

**BAB I
PENDAHULUAN****Bagian Pertama****1.1 Pengertian**

(SEBUAH PLEDOI BUAT KOMIK)

Komik sebagai sebuah media mempunyai karakteristik tersendiri. Jika seorang perupa mengatakan “Sebuah gambar adalah seribu kata-kata”, dan seorang sastrawan menimpali “Sebuah kata adalah seribu gambar”. Maka komik memiliki keduanya, “kekuatan gambar” dan “kekuatan kata”. Karena **komik** adalah **imagery media** antara **film** dan **buku**. **Komik adalah sebuah bahasa Literer Visual yang mengisi ruang yang terdapat diantara kedua media (film dan buku tersebut.**¹

Dalam pemahaman mengenai komik, Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan, yang apabila gambar-gambar dilihat secara satu per satu maka gambar tersebut tetap hanya sebuah gambar, akan tetapi bila di susun secara berturutan sekalipun hanya 2 gambar maka gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi menjadi seni komik.²

Laboratorium atau **Studio**, adalah **sarana penunjang dalam satu atau sebagian cabang ilmu pengetahuan dan teknologi tertentu sesuai dengan keperluan bidang studi yang bersangkutan.**³

Jadi **Studio Komik** adalah **Sarana** atau **tempat yang menampung segala kegiatan yang menghasilkan karya berupa komik** atau yang lebih spesifik adalah “**sebuah organisasi, yang terdiri dari berbagai bidang**

¹ <http://www.universitasedanarea.com/organisasi.htm>

² Buku “Understanding Comics” karangan Scout McCloud

³ <http://www.universitasedanarea.com/organisasi.htm>

keahlian (menulis, sketsa, penintaan, pewarnaan, penyuntingan, pengarahannya, layout, pracetak, akuntansi, pemasaran, dsb) yang memiliki metoda tersendiri, dan memiliki sebuah tujuan yaitu membuat karya komik”.⁴

1.2 Latar belakang

1.2.1 Sejarah komik di dunia.

Terlalu rumit bila di jabarkan satu per satu, untuk itu pengelompokkan komik berdasarkan waktu pemunculannya perlu di persingkat menjadi 2 bagian, yaitu :

- Komik dahulu : Komik sebelum mengenal bentuk panel-panel dengan gambar dan kata-kata (dalam balon) sebagai satu kesatuan yang utuh, dan
- Komik sekarang : Komik sesudah mengenal mengenal bentuk panel-panel dengan gambar dan kata-kata (dalam balon) sebagai satu kesatuan yang utuh.

1.2.2 Komik dahulu

Belum ada kepastian mengenai kapan dan dimana kelahiran komik pertama kali di dunia ini yang akurat. Namun beratus-ratus tahun yang lalu, sebelum Cortes mulai mengumpulkan komik, Francis sudah menghasilkan karya yang serupa, yaitu PERMADANI BAYEUX (Permadani sepanjang 230 kaki yang kira-kira berjarak 76 meter) yang menggambarkan penaklukan Norman atas Inggris, yang berawal pada tahun 1066.⁵ Seperti inilah modelnya :

⁴ http://komikazemedia.tripod.com/arsip/02-06-03-manajemen_studio.htm

⁵ Buku “Understanding Comics” karangan Scout McCloud



Pertempuran
sedang berlangsung

Uskup Odin sedang
Menyemangati
tentaranya

Duke William membuka
helm bajanya, memberi aba-aba
kepada pasukannya
Untuk berkumpul

Pasukan Harold
Dikalahkan

Salah satu gambar dalam permadani Bayeux (Sumber : Understanding komik)

Dengan gambar tanpa teks yang tersusun dengan rapi dan bercerita dari kiri ke kanan. Walaupun tidak pasti apakah ini adalah komik namun secara konsep memiliki kesamaan dengan komik yang ada seperti sekarang ini.

Gambar di atas bukanlah satu-satunya cerita bergambar yang ada di dunia, jauh sebelumnya telah ada seperti relief pada Candi di Indonesia yang menggunakan gambar untuk bercerita, ataupun penggunaan gambar sebagai tulisan maupun bahasa seperti yang ada pada Hieroglif di Mesir, ada pula bangsa Cina (Jepang, Korea, Cina) yang mentransformasikan bentuk-bentuk yang ada di alam ke dalam tulisannya, seperti pada huruf Kanji di Jepang sebagai berikut :



"Transformasi" dari : Minggu = Nichi = **Matahari** // Senin = Getsu = **Bulan** // Selasa = Ka = **Api** // Rabu = Sui = **Air** // Kamis = Moku = **Pohon** // Jumat = Kin = **Emas** // Sabtu = Do = **Tanah**. (Menggambar merupakan Budaya dari bangsa ini);

(Sumber : Kamus Bahasa Jepang)

1.2.3 Komik sekarang

Seperti "komik dahulu", "komik sekarang" pun belum bisa di pastikan siapa pencetusnya pertama kali. Namun bila di lihat siapa yang mempublikasikan komik model ini pertama kali mungkin Rudolphe Topffer lah orangnya. Ia terkenal dengan cerita bergambarnya yang satiris sejak pertengahan tahun 1800, dalam ceritanya ia menggunakan kartun dan panel-panel pembatas serta menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain dan bentuk karya tersebut merupakan yang pertama kali di Eropa.



Salah satu hasil dari karya Rudolphe Topffer

(Sumber : Understanding Komik)

Bila dilihat awal kemunculannya, sekarang ini komik mengalami perkembangan yang cukup pesat dan beragam jenis maupun macamnya, juga tak terbatas di suatu wilayah, komik berkembang di tiap negara bahkan daerah. Tetapi bila di perhatikan dengan seksama perkembangan komik di tiap negara mengikuti trend-trend komik tertentu, kalau bisa di bagi menurut yang dominan menguasai trend maka perkembangan komik sekarang ini dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian besar yaitu :

- Komik Asia : terbagi menjadi 2 aliran, yaitu : Komik Jepang dan Komik Hongkong (Komik Korea mulai berkembang tetapi style komiknya mengikuti gaya komik Jepang)
- Komik Eropa
- Komik Amerika

Kalau mengikuti perkembangan di antara ke empatnya (dalam hal ini Komik Jepang dan Komik Hongkong merupakan bagian terpisah), Komik Jepang adalah komik yang paling cepat berkembang seperti yang telah di utarakan dengan jelas oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul "Understanding Comics" bahwa "Seni dan Kesusastraan Barat tidak banyak berkembang karena kecendrungan budaya yang terpaku pada tujuan akhir, tetapi sebaliknya di Timur kaya akan tradisi karya seni yang berputar dalam siklus dan berkelok-kelok". Jepang memberikan wawasan yang berbeda terhadap komik, dan komik itu sendiri merupakan KESENIAN, melebihi negara lain.⁶

1.2.3.1 Komik di Jepang

Negara ini banyak sekali melahirkan komikus, baik itu amatiran maupun yang professional kelas dunia. Sebut saja Akira Toriyama (Dragon Ball Z); Masakazu Katsura (I`S); Aoyama Gosho (Conan); Takeshi Maekawa (Kungfu Boy); Goodfathernya komik Jepang Hojo Tsukasa (City Hunter); bapak komik Jepang Fujiko. F. Fujio (Doraemon) dan masih banyak lagi yang lainnya, komikus-komikus ini mampu membentuk karakternya sendiri-sendiri.

1.2.3.2 Pengaruh Komik Jepang terhadap perkembangan Komik di Indonesia

Dunia perkomikan di Indonesia pernah mengalami masa-masa kejayaannya pada tahun 50 s/d 70-an, sempat tenggelam selama puluhan tahun

⁶ Buku "Understanding Comics" karangan Scout McCloud

dan menjelang tahun 2000-an perlahan namun pasti muncul kembali ke permukaan.⁷

Sebenarnya komik Indonesia sudah ada pada tahun 1930-an (walaupun dalam kenyataannya seperti yang sudah di utarakan di atas bahwa cerita bergambar sudah ada jauh sebelumnya seperti candi dengan relief bergambar, tetapi komik yang di maksud di sini adalah jenis "komik sekarang" seperti komik yang dapat dilihat sekarang ini), yaitu dalam bentuk komik strip di surat kabar. **Imansyah Lubis**, seorang pengamat komik, mengatakan, komik Indonesia pertama dimuat pada hari Sabtu, 2 Agustus 1930, di **Sinpo**, sebuah surat kabar Melayu-Cina saat itu. "Komikusnya Kho Wang Gie dan komiknya belum ada judul," kata "tukang komik" yang skripsinya adalah mengenai perjalanan komik di Indonesia ini. Komik Indonesia memang masih berupa komik strip pada masa 1930- 1950-an. Baru pada tahun 1952 komik muncul dalam bentuk buku untuk yang pertama kalinya. Judulnya Kisah **Pendudukan Jogja** karya **Abdul Salam**, merupakan "pembundelan" komik strip dari surat kabar Daulat Rakyat. Puncak matinya perkomikan Indonesia terjadi pada tahun 1980 s/d 1990-an oleh karena membanjirnya komik-komik Amerika dan Eropa di susul hantaman yang luar biasa dari komik-komik Asia khususnya Jepang. Akan tetapi usaha yang terus menerus yang dirintis oleh sejumlah kecil komikus lokal ini mulai menampakkan hasil pada tahun 1994-an.⁸

Hal ini di tandai dengan bermunculannya studio komik oleh komikus-komikus pemula di berbagai kota di tanah air yang menghasilkan variasi komik dengan cirinya sendiri-sendiri. Salah satu bentuk dari banyaknya karya-karya komik lokal tersebut adalah KOMIKASIA, yaitu sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mensosialisasikan perkembangan komik Indonesia sebagai bagian dari perkembangan budaya komik di Asia. Tahun 2003 lalu, kegiatan ini dicetuskan sebagai hasil penelitian studi akademik desain komunikasi visual para akademisi dari DKV ITB yang mencermati gaya visual komik di Asia Tenggara dan budaya

⁷ <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0412/03/muda/1414723.htm>

⁸ idem

yang mempengaruhinya. Hasil dari kegiatan ini telah melahirkan suatu pemikiran tentang pencarian identitas visual komik Indonesia dan strategi pengembangan industri komik Indonesia di tengah-tengah masuknya gaya visual komik Jepang.⁹

Jadi dapat di katakan komik Jepang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan komik di Indonesia. Banyak gaya dari komikus Jepang yang banyak di tiru oleh para komikus di tanah air, namun bila lebih di cermati, dari banyak komikus yang tersebut, Jepang masih memiliki seorang komikus jenius yang menonjol dari yang menonjol (disini tidak bisa di sebutkan yang terbaik karena yang terbaik itu relative), yaitu Urasawa Naoki. Mengapa ? Karya komikus ini walaupun ada persamaan tetapi memiliki banyak perbedaan dari komikus Jepang yang lain seperti :

- Setting cerita yang berubah- ubah (seperti di dalam suatu Negara di luar Jepang, penggambaran cerita tidak hanya di satu daerah tetapi banyak daerah dengan karakteristik daerah tersebut yang berbeda-beda pula, misal Jerman dengan daerah seperti Hannover, Duesseldorf, Nordhein Westfalen, Berlin, Verden dan puluhan bahkan ratusan tempat lainnya) dan ini bukan gambar fantasi/ imajinasi.



Contoh setting cerita yang berubah-ubah yang ada di komik karya Urasawa Naoki

(Sumber : Komik Monster karangan Urasawa Naoki)

⁹ <http://komikasia.dkv.itb.ac.id/inside.html>;

- Penggambaran karakter muka orang dari tiap-tiap bangsa seperti Asia, Eropa, Timur Tengah, dan sebagainya dapat di gambarkan nyaris sempurna dan teknik penggambarannya pun efektif dan efisien (tidak membingungkan dan jelas).



Contoh gambaran suku bangsa yang ada di komik karya Urusawa Naoki (Sumber : Komik Monster-Horrible Story; 20th Century Boys; Master Keaton Karya Naoki Urusawa)

- Ekspresi penggambaran tokoh di dalam komik nyaris hidup sesuai kondisinya saat itu seperti senyum sinis, merenung, bingung, senyum licik, pandangan kehampaan, dan lainnya yang tidak terpaku hanya kepada ekspresi biasa seperti senyum, marah, sedih, ketawa dan sebagainya.



Contoh ekspresi dalam komik karya Urasawa Naoki (Sumber : Komik Monster-Horrible Story dan 20th Century Boys Karya Naoki Urasawa)

- Nama-nama tokoh sangat bervariasi dan menunjukkan dari Negara mana dia berasal
- Isi cerita cenderung menggambarkan suasana psikologis yang dapat menghanyutkan pembaca ke dalam ceritanya.

Banyak kisah-kisah yang menggambarkan suasana kehidupan yang riil dan mendidik. Seperti seorang polisi jenius luar biasa dan bekerja siang dan malam tanpa mengenal lelah, namun di balik kehebatannya itu rumah tangganya berantakan, istri cerai, anak hamil di luar nikah dan sebagainya (hal ini mendidik pembaca agar mampu bersikap adil). Cerita seperti ini banyak terjadi di sekitar kita. Dan masih banyak lagi keunggulan yang lainnya.

Di Indonesia nama Urasawa Naoki sangatlah terkenal, di Jogjakarta sendiri di mana banyak komikus baru bermunculan sekarang ini pastilah sudah tidak asing lagi mendengar nama besar Urasawa Naoki, terutama bagi pengamat komik di tanah air sebagai komikus kelas dunia yang bermutu.

1.2.4 Urasawa Naoki dan Kota Jogjakarta

1.2.4.1 Sekilas tentang Urasawa Naoki

Urasawa Naoki di lahirkan di Kota Osaka, Jepang 2 Januari 1960, lulusan Ekonomi di Meisei University. Hasil Karyanya yang terkenal antara lain : Happy!; Jigoro!; NASA; Yawara !; Master Keaton; Nijuuseiki Shounen[The 20th Century Boys]; Pluto . Ia mulai serius dan professional di komik di mulai dari Yawara!. Di antara sekian komiknya ada satu yang banyak mendapat penghargaan dan paling kental sisi psikologisnya, yaitu komiknya yang berjudul "MONSTER-HORRIBLE STORY" yang menceritakan tentang kisah pembantaian yang diawali oleh penyelamatan seorang anak kecil oleh Dr. Tenma.

1.2.4.2 Latar Belakang Komik di Kota Jogjakarta beserta permasalahannya

Di Jogjakarta sendiri sering diadakan even-even yang berkaitan dengan komik lokal seperti PKI(Pekan Komik Indonesia), PKAN (Pekan Komik dan Animasi Nasional), dsb. Di kota Gudeg ini pula sudah banyak bermunculan studio komik yang bergerak bebas (independen) seperti Seyogyanya Komik Indonesia (SEKGIN), Sebikom.corp (SEdang Blkin KOMik), DeadLineStudio, dsb.¹⁰

Studio Komik ini bergerak dengan otoritasnya dan membentuk sistemnya sendiri tanpa mepedulikan segala macam kepentingan lainnya seperti pola industri yang biasa di terapkan oleh studio-studio profesional lainnya¹¹, karena mereka hanya mengerjakan komik berdasarkan kesenangan semata, sehingga bisa dipastikan bahwa studio-studio tersebut bersifat temporer atau sementara saja. Hal ini di karenakan tidak adanya strategi bisnis di dalam studio-studio kecil tersebut sehingga tidak mempunyai planning untuk jangka waktu ke depannya.

Studio komik yang ada juga tidaklah memenuhi persyaratan jika di tinjau dari segi kelayakan seperti ruang kerja yang terlalu sempit ataupun minimnya fasilitas yang ada, selain itu bangunannya juga tidak memiliki fungsi yang tetap apalagi memiliki bangunan yang mempunyai identitas tersendiri bagi komunitasnya.

Melihat kenyataan ini, bisa di ambil kesimpulan bahwa perlunya suatu wadah tersendiri bagi komunitas komikus terutama di kota Jogjakarta, di mana wadah tersebut berupa bangunan ideal yang memiliki identitas tersendiri dengan fasilitas yang memadai tanpa melupakan kelayakan ruang kerja bagi komikus itu sendiri.

¹⁰ <http://komikazemedia.tripod.com/haramjadah/edisi003/jogjacomicscene.html> ;

¹¹ <http://komikazemedia.tripod.com/arsip/02-02-24-komikindie.htm>

1.2.4.3 Potensi Kota Jogjakarta sebagai lokasi Site Bangunan berada

Selain sebagai kota pelajar kota Jogjakarta merupakan kota Kesenian dan Kebudayaan. Di kota ini adalah tempat berkumpulnya para pelaku seni dari seluruh penjuru tanah air, baik itu Seni Musik, Kerajinan, Teater dll. Seni Komik termasuk di dalamnya.

Peluang untuk memperkenalkan dan memasyarakatkan komik di kota Jogja sangatlah besar, hal ini bisa di lihat dari banyaknya orang yang datang ke acara pameran-pameran komik seperti acara yang digelar dengan nama Kabinet Komik Indie di Gelaran Budaya Jalan Menukan 273 Karangakajen, Yogya. Dalam acara itu dihadiri pula peserta yang berasal dari luar kota seperti Solo, Bandung, Jakarta, Malang dan Bali. Acara ini bertema Silaturahmi Manusia, Gagasan, dan Kode-Kode Estetik, yang bertujuan untuk menjadikan komik sebagai media penyampai gagasan dan juga menjadi pengantar pada publik untuk lebih bijaksana dalam memahami komik. Menurut salah seorang kurator acara ini, Rain Rosidi mengatakan bahwa maksud dari tema adalah mewadahi komunitas kreator, peminat dan pemerhati komik di Indonesia untuk bersama berapresiasi pada perkembangan komik terkini yang lepas dari perhatian publik.¹²

Di kota Jogjakarta, banyak taman bacaan di pinggir jalan yang menyewakan buku-buku komik ataupun bacaan yang berisikan hiburan, dan kalau kita ketahui sejarahnya taman bacaan ini muncul bukan hanya seperti jamur di musim hujan (musiman) karena taman bacaan ini dari sudah ada sejak lama, dan jumlahnya pun kian tahun kian bertambah.

Di harapkan untuk waktu mendatang komik Indonesia bisa di kenal negara lain, dan Jogja adalah kota yang sangat potensial sebagai pemicu tumbuhnya industri komik di Indonesia karena banyak seniman-seniman komik asal kota ini yang sukses tidak hanya di wilayah domestik alias Go International, seperti Teguh Santosa yang di ambil oleh perusahaan komik raksasa dunia yaitu

¹² Wirobrajan, Harian Bernas

1.3 Permasalahan

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah studio komik yang mampu mewadahi komunitas komikus di kota Jogjakarta.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang studio komik yang di desain berdasarkan transformasi dari isi cerita komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki dengan mendukung lay-out ruang yang dapat memunculkan kreatifitas bagi komikus yang bekerja di dalamnya.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Merancang sebuah bangunan studio komik dengan transformasi isi dari cerita komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki ke dalam desain bangunan, di mana desain tersebut mampu mendukung pembentukan lay-out ruang yang mampu mendukung munculnya kreatifitas bagi komikus.

1.4.2 Sasaran

Merumuskan konsep desain bangunan studio komik berdasarkan transformasi isi cerita dari komik Monster-Horrible Story karya Urasawa Naoki sebagai citra dari bangunan yang mendukung pemunculan kreatifitas bagi si komikus dari lay-out ruangnya.

1.5 Keaslian Gagasan

Nama	Dewinta Asmarani, No Mhs : 99512012/TA/UII/04
Judul	Rumah Produksi Komik di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi Lay-Out Panel komik karya Greg "SPAWN" Capullo dalam pola penataan ruang.
Nama	Andie Wicaksono, No. Mhs : 97
Judul	Rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia
Pembahasan	Representasi arsitektural historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta melalui konsep Difference Derridean

Nama	Dadang Suherna, No Mhs : 93/91577/TK/18520
Judul	Studio Komik dan Animasi di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi karakter studio komik dan animasi yang perwujudannya berupa ekspresi kreatif-imajinatif
Nama	Wahyudi, No Mhs : 97/114764/TK/21900
Judul	Galeri Seni Komik dan Animasi di Jogjakarta
Pembahasan	Penekanan terhadap penataan ruang yang mampu memberikan rasa nyaman dan aksesibel terhadap pengunjung segala usia
Nama	Tri Kuncoro, No Mhs : 00512109
Judul	Studio Komik di Jogjakarta
Pembahasan	Transformasi isi cerita komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain yang mendukung pemunculan kreatifitas dari lay-out ruangnya.

1.6 Lingkup Pembahasan

Ditekankan pada aspek permasalahan sebagai berikut :

1.6.1 Permasalahan Arsitektural

- Pembahasan mengenai bagaimana menginterpretasikan "isi cerita" dari komik Monster-Horrible Story sehingga melahirkan konsep yang akan di transformasikan ke dalam desain bangunan sebagai citra dari bangunan.
- Pembahasan mengenai bagaimana desain dari hasil transformasi tersebut dapat memunculkan kreatifitas bagi komikus pada lay-out ruangnya.

1.7 Metoda Tugas Akhir

1.7.1 Metoda Pengumpulan data

Metoda di lakukan dengan pendekatan analisa sebagai berikut :

1.7.2 Observasi

Pengamatan langsung terhadap studio-studio komik yang ada di kota Jogjakarta.

1.7.3 Wawancara

Wawancara dengan semua orang yang pernah dan sedang terlibat dalam proses pembuatan komik dan pemasarannya.

1.7.4 Referensi

Mendapatkan data dari situs-situs studio komik baik dalam maupun luar negeri di internet serta sumber informasi lainnya.

1.7.5 Study Literatur

- Mempelajari dan memahami buku "Understanding Comics" karangan Scott McCloud yang berisi tentang pemahaman terhadap komik dan "Data Asitek" karangan Ernst Neufert yang berkaitan dengan besaran dan fungsi ruang , dan semua buku yang berhubungan dengan transformasi.
- Mempelajari dan memahami buku " Kiat Menggali Kreativitas" karya Nursisto, "Seni Mengolah Stres" karya Agus M. Hardjana dan semua buku yang berhubungan dengan kreativitas.

1.8 Kerangka Pola Pikir

