

TUGAS AKHIR

MUSEUM KOMIK INDONESIA DI SURABAYA DENGAN METODE ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

FEBRY EKA PRASETYO
18051010090

Dosen Pembimbing :

HERU PRASETIYO UTOMO, S.T., M.T.

FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2024

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA PERANCANGAN
(ORIGINALITAS DESIGN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : FEBRY EKA PRASETYO
NPM : 18051010090
JUDUL TA : MUSEUM KOMIK INDONESIA DI SURABAYA DENGAN
METODE ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI
PEMBIMBING : HERU PRASETIYO UTOMO, S.T., M.T.

Dengan ini Menyatakan bertanggung jawab atas **keaslian** (*originalitas*) karya rancang yang saya kerjakan dan bersedia dikenakan sanksi akademis bila karya yang dihasilkan diragukan keasliannya.

Mengetahui

Koordinator Prodi Arsitektur



(Ir. Eva Elviana, M.T.)

17 Januari 2024
Surabaya,.....
Yang Menyatakan.


(..... FEBRY EKA PRASETYO)

TUGAS AKHIR

**MUSEUM KOMIK INDONESIA
DI SURABAYA DENGAN METODE
ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

FEBRY EKA PRASETYO

18051010090

Dosen Pembimbing :

HERU PRASETIYO UTOMO, S.T., M.T.

**FAKULTAS ARSITEKTUR & DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

JAWA TIMUR

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**MUSEUM KOMIK INDONESIA
DI SURABAYA DENGAN METODE
ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI**

Disusun oleh :
FEBRY EKA PRASETYO
18051010090

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 2 Januari 2024

Pembimbing



Heru Prasetiyo Utomo, S.T., M.T.
NIP. 19871117 2022 03 100 2

Penguji I



Heru Subiyantoro, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710208 202121 1004

Penguji II



Ir. Muchlisiniyati Safevah, M.T.
NPT. 3 6706 94 0034 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
MUSEUM KOMIK INDONESIA
DI SURABAYA DENGAN METODE
ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI

Disusun oleh :
FEBRY EKA PRASETYO
18051010090

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 2 Januari 2024

Pembimbing



Heru Prasetiyo Utomo, S.T., M.T.
NIP. 19871117 2022 03 100 2

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Plt. Ketua Program Studi Arsitektur



Ir. Eva Elviana, M.T.
NIPPPK. 19660411 202121 2001

MUSEUM KOMIK INDONESIA DI SURABAYA DENGAN METODE ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI

FEBRY EKA PRASETYO

18051010090

ABSTRAK

Komik merupakan bacaan hiburan yang digemari dari kalangan anak-anak hingga remaja. Semakin berkembangnya zaman, industri komik semakin maju dengan pesat. Pada masa sekarang komik Indonesia dapat dibilang masih kalah pamornya dibandingkan dengan komik terbitan luar negeri seperti komik Jepang atau yang lebih dikenal *manga*. Anak-anak zaman sekarang lebih mengenal komik-komik terbitan dari luar negeri dibandingkan dengan komik dalam negeri. Maka dari itu, perlu sebuah wadah untuk memperkenalkan komik-komik Indonesia kepada masyarakat luas khususnya para generasi muda.

Museum merupakan salah satu dari wisata edukasi untuk mengenalkan dan mengarsipkan dokumentasi bersejarah. Dalam hal ini, museum dapat menjadi sebuah alternatif untuk mengenalkan komik Indonesia kepada masyarakat umum terutama pada anak-anak dan remaja agar generasi muda dapat lebih mengenal dan mencintai komik-komik dalam negeri.

Metode yang digunakan untuk merancang adalah metode Arsitektur Metafora Kombinasi. Metode ini dipilih sebagai penerapan nuansa komik ke dunia nyata yang diaplikasikan dalam desain museum, sehingga dapat terciptanya sebuah ruang yang interaktif bagi pengunjung. Oleh karena itu, perlu adanya Museum komik Indonesia di Surabaya yang dapat memfasilitasi kegiatan tersebut. Museum ini sebagai wadah mengenalkan sejarah perkembangan komik Indonesia dan sebagai tempat pengarsipan komik dalam negeri agar dokumentasi komik Indonesia tetap terjaga.

Kata Kunci: Museum; Komik; Arsitektur Metafora

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini yang berjudul Museum Komik Indonesia di Surabaya dengan Metode Arsitektur Metafora Kombinasi.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk menyelesaikan tugas dari Mata Kuliah Tugas Akhir, serta untuk memberikan panduan dalam menyusun Tugas Akhir saya. Skripsi ini berisi tentang studi literatur untuk karya saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir Ini. Karena tanpa saran dan masukannya, Saya tidak dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar. Serta orang tua Saya yang selalu membantu dan mendoakan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Surabaya, 12 Januari 2024

FEBRY EKA PRASETYO

DAFTAR ISI

JUDUL TUGAS AKHIR	i
MUSEUM KOMIK INDONESIA DI SURABAYA DENGAN METODE ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Sasaran	4
1.2.1 Tujuan	5
1.2.2 Sasaran	5
1.3 Batasan dan Asumsi	5
1.4 Tahapan Perancangan	6
1.5 Sistematika Laporan	6
BAB II TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum Perancangan	8
2.1.1 Pengertian Judul	8
2.1.2 Studi Literatur	10
2.1.2.1 Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia	10
2.1.2.2 Fungsi Museum	13
2.1.2.3 Klasifikasi Museum	13
2.1.2.4 Kegiatan Museum	14
2.1.2.5 Metode Penyajian Koleksi Museum	14
2.1.2.6 Jenis Penyajian Pameran dalam Museum	15
2.1.2.7 Syarat Berdirinya Museum	15

2.1.2.8 Standar Fasilitas Museum	16
2.1.2.9 Jenis Museum.....	17
2.1.3 Studi Kasus	17
2.1.3.1 Museum Tsunami Aceh	17
2.1.3.2 Kyoto International Manga Museum	26
2.2 Tinjauan Khusus Perancangan	40
2.2.1 Penekanan Perancangan.....	40
2.2.3 Lingkup Pelayanan	41
2.2.4 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	42
2.2.4.1 Aktivitas	42
2.2.4.2 Perhitungan Luas Ruang	50
2.2.4.3 Program Ruang	62
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	63
3.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi	63
3.2 Penetapan Lokasi	64
3.3 Kondisi Fisik Lokasi	69
3.3.1 Existing Site.....	69
3.3.2 Aksesibilitas.....	71
3.3.3 Potensi Lingkungan	71
3.3.4 Infrastruktur Kota	73
3.3.5 Peraturan Bangunan Setempat.....	74
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	77
4.1. Analisa Site	77
4.1.1. Analisa Aksesibilitas	77
4.1.2 Analisa Iklim	78
4.1.2.1 Orientasi Matahari	78
4.1.2.2 Pergerakan Angin	79
4.1.2.3 Curah Hujan.....	80
4.1.3. Analisa Lingkungan Sekitar	81

4.1.3.1 Analisa Kebisingan	81
4.1.3.2 Analisa View	82
4.1.4. Analisa Zoning.....	83
4.2. Analisa Ruang	85
4.2.1. Organisasi Ruang.....	85
4.2.2. Hubungan Ruang dan Sirkulasi	85
4.2.3. Diagram Abstrak.....	87
4.3. Analisa Bentuk Dan Tampilan	88
4.3.1. Analisa Bentuk Massa Bangunan	88
4.3.2. Analisa Tampilan.....	89
BAB V KONSEP RANCANGAN.....	91
5.1. Tema Rancangan.....	91
5.1.1. Pendekatan Tema.....	91
5.1.2. Penentuan Tema Rancangan.....	92
5.2. Pendekatan Perancangan	95
5.3. Metode Perancangan	95
5.4. Konsep Rancangan.....	97
5.4.1. Konsep Bentuk Massa Bangunan	97
5.4.2. Konsep Tampilan Bangunan	98
5.4.3. Konsep Ruang Dalam	99
5.4.4. Konsep Ruang Luar	101
5.4.5. Konsep Struktur Dan Material.....	102
5.4.6 Konsep Utilitas dan Instalasi Kebakaran.....	102
5.4.6.1 Konsep Utilitas.....	102
5.4.6.2 Instalasi Kebakaran	103
5.4.7. Konsep Mekanikal Elektrikal	103
5.4.7.1. Konsep Penghawaan	103
5.4.7.2. Konsep Pencahayaan.....	104

5.4.7.3. Konsep Transportasi Vertical.....	105
5.4.7.4. Konsep Jaringan Listrik dan Genset	106
BAB VI APLIKASI RANCANGAN	107
6.1 Aplikasi Rancangan.....	107
6.1.1 Aplikasi Peletakan Massa Bangunan.....	107
6.1.3 Aplikasi Pencapaian Tapak.....	112
6.2 Aplikasi Ruang Dalam	113
6.3 Aplikasi Ruang Luar	117
6.4 Aplikasi Sistem Mekanikal Elektrik	118
6.5 Aplikasi Sistem Penghawaan	119
6.6 Aplikasi Sistem Pemadam Kebakaran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN BERITA ACARA SIDANG LISAN	124
LAMPIRAN GAMBAR PRA RANCANGAN	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Pengunjung Museum Sepuluh Nopember	3
Tabel 1.2	Daftar Komik yang Dipamerkan	10
Tabel 2.1	Perbandingan Analisa Hasil Studi.....	39
Tabel 2.2	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	43
Tabel 2.3	Perhitungan Luas Ruangan.....	50
Tabel 2.4	Program Ruang	58
Tabel 3.1	Perbandingan Hasil Pemilihan Lokasi	66
Tabel 4.1	Curah Hujan di Surabaya	77
Tabel 4.2	Organisasi Ruang	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Survey Peminat Komik Jepang di Surabaya.....	2
Gambar 1. 2 Persentase Penyandang Disabilitas di Indonesia	4
Gambar 2. 1 Sudut Pandang dan Jarak Pandang Manusia	16
Gambar 2. 2. Sudut Pandang untuk lukisan yang tergantung	17
Gambar 2. 3 Lokasi Museum Tsunami Aceh	18
Gambar 2. 4 Museum Tsunami Aceh.....	18
Gambar 2. 5. Space of Memory Museum Tsunami Aceh	19
Gambar 2. 6 Rumah Aceh	20
Gambar 2. 7 Museum Tsunami Aceh.....	20
Gambar 2. 8 Space of Memory Museum Tsunami Aceh	21
Gambar 2. 9 Space of Hope Museum Tsunami Aceh	21
Gambar 2. 10 Space of Sorrow Museum Tsunami Aceh	22
Gambar 2. 11 Denah Museum Tsunami Aceh	23
Gambar 2. 12 Denah Museum Tsunami Aceh	24
Gambar 2. 13 Bentuk Gelombang Tsunami	24
Gambar 2. 14 Tiang Struktur Museum Tsunami Aceh	24
Gambar 2. 15 Gambar Potongan Museum Tsunami Aceh.....	25
Gambar 2. 16 Ornamen Museum Tsunami Aceh.....	26
Gambar 2. 17 Tari Saman.....	26
Gambar 2. 18 Kyoto International Manga Museum.....	26
Gambar 2. 19 Peta Kyoto International Manga Museum.....	27
Gambar 2. 20 Kyoto International Manga Museum.....	28
Gambar 2. 21 Interior Kyoto International Manga Museum.....	28
Gambar 2. 22 Ruang Pameran Kyoto International Manga Museum	29
Gambar 2. 23 Ruang Pameran Kyoto International	30
Gambar 2. 24 Ruang Manga Expo Kyoto International.....	30

Gambar 2. 25	Ruang Manga Expo Kyoto International.....	31
Gambar 2. 26	Ruang Studio Manga Kyoto International.....	31
Gambar 2. 27	Komikus Menggambar Sketsa pada	32
Gambar 2. 28	Perpustakaan Anak-Anak	32
Gambar 2. 29	Ruang Penelitian.....	33
Gambar 2. 30	Ruang Pameran Temporer	33
Gambar 2. 31	Layout Kyoto International Manga Museum	34
Gambar 2. 32	Lantai 1 Kyoto International Manga Museum.....	35
Gambar 2. 33	Lantai 2 Kyoto International Manga Museum.....	35
Gambar 2. 34	Lantai 3 Kyoto International Manga Museum.....	36
Gambar 2. 35	Sirkulasi Linear.....	36
Gambar 2. 36	Kyoto International Manga Museum.....	37
Gambar 2. 37	Kyoto International Manga Museum.....	37
Gambar 3. 1	Peta Kota Surabaya.....	64
Gambar 3. 2	Lokasi Tapak Alternatif 1	65
Gambar 3. 3	Lokasi Tapak Alternatif 2.....	66
Gambar 3. 4	Lokasi Tapak Alternatif 3	67
Gambar 3. 5	Batas-batas Tapak.....	69
Gambar 3. 6	Akseibilitas	71
Gambar 3. 7	Kondisi Eksisting Tapak.....	72
Gambar 3. 8	Kondisi Eksisting Tapak.....	72
Gambar 3. 9	Kondisi Eksisting Tapak Sebelah Selatan	73
Gambar 3. 10	Kondisi Eksisting Tapak Sebelah Barat	73
Gambar 4. 1	Analisa Akseibilitas	77
Gambar 4. 2	Orientasi Matahari	78
Gambar 4. 3	Sketsa Orientasi Matahari.....	79
Gambar 4. 4	Pergerakan Angin	79
Gambar 4. 5	Paving Block.....	81

Gambar 4. 6 Analisa Kebisingan.....	81
Gambar 4. 7 Analisa View	82
Gambar 4. 8 Analisa Zoning Lt. Basement dan Lt. 1	83
Gambar 4. 9 Analisa Zoning Lt. 2.....	84
Gambar 4. 10 Analisa Zoning Lt. 3.....	84
Gambar 4. 11 Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lt. Basement dan Lt. 1	86
Gambar 4. 12 Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lt. 2.....	86
Gambar 4. 13 Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lt. 3.....	87
Gambar 4. 14 Diagram Abstrak.....	87
Gambar 4. 15 Panel Komik	88
Gambar 4. 16 Transformasi Bentuk	89
Gambar 4. 17 Penerapan Secondary Skin pada Bangunan.....	90
Gambar 4. 18 Rencana Tampilan Bangunan	90
Gambar 5. 1 Panel Komik	97
Gambar 5. 2 Transformasi Bentuk	98
Gambar 5. 3 Bangunan Arsitektur Kontemporer	99
Gambar 5. 4 Secondary Skin pada Fasad Bangunan	99
Gambar 5. 5 Tablet Touchscreen dan Hologram.....	100
Gambar 5. 6 Ruang Studio Komik	100
Gambar 5. 7 Tamarindus Indica, Cemara Pensil, dan Palembang Raja.....	101
Gambar 5. 8 Taman	101
Gambar 5. 9 Struktur Rigid Frame	102
Gambar 5. 10 Material ACP.....	102
Gambar 5. 11 Fire sprinkle, hydrant dan fire estinguisher.	103
Gambar 5. 12 AC Central	104
Gambar 5. 13 Cross Ventilation	104
Gambar 5. 14 Penggunaan LED Track Light pada pencahayaan ruang pameran	105
Gambar 5. 15 Lift dan Tangga	105

Gambar 5. 16 Ramp.....	106
Gambar 5. 17 Genset	106
Gambar 6. 1 Aplikasi Massa Bangunan	108
Gambar 6. 5 Pencapaian pada Tapak	113
Gambar 6. 6 Tablet Touchscreen dan Hologram.....	114
Gambar 6. 7 Diorama Karakter Komik	114
Gambar 6. 8 Ruang VR	115
Gambar 6. 9 Ruang Permainan.....	115
Gambar 6. 10 Papan Catur Raksasa.....	116
Gambar 6. 11 Ruang Cosplay Walk	116
Gambar 6. 12 Ruang Studio Komik	117
Gambar 6. 13 Area Taman pada Museum.....	118
Gambar 6. 14 Area Plaza pada Museum	118
Gambar 6. 15 Letak Genset	119
Gambar 6. 16 AC Central	119
Gambar 6. 17 Ventilasi.....	120
Gambar 6. 18 <i>Fire Sprinkler</i> , Hydrant dan Fire Estingusher	120