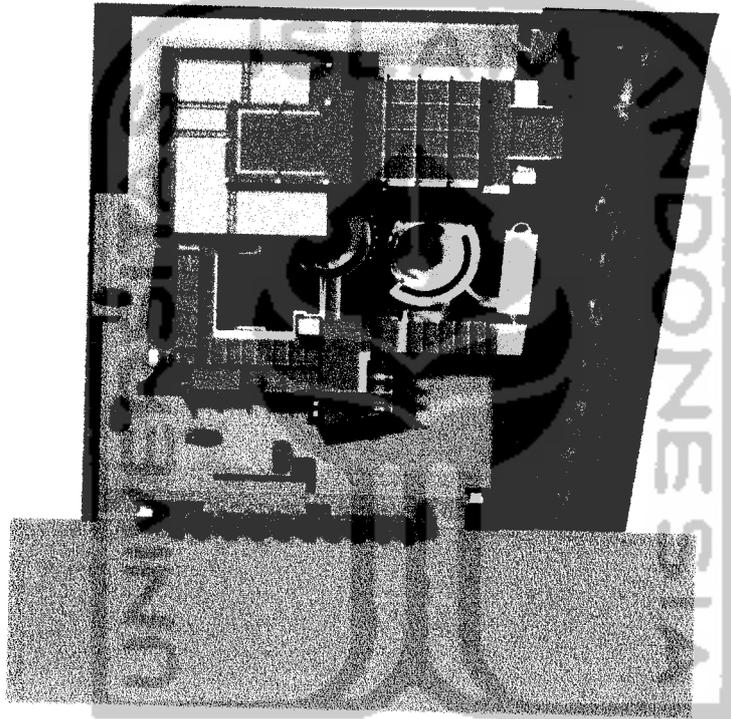


## Bab III

### Pengembangan Desain

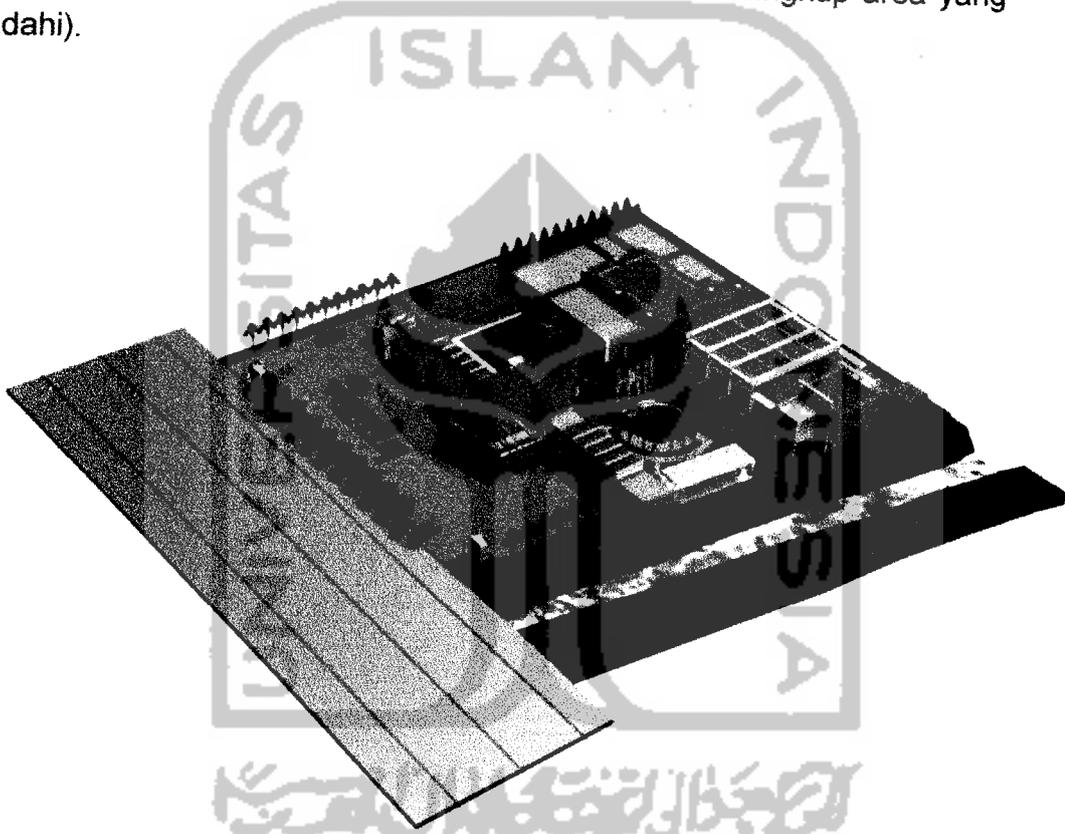
#### III.1. Situasi



Gb.3.1.Situasi

Bentuk bangunan Museum Komik Nasional, mengacu pada pembagian 4 zoning area yang saling mendukung antara area yang satu dengan area yang lainnya. Ke empat area tersebut adalah area administrasi/pengelola, area komersial (yang terdiri atas ruang display 3, Book shop,dan Sovenir shop), Area restoran, dan Area pendidikan (yang terdiri atas area display 1, area display 2, dan Perpustakaan).

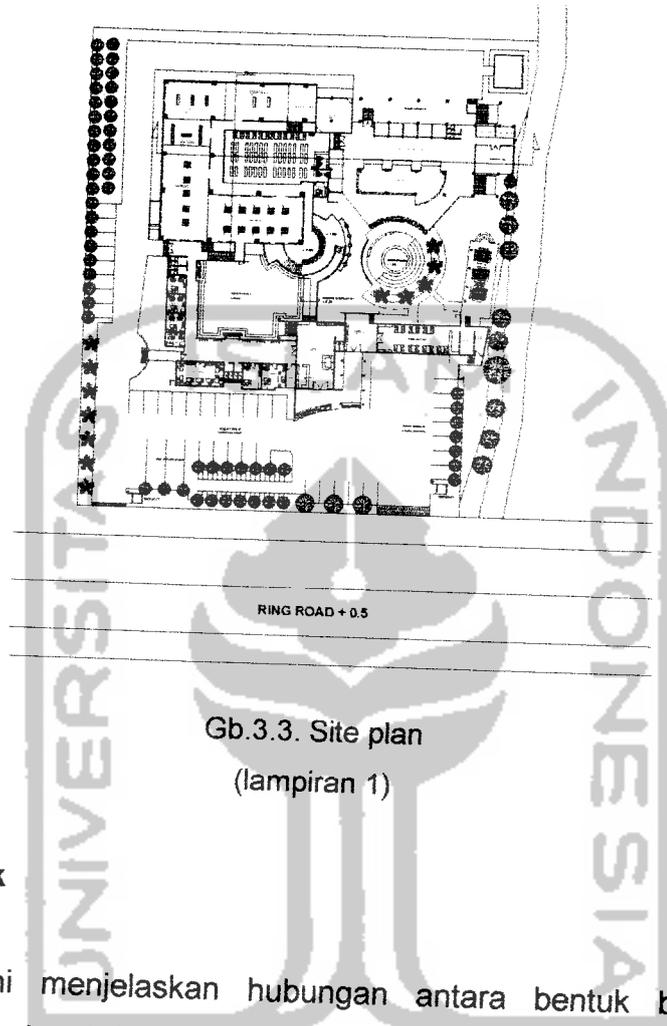
Ke 4 zoning area tersebut di batasi dengan tegas oleh bidang-bidang horizontal, begitu pula dengan ruang-ruang di dalamnya. Namun antara pembatas area dengan pembatas ruang memiliki perbedaan level ketinggian, sehingga se akan-akan pembatas area melingkupi ruang-ruang yang ada di dalam area tersebut (bisa dilihat pada gambar situasi di mana banyak terdapat garis-garis pembatas ruang (berdasarkan besaran dari ruang tersebut dan garis pembatas area berdasar lingkup area yang diwadahi).



Gb.3.2.axonometry kawasan

Adanya pembatas area dan pembatas ruang yang tegas pada Museum Komik Nasional tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengidentifikasi ruang-ruang dan area-area yang terdapat pada Museum Komik Nasional.

### III.2. Site Plan



Gb.3.3. Site plan  
(lampiran 1)

#### III.2.1. Tata Tapak

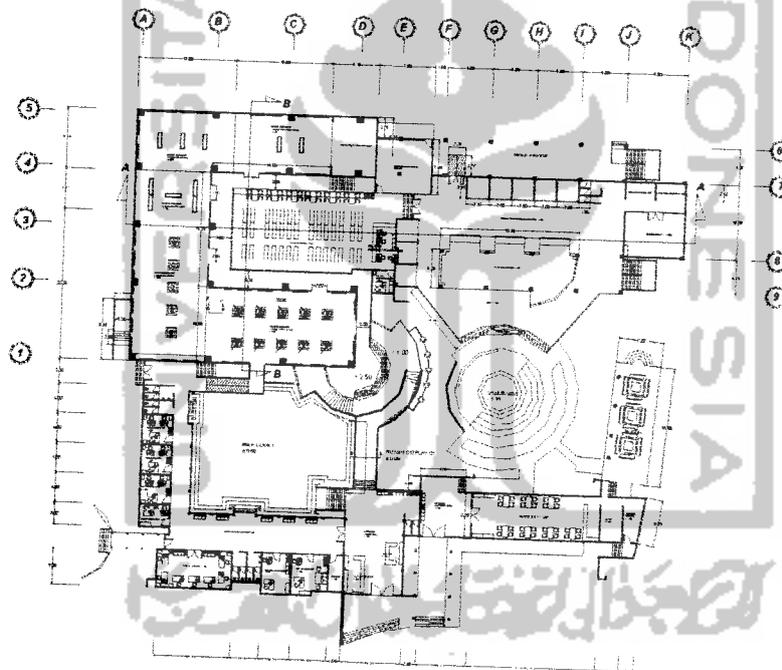
Site plan ini menjelaskan hubungan antara bentuk bangunan Museum Komik Nasional dengan landscap pendukungnya, dan hubungan antara sirkulasi ekterior dengan sirkulasi interior yang akan saling mendukung. Kecenderungan bentuk tapak yang datar akan mempermudah proses perencanaan tapak dari bangunan Museum Komik Nasional.

#### III.2.2. Massa Bangunan

Massa bangunan dari Museum Komik Nasional di rancang dengan konsep ketegasan bentuk ruang (secara mikro) dan ketegasan bentuk

Area yang terbagi atas 4 area (secara makro). Bentuk rektangular tegas yang didesain berdasar garis linear dari akses utama tersebut, diambil dari karakter bentuk karya-karya komik yang pada umumnya berbentuk rectangular yang tegas. Dengan bentuk seperti itu, proses lay out ruang-ruang pada Museum Komik Nasional akan menjadi lebih mudah. Karena setiap sudut ruang dapat di manfaatkan dengan lebih maksimal. Bentuk rektangular seperti ini juga dapat mempermudah proses perencanaan struktur dan konstruksi bangunan. Struktur yang di gunakan akan menjadi lebih sederhana, sehingga biaya konstruksi yang akan di keluarkan pun menjadi lebih minimal.

### III.3.Denah



Gb.3.4.Denah  
(lampiran 2)

Denah Museum Komik Nasional menggambarkan relasi antar ruang yang terdapat pada Museum tersebut, yaitu ruang-ruang yang terdapat pada area pengelola, ruang-ruang yang terdapat pada area restoran, ruang-ruang yang

terdapat pada area komersial, dan ruang-ruang yang terdapat pada area edukatif. Selain menjelaskan relasi antar ruang, denah ini juga menjelaskan layout dari ruang-ruang yang terdapat pada Museum Komik Nasional. Sehingga secara 2 dimensional dapat dirasakan suasana dari ruang-ruang yang ada.

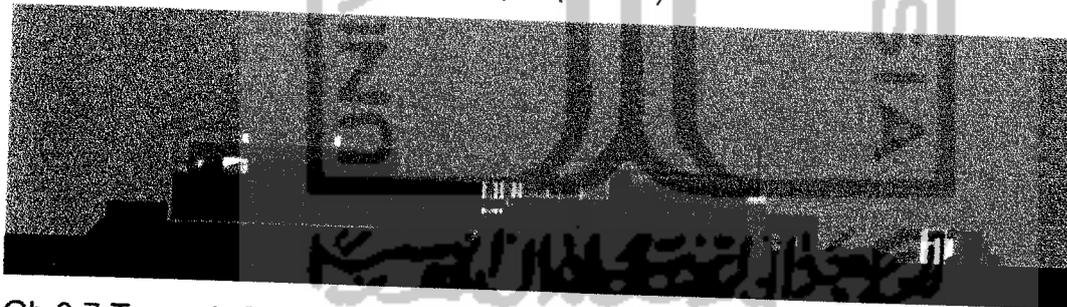
### III.4. Tampak



Gb.3.5. Tampak Depan ( lampiran 3)



Gb.3.6. Tampak Samping Kanan (lampiran 4)



Gb.3.7. Tampak Samping Kiri ( lampiran 5)

- **Fasade Museum Komik Nasional**

Fasade Museum Komik Nasional ini merupakan transformasi dari karakter komik yaitu rektangular tegas, hal tersebut terlihat pada dinding-dinding yang seakan-akan independen antara satu dengan

lainnya yang terjalin membentuk ruang-ruang yang terdapat pada Museum tersebut.

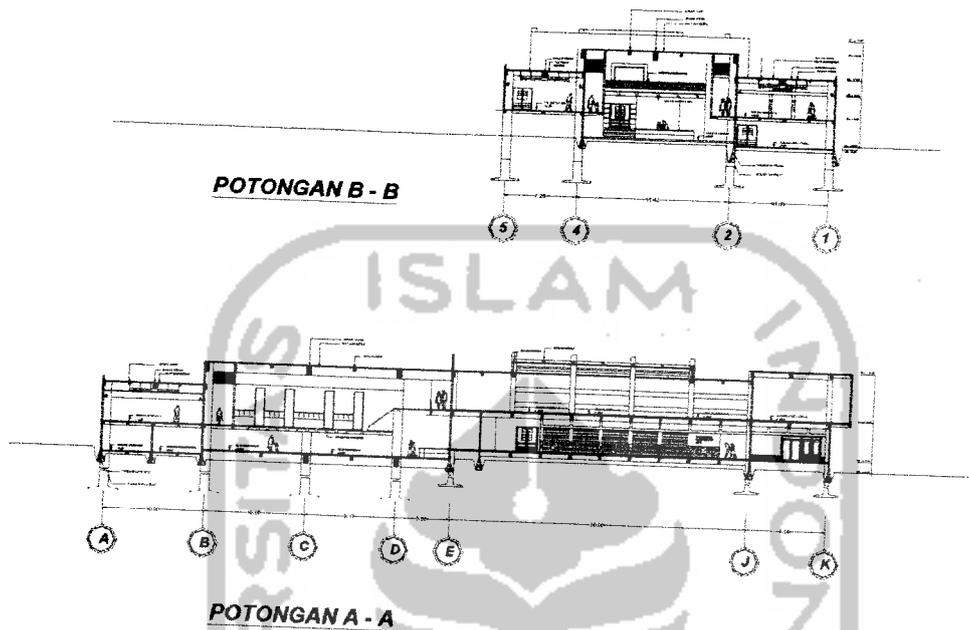
Pada Museum Komik Nasional, bukan hanya ruang-ruang yang diberi kesan otonom/independen tetapi area yang merangkum ruang-ruang tersebut juga di beri pembatas yang jelas antara area satu dengan area yang lainnya.

- **Warna Bangunan**

Warna bangunan adalah biru, merupakan salah satu warna yang diambil dari 3 warna pokok aditif (merah, biru, dan hijau) yang juga diterapkan pada proses pewarnaan komik. Warna biru itu sendiri memiliki beberapa tingkatan gradasi warna, dan beberapa di gunakan pada Museum Komik Nasional untuk identitas yang berbeda dengan bangunan di sekitarnya yang secara umum berwarna putih.



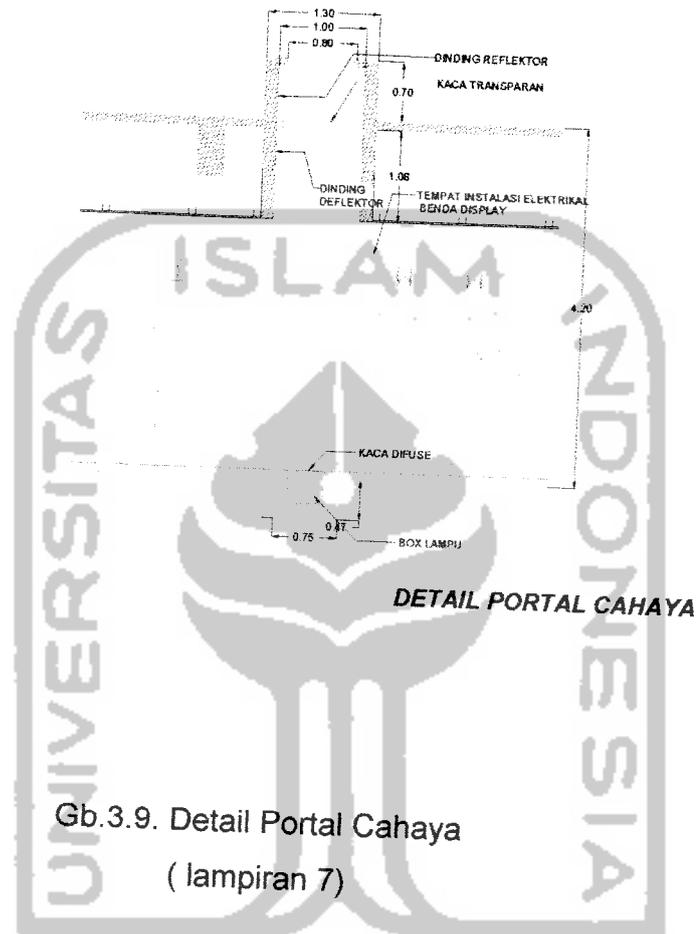
### III.5.Potongan



Gb.3.8.Potongan  
(lampiran 6)

- Jarak antara atap dengan lantai berkisar 4 m, hal ini bertujuan agar jaringan-jaringan utilitas seperti ducting AC (pada Area display 2) dapat terakomodasi dengan baik.
- Pondasi yang di pergunakan oleh Museum Komik Nasional adalah kombinasi antara pondasi batu kali dengan pondasi foot plat (di karenakan adanya beberapa bagian dari bangunan yang memiliki level lebih dari satu lantai).

### III.6. Detail Portal Cahaya



Gb.3.9. Detail Portal Cahaya  
( lampiran 7)

Portal ini berfungsi sebagai pembatas maya dari ruang-ruang yang terdapat pada area display 02. Di mana pada area display 2 terdapat 5 ruang yang mendisplay 5 genre komik Indonesia pada masa pertengahan yang terdiri atas ruang display komik wayang, komik silat, komik roman remaja, komik humor dan komik edukatif.

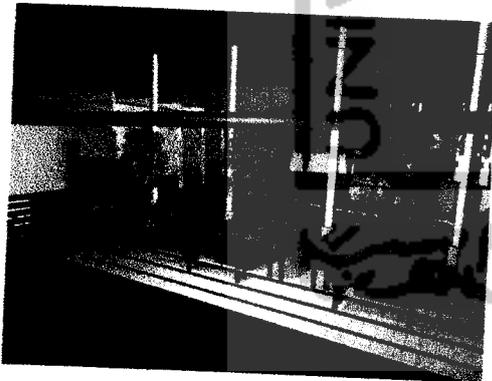
### III.7. Perspektif



Gb. 3.10.Kafetaria

#### III.7.1.Kafetaria :

Cafe yang merupakan salah satu sarana pendukung pada Museum Komik Nasional (MKN) ini, terletak di bagian depan. Hal ini bertujuan agar selain pengunjung MKN, Cafe ini juga dapat di kunjungi oleh orang-orang yang hanya ingin mengunjungi dan menikmati hidangan yang di tawarkan oleh cafe tersebut.

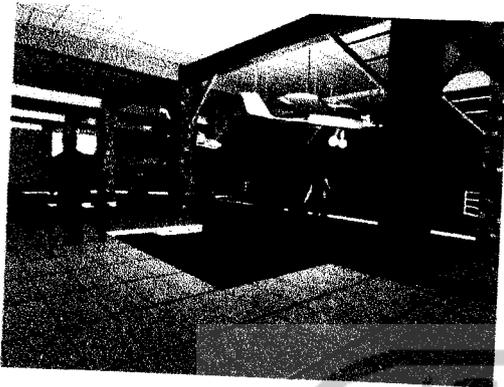


Gb.3.11. Cafe Out door

#### III.7.2.Cafe Out door

Cafe out door ini merupakan bagian dari Kafetaria yang terdapat pada Museum Komik Nasional. Bagian ini menawarkan konsep

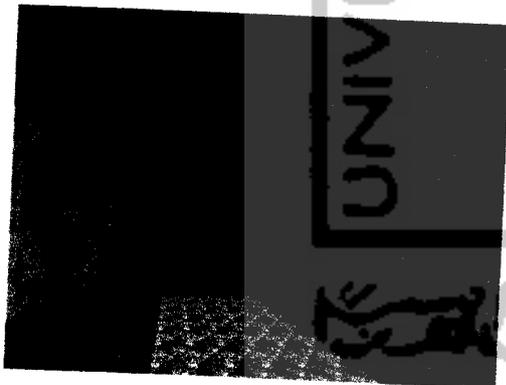
bersantai/rileks di alam terbuka. Pengguna bagian ini dapat bersantai sambil menikmati pemandangan di sekitarnya.



Gb.3.12. Area Ekspresi

### III.7.3. Area Ekspresi :

Merupakan area yang dapat dipergunakan sebagai sarana interaksi antara para komikus dengan orang-orang yang ingin belajar membuat komik pada jangka waktu yang telah di tentukan, selain dapat berfungsi sebagai galery komik yang dapat menjadi pendukung bagi area Book Shop dan Souvenir Shop.

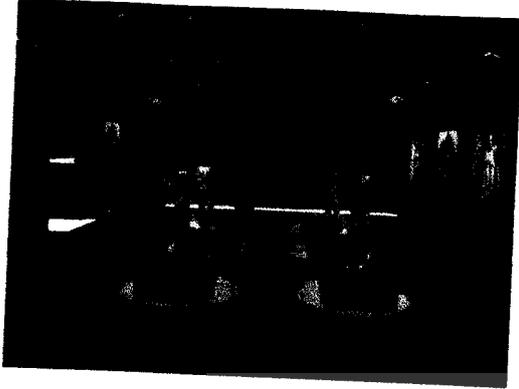


Gb.3.13. Area Display 1

### III.7.4. Area Display 01:

Area yang di desain untuk memiliki suasana yang sama dengan suasana ketika kita sedang berada di selasar Candi Borobudur. Area display 01 merupakan area display yang menyajikan bentuk dan karakter

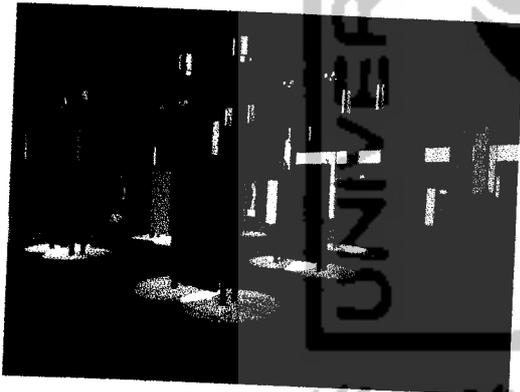
komik Indonesia kuno yang di wakili oleh relief-relief pada Candi Borobudur yang memiliki relasi cerita yang sangat kuat.



Gb.3.14. Area Display 2

### III.7.5.Area Display 02 :

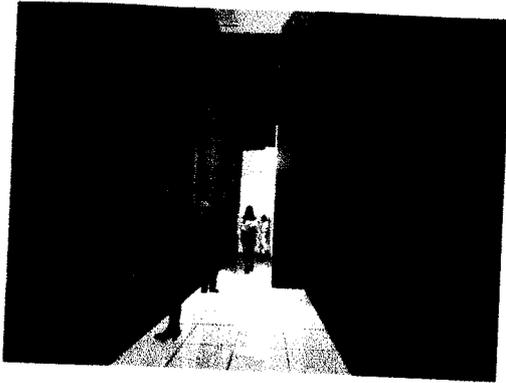
Area yang mendisplay 5 genre komik Indonesia pada masa pertengahan yang terdiri atas Komik Wayang, Komik Silat, Komik Humor, Komik Edukatif, dan Komik Roman Remaja. Area ini dapat dinikmati secara paralel dan dapat pula dinikmati secara serial.



Gb.3.15.Area Display 3

### III.7.6.Area Display 03 :

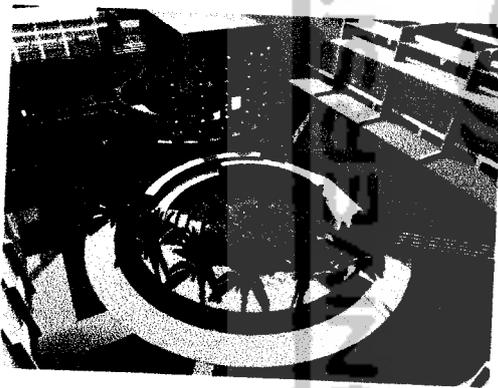
Area yang mendisplay komik Indonesia modern ini merupakan area display yang bersifat temporary exhibition. Area ini area yang memiliki level paling tinggi di banding area-area display lainnya. Hal ini dikarenakan area display 03 ini merupakan analogi dari tingkatan Arupadatu pada Candi Borobudur.



Gb.3.16.Selasar

### III.7.7.Selasar

Bagian ini yang sangat mendukung konsep penikmatan secara paralel maupun serial pada area display 02. Selain memiliki ikatan yang kuat dari sisi sirkulasi dengan area display 02, selasar ini juga memiliki ikatan secara visual dengan area Perpustakaan.



Gb.3.17.Ampitheatre

### III.7.8.Ampitheatre

Sebuah area yang dipergunakan untuk aktifitas-aktifitas seperti pertunjukan-pertunjukan drama, operet, dll, yang masih berhubungan dengan komik maupun tidak berhubungan dengan komik.



Gb.3.18. Sulpture

### III.7.9.Sulpture

Sulpture ini melambangkan 5 genre komik Indonesia, terletak pada bagian depan dari area display 02 yang mendisplay komik Indonesia pada masa pertengahan. Sulpture ini juga berperan sebagai background dari Ampitheater.

