

2.1 Tinjauan

2.1.1 Studio Komik

Bila di tinjau secara umum, Studio Komik adalah bangunan yang di dalamnya terdapat sebuah organisasi dari berbagai aktifitasnya dan berproses yang bertujuan memproduksi komik dan memasarkannya ke masyarakat luas.

2.1.2 Spesifikasi proyek

2.1.2.1 Bangunan studio komik

Pada umumnya sebuah studio komik dibangun dengan semangat wirausaha dan idealisme yang tinggi. Studio komik yang di bangun atas dasar profesionalisme yang tinggi memerlukan sarana yang memadai, akan tetapi pada kenyataannya hampir semua studio komik di tanah air (bahkan tidak ada) yang tidak mempunyai wadah berupa bangunan yang bersifat permanen (di dirikan khusus untuk studio komik). Banyak studio komik yang menggunakan rumah tinggal atau bahkan kamar kos sebagai tempat studio berada, di mana ruangan yang di pakai tidaklah layak di sebut sebagai studio karena fasilitas yang tersedia sangatlah minim. Untuk itu sekiranya di perlukan sebuah bangunan yang di buat khusus untuk mewadahi kegiatan dalam studio komik dengan fasilitas yang memadai.

Bangunan studio komik yang akan di rancang hendaknya memiliki citra tersendiri dan tidak hanya asal tersedianya ruangan untuk bekerja saja, hal ini penting di cermati karena komikus sebagai pekerja seni memerlukan kreatifitas yang tinggi dan terus menerus. Untuk itulah sekiranya di perlukan suatu desain pada bangunan dengan kesan tersendiri yang mampu menumbuhkan jiwa professional bagi komikus saat bekerja di dalam bangunan studio sekaligus mengarahkan komikus untuk berfikir kreatif melalui penataan ruangnya.

2.1.2.2 Proses pekerjaan

Sebelumnya pengertian dari **Organisasi** adalah “suatu kesatuan sosial dari sekelompok individu (orang), yang saling berinteraksi menurut suatu pola yang terstruktur dengan cara tertentu sehingga setiap anggota organisasi mempunyai tugas dan fungsinya masing-masing, dan sebagai suatu kesatuan mempunyai tujuan tertentu, dan juga mempunyai batas-batas yang jelas, sehingga organisasi dapat dipisahkan secara tegas dari lingkungannya”.

Di dalam studio komik organisasi dengan pengertian di atas dapat dijabarkan melalui proses pekerjaan sebagai berikut :

**Naskah---Gambar---Editing---Produksi---Marketing---Distribusi---Ritel---
Konsumen**

Dalam studio komik proses tersebut meliputi bidang penulisan, sketsa, penintaan, pewarnaan, penyuntingan, pengarahan, layout, pracetak, akuntansi, pemasaran, dan sebagainya yang mendukung segala aktifitas di dalamnya.

Deskripsi :

- **Naskah** : pembuatan ide cerita yang akan dituangkan ke dalam bentukan gambar di dalam sebuah karya komik
- **Gambar** : Proses pembuatan gambar yang berturutan dan membentuk sebuah cerita di dalam sebuah karya komik
- **Produksi** : Usaha memperbanyak karya komik untuk di pasarkan

Bangunan studio komik yang akan di rancang di rencanakan dapat mewadahi segala aktifitas seperti : Naskah, Gambar, Produksi, Editing, Marketing, Distribusi hingga ke bagian Ritelnya.

2.1.3 Aktifitas dalam Studio Komik

Sebuah studio komik minimal memiliki 3 aktifitas dasar yaitu :

- Bagian pembuat Naskah.
- Bagian pembuatan Gambar : yang meliputi bagian Story board, Penciller, Inker, Ruster, Colourist.

- Bagian Editing yang bertugas memberi teks dan menyempurnakan gambar, lalu menghasilkan karya komik.

2.1.3.1 Aktifitas Utama dalam Studio Komik (Tim Kreatif)

Aktifitas tim Kreatif dalam studio komik meliputi aktifitas sebagai berikut :

- **Naskah**

Pembuatan naskah cerita yang di lakukan oleh Main Artist atau artis utama yang memegang peranan awal dalam menghasilkan karya komik.

- **Story Board**

Pembuatan panel-panel cerita sebagai kerangka cerita dalam karya komik.

- **Penciller**

Pembuatan sketsa gambar yang masih kasar.

- **Inker**

Proses penintaan dari gambar yang di hasilkan oleh Penciller.

- **Colourist**

Proses pewarnaan gambar yang telah di tinta oleh Inker (Pewarnaan di lakukan apabila jenis komik yang hendak dibuat adalah berwarna, namun bila hitam putih maka bagian colourist tidak di perlukan.

- **Ruster**

Proses pengarsiran gambar (rendering) yang telah di hasilkan oleh inker ataupun colourist.

- **Editing**

Proses menyempurnakan dan finishing gambar, termasuk di dalamnya pemberian teks pada balon yang ada di dalam komik.

2.1.3.2 Aktifitas Pengelola Bangunan

- **Direktur**

Pengelola dan pengawas bangunan

- **Sekretaris**

Pembantu direktur.

- **Akuntan**

Bertugas sebagai penghitung untung dan ruginya pemasaran hasil karya komik yang akan di pasarkan.

- **Mekanik komputer**

Bertugas memperbaiki dan merawat alat-alat yang berhubungan dengan elektrikal seperti komputer, mesin gambar dan sebagainya.

2.1.3.3 Aktifitas Bagian Pemasaran

- **Produksi**

Proses memperbanyak hasil karya komik yang hendak di pasarkan ke konsumen, termasuk di dalamnya ijin penerbitan. Dalam hal ini Stdio yang akan di rancang sebagai penerbit dan penanggung jawab percetakan.

- **Marketing**

Pengelolaan bagian pemasaran beserta perhitungan biaya dari pemasaran hasil karya komik telah di produksi untuk di pasarkan.

- **Distribusi**

Penyaluran dari percetakan hasil karya komik untuk di salurkan kepada pengecer atau Ritel.

- **Ritel**

Pihak pengecer yang berhubungan langsung dengan konsumen dalam memasarkan hasil karya komik yang telah di cetak.

2.1.3.4 Aktifitas Bagian Pelayanan

- **Supir**

Penyalur produksi ke berbagai ritel.

- **Cleaning Service**

Bertugas sebagai perawat bangunan.

- **Utilitas**

Bagian pelayanan utilitas bangunan.

- **Cleaning Service**

Bagian MEE bangunan.

2.1.4 Klasifikasi penghuni bangunan

Klasifikasi penghuni bangunan menurut kepentingannya di bagi menjadi 2, antara lain :

1. Pengunjung.
2. Pengguna, yang di bagi menjadi :
 - Pengguna Bangunan Studio Komik & Kantor Percetakan.
 - Pengguna Bangunan Pabrik Percetakan.

Pengunjung.

Pengunjung di sini meliputi tamu ataupun orang yang tidak berkepentingan secara tetap dalam studio komik ini. Untuk urusan studio, bagian ini hanya di perbolehkan untuk memasuki ruang pameran, lobby, serta fasilitas yang di sediakan untuk umum seperti : Musholla, Lavatory dll. Sedangkan untuk urusan percetakan adalah klien yang ingin bertransaksi jasa dan produksi percetakan.

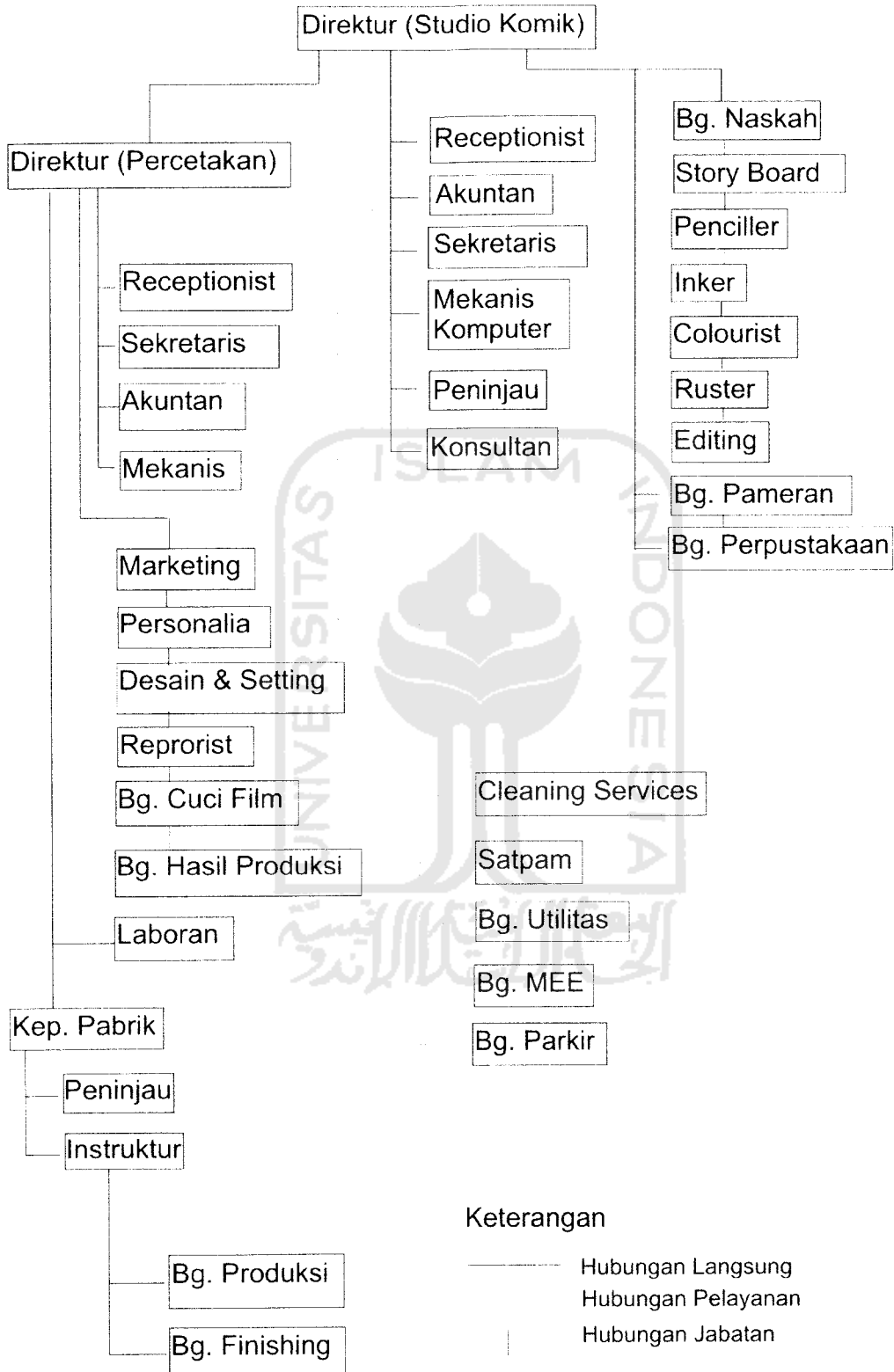
Pengguna Bangunan Studio Komik & Kantor Percetakan

Pengguna di sini adalah orang yang berkepentingan secara tetap dalam studio komik ataupun kantor percetakan. Untuk urusan studio, bagian ini adalah direktur studio komik dan percetakan beserta staffnya, komikus, bagian pelayanan, dan penjaga bangunan yang di percaya untuk bertugas menurut kepentingannya masing-masing.

Pengguna Bangunan Pabrik Percetakan

Pengguna di sini adalah orang yang berkepentingan secara tetap dalam urusan produksi percetakan, seperti kepala percetakan beserta karyawan, buruh percetakan maupun pelayanan dan penjaga bangunan yang di percaya untuk bertugas menurut kepentingannya masing-masing. Bangunan ini tertutup untuk pengunjung, dan hanya orang yang berkepentingan saja yang di perbolehkan keluar masuk bangunan ini.

2.1.5 Struktur Organisasi



Struktur organisasi (Sumber : Analisa survey)

2.1.6 Kebutuhan ruang dan besarnya

Besaran ruang pada studio komik bergantung dari jumlah pelaku kegiatan (penghuni), besaran peralatan yang di perlukan, dan kebutuhan ruang pendukung lainnya beserta perlengkapannya. Besaran pokok minimal yang di perlukan dalam studio komik adalah ruang gambar, yang meliputi :



Standard besaran ruang studio gambar
(Sumber : Data Arsitek Edisi Kedua, Ernst Neufert)

Pada perancangan studio komik ini, kebutuhan ruang di bagi menjadi 2, yaitu :

- A. Bangunan Studio Komik, di bagi menjadi 2, yaitu :
- Bagian Studio Komik secara keseluruhan.
 - Bagian Kantor Percetakan.

B. Bangunan Percetakan (hanya pabrik, tidak termasuk kantor)

Bagian Studio Komik secara keseluruhan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola.
- Kebutuhan Utama.
- Kebutuhan Pelayanan.
- Kebutuhan Penunjang.

Bagian Kantor Percetakan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola.
- Kebutuhan Utama.
- Kebutuhan Pelayanan (menjadi satu bagian dengan bangunan studio komik).
- Kebutuhan Penunjang (menjadi satu bagian dengan bangunan studio komik).

Bagian Pabrik Percetakan meliputi :

- Kebutuhan Pengelola
- Kebutuhan Utama
- Kebutuhan Pelayanan
- Kebutuhan Penunjang

Sehingga bisa di lakukan pendekatan besaran ruang dengan klasifikasi sebagai berikut :

Studio Komik secara keseluruhan

1. Besaran Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Direktur	1	1 orang	16	1 x 1 x 16	16
2.	Receptionist	1	2 orang	3	(1 x 2 x 3) + berkas (6)	12
3.	Sekretaris	1	1 orang	15	1 x 1 x 15	12
4.	Akuntan	1	2 orang	6	1 x 2 x 6	15
5.	Rapat	1	20 orang	1.5	1 x 20 x 1.5	30
6.	Tamu	1	6 orang	1.5	1 x 6 x 1.5	9
7.	Lobby	1	50 orang	1.2	(1.2= + sirkulasi) --- 1 x 50 x 1.2	60
8.	Mekaniskomputer	1	2 orang	16	1 x 2 x 16	32
9.	Peninjau	1	1 orang	12	1 x 1 x 12	12
10.	Konsultasi	1	2 orang	6	1 x 2 x 6	12
Jumlah keseluruhan						207

2. Besaran Ruang Utama

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Naskah	7	1 orang	40	7 x 1 x 40	280
2.	Brain Storming	1	20 orang	2	2 x 20 x 2	80
3.	Story board	1	15 orang	4	1 x 15 x 4	60
4.	Penciller	1	92 orang	3	1 x 92 x 3	276
5.	Inker	1	130 org	3	1 x 130 x 3	390
6.	Ruster	1	14 orang	4	1 x 14 x 4	56
7.	Editing	1	28 orang	4	1 x 28 x 4	112
8.	Auditorium	1	180orang	1.5	1 x 180x 1.5+ panggung (40)	310
9.	Home Theatre	2	20 orang	1.5	(2 x 20 x 1.5) + Rg. Jarak (30)	90
10.	Perpustakaan	1	30 orang	1.5	(1 x 30 x 1.5) + Rg. Pengurus (15)	60
11.	Pameran	1	300 org	1.5	(1 x 300 x 1.5) + Rg. Sirkulasi(20%)	540
12.	Mainan	1	20 orang	1.2	(1 x 20 x 1.2) + Rg. Mainan(50%)	36
13.	Relaxating	1	15 orang	3	1 x 15 x 3	45
14.	Kolam renang	1	20 orang	-	-	120
15.	Internet	1	15 orang	2	1 x 15 x 2	30
16.	Game	1	10 orang	1.5	1 x 10 x 1.5	15
Jumlah keseluruhan						

3. Besaran Ruang Pelayanan

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Cleaning Service	2	2 orang	-	Asumsi 2 x 12 (1rg isi 2org)	24
2.	Satpam	3	2 orang	-	Asumsi 3 x 12 (1rg isi 2org)	36
3.	Utilitas	1	2 orang	-	Asumsi 1 x 36 (1rg isi 2org+mesin)	36
4.	MEE	1	2 orang	-	Asumsi 1 x 30 (1rg isi 2org+mesin)	30
5.	Pengelola Parkir	2	4 orang	-	Asumsi 2 x 16 (1rg isi 4 org)	32
Jumlah keseluruhan						158

4. Besaran Ruang Penunjang

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Gudang	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Barang (24)	32
2.	Peralatan	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Peralatan (48)	48
3.	Parkir karyawan	1	250orang	Mobil(12) Motor(1.5)	Asumsi 50 mobil (50 x 12 = 600) + 200 Motor (200 x 1.5 = 300) + (20%total)	1080
4.	Parkir tamu	1	400orang	Mobil(12) Motor(1.5)	Asumsi 100mobil(100x12 = 1200) + 300 Motor (300 x 1.5 = 450) + (20%total)	1980
5.	Kamar Istirahat	10	2 orang	3	10 x 2 x 3	60
6.	Dapur	1	3 orang	2	Asumsi ukuran 3 x 3	9
7.	Musholla	1	30 orang	0.6	(1 x 30 x 0.6) + Rg. Mimbar (4)	22

8.	Toilet	20	1 orang	2	20 x 1 x 2	40
Jumlah Keseluruhan						3271

Kantor Percetakan

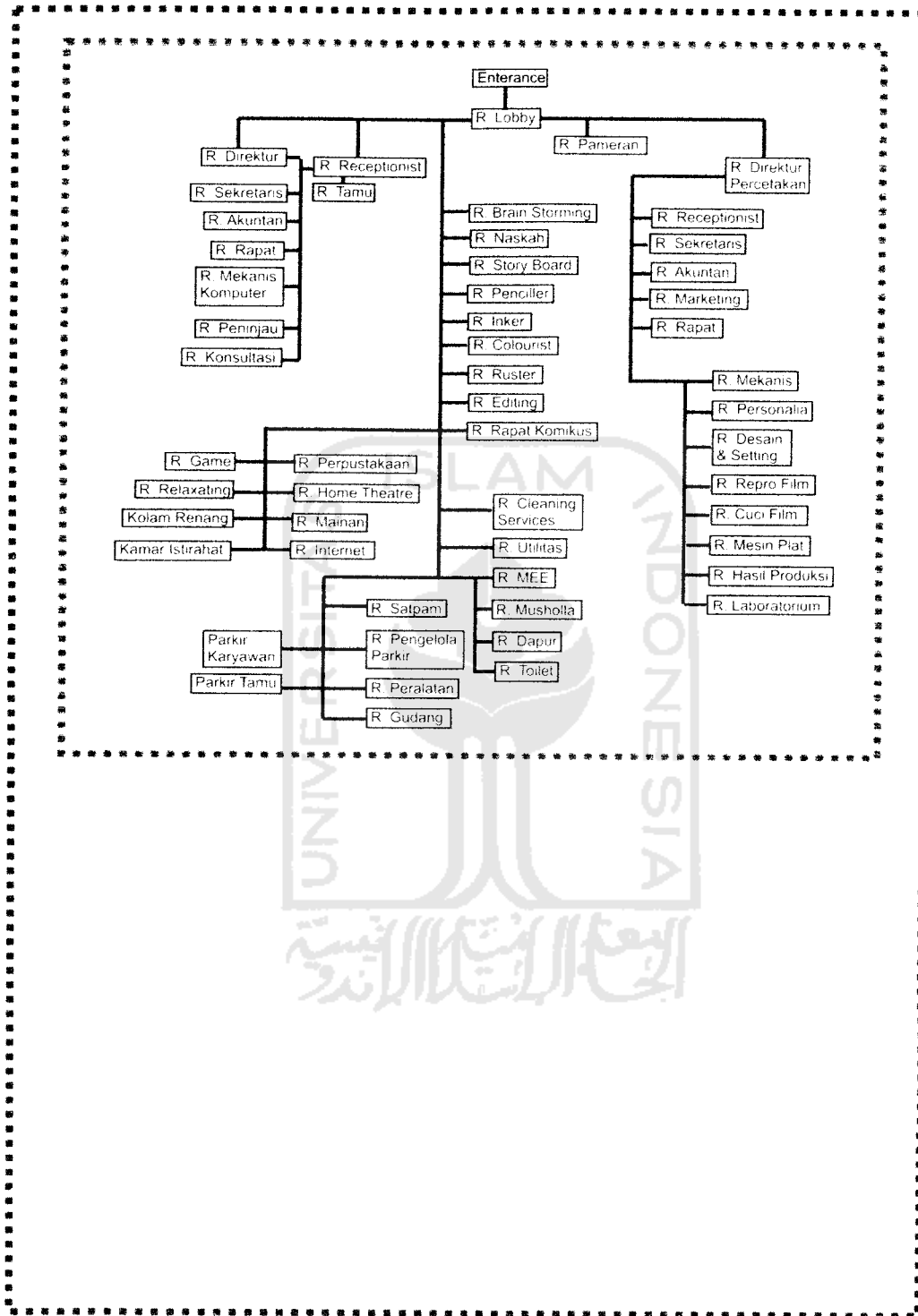
1. Besaran Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Direktur	1	1 orang	12	1 x 1 x 12	12
2.	Sekretaris	1	2 orang	3	1 x 2 x 3	6
3.	Receptionist	1	2 orang	6	(1 X 2 X 6) + rak (2.4)	15
4.	Akuntan	1	2 orang	3	1 x 2 x 3	6
5.	Personalia	1	2 orang	4	1 x 2 x 4	8
6.	Mekanis	2	2 orang	2	(2 x 2 x 2) + Rg. Peralatan (30)	38
7.	Rapat	1	12 orang	1.5	1 x 12 x 1.5	18
Jumlah keseluruhan						103

2. Besaran Ruang Utama

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Jumlah Pelaku/ 1 ruang	Luas/ org(m ²)	Analisa	Luas (m ²)
1.	Marketing	1	3 orang	2	1 x 3 x 2	6
2.	Desain & Setting	1	15 orang	3	1 x 15 x 3	45
3.	Repro Film	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (18)	21
4.	Cuci Film	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (16)	19
5.	Mesin Plat	1	2 orang	1.5	(1 x 2 x 1.5) + Rg. Mesin (16)	19
6.	Hasil Produksi	2	2 orang	4	2 x 2 x 4	16
7.	Laboratorium	1	5 orang	2	(1 x 5 x 2) + Rg. Peralatan (12)	22
Jumlah keseluruhan						148

2.1.7 Hubungan antar ruang



Skema hubungan antar ruang (Sumber : Analisa)

Marvel Comics untuk di jadikan sebagai Inker di perusahaan tersebut. Tak hanya itu , kota Jogja juga merupakan kota Wisata dimana merupakan kesempatan bagi para seniman untuk memperkenalkan hasil karya mereka tanpa harus ke luar negeri. Dari banyaknya prestasi kota Jogja di dalam bidang seni ini kiranya layaklah kalau kota ini terpilih sebagai tempat di bangunnya studio komik ini untuk mewadahi segala aktivitas dan karya-karya kreatif para komikus Jogja ini.

1.2.4.4 Hubungan antara Komik Monster dengan Kota Jogjakarta

Berikut ini adalah rangkuman persamaan yang dimiliki komik MONSTER-Horrible Story karya Urasawa Naoki (yang terdiri dari 18 seri, 162 chapter) dengan kota Jogjakarta :

Ciri	Kota Jogjakarta	Komik Monster
1.	Kota yang di huni pelajar dari seluruh penjuru tanah air	Mengambil setting di negara Jerman. Dalam satu negara tersebut di jabarkan dengan detail bagaimana suasana di daerah-daerah yang berbeda baik perkotaan maupun pedesaan seputar negara Jerman itu sendiri
2.	Jam 9 malam mulai istirahat umum	Di gambarkan salah seorang tokoh yang bekerja tanpa kenal istirahat hingga akhirnya ia sadar kalau rumah tangganya hancur berantakan . Kesimpulan : mendidik kita agar adil terhadap waktu
3.	Suasana kota yang tenang	Banyak adegan-adegan yang di gambarkan dalam suasana keharmonisan yang menunjukkan bahwa hidup itu indah (walaupun adegan ini di tengah-tengah kesusahan)
4.	Penduduknya ramah	Tokoh utama yang bernama Tenma adalah seorang dokter yang sangat tabah dan sabar, cobaan demi cobaan menimpa dirinya dan dijalani dengan optimisme bahwa keadaan akan menjadi lebih baik, apabila ada yang butuh pertolongan ia dengan refleks menolong walau dalam kondisi apapun
5.	Kota seniman	Gambarnya sangatlah hidup dan mempunyai "ruh" bagi yang membacanya
6.	Kota yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan	Tokoh Utama, Tenma adalah dokter yang sangat menghargai nyawa manusia dengan sebaik-baiknya
7.	Kota yang memiliki proses menuju kota ideal	Alur cerita naik turun tanpa terduga
8.	Kota yang memiliki sejarah yang membentuk ciri khas sehingga menjadi seperti sekarang ini	Hubungan antara kejadian yang lalu dan yang sekarang memiliki hubungan yang erat dan berkesinambungan
9.	Bekas daerah jajahan yang meninggalkan bangunan-bangunan bergaya Eropa	Dalam komik ini banyak sekali di gambarkan bangunan-bangunan arsitektural bergaya Eropa beserta detail yang konkrit

2.2 Studi Kasus

2.2.1 Studio Komik di kota Jogjakarta

Studi kasus di lakukan dengan peninjauan langsung ke 3 buah lokasi studio komik yang ada di kota Jogjakarta, yaitu :

- Studio Komik SwaComsta.
- Studio Komik SeBiKom (Sedang Bikin Komik).
- Studio Komik Mas Doni (studio ini berdiri tanpa nama dan di jalankan oleh hanya satu orang dengan pembantu tak tetap).

Dari 3 buah studio komik yang telah di survey ini semuanya berupa rumah tinggal yang di sulap menjadi studio komik. Berikut ini adalah hasil survey tersebut :

2.2.1.1 Studio Komik SwaComsta

Studio ini pada awalnya didirikan oleh sekelompok komunitas komikus dari universitas UGM dengan jumlah 5 orang (Jumlah anggota sekarang beserta formasinya sudah berubah dan mengalami perpecahan, dan terbagi menjadi 2 studio yaitu SwaComsta-tetap dan Studio Animasi Kasat Mata-karya yang terkenal adalah HomeLand).

Berlokasi di sebuah rumah milik salah satu anggotanya yang bernama Erika, studio komik ini terus berkreasi. Di dalam rumah yang telah di sulap menjadi studio ini di bagi menjadi ruang-ruang sebagai berikut, yaitu : ruang garasi, dapur, ruang santai untuk komunitas anggota berkumpul, kamar yang berisikan meja gambar, komputer dan segala peralatan yang mendukung dalam pembuatan komik, kamar yang terdapat kasur, dan peralatan bermusik ria dan kamar mandi.



Tampak depan bangunan studio komik SwaComsta (kiri) dan Pintu masuk langsung ke studio (kanan) ; (Sumber : Dokumen Pribadi)



Suasana ruang gambar dari mulai naskah hingga penintaan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

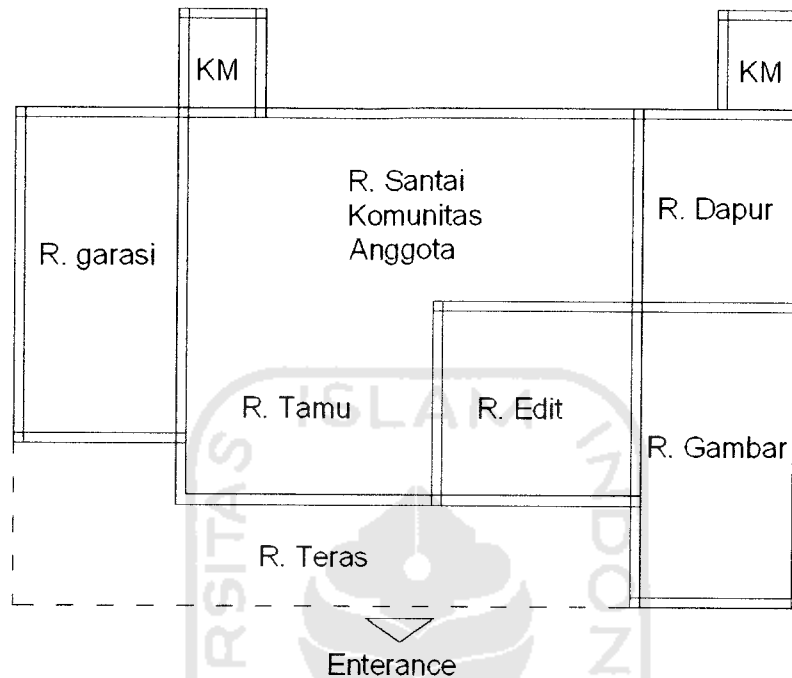


Sampul dari hasil karya yang di pajang di sekeliling ruang gambar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Suasana ruang editing yang bercampur dengan ruang musik kasur dan pernik-pernik lain yang membantu untuk menimbulkan ide (Sumber : Dokumen Pribadi)

Adapun denah kasar dari bangunan studio komik Swacomsta ini sebagai berikut :

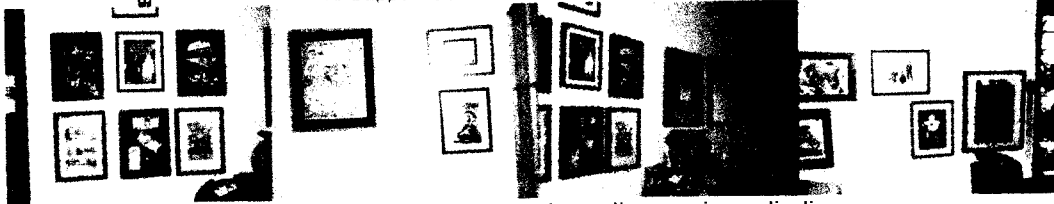


Denah Kasar bangunan Studio SwaComsta
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.1.2 Studio Komik SeBiKom

Berbeda dengan SwaComsta yang masih semi profesional, studio komik ini sudah bersifat profesional dan hampir segala kebutuhan hidup para anggotanya terpenuhi dari komik tanpa pekerjaan sampingan lainnya. Studio ini bermarkas di rumah salah seorang anggotanya yang bernama Ismail (sudah hidup berumah tangga).

Sama halnya dengan SwaComsta, bangunan studio berupa rumah yang disulap menjadi studio komik kecil yang penuh sesak dengan peralatan untuk menghasilkan karya komik. Bangunan ini bisa di bagi menjadi beberapa ruang yaitu : ruang tamu, ruang keluarga, ruang gambar, ruang dapur, kamar tidur, kamar mandi,garasi dan gudang.



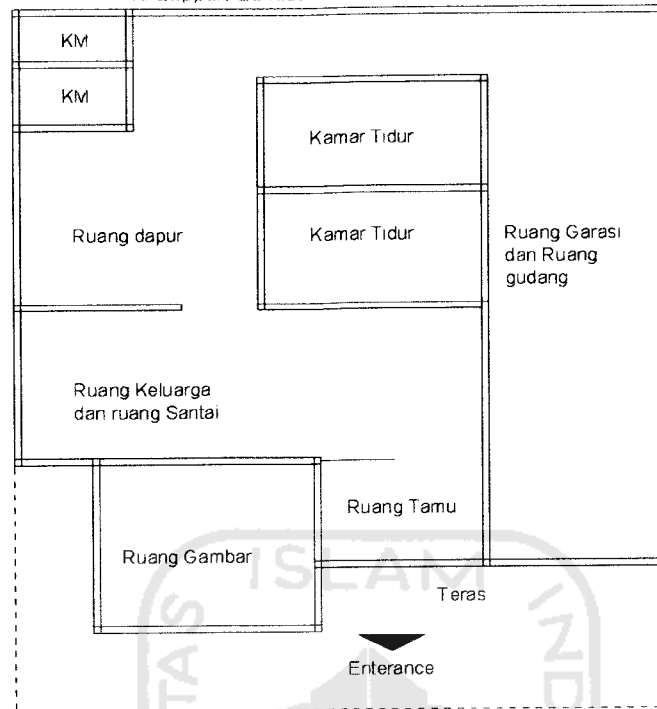
Sampul hasil karya komik yang di pajang di sepanjang dinding ruangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Berbagai bacaan penimbul inspirasi dan Ruang santai keluarga dan komunitas
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Ruang Gambar Studio yang penuh sesak dengan berbagai peralatan
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Denah Kasar bangunan di Studio SeBiKom
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.1.3 Studio Komik (Doni)

Dibandingkan dengan 2 studio yang telah di uraikan di atas, studio komik yang satu ini adalah yang paling kecil di lihat dari besar bangunannya. Studio komik ini juga merupakan bangunan rumah tinggal yang telah di modifikasi sendiri oleh penghuninya untuk di jadikan studio komik pribadi.

Studio gambar menjadi satu dengan ruang tamu, jadi begitu tamu memasuki rumah ini yang pertama kali di lihat adalah ruang tamu dengan peralatan gambar yang lengkap seperti komputer, meja gambar, modem dan telepon penghubung ke internet,



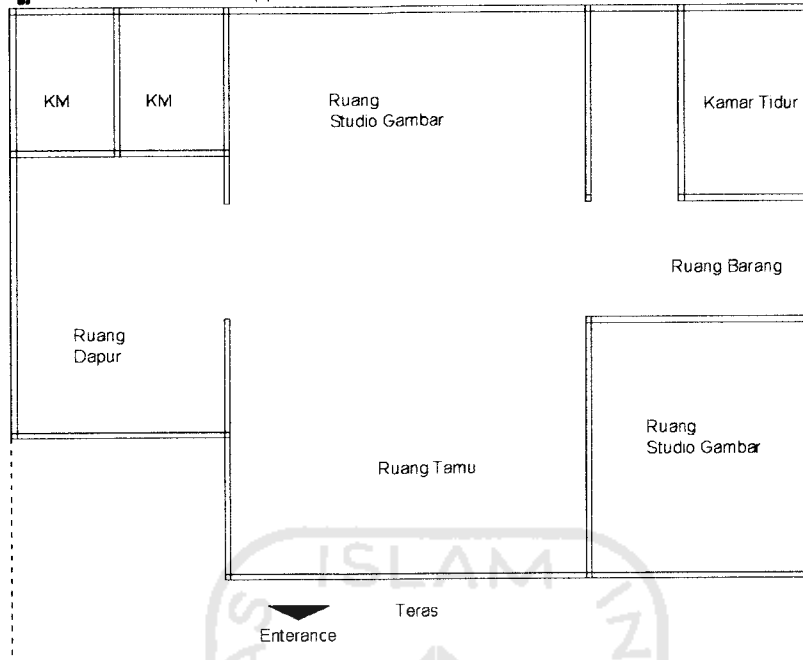
Ruang tamu sekaligus studio gambar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Referensi buku-buku sebagai pembangkit inspirasi
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Boneka mainan tokoh-tokoh komik maupun animasi yang di pajang di ruang studio gambar
sebagai pembangkit ide; (Sumber : Dokumen Pribadi)



Denah kasar bangunan studio komik pribadi (Doni)
(Sumber : Analisa Pribadi)

Doni, sebagai pemilik studio ini dulunya adalah mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) yang di drop-out dari kampusnya. Setelah itu ia bergabung dalam studio animasi "Bening" sebagai animator, lalu keluar dan sempat menjadi salah satu anggota dari studio komik SeBiKom yang telah di uraikan di atas, dan akhirnya keluar serta memutuskan untuk bersolo karir hingga sekarang ini.

Sama seperti Ismail dan anggota dari studio komik SeBiKom lainnya, Doni adalah seorang komikus profesional yang mendapatkan segala kebutuhan ekonominya hanya dari membuat komik tanpa pekerjaan sampingan lainnya, seorang idealis yang bertekad untuk menjadi komikus hingga tua sesuai dengan perkataanya "siapa lagi yang dapat mempertahankan keberadaan komik selain komikusnya itu sendiri".

2.2.1.4 Proses Pekerjaan Komikus

Studio komik di kota Jogjakarta maupun kota lainnya pada umumnya memiliki persamaan yaitu sebagai berikut :

Membuat sample komik --- Mencari klien --- Dapat kontrak --- Dapat naskah/ide cerita (berasal dari klien atau bisa juga dari komikusnya sendiri)

--- Visualisasi --- Approve/persetujuan (bagian editorial dari pihak klien) ---
Komikus menerima uang --- Klien mengirim hasil visualisasinya ke bagian
percetakan --- Hasil produksi

2.2.1.5 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Bangunan Studio Komik

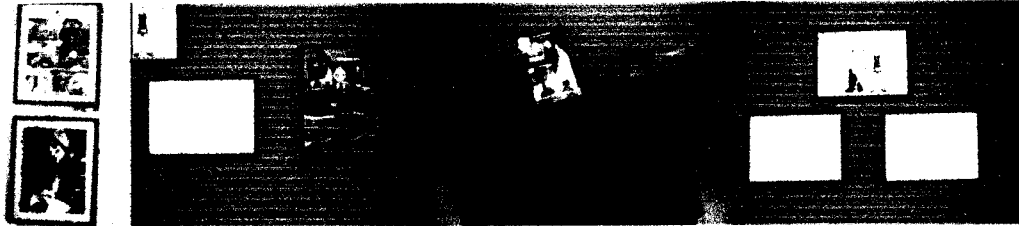
Dari hasil survey dan wawancara secara langsung pada studi kasus di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Bangunan studio komik di Jogjakarta belum ada yang memenuhi kriteria sebagai bangunan studio yang layak, bahkan di seluruh kota di Indonesia bisa di katakan tidak ada bangunan yang di rancang maupun dirikan secara murni dengan fungsi utama sebagai studio komik, untuk itu perlu di dirikan bangunan dengan fungsi utama sebagai studio komik.
- Studio-studio komik di kota Jogjakarta maupun kota lainnya di Indonesia umumnya membentuk komunitas indie dan kebanyakan komunitas tersebut hanya berkarya sebatas hobi dengan tujuan yang belum pasti, hanya sedikit dari mereka yang benar-benar konsisten terhadap komik, karena itu perlunya di dirikan studio komik yang memiliki performa yang kuat dalam desainnya sehingga komikus yang berada di dalamnya dapat termotifasi untuk bekerja secara sungguh-sungguh.
- Perlunya penataan ruang yang dapat membuat komikus lebih kreatif dan menimbulkan banyak inspirasi dalam bekerja.
- Perlunya sarana penunjang yang memadai bagi komikus dalam bekerja di dalam studio seperti ruang baca khusus, ruang hiburan, ruang olahraga dan sebagainya.
- Perlunya fasilitas produksi yang lengkap seperti mesin percetakan, kendaraan dan sebagainya.

2.2.2 Pameran Komik

Di kota-kota besar di Indonesia sendiri banyak diadakan pameran komik karya komikus-komikus lokal terkenal tanah air maupun pemula, seperti terlihat pada uraian di bawah ini.

2.2.2.1 Pameran Komik di Jogjakarta



Karya dari mahasiswa MSD yang di pameran di kampusnya
(Sumber : Dokumen pribadi)

Dari foto di atas terlihat karya-karya pemula dari mahasiswa MSD (Modern School Design) yang di pajang di kampusnya sendiri. Pameran ini hanya memanfaatkan ruang selasar kampus yang sudah ada (permanen dan lay-out pameran menyesuaikan selasar) dengan tinggi pajangan kurang lebih sejajar dengan tinggi pandangan rata-rata.

2.2.2.2 Pameran Komik Lokal di Bandung



Foto pameran komik di galeri MADC Graha Maranatha jalan Cihampelas, Bandung

(Sumber : Harian Pikiran Rakyat)

Terlihat dalam gambar di atas bagaimana suasana pameran komik yang di adakan di Bandung. Pameran komik lokal ini menampilkan sejarah awal mula komik dibuat hingga saat mengalami kejayaannya dari tahun 1970 -1980, hingga masa-masa menghilang dari peredaran karena masuknya komik impor. Sejumlah karya tokoh komik nasional disuguhkan dalam pameran seperti karya Kho Wan Gie, Gannes TH, R.A. Kosasih, Teguh Santoso, Indri. S, Jan Mintaraga, dan Wid. N.S.

Sirkulasi pada pameran di atas menggunakan sistem lorong-lorong dengan ketinggian dinding pajangan melebihi ketinggian mata hingga hampir mencapai ketinggian langit-langit ruangan pengunjung, sehingga pengunjung seperti di arahkan tujuannya.

2.2.2.3 Pameran Komik Luar Negeri

Di dalam negeri juga pernah ada pameran komik dari Jepang yang memajang karya komikus dari negeri tersebut (walaupun di dalamnya terdapat karya komikus lokal tetapi semuanya mengikuti gaya komik dari negeri Sakura ini).



Poster pameran komik Jepang Nippon Club Bunkasai
(Sumber : www.indosiar.com)



Suasana dalam ruang pameran yang juga terdapat bazar komik
(Sumber : www.indosiar.com)

Pameran ini menggunakan pola sirkulasi bebas dengan ketinggian dinding pajangan sebatas ketinggian rata-rata kepala pengunjung dan penempatannya pun secara acak, jadi perhatian pengunjung pada dinding pajangan di buat kurang fokus.



Karya komikus Jepang maupun lokal di pajang dalam pameran ini
(Sumber : www.indosiar.com)



Berbagai acara hiburan turut mewarnai pameran komik ini
(Sumber : www.indosiar.com)

2.2.2.4 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Pameran Komik

Dari hasil studi kasus di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Suasana ruang pameran hendaknya menyesuaikan dengan tema pameran yang akan di adakan, karena itu bentuk dasar dari suatu ruangan hendaknya simpel (di maksudkan adalah meminimkan jumlah element bangunan yang permanen seperti jumlah kolom dan sebagainya) sehingga dapat di bentuk menjadi bervariasi karakter ruangan.
- Perlunya ruang untuk berkumpulnya publik (pengunjung) di suatu titik yang memadai.

2.2.3 Usaha Percetakan di Jogjakarta

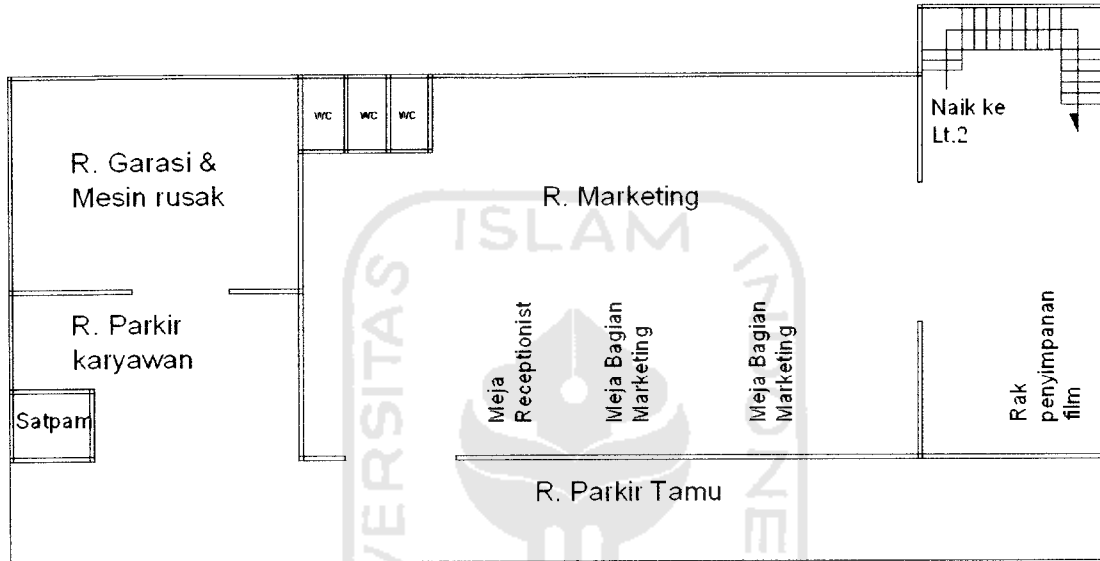
Banyak usaha percetakan di kota Jogjakarta, namun hanya sedikit yang benar-benar qualified di bidangnya, seperti usaha percetakan Pd. Hidayat yang kantornya berlokasi di Jalan Tentara Rakyat Mataram no. 9 dengan pabrik percetakan yang terpisah dengan kantornya, berikut ini adalah laporan hasil survey langsung ke lokasi :



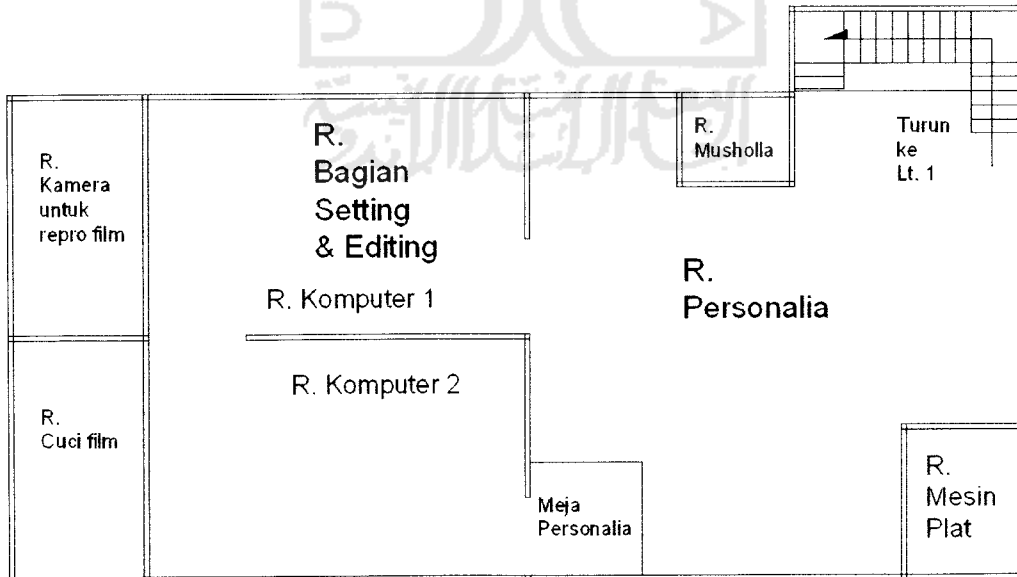
Bangunan kantor percetakan (dari kiri ke kanan) : Pintu masuk; Perspektif tampak depan; Ruang marketing dan receptionist; Rak penyimpanan film; Ruang personalia di lantai 2; Mesin plat; Ruang film; Mesin film; Ruang komputer 1; Ruang komputer 1; Ruang komputer 2; Komputer untuk repro film – (Sumber : Dokumen Pribadi)

Lantai 1 pada bangunan kantor Pd Hidayat ini di gunakan sebagai tempat untuk bertransaksi dengan klien yang di dalamnya terdapat meja kerja receptionist dan bagian marketing, selain itu terdapat juga ruang KM, garasi dan lainnya. Sedangkan pada lantai 2 terdapat ruang personalia, ruang desain & setting, ruang kamera & cuci film, dan ruang musholla.

Denah kasar bangunan kantor dapat terlihat sebagai berikut :



Denah kasar lantai 1 bangunan kantor Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)



Denah kasar lantai 2 bangunan kantor Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)



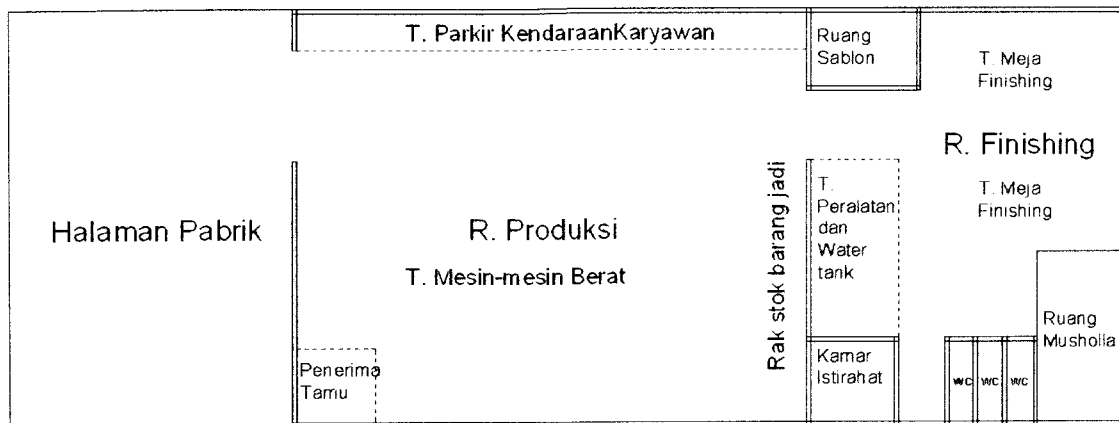
Pabrik percetakan, ruang produksi (dari kiri ke kanan) : Tampak depan; Ruang produksi keseluruhan; Meja tamu & Mesin potong manual; Mesin potong otomatis; Mesin cetak (Oliver 72) 1 warna; Mesin cetak (Oliver 72) 1 warna; Mesin cetak (Reobi 52) 2 warna; Mesin cetak (Reobi 48 k); Mesin pond otomatis; Mesin pond manual; Stok barang jadi – (Sumber : Dokumen Pribadi)



Pabrik percetakan, ruang finishing (dari kiri ke kanan) : Mesin pompa air; Tempat peralatan; Dapur; KM dan Musholla; Meja finishing – (Sumber : Dokumen Pribadi)

Terletak di atas lahan seluas kira-kira 3.000 m² pabrik percetakan ini memiliki 2 ruang utama, yaitu : ruang produksi dan ruang finishing. Pada ruang produksi terdapat meja penerima tamu dan mesin mesin berat sedangkan ruang finishing terdapat mesin pompa air & water tank, ruang musholla, KM, ruang sablon, ruang istirahat, dapur, dan meja finishing.

Bila di gambarkan secara kasar denah bangunan akan terlihat seperti ini :



Denah kasar pabrik percetakan Pd Hidayat
(Sumber : Analisa Survey)

2.2.3.1 Proses Pekerjaan Usaha Percetakan

Dalam wawancara secara langsung dengan bagian produksi, maka alur kegiatan dapat di gambarkan sebagai berikut :

Order Pemesanan --- Marketing --- Desain/Setting --- Koreksi --- Film --- Plat --- Cetak --- Finishing --- Packing --- Kirim

2.2.3.2 Kesimpulan dari Studi Kasus pada Usaha Percetakan

Dari studi kasus di atas dapat di simpulkan sebagai berikut :

- Bagian Kreatif harusnya di pisahkan keberadaannya dengan Bagian Percetakan, karena ruang kerja dari 2 bagian tersebut membutuhkan suasana yang berbeda, jadi bangunan pabrik percetakan hendaknya terpisah letaknya dari pengelolanya.