



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan media visual yang sudah beredar secara luas di kalangan masyarakat. Membaca buku komik sudah menjadi sebuah kegemaran bagi masyarakat. Buku komik sudah tidak lagi menjadi bahan bacaan untuk anak – anak atau remaja. Orang dewasa pun ada yang gemar membaca komik, bahkan menjadi kolektor dari komik. Ada berbagai macam dari buku komik yang sering kita jumpai di toko buku yang berasal dari berbagai macam negara, setiap negara cenderung memiliki gaya menggambar yang berbeda dengan negara lainnya. Buku komik yang sudah menjadi bahan bacaan untuk masyarakat secara luas ini bahkan sudah memiliki komunitas – komunitas di kalangan para penggemar.

Komik yang mendominasi pasaran pada saat ini adalah komik yang berasal dari negara Jepang yang lebih sering dikenal dengan nama *manga*. Komik inilah yang pada hari ini sangat digemari oleh masyarakat baik di Indonesia maupun di dunia. *Manga* sangat mudah ditemukan di toko buku yang sering kita kunjungi dan hampir mendominasi komik – komik lainnya yang berasal dari negara lain.

Manga di kalangan masyarakat sudah menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat secara luas dari berbagai macam kalangan. Gaya menggambar yang sudah tidak asing, dipadukan

dengan berbagai jenis genre cerita yang unik telah menjadikan *manga* menjadi komik yang diminati oleh masyarakat luas dan dapat dengan mudah ditemukan hampir di semua toko buku yang ada. Gaya menggambar *manga* yang khas ini telah mempengaruhi *image* komik pada benak masyarakat Indonesia.

Saat ini *style manga* merupakan yang paling digemari, karena gaya penceritaan yang lugas dan mudah dipahami, ekspresif, memiliki kedalaman karakter dan cerita yang baik. Cara menggambar komik yang ada di benak masyarakat sendiri telah mulai beralih dari gaya realis menjadi *manga* yang lebih bergaya artistik. Gaya menggambar yang artistik itulah yang telah menarik perhatian penggemar komik di Indonesia dan mulai menyukai komik Jepang (*manga*). *Manga* sendiri memiliki berbagai jenis *genre* yang luas sehingga menyediakan berbagai jenis pilihan kategori yang dapat menarik minat penggemar komik yang tidak didapat di komik – komik negara eropa yang lebih dahulu populer pada awalnya.

Hampir semua jenis buku komik yang diterbitkan di Indonesia didominasi oleh *manga* yang berasal dari Jepang, hal ini menimbulkan daya tarik bagi masyarakat dan menjadi pemicu berkembangnya komunitas – komunitas lokal yang berusaha mewadahi kebutuhan para pecinta *manga* di Indonesia. Komunitas *manga* yang telah berkembang di Indonesia sendiri menjadi salah satu perintis kemajuan dunia perkomikan di Indonesia sendiri. Komunitas yang ada memungkinkan para pengikutnya menyalurkan hobby serta mengembangkan hal tersebut dengan terlibat di dalam suatu organisasi yang menampung orang-orang yang memiliki ketertarikan yang pada bidang yang sama.

Komunitas-komunitas tersebutlah yang terus menjadi pendukung perkembangan kreativitas dunia perkomikan di Indonesia. Komunitas – komunitas yang ada sekarang memiliki beberapa jenis kategori dalam divisi yang ada di dalam komunitas yang bersangkutan tersebut. Seringkali komunitas yang ada mengikuti *event – event* kebudayaan Jepang yang sering diadakan, hal ini dapat menambah daya tarik pengunjung di dalam *event – event* tersebut yang belum tergabung dalam sebuah komunitas menjadi tertarik bergabung dan menjadi member komunitas. Tidak hanya mengikuti *event – event* saja, beberapa komunitas juga ada yang menyelenggarakan *event* sendiri yang secara langsung menampilkan divisi – divisi dalam

komunitas tersebut yang semakin menarik minat masyarakat yang masih awam dalam dunia *manga*.

Di kota Bandung sendiri secara rutin setiap tahunnya diadakan PAKOBAN (Pasar Komik Bandung) yang menampilkan karya – karya orisinal komikus Bandung. Meskipun karya yang ditampilkan merupakan karya asli komikus lokal namun dari segi penggambaran komik yang ada, telah mengadaptasi gaya menggambar *manga* hal ini menunjukkan bahwa pengaruh popularitas *manga* telah mempengaruhi gaya menggambar komikus – komikus yang ada pada saat ini. Event-event yang sering diadakan menjadi sebuah kesempatan dimana masyarakat yang pada awalnya masih awam terhadap *manga* menjadi tertarik dengan *manga*, dan bagi para penggemar *manga* mendapat informasi yang lebih dalam melalui komunitas-komunitas *manga* yang ikut berpartisipasi dalam *event* tersebut. Berdasarkan hal inilah timbul ide perancangan *manga center* yang diharapkan dapat menjadi sebuah fasilitas yang dapat menjadi sebuah daya tarik terus menerus dalam dunia *manga*. *Manga Center* juga diharapkan agar dapat menjadi sebuah acuan lokasi diadakannya event-event yang berkaitan dengan budaya Jepang dan dapat menjadi sebuah wadah yang dapat menampung seluruh komunitas *manga* khususnya di Kota Bandung dalam memajukan dunia perkomikan Indonesia.

1.2 Ide / Gagasan Perancangan

Merancang sebuah *manga center* yang dapat menjadi wadah bagi komunitas – komunitas dan para penggemar *manga* yang ada di negara Indonesia, khususnya yang berada di Kota Bandung. Fasilitas diharapkan dapat menjadi sebuah sarana penyedia informasi seputar dunia *manga* di Indonesia khususnya di Kota Bandung.

Manga Center diharapkan dapat menjadi wadah dari komunitas – komunitas penggemar komik di masyarakat dan dapat menginspirasi komikus – komikus yang pada saat ini masih didominasi oleh komikus yang berasal dari negara lain. Fasilitas dari perancangan sendiri akan memunculkan ruang – ruang interior yang diperlukan untuk menunjang kelangsungan aktivitas para penggemar *manga*. Ruang yang diperlukan meliputi area menggambar ilustrasi, area *hall*, area koleksi, area pertemuan dan area santai berupa *café* bagi pengunjung. Melalui *manga center*

ini masyarakat dapat menyalurkan kegemarannya di seputar kebudayaan Jepang namun tetap berfokus dalam cakupan *manga* yang menjadi pusat dari beberapa kebudayaan Jepang yang menjadi trend pada saat ini.

Perancangan *Manga Center* diterapkan di Kota Bandung bertujuan untuk menginspirasi dan meningkatkan kreativitas masyarakat kota Bandung sendiri dalam melangsungkan ketertarikannya dalam dunia perkomikan dengan gaya menggambar *manga* yang lebih lugas dan lebih diterima oleh masyarakat luas. Selain itu agar dapat menjadi sebuah fasilitas yang dapat mewadahi komunitas – komunitas di Kota Bandung dalam menyelenggarakan *event – event* yang berkaitan dengan dunia *manga* serta dapat menjadi sebuah lokasi yang membantu komunitas – komunitas *manga* di Kota Bandung dalam melakukan gathering dan bertukar pikiran tentang hal – hal yang bersangkutan dengan dunia *Manga*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang muncul mengenai:

1. Fasilitas apa sajakah yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan baik individu maupun komunitas penggemar *manga* ?
2. Bagaimana merancang area yang dapat menunjang kegiatan penggemar *manga* yang datang baik secara individu maupun kelompok ?
3. Bagaimana cara membantu penggemar *manga* yang ingin belajar menjadi komikus?
4. Bagaimana cara menciptakan suasana menga *center* yang tidak monoton ?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Menyediakan berbagai macam fasilitas pendukung di dalam *manga center* yang dapat Mendukung kebutuhan para penggemar *manga* yang ingin refreshing di *manga center*, seperti café, area peminjaman koleksi, retail *manga* & aksesoris, serta koneksi internet.

2. Menyediakan beberapa area duduk yang semi privat yang dapat digunakan para pengunjung *manga center*, baik yang datang secara individu maupun berkelompok.
3. Menyediakan *manga school* yang berfungsi sebagai organisasi yang mengajarkan para penggemar *manga* yang ingin lebih serius mempelajari dunia *manga*, dan memiliki minat untuk menjadi komikus.
4. Menerapkan tema Japanese Futuristik yang dapat menciptakan suasana ruangan yang lebih dinamis, namun tetap mempertahankan gaya Jepang yang hangat dalam interior ruang.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat bagi perancang:

1. Memberi pengetahuan pengaplikasian tema dan konsep agar sesuai dengan hasil rancangan.
2. Memberi pengalaman merancang *Manga Center* yang masih belum ada di Kota Bandung.

Manfaat bagi Masyarakat:

1. Memberi pengetahuan tentang berkenaan dengan dunia *manga*.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk tempat berkumpul, bercengkrama dan objek hiburan.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Manga Center dirancang untuk tempat menyalurkan kegemaran para penggemar *manga* dan pengunjung lain yang memiliki ketertarikan dalam dunia *manga*, serta menjadi wadah bagi para komunitas pecinta *manga* yang ingin berkumpul dan bercengkrama di *Manga Center*.

1. Fasilitas *exhibition area* untuk event – event tertentu yang sering diadakan.
2. Fasilitas *manga school* yang berfungsi untuk mengedukasi penggemar *manga* yang memiliki minat menjadi komikus (*mangaka*).
3. Area peminjaman koleksi *manga* bagi pengunjung yang ingin membaca *manga*, yang disertai dengan area duduk yang dapat membuat pengunjung merasa nyaman saat datang berkunjung.
4. Fasilitas café yang menyediakan tempat bagi pengunjung yang ingin menyantap hidangan sambil bercengkrama dengan rekan – rekannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

BAB I

Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II

Studi Literatur mengenai perancangan sebuah bangunan komersil, sejarah dan prinsip desain, ergonomis ruang, dan pencahayaan.

BAB III

Deskripsi obyek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, besaran ruang, serta *zoning* dan *blocking*.

BAB IV

Aplikasi desain interior pada *Cafe and Vaporizer Store*, meliputi denah, denah khusus, denah pola lantai, denah *ceiling*, potongan *general*, potongan khusus, detail *furniture*, detail interior, dan gambar perspektif.

BAB V

Simpulan dan saran dari laporan yang penulis lakukan.

