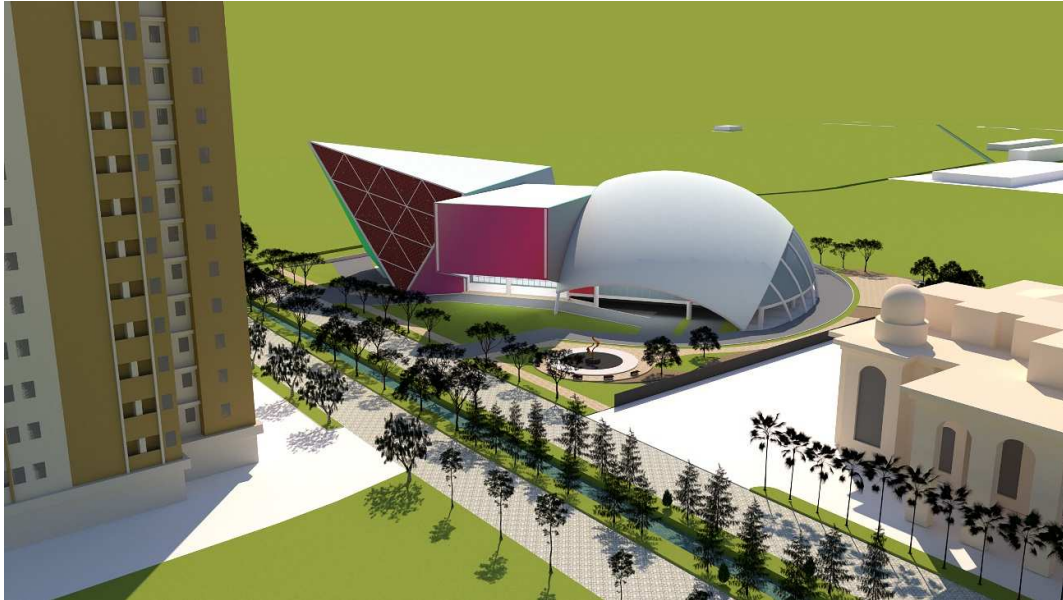


Fasilitas Komunitas Marvel Indonesia di Surabaya

Jeremiah Albertus Hadiwidjaja dan Irwan Santoso
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 jeremiah.albertus@gmail.com; isantoso@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan fasilitas Komunitas Marvel Indonesia di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Komunitas Marvel Indonesia bertujuan untuk mewadahi beberapa aktivitas Komunitas Marvel Indonesia. Berfungsi sebagai tempat pameran dan penyimpanan koleksi komunitas, tempat diskusi dan kumpul bersama, serta sarana edukasi dan rekreasi, termasuk nonton bersama. Masalah desain utama adalah bagaimana merancang fasilitas komunitas yang mampu mewadahi kegiatan Komunitas Marvel Indonesia. Sedangkan masalah khusus adalah bagaimana menciptakan bentuk dan hubungan ruang yang mengekspresikan citra Marvel pada fasilitas komunitas ini. Pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan semiotik metafora dari karakteristik Marvel. Karakteristik yang dipilih berupa salah satu tipe pahlawan dalam cerita aksi pahlawan super.

Perbedaan fasilitas komunitas ini dengan fasilitas komunitas lain adalah pemenuhan kebutuhan kegiatan komunitas yang diwadahi dan ekspresi yang ingin ditampilkan pada desain dengan harapan mampu memberikan nilai tambah persepsi terhadap Marvel. Pendalaman struktur dipilih untuk mengantisipasi permasalahan struktur yang timbul akibat besarnya bentang bangunan.

Kata kunci:

Komunitas Marvel Indonesia, fasilitas komunitas, pendekatan metafora, Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Komunitas Marvel Indonesia (KMI) merupakan komunitas yang diakui oleh *Marvel Entertainment*, membahas hal-hal yang berkaitan dengan Marvel, melingkupi komik, mainan,

film, dan informasi terbaru dari dunia hiburan Marvel. Dilansir dari KINCIR (2017), komunitas ini dibuat pada laman Facebook oleh 5 orang yang dipertemukan di sebuah pameran di Jakarta pada Agustus 2009. dengan tujuan mewadahi para penggemar Marvel di Indonesia yang ingin mengekspresikan rasa sukanya terhadap Marvel dan produk-produknya seperti komik, film, *action figure*, *cosplay*, dan berbagai jenis *merchandise* lainnya.



Gambar 1.1. Logo Komunitas Marvel Indonesia
 Sumber: Sudewo (2017)

Setelah rilisnya *The Avengers* pada 2012, anggota KMI bertambah secara signifikan. Hingga per Juli 2017, anggota komunitas ini telah mencapai 9.290 orang. Bahkan komunitas ini telah memiliki cabang di Bandung, Surabaya, Solo, Bali, Medan, Palembang, Samarinda, Jambi, Manado, dan Makassar (Putra, 2018). Pada tahun 2015, komunitas ini resmi memiliki basis di Jakarta, tepatnya di ruko D'Best Fatmawati Lotte Mart Blok A-

20, Jakarta Selatan. Ruko bernama Marvs Toys yang juga merangkap sebagai galeri mainan dan *action figures* ini menjadi tempat penyimpanan koleksi dan tempat kumpul admin KMI dalam merencanakan acara bersama.



Gambar 1.2. Koleksi *action figure* di markas KMI
Sumber: Putra (2018)

Dilansir dari Harian Suara (2018), KMI bukanlah komunitas berisikan kegiatan iseng belaka, melainkan komunitas berisikan unsur edukasi, sosialisasi dan apresiasi akan hal yang disukai. Kegiatan bersama yang rutin dilakukan adalah diskusi dan *gathering* (berupa nonton bersama). Selain itu, KMI sering kali diundang untuk menghadiri acara budaya pop, lomba *cosplay*, dan beberapa acara lain dengan kerja sama sponsor dan beberapa perusahaan untuk promosi. Acara-acara budaya pop di Indonesia sendiri, khususnya yang berkaitan dengan komik, mulai diselenggarakan secara rutin, seperti *Indonesia Comic Con*, Pekan Komik Nasional, *Popcon Asia*, dan lain sebagainya (Hariyono, 2018). KMI, sebagai komunitas penyuka Marvel, yang mana juga merupakan salah satu penghasil karya berupa komik, tentunya akan tertarik dalam mengikuti acara-acara tersebut. Komunitas ini juga pernah menyelenggarakan acara tahun berbentuk *talkshow*, *workshop*, dan lomba berjudul 'Talking Marvelites', dengan mengundang komikus yang bekerja untuk Marvel atau *publisher* luar lainnya (Perdana, 2017). Acara rutin dan khusus yang diselenggarakan oleh KMI tidak hanya dilakukan di Jakarta, melainkan juga di kota-kota besar tempat cabang komunitas ini berada, salah satunya Surabaya.

Karena belum adanya basis tetap di Surabaya, sebagai salah satu kota besar dimana sering diadakannya acara bagi komunitas ini, maka didesainlah fasilitas Komunitas Marvel Indonesia di Surabaya untuk memwadahi kegiatan Komunitas Marvel Indonesia, serta sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat yang tertarik akan dunia hiburan Marvel.

Rumusan Masalah

Masalah desain utama adalah bagaimana merancang fasilitas komunitas di Surabaya yang mampu memwadahi kegiatan Komunitas Marvel Indonesia. Sedangkan masalah khusus pada perancangan ini adalah bagaimana menciptakan bentuk dan hubungan ruang yang mengekspresikan citra Marvel pada fasilitas komunitas.

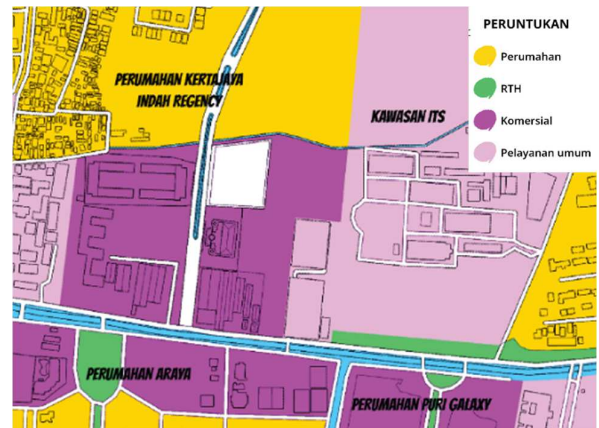
Manfaat Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan harapan mampu memudahkan terselenggaranya acara Komunitas Marvel Indonesia di Surabaya. Adapun fasilitas komunitas ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat umum, penggemar maupun non penggemar Marvel.

PERANCANGAN TAPAK

Lokasi dan Data Tapak

Tapak yang dipilih berada di daerah Surabaya Timur, tepatnya di Jalan Gebang Pratama, Kertajaya Indah Regency, Kelurahan Keputih, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Tapak berdekatan dengan perumahan dan area edukasi berpotensi mengundang lebih banyak pengunjung, khususnya kaum muda.



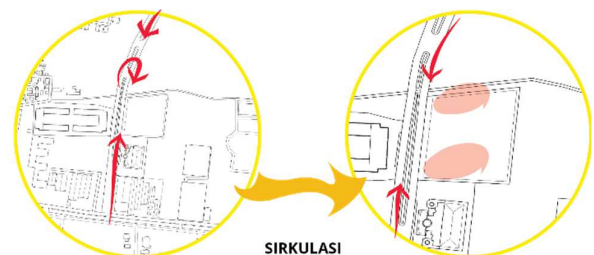
Gambar 2.1. Lokasi dan peruntukan tapak

Data dan Peraturan Tapak

Nama jalan	: Jl. Gebang Pratama
Luas lahan	: 10.014 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan jasa
GSB depan	: 6 meter
GSB belakang	: 3 meter
KDB	: 60%
KLB	: 200%
KTB	: 65%
KDH	: 10%
Tinggi bangunan	: 25 meter

(Sumber: Perwali no. 52 tahun 2017)

Analisa dan Respon Tapak



Gambar 2.2. Analisa dan respon terhadap sirkulasi

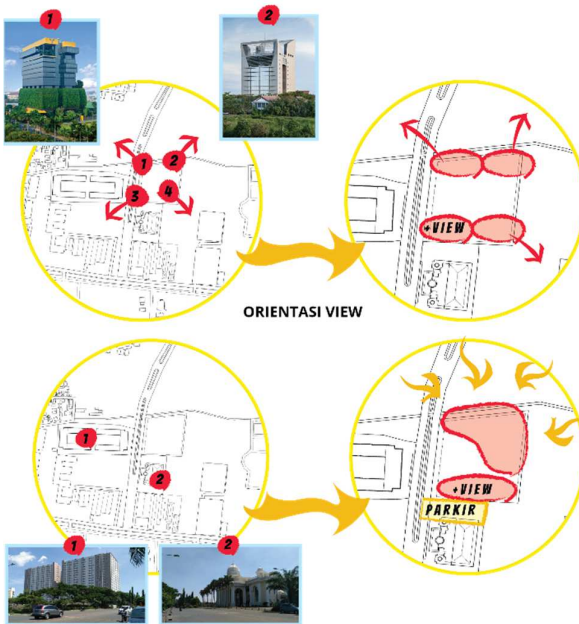
Melihat arah datang utama pengunjung menuju tapak berasal dari selatan (Jalan Arief Rachman Hakim), maka diberikan *space* penangkap di sisi selatan tapak. Namun, seperti pada Gambar 2.2,

akses masuk ke dalam berasal dari arah utara, sehingga diberikan juga space penangkap di sisi utara tapak.



Gambar 2.3. Analisa dan respon terhadap view ke dalam tapak

Dapat dilihat pada Gambar 2.3 lebih baik untuk memaksimalkan ketinggian bangunan, terutama bagian depan, dikarenakan banyaknya vegetasi yang menutupi tapak dan diapitnya tapak oleh bangunan yang cukup menonjol.



Gambar 2.4. Analisa dan respon terhadap view ke luar dan bangunan di sekitar tapak

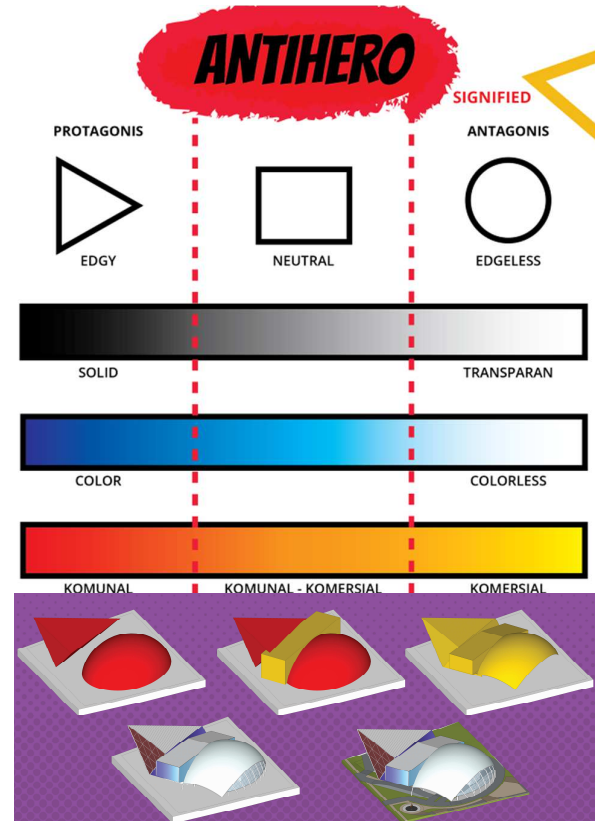
Peletakan fasilitas yang memerlukan view dan cahaya pada bagian utara dan timur tapak, serta penambahan view pada sisi barat daya tapak (seperti pada Gambar 2.4) sebagai vista dan filter terhadap area parkir di sebelah tapak.

Pendekatan dan Konsep Desain

Pendekatan semiotik digunakan untuk menampilkan citra Marvel pada bentuk dan ekspresi bangunan. Semiotik yang digunakan adalah semiotik *metaphor intangible*, mengangkat fenomena alasan diciptakannya Marvel dan tipe karakter Marvel.

Marvel diciptakan pertama kali dengan tujuan mengubah pemikiran bahwa komik pahlawan super hanya untuk anak. Kecil. Stan Lee, menginginkan komik pahlawan super yang dapat dinikmati oleh segala kalangan usia. Cerita kepahlawan Marvel

dibuat dengan menambahkan permasalahan yang lebih dalam, seperti isu sosial-budaya yang terjadi saat itu. Permasalahan lain sebagai fokus tambahan cerita diambil dari permasalahan hidup yang nyata, seperti krisis keuangan dan krisis identitas diri. Salah satu tipe tokoh yang menonjol dalam menunjukkan problematika hidup adalah *antihero*. Tokoh utama dengan sifat *antihero* menunjukkan sifat buruk dan tidak selalu baik meskipun dicap sebagai pahlawan dalam sebuah cerita Tokoh ini dapat berperan ganda sebagai protagonis maupun antagonis dalam cerita.



Gambar 2.5. Signified to signifier

Konsep *antihero* diterapkan pada desain melalui bentuk dasar, pemakaian material, dan pembagian zoning. Gambar 2.5 menjelaskan proses terbentuknya bangunan.

1. Pemberian 2 bentuk awal yang bertolak belakang (segitiga dan lingkaran; *edgy* dan *edgeless*) untuk menunjukkan sifat protagonis dan antagonis. Protagonis dibuat *edgy* agar lebih berkesan dan menarik dibandingkan dengan bentuk lengkung, karena sifatnya sebagai tokoh yang menjadi fokus utama. Memaksimalkan ketinggian sesuai analisa tapak.
2. Bentuk ketiga berupa bentuk netral (simbol *antihero*) ditambahkan di antara 2 bentuk awal. Bentuk tidak kalah besar dengan 2 bentuk awal karena merupakan peran penting dan menunjukkan transisi antara sifat protagonis dan antagonis.
3. Pemisahan sambungan ketiga bentuk awal untuk mempertegas perbedaan sifat. Pemberian coakan pada bagian dasar sebagai pintu masuk dan area parkir terbuka.

4. Permainan warna material dan *solid-void*, memadukan sifat baik buruknya protagonis, *antihero*, dan antagonis yang berbeda-beda.
5. Pembagian zoning, pengaturan sirkulasi dan ruang luar. Pemberian taman pada sisi selatan dan vista tambahan pada sisi barat daya.

Pembagian Zoning

Pembagian zoning dilakukan menyesuaikan jenis fasilitas yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan Komunitas Marvel Indonesia. Fasilitas yang disediakan adalah sebagai berikut.

- **Galeri**
Salah satu fasilitas utama guna menampilkan koleksi milik Komunitas Marvel Indonesia. Fasilitas ini dibagi menjadi beberapa bagian seperti area interaktif, galeri perkembangan Marvel, *movie themed area*, area koleksi komik dan area baca.



Gambar 2.6. Galeri koleksi komik dan area baca

- **Sinema**
Fasilitas utama yang mewadahi kegiatan bersama komunitas berupa nonton bersama. Fasilitas ini juga terbuka bagi masyarakat umum sebagai sarana rekreasi yang dikomersialkan. Sinema pada fasilitas ini dapat menampung 510 orang dengan pembagian 2 studio berkapasitas 140 orang dan 1 studio utama berkapasitas 210 orang.



Gambar 2.7. Studio sinema

- **Multifunction hall**
Fasilitas multifungsi yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan komunitas dalam skala besar, seperti *bazaar*, seminar, lomba, dan *workshop*.
- **Workshop studio**
Fasilitas pendukung yang mewadahi kegiatan edukasi, seperti seminar, lomba, dan *workshop* dalam skala kecil. Studio dapat digunakan juga

secara rutin oleh masyarakat maupun komunitas lain yang tergabung dalam industri kreatif untuk berkarya.

- **Kafetaria**
Fasilitas pendukung untuk pemenuhan kebutuhan primer masyarakat, sekaligus sebagai tempat berkumpul dan diskusi ringan.



Gambar 2.8. Kafetaria sebagai area komunal-komersial

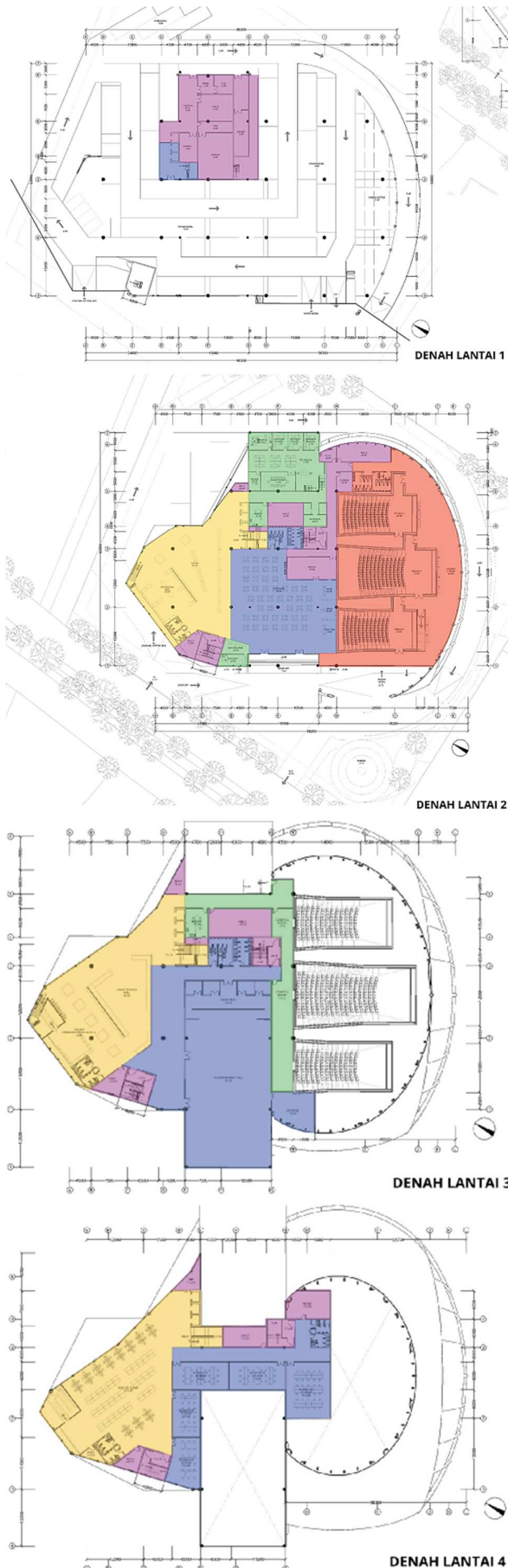
Untuk mempermudah pembagian zoning yang diintegrasikan dengan konsep, dilakukan pengelompokan fasilitas menjadi 3 kategori, mengikuti 3 tipe tokoh yang dipakai (protagonis, *antihero*, antagonis), yaitu area komunal, area komunal-komersial, dan area komersial. Area komunal diasumsikan sebagai tokoh protagonis, sedangkan area komersial diasumsikan sebagai tokoh antagonis. Area yang diasumsikan sebagai *antihero* adalah area komunal-komersial, sekaligus menjadi area penerima dan transisi antara area komunal dan area komersial.

Fasilitas yang dikategorikan sebagai area komunal adalah galeri dan *workshop studio*, sedangkan sinema dikategorikan sebagai area komersial. Fasilitas yang masuk dalam kategori area komunal-komersial adalah kafetaria dan multifungsi.

Perancangan Bangunan



Gambar 2.9. Siteplan



Gambar 2.10. Denah bangunan

Space penangkap berada di bagian depan (sisi barat) yang ternaungi oleh bangunan di dalam dan luar tapak. Pengunjung yang menggunakan kendaraan bermotor dapat masuk melalui jalur di sisi utara dan keluar di jalur sisi selatan. Bagian depan tapak juga diberikan pedestrian untuk memberi keamanan pejalan kaki. Taman di bagian selatan, sebagai vista dapat menjadi sarana rekreasi bagi pengunjung, seperti pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11. Perspektif taman

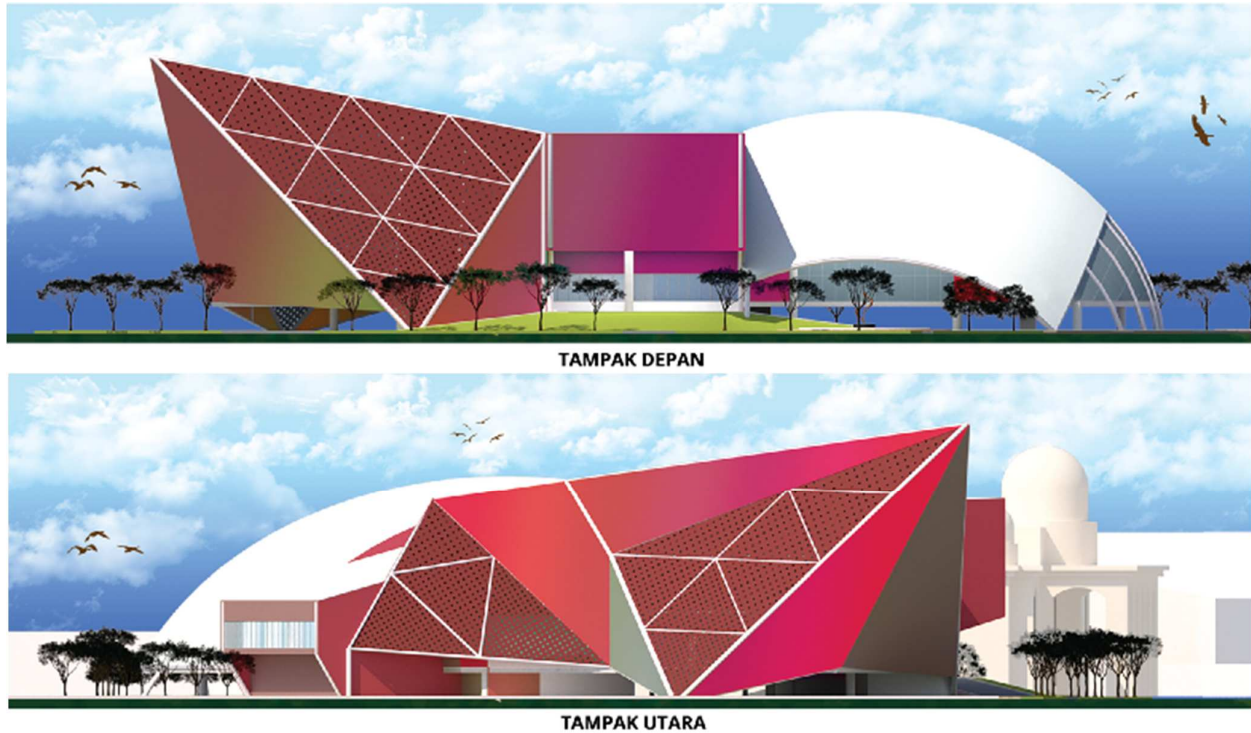
Entrance utama bangunan berada di lantai 2, sedangkan lantai 1 digunakan sebagai area parkir dan area servis beserta *loading dock*. Hal ini merupakan respon desain terhadap tapak di daerah Surabaya Timur yang tanah kerasnya jauh lebih dalam, sehingga memerlukan biaya lebih untuk membuat basement. Seperti pada Gambar 2.10, parkir mobil berada di sisi utara bangunan, sedangkan parkir motor berada di sisi selatan bangunan, berdekatan dengan jalur keluar kendaraan dan taman pada tapak.

Kafetaria sebagai ruang komunal-komersial di lantai 2 menjadi ruang pertama yang dimasuki oleh pengunjung. Pengunjung dapat menuju fasilitas lain yang berada pada area komunal dan area komersial melewati kafetaria. Galeri sebagai area komunal berada di sisi barat bangunan, sedangkan sinema sebagai area komersial berada di sisi timur bangunan. Sirkulasi vertikal berupa tangga dan lift untuk penyandang disabilitas berada di tengah bangunan. Ruang utama pengelola berada di bagian belakang, tepat di atas area servis, memudahkan proses *loading* dan keperluan servis lainnya.

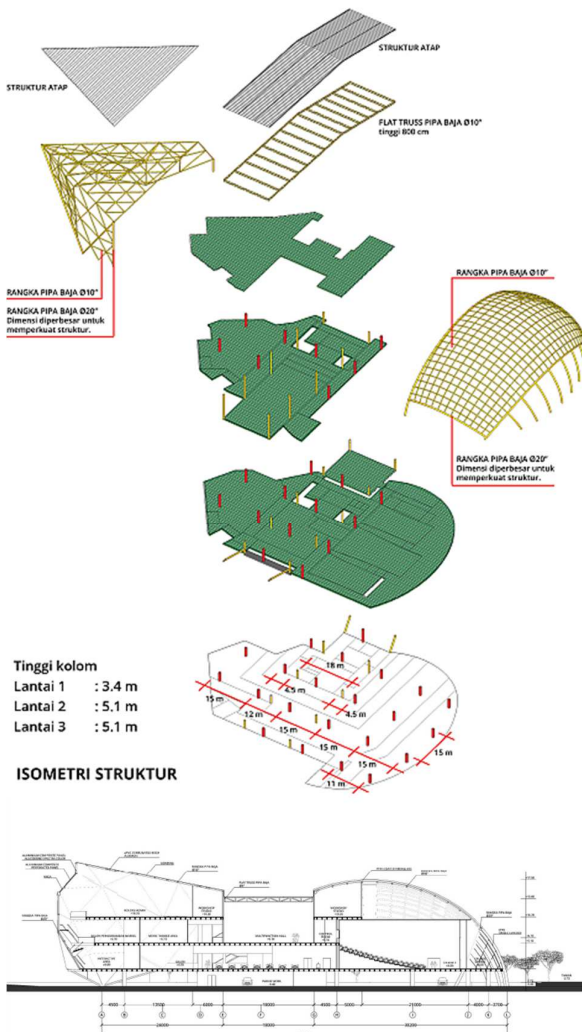


Gambar 2.12. Movie themed gallery

Lantai 3 berisi area komunal (sisi protagonis) dan area komunal-komersial (sisi *antihero*). Area komunal berupa galeri perkembangan Marvel dan *movie themed gallery* (Gambar 2.12). Galeri pada



Gambar 2.13. Tampak bangunan



Gambar 2.14. Sistem struktur dan potongan bangunan

lantai ini dapat diakses melewati tangga galeri di ujung barat bangunan, maupun tangga utama di tengah bangunan. Area komunal-komersial berupa *multifunction hall* dilengkapi dengan *prefunction hall* dan *backstage*. Bagian belakang merupakan akses servis untuk pengelola menuju ruang kontrol sinema yang berada di sisi timur lantai 3. Lantai teratas bangunan berisi bagian akhir galeri yaitu galeri khusus koleksi komik dan area baca, dan *workshop studio* sebagai sarana edukasi.

Tampak bangunan pada Gambar 2.13 memperlihatkan perpaduan bentuk penataan bangunan terhadap tapak dan penggunaan material yang mendukung konsep desain. Adanya perpaduan bagian yang tertutup (*solid*) dan transparan (*void*) menunjukkan kontrasnya sifat protagonis dan antagonis. Sedangkan pemakaian *perforated wall* menunjukkan sifat antihero. ACP berlubang sebagai *perforated wall* dipadukan dengan kaca pada sisi dalam untuk menghalangi debu dan hujan.

ACP Alucobond spectra color, material yang dapat berubah warna berdasarkan sudut pandang mata, dipakai sebagai material utama fasad untuk mendukung konsep *antihero*. Perubahan warna bergantung sudut pandang mata melambangkan sifat baik atau buruknya *antihero* dilihat dari berbagai jenis sudut pandang.

Material yang digunakan pada bentuk antagonis adalah PTFE *coated fiberglass cloth* dan ETFE. Pemilihan material tersebut didasarkan pada kebutuhan dalam memudahkan mendapatkan bentuk lengkung.

Sistem Struktur

Struktur lantai dan penahan dinding utama menggunakan konstruksi beton bertulang, dengan sistem *waffle slab* ketebalan 50 cm, sedangkan

struktur atap menggunakan konstruksi baja. Kolom yang digunakan sebagai penahan *waffle slab* adalah kolom beton bertulang berdiameter 50-60 cm. Karena kebutuhan bentang yang cukup lebar (15-18 meter), dipilihlah sistem *waffle slab* yang memiliki kekuatan bentang lebih besar dengan dimensi balok yang lebih kecil dibandingkan sistem balok biasa.

Terdapat pemisahan struktur antara lantai dan *fasad* pada bagian bangunan yang melambungkan protagonis dan antagonis. Struktur *fasad* pada area tersebut menggunakan konstruksi baja profil pipa berdiameter 10" dan 20". Struktur penahan atap pada area tersebut menyatu dengan struktur *fasad*.

Penutup atap pada bentuk protagonis dan *antihero* menggunakan uPVC Alderon *corrugated roof*. Pada bentuk antagonis, penutup atap menyatu dengan fasad yang menggunakan material PTFE *coated fiberglass cloth*.

Pendalaman Struktur

Dengan mempertimbangkan bentang keseluruhan yang besar (70 hingga 90 meter), dilakukan konfigurasi bangunan untuk mengantisipasi permasalahan struktur yang akan muncul. Dari konfigurasi bangunan yang dilakukan, ditemukan bentuk tidak beraturan yang dapat menyebabkan torsi pada coakan bangunan. Solusi permasalahan struktur dilakukan dengan pemberian siar pada bagian coakan, sehingga membagi bangunan menjadi 3, sekaligus menyesuaikan dengan bentuk luar yang memiliki 3 bentuk berbeda. Dari perhitungan siar sesuai Gambar 2.15, didapatkan jarak siar sebesar 5 cm. Namun, mengingat jarak minimal siar pemisah bangunan adalah 7,5 cm, maka sistem siar yang digunakan adalah siar pemisah balok-kolom dengan jarak 7,5 cm. Struktur fasad antara bentuk protagonis dan antagonis dengan bentuk *antihero* diberi jarak sesuai dengan jarak siar yaitu 7,5 cm.

KONFIGURASI BANGUNAN

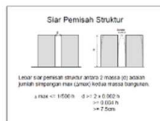
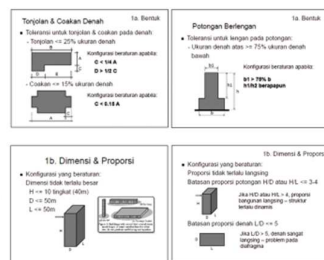
COAKAN
 = (864 m² + 576 m²) : 6638,4 m²
 = 1440m² : 6638,4 m²
 = 0,217 m²
 COAKAN = 0,217 m² > 0,15

BENTUK TIDAK BERATURAN

PROPORSI

H:D = 25 : 72
 H:L = 25 : 92,2
 L:D = 92,2 : 272
 = 0,347
 = 0,271
 = 1,281
 H:D < 4 H:L < 4 L:D < 5

DIMENSI & PROPORSI BERATURAN

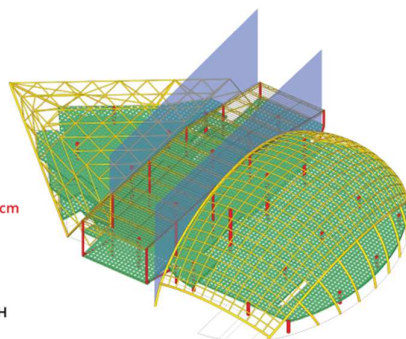


PERHITUNGAN SIAR

H : 500
 = 25 : 500
 = 0,05 m
 JARAK SIAR 5 cm

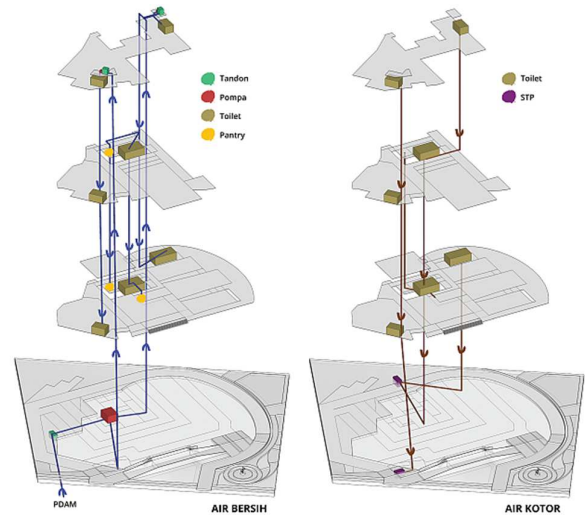
JARAK MINIMAL SIAR 7.5 cm

AREA SIAR PEMISAH



Gambar 2.15. Konfigurasi bangunan dan peletakan siar

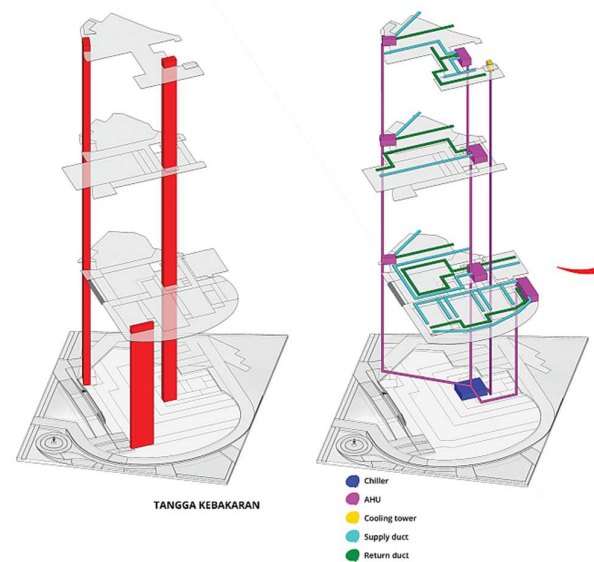
Sistem Utilitas



Gambar 2.16. Sistem utilitas air bersih dan kotor

Utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Penyaluran air dari PDAM, menuju tandon bawah, dipompa menuju 2 tandon atas di 2 sisi bangunan yang berbeda (protagonis dan antagonis). Air bersih dari tandon atas dialirkan ke toilet, *pantry* dan dapur.

Air kotor dan kotoran dari toilet, *pantry* dan dapur disalurkan ke STP yang berada di 2 titik berbeda pada tapak.

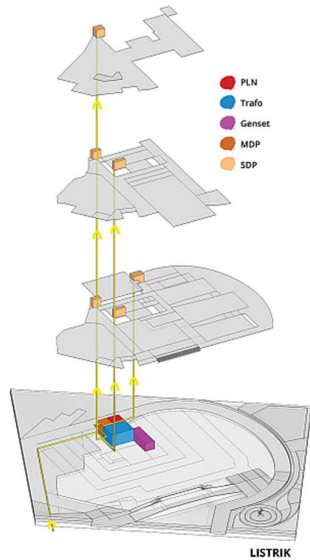


Gambar 2.17. Sistem sirkulasi vertikal darurat dan penghawaan

Terdapat 2 tangga kebakaran dan 1 tangga darurat pada bangunan dengan jarak pencapaian maksimal tangga adalah 40 meter. Tangga kebakaran yang melayani lantai 1 hingga lantai 4 bangunan terletak di sisi barat dan tengah (sisi protagonis dan *antihero*). Sedangkan tangga darurat yang melayani 2 lantai bangunan berada di sisi timur (antagonis).

Penghawaan buatan yang dipakai berupa AC sentral VAV. Penghawaan buatan dipakai untuk memenuhi kebutuhan khusus galeri dan kenyamanan area komersial. AHU dibagi menjadi 3,

masing-masing mengakomodasi area komunal, area komunal-komersial, dan area komersial.



Gambar 2.18. Sistem listrik

Sumber listrik dari PLN disalurkan ke meteran, trafo, MDP, dan genset yang di lantai dasar daerah belakang bangunan. SDP dibagi menjadi 3, masing-masing mengakomodasi area komunal, area komunal-komersial, dan area komersial.

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Komunitas Marvel Indonesia di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi wadah kegiatan bagi Komunitas Marvel Indonesia, serta menjadi sarana edukasi dan rekreasi bagi komunitas-komunitas lain dan masyarakat yang ada di Surabaya. Rancangan ini berusaha menyelesaikan masalah desain dengan pengolahan bentuk dan tatanan ruang untuk mewadahi kegiatan komunitas yang terintegrasi dengan citra Marvel. Permainan bentuk luar dan material bangunan, serta pembagian zona disesuaikan menurut konsep rancangan. Bentuk bangunan yang terjadi merupakan hasil integrasi konsep dengan analisa tapak. Penyelesaian masalah struktur dengan pemisahan struktur mengikuti bentuk bangunan yang tercipta. Penggunaan sistem penghawaan aktif untuk mencapai kenyamanan termal dan kebutuhan khusus ruangan.

Konsep rancangan diharapkan mampu tersampaikan kepada pengunjung melalui ekspresi bangunan yang ditampilkan, memberikan nilai tambah persepsi pengunjung terhadap Marvel. Pembagian zona secara kontras dengan pemisahan area komunal dan area komersial memudahkan pengunjung untuk menuju fasilitas yang ada. Adanya galeri, area baca, dan *workshop studio* pada area komunal, serta sinema pada area komersial menjadi wadah bagi pengunjung untuk lebih mengenal, mengapresiasi, dan menikmati hasil karya Marvel. Pemberian taman di sisi selatan bangunan sebagai area komunal terbuka. Fasilitas pendukung berupa area multifungsi untuk mewadahi kegiatan besar dan kafetaria sebagai sarana rekreasi bagi pengunjung.

DAFTAR REFERENSI

- Buxton, P. (2015). *Metric handbook planning and design data*. New York: Routledge.
- Direktur Jenderal Perhubungan Darat. (1996). *Pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir*. Jakarta: Departemen Perhubungan.
- Hariyono, N.K. (2018). Fasilitas Penggemar Komik di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 585-592.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek*. (B. Baiche, N. Walliman, Eds., S. Tjahjadi, & F. Chaidir, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Perdana, S. (2017, November 8). Mau paham soal Marvel? Gabung Komunitas Marvel Indonesia aja! Retrieved December 10, 2018, from JOYPIXEL: <https://joypixel.id/geeky/comics/mau-paham-soal-marvel-gabung-komunitas-marvel-indonesia-aja/>
- Putra, M.A. (2018, April 30). Markas pencinta Marvel yang 'dijaga' Thanos di Jakarta. *CNN Indonesia*. Retrieved December 10, 2018, from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180429004106-241-294428/markas-pencinta-marvel-yang-dijaga-thanos-di-jakarta>
- Sudewo, D.S. (2017, July 15). Seru-seruan bareng Komunitas Marvel Indonesia di Talking Marvelites part 3. *KINCIR*. Retrieved October 22, 2018, from KINCIR: <https://www.kincir.com/movie/cinema/seru-seruan-bareng-komunitas-marvel-indonesia-di-talking-marvelites-part-3>
- Zainal Abidin, S. M. (2018, March 11). Komunitas Marvel bukan sekadar iseng. *Hariansuara.com*. Retrieved October 22, 2018, from hariansuara.com: <https://www.hariansuara.com/news/komunitas-hobi/10136/komunitas-marvel-bukan-sekadar-iseng>