

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### 1.1 Latar Belakang

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Saat ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Selain sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik merupakan wadah untuk memperkenalkan informasi tersebut kepada semua golongan masyarakat khususnya anak-anak. Penggemar komik di Indonesia semakin bertambah, dan industri komik pun berkembang dan sudah merambah pada konten yang bisa diakses secara *online*. Minat masyarakat terhadap komik sudah berlangsung sejak lama. Komik-komik yang dahulu populer saat ini muncul kembali, komik tersebut salah satunya adalah komik Belgian Franco. Komik Belgian Franco sudah menjadi ikon atau identitas dari komunitas tersebut. Tidak sedikit penggemar komik fanatik yang tidak hanya mengkoleksi buku komik Belgian Franco, tetapi juga aksesoris atau benda lain berhubungan dengan tokoh kesukaannya. Tidak heran banyak penggemar komik Belgian Franco harus berburu sampai ke luar negeri demi memperoleh komik yang langka ataupun aksesoris dari karakter komik tersebut. Komik Belgian Franco yang populer tersebut menjadi *best seller* juga banyak yang sudah diangkat ke layar kaca menjadi *film* atau tontonan pada masanya dan masih diputar hingga saat ini.

Fenomena menarik tersebut mengangkat pertimbangan untuk merancang tempat yang mewadahi para peminat komik *Belgian Franco* yaitu Komik *Centre*. Beberapa komik Belgian Franco yang telah mencapai ketenaran Internasional yaitu Tintin, Smurf, Asterix Obelix dan Lucky Luke.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya penggemar serta pesatnya perkembangan komik Barat, belum ada wadah yang menampung/ memfasilitasi penggemar komik Belgian Franco.
2. Penggemar komik Belgian Franco masih harus ke luar negeri untuk mendapatkan komik maupun aksesoris sehingga dibutuhkan tempat dengan fasilitas yang menunjang kebutuhan pembaca komik Belgian Franco di Indonesia.
3. Belum adanya tempat membaca komik dengan desain interior yang dapat memberikan ciri atau nuansa yang dapat menghadirkan pengalaman seperti di dalam komik Belgian Franco.

## 1.3 Ide Gagasan

Setelah melihat identifikasi masalah yang ada dalam merancang sebuah Comic Centre di Bandung perlu adanya beberapa fasilitas seperti lounge atau lobby, galeri, library, auditorium, store, dan café. Berikut merupakan penjabaran mengenai fasilitas yang terdapat di Comic Centre yaitu :

- Lounge dan Lobby : Fasilitas pertama yang terdapat di Komik Centre adalah area lounge dan lobby. Kedua area ini adalah area utama sehingga menggunakan konsep dari penggabungan 4 komik yaitu karakter dari Smurf, Asterix Obelix, Tintin dan juga Lucky Luke.
- Galeri : galeri *exhibition* ini mengambil konsep dari Adventure of Tintin, dimana komik tersebut merupakan komik petualangan dari tokoh utama Tintin. Pada area galeri didesain dengan

mengadaptasi alur petualangan Tintin dan ketiga tema lainnya yang juga merupakan cerita petualangan dari masing-masing komik.

- Library dan Reading Room: konsep yang diusung pada area *library* mengusung konsep dengan mengambil komik Smurf dimana smurf identik dengan makhluk biru yang serba ingin tahu dan makhluk kecil yang pintar.
- Cinema : konsep yang diusung pada area ini diambil dari komik Lucky Luke yang dalam komiknya gemar menonton pertunjukan tari di bar-bar *country*.
- Café : café yang terdapat di dalam Comic Centre mengusung konsep dengan mengambil komik Asterix dan Obelix yang dalam cerita komiknya berlatar seperti bar-bar dimana mereka sering berkumpul dan meminum ramuan ajaib.
- Store : konsep store merupakan penggabungan 4 komik karena produk yang dijual merupakan penggabungan dari *action figure*, aksesoris, pakaian, dan lain sebagainya.

#### 1.4 Ruang Lingkup

Terdapat batasan perancangan yang akan dibuat dalam proyek ini dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut:

##### 1. Fasilitas utama terdiri dari :

- Lobby yang berfungsi sebagai tempat dimana pertama kali pengunjung datang. Lobby memiliki peranan penting, karena dapat memberikan gambaran keseluruhan mengenai ciri khas utama dari Belgian Comic Centre.
- Library merupakan salah satu area utama dimana pengunjung dapat membaca buku komik dengan nyaman.
- Galeri berfungsi sebagai tempat dimana pengunjung dapat memperoleh wawasan baru, melihat seperti apa tokoh

komik serta merasakan sensasi petualangan dari cerita komik tersebut. Galeri juga sebagai sarana rekreasi bagi anak-anak maupun orang tua.

2. Fasilitas pendukung terdiri dari :

- Cinema merupakan tempat untuk menonton film dari komik-komik yang diangkat ke layar lebar. Selain itu sebagai tempat hiburan untuk para pengunjung.
- Café memiliki fungsi sebagai tempat makan untuk para pengunjung. Selain itu sebagai tempat untuk bersantai dan menikmati suasana interior yang ada.
- Toko merupakan tempat dimana pengunjung dapat membeli berbagai macam *action figure*, aksesoris maupun komik.

### 1.5 Manfaat

1. Manfaat bagi penulis:
  - a. Merancang interior yang edukatif dan sesuai dengan fungsi dari setiap fasilitas yang ada.
2. Manfaat bagi masyarakat:
  - a. Merancang tempat bagi para penggemar komik Belgian Franco di Indonesia sebagai sarana hiburan yaitu sarana yang tidak hanya digunakan untuk membaca buku komik secara lengkap, tetapi juga sebagai tempat untuk berkumpul, bertukar cerita.
  - b. Comic Centre juga dapat dijadikan tempat menambah wawasan karena berisi komik-komik yang edukatif bagi para pembaca.
  - c. Comic Centre selain tempat berkumpul bagi generasi muda juga sebagai tempat bernostalgia untuk generasi tua

