

ABSTRACT

Cooperation between Indonesia and Japan has led the entry of popular culture of Japan (pop culture) to Indonesia. This culture, including J-Music, J-Drama, Manga, Anime. Manga has become a culture that has grown in Indonesian society. The entry of Manga to Indonesia, has caused emergence of Manga communities in Indonesia.

Based on the development of Japanese culture especially in the field of manga, had caused an impact for the world of Indonesian comics itself, and has made the style of Japanese comic drawing (manga style) itself as a familiar thing, even indirectly has replaced the realist style comics drawing, which in the previous era was popular in Indonesia. Artistic and unrealistic manga drawing style has become a trend in drawing manga in Indonesia.

Indonesian people interest in manga has encourage comic artist in Indonesia to advance, by providing a facility that can help the community to channel their passion, manga center was designed to accommodate all kinds of people's needs, especially in the field of Manga. So the design of the Manga Center itself takes the style of Japanese Futuristic with a geometric expressive concept, that is expected to depict the lifestyle of Indonesian people who had an interest in the world of Manga with the strong image of the Japanese state, but continues to grow following the era in the future (futuristic). The expressive geometric concept itself is drawn from the free / expressive manga drawing style and combined with the geometric shapes that are the basis of the Japanese interior design style.

The application of Japanese Futuristic Themes and expressive geometric concepts are applied in the design of Manga Center using regular and irregular geometric shapes packed in Japanese Futuristic style and reinforced with materials such as stainless steel, mirrors, glass, acrylic, with a combination of natural elements such as wood .

Key words: Geometric, Japanese, Futuristic, Interior.

ABSTRAK

Kerjasama yang terjadi antara negara Indonesia dan Jepang telah mengakibatkan masuknya budaya populer Negara Jepang (*pop culture*) ke Indonesia. Kebudayaan ini, mencakup *J-Music, J-Drama, Manga, Anime*. *Manga* telah menjadi sebuah budaya yang telah berkembang di masyarakat Indonesia. Dengan masuknya *Manga* ke Indonesia, menyebabkan munculnya komunitas- komunitas penyuka *Manga* di Indonesia.

Berdasarkan perkembangan budaya Jepang khususnya dalam bidang *manga* di Indonesia telah memberikan dampak bagi dunia perkomikan Indonesia sendiri, dan telah menjadikan gaya menggambar komik Jepang (*manga*) itu sendiri sebagai sebuah hal yang tidak asing lagi, bahkan secara tak langsung telah menggantikan *image* gaya menggambar komik realis yang pada era sebelumnya populer di Indonesia. Gaya menggambar *manga* yang lugas dan tidak berkesan realis telah menjadi sebuah trend dalam menggambar *manga* di Indonesia.

Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap *manga* tersebut menjadi sebuah dorongan agar dapat memajukan komikus di Indonesia, dengan menyediakan sebuah fasilitas yang dapat membantu masyarakat agar dapat menyalurkan kegemarannya dirancang sebuah *Manga Center* yang diharapkan dapat mawadahi segala jenis kebutuhan masyarakat khususnya dalam bidang *Manga*. Maka itu perancangan *Manga Center* sendiri mengambil gaya *Japanese Futuristic* dengan konsep ekspresif geometris yang diharapkan dapat menggambarkan gaya hidup masyarakat Indonesia yang telah memiliki ketertarikan dalam dunia *Manga* dengan *image* negara Jepang yang kental namun terus berkembang mengikuti jaman yang terus berubah kedepannya (*futuristic*). Konsep ekspresif geometris sendiri diambil dari gaya menggambar *manga* yang berkesan bebas / ekspresif dan dikombinasikan dengan bentuk geometris yang merupakan dasar dari gaya desain interior Jepang.

Penerapan Tema *Japanese Futuristic* dan konsep ekspresif geometris diaplikasikan dalam perancangan *Manga Center* yang menggunakan bentuk – bentuk geometris beraturan dan tidak beraturan yang dikemas dengan gaya Jepang *Futuristic* serta diperkuat dengan material seperti seperti *stainless steel*, cermin, kaca, *acrylic*, dengan kombinasi elemen natural seperti kayu.

Kata kunci: Geometris, Japanese, Futuristik, Interior.

Daftar Isi

ABSTRACT.....	ii
Dafar Isi	iii
Dafar Gambar	iv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide / Gagasan Perancangan.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
<i>MANGA CENTER</i>	8
2.1 Definisi <i>Manga Center</i>	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan <i>Manga</i> Menjadi Sebuah Industri.....	8
2.1.2 Sejarah <i>Manga</i> di Indonesia	10
2.1.3 Pengelompokan Jenis <i>Manga</i>	11
2.2 Komunitas <i>Manga</i> di Indonesia.....	13
2.2.1 KOPAJA (Komunitas Pecinta Animanga Jakarta).....	13
2.3 Fasilitas <i>Manga Center</i>	16
2.3.1. Area retail	17
2.3.1.1 Definisi retail.....	17
2.3.1.2 Faktor-faktor yang berpengaruh dalam menciptakan suasana toko	19

2.3.1.3 <i>General Interior</i>	20
2.3.1.4 Ergonomi Retail.....	21
2.3.2 Area event.....	23
2.3.2.1 <i>Exhibition</i>	23
2.3.2.2 Jenis – jenis Pameran	24
2.3.3 Area <i>Manga School</i>	25
2.3.3.1 Peralatan Menggambar Manga Secara Manual	28
2.3.3.2 Ergonomi Area <i>Manga School</i>	34
2.3.4 Area Koleksi	35
2.3.4.1 Standar Perancangan Area Koleksi	36
2.3.4.2 Pemeliharaan Bahan Pustaka.....	38
2.3.4.3 Tujuan dan Fungsi Pemeliharaan Bahan Pustaka.....	39
2.3.4.4 Manfaat Pemeliharaan Bahan Pustaka.....	40
2.3.4.5 Jenis – jenis cara perawatan koleksi bahan pustaka:	40
2.6 Ergonomi Area Koleksi.....	43
2.7 Area Café.....	44
2.8 Studi Banding.....	49
2.8.1 Zoe Corner (Zone of Entertainment and Education).....	49
BAB III.....	64
DESKRIPSI OBJEK	64
3.1 Deskripsi Proyek.....	64
3.2 Deskripsi Site.....	65
3.2.1 Analisa Site dan Bangunan	68
3.2.2 Analisa Fungsi.....	69
3.3 Identifikasi User.....	70
3.4 Programming	73

3.4.1 Flow Activity	73
BAB IV.....	86
PERANCANGAN INTERIOR <i>MANGA CENTER</i>	86
4.1 Tema dan Konsep	86
4.2 Ciri-ciri atau karakteristik interior Tradisional Jepang	86
4.2.1 Design Interior Futuristik	88
4.2.2 Konsep Ekspresif Geometris	91
4.3 Implementasi Konsep.....	91
4.3.1 Konsep Bentuk	91
4.3.2 Konsep Warna.....	92
4.3.3 Konsep Tekstur	93
4.3.4 Konsep Material	94
4.3.5 Pencahayaan	95
4.3.6 Penghawaan	96
4.4 General Basement.....	97
4.5 General Layout 1 st Floor	98
4.6 General layout 2 nd floor	99
4.7 Cafe and Store Section A-A' & B-B'	100
4.8 Public Reading Area.....	101
4.9 Manga School.....	104
4.10 Manga Center Perspective	106
BAB V.....	110
SIMPULAN DAN SARAN	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran	111
Daftar Pustaka.....	v



DAFTAR GAMBAR:

BAB II *MANGA CENTER*

Gambar 2.1: <i>Display Figures</i>	18
Gambar 2.2: <i>Display Cosplay</i>	18
Gambar 2.3: <i>Display cosplay</i>	19
Gambar 2.4 <i>Standard Ergonomi Book Store Display</i>	21
Gambar 2.5 <i>Standard Ergonomi Seated customer</i>	22
Gambar 2.6 <i>Standard Ergonomi Hanging Merchandise Case</i>	23
Gambar 2.7 <i>Proses pembuatan manga</i>	28
Gambar 2.8 <i>Pensil</i>	29
Gambar 2.9 <i>Penghapus</i>	30
Gambar 2.10 <i>Kertas A4</i>	30
Gambar 2.11 <i>Penggaris</i>	31
Gambar 2.12 <i>tempat menggambar</i>	31
Gambar 2.13 <i>Inking Pen</i>	32
Gambar 2.14 <i>Pena</i>	32
Gambar 2.15 <i>Maru Pen</i>	32
Gambar 2.16 <i>G pen</i>	33
Gambar 2.17 <i>Kabura Pen</i>	33
Gambar 2.18 <i>Light Box</i>	33
Gambar 2.19 <i>Jangka</i>	34
Gambar 2.20 <i>Pinsil Biru</i>	34
Gambar 2.21 <i>T-Square</i>	35
Gambar 2.22 <i>Doujinshi Paper</i>	35

Gambar 2.23 <i>screen tone</i>	36
Gambar 2.24 <i>Standard Ergonomi Seating According Age</i>	36
Gambar 2.25 <i>Standard Ergonomi drawing studio</i>	37
Gambar 2.26 <i>Pencahayaan</i>	40
Gambar 2.27 <i>Dimensi Ruang antara Rak Koleksi sebagai Jalur Sirkulasi</i>	45
Gambar 2.28 <i>Dimensi Ruang antara Rak Koleksi sebagai Jalur Sirkulasi</i>	46
Gambar 2.29 <i>Dimensi Rak Buku</i>	46
Gambar 2.30 <i>Area Baca Manga Cafe</i>	47
Gambar 2.31 <i>Area Baca Manga Caf�</i>	48
Gambar 2.32 <i>Area Baca internet Manga Cafe</i>	48
Gambar 2.33 <i>Area Baca internet Manga Cafe</i>	49
Gambar 2.34 <i>Standard Ergonomi Minimum dining area</i>	49
Gambar 2.35 <i>Standard Ergonomi diameter breakfast table for 4</i>	50
Gambar 2.36 <i>Standard Ergonomi minimum clearance for two chair</i>	51
Gambar 2.37 <i>Standard Ergonomi range center cooking area</i>	51
Gambar 2.38 <i>Tampak Eksterior Zoe Bookrent</i>	53
Gambar 2.39 <i>Tampak Interior Zoe Bookrent</i>	53
Gambar 2.40 <i>Tampak Interior Zoe Bookrent</i>	54
Gambar 2.41 <i>Area Baca Zoe Bookrent</i>	54
Gambar 2.42 <i>Area Caf� Zoe Bookrent</i>	55
Gambar 2.43 <i>Manga School Ikuzo!</i>	57
Gambar 2.44 <i>Sewing Class Ikuzo!</i>	62
 BAB III DESKRIPSI OBJEK	
Gambar 3.1 <i>Lokasi Gourmet 90</i>	65
Gambar 3.2 <i>90 Gourmet</i>	66

Gambar 3.3 90 Gourmet.....	67
Gambar 3.4 Bubble diagram akses area manga center	71
Gambar 3.5 Bubble diagram area cafe.....	71
Gambar 3.6 Bubble diagram area koleksi.....	71
Gambar 3.7 Bubble diagram area mangaschool	72
Gambar 3.8 Denah Objek Studi Gourmet 90.....	82
Gambar 3.9 Zoning lantai Basement.....	83
Gambar 3.10 Zoning lantai 1	84
Gambar 3.11 Zoning lantai 2	85
<i>BAB IV PERANCANGAN INTERIOR MANGA CENTER</i>	
<i>Gambar 4.1 Geometric Shape.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4.2 Japanese Partititon.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4.3 Warna abu - abu</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4.4 Warna putih</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4.5 Tekstur doff.....</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 4.6 Kayu.....</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 4.7 Multiplex.....</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 4.8 Kaca.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.9Acrylic.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.10 Stainless Steel</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.11 HPL.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.12 Hiddenlamp.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.13 Spotlight</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.14 Downlight</i>	<i>96</i>
<i>Gambar 4.15 General Light.....</i>	<i>96</i>

<i>Gambar 4.16 AC central</i>	96
<i>Gambar 4.17 AC split</i>	96
<i>Gambar 4.18 Exhaust Fan</i>	96
<i>Gambar 4.19 Jendela</i>	96
Gambar 4.20 General layout basement	97
Gambar 4.21 General layout 1 st floor.....	98
Gambar 4.22 general layout 2 nd floor.....	99
Gambar 4.23 manga center A- A' & B-B'	100
Gambar 4.24 selection layout public reading.....	101
Gambar 4.25 section A-A' & B-B' Public Reading	102
Gambar 4.26 Public Reading Perspective.....	103
Gambar 4.27 Public Reading Perspective.....	104
Gambar 4.28 Manga School Class	104
Gambar 4.29 Manga School Class	105
Gambar 4.30 children manga library	106
Gambar 4.31 exhibition and manga store area.....	107
Gambar 4.32 retail area.....	108
Gambar 4.33 café and seating area	109