

### 3.1 Penjabaran Orientasi Konsep

Pada dasarnya rancangan bangunan studio komik ini berorientasi pada 2 hal, yaitu :

1. Transformasi isi cerita komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain Arsitektural yang bertujuan memberikan makna serta citra pada bangunan<sup>13</sup>.
2. Konsep rancangan yang dapat memunculkan kreatifitas dari komikus yang bekerja di dalamnya<sup>14</sup>.

Orientasi pada bagian pertama menopang orientasi bagian kedua, dalam artian konsep dari transformasi ke dalam desain arsitektural tersebut saling berhubungan dengan konsep pemunculan kreatifitas bagi komikus<sup>15</sup>. Untuk lebih

---

<sup>13</sup> Pemilihan konsep ini berdasarkan atas dua hal, yaitu : (1) Memberikan makna serta citra pada bangunan, karena di dalamnya adalah tempat bekerjanya para seniman (rancangan bangunan tempat pekerja seni hendaknya di dasarkan oleh pemikiran artistik yang kuat, hal ini mempunyai pengertian bahwa dalam merancang bangunan tersebut hendaknya tidak hanya bersifat fungsional saja tetapi juga memiliki arti tersendiri), komikus = seniman sehingga komikus yang berada di dalamnya di tuntut untuk bekerja secara optimal (komikus akan merasa tertantang untuk memberikan yang terbaik); (2) Penghargaan kepada salah satu karya besar dari komikus terkenal sebagai contoh panutan bagi komikus yang bekerja di dalamnya--rancangan bangunan yang berdasarkan konsep tersebut ini. Sumber : Pengalaman anggota studio komik Swa Comsta.

<sup>14</sup> Orientasi pada bagian ini cenderung bersifat fungsional (apabila konsep ini di kaitkan dengan konsep pertama yang telah di jelaskan diatas, maka konsep yang kedua ini memiliki artian bahwa selain di dasarkan oleh konsep nonteknis, sangatlah penting untuk memikirkan konsep yang bersifat teknis)

<sup>15</sup> Dalam sebuah rancangan bangunan yang berdasarkan konsep teknis maupun nonteknis haruslah dapat berjalan beriringan tanpa harus mengorbankan salah satu konsep tersebut secara total. Sumber : Analisa terhadap pengamatan dari hasil karya-karya arsitek terkenal seperti : Kisho Kurokawa; Lee Corbusier; Tadao Ando dll.

jelasan masing-masing orientasi tersebut akan di jabarkan satu per satu sebagai berikut :

### **3.1.1 Konsep Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain**

#### **3.1.1.1 Monster-Horrible Story dalam Arsitektur**

Pada Bagian Pertama telah di jelaskan bagaimana hubungan antara komik Monster-Horrible Story karangan Urasawa Naoki dengan Kota Jogjakarta dan pada Bagian Kedua telah di jelaskan apa itu Studio Komik dan bangunannya serta bagaimana proses pekerjaannya. Maka pada bagian Ketiga ini akan di bahas tentang hubungan antara komik Monster-Horrible Story dalam perancangannya ke dalam arsitektur bangunan.

#### **3.1.1.2 Pembahasan lebih lanjut tentang komik Monster-Horrible Story**

Komik Monster-Horrible Story sebenarnya adalah komik novel atau dengan kata lain adalah cerita dengan model novel yang di kemas dalam bentuk komik, bila novel hanya berisikan kata-kata/tulisan sebagai penjelasan isi cerita namun komik ini juga menampilkan penggambaran karakter, setting, dan sebagainya (selain kata-kata/tulisan) untuk menjelaskan isi cerita, dan inilah yang membuat komik ini istimewa dan terpilih menjadi tema utama dalam perancangan studio komik ini. Telah di kemukakan pada Bagian Pertama bahwa komik ini terdiri dari 18 Seri (Jilid), 162 chapter. Tiap Chapter dalam komik ini memiliki squence (urutan) yang jelas walaupun ada yang mengalami patahan cerita tetapi masih berkesinambungan antara satu adegan dengan adegan yang lainnya. Antara Chapter satu dengan yang lain sering terjadi patahan cerita yang tidak menyambung dan seolah terlihat berdiri sendiri sebagai satu cerita yang lainnya. Satu Seri terdiri dari kumpulan beberapa Chapter. Pada satu Seri dengan Seri yang lain memiliki tingkat disconnect (pemutusan) cerita yang tinggi dan bila di gambarkan, satu cerita penuh dari komik ini mempunyai benang

merah yang sangat jelas bila keseluruhan Chapter di gabungkan menjadi satu dan urut. Perlu di ketahui komik ini sangatlah efektif dan efisien dalam penggambarannya karena hampir tidak ada panel (kotak) gambar yang sia-sia atau dengan kata lain tidak ada gambar yang tidak perlu—antara panel sebelumnya kebanyakan saling mendukung menjadi sebab musabab pada panel gambar ke depan.

### 3.1.1.3 Pendalaman isi cerita dari komik Monster-Horrible Story

Keseluruhan cerita dari komik ini bermula dari satu sebab akibat antara 2 tokoh penting, yaitu dokter Tenma dengan anak kecil yang bernama Johan yang merupakan pasien gawat darurat dan peristiwa ini membentuk suatu cerita.<sup>16</sup>

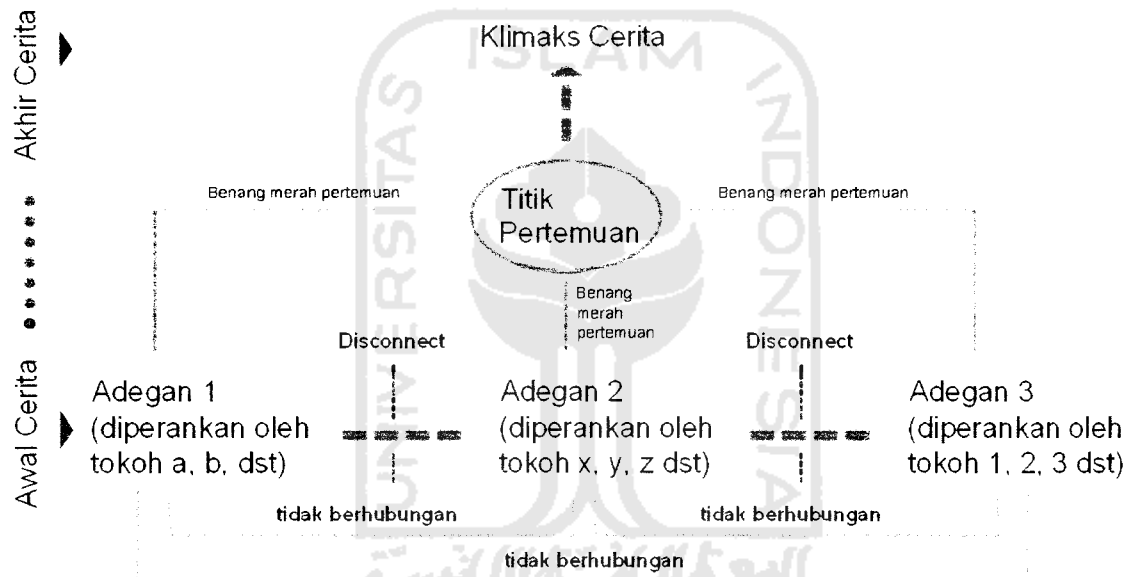
---

<sup>16</sup> Ketika itu Johan (adalah bocah lelaki yang mempunyai kembaran wanita bernama Nina, keduanya adalah anak dari pelarian suami-istri dari negara bagian Jerman Timur) yang dibawa ke rumah sakit karena mempunyai luka tembak di kepala yang menyerempet ke otak, dokter yang menangani operasinya adalah Tenma, dokter bedah otak jenius berdarah Jepang—Tenma di gambarkan sebagai pribadi lugu yang memiliki kebaikan dan ketabahan hati yang luar biasa, ia dikenal sebagai dokter yang menyenangkan oleh pasiennya. Tidak ambisius terhadap harta, kedudukan, wanita, dan saat di perlukan ia akan menolong walau dalam keadaan susah sekalipun. Seorang dokter dengan dedikasi alamiah yang menakjubkan.

Setelah sembuh Johan pun menghilang di susul oleh terbunuhnya kepala rumah sakit tempat Tenma bekerja. Polisi yang menyelidiki kasus tersebut sempat menyerah karena tidak ada bukti, dan setelah 9 tahun lamanya inspektur Lunge yang curiga dari awal terus membuntuti Tenma hingga kesalahpahaman terjadi ketika salah seorang pasien Tenma di bunuh oleh Johan di hadapan Tenma tanpa ada saksi lain yang melihatnya dan di akhir cerita barulah di ketahui kalau mantan kekasih Tenma yang pernah menyakiti hatinya, Eva melihat kejadian tersebut tetapi tidak mau mengungkapkannya kepada pihak kepolisian sehingga permasalahan menjadi semakin runyam. Sementara itu Tenma menjadi pelarian karena di tuduh menjadi biang pembunuhan kepala rumah sakit tempatnya bekerja dan ia tahu bahwa pelakunya adalah anak kecil yang berumur 10 tahun yang tak lain bernama Johan, ketika ia kemukakan alibinya tersebut tidak ada yang percaya karena bukti-bukti hanya mengarah kepadanya, penyelidik yang memberatkan Tenma adalah Inspektur BKA (kepolisian Federal Jerman) yang bernama Lunge—ia adalah seorang workalcoholic (gila kerja), demi kesenangan menuntaskan kasus ia rela meninggalkan rumah tangganya hancur berantakan tanpa rasa penyesalan.

Selanjutnya di ketahui bahwa Johan, berkembang menjadi anak yang luar biasa cerdas (sejak pertolongan itu, banyak terjadi kasus pembunuhan pasangan suami istri di beberapa

Berbagai tokoh lain pun bermunculan dan membentuk satu piramid cerita hingga pada bagian klimaks semua rahasia akhirnya terungkap (Johan yang gagal dalam mengadakan upacara bunuh diri dengan skenario bahwa Tenmalah yang berhak menyaksikan akhir dari tragedi tersebut akhirnya tertembak kepalanya dan untuk kedua kalinya Tenma pula yang menghidupkan Monster ini dengan harapan menghapuskan masa kelam yang telah di bentuk tanpa kesadaran dari dirinya), akan tetapi masih menimbulkan pertanyaan bersama menghilangnya Johan. Sampai dengan akhir cerita dalam komik ini masih berbuntut misterius.



Bentuk Piramid Cerita dari awal hingga klimaks

(Sumber : Analisa)

wilayah bagian negara Jerman). Johan di gambarkan sebagai pemuda yang misterius yang keberadaanya tak pernah tercium oleh intelijen negara resmi (pemerintahan baru setelah runtuhnya tembok Berlin). Ia adalah orang di balik layar yang mengendalikan persekutuan kejahatan terbesar untuk mengembalikan kejayaan yang pernah dimiliki oleh Jerman Timur (Neo Nazisme) --- para jendral Nazi terdahulu mengharapkannya sebagai pengganti Hitler (potensi Johan jauh melebihi Hitler). Monster sebagai judul dari komik ini adalah tokoh nyata dan ia tak lain adalah Johan itu sendiri.

Negara Jerman sebagai setting cerita bukanlah terpilih tanpa alasan, bila di lihat masa lalunya negeri ini adalah negeri yang kelam karena paham Nazinya yang tak berprikemanusiaan – hal ini sesuai dengan judul kecil dari komik ini yaitu “Horrible Story” yang berarti “Cerita yang Menyeramkan”. Setting cerita yang berubah-ubah seperti membawa pembaca untuk berkeliling Jerman dan merasakan suasana negeri ini dari dekat.

#### 3.1.1.4 Alur cerita Monster-Horrible Story

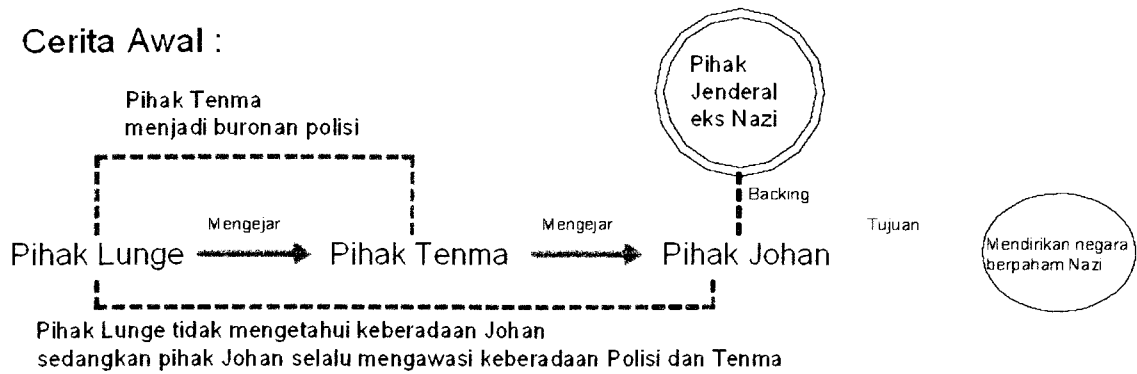
Alur cerita komik ini sebenarnya mengedepankan 3 pihak, yaitu :

- Pihak Lunge (mewakili kepolisian negara) yang ingin membuktikan bahwa monster itu adalah Tenma tanpa menyadari keberadaan Johan (Lunge adalah orang yang sangat teliti, sebelum kasus Tenma semua kasusnya berhasil di tuntaskan sehingga keyakinannya akan kebenaran analisisnya sangatlah tinggi) dan di akhir cerita Lunge pun akhirnya menerima kenyataan bahwa analisisnya tersebut salah besar dan mulai ikut memburu Johan
- Pihak Tenma (yang mengejar Johan selain Tenma adalah Nina-saudara kembarnya Johan; dokter Reichwen; psikolog criminal Dr. rudi; wartawan bebas Grimmer; serta tokoh pendukung lainnya) yang berusaha mengejar Johan dan berniat membunuhnya dengan tangannya sendiri (karena Tenma merasa bersalah telah menyelamatkan seorang Monster dan membangkitkannya dari kematian, ia ingin menebus semua ini walau harus menjadi pembunuh sekalipun karena pada dasarnya ia adalah pribadi yang tidak bisa menyakiti orang lain apalagi membunuhnya).
- Pihak Johan (sebenarnya di belakang Johan berdiri organisasi eks Nazi yang menginginkannya menjadi pengganti Hitler) yang sebenarnya terpecah menjadi 2 bagian (pada awalnya satu tujuan tetapi karena para jenderal di belakangnya mengetahui bahwa pada akhirnya Johan tak dapat di kendalikan dan ingin menghancurkan semua musuh maupun orang-orang yang telah membantunya - sebenarnya Johan adalah anak dari

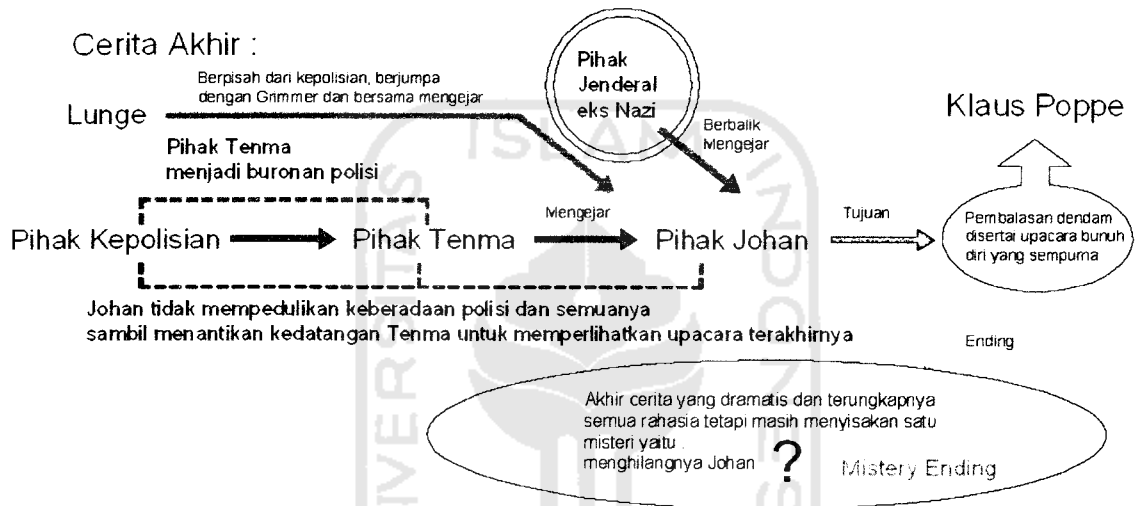
“proyek cuci otak” hasil peninggalan dari pemerintahan Nazi yang di kembangkan untuk menjadi manusia robot yang tak mengenal rasa manusiawi seperti takut, benci, marah, senang dan sebagainya yang berhasil di tanamkan pada pribadi Johan, akan tetapi di hatinya masih terbersit rasa dendam setelah mengetahui kalau ia lahir dari hasil proyek gila pemerintahan Nazi yang menginginkan bibit unggul dari perkawinan orang-orang jenius, dan kedua orang tuanya pun di pisahkan secara paksa) yaitu bagian yang ingin berbalik untuk menghancurkannya dan bagian yang ingin terus maju bersamanya. Belakangan di ketahui pula bahwa tujuan Johan adalah untuk mencari dan membalaskan dendamnya pada seorang guru yang menjadi biang keladi dari awal semua permasalahan ini, gurunya tak lain adalah pengarang buku cerita yang terkenal tetapi terkenal karena sering berganti nama dan salah satu namanya adalah Klaus Poppe. Grimmer, tokoh yang telah disebutkan diatas adalah mantan dari proyek cuci otak seperti yang di alami oleh Johan namun ia adalah robot yang mengerti akan kebenaran lalu mencarinya hingga ia mendapatkan rasa manusiawinya tersebut sebelum akhirnya mati.

Jika di simpulkan alur cerita komik ini bisa di pisah menurut waktunya menjadi 2 bagian dan dapat di gambarkan sebagai berikut :

**Cerita Awal :**



**Cerita Akhir :**



Skema alur cerita komik Monster-Horrible Story (Sumber : Analisa)

**3.1.1.5 Kesimpulan dari Transformasi komik Monster-Horrible Story ke dalam Desain**

Apabila pada Bagian Pertama dalam pembahasan latar belakang permasalahan telah di bahas tentang hubungan antara komik Monster-Horrible Story dengan kota Jogjakarta di gabung dengan Bagian Ketiga yang membahas tentang hubungan komik Monster Horrible Story dengan Arsitektur yang mengacu kepada pendalaman isi cerita, maka dapat di tarik kesimpulan yang akan mengarahkan konsep transformasi komik Monster Horrible Story ke dalam desain arsitektural sebagai berikut :

### Konsep Induk

1. *Alur cerita komik Monster H.S* akan di transformasikan ke dalam konsep gubahan masa bangunan.
2. *Adegan dalam tiap chapter yang mengalami pemisahan (disconnect)* akan di transformasikan ke dalam konsep ruang sirkulasi.

### Konsep Turunan

1. *Makna cerita yang mendidik* akan di transformasikan ke dalam beberapa ruang sirkulasi yang menonjol dari ruang sirkulasi yang lainnya.
2. *Gaya penggambaran yang khas* akan di transformasikan ke dalam salah satu konsep bentuk massa yang lain dari bentuk massa lainnya.
3. *Perbedaan karakter dari tiap tokoh yang menonjol (dalam satu komik Monster.H.S)* akan di transformasikan ke dalam beberapa arah bentuk ruang yang berbeda dalam satu massa bangunan yang sama.

#### **3.1.2 Konsep Lay-Out ruang yang memunculkan kreatifitas**

Pada Bagian Kedua telah di jabarkan kesimpulan yang di dapatkan dari studi kasus dengan metoda survey dan wawancara secara langsung dengan komikus yang bekerja di dalam studio. Dari wawancara tersebut setiap orang dari komikus memberikan solusi yang bermacam-macam untuk memunculkan kreatifitasnya, dan dari semua solusi tersebut dapat di ambil kesimpulan yang di dapatkan dengan mengambil persamaan solusi sebagai berikut :

1. Komikus menyukai ruang tersendiri yang dapat melihat orang banyak tanpa terlihat oleh orang banyak (memperhatikan tanpa perlu di perhatikan).<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Hal ini dapat mendorong komikus lebih rileks dan mendapatkan banyak inspirasi.  
Sumber : Jejak pendapat dengan beberapa komikus Jogja



2. Ruang kerja yang tertutup. Hal ini mendorong komikus untuk fokus dalam bekerja maupun merenung untuk mendapatkan inspirasi.<sup>18</sup>
3. Suasana lingkungan yang mempunyai makna tersendiri (tidak hanya bersifat fungsional saja) dapat memacu komikus berfikir lebih kreatif<sup>19</sup>.
4. Melihat ataupun berbaur langsung dalam keramaian<sup>20</sup>.
5. Membuat ruangan kerja penuh dengan warna-warna dasar maupun cerah<sup>21</sup>.
6. Tersedianya hiburan yang beragam<sup>22</sup>.

---

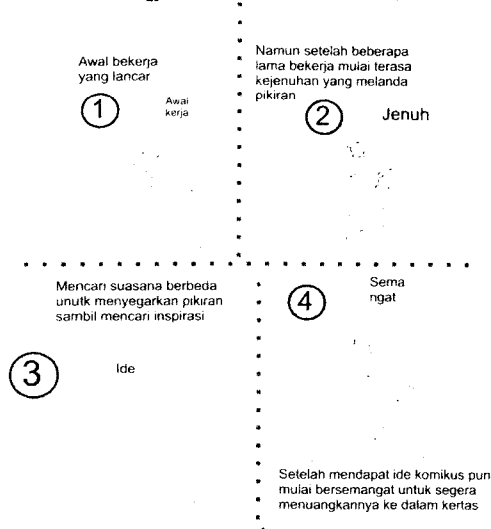
<sup>18</sup> Sumber : Solusi dari komikus-komikus Jogja yang di perkuat oleh Buku "Kiat Menggali Kreatifitas" karya Nursisto--Gemar merenung, salah satu cara mempertajam kreativitas

<sup>19</sup> Dalam pikirannya, komikus cenderung lebih sensitif dalam menilai lingkungannya di bandingkan orang biasa, karena ia adalah pekerja seni – point ketiga ini berhubungan erat dengan konsep transformasi yang telah di jelaskan sebelumnya. Sumber : wawancara dengan Mas Ismail, di perkuat oleh Buku "Kiat Menggali Kreatifitas" karya Nursisto—Responsif dengan keadaan sekeliling, salah satu cara mempertajam kreativitas.

<sup>20</sup> Perpindahan dari suasana kesendirian menjadi suasana keramaian akan menghilangkan kejenuhan akibat monotonnya pekerjaan. Hal ini akan menghidupkan kreatifitas komikus dalam berfikir. Sumber : Kumpulan solusi dari beberapa komikus Jogja, di perkuat ole Buku "Seni Mengolah Stress" karya Agus M. Hardjana—Tuntutan pekerjaan terutama jenis pekerjaan yang banyak mengalami pengulangan, salah satu sumber stress dalam lingkungan

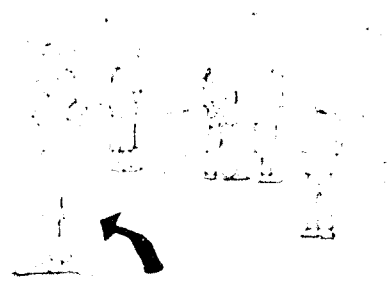
<sup>21</sup> Hal ini dapat menimbulkan rasa betah untuk berlama-lama di dalam ruangan, selain itu juga dapat merangsang daya fikir kreatif. Sumber : Solusi dari beberapa komikus Jogja, di perkuat dengan fakta yang berkembang saat ini dengan banyaknya ruang-ruang kerja yang memakai warna-warna dasar dan cerah, contoh : tayangan Radio Repot di Trans TV.

<sup>22</sup> Hiburan yang beragam seperti :permainan video game; tontonan yang menarik seperti home theatre, band dll; olahraga yang menyenangkan seperti renang untuk mengembalikan kebugaran sehingga pikiran menjadi fresh kembali; dan sebagainya yang dapat membangkitkan ide untuk komikus. Sumber : Jajak pendapat dengan komikus Jogja.



Ide

Keramaian orang sebagai sumber inspirasi



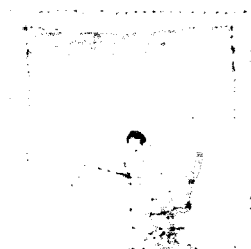
Komikus berburu di tengah keramaian orang yang memperhatikan pameran di dalam gedung

Proses pergantian suasana (kiri); Mencari inspirasi di keramaian (kanan)---(Sumber : Analisa)

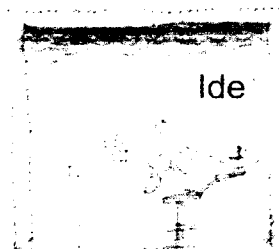


Memperhatikan tanpa di perhatikan (kiri); Pewarnaan dinding dengan warna yang cerah (kanan) (Sumber : Analisa)

Suasana ruang luar yang tidak mengintimidasi ke dalam ruang kerja



Ruang tertutup yang mempengaruhi komikus untuk fokus Pada pekerjaannya



Ruang tertutup mempengaruhi komikus untuk merenung dalam mencari inspirasi

Pengaruh ruang tertutup terhadap kreatifitas komikus (Sumber : Analisa)

### 3.1.3 Kesimpulan Umum

Setelah di jabarkannya konsep pertama dan konsep kedua, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa konsep pertama (transformasi) tersebut sebagai wadah yang bersifat makro, di mana di dalamnya juga terdapat konsep kedua (pemunculan kreatifitas) bersifat minoritas dalam konsep perancangan secara keseluruhan.

Untuk selanjutnya ke dua orientasi konsep di atas akan di lanjutkan pada proses Schematic Desain dan di teruskan ke dalam Pengembangan Rancangan.

