

PLAZA KOMIK DI MANADO

“FOLDING ARCHITECTURE”

Fricilia Lalamentik¹
Joseph Rengkung²
Ricky Lakat³

ABSTRAK

Istilah komik menjadi hal yang sudah tidak asing lagi untuk di denga, baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari seseorang bisa mendapatkan media komik di toko buku maupun rental buku yang telah tersebar di setiap tempat yang ada di Indonesia.

Di Manado sendiri sebenarnya terdapat beberapa sekolah seni/komik namun masih banyak orang yang belum mengetahui hal tersebut dikarenakan belum adanya informasi yang jelas. Dengan dibentuknya tempat khusus yang mewadahi kegiatan produksi komik serta tempat untuk melakukan eksebsi khususnya dalam bidang komik secara baik. Sesuai dengan namanya maka bangunan ini akan berfungsi sebagai studio komik serta menjadi tempat yang dapat menampung kegiatan-kegiatan tentang komik dan juga sebagai tempat pelepasan komik baru yang akan beredar dipasaran sesuai dengan fenomena yang ada.

Perancangan desain ini mengambil tema “Folding Architecture” ini karena mengambil unsur dasar dalam sebuah komik yaitu kertas karan tema ini juga dapat diartikan kedalam bahasa indonesia yaitu arsitektur melipat dimana dilihat dari sisi arsitektur tema ini juga bisa menggunakan unsur kertas didalamnya.

Kata Kunci : perkembangan komik di manado, plaza komik, folding architecture

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik menjadi salah satu media komunikasi yang identik dengan gambar juga kemampuannya menyampaikan informasi secara efektif dan efisien melalui caranya sendiri, komik juga memberikan kesempatan berekpresi secara verbal dan visual, yang tetap berada dalam batas-batas komunikasi (Lubis, 2019). Keberadaan komik lokal seolah-olah tersingkir dengan banyaknya komik luar yang menguasai pasar komik di Indonesia. Fenomena ini dapat dilihat dengan mudahnya ditemukan komik asal jepang yang lebih dikenal di masyarakat dengan sebutan ‘manga’. Kendati demikian, komik lokal tidak benar-benar mati, keberadaannya masih ada namun berjalan sendiri, tidak mendapatkan promosi dan dukungan di lingkungan lainnya jelas Hans Jalarada pembuat komik Panji Tengkorak.

Perkembangan komik di Kota Manado tidaklah terlalu buruk, dapat dilihat dari banyaknya komik yang beredar baik untuk anak-anak maupun dewasa dan peminatnya tidaklah sedikit. Hampir setiap waktu selalu bermunculan komik-komik baru dengan beragam genre dan judul yang bermacam-macam. Hal ini tentu saja membuat semakin banyaknya pecinta dan peminat baru terhadap komik, juga menimbulkan minat para pecinta komik baik yang baru maupun yang lama menjadi terpacu untuk membuat berdasarkan keinginan dan alur cerita yang mereka inginkan.

Di Manado sendiri terdapat beberapa sekolah seni/komik namun masih banyak orang yang belum mengetahui hal tersebut dikarenakan belum adanya informasi yang jelas. Dengan dibentuknya tempat khusus yang mewadahi kegiatan produksi komik serta tempat untuk melakukan eksebsi khususnya dalam bidang komik secara baik. Sesuai dengan namanya maka bangunan ini akan berfungsi sebagai plaza komik serta menjadi tempat yang dapat menampung kegiatan-kegiatan tentang komik dan juga sebagai tempat pelepasan komik baru yang akan beredar dipasaran sesuai dengan fenomena yang ada.

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

1.2 Permasalahan

1. Bagaimana mengaplikasikan konsep desain sesuai dengan tema dan memaksimalkan hasil rancangan menggunakan pendekatan komik pada Plaza Komik di Manado?
2. Bagaimana menciptakan suatu rancangan Plaza Komik yang bersifat konservatif, edukatif dan rekreatif?

1.3 Tujuan

1. Mengoptimalkan rancangan Plaza Komik di Manado menjadi sesuatu yang menarik dan diminati oleh pengunjung.
2. Menghadirkan rancangan Plaza Komik yang bersifat konservatif, edukatif dan rekreatif.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang dilakukan meliputi 3 aspek utama :

- Pendekatan Tipologi Objek
Pendekatan ini dilakukan melalui identifikasi dan pendalaman pada objek perancangan. Memahami lebih dalam mengenai kasus agar tak keluar dari pemahaman judul objek, fungsi, maksud dan tujuan. Studi komparasi digunakan dalam metode pendekatan ini yaitu : melakukan pengamatan dan perbandingan objek atau fasilitas sejenis objek rancangan. Analisa tipologi bangunan mulai dari fungsi, desain bentuk, ruang dalam, penataan kawasan, struktur, material dan teknologi sampai hal istimewa yang didapat pada setiap studi kasus yang dapat menjadi referensi dan contoh untuk objek rancangan.
- Pendekatan Kajian Tapak dan Lingkungan
Analisis tapak menurut Edward T. White yaitu : pre-programming, programing, dan post-programing. Dilakukan pendekatan analisa lokasi, tapak dan lingkungan serta *genius loci* yang telah ditentukan untuk mengoptimalkan potensi objek rancangan metode yang dilakukan yaitu observasi dan survei.
- Pendekatan Tema
Melalui tema "*Folding Architecture*" diperlukan pengetahuan yang lebih agar bisa tercipta dialog antara hubungan dimensional ruang dengan hubungan psikologi dan emosional ruang arsitektural.

Adapun studi yang dilakukan yaitu dengan metode deskriptif. Pengambilan data yang dilakukan antara lain :

- *Pengumpulan data*

Pengumpulan data terbagi atas 2 jenis yaitu pengumpulan data melalui survey tapak/lokasi (melakukan observasi terhadap tapak dan eksisting bangunan) dan studi komparasi - studi literatur (melakukan studi komprasi objek maupun tema rancangan yang sejenis. Juga melakukan studi literatu yang bersumber dari berbagai media baik itu media cetak maupun media elektronik).

- *Analisis Data*

Hasil data yang telah dikumpulkan kemudian di analisa dan diambil hasil terbaik untuk diteruskan ke proses transformasi konsep. Analisa data lapangan/tapak (analisis terhadap elemen-elemen tapak yaitu: ukuran dan pola tapak, batasan dan view tapak, topografi klimatologis, hidrologis, kondisi vegetasi dan unsur-unsur luar ruang luar, serta kondisi fasilitas pada lingkungan) dan analisis data studi komprasi – studi literatur (analisis komprasi-studi literatur diharapkan untuk mencapai hasil berupa pengetahuan tentang fungsi objek, kebutuhan fasilitas dan pola ruangan dalam ruang – luar, serta fasade bangunan dan elemen dekoratif pada bangunan).

- *Transformasi Konsep*

Hasil analisis data yang ditransformasi ke dalam konsep desain. Dalam proses transformasi perlu memperhatikan 3 faktor utama, yaitu : olahan tipologi objek, olahan tapak, serta olahan tema perancangan.

3. DESKRIPSI PROYEK PERANCANGAN

3.1 Definisi Objek Rancangan

3.1.1 Pengertian Plaza Komik

Untuk memahami Plaza Komik di Manado maka dilakukan peninjauan definisi dari berbagai literatur sebagai berikut :

- Plaza adalah alun-alun publik, tempat belanja, atau sejenis ruang terbuka pada area terbangun. Kata plaza muncul pada abad ke-17 dari bahasa spanyol yang berarti 'tempat'.
- Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

Plaza Komik di Manado merupakan suatu fasilitas yang bertujuan menggabungkan dua aktivitas yang berbeda, yakni kegiatan membaca/mengenal komik (fungsi primer) dan kegiatan hiburan atau pengembangan kreativitas (fungsi sekunder) dengan mengusung aspek edukatif dan rekreatif. Berdasarkan pengertian objek diatas, kehadiran objek Plaza Komik ini dimaksudkan agar dapat menjadi tempat sebagai sumber pengetahuan tentang komik dan informasi yang terbuka untuk masyarakat yang ada di Manado.

3.2 Deskripsi Objektif

3.2.1 Prospek

- Dihadirkan dengan tujuan supaya anak-anak dapat mengembangkan bakat sekaligus minat mereka terhadap seni gambar yaitu menggambar komik.
- Dapat menjadi salah satu objek wisata yang dapat menunjang perkembangan ekonomi daerah.

3.2.2 Fisibilitas

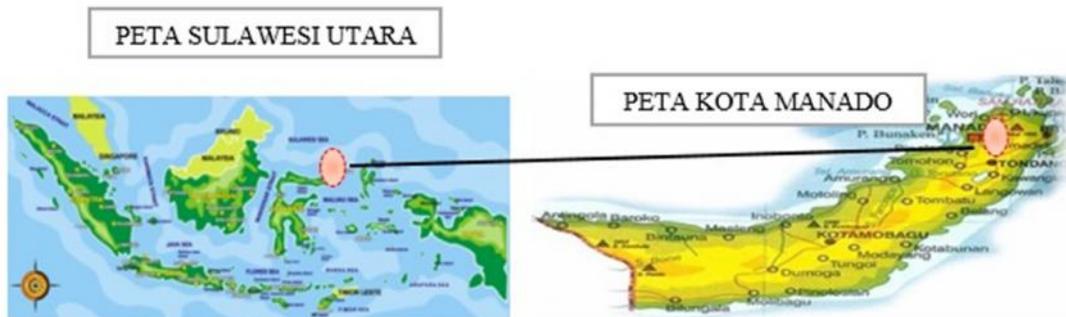
Saat ini banyak peminat komik di Manado belum memiliki tempat dan sarana untuk mewujudkan kreatifitas mereka, Plaza Komik dihadirkan dengan tujuan supaya bakat - bakat yang ada pada generasi muda pecinta komik dapat tersalurkan.

3.2.3 Tinjauan Lokasi Makro

Lokasi perencanaan terletak di Kota Manado yang merupakan ibu kota provinsi Sulawesi Utara. Secara Geografis letak Kota Manado berada pada 1°. 30' - 1[B1]° . 40' Lintang utara 124° 40' - 126[B2].°50' Bujur Timur. Pada bagian Barat Kota manado berbatasan langsung dengan Perairan pantai. Luas Kota Manado sekitar 157,26 Km².

Kota Manado berbatasan dengan :

- Sebelah Utara dengan : Kec. Wori (Kab. Minahasa) & Teluk Manado
- Sebelah Timur dengan : Kec. Dimembe.
- Sebelah Selatan dengan : Kec. Pineleng.
- Sebelah Barat dengan : Teluk Manado / Laut Sulawesi.



Gambar Peta Lokasi Makro

3.2.4 Tinjauan Lokasi Mikro



Gambar Lokasi perancangan

Lokasi Tapak berada di kec. Wenang, Wenang Selatan, Jl. Piere Tendean.

Letak : Berada di kec. wenang, yang merupakan, kawasan perdagangan, area hiburan dan rekreasi.

Pencapaian : Bisa dicapai dengan kendaraan umum, ataupun kendaraan pribadi

Potensi Tapak :

- Tapak terletak pada lokasi yang berada di pusat kota.
- Tapak terletak pada lokasi yang memiliki zona fungsi yang mendukung dengan fasilitas sekitar tapak.
- Berada di kawasan yang sangat membantu memaksimalkan fungsi bangunan.

4. TEMA PERANCANGAN

4.1 Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Dalam proses perancangan Plaza Komik di Manado dengan menggunakan tema *Folding Architecture*, dengan tema ini akan timbul runtutan konsep ranah kerjanya seperti apa sehingga dapat menyelesaikan berbagai permasalahan seputar proses desain. Penggunaan *folding* sebagai pendekatan dalam arsitektur mendorong penggunaannya untuk bereksplorasi lebih jauh. Pemikiran pun dituntut untuk lebih imajinatif agar menghasilkan bentuk-bentuk yang eksploratif. Kebutuhan akan mengembangkan dan mengeksplorasi *folding* melalui mempraktikkan suatu materi amat sangat menjadi poin utama dalam prakarya.

Asosiasi logis antara penggabungan tema *Folding Architecture* pada objek rancangan dapat ditinjau dari pengertian plaza komik itu sendiri dimana Plaza Komik di Manado, yang

merupakan sarana untuk keberlangsungan hal-hal yang berbau komik dan menjadi wadah akan kegiatan menggambar, membaca, dan sebagainya. Maka dipilih lah tema *folding architecture* ini karena mengambil unsur dasar dalam sebuah komik yaitu kertas karena tema ini juga dapat diartikan kealam bahasa indonesia yaitu arsitektur melipat dimana dilihat dari sisi arsitektur tema ini juga menggunakan dan bisa menggunakan unsur kertas didalamnya. Sehingga dalam perancangannya nanti plaza komik ini akan menggunakan kertas sebagai model utama dalam rancangan bangunan ini.

4.2 Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

4.2.1 Pengertian Arsitektur Hijau

Folding Architecture yaitu lipat sebagai suatu proses generatif desain arsitektur yang berdasarkan atas agnostik, nonlinier dan bottom up. Ketertarikan terletak pada proses morphogenetic, urutan transformasi yang mempengaruhi objek desain. Mempertimbangkan pengembangan yang terbuka dan dinamis dengan alternatif periode ketidakseimbangan, penerapan fungsi lipat sebagai sebuah desain generator oleh fase transisi, yaitu mengembangkan batas kritis yang memiliki kualitatif transformasi.

“Fold” dapat di jelaskan dengan membandingkan aspek filosofis, seni, dan lain-lain. Hubungan antara bentuk yang terbangun dan kondisi site, dan pengaruh-pengaruh kontekstual lainnya dari *the fold* dapat dimengerti dengan baik dengan menggunakan teknik-teknik arsitektural.

Jadi, *Folding Architecture* merupakan suatu seni dalam proses perancangan arsitektural meliputi (bangunan, perkotaan, lingkungan, dll), dengan penerapannya menggunakan “*borrowing*” yaitu meminjam karakter kertas dan mentransformasikannya kedalam sebuah bentuk lipatan, membengkokkan atau membungkus dan lain-lain.

4.2.2 Prinsip-Prinsip Pada Arsitektur Hijau

Lipatan sebagai suatu proses generatif desain arsitektur yang berdasarkan atas agnostik, nonlinier dan bottom up. Ketertarikan terletak pada proses morphogenetic, urutan transformasi yang mempengaruhi objek desain. Mempertimbangkan pengembangan yang terbuka dan dinamis dengan alternatif periode ketidakseimbangan, penerapan fungsi lipat sebagai sebuah desain generator oleh fase transisi, yaitu mengembangkan batas kritis yang memiliki kualitatif transformasi.

Prinsip-prinsip arsitektur hijau :

- a. Matter and Function = Kertas dapat digunakan sebagai salah satu material yang mudah dilipat sehingga material lebih bermassa dan dapat berdiri dengan struktur sendiri yaitu dengan mentransformasi selembar kertas.
- b. Algorithms = Kertas merupakan materi yang dinamis, dan memiliki potensi untuk dieksplorasi. Setelah diberi perlakuan kertas akan memperlihatkan suatu bekas dan bekasnya merupakan hasil pemetaan dari proses yang dilakukan.
- c. Spatial, Structural, and Organization Diagrams = Selama proses transformasi terdapat ruang-ruang yang kemudian muncul akibat penambahan volume pada kertas. Pemetaan pada pelipatan kertas sebagai sebuah diagram spasial membutuhkan suatu abstraksi dari hubungan spasialnya.
- d. Architectural Prototypes = Caranya untuk mengetahui dan mengenal suatu cara, material, serta mengembangkan proses pencarian spasial, struktural, dan pengorganisasian suatu desain menuju sebuah hasil akhir keterbangunan. Tahap ini dimaksudkan untuk menyertakan kelengkapan arsitektural ke dalam diagram yang mengenalkan material, program, serta konteksnya.

5. ANALISIS PERANCANGAN

5.1 Program Ruang dan Fasilitas

5.1.1 Analisis Fungsional

Fungsi-fungsi yang akan diwadahi dalam perancangan Plaza Komik ini dikelompokkan berdasarkan jenis aktivitas dan kebutuhan pengguna. Adapun fungsi-fungsi yaitu :

- Fungsi primer, merupakan fungsi bangunan yang melingkupi kegiatan utama yang terjadi dalam objek rancangan, yaitu berupa ruangan untuk menggambar, editing dan umum.
- Fungsi sekunder, merupakan fungsi bangunan yang ditujukan untuk melengkapi kebutuhan yang meliputi kegiatan primer berupa sarana yang bersifat rekreatif.
- Fungsi penunjang, melingkupi kelengkapan fasilitas sarana pada bangunan yang mewadahi kegiatan utama yang terjadi pada objek rancangan.

Setiap fungsi ruang dapat menjadi beberapa area menurut sifat jangkauannya yaitu sebagai berikut :

- Area publik yang meliputi area edukasi rekreatif.
- Area semi privat/publik yang meliputi, ruang pertemuan, area santai, dan cafeteria.
- Area privat meliputi, kelas menggambar, ruang editing, dan ruang rapat.

5.1.2 Analisis Aktivitas Pengguna

Bertitik tolak dari fungsi objek pada konteks pelayanan menyangkut aktivitas dimana merupakan intergrasi dari berbagai fungsi pelayanan yang spesifik sebagai objek edukasi, dan objek rekreasi, maka secara umum pelaku-pelaku yang berhubungan dengan objek dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Pengguna	Sifat	Aktifitas
Pengelola	Merencanakan kegiatan, evaluasi kegiatan. Mengurus segala sesuatu dalam hal pengelolaan administrasi	<ul style="list-style-type: none">- Rapat- Makan/minum- Melakukan kegiatan administrasi (pemasaran, pemesanan tempat, akuntabilitas dan lain sebagainya),- Penyusunan material pameran dan display,- Mempersiapkan peralatan dan tempat sebelum kegiatan,- Melakukan pengamatan terhadap alat-alat,- Memberikan informasi singkat tentang plaza komik.- Ke kamar mandi/wc

Staf dan Karyawan	Mengerjakan tugas atau pekerjaan teknis, maupun pemberian informasi menjaga ketertiban, memelihara, memperbaiki dan membereskan alat-alat menggambar.	<ul style="list-style-type: none"> - Melayani pengunjung - Rapat - Makan/minum - Membersihkan setiap ruangan - Melakukan pembersihan dan perawatan terhadap material pameran, - Melakukan pembersihan dan perawatan terhadap alat-alat khusus, - Memperbaiki peralatan yang rusak, - Mengurus loading gudang dan pantry, - Mengurus utilitas bangunan. - Ke kamar mandi/wc
Pengunjung	Mengunjungi objek untuk melihat, mengenal, memperoleh informasi, menyaksikan/menonton serta menikmati fasilitas-fasilitas yang dihadirkan objek.	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar - Rekreasi - Makan/minum - Melihat pameran - Duduk - Berbincang - Ke kamar mandi/wc

Tabel Analisis Pengguna Berdasarkan Fungsi

5.2 Analisis Lokasi dan Tapak

Lokasi dapat dijangkau karena berada di Pusat Kota atau juga dari daerah daerah penting di kota Manado dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Jarak site ke beberapa daerah vital kota manado cukup dekat.



Gambar Luasan Tapak

- Luas Lantai Dasar (LLD) = Luas Site x KDB 50%
= 18.273 x 0,5
= 9.136,5 m²
- Total Luas lantai (TLL) = Luas Site x KLB 300%
= 18.273 x 3
= 54.819 m²
- Ketinggian Bangunan = TLL / LLD
= 18.273 / 3
= 3 Lantai

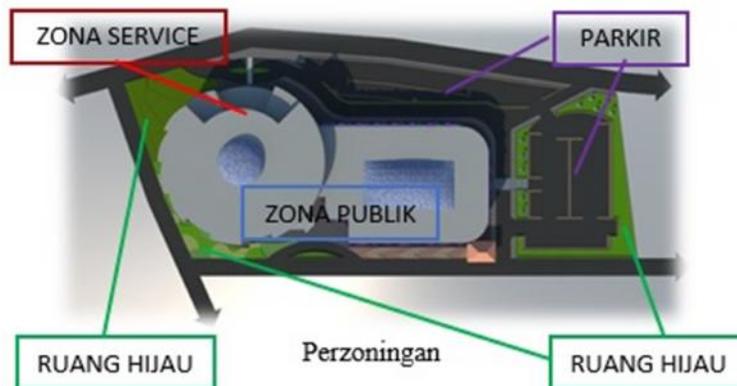
6. METODE PERANCANGAN

6.1 Konsep Aplikasi Tematik

Konsep tema *Folding Architecture* menggunakan fase perancangan Prototipe Arsitektur. Penggunaan metode *folding* dalam perancangan objek ini lebih mengarah pada tampilan dan bentukan bangunannya. Bentuk yang dihasilkan akan penuh dengan permainan lipatan-lipatan, tekukan-tekukan, serta pemotongan-pemotongan dengan tidak adanya batasan dalam membuat bentukan yang kreatif. Proses "*Image-Present-Test*" telah dilakukan perancang dalam rangka mendapatkan konsep perancangan yang sesuai dengan proses desain generasi II. Dimana dalam hal ini proses desain yang dilakukan merupakan suatu proses yang berulang-ulang secara terus menerus (*spiral process*). Berikut merupakan proses perancangannya.

6.1.1 Konsep Zoning

Konsep penataan zoning pada objek perancangan ini disesuaikan dengan kondisi site yang berbentuk tidak simetris.



6.1.2 Konsep Penataan Ruang Luar

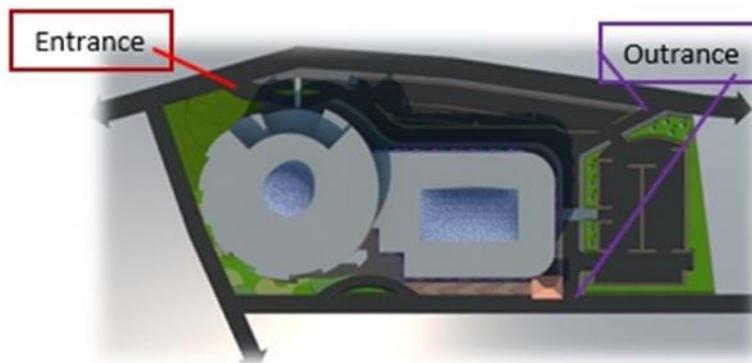
Konsep-konsep yang diterapkan dalam penataan ruang luar antara lain :

1. Menggunakan elemen-elemen ruang luar seperti, lampu taman, bangku taman, papan informasi, tempat sampah dan hydrant.
2. Menggunakan vegetasi sebagai pelengkap ruang luar sehingga dapat memberikan kesan sejuk dan teduh, selain itu vegetasi juga berfungsi sebagai pengarah sirkulasi pada tapak, mereduksi kebisingan, pengaruh angin, panas matahari dan juga sebagai *enclosure* (pembatas bangunan dengan lingkungan).



Ruang Luar

3. Pengaturan ruang luar untuk tempat parkir disesuaikan dengan keadaan site dan penempatan yang terbagi menjadi 2 bagian yang satunya terdapat didepan site yang mudah diakses oleh pengunjung untuk mengarah langsung kebagian lobby, dan yang kedua terdapat disebelah kanan bangunan yahng merupakan parkir tambahan karena didalam penataan site ini terdapat 2 akses jalan keluar utama.

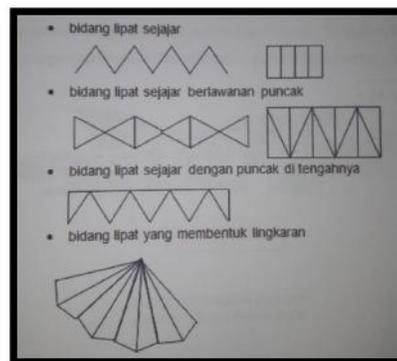


Konsep Entrance

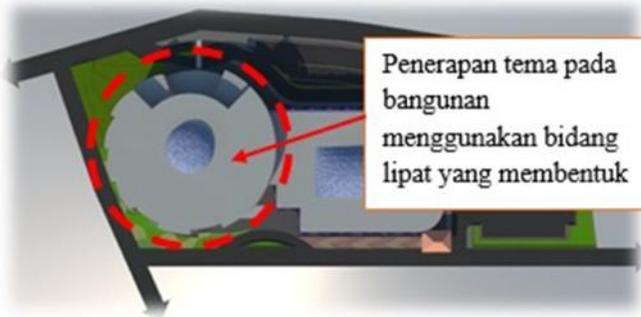
6.2 Konsep Perancangan Pada Bangunan

6.1.1 Konsep Gubahan Massa Bangunan

Konsep dasar perancangan bangunan plaza komik ini sesuai dengan konsep tematik dimana perancang menggunakan metode prototipe arsitektur dari tema *folding* arsitektur. Dimana konsep perancangan ini lebih mengarah pada tampilan desain yang kreatif sebagai hasil akhirnya. Berdasarkan pengolahan data dan kajian tema yang disesuaikan dengan objek perancangan dan kondisi site, maka didapatkan bentukan dasar mengikuti pola-pola lipatan dalam *folding* arsitektur.



Pola-pola dalam folding arsitektur



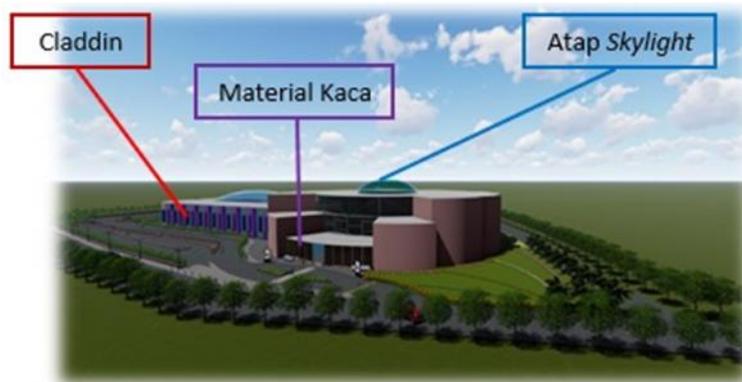
Penerapan tema pada bangunan

6.1.2 Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan pada bangunan plaza komik lebih banyak menggunakan material kaca dan cladding sebagai penguat esketika bangunan.



Selubung Bangunan



Selubung Bangunan

8. PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya objek rancangan Plaza Komik di Manado ini dapat memberikan wadah atau sarana bagi anak-anak muda maupun semua kalangan pecinta komik di Sulawesi Utara pada umumnya dan juga dapat dijadikan sebagai tempat tujuan berekreasi dan relaksasi bersama keluarga.

9. DAFTAR PUSTAKA

Anonimmus. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado Tahun 2014-2034*

Antoniades, Anton C. 1990. *Poetic in Architecture*. USA: Keano design Studio

Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*

Carter, Laura. 2011. *Folding : Curated Consumption*

Ching, F. D. K. 2000. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Erlangga. Jakarta

Chiara, J. D and Callender, J. H. 1973. *Time Saver Standarts for Building Types*. Mcgraw-Hill.Inc. New York

Greg, Lynn. 1993. *Folding in Architecture (architectural curvilinearity the folded, the pliant, and the supple)*, Architectural Design

Hakim, Ir. Rustam. 2002. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap*. Bumi Aksara. Jakarta

Mario Carpo, 2004. "Ten Years Of Folding", *Folding in Architecture*, Architectural Design Ed

Maharsi, I (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*

Neuferst, Ernest. 1993. *Data Arsitek Jilid II Edisi Kedua*. Erlangga. Jakarta

Poerbo, Hartono. 1998. *Utilitas Bangunan, Djembatan*, Jakarta

Schodek L. Daniel. 1991. *Struktur, Eresco*, Bandung

Tumewu. F. A. 2011. *Dunia Komik di Manado*. Tugas Akhir Program S1 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Manado

Vyzoviti, Sophia. 2003. *Folding Architecture (spatial, structural, and organizational Diagrams)*, The authors and BIS publishers

Sumber lain :

https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney

https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros

<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>

<http://schoolofcomics.us>