

Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya

Natasha Karina Hariyono dan Christina E. Mediastika
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 kezianatasha28@yahoo.com; emediastika@gmail.com.



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*human-eye view*) Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya merupakan fasilitas yang memperkenalkan industri kreatif komik secara spesifik, dan merupakan wadah bagi komunitas penikmat komik untuk saling berinteraksi satu sama lain. Di Surabaya sendiri, saat ini industri kreatif sedang gencar dikembangkan oleh pemerintah, salah satunya industri grafis, dimana komik tergolong sebagai salah satu kategorinya. Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya akan menjadi salah satu fasilitas publik yang bersifat rekreatif dan edukatif. Fasilitas ini mencakup berbagai fasilitas pameran (*gallery dan mini museum*), perpustakaan, *comic café*, fasilitas edukasi komik, hingga kantor bagi para staff. Pendekatan simbolik digunakan untuk mengekspresikan unsur – unsur komik, agar para pengunjung dapat lebih mudah mengenali komik lewat bangunan. Hubungan antar ruang yang digolongkan dalam beberapa zona sesuai alur komik, yang diekspresikan melalui karakter tiap – tiap ruang melalui pendalaman sequence dapat memperkuat pengenalan pengunjung mengenai aspek – aspek penting dalam komik.

Kata Kunci: Program Ruang, Komunitas, Komik, Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

DEWASA ini, industri kreatif di Indonesia dalam bidang grafis sedang berkembang pesat. Komik sendiri, merupakan salah satu industri kreatif yang sedang naik daun. Hal ini dibuktikan dengan mulai diadakannya event-event rutin dan tahunan mengenai dunia komik, seperti *Indonesia Comic Con*, Pekan Komik Nasional, *Popcon Asia*, dan lain sebagainya.



Gambar 1. 1. Berbagai acara dan event seputar komik yang ramai dikunjungi oleh para komunitas penggemar.

Sumber : *Google Images*, 2018

Surabaya sebagai kota industri, saat ini sedang gencar – gencarnya mengembangkan sektor industri kreatif untuk mencapai tujuan menjadi kota kreatif tingkat dunia (Yudha, 2016). Salah satu industri kreatif yang sedang dikembangkan ialah komik. Di Surabaya sendiri, dapat ditemukan berbagai komunitas komik dengan ratusan jumlah anggota yang rutin mengadakan berbagai macam event seperti *gathering*, *workshop*, pameran, dan lain sebagainya (Utami,

2016). Namun sayangnya, minimnya fasilitas dan rendahnya kualitas ruang dalam mengadakan berbagai *event* membuat para komunitas komik tidak berkembang secara maksimal. Berbagai *event* tersebut biasanya diadakan di atrium kecil sebuah *mall*, *workshop* di salah satu gerai swalayan, hingga dari rumah ke rumah saja. Karena itu, karya – karya mereka pun menjadi kurang dikenal. Padahal, menurut kualitas, karya komikus di Indonesia kini semakin meningkat dengan adanya berbagai gerakan untuk membangkitkan kualitas komik Indonesia seperti pada masa kejayaannya dulu (Kamil, 2012).

Untuk memunculkan pengenalan yang mendalam mengenai komik itu sendiri kepada masyarakat, serta menyediakan wadah bagi komunitas komikus untuk berkarya dan mengerjakan komik lebih luas lagi, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi pameran karya – karya komik, dan juga wadah edukasi bagi para calon – calon komikus dan para komunitas komik untuk berkumpul dan meningkatkan kualitas komik. Fasilitas ini akan menjadi fasilitas publik, dimana para warga Surabaya dan sekitarnya, khususnya penggemar dan komunitas komik, untuk memperkenalkan karya komik, mengedukasi calon – calon komikus Indonesia, bertukar pikiran, juga mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi komik sebagai sesuatu yang positif. Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya akan menonjolkan ciri khas dan unsur – unsur dari komik itu sendiri, tanpa melupakan lokasi perancangan yaitu kota Surabaya, dan akan menjadi sebuah fasilitas edukatif dan rekreatif yang menarik bagi pengunjung dan komunitas kreatif secara luas.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu memperkenalkan unsur – unsur sebuah komik melalui bentuk bangunan, sirkulasi, dan suasana ruang pada pengunjung.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memperkenalkan karya – karya komik secara luas, sebagai sarana edukasi bagi para calon komikus, hingga sebagai tempat berkumpulnya komunitas komik di Surabaya.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak
Sumber : Google Earth, 2018

Lokasi tapak terletak di Jl. Ngemplak, Kec. Gubeng, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Tunjungan Plaza, Grand City

Mall, Gedung Siola, dan berbagai Sekolah Menengah Atas (SMA). Merupakan daerah fasilitas umum dan dekat dengan pusat kota dan jalan besar, membuat tapak ramai dikunjungi tiap harinya.



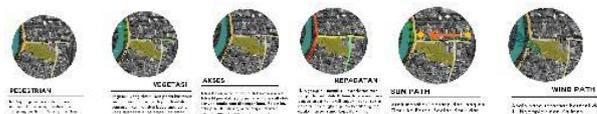
Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.
Sumber : Dokumentasi pribadi.

Data Tapak	
Nama jalan	:Jl. Ngemplak.
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 8.800 m2
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 6 meter dari Jl. Ngemplak, 4 meter dari Jl. Jimerto, dan 3 meter dari jalan lokal.
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 50% - 200%
Ketinggian Bangunan	: 3 – 4 lantai
(Sumber: Bappeko Surabaya)	

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak dan Zoning

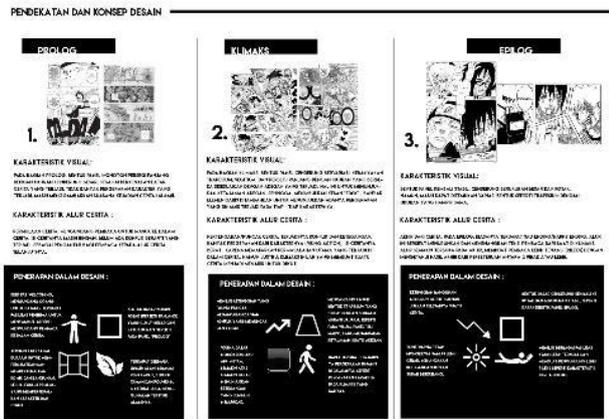
Main entrance bangunan diletakkan di sisi Barat karena selain akses jalan raya berada di sana, pemandangan yang bagus (menghadap Sungai Kalimas) juga terletak di sisi Barat. Namun karena sinar radiasi sangat kuat di sisi Barat, maka perlu penanganan khusus pada bagian bangunan yang menghadap sisi Barat. Beberapa permasalahan pada tapak yang ditanggapi ialah permasalahan minimnya ruang terbuka hijau serta kebisingan, yang menghasilkan zoning pada tapak.



Gambar 2.1. Analisa Tapak

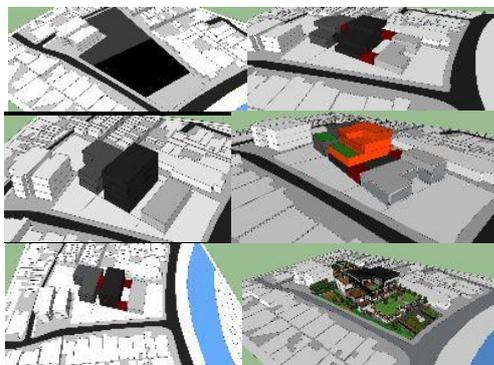
Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 bagian, disesuaikan dengan analisa kebisingan. Yaitu, area publik, area semi publik, dan area semi privat. Area semi publik dan semi privat

yang disimbolkan dan ditransformasikan ke dalam bentuk arsitektur.



Gambar 2. 4. Konsep pendekatan perancangan

Salah satu keunikan elemen visual komik ialah panel. Apabila dicermati, terdapat perbedaan bentuk yang mencolok pada panel – panel komik di tiap alur cerita. Pada prolog (permulaan), bentuk panelnya cenderung besar, persegi panjang, dan monoton. Pada klimaks (puncak), bentuk panelnya bervariasi, dari persegi panjang, trapesium, hingga segitiga, yang memiliki kesan *edgy* untuk menunjukkan ketajaman cerita. Sedangkan pada epilog (akhir cerita), bentuk panel kembali lebih monoton, namun masih ada sedikit variasi *edgy*, dengan ukuran yang kembali ke lebih besar untuk menekankan adegan penting di *ending* cerita. Hal ini terwujud dalam skema transformasi bentuk, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2. 5. Skema Transformasi Bentuk.

- (1) Tapak eksisting dibagi menjadi 3 area. Area prolog, klimaks, dan epilog
- (2) Terbentuk 3 massa yang mewakili tiap – tiap alur. Sesuai hirarkinya, massa klimaks paling tinggi di antara yang lainnya.
- (3) Tiap – tiap massa diberi “konektor”, menyimbolkan cerita yang berkesinambungan
- (4) Bentuk dibuat lebih dinamis sesuai dengan konsep visual panel, dan disesuaikan dengan karakter prolog, klimaks, dan epilog.
- (5) Pada masa klimaks, bentuk dibuat lebih “*edgy*”, sedangkan pada masa prolog dan epilog didesain

memiliki bentuk persegi panjang monoton dan lebih luas

- (6) Diberi warna untuk memperkuat masing – masing karakter prolog, klimaks, dan epilog.

Perancangan Tapak dan Bangunan

Bidang tangkap dilengkapi dengan *welcoming garden*, yang sekaligus berfungsi sebagai area prolog yang menyambut pengunjung ke dalam bangunan. Akses utama kendaraan seperti mobil dan motor untuk menuju galeri ditempatkan pada Jl. Ngemplak yang merupakan jalan raya. Sedangkan akses untuk kendaraan servis ditempatkan pada Jl. Jimerto yang kesannya lebih privat dan sepi.



Gambar 2. 7. Site plan

Material fasad bangunan secara keseluruhan menggunakan beton ekspose, bata ekspose, dan kaca. Namun, karena kondisi tapak menghadap barat, maka bagian bangunan yang menghadap barat diberi perlakuan khusus. Contohnya yaitu penambahan sosoran dan *Low-E glass* digunakan pada dinding kaca yang menghadap barat (Gambar 2.8). Ekspresi bangunan juga terkesan tumpuk – tumpuk (*layered*) akibat dari transformasi bentuk konsep yang terjadi (Gambar 2.9).



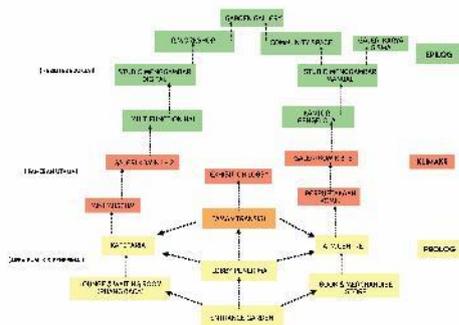
Gambar 2. 8. Tampak Barat



Gambar 2. 9. Tampak Selatan

Sirkulasi pencapaian tapak secara garis besar dibagi menjadi dua, yakni sirkulasi menuju bangunan dan

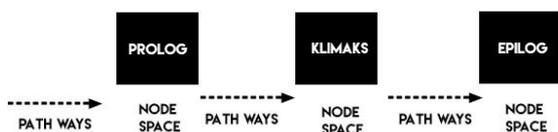
sirkulasi servis. Sedangkan, sirkulasi yang terjadi di dalam bangunan disesuaikan dengan konsep prolog – klimaks – epilog. Dimana para pengunjung akan melalui area prolog (fasilitas penerima dan publik), kemudian area klimaks (fasilitas pameran dan perpustakaan), kemudian terakhir ialah area epilog (fasilitas edukasi). Untuk skematik sirkulasi dalam bangunan dapat dilihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10. Skema sirkulasi dalam bangunan

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman *sequence*, untuk memberikan pengalaman perpindahan “feel” ruang kepada pengunjung dan mengekspresikan karakter ruang yang berbeda – beda pada tiap area prolog, klimaks, epilog. Dalam komik, alur cerita diceritakan dengan menggunakan alur maju secara linear. Tentunya, pada tiap alur cerita akan terdapat transisi (perpindahan) menuju alur cerita berikutnya. Konsep ini disimbolkan dengan menggunakan kombinasi “nodes” sebagai massa prolog, klimaks, dan epilog dengan *pathway* berupa taman transisi dan *garden gallery* sebagai pengantar perpindahan alur di masing - masing *nodes*.



Gambar 2.11. Skematik konsep *sequence nodes dan pathways*.

Selain konsep *nodes* dan *pathways*, terdapat juga karakteristik khusus yang disesuaikan dengan konsep karakter ruang masing – masing alur. Pada alur prolog, karakter ruang yang diinginkan ialah *welcoming*, terbuka, alami, dan hangat, karena area prolog berfungsi sebagai area permulaan (penerimaan) para pengunjung yang datang. Karakter alami dan terbuka dapat ditampilkan dengan material – material alam yang masih *unfinished* dan masih memiliki tekstur aslinya. Sedangkan karakter yang diinginkan pada massa klimaks ialah karakteristik fokus, *deep*, serta gelap untuk memunculkan karakteristik sedang berkonflik dan tegang. Kemudian, pada area epilog, karakter yang diinginkan ialah modern, menggunakan berbagai jenis teknologi, untuk menyimbolkan karakter masa kini.

1. Alur Prolog

Karakter ruang yang dicapai adalah natural, bersih, dan sederhana, dengan menggunakan material kayu, beton, batu alam, yang masih alami sesuai dengan

tekstur aslinya. Serta, penambahan elemen air untuk memperkuat kesan alami. Pada area ini, dibuat pula sebuah taman transisi yang mengarah ke area klimaks.



Gambar 2.12. Perspektif interior “*fountain gallery*”



Gambar 2.13. Perspektif interior “*comic cafe*”

1. Area Klimaks

Karakter ruang yang tercipta adalah tegang, fokus, *deep*, gelap, dan mewah. Kesan ini dimaksudkan agar para pengunjung dapat merasakan ‘ketegangan’ yang terjadi pada klimaks. Hal ini dicapai dengan material beton, kayu, batu alam, dan keramik yang dominan berwarna gelap dan sudah *finished material*.



Gambar 2.13. Perspektif interior “*hall of fame*”



Gambar 2.13. Perspektif interior “*main lobby*”

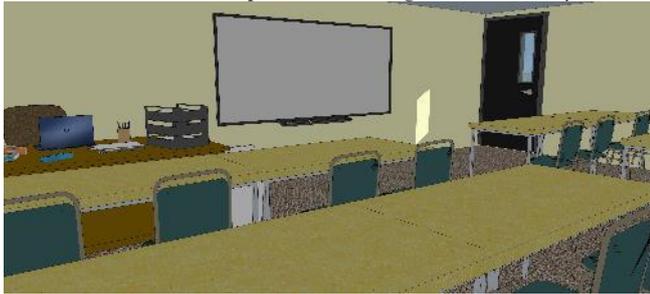
2. Area Epilog

Karakter ruang yang ingin dicapai pada area epilog ialah modern, kontemporer, serta kembali lebih cerah daripada area klimaks. Oleh karena itu, pada area epilog ini, salah satu unsur modern dicapai dengan menggunakan teknologi “*LED flooring*”, yaitu lantai yang dilengkapi dengan pancaran lampu LED

berwarna – warni, yang dapat ditemukan pada bagian *digital comic gallery*, untuk memperkuat unsur *digital* ruangan tersebut (Gambar 2.16). Pemilihan material menggunakan beton, bata, kayu, dan keramik *finished* material yang berwarna cerah.

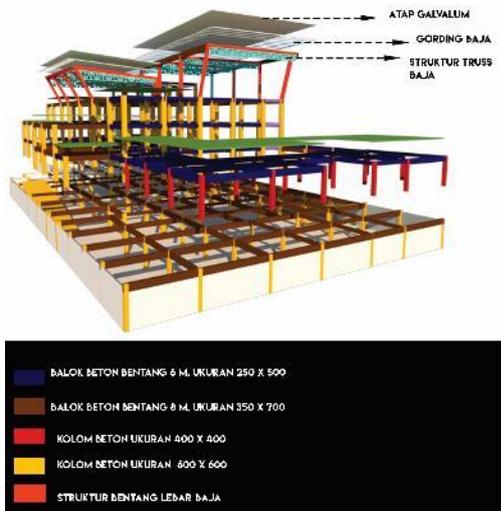


Gambar 2.13. Perspektif interior “Digital Comic Gallery”



Gambar 2.13. Perspektif interior kelas kursus dan *workshop*.

Sistem Struktur

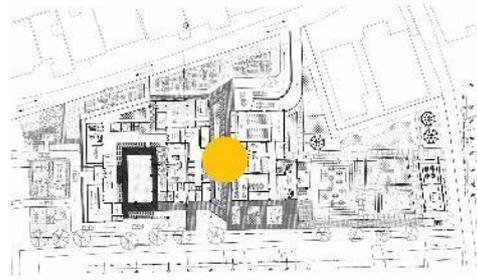


Gambar 2.23. Sistem struktur

Sistem struktur pada bangunan ini secara garis besar menggunakan sistem struktur rangka kolom balok. Dari 4 lantai yang ada pada bangunan ini, lantai 1-3 menggunakan struktur kolom dan balok beton, dengan dimensi kolom 60cm x 60cm, dan modul kolom 6 – 8 meter. Sedangkan balok yang digunakan memiliki dimensi yang bervariasi (1/10 – 1/12 bentang), antara 25cm – 40cm. Sedangkan, pada lantai atas, digunakan struktur kolom – balok baja ringan dengan sistem *truss* baja dengan tebal 80cm karena memiliki bentang lebar sepanjang 16 meter. Dimensi kolom baja ringan yang digunakan ialah 60cm x 60cm. Sedangkan dimensi balok baja ialah 1 meter (1/16 bentang), dengan adanya konstruksi atap *truss*. Rangka atap juga

menggunakan material baja ringan dengan penutup atap galvalum. Untuk bagian *basement*, menggunakan struktur kolom-balok beton dengan dimensi kolom 60cm x 60cm dengan modul 8m x 8m. Dimensi balok *basement*-nya ialah 70cm (1/12 bentang).

Karena orientasi bangunan yang memanjang, sehingga memiliki panjang bangunan yang lebih dari 50 meter, maka pada satu area bertanda kuning ini diberikan siar pemisah struktur kolom – balok dengan *corbel* (Gambar 2.19).

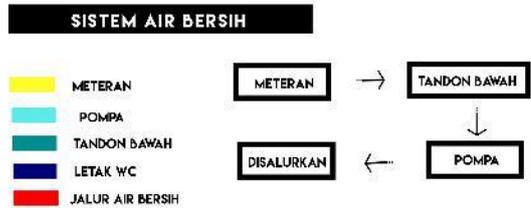
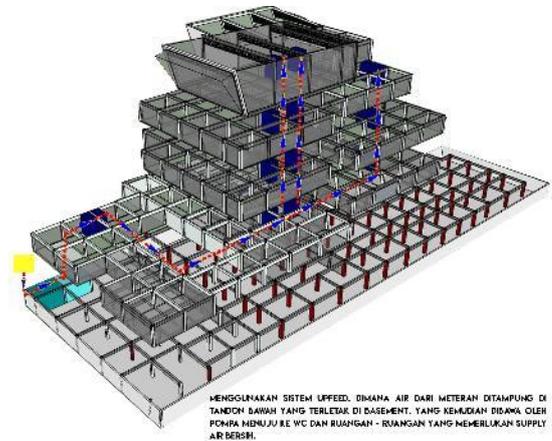


Gambar 2.19. Area yang diberi siar pemisah struktur.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

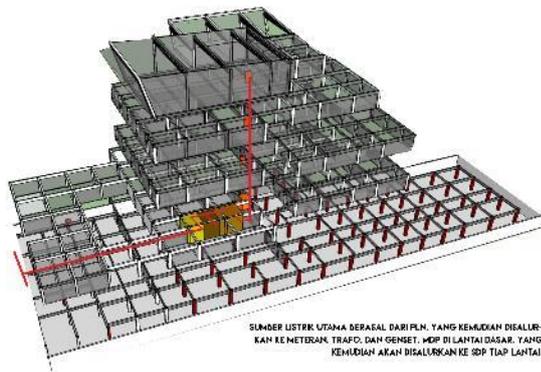
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed*. Penyalurannya dimulai dari tandon bawah yang ada di area *basement*, dibawa oleh pompa dan disalurkan ke toilet, wastafel, dapur, dan ruangan – ruangan yang membutuhkan *supply* air bersih.



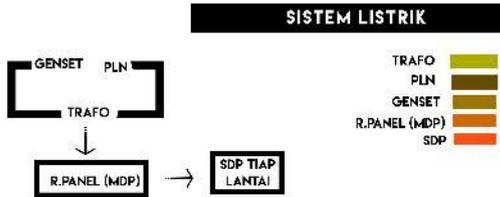
Gambar 2.20. Isometri utilitas air bersih

2. Sistem Listrik

Sumber listrik utama berasal dari PLN, kemudian disalurkan ke meteran (berada di luar bangunan agar mudah dilakukan pengecekan oleh petugas PLN), trafo, MDP, dan *genset*, kemudian disalurkan ke SDP setiap lantai yang selanjutnya akan disalurkan ke tiap – tiap ruangan.

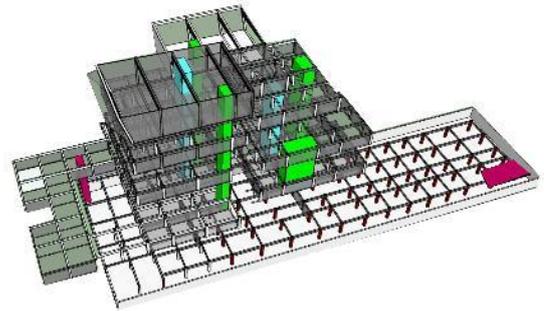


SUMBER LISTRIK UTAMA DERASAL DARI PLN, YANG KEMUDIAN DISALURKAN KE METERAN, TRAFODAN GENSET, MDP DI LANTAI DASAR, YANG KEMUDIAN AKAN DISALURKAN KE SDP TIAP LANTAI.



Gambar 2. 21. Isometri utilitas listrik

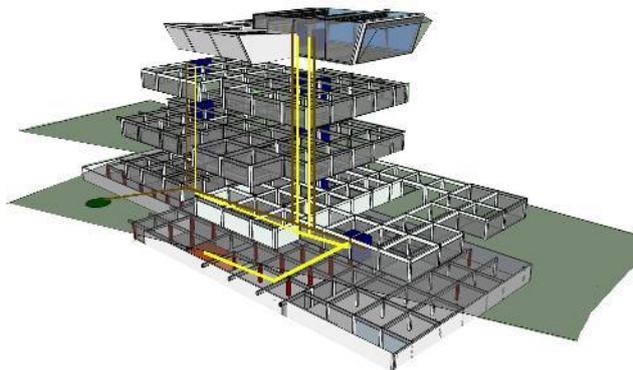
untuk evakuasi darurat, terdapat 4 buah tangga kebakaran dengan jarak tiap – tiap tangga 15 meter.



Gambar 2. 23. Isometri sirkulasi vertikal

3. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Air kotor dikumpulkan ke toilet, dapur, maupun tempat lain yang menghasilkan limbah air kotor. Kemudian, disalurkan ke pipa yang berujung pada sumur resapan. Pada kotoran, kotoran akan disalurkan dari toilet kemudian ke STP.



Gambar 2. 22. Isometri sistem air kotor dan kotorann.

4. Sistem Sirkulasi Vertikal

Terdapat 2 jenis transportasi vertikal, yaitu lift, dibedakan menjadi lift pengunjung dan lift servis untuk barang, yang dapat ditemukan di setiap lantai, tangga pengunjung untuk mengakses dari basement menuju ke bangunan, tangga pengunjung di *comic cafe*, serta

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya ini diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor industri kreatif di Surabaya dan negara Indonesia, dengan banyaknya masyarakat umum dan kalangan praktisi industri kreatif yang sedang berkembang pesat saat ini. Fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mengangkat karya – karya komik yang berkualitas, agar semakin dikenal dan mendapatkan apresiasi yang lebih luas. Diharapkan dengan adanya berbagai fasilitas pameran, dapat memperbaiki paradigma masyarakat mengenai komik sebagai sesuatu yang lebih positif. Selain itu, dengan adanya fasilitas edukasi di dalamnya, diharapkan fasilitas ini dapat membantu para komikus di Indonesia, khususnya di Surabaya, dalam regenerasi komikus-komikus anak negeri yang mampu mengangkat dan menghidupkan kembali industri komik di Indonesia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas penggemar komik yang mampu memperkenalkan unsur – unsur sebuah komik melalui bentuk bangunan, sirkulasi, dan suasana ruang pada pengunjung. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat memperkenalkan lebih dalam mengenai ciri khas dan keunikan komik itu sendiri kepada masyarakat. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi dan menghasilkan sebuah karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamil, A. (2012). Chris Lie Menghidupkan Komik Indonesia. Diambil dari: <http://entertainment.kompas.com/read/2014/12/13/1450034/Chris.Lie.Menghidupkan.Komik.Indonesia>
- McCloud, Scott. *Understanding Comic*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.
- Utami, E (2016). Komunitas Komik Taman bungkul (KKB); jadi Anggota Tak Perlu Bisa Menggambar. Diambil dari : <https://www.japantimes.co.jp/news/2009/05/26/reference/manga-heart-of-pop-culture/#.WmeqzrpulcR>
- Yudha, Y. (2016). Popcon 2016 di Surabaya “*City of Heroes*”. Diambil dari : <http://kabarsurabaya.org/popcon-2016-surabaya-city-of-superheroes/>