

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media seni cerita bergambar atau lebih dikenal dengan istilah komik kini semakin mendapat minat dari sektor masyarakat yang kian luas. Kini peminat komik juga banyak diminati oleh kalangan dewasa dan juga anak-anak. Pada tahun 2019 media kabar komik daring Asian News Network, menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara urutan ke-3 dengan pembaca komik terbanyak di dunia.¹

Atus Saniyah (2011) berpendapat bahwa peminat komik Jepang (*manga*) sangat diminati oleh remaja perkotaan di Indonesia. Namun berkat arus informasi dan promosi media sosial yang kian gencar, kini peminat komik juga banyak disukai oleh kalangan dewasa, dan juga anak-anak. Peminat komik ini terbagi ke dalam berbagai macam jenis komik, mulai dari Komik Jepang (*manga*), Komik Amerika, Komik Indonesia, hingga komik strip yang kini sangat populer dalam media sosial Instagram dan Twitter.

Kepopuleran komik di Indonesia juga dipicu melalui film-film animasi digital. Beberapa diantaranya adalah Marvel Cinematic Universe, Serial Doraemon, dan juga Jagat Sinema Bumilangit yang diharapkan merupakan cikal bakal bangkitnya komik lokal Indonesia. Animasi-animasi tersebut memulai debutnya melalui komik cetak terlebih dahulu. Marvel Comics, Doraemon, DC Comics, dan Gundala merupakan komik yang menjadi dasar pembuatan animasi-animasi populer tersebut.

Banyaknya minat para penggemar untuk berbagi dan membahas bersama kelanjutan setiap komik menjadi daya tarik tersendiri dan

¹ <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-10-13/shueisha-editor-reveals-top-countries-for-manga-plus-service/.165140>

berkembang menjadi komunitas-komunitas komik. Komunitas-komunitas ini umumnya berkumpul setiap minggu pada lokasi tertentu seperti komunitas Bandung Strip Art. Selain itu, berbagai kegiatan komik pun rutin diadakan di Kota Bandung setiap tahunnya seperti Pasar Komik Bandung, dan Comic Con. Namun begitu, berbagai kegiatan dan pertemuan tersebut belum memiliki fasilitas yang dibangun khusus untuk mewadahi pegiat komik di Kota Bandung.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Maksud dari perancangan Museum dan Pusat Komunitas ini guna melestarikan dan mengapresiasi karya komik, mewadahi berbagai komunitas untuk berkegiatan positif, dan membantu mendorong majunya industri ekonomi kreatif khususnya komik lokal melalui edukasi & *workshop*.

1.2.2 Tujuan

- Melestarikan koleksi-koleksi langka komik, dan sejarah perkembangannya sehingga dapat dijangkau dan mengedukasi pegiat komik & masyarakat awam.
- Mewadahi komunitas dan seniman untuk berkarya, bersosialisasi, dan memajukan industri komik lokal melalui kegiatan positif.
- Meningkatkan minat baca, keahlian menggambar dan menggali potensi pengunjung anak melalui komik..
- Memperluas ruang untuk mengenalkan industri komik untuk memajukan pariwisata Kota Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

Meninjau kepada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah. Diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan perencanaan dan perancangan Museum dan Pusat Komunitas Komik yang dapat memajukan industri komik lokal dan menjadi daya tarik wisata di Kota Bandung?
2. Bagaimana melestarikan peninggalan dan barang langka komik, sehingga dapat dijangkau dan dinikmati oleh semua lapisan masyarakat?
3. Bagaimana memfasilitasi komikus dan pegiat komik untuk berpameran, berbagi, dan berkegiatan positif dengan nyaman?
4. Bagaimana mengajak masyarakat khususnya anak-anak untuk ikut memperoleh edukasi melalui komik?

1.4 Pendekatan Rancangan

Dalam memecahkan rumusan masalah pada perancangan ini, dilakukan 3 metode, yaitu:

- Studi Literatur, guna mempelajari masalah serta mencari solusi dengan bersumber dari berbagai referensi yang relevan dan mendukung.
- Studi Banding, guna mengamati fungsi dan tipologi bangunan sejenis.
- Studi Lapangan, guna memperoleh data lahan dengan mencakup kondisi di sekitar kawasan perancangan dan juga menganalisis potensi dan permasalahan yang ada di dalam dan sekitarnya.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan

Kegiatan di Museum dan Pusat Komunitas Komik ini meliputi:

- Pelestarian karya komik dan sejarah melalui pameran tetap dan temporer
- Diskusi dan *meeting*
- Pemasaran karya dan retail
- *Event* terkait komik (*festival, cosplay, bazaar, nobar & launching*)
- *Workshop* dan kursus menggambar

Koleksi pada Museum dan Pusat Komunitas Komik ini meliputi:

- Komik Amerika, Jepang, dan Lokal
- Serial komik
- Instalasi biografi komikus populer
- Pertunjukan animasi komik

Lingkup pembahasan difokuskan kepada hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan museum menurut disiplin ilmu Arsitektur.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 adalah bagian yang memuat latar belakang, maksud dan tujuan perancangan, ruang lingkup dan batasan, teknik perolehan data, serta sistematika penyusunan laporan Studio Tugas Akhir.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Bab 2 adalah bagian yang memuat deskripsi proyek, kajian pustaka dan teori terkait perancangan. Sehingga penulis memiliki bekal pengetahuan saat proses perancangan berlangsung.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab 3 adalah bagian yang memuat pengertian tema & interpretasinya, studi preseden bangunan dengan tema sejenis yang akan diaplikasikan pada tipologi yang baru.

BAB IV

ANALISIS

Bab 4 adalah bagian yang memuat hasil analisis yang meliputi:

- Analisis Fungsional, seperti alur aktivitas, program ruang, serta berbagai persyaratan teknis yang berkaitan dengan tipologi museum.
- Analisis Kondisi Lingkungan, seperti regulasi yang berlaku, memahami potensi dan masalah yang ada pada lahan, aksesibilitas, dan lain-lain.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

Bab 5 adalah bagian yang memuat konsep utama serta memaparkan solusi atas potensi dan masalah yang ada melalui desain yang relevan.

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

Bab 6 adalah bagian yang memuat gambar-gambar hasil perancangan yang terdiri dari rencana blok, rencana tapak, denah, tampak, potongan, detail, dan juga visualisasi suasana.

LAMPIRAN

Bagian ini memuat gambar kerja dari proyek Tugas Akhir yang dikerjakan