

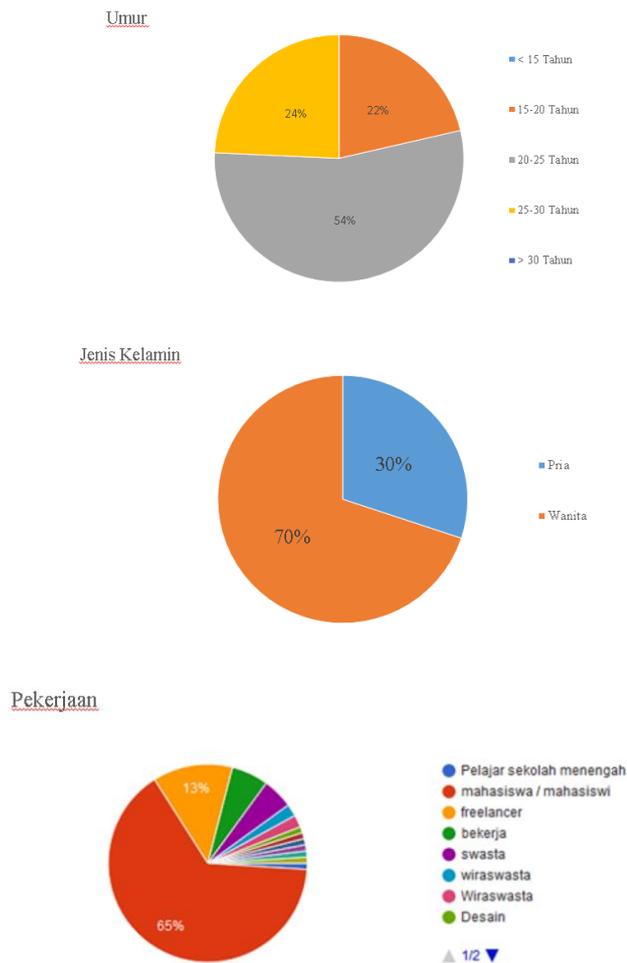
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja dan anak-anak zaman sekarang lebih mengenal komik terbitan dari luar negeri dibandingkan dengan komik-komik dalam negeri. Komik Indonesia masih terbelang kalah pamor dibandingkan dengan komik terbitan luar negeri seperti komik Jepang atau yang lebih dikenal *manga*. Pasar komik lokal di Indonesia tidak begitu tinggi jika dibandingkan komik-komik dari Jepang. Maka dari itu, perlu sebuah wadah untuk memperkenalkan komik-komik Indonesia kepada masyarakat umum khususnya para remaja dan anak-anak agar lebih mengenali dan menambah minat baca komik-komik dalam negeri serta mengetahui sejarah perkembangannya sampai saat ini. Selain itu, juga diperlukan tempat pengarsipan dokumen karya komik Indonesia agar arsip sejarah komik dalam negeri tetap terjaga. Dalam hal ini, museum dinilai tepat untuk memfasilitasi hal tersebut.

Museum merupakan salah satu dari wisata edukasi untuk mengenalkan benda-benda bersejarah serta menjadi arsip pendokumentasian sebuah sejarah. Dalam hal ini museum dapat menjadi sarana edukasi dan hiburan untuk mengenalkan komik Indonesia kepada remaja dan anak-anak dengan harapan, generasi penerus dapat lebih mengenal dan mencintai komik-komik dalam negeri serta mengetahui sejarah dan perkembangan dunia perkomik-an Indonesia, serta menambahkan minat baca masyarakat, khususnya generasi muda terhadap komik Indonesia. Selain itu, museum ini juga menghadirkan ruang inklusif sebagai sarana edukasi yang interaktif bagi para pengunjung dalam menambah wawasan serta informasi terkait dunia komik khususnya di Indonesia.



Gambar 1. 1. Survey Peminat Komik Jepang di Surabaya

(Sumber: Deborah, T., Pramesti. 2018)

Peminat komik Jepang di Surabaya sendiri didominasi oleh jenis kelamin perempuan dibandingkan dengan pria dengan kisaran umur 20-25 tahun. Sedangkan profesi peminat komik Jepang di Surabaya didominasi oleh mahasiswa/mahasiswi (Sumber: Deborah, T., Pramesti. 2018). Para peminat komik Jepang tersebut dapat dijadikan sasaran untuk mengenalkan komik Indonesia. Pemilihan tapak rancangan museum ini juga melihat potensi dari jarak jangkauan Perguruan Tinggi di sekitar tapak yang memiliki jurusan yang masih berhubungan dengan komik, seperti jurusan DKV. Sehingga Museum Komik Indonesia tidak

hanya menjadi fasilitas masyarakat umum dan para pecinta komik saja, melainkan juga dapat mewadahi para peneliti dari Perguruan Tinggi.

Kota Surabaya sendiri terdapat beberapa event yang dapat menunjang minat masyarakat dalam meningkatkan kecintaan terhadap seperti event komik yang pernah digelar di Surabaya seperti Pekan Komik Nasional tahun 2012, Surabaya Toys, Games, & Comics Expo tahun 2015, Komik Itu Asik tahun 2016, dan lain sebagainya. Selain itu juga pernah diselenggarakannya event budaya jepang dan *cosplay* di beberapa Perguruan Tinggi di Surabaya.

Tabel 1.1 Pengunjung Museum Sepuluh Nopember

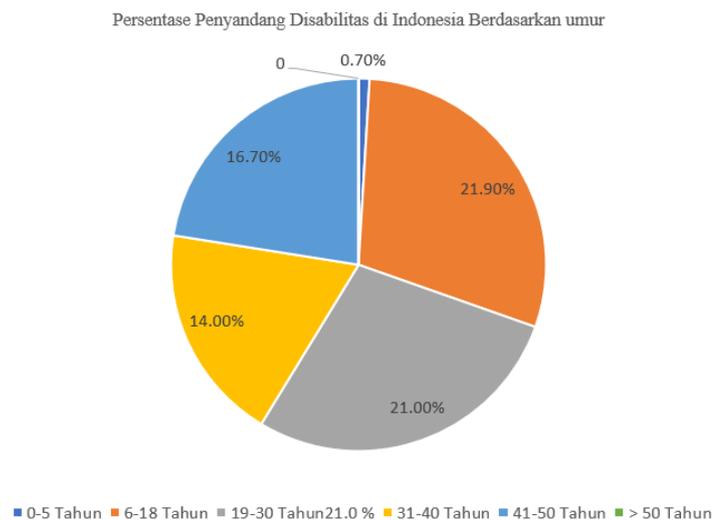
No	Tahun	Jumlah Pengunjung
1.	2017	300,976 orang
2.	2018	324,175 orang
3.	2019	333,620 orang
4.	2020	73,980 orang
5.	2021	29,029 orang

(Sumber: Kantor UPTD Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember)

Kota Surabaya memiliki beberapa museum diantaranya Museum Sepuluh Nopember, Museum Surabaya, Surabaya Museum (Gedung Siola), Museum Bank Indonesia (De Javasche Bank), dan lain sebagainya. Museum di Surabaya rata-rata bertemakan sejarah sehingga terkesan monoton dan kurang menarik. Seperti data pada tabel di atas, terkait jumlah pengunjung pada Museum Sepuluh Nopember mengalami penurunan dari tahun ke tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masyarakat Surabaya sendiri mengalami penurunan minat terhadap museum yang ada di Surabaya.

Melihat dari hal tersebut, Museum Komik Indonesia diharapkan dapat memberikan warna baru dari tema yang disajikan beberapa museum di kota Surabaya tersebut. Sehingga pemilihan lokasi untuk perancangan Museum Komik Indonesia di Surabaya dapat dianggap cukup layak.

Museum Komik Indonesia direncanakan tidak hanya menampilkan komik-komik dari Indonesia saja, tetapi juga menampilkan beberapa komik dari luar negeri agar informasi mengenai dunia perkomikan baik secara lokal maupun global dapat tersampaikan kepada pengunjung dengan lengkap. Metode yang digunakan dalam merancang museum ini adalah Arsitektur Metafora Kombinasi. Metode Arsitektur Metafora dipilih karena dalam Perancangan Museum Komik Indonesia mencoba menghadirkan nuansa komik ke dunia nyata yang diaplikasikan dalam desain museum, sehingga dapat terciptanya sebuah ruang interaktif bagi pengunjung dalam memperoleh informasi yang disediakan oleh museum. Dalam penerapan temanya, museum ini menggunakan tema *Inclusive Space*, yang mana museum dapat menghadirkan ruang inklusif yang tidak mendiskriminasi beberapa kelompok pengunjung, salah satunya adalah kaum difabel.



Gambar 1. 2. Persentase Penyandang Disabilitas di Indonesia

(Sumber: Kirana, A. S. dan Ekasiwi, S. N. N. 2023)

1.2 Tujuan dan Sasaran

Berikut di bawah ini merupakan tujuan atau sasaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan

1. Menciptakan museum yang dapat mengenalkan komik Indonesia kepada masyarakat umum khususnya generasi muda
2. Menghadirkan museum yang inklusif dalam memfasilitasi para pecinta komik
3. Menghadirkan museum yang tidak hanya sebagai tempat pengarsipan komik Indonesia saja, tetapi juga sebagai tempat sarana edukasi yang unik dan menarik

1.2.2 Sasaran

1. Para pecinta komik, masyarakat umum, dan peneliti
2. Penerapan Arsitektur Metafora Kombinasi memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung yang datang.

1.3 Batasan dan Asumsi

Adapun batasan terkait tentang perancangan Museum Komik Indonesia adalah:

- a. Pengunjung dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa
- b. Pengunjung merupakan pecinta komik atau tertarik tentang komik
- c. Komik yang dipamerkan mulai dari terbitan tahun 1930-an keatas

Adapun asumsi seperti:

- a. Museum merupakan proyek milik swasta dengan harapan museum dapat dikembangkan lebih besar untuk 15 tahun ke depan dan memiliki daya tarik yang tinggi bagi masyarakat untuk datang berkunjung. Museum ini diharapkan dapat menjalin kerjasama dengan Asosiasi Komik Indonesia untuk inovasi dan pengembangan museum di masa mendatang.

1.4 Tahapan Perancangan

Beberapa tahapan perancangan Museum Komik Indonesia ini adalah sebagai berikut:

1. Menginterpretasikan judul “MUSEUM KOMIK INDONESIA DI SURABAYA DENGAN METODE ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI” Sebagai wadah untuk mengenalkan komik Indonesia kepada masyarakat.
2. Mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui studi literatur maupun internet.
3. Menganalisa permasalahan yang ada pada tapak serta mencari solusi desain dari tapak tersebut.
4. Merumuskan tema dan konsep rancangan museum dari data-data yang telah diperoleh dari studi literatur.
5. Merancang gambar sesuai tema dan konsep yang telah dirumuskan sampai tahap *final design*.

1.5 Sistematika Laporan

Adapun sistematika laporan dalam perancangan Museum Komik Indonesia ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Menjelaskan perihal latar belakang permasalahan, tujuan dirancangnya Museum Komik Indonesia, sasaran yang ingin dicapai, hingga menentukan tahapan perancangan.

BAB II: Kajian Pustaka

Berisi tentang tinjauan pustaka serta metodologi yang digunakan selama proses perancangan.

BAB III: Tinjauan Lokasi

Menganalisa kondisi eksisting serta permasalahan-permasalahan yang ada pada Tapak.

BAB IV: Analisa Perancangan

Menganalisa lingkungan sekitar, menganalisa iklim, menganalisa ruang hingga bentuk dan tampilan bangunan.

BAB V: Konsep Rancangan

Merumuskan tema dan konsep yang telah dipelajari dari studi literatur yang kemudian diaplikasikan pada desain bangunan yang dirancang baik dari ruang luar hingga ruang dalam.

BAB VI: Aplikasi Perancangan

Pengimplementasian dari tema dan konsep rancangan yang telah ditentukan pada bab sebelumnya, serta menyajikan rancangan pra-desain dalam bentuk visual beserta keterangannya yang terkait pada desain.