnya di jalan Palagan Tentara Pelajar.



Gb 2.1. akses menuju site dari arah barat



Gb 2.2 akses menuju site dari arah timur

Site tersebut memiliki tingkat kedinamisan kontur yang dapat diolah untuk meningkatkan potensi eksterior bangunan, dengan di dukung oleh keberadaan kali Code yang dapat di gunakan sebagai potensi view eksterior bagi fasilitas – fasilitas pendukung dari bangunan Museum Komik Nasional ini seperti fasilitas Cafeteria, area duduk dan sarana – sarana pendukung.



Gb 2.3.kondisi kontur pada site terpilih yang berdekatan dengan sungai Code



Gb 2.4. Kondisi Sungai Code

selain berkontur (yang jarak maksimalnya mencapai 2 meter ini), site/
lokasi terpilih ini juga mempunyai bagian yang flat / datar.



Gb 2.5. kondisi secara umum dari site terpilih

II.2. Penyajian Kronologis Perkembangan Komik Nasional

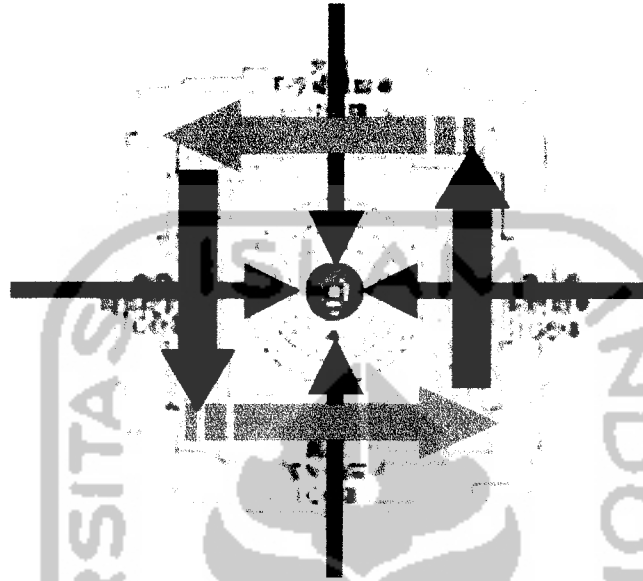
Penyajian kronologis perkembangan dari komik nasional ini merupakan tema pokok dari Museum Komik Nasional ini. Ada beberapa fenomena penting dalam tubuh perkomikan kita yang sangat perlu untuk memperoleh tanggapan sejak dini, yaitu :

1. Adanya fakta yang mengatakan bahwa perkomikan kita dari zaman komik Indonesia kuno sampai komik pada masa sekarang (komik indie, komik Indonesia modern) telah memiliki peningkatan dari sisi teknologi pembuatannya. Komik Indonesia klasik yang cenderung di buat secara free-hand oleh komikusnya telah berganti ke komik Indonesia yang di kolaborasikan dengan teknologi digital yang mampu menghasilkan hasil penggambaran, pewarnaan, serta lay out yang lebih baik di banding produk pendahulunya. Namun komik Indonesia modern ini penuh dengan peniruan – peniruan terutama dari karakter lakon yang diangkatnya, sehingga boleh di katakan komik Indonesia klasik merupakan komik yang mampu mencerminkan karakter masyarakat Indonesia walaupun sangat sederhana dalam produk nya.⁹
2. Adanya kekurangan informasi tentang komik nasional, yang berakibat menggilanya konsumsi masyarakat terhadap komik asing (komik Jepang dan amerika).
3. Mulai meningkatnya hagemoni masyarakat terhadap komik nasional. Setelah mengetahui informasi yang minim tentang komik Indonesia.

⁹ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 28-45, 1998, 236 hal

II.3. Tinjauan Candi Borobudur (sebagai Inspirator simbolis pada Museum Komik Nasional).

II.3.1. Tinjauan tentang Sequence Berganda pada Borobudur



- Candi Borobudur memiliki 2 alur sirkulasi, yaitu sirkulasi melingkar dan sirkulasi yang menerus sampai ke puncaknya. Sirkulasi melingkar adalah tempat di mana peziarah mengikuti cerita yang terdapat pada relief – relief Candi Borobudur secara konsisten dari awal hingga mencapai tahapan teratas (Arupadatu). Sedangkan sirkulasi menerus adalah sirkulasi dimana pengunjung langsung menuju puncak candi, dan penikmatan relief hanya sekilas mereka rasakan (hanya bagian yang terlihat dari jalur sirkulasi, sedangkan relief - relief yang jauh dari jalur sirkulasi tersebut tidak dapat mereka nikmati cerita maupun wujudnya).

- Borobudur memiliki 3 tingkatan, yaitu Kamadatu, Rupadatu, dan Arupadatu, dimana ketiga tingkatan tersebut masing - masing merepresentasikan perjalanan kehidupan manusia dari tingkat yang sangat duniawi sampai ketinggian pencerahan (tahapan sempurna / nirwana).

II.3.2. Korelasi Komik Nasional dengan Candi Borobudur

Pengkolaborasi karakter – karakter yang terdapat pada Candi Borobudur pada perancangan Museum Komik Nasional ini meliputi poin – poin sebagai berikut :

II.3.2.1. Dari Aspek Penyajian Benda Display

Museum Komik Nasional ini akan membagi ruang displaynya menjadi 3 jenis ruang display dimana ke tiga ruang tersebut memiliki enclosure yang kuat antara satu dengan yang lain dalam upaya menjelaskan kronologis perkembangan komik Indonesia. Pembagian ruang display pada Museum ini (menjadi 3 kelompok ruang display) tersebut berdasarkan pada 3 masa perkembangan komik nasional yaitu :

1. **Masa komik Indonesia kuno** : yang diwakili oleh Candi Borobudur , sebagai salah satu cikal bakal dari komik Indonesia.¹⁰
2. **Masa komik Indonesia pada masa industri komik**: pada masa itu, komik Indonesia terbagi atas 5 *genre* yaitu komik wayang, komik silat, komik edukatif, komik roman remaja, dan komik humor. Ada sekitar 199 Komikus Nasional yang berkarya

¹⁰ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 16, 1998, 236 hal

pada masa 1970 an – 1980 an. Data berkaitan dengan genre komik yang beredar antara 1966 sampai Juli 1971 adalah :

Genre	Jumlah judul
1. Komik silat	427
2. Roman remaja	322
3. Dagelan	55
4. Fiksi Ilmiah dan Cerita Fantastik	37
5. Dongeng dan Legenda	15
6. lain – lain (koboi, detektif)	20
Jumlah	876

Tabel 2.1. data komik yang beredar antara 1966-1971

Sedangkan Komik Wayang hampir tidak ada di Perpustakaan dan Kios, namun dapat diperoleh data sebagai berikut :

(a). Seri Wayang Purwa (karya Ardisoma)

Terbit sebanyak 22 jilid (masing – masing berisi 42 halaman). Dengan ukuran 18,5 x 26,5

(b). Komik Wayang karya R.A. Kosasih terdiri atas :

Mahabharata (26 Jilid)

Bharatayudha (5 Jilid)

Pendawa Seda (4 Jilid)

Parikesit (4 Jilid)

Udayana (4 Jilid) ¹¹

¹¹ Marcel Boneff. Komik Indonesia, Jakarta, Hal 51 dan 105, 1998, 236 hal

3. **Masa komik Indonesia modern** : pada masa ini komik Indonesia di kuasai oleh para komikus – komikus indie seperti **Swakomsta, Matirasa, Daging Tumbuh, Studio Indie Bengkel Komik, Sebikom** dll, yang cenderung ingin merdeka. Merdeka dari ketergantungan mereka terhadap penerbit, terhadap uang, dll.

Komik kuno Indonesia	Komik Indonesia pada masa Industri komik	Komik Indonesia Modern
-----------------------------	---	-------------------------------

Masa perkembangan komik nasional akan terkolaborasi dengan Candi Borobudur, yang merupakan unsur filosofis rancangan pada Museum ini. Analogi – analogi simbolis rancangan dalam poin ini adalah sebagai berikut :

Komik Indonesia	Candi Borobudur
Masa komik indonesia kuno , yang merupakan komik Indonesia paling sederhana. Cerita – cerita yang di angkat cenderung menceritakan kehidupan satu kelompok saja (tema cerita yang sederhana) dan didalamnya terdapat batasan – batasan yang kuat dari sisi penceritaan.	Di analogikan sebagai tingkat <i>Kamadatu komik nasional</i> . Dimana pada tingkatan Kamadatu (yang terdapat pada Candi Borobudur) cerita kehidupan yang sangat keduniawian sangat terasa pada cerita – cerita reliefnya. Dapat di klasifikasikan bahwa tingkatan kehidupan pada taraf Kamadatu ini merupakan tingkatan kehidupan paling rendah (sederhana), penuh karma, dosa dll.
Masa Komik Indonesia Pertengahan . Unsur – unsur cerita yang di angkat sudah semakin kompleks. Rangkaian	Di analogikan sebagai tingkatan <i>Rupadatumnya Komik Nasional</i> dimana pada tingkatan Rupadatu pada candi Borobudur banyak

<p>sudah semakin kompleks. Banyak sisi kehidupan masyarakat yang dibawa ke dalam cerita. Namun komik pada masa ini sempat dianggap sebagai sesuatu yang terlarang, mengganggu pendidikan. Namun usaha – usaha untuk menghilangkan citra tersebut terus bermunculan</p>	<p>menceritakan upaya – upaya manusia untuk mencari pencerahan yang hakiki, lepas dari karma, lepas dari lingkaran reinkarnasi dll.</p>
<p>Masa Komik Indonesia Modern. Masa komik Indonesia dimana produk – produk yang di hasilkan memiliki tingkat kualitas yang lebih bagus di banding pendahulu-pendahulunya. Tema cerita yang di angkat sudah sangat bebas,seringkali menuju ke arah – arah pelanggaran norma – norma yang berlaku di masyarakat, hal tersebut disebabkan oleh pengaruh komik – komik asing yang dewasa ini sangat banyak beredar di Indonesia.</p>	<p>Di analogikan sebagai Arupadatumnya komik nasional. Di mana Arupadatu pada Candi Borobudurmenceritakan sebuah pencapaian sebuah pencerahan yang hakiki (bebas)</p>

Tabel 2.2. korelasi antara perkembangan komik Indonesia dengan makna antar level pada Candi Borobudur

II.3.2.2. Dari Segi Level Ruang

Dari tabel analogi di atas, maka sudah jelas bahwa ruangan yang menjelaskan masa komik kuno Indonesia adalah ruangan yang paling rendah di banding ruang – ruang lainnya, kemudian di susul ruang yang menjelaskan komik Indonesia pertengahan, kemudian yang paling tinggi adalah ruang yang menjelaskan tentang komik Indonesia modern.(konsep pada lampiran)

II.3.2.2.a. Area Komik Indonesia Kuno

Area display ini merupakan representasi dari salah satu bagian dari selasar Candi Borobudur, yang mendisplay relief-relief yang memiliki tingkat enclosure yang tinggi antar panelnya. Panel-panel yang berisikan relief-relief tersebut diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pengunjung Museum Komik Nasional tentang bentuk dan karakter dari komik Indonesia kuno. (konsep pada lampiran)

II.3.2.2.b. Area Komik Indonesia Pertengahan

Area display ini akan mendisplay 5 genre komik Indonesia yang ada pada masa ini. Ke 5 genre komik tersebut akan di display pada 5 ruang yang berbeda berdasarkan tingkat kepopulerannya. Kelima ruang tersebut akan di batasi dengan "pembatas ruang maya" berupa pembatas ruang yang terbentuk dari kolaborasi dari unsur cahaya alami dan artifisial. Pengunjung dapat mengakses ruang-ruang display yang terdapat pada area ini secara serial atau secara paralel, dengan didukung oleh sebuah selasar yang memiliki hubungan secara visual dengan area perpustakaan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang yang bersifat rekreatif-edukatif kepada pengunjung Museum Komik Nasional. (konsep pada lampiran)

II.3.2.2.c. Area Komik Indonesia Modern

Area display ini bersifat temporary Exhibition. Hal tersebut di sebabkan masih berlanjutnya proses berkarya para komikus Indonesia modern, sehingga benda-benda yang di display dapat berganti pada waktu-waktu yang telah ditentukan (berkala). Komik-komik yang di display pada Area display ini merupakan komik-komik Indonesia modern yang masih bersifat Indie atau yang sudah major label. Selain mendisplay komik secara display pasif area ini juga mendisplay komik secara display aktif melalui display-display yang bersifat interaktif seperti animasi, film dll, yang di wadahi oleh sebuah ruang Audiovisual. (konsep pada lampiran)

Dengan zonifikasi Area display seperti di atas, pengunjung Museum Komik Nasional memperoleh potongan-potongan informasi tentang komik Indonesia berdasarkan masa perkembangannya. Ke tiga Area display tersebut di desain berdasarkan karakteristik tiap level pada Candi Borobudur yaitu level Kamadatu, Rupadatu, dan Arupadatu. Sehingga masing-masing Area display yang terdapat pada Museum Komik Nasional tersebut menawarkan pengalaman ruang yang berbeda antara Area display yang satu dengan Area display yang lain kepada para pengunjung Museum Komik nasional.

II.3.2.3. Dari segi sirkulasi pengunjung

Museum Komik Nasional ini akan terinspirasi oleh karakter sirkulasi Borobudur yang terdiri atas sirkulasi yang bersifat serial dan sirkulasi yang bersifat paralel. Dua sirkulasi yang terdapat pada Candi tersebut akan di analogikan ke dalam sirkulasi ketika pengunjung akan menikmati benda – benda koleksi yang terdapat di dalam ruang display dan perpustakaan. Hal ini juga menjadi unsur penyatu dua kelompok ruang yang keduanya sama–sama mengemban misi untuk mengenalkan, mempromosikan, mengajak dan meningkatkan minat masyarakat terhadap komik nasional. Hanya berbeda dalam bentuk penyajiannya, yang pertama (ruang display) hanya ingin memperlihatkan aspek–aspek yang terdapat di dalam komik nasional, sedangkan yang kedua (perpustakaan) akan menyajikan komik dalam bentuk pustaka.

Sehingga ketika pengunjung berada di dalam ruangan–ruangan display dan perpustakaan, mereka akan merasakan adanya perbedaan – perbedaan secara level ruang, karakter ruang, sirkulasi, dan penyajian benda display berdasarkan karakter- karakter yang terdapat pada Candi Borobudur.

II.4. Pedoman Mendesain Sebuah Museum

Guna memperoleh perwujudan Museum Komik Nasional yang dapat mewadahi kegiatannya diperlukan patokan – patokan yang digunakan sebagai dasar perancangan.

II.4.1. Persyaratan Umum Arsitektur Museum

- Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, di bantu oleh perpustakaan dan staff administrasi
- Museum harus mempunyai ruang–ruang untuk koleksi penyelidikan (referencce collection) yang di susun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakupnya (tipologi, geologi, kronomi)
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan yang digunakan untuk aktivitas – aktivitas pameran sewaktu – waktu (Temporary Exhibition) yang sifatnya lebih khusus, tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa faedahnya bagi pendidikan masyarakat.
- Museum harus mempunyai ruangan – ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan, yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staff yang ditugaskan untuk acara – acara kunjungan, seminar, pemutaran film/slide bagi para pelajar sekolah, mahasiswa, tourist, dll.
- Museum harus dilengkapi dengan studio yang memiliki perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat – alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang – barang koleksi atau untuk membetulkan barang – barang koleksi yang rusak.

- Museum harus dilengkapi dengan ruang audiovisual yang berisikan alat audio visual berupa slide film, alat – alat penyimpan suara dll.

II.4.2. Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk Museum

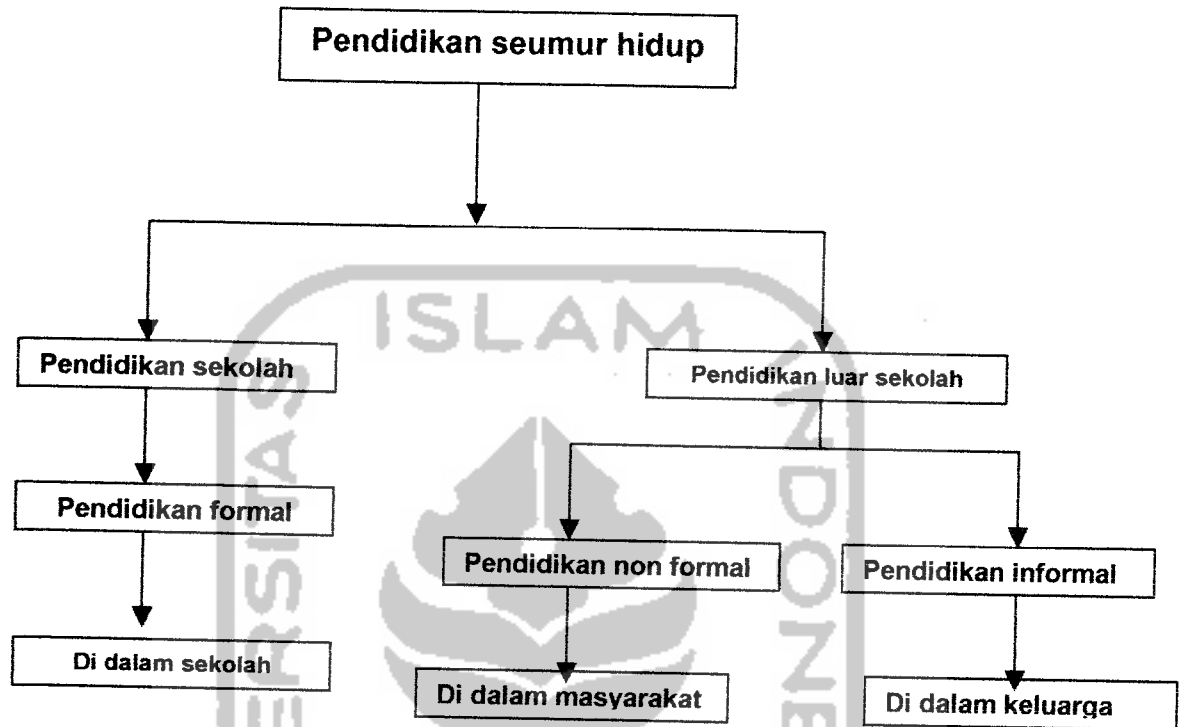
- Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang
- Type pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus di sediakan
- Memperhatikan perilaku pengunjung
- Aktifitas ruang pameran museum
- Ruang – ruang pameran alternatif bagi pengunjung
- Segi – segi konservasi pameran
- Ruang/Area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus
- Area reception adalah istimewa penting sebagai area untuk mencapai ke berbagai ruang lain.
- Ruang pameran permanen mempunyai 3 (tiga) pendekatan model: pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang “ lay out “ pameran. Kedua, ruang kecil seperti galery di rancang untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.
- Area pameran temporer, sering kali merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.

- Perawatan terhadap barang – barang pameran tidak hanya melalui restorasi tetapi juga melalui konservasi, sehingga di perlukan hubungan langsung antara ruang pameran dan ruang perawatan.

II.4.3. Beberapa Acuan Tentang Perancangan Museum adalah :

- Hendaknya di gunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatannya.
- Perhatian terhadap koleksi – koleksi.
- Perhatian terhadap pengunjung.
- Perhatian terhadap staff museum berikut ruang – ruang untuk mereka.
- Penempatan gudang pada celah atau tempat yang susah dicapai oleh umum.
- Gudang hendaknya cukup untuk penyimpanan selama 1 tahun.
- Kontrol temperatur dan kelembaban udara hendaknya menggunakan sistem sentral. Dan beberapa di wadah oleh sistem yang lebih otonom (bagi artificial system)
- Menawarkan pengunjung untuk kontak langsung dengan koleksi (dalam hal ini koleksi-koleksi tertentu) pameran

Sebelum mengetahui macam kegiatan edukatif berikut ini di jabarkan diagram ruang lingkup pendidikan :



Rekreatif adalah segala jenis kesenangan yang diperoleh / di capai dengan sengaja yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai kondisi tertentu. Apabila di definisikan dengan lebih rinci adalah sebagai berikut :

- Recreation di artikan sebagai kegiatan " mencipta kembali " (recreate) atau tercipta kembali oleh sesuatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu (pasttime) atau kegembiraan (amusement)
- "Recreation" berarti penyegaran (refresment) kekuatan fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan .
- Dalam arti yang luas rekreasi dapat di artikan sebagai segala jenis kesenangan yang di peroleh / dicapai dengan sengaja

(anytype of conscious enjoyment) yang dilakukan tanpa keterikatan dan mempunyai tendensi tertentu, dari mulai pengekspresian hingga peformance gaya hidup tertentu.

Pada dasarnya kegiatan utama dari orang yang sedang berwisata atau berekreasi adalah kegiatan yang bersifat rekreatif. Berikut ini adalah karakter kegiatan rekreatif yang di bedakan berdasarkan :

A. berdasarkan karakteristiknya rekreasi di bedakan dalam 3 macam :

- Rekreasi remaja
- Rekreasi orang tua dan anak - anak
- Rekreasi Pendidikan (melihat pameran seni budaya, ilmu pengetahuan purbakala, sejarah, dll)

B. Sifat kegiatan rekreatif dapat di bagi menjadi dua, yaitu :

- Pasif : dilakukan dengan tenaga yang relatif kecil seperti menikmati panorama alam, makan minum, menyaksikan kesenian, melihat pameran, santai, dll.
- Aktif : kegiatan yang memerlukan banyak tenaga seperti berenang, bersampan, berjalan-jalan, dll.

Dari tinjauan pendidikan dan rekreasi di atas sebagai kegiatan yang berhubungan erat dengan kota Jogjakarta sendiri sebagai kota pendidikan dan pariwisata, maka lokasi pelayanan regional kota Jogjakarta di bagi berdasarkan fungsinya yaitu sebagai berikut :

- Salah satu kota tujuan wisata dimana dikota Jogja terdapat banyak objek-objek wisata baik wisata budaya, wisata pendidikan, wisata maritim dan wisata-wisata lainnya.
- Kota budaya dan pendidikan di mana hampir semua golongan penduduk Indonesia terwakili terutama pemudanya.

II.5.1. Penerapan Konsep Edukatif-Rekreatif pada MKN.

Konsep edukatif yang rekreatif ini akan di gunakan dalam merancang Museum Komik Nasional, konsep tersebut akan menjadi misi pendidikan yang diterapkan pada Museum ini dalam upaya mempromosikan komik nasional kepada masyarakat. Konsep tersebut diterapkan pada:

1. Area yang bersifat tiketing, dimana pengunjung harus membayar sejumlah harga tiket bila ingin memasuki area ini. Pada area tersebut pengunjung Museum Komik Nasional akan diajak untuk menikmati Area display1 dan 2 yang merupakan area yang bersifat permanent exhibition. Disini pendidikan/informasi akan komik nasional (yang ditawarkan oleh Museum Komik Nasional) di mulai. Pendidikan/informasi pertama adalah pengunjung akan diajak untuk mengenal lebih jauh seperti apa bentuk dan cerita dari komik kuno Indonesia yang terdiri atas komik-komik batu dari relief-relief Candi Borobudur pada Area display1. Pada Area displayini relief-relief yang disajikan adalah beberapa relief yang memiliki tingkat keterkaitan cerita sangat kuat, sehingga ketika pengunjung berada di Area display 1 mereka seakan-akan sedang melihat beberapa komik yang diukir pada batu. Kemudian pengunjung akan diajak mengenal bentuk dan karakter dari komik Indonesia pertengahan pada Area display2. Area yang terdiri atas 5 ruang display ini menyajikan 5 genre komik Indonesia masa pertengahan yang terdiri atas Komik Wayang, Komik Silat, Komik Roman Remaja, Komik Humor, dan Komik Edukatif. Ke lima genre komik Indonesia masa pertengahan ini dapat dinikmati secara pararel dan juga dapat dinikmati secara serial. Hal tersebut dikarenakan benda-benda display yang disajikan pada Area display2 memiliki sifat independen, yang

menyebabkan benda-benda display yang satu dengan benda display yang lain tidak saling berhubungan. Sistem penikmatan benda display secara paralel dan serial ini terinspirasi dengan sistem penikmatan benda display pada Candi Borobudur. Dengan sistem penikmatan seperti ini, pengunjung dapat menikmati dan memperoleh informasi dari ruang-ruang display pada Area display 2 secara “ meloncat-loncat” tidak harus dari awal. Sehingga ketika menikmati Area display2, pengunjung seakan-akan seperti membaca sebuah komik , di mana mereka dapat membaca secara berurutan dari lembaran pertama ke lembaran terakhir atau secara melompat-lompat dari lembar 1 ke lembar 5 kemudian balik ke lembar 3 dan seterusnya. Dan lembaran terakhir atau secara melompat-lompat dari lembar 1 ke lembar 5 kemudian balik ke lembar 3 dan seterusnya. Dan terakhir adalah ruang display 3 yang akan menyuguhkan produk-produk komik Indonesia modern. Area display terakhir ini memiliki 2 peran (sebagai bagian dari analogi sekuens berganda pada Candi Borobudur), yaitu dia bisa menjadi satu kesatuan dalam membentuk cerita dengan area-area display yang lainnya dan juga bisa berperan sebagai ruang yang bersifat independen/seakan-akan tidak memiliki hubungan dengan area-area display yang lainnya.

2. Area yang bersifat non-tiketing, dimana pengunjung tidak harus membayar/mengeluarkan biaya ketika memasuki area ini. Pada area ini pengunjung dapat bersantai dan rileks sambil menikmati hidangan yang ditawarkan pada cafetaria yang bersifat indoor dan outdoor. Dari cafe, pengunjung dapat menikmati pentas-pentas seni seperti drama, musik bahkan lomba-lomba yang berhubungan dengan dunia komik pada Amphiteater yang berada tepat di tengah-tengah Area Non-Tiketing ini. Selain itu area ini juga menawarkan akses langsung menuju area-area penunjang lainnya seperti area Book Store dan Souvenir Shop (yang menjual karya-karya komik Indonesia terbaru dari yang masih

bersifat Indie atau yang sudah bersifat Major Label dan souvenir-souvenirnya), Perpustakaan, Area ekspresi yang merupakan area di mana secara berkala(pada waktu-waktu tertentu) menjadi tempat beinteraksinya masyarakat komik dengan masyarakat umum dalam lingkup “belajar bareng mengenal dan membuat komik”.

3. Pada Museum ini pengunjung tidak hanya menikmati objek display yang bersifat 2 dimensional-pasif, tetapi mereka juga dapat menikmati sajian objek-objek display secara 2 dimensional dan 3 dimensional bergerak melalui film-film, dan animasi-animasi yang dapat di nikmati pada ruang Audiovisual.

II.6. Macam kegiatan dan kebutuhan ruang

Dari struktur organisasi museum diketahui pelaku kegiatan dan peranannya pada Museum Komik Nasional, sehingga untuk menganalisa kebutuhan ruang perlu pengelompokan kegiatan yaitu :

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

Dapat dilihat dari tabel berikut ini :

II.6.1. Berdasarkan bentuk kegiatan

Bentuk Kegiatan	Kebutuhan ruang	keterangan
pelayanan	Rg informasi	Sebuah ruang yang akan memberikan informasi tentang MUKONAS
	Rg. auditorium	Ruang yang digunakan untuk aktivitas-aktivitas pendukung seperti seminar, diskusi, acara-acara pengkajian yang berkaitan dengan komik dll.
	Rg. perpustakaan	Berisi koleksi – koleksi komik nasional dari masa klasiki sampai komik Indonesia modern
	Rg. audiovisual	Fasilitas yang digunakan untuk merepresentasikan komik secara 2 dimensional bergerak dan 3 dimensional bergerak
	Rg. ekspresi	Di sini pengunjung (dalam jangka waktu tertentu) dapat berkolaborasi dengan para komikus berkaitan dengan " how to make a comic " dan " how to product a comic ". Diharapkan dengan adanya fasilitas dengan aktivitas seperti itu di dalam MUKONAS ini, di harapkan dapat memunculkan bibit – bibit komikus baru.
pameran	Ruang pamer permanen (2 dimensional dan 3 dimensional)	Ruang display permanen ini terbagi atas 3 (sesuai dengan 3 pembagian perkembangan komik nasional) yaitu ruang display komik Indonesia kuno, ruang display komik Indonesia pada masa industrialisasi komik, dan ruang display komik Indonesia modern.

	Ruang duduk	Ruang tempat pengunjung bersantai, rileks
Keg. administrasi	Rg. Ka Museum	
	Rg. Wkl. Ka. Museum	
	Rg. Bendahara	
	Rg. Tata Usaha	
Keg. khusus	Rg. Ka Kurator	
	Rg. Ka preparator	
	Rg. Ka koservator	
	Rg. Ka edukator	
	Gudang	
Keg. pustaka	Rg. Ka perpustakaan	
	Rg. Staff perpustakaan	
	Rg. Persiapan	Ruang yang digunakan untuk aktivitas-aktivitas persiapan bagi buku – buku yang akan di tempatkan pada ruang perpustakaan, seperti pemberian no seri pustaka dll.
	Rg. Referensi	
Keg. servis	Area parkir pengunjung	
	Area parkir pengelola	
	Cafetaria	
	Mushola	

	Lavatory, satpam, kebersihan	
	Book store/souvenir shoop	

II.6.2. Berdasarkan Tingkat Kepentingan Kegiatan

Keg. Utama	Rg. Pameran (tetap dan sementara)
	Plaza
	Ruang. Transisi
Keg. Pengunjung	Hall (entry, distribusi, exit)
	Rg. Ka Museum
	Rg. Administrasi
	Rg. Kurator
	Rg. Kurator
	Rg. Preparator
	Rg. Rapat
	Rg. Servis
	Gudang

II.6.3. Berdasar Pelaku Kegiatan

Pengunjung	Rg.informasi
	Rg. Pamer
	Rg. Perpustakaan
	Auditorium
	udiovisual
	Rg. Service
Pengelola	Rg. Administrasi
	Rg. Kurator
	Rg. Konservator
	Rg. Preparator
	Rg. Rapat
	Rg. Service
	Rg. Kep perpustakaan
	Gudang
Benda koleksi	Rg. Penerimaan
	Rg. Seleksi
	Rg. Perawatan
	Rg. Penyimpanan
	Rg. Pameran

	Rg. Persiapan pameran
	Rg. penyimpanan koleksi
	Rg. Persiapan
	Rg. Referensi
	Rg. pustaka

II.7. Besaran Ruang

untuk mendukung fungsi dan kegiatan dari Museum Komik nasional, maka asumsi kebutuhan ruang bagi masing – masing kegiatan ditentukan berdasarkan pengguna.

Secara umum pemakai terbagi atas :

1. Pengelola :

- Pemimpin : 1 orang
- Staff administrasi : 10 orang
- Bagian prevarasi : 4 orang
- Bagian perpustakaan : 4 orang
- Bagian Kuratorial : 4 orang
- Bagian konservasi dan preservasi : 4 orang
- Publikasi : 4 orang
- Kebersihan : 16 orang

2. Pengunjung : akan terdiri atas dua kelompok besar, yaitu kelompok produsen dan kelompok konsumen. Untuk lebih jelasnya lihat pada diagram :

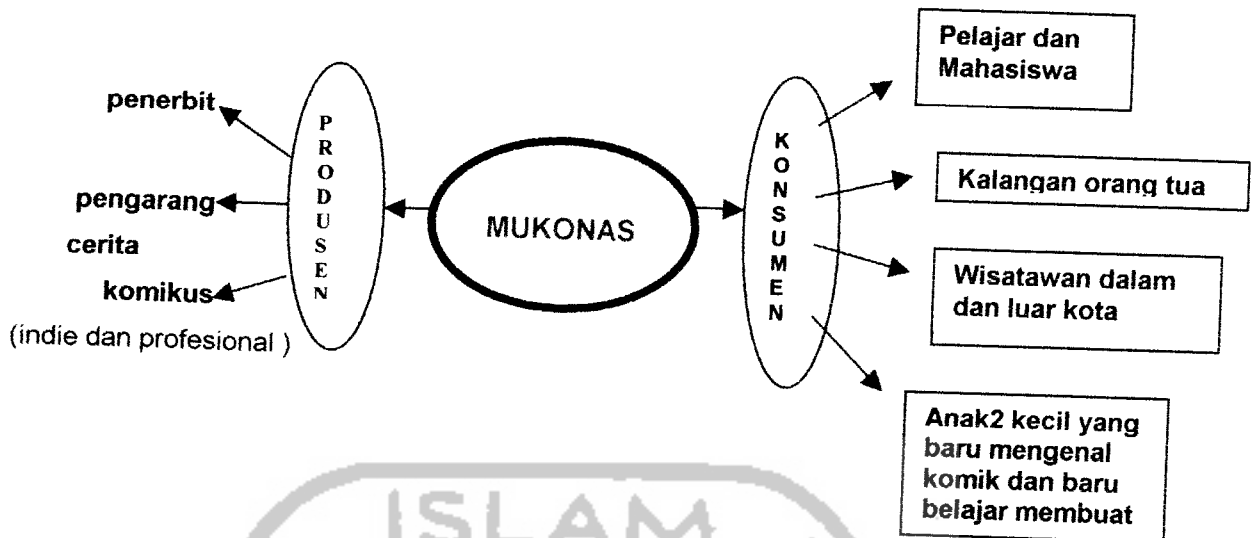


Diagram pengguna MKN

pengunjung terpadat perhari = 430 orang, dengan asumsi berdasar data yang di peroleh pada Museum Biologi UGM. Dengan perincian sebagai berikut ;

- Pengunjung khusus : 150 orang
(para komikus profesional dalam dan luar kota)
- Pengunjung pelajar & mahasiswa : 180 orang
(Terdiri atas pelajar SD yang baru belajar membuat komik sampai pelajar SMP, SMA dan Mahasiswa yang sangat menggemari komik)
- Pengunjung umum : 100 orang
(terdiri atas orang tua yang ingin mendidik anaknya dengan komik, orang tua yang ingin bernostalgia dan wisatawan)

Jumlah : 430 orang

Disamping jumlah kunjungan rata – rata tersebut di atas, maka jika di hitung perkembangan pengunjung Museum sekitar 2,75 % pertahun dan di tujukan untuk pelayanan jangka panjang dengan lingkup pelayanan propinsi. Jangka panjang di batasi untuk suatu perkembangan lebih kurang 10 tahun sebagai tolak ukur perhitungan pengunjung.

Setelah di asumsikan jumlah pemakai, berikutnya adalah mengasumsikan besaran ruang pada Museum Komik Nasional yang di kelompokkan pada macam kegiatannya.

a. Ruang Pelayanan

- **Rg informasi** : Untuk 2 orang receptionis di tambah ruang penitipan barang di asumsikan = 15 m²
- **Rg Auditorium** : di asumsikan berkapasitas 100 orang, dengan standart kebutuhan luas = $0.66 \times 1.067 = 0.704$ m² ditambah sirkulasi 5% = $(100 \times 0.704 \text{ m}^2) + 5\% = 73,92$ m²
- **Rg. Perpustakaan** : kebutuhan luas ruang perpustakaan untuk pelayanan peminjaman buku (media cetak), dalam jangka waktu 10 tahun mampu menyediakan buku sebesar 7500 buah. Dengan standart kebutuhan luas ruang perpustakaan dengan koleksi buku sampai dengan jumlah 25.000 buah sebesar 32,5 buku / m² kebutuhan luas ruang $7500 : 32,5 = 230,77 = 230$ m²
- **Ruang Audio Visual** : kapasitas di asumsikan untuk 50 orang, @ 2,5 m²/orang = $50 \times 2,5 = 125$ m².

b. Ruang Pameran

- **Ruang display**

Ruang display 1 (koleksi komik kuno Indonesia)

Asumsi $6 \times 4 = 24$ m², (menyesuaikan benda display berupa potongan relief – relief dari Candi Borobudur.

Ruang display 2 (komik masa pertengahan)

Ruang ini akan menyajikan aspek – aspek (bukan benda display berupa buku komik) yang terdapat di dalam tubuh Komik Nasional yang terdiri atas 5 Genre. Sehingga ruang display 2 ini akan terbagi atas 5 area display namun berada dalam satu ruang, yaitu area Komik Wayang, area Komik Silat, area Komik Edukatif, area Komik Roman Remaja, area Komik Humor. Masing – masing area display di asumsikan memiliki besaran berdasarkan atas persentase judul yang terbit masing – masing Genre. Benda display yang di sajikan terdiri atas benda display 2 dimensional dan 3 dimensional, yang terbagi atas :

Area Komik Wayang terbagi atas 10 benda display dalam bentuk gambar (2 dimensional) yang menurut standar @ 10 m² = 100 m², berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6x3) m²=7,8 m² x 10 = 78 m². Jadi area display Komik Wayang membutuhkan 78 – 100 m², dan perluasan 15%= 90 – 115 m². Area display ini juga akan memamerkan benda display yang bersifat 3 dimensional yang berjumlah 10 benda display. Yang di asumsikan untuk 1 benda display membutuhkan area 1 m² sehingga untuk keseluruhan membutuhkan area kurang lebih @ 1m² x 10 = 10 m² berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6 x 3) m²=7,8m² x 10 =78 m² dan membutuhkan area sirkulasi berkisar 15 % berarti luas area secara keseluruhan berkisar 90 m² + 115 m² =205 m²

Area Komik Silat (merupakan Genre dengan persentase terbesar) terbagi atas 15 benda display dalam bentuk 2 dimensional yang menurut standar @ 10 m² = 150 m², berdasarkan satuan area pengamatan @ (2,6x3) m² = 7,8 m² x 15 = 117 m². Jadi area display Komik Silat membutuhkan 117 – 150



$m^2 + \text{perluasan } 15\% = 134,55 - 172,5 m^2$. Area ini juga memamerkan benda display 3 dimensional yang berjumlah 5 benda display. Yang di asumsikan untuk benda display membutuhkan area 1 m^2 , sehingga untuk keseluruhan membutuhkan area kurang lebih @ $1m^2 \times 5 = 5 m^2$ berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 5 = 39 m^2$ dan membutuhkan area sirkulasi berkisar 15% berarti luas area secara keseluruhan berkisar $44,85 m^2 + 172,5 m^2 = 217,35 m^2$

Area Komik Edukatif terbagi atas 5 benda display 2 dimensional yang menurut standar @ $10 m^2 = 50 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78m^2$ jadi area ini membutuhkan $50 - 78 m^2$, dengan area perluasan 15% = $57.5 - 78 m^2$

Area Komik Roman Remaja terbagi atas 10 benda display 2 dimensional yang menurut standart @ $10 m^2 = 100 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78 m^2$ jadi area ini membutuhkan $78 - 100 m^2$, dengan area perluasan 15% = $90 - 115 m^2$.

Area Komik Humor terbagi atas 10 benda display 2 dimensional yang menurut standar @ $10 m^2 = 100 m^2$, berdasarkan satuan area pengamatan @ $(2,6 \times 3) m^2 = 7,8 m^2 \times 10 = 78 m^2$, jadi area ini membutuhkan $78 - 100 m^2$, dengan area perluasan 15% = $90 - 115 m^2$.

Total luas ruang display 2 adalah = $205 + 217,35 + 78 + 115 + 155$
= $730.35 m^2$

- **Ruang display 3 (komik Indonesia terbaru) bersifat Temporary Exhibition**

Di asumsikan mampu menampung 50 karya komik, satu karya membutuhkan space $10 m^2 \times 50 = 500 m^2 + \text{area perluasan } 15\% = 575 m^2$ di tambah adanya display yang bersifat 3 di mensional yang berjumlah 10 dan 1 objek membutuhkan area @ $1m^2 \times 10 =$

10 m² + area perluasan 15% = 11,5 m². jadi luas total ruang display 3 berkisar 11,5 + 575 = 586,5 m².

- **Ruang serbaguna**

Di asumsikan (0.5 X luasan ruang display 1) + (0,5 X luasan ruang display 2) + (0.5 X luasan ruang display 3) = 12 + 365,17 + 293,25 = 670,42 m²

- **Ruang duduk** di asumsikan untuk sepertiga dari pengunjung @ 2,5 m²/orang = 292 m²

c. Ruang Kegiatan Administrasi

- **Ruang kepala museum** : ruang untuk meja kursi direktur dan tamu (3,20 x 1,82 = 5,842 m²) serta meja kursi sekretaris dan tamu (3,201 x 1,82 = 5,842 m²) ditambah ruang untuk rak/file kabinet dan sirkulasi 60% (60% (5,842 + 5,842 = 6.989m²) sehingga total 24,636 m²
- **Ruang wakil kep. Museum** : diasumsikan dari (luas total – luas ruang sekretaris) = 24,636 – 5,842 = 18,812 m²
- **Ruang bendahara** : di asumsikan dari (luas ruang sekretaris + luas ruang untuk rak dan sirkulasi) = 6,989 + 60% x 6,989 = 12 m².
- **Ruang TU** : ruang kepala TU + kursi tamu (3,20 x 1,82 = 5,824m²) ruang wakil kep TU + kursi tamu (3,20 x 1,82 = 5,824), ruang kep. Kepegawaian/ personalia + kursi tamu = (3,20 x 1,82 = 5,824 m²), ruang pegawai / staff 4 orang (4 x 5,486 = 21,944 m²), rg dokumentasi asumsi 20 m².
- **Ruang pengelola perpustakaan** : ruang kep. Perpus + kursi tamu (3,20 x 182 = 5,824 m²), ruang pegawai / staff 4 orang (4 x 5,486 = 21,944 m²), ruang persiapan asumsi 20 m².

d. Ruang kegiatan khusus

- Ruang kepala kurator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala preparator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala konservator, dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Ruang kepala edukator dengan 2 orang staff = $3 \times 5,486 = 16,458$
- Gudang alat, persyaratan museum kelas B = 40 m²

e. Ruang kegiatan Servis

- Area parkir pengunjung :
 - a. 75% pengunjung menggunakan roda 2 = $75\% \times 430 = 322$
 - b. 25% pengunjung menggunakan roda 4 = $25\% \times 430 = 107,5$

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

jika luas parkir roda 2 adalah 0,9 m² maka

$$0,9 \times (322,5 : 4) = 72,56 \text{ m}^2$$

jika luas parkir roda 4 adalah 11,25 m² maka

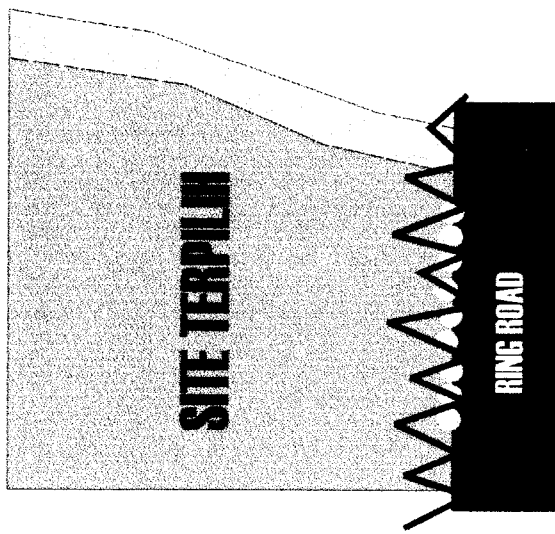
$$11,25 \times (107,5 : 4) = 302,34 \text{ m}^2$$

jumlah = 374,9 m²
- untuk parkir pengelola di asumsikan = 200 m²
- cafetaria : disini cafetaria di asumsikan untuk 10% jumlah pengunjung yaitu 43 orang, dengan standart luasan 1,33 m²/orang, luasan untuk 43 orang = 55,9 m²,dapur dan sirkulasi 75% dari area total = $100/25 \times 55,9 \text{ m}^2 = 223,6 \text{ m}^2$ dari luasan tersebut di bagi menjadi 2 ruang cafetaria = 118 m²
- Mushola diasumsikan 6x8 (+ fasilitas wudhu, km/wc, gudang) seluas 45 m².

- Lavatory, satpam, dan kebersihan :
Lavatory di asumsikan 40 m² (putra, putri)
Ruang penjaga di asumsikan = 6 m², petugas kebersihan = 6 m²,
dan satpam = 3m².

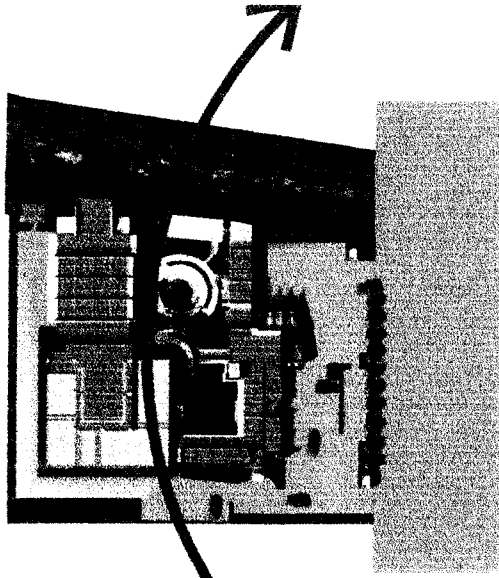


ANALISA SITE



①

NOISE
 sumber kebisingan terbesar berasal dari ring road yang berada di depan MKN. Antisipasi noise yang digunakan pada MKN, adalah dengan cara konveksi alami yaitu dengan cara pengadanan vegetasi-vegetasi yang berperan sebagai bufter bagi MKN terhadap noise. Dengan adanya bufter vegetasi tersebut, kebisingan dapat tersaring dan efek ketidakefektifannya yang di sptakan oleh noise tersebut tidak mencapai bangunan.

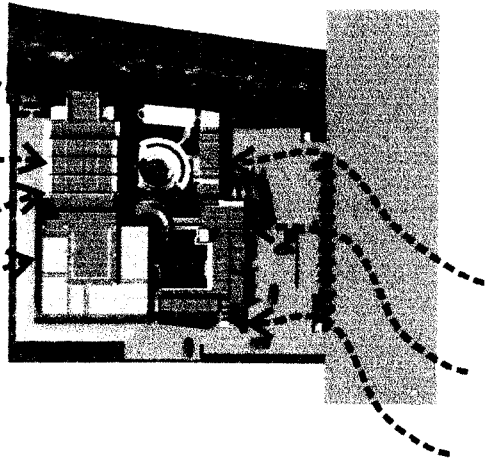


SNAR MATAHARI

Untukantisipasi masuknya sinar matahari langsung ke dalam ruangan, maka orientasi bukaan pada bangunan MKN ini sebagian besar mengarah ke utara dan selatan. Dan untuk mengantisipasi jatuhnya sinar matahari langsung dari arah utara dan selatan (pada bukaan-bukaan tertentu) maka bidang-bidang bukaan pada MKN tersebut dilengkapi dengan shading dan sirip.

②

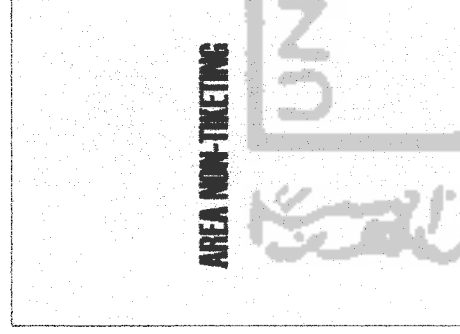
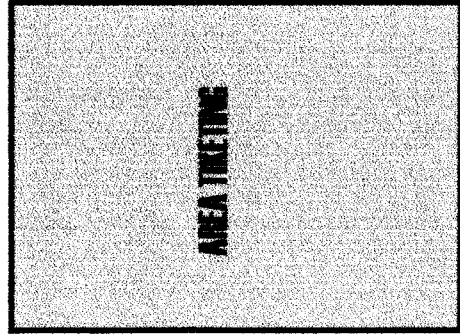
③



Bukan hanya pada MKN yang di desain menghadap kearah utara dan selatan bertujuan untuk menciptakan sistem penghawaan alami pada bangunan (kecuali area display/2 yang harus menggunakan sistem penghawaan tertutup). Namun sistem penghawaan alami terkadang terhambat penggunaannya, karena besarnya kadar polusi yang di hasilkan oleh kendaraan-kendaraan yang melalal ring road. Sehingga ruang-ruang pada MKN memiliki 2 pilihan (berkaitan dengan sistem penghawaan pada bangunan) yaitu bukaan dan alami. Banyak perbedaannya, area display 2 menggunakan sistem penghawaan bukaan yang terpusat sedangkan ruang-ruang lain menggunakan AC split (sehingga mudah dalam perawatan penggunaannya)

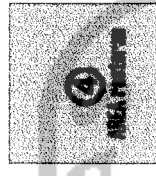
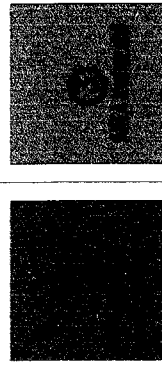
ZONING AREA PADA MKN

①



MKN secara umum akan terbagi atas 2 zona, yaitu zona tiket dan zona non tiket. Pembagian ini berdasarkan tingkat fleksibilitas akses ke fungsi-fungsi yang terdapat pada masing-masing zona tersebut. Sehingga Museum Komik Nasional ini akan memiliki 2 entrance, yang mewakili 2 zona tersebut.

②



Secara lebih sempit MKN akan terbagi atas 4 zona seperti di samping. Pembagian tersebut berdasarkan pada sifat fungsi yang terdapat pada masing-masing zona.

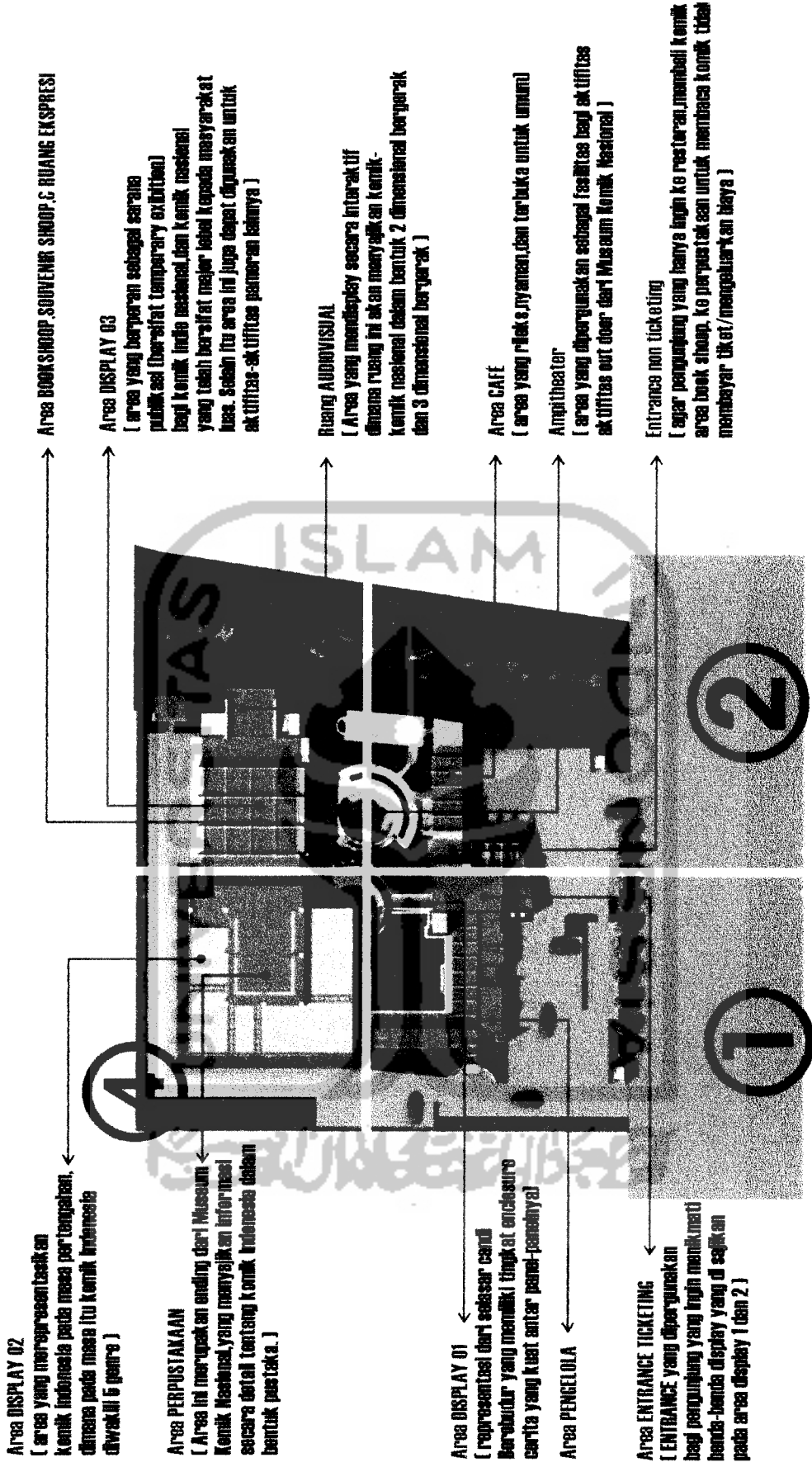
Zona 1 > area administrasi tingkat keprivasian area ini sangat tinggi sehingga area ini memiliki akses yang berbeda dari akses lainnya.

Zona 2 > area edukatif area yang bertujuan memberikan pembelajaran ke pengunjung MKN tentang seperti apa aspek-aspek terdapat di dalam komik nasional dilihat dari sisi visual, teknik, cerita, dan aspek-aspek lainnya. Dengan cara memamerkan/mandisplay aspek-aspek tersebut dengan cara yang mudah dipahami, dan dengan cara menyediakan data-data patakannya.

Zona 3 > area komersial area ini adalah area yang bertujuan untuk menjual kaskin komik nasional dengan cara menyediakan ruang pameran temporer yang dapat dipergunakan oleh para komikus untuk memamerkan karya-karya komik mereka. Selain itu area ini juga menyediakan ruang-ruang yang dipergunakan untuk souvenir dan bookshop.

Zona 4 > area restoran area tempat dimana pengunjung dapat bersantai dan menikmati hidangan yang ditawarkan. Area ini terdapat juga yang bersifat indoor dan outdoor. Area ini dapat juga terbuka untuk umum, sehingga (bersama dengan zona 2 dan 3) dapat berperan sebagai sumber devisa MKN.

Tata Ruang Museum Komik Nasional (berdasarkan pembagian 4 area pada MKN)



KONSEP RUANG DISPLAY

Di dalam Mukonas ini akan terdapat 3 jenis ruang display yaitu :

1. Ruang display komik kuno Indonesia
2. Ruang display komik Indonesia pertengahan
3. Ruang display komik Indonesia modern



Area display 01 merupakan ruang yang memiliki level paling rendah dari area-area display yang lain.

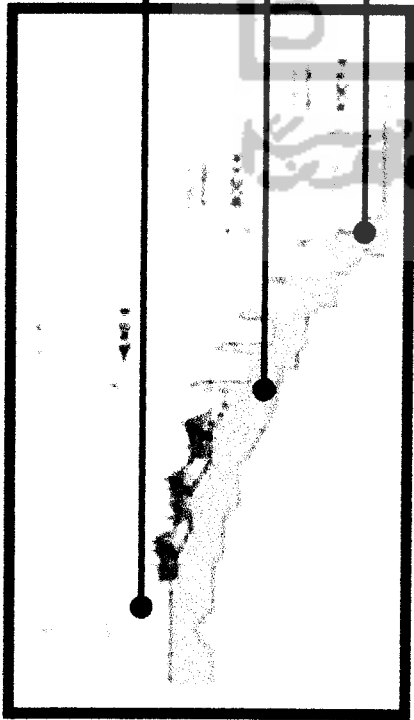
Area display ini di batasi oleh dinding-dinding masif tanpa bukaan sama sekali. Hal ini di karenakan area display ini merupakan analogi dari level Kamadatu pada Candi Borobudur.

Area display 01 mendisplay potongan-potongan cerita yang di ambil dari relief-relief Borobudur yang dapat merepresentasikan kepada pengunjung Museum Komik Nasional tentang bentuk dan karakter komik Indonesia kuno.

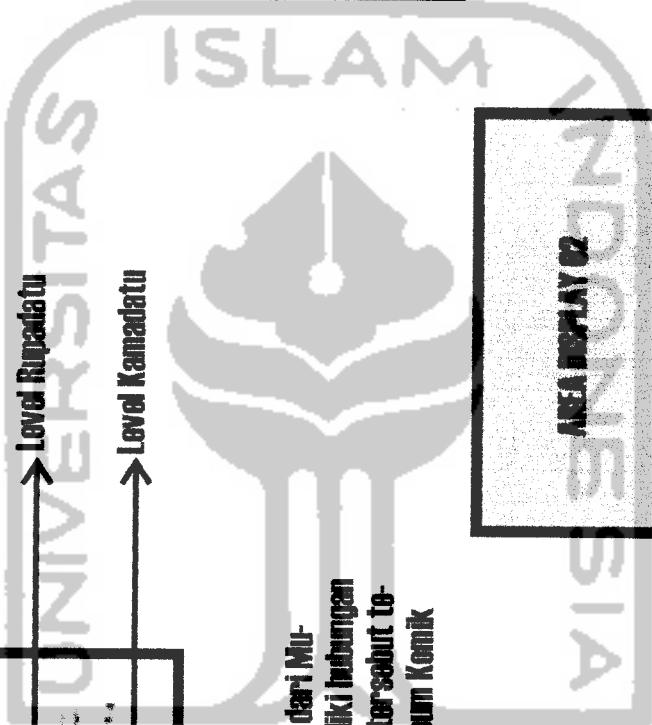
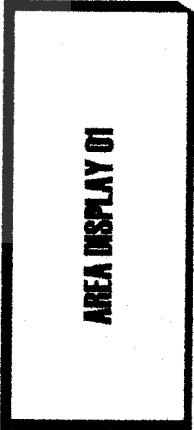
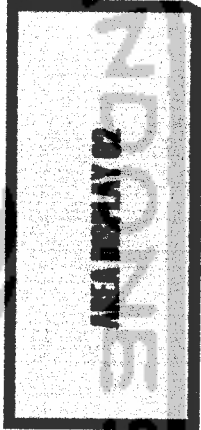
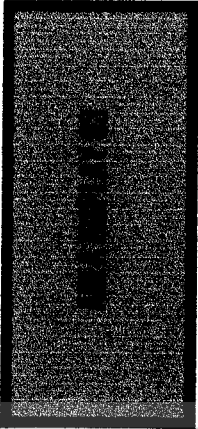
Area display 02 merupakan area yang lebih tinggi dari area display 01 tetapi lebih rendah di beningkan area display 3. Pada area ini bukaan-bukaan pada pembatas ruang sudah mulai di gunakan, namun secara kuantitas masih sedikit. Hal ini di karenakan area display ini merupakan analogi dari level Rupadatu pada Candi Borobudur. Area display 02 ini mendisplay 5 genre komik Indonesia pertengahan (Komik Wayang, Komik Silat, Komik Ekstatif, Komik Humor, Komik Remaja Remaja)

Area display 03 merupakan area yang paling tinggi levelnya di bandingkan area-area display lainnya. Karakter area display ini merupakan analogi dari level Arupadatu, level tertinggi pada Candi Borobudur. Area ini merupakan area display yang paling besar dibanding bukaan-bukaan lainnya, sesuai dengan makna Arupadatu (level di mana para penerbangan/irwana di simboikan)

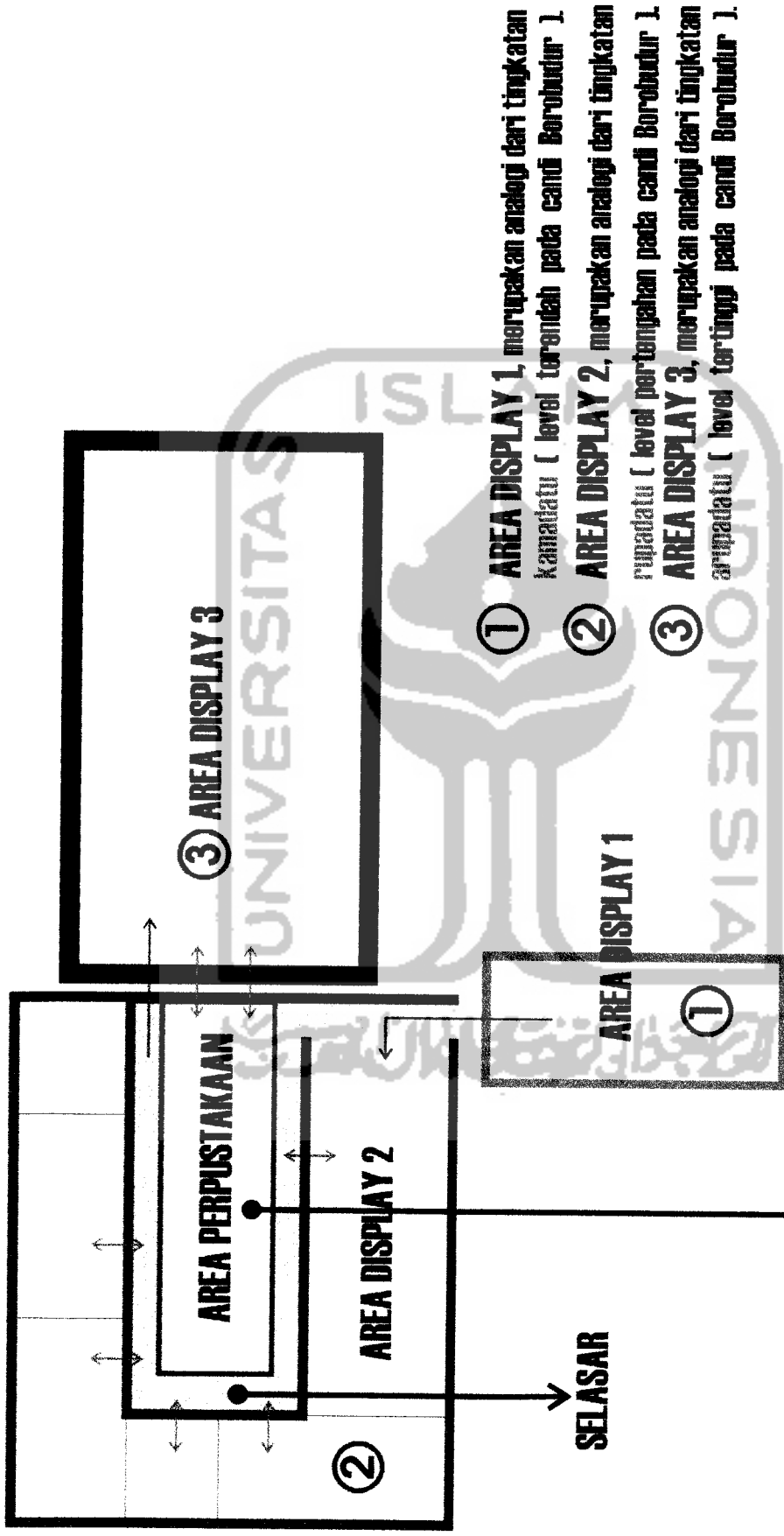
KONSEP TATA RUANG DISPLAY



Candi Borobudur yang merupakan inspirator simbolis dari Museum Komik Nasional memiliki hubungan cerita antara level 1 dengan level lainnya. Level-level tersebut telah mengilhami penataan area-area display pada Museum Komik Nasional.



KORELASI ANTAR RUANG DISPLAY



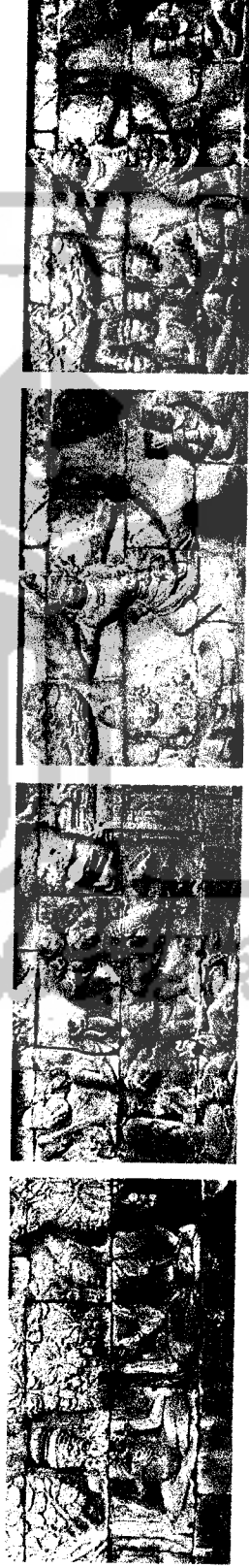
Area PERPUSTAKAAN merupakan area yang dapat diakses secara visual dari selasar yang terdapat di area display 2 dan selasar yang terdapat di depan area display 3. Iktan visual tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan kepada para pengunjung MKN, bahwa tempat terakhir mereka memperoleh info tentang komik Indonesia pada Museum ini adalah di Perpustakaan

KONSEP AREA DISPLAY 1 (KOMIK KUNO INDONESIA)



1

Mengadopsi bentuk umum selasar Candi Borobudur (upaya pencapaian suasana surkulasi pada candi borobudur pada area display 1)

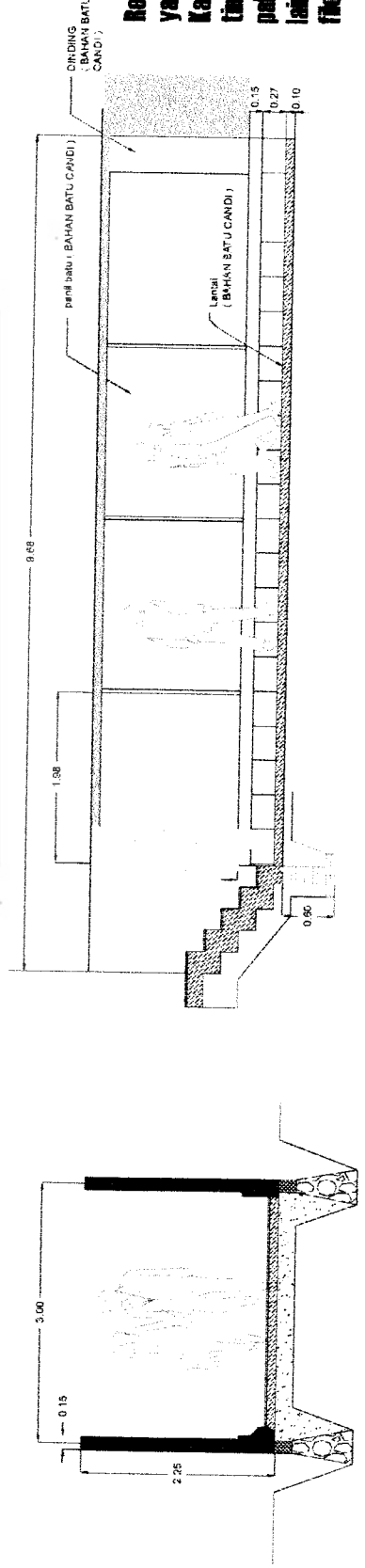


2

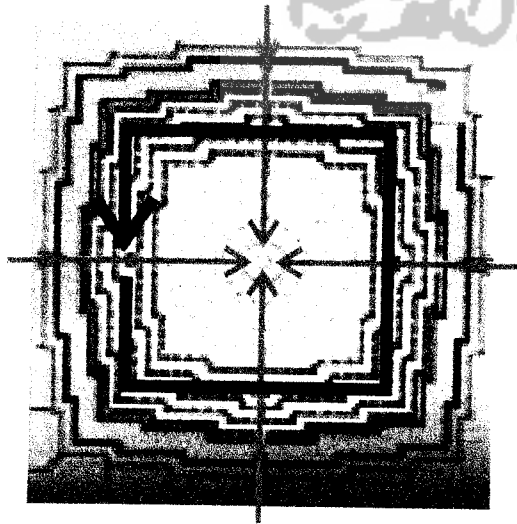
Potongan relief-relief yang memiliki kerelas cerita yang kuat antara yang dengan yang lainnya (sehingga dapat ini sebagai bentuk komik kuno), akan play pada area display 1

3

Kemana area display satu merupakan area yang paling rendah dibanding area display 2. Karena area display 1 ini merupakan anah tingkatkan kamadatu. Area ini merupakan a paling masif, di bandingkan area-area display lainnya. Karena hal tersebut merupakan an filosofis pada level kamadatu.

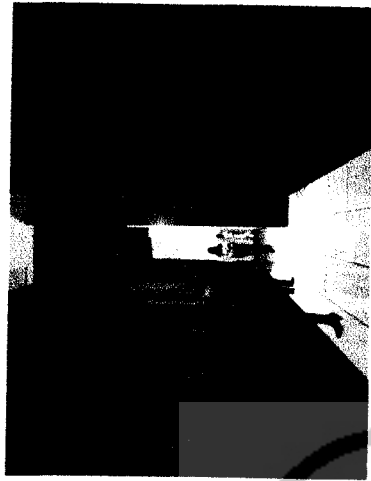


KONSEP AREA DISPLAY 2 (KOMIK INDONESIA PERTENGAHAN)



1

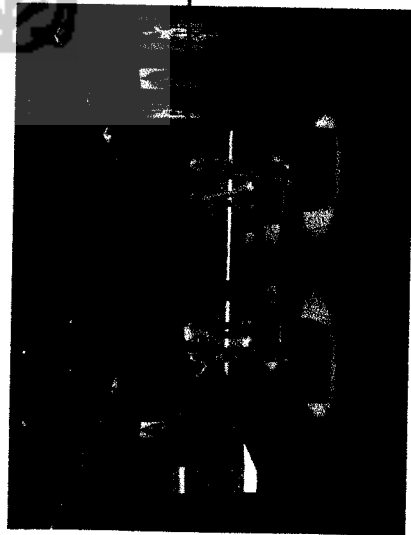
ADANYA 2 SIRKULASI pada candi berotator yaitu sirkulasi yang memusat dari bawah keatas (paralel) dan sirkulasi yang menggerak pengungkit mengimpingi dengan sahar setiap level selasar pada Candi berotator (serial)



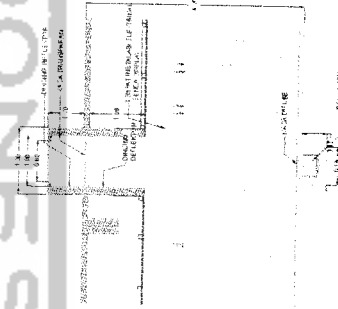
3

Komik nasional pada masa perintaban terbagi atas 5 genre komik, yaitu komik wayang, komik silat, komik roman remaja, komik humor dan komik pendidikan. Sehingga area display 2 akan dibagi menjadi 5 ruang display, dimana masing - masing ruang mewakili genre - genre yang berbeda. Kelima ruang display tersebut akan di batasi oleh pembatas maya yang bersumber pada energi cahaya (pembatas ruang cahaya) yang merupakan penggabungan antara energi cahaya alami dan artifisial. Area ini merupakan analogi dari tingkatan rapadatu, sehingga dia memiliki level lebih tinggi di bandingkan area display 1.

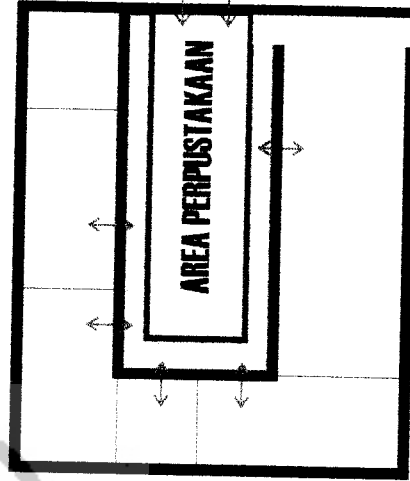
Selasar yang mendampingi area display 2 ini, merupakan upaya untuk menciptakan 2 cara menikmati benda display pada area display 2 ini. sehingga benda-benda display yang terdapat pada area ini dapat dinikmati secara paralel dan serial. Ini merupakan upaya penciptaan level rapadatu pada area display 2 tersebut. Selasar tersebut memiliki hubungan secara visual dengan perpustakaan.



Pembatas cahaya



DETAIL PORTAL CAHAYA



AREA DISPLAY