

# PERANCANGAN MUSEUM KOMIK INDONESIA

Mohammad Prasetyo Darmadi 17308002

Bagus Handoko, S.Sn, MT

Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: prasetyo\_mohammad@yahoo.com

**Kata Kunci** :komik, museum, indonesia

---

## Abstrak

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, berbentuk buku tersendiri, hingga dalam bentuk digital. Komik adalah media yang efektif dalam menyampaikan pesan. Komik saat ini tidak hanya digunakan sebagai media penghibur, tapi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan, informasi, dan lain-lain. Komik termasuk didalam daftar industri kreatif oleh kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif. Di indonesia komik sangat digemari, terutama oleh kalangan muda. Namun meski begitu, pada kenyataannya saat ini komik yang populer adalah komik-komik luar negeri. Komik-komik indonesia buatan komikus indonesia sendiri justru sulit berkembang dan sulit bersaing dengan berbagai komik terjemahan. Kurangnya regenerasi komikus membuat komik indonesia sulit berkembang. Beberapa penyebabnya adalah tidak adanya wadah sebagai tempat yang mendokumentasikan serta menyimpan karya-karya komik dari dahulu hingga sekarang, kurangnya tempat yang memfasilitasi komikus untuk berkembang, minimnya tempat yang dapat menunjang segala jenis kegiatan komik. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi komik indonesia, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menunjang dan membantu perkembangan komik indonesia. Salah satu fasilitas yang diharapkan dapat mewujudkan hal tersebut adalah Museum Komik Indonesia. Dengan adanya Museum Komik Indonesia, diharapkan masyarakat indonesia semakin mengal komik buatan dalam negeri, dan para pembuat komik atau komikus akan termotivasi untuk membuat komik yang sebaik-baiknya.

## Abstract

*Comic is an art that uses pictures that arranged in such a way to form a story. Typically, comics printed on paper and comes with the text. Comics can be published in various forms, ranging from the strip in a newspaper, published in the magazine, in the form of a book, and in digital form. Comic is an effective medium in conveying a message. Comics today are not only used as a media for entertain, but also can be used as a medium of education, information, and others. Comic included in the list of creative industries by the Ministry of tourism and creative economy. In Indonesia comics are very popular, especially by young people. But even so, in fact, the comics that are popular in bookstores are foreign comics. Indonesian comics made in Indonesia itself difficult to develop and compete with foreign-made comics. Lack of regeneration of comic artists, makes Indonesian comics difficult to develop. The cause is the absence of a place that can document and save the works of local comics, a place that can facilitate the comic artist to evolve, a place that can support any kind of comic events. To improve the quality and quantity production of Indonesian comics, needed a facility that can support and assist the development of Indonesian comics. One of the facilities is expected to achieve this goal is the Comic Museum of Indonesia. With the Comic Museum of Indonesia, the Indonesian society is expected to beat the domestically-made comics, and comic books or comic makers will be motivated to make the best comic.*

---

## 1. Pendahuluan

Komik atau cergam adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik terdiri dari teks atau narasi yang gunanya sebagai penjelasan dialog dan alur cerita. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, berbentuk buku tersendiri, hingga dalam bentuk digital. Komik merupakan media yang cukup terkenal dimasyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak.

Saat ini perkembangan komik di indonesia bisa dibilang mengalami pasang surut. Sejak dulu hingga sekarang tidak sedikit penerbitan buku yang menerbitkan komik indonesia, tetapi sebagian besar dari komik yang diterbitkan tersebut tidak bertahan lama di pasaran karena kalah bersaing dengan komik-komik terjemahan dari luar negri. Akibatnya banyak penerbit yang kemudian berpikir dua kali untuk menerbitkan komik lokal. Meskipun setelah itu muncul penerbit lain yang menerbitkan komik indonesia, tapi hal yang sama pun seringkali terulang kembali. Meski begitu, minimnya penerbit yang menerima komik lokal tidak mematahkan semangat para komikus indonesia, mereka masih terus berkarya dan menerbitkan karya komik mereka melalui jalur independen atau *self publishing*, komik yang terbit dengan cara demikian biasa disebut dengan komik indie. Menerbitkan karya komik secara independen memiliki keuntungan maupun kerugian, keuntungannya adalah sang komikus lebih bebas dalam mencurahkan segala aspek dalam komik buatannya, baik itu dalam segi tema, cerita, nilai dan moral yang terkandung didalam komik, serta gaya gambarnya. Tetapi kerugiannya adalah semuanya harus dilakukan sendiri, perlu modal untuk melakukan pencetakan komik, serta terbatasnya pendistribusian komik, sehingga penyebaran komik indie biasanya tidak terlalu luas.

Pada dasarnya, dalam segi kualitas sebagian besar komik indonesia tidak kalah dengan komik luar negeri. tetapi komik indonesia masih dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat indonesia sendiri. Tidak sedikit pula masyarakat yang bahkan tidak mengetahui tentang keberadaan komik indonesia.

Permasalahan utama yang dihadapi perkembangan komik indonesia adalah ada pada minimnya sosialisasi kepada masyarakat apa itu komik indonesia. Minimnya pengetahuan masyarakat akan komik indonesia ini menyebabkan banyak orang yang lebih memilih membaca komik luar negeri dan menganggap komik indonesia kurang bagus, mengingat lebih banyak terbitan komik import di banding dalam negeri di toko-toko buku.

Selain itu dari sisi komikus, permasalahannya ada pada kurangnya wadah yang memfasilitasi kegiatan-kegiatan komunitas komik, karena seperti apa yang sudah dibahas di latar belakang, komunitas-komunitas tersebut seringkali bergerak secara sendiri-sendiri.

Faktor-faktor yang mempengaruhi masalah diatas adalah:

- Tidak adanya tempat yang dapat menjadi fasilitas sosialisasi dan edukasi komik indonesia kepada masyarakat.
- Komik yang dijual di toko buku kalah jumlah dengan komik luar negeri, akibatnya komik indonesia tidak menonjol. Hal itu disebabkan pula tidak adanya tempat yang khusus menjual komik indonesia.
- Minimnya tempat yang dapat menunjang segala jenis kegiatan komik, serta dapat menampung komunitas-komunitas komik yang ada untuk dapat menyatukan visi dan misi untuk memajukan komik indonesia.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menunjang atau mendukung industri komik di indonesia. Adanya kesalahpahaman dan kekurangtahuannya masyarakat pada komik indonesia kurang lebih menjadi salah satu faktor penghambat berkembangnya komik dalam negeri. Oleh karena itu, salah satu fasilitas yang diperlukan untuk memajukan industri komik indonesia adalah Museum Komik Indonesia.

## 2. Proses Studi Kreatif

### Studi Literatur

Mengacu pada fasilitas yang akan dirancang yakni fasilitas Museum Komik Indonesia, Studi literatur dilakukan untuk menggali informasi mengenai komik itu sendiri, baik sejarahnya maupun keadaan industri komik di indonesia saat ini. Studi literatur ini mencakup buku-buku, serta website yang membahas tentang komik khususnya komik indonesia, antara lain :

- Komik Indonesia, oleh Marcel Bonneff.
- *Understanding Comics: The Invisible Art*, oleh Scott McCloud.
- Pengantar Desain Komunikasi Visual, oleh Adi Kusrianto.
- *How to Make Comics*, oleh Hikmat Darmawan.
- <http://www.sekuensi.com/>
- <http://www.henrykomik.com/>

### Survey

Di indonesia sendiri hampir di seluruh kota besarnya memiliki komunitas komik, contohnya di jakarta ada Akademi Samali, Cergam Center, MKI (masyarakat komik indonesia). Di bandung ada Komikara, Manyala, Funco, Nasi bungkus, dan lainnya. Komunitas-komunitas tersebut tidak jarang mengadakan *event* seperti pameran komik, bazaar komik, peluncuran komik terbaru, *workshop*, dan sebagainya.

Survey dilakukan pada beberapa komunitas komik, salah satunya komunitas Komikara yang berlokasi di bandung, karena komunitas ini merupakan salah satu komunitas yang paling aktif mengadakan kegiatan. Dari survey terhadap komunitas komik ini dapat diketahui kegiatan-kegiatan utama para pembuat komik atau komikus sehari-harinya, serta mengetahui apa saja fasilitas yang dibutuhkan komikus untuk mengembangkan kemampuannya, dan juga agar karya mereka dapat lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas, serta mengetahui masalah dan kendala apa yang sering dihadapi para komikus.

Selain survey langsung pada komunitas, peninjauan langsung pada acara-acara komik seperti pameran, *launching*, *workshop*, bazaar, dan sebagainya juga dilakukan. Untuk melihat langsung seperti apa kegiatan-kegiatan yang terjadi pada setiap acara. Survey tersebut dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang dapat digunakan dalam merancang Museum Komik Indonesia, dimana museum ini selain juga untuk memamerkan komik-komik indonesia, tapi juga dapat memfasilitasi kegiatan-kegiatan komik yang biasa dilakukan.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### Konsep Ruang

Komik secara umum memiliki keanekaragaman bentuk maupun konten yang dapat diangkat, mulai dari komik kepahlawanan, komik romansa, komik superhero, komik komedi, dan masih banyak lagi. Dahulu orang berpikir bahwa konten komik itu hanya menunjukkan kekerasan atau segala sesuatu yang tidak mendidik, padahal tidak semua komik hanya untuk menghibur dan berdampak negatif, ada juga komik yang mendidik seperti komik sejarah dan komik pendidikan, tidak hanya itu, komikus yang baik dapat memasukan unsur pendidikan, baik itu moral atau pengetahuan dalam tema cerita apapun, bukan tidak mungkin mengangkat tema romansa namun mendidik dalam hal moral dan agama. Dalam hal bentuk pun komik memiliki berbagai jenis, ada yang berbentuk komik strip dalam koran, berbentuk majalah, buku, hingga sekarang ada yang berbentuk digital. Keanekaragaman komik tersebut dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan tema perancangan pada museum komik ini. Tema yang diangkat harus dapat mengajak pengunjung untuk menemukan hal-hal baru yang selama ini tidak mereka ketahui tentang komik Indonesia.

Berangkat dari pernyataan sebelumnya bahwa tema yang dipilih dalam perancangan museum komik Indonesia ini adalah "Dunia Komik".

Dengan tema tersebut dalam museum ini, diharapkan pengunjung memiliki kesan seperti sedang berpetualang di dunia komik, dan kemudian pengunjung akan mendapatkan sesuatu yang baru yang belum diketahui sebelumnya. Dalam museum ini akan dibagi menjadi beberapa area yang berbeda, dan setiap area tersebut akan memiliki tema visual yang berbeda sesuai jenis area tersebut. Hal tersebut berangkat dari keanekaragaman jenis komik yang sudah dijelaskan sebelumnya, pengunjung akan merasakan perbedaan kesan setiap memasuki area yang berbeda, sehingga setelah mengunjungi museum ini kesan tersebut akan menempel di hati pengunjung dan tidak akan mudah dilupakan, seperti baru saja pulang dari sebuah petualangan.



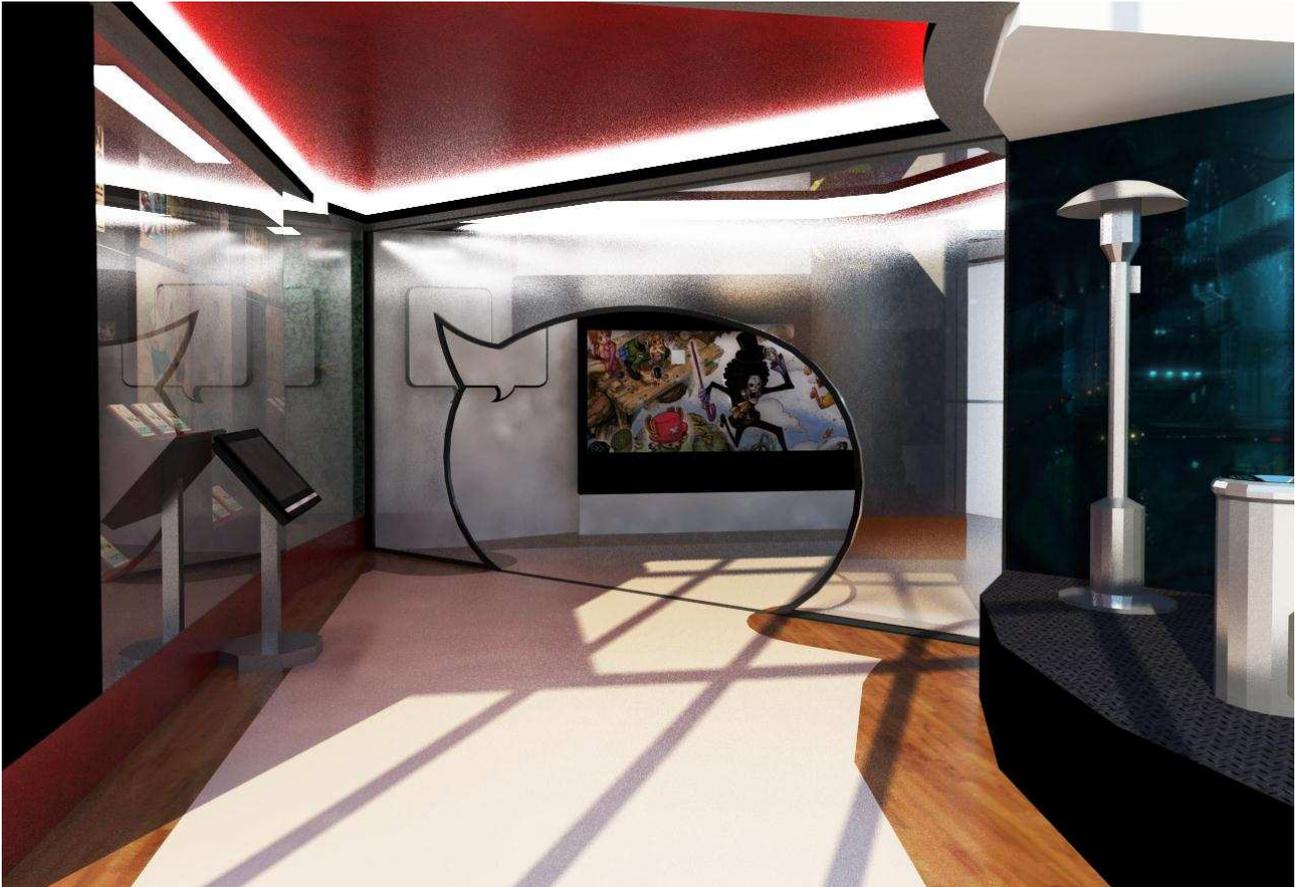
Gambar 3.1 Perspektif area *hall of fame* pada ruang pameran utama.

### **Konsep Bentuk**

Berdasarkan tema perancangan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka bentuk-bentuk yang digunakan dalam perancangan ini adalah bentuk-bentuk yang modern dan juga akan diselingi objek yang bentuknya memiliki unsur-unsur komik di dalamnya, baik itu dalam bentuk buku komik, panel komik, balon kata, karakter komik, garis efek, dan sebagainya.

### **Konsep Warna**

Konsep warna pada perancangan ini adalah warna-warna yang secara tematik akan digunakan pada area pameran yang akan didesain interiornya secara tematik sesuai tema area pameran tersebut. Tetapi pada area netral akan menggunakan warna-warna cerah yang akan memberikan efek menyenangkan serta warna aksen untuk memberi efek kejutan.



**Gambar 3.2** Perspektif ruang pameran utama.

### **Konsep Material**

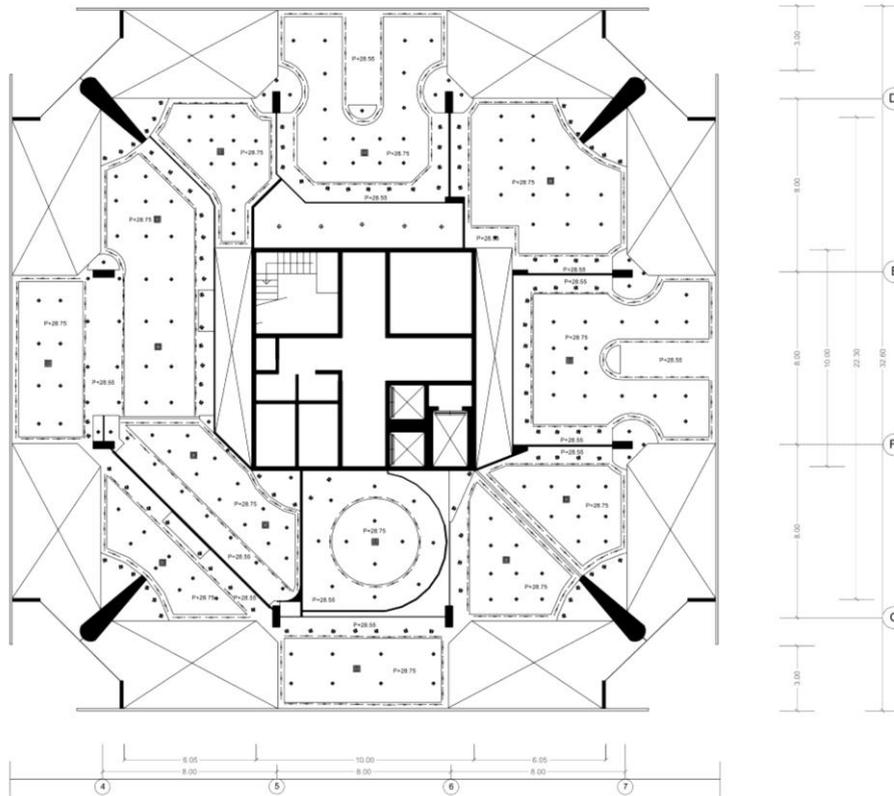
Konsep material sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui penggunaan material, yakni tujuan fungsi praktis untuk mendukung sirkulasi yang cukup tinggi serta mendukung tema perancangan dan citra museum.

Untuk itu konsep yang diangkat untuk penggunaan material adalah menggunakan material yang memiliki karakter dinamis dan modern. Hal ini untuk memberikan efek menyenangkan dan tidak membuat bosan pengunjung. Selain itu setiap material yang digunakan setidaknya harus memiliki beberapa persyaratan teknis seperti dibawah ini:

- Memiliki durabilitas yang tinggi
- Tahan terhadap benturan, goresan, dan sirkulasi yang padat
- Tidak beracun atau mengeluarkan racun
- Perawatan relatif mudah dan murah.
- Tidak mudah terbakar

### Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan disesuaikan dengan kebutuhan tingkat pencahayaan di tiap ruangnya. Pengembangan lebih lanjut dari konsep ini adalah mendapatkan efek cahaya general yang cukup serta menggunakan pencahayaan-pencahayaan setempat untuk mendukung pemajangan koleksi. Konsep ini bertujuan untuk menguatkan atau mementingkan koleksi yang dipajang di ruang pameran. Aplikasi tema dapat diterapkan pada penempatan atau konfigurasi sumber cahaya, baik itu cahaya buatan maupun alami.



Gambar 3.3 Ceiling plan ruang pameran utama.

### Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan diperuntukan untuk memenuhi tiga kebutuhan utama, yakni:

- Menjaga kondisi koleksi
  - o Dicapai dengan penghawaan buatan
  - o Suhu berkisar antara 21°C - 25°C
  - o Kelembapan udara berkisar 50%
- Pencapaian kenyamanan termal
  - o Dengan penghawaan buatan pada area pameran dan konservasi koleksi
  - o Dengan penghawaan buatan pada area publik lainnya. O Suhu berkisar antara 21°C - 25°C
- Pengendalian debu
  - o Menggunakan penghawaan buatan

### Konsep Pengendalian Suara

Untuk mencapai kondisi nyaman secara akustik pada museum ini, maka perancangan ini mengindahkan kaidah-kaidah utama dibawah ini:

- Penggunaan material dengan daya absorpsi suara pada ceiling dan beberapa bagian lantai
- Zoning dan organisasi ruang secara akustik. Menempatkan ruang-ruang yang membutuhkan pengendalian suara khusus di satu area.
- Menggunakan konstruksi khusus pada elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, ceiling) jika diperlukan.

### Konsep Pengamanan

Konsep pengamanan ditujukan untuk menanggulangi 4 kategori utama yang berhubungan dengan keamanan koleksi dan pengguna fasilitas museum, yaitu:

- Bencana alam  
Sistem keamanan yang diterapkan lebih kepada jalur evakuasi dan meminimalkan kemungkinan tertimpa benda dengan meminimalkan pengguna elemen yang menggantung pada ceiling.
- Kebakaran  
Sistem pengamanan terhadap kebakaran difokuskan pada dua hal.
  - Pencegahan dengan menggunakan material yang tidak mudah terbakar dan area bebas rokok.
  - Penanggulangan dengan menggunakan water sprinkler, tabung pemadam api dan jalur evakuasi yang memadai.
- Vandalisme  
Berupa perusakan karya dan lain-lain. Ditanggulangi dengan cara pembatasan barang bawaan kedalam area pameran.
- Kriminalitas  
Pemantauan secara terus-menerus melalui kamera pengawas dan security.

### Konsep Furnitur

Furniture yang digunakan dalam perancangan fasilitas ini adalah yang secara gaya selaras dengan tema perancangan yang telah ditetapkan. Furniture-furniture modern yang banyak mengeksplorasi bentuk dan material baru cocok untuk mengisi museum ini. Furniture loose akan banyak digunakan untuk fasilitas duduk dan untuk perlengkapan area kantor. Sementara yang built-in akan banyak digunakan untuk fasilitas display.

### Konsep Display

Sistem display yang akan digunakan akan di bagi menjadi dua jenis. Untuk objek pameran 3 dimensi yang berbentuk buku, display akan menggunakan lemari kaca dan meja kaca. Untuk objek 2 dimensi yang berbentuk poster komik atau halaman komik, akan menggunakan bingkai dan di pajang pada sebuah panel.



Gambar 3.4 Tampak ruang pameran utama.

