

FASILITAS PENGEMBANGAN DAN EDUKASI KOMIK INDONESIA DI SURABAYA

Surya Atmaja Kong
 Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: suryaatmaja@rocketmail.com

Abstrak— Fasilitas Pengembangan dan Edukasi Komik Indonesia di Surabaya adalah bangunan yang mendukung perkembangan komik Indonesia dimana masyarakat bisa banyak belajar mengenai berbagai hal tentang komik Indonesia, mulai dari sejarah, pengaruh dan perkembangannya sampai saat ini. Selain itu, di sini masyarakat juga dapat mengembangkan minat dan bakat untuk belajar menggambar komik, sehingga semakin meningkatkan kualitas komik Indonesia. Fasilitas ini diharapkan dapat membantu masyarakat mengenal lebih dalam tentang komik Indonesia tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga sebagai salah satu bentuk seni juga.

Kata Kunci— Fasilitas, Pengembangan, Edukasi, Komik, Indonesia dan Surabaya

I. LATAR BELAKANG

Komik sudah sangat terkenal di dunia sebagai salah satu media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa sehingga memiliki cukup banyak penggemar bahkan sampai ke Indonesia.

Komik biasanya terkenal dan identik dengan tema pahlawan super seperti yang banyak terdapat pada komik Amerika. Para pahlawan tersebut menyelamatkan orang-orang dari ancaman bahaya tanpa balas budi. Namun seiring dengan berjalannya waktu terjadi perkembangan tema cerita sehingga tidak selalu mengangkat cerita tentang pahlawan super.

Di Indonesia pun berkembang komik yang awalnya melalui media koran dan masih dengan gambar yang sederhana. Komik pun dengan mudah diterima oleh masyarakat Indonesia dan mengalami perkembangan yang luar biasa. Komik Indonesia pada awalnya juga mengadopsi gaya gambar Amerika yang beraliran realis. Komik Indonesia pun menjadi sangat populer bahkan sempat mengalahkan kepopuleran komik Amerika karena mutu gambarnya yang tinggi.

Namun sekarang, komik Indonesia mengalami desakan yang hebat dari komik asing, terutama komik Jepang. Padahal saat ini sudah cukup banyak ilustrator dan komikus lokal yang memiliki kemampuan yang sangat bagus. Namun yang menjadi masalah adalah

kurangnya publikasi dan penerimaan dari masyarakat Indonesia sendiri.

Oleh karena itu, dengan adanya proyek ini diharapkan dapat membantu membangkitkan kembali kepopuleran komik Indonesia yang dahulu sempat mengalahkan kepopuleran komik asing. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga dapat menarik lebih banyak lagi penggemar komik untuk lebih peduli dan ikut mengembangkan komik Indonesia.

Lokasi proyek pengembangan dan edukasi komik Indonesia ini berada di Surabaya. Kota Surabaya terpilih karena merupakan kota kedua terbesar di Indonesia. Di Surabaya pun memiliki cukup banyak penggemar komik namun belum memiliki sebuah fasilitas edukasi mengenai komik yang lengkap.

Tapak yang dipilih terletak di jalan Kertajaya Indah Timur. Landasan pemilihan tapak adalah dari pertimbangan akan cukup banyaknya area perumahan dan sekolah-sekolah sehingga mendukung target pengunjung yang kebanyakan anak-anak. Lokasi ini juga merupakan jalan arteri sekunder sehingga cukup banyak dilalui namun tidak terlalu macet. Kawasan sekitar juga merupakan daerah komersial dimana terdapat banyak ruko, toko elektronik, bank, perkantoran, sehingga mendukung untuk menarik semakin banyak pengunjung.



Gambar. 1. Lokasi tapak di jalan Kertajaya Indah Timur, Surabaya
 Sumber : googlemaps.com

II. DESAIN BANGUNAN

Untuk mendesain sebuah fasilitas pengembangan dan edukasi komik Indonesia ini diperlukan desain bangunan yang cukup menonjol agar masyarakat dapat dengan mudah mengenali fasilitas ini. Oleh sebab itu pendekatan desain yang dipilih untuk proyek ini adalah pendekatan simbolis.

Pendekatan simbolis digunakan karena melalui simbolisasi, ciri khas dari komik Indonesia sendiri dapat tercermin melalui penampilan bangunan. Ciri khas yang diambil dari komik Indonesia adalah sejarahnya sendiri dimana komik Indonesia dalam perkembangannya mendapat dua pengaruh besar, yaitu komik Amerika dan komik Jepang.

A. Transformasi konsep ke bentuk bangunan

Dari konsep diatas, simbolisasi dari sejarah komik Indonesia diterjemahkan menjadi bentuk massa bangunan sehingga tercerminkan pada bangunan secara nyata (*metaphor tangible*).

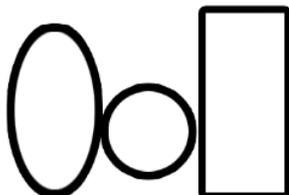


Gambar. 2. Penjabaran konsep dari sejarah perkembangan komik Indonesia yang mendapat dua pengaruh

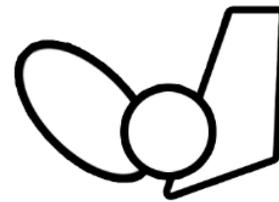
Jadi bangunan akan ditampilkan secara langsung melalui sejarah dan pengaruh yang diterima oleh komik Indonesia. Hal ini ditampilkan melalui bentuk dan penataan massa bangunan.



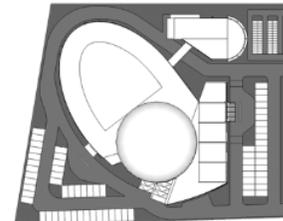
Komik Indonesia yang masih polos & sederhana



Mendapat 2 pengaruh besar: Komik Jepang & Amerika.



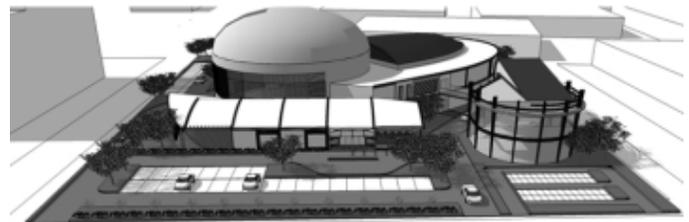
Kedua pengaruh diserap dan disesuaikan untuk dikonsumsi Indonesia.



Gubahan bentuk, hasil akhir

Gambar. 3. Penjelasan konsep desain

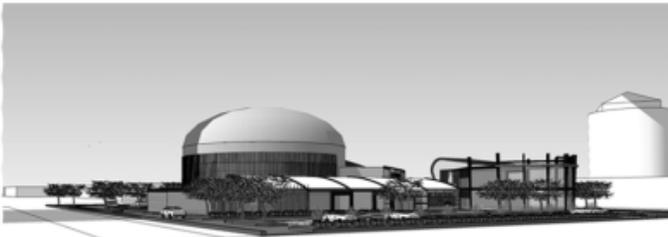
Transformasi bentuk bangunan digambarkan dari sejarah komik Indonesia yang mendapat pengaruh dari dua komik asing, yaitu komik Amerika dan komik Jepang. Kedua pengaruh tersebut diserap, diadaptasi, dan disesuaikan kembali agar bisa dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Pada bangunan tergambar melalui dua massa bangunan yang mencerminkan dua pengaruh yang mencoba masuk ke massa utama yang masih polos.



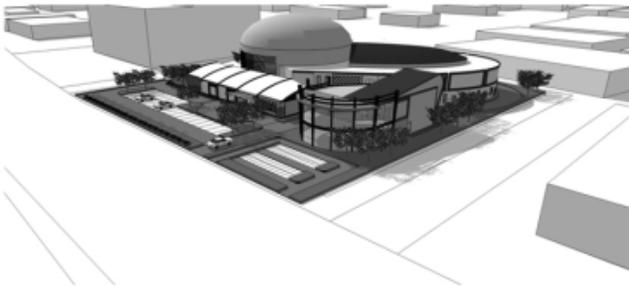
Gambar. 4. Perspektif bangunan keseluruhan

B. Desain eksterior bangunan

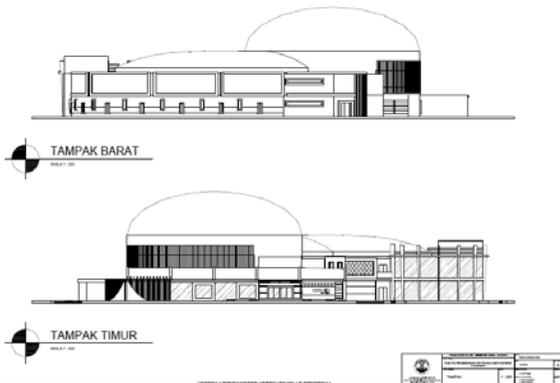
Eksterior bangunan di desain menampilkan satu massa utama yang dikelilingi dan ditempel oleh massa-massa lainnya. Hal ini menggambarkan komik Indonesia yang awalnya masih polos, kemudian terdapat dua komik asing yang masuk dan mempengaruhi komik Indonesia.



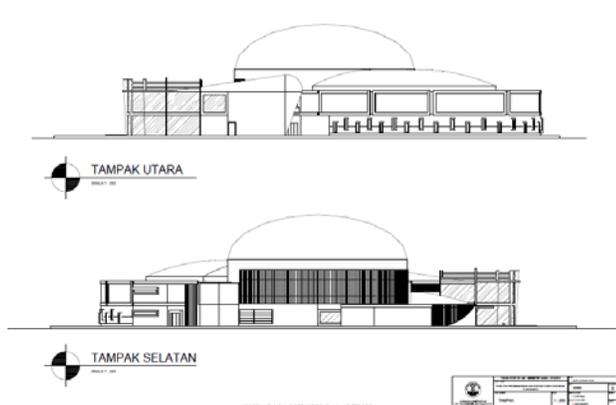
Gambar. 5. Perspektif tampak tenggara



Gambar. 6. Perspektif tampak timur laut



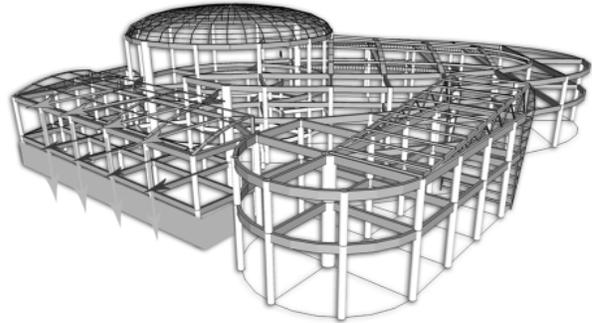
Gambar 7. Tampak Barat dan Tampak Timur



Gambar 8. Tampak Utara dan Tampak Selatan

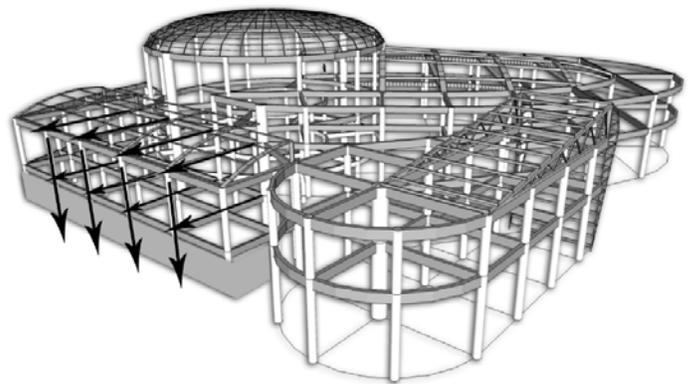
C. Struktur bangunan

Walaupun bentuk bangunan melingkar dan lonjong, struktur yang digunakan tidak terlalu rumit. Struktur bangunan memakai sistem struktur rangka biasa namun dengan bentang lebar. Dan untuk mendukung bentuk bangunan, bentuk atap juga dipakai yang menonjol dan memakai struktur bentang lebar.



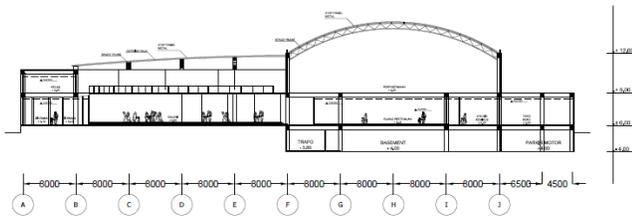
Gambar. 9. Struktur bangunan

Beban dari atap dan dalam bangunan akan disalurkan menuju tanah melalui balok dan kolom seperti biasa. Ruang dalam galeri tidak terdapat kolom-kolom di tengah ruang. Struktur yang menahan beban atap yaitu kolom-kolom perimeter di tepi bangunannya. Sehingga fungsi ruang dalam galeri lebih efektif.



Gambar. 10. Sistem penyaluran beban keseluruhan bangunan

Pada gambar potongan bangunan dapat terlihat dua atap dengan bentang lebar. Yang pertama pada perpustakaan dengan atap dome yang memakai sistem struktur *space frame*. Sedangkan untuk galeri yang berbentuk lonjong memakai *space truss* sebagai kuda-kuda.



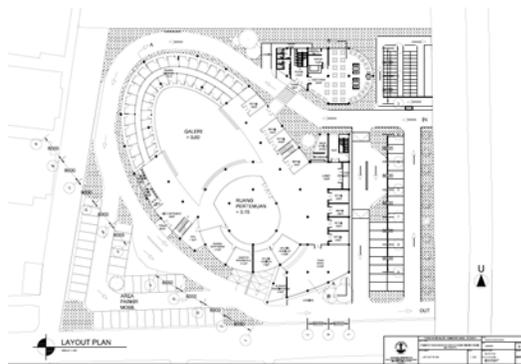
Gambar.11. Potongan bangunan

D. *Tatanan ruang*



Gambar 12. Denah Semi Basement

Pada lantai *semi-basement* dikhususkan untuk keperluan servis sehingga menampung ruang-ruang untuk kebutuhan Mekanikal Elektrikal (ME) seperti ruang PLN, ruang trafo, pompa, dan lain-lain. Selain itu, pada lantai ini juga difungsikan untuk keperluan parkir, khususnya untuk karyawan.

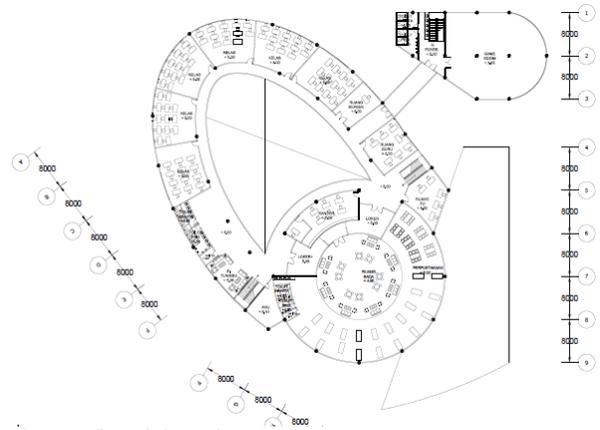


Gambar 13. *Layout Plan*

Pada lantai ini, Terdapat berbagai fasilitas untuk komersial dimana terdapat retail, toko buku, galeri, meeting room, dan restoran. Hal ini ditujukan sehingga bangunan memiliki juga fasilitas yang lengkap sebagai tempat rekreasi/hiburan kota.

Fasilitas kantor untuk pengelola, dan juga ruang karyawan juga berada di lantai 1 untuk memudahkan pencapaian para staff.

Selain itu, juga masih ada ruang Diorama yang ditujukan untuk pengunjung publik. Ruang ini berisi berbagai macam penjelasan secara 3D mengenai sejarah komik Indonesia, tokoh-tokoh, sampai teknik pembuatan komik Indonesia.



Gambar 14. Denah Lantai 2

Berisi fasilitas edukasi dimana terdapat kelas-kelas komik, ruang guru, administrasi, dan perpustakaan. Peletakkan di lantai 2 dengan pertimbangan bahwa aktivitas memerlukan ketenangan yang cukup.

Selain itu, dari lantai 2 juga dapat menyeberang ke game room dimana anak-anak selain belajar saja ataupun membaca komik di perpustakaan, namun juga dapat bermain dan melepas kejenuhan sambil mengenal lebih dalam mengenai tokoh komik.

III. KESIMPULAN

Didalam merancang sebuah fasilitas yang berhubungan dengan komik diperlukan sebuah tampilan bentuk bangunan yang menonjol dan menarik perhatian pengunjung. Oleh sebab itu, rancangan fasilitas pengembangan dan edukasi komik Indonesia ini mengutamakan tampilan bangunan yang mencerminkan ciri khas dari komik Indonesia itu sendiri. Dengan pendekatan simbolis dan pendalaman struktur mampu menjawab desain yang diharapkan serta memungkinkan bangunan ini dapat direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bonneff, Marcel. (1988). *Komik Indonesia*, Jakarta: KPG (Gramedia).