# PERANCANGAN MUSEUM KOMIK *ACTION FIGURE* INDONESIA DENGAN KONSEP INTERAKTIF VISUAL DI BSD CITY

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain interior (S.ds) Jenjang Pendidikan Strata-1


Diajukan oleh :

Nama : Thomas Djalu Adrian

NIM : 2110109010


**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR**

**UNIVERSITAS PRADITA**

**TANGERANG**

**2026**

PRADITA University

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Thomas Djalu Adrian
NIM : 2110109010
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Proyek Akhir
Peminatan Tugas Akhir: -

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Komik Action Figure Indonesia dengan konsep Interaktif Visual di BSD City

Tangerang, 13 Juli 2026
Menyetujui
Pembimbing Skripsi

Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.,

PRADITA University

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Thomas Djalu Adrian
NIM : 2110109010
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Proyek Akhir
Peminatan Tugas Akhir: -
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Komik Action Figure Indonesia dengan konsep Interaktif Visual di BSD City

Telah diujikan dan pada hari Rabu, tanggal 13 Januari, tahun 2026
Dengan dinyatakan lulus

### TIM PENGUJI

Pembimbing

Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.,

Penguji

Sinta Binary Lazuardi, S.T., M.F.A.

Ketua Sidang,

Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds.

Disahkan oleh:
Kepala Program Studi Desain Interior

Dwi Putranto WJP, S.T., M.T.

PRADITA
University

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandur unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 13 Juli 2026

Thomas Djalu Adrian
2110109010

PRADITA University

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

## UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Thomas Djalu Adrian

NIM : 2110109010

Program Studi : Desain Interior

Bentuk Tugas Akhir : ~~Skripsi/Karya Ilmiah (Publikasi) /Karya Akhir (Pameran)~~ /Proyek Akhir

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right)* dengan judul:

**Perancangan Museum Komik Action Figure Indonesia dengan konsep Interaktif Visual di BSD City**

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan




(Thomas Djalu Adrian)

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan tugas akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Museum Interaktif Dan Pengembangan Komik Serta *Action Figure* Indonesia".

Dalam proses penyusunan laporan, penulis mendapat dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan selama penyusunan Laporan tugas akhir.
2. Beberapa tokoh kreatif yang bergerak di bidang komik dan perfilm an karakter Indonesia yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan *survey* serta wawancara.
3. Keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan moral dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya berikutnya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pembaca maupun penulis sendiri.

Tangerang, 15 Agustus 2024



Thomas Djalu Adrian

# ABSTRAK

Komik dan *action figure* merupakan dua elemen budaya populer yang saling berkaitan dan memiliki pengaruh besar dalam dunia hiburan. Komik, sebagai seni visual yang memadukan gambar dan teks, telah berkembang pesat sejak awal abad ke-20 dan menjadi media untuk menyampaikan pesan sosial, politik, dan budaya. Sementara itu, *action figure* hadir sebagai representasi fisik karakter komik yang awalnya berfungsi sebagai mainan, namun kini berkembang menjadi objek koleksi bernilai bagi para penggemar. Kedua elemen ini tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga bagian dari warisan budaya yang merefleksikan identitas dan kreativitas masyarakat.

Penelitian Tugas Akhir ini bertujuan merancang Museum Interaktif Dan Pengembangan Komik Serta *Action Figure* Indonesia sebagai ruang edukasi, apresiasi, dan pelestarian karya kreatif Indonesia. Metode peneltian meliputi studi literatur untuk memahami konteks sejarah dan perkembangan, observasi lapangan terhadap museum dan galeri sejenis, serta analisis komparatif untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang dan pendekatan desain yang relevan. Penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan elemen interaktif dan teknologi dalam pameran untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung.

Hasil analsis menunjukkan bahwa konsep museum interaktif yang menggabungkan narasi visual, elemen edukasi, dan teknologi mampu menarik minat berbagai kalangan, dari anak-anak hingga kolektor dewasa. Implikasi dari perancangan ini diharapkan dapat memperkuat apresiasi publik terhadap komik dan *action figure* sebagai bagian dari identitas budaya, sekaligus menjadi sarana inspiratif yang menghubungkan generasi masa kini dengan nilai sejarah dan kreatifitas bangsa

**Kata kunci** : Komik, Action figure, Museum, Interaktif, Perancangan interior.

# ABSTRACT

*Comics and action figures are two interconnected elements of popular culture that hold a significant influence in the entertainment industry. Comics, as a visual art form combining images and text, have developed rapidly since the early 20th century, serving as a medium to convey social, political, and cultural messages. Meanwhile, action figures emerged as physical representations of comic characters, initially regarded as children's toys but later evolving into valuable collectible items for enthusiasts. Both elements are not merely entertainment but also part of cultural heritage that reflects identity and creativity in society.*

*This final project aims to design the Interactive Museum and Gallery of Nusantara Comics and Action Figures as a space for education, appreciation, and preservation of Indonesia's creative works. The research methods include literature studies to understand historical and developmental contexts, field observations of similar museums and galleries, and comparative analysis to identify spatial needs and relevant design approaches. The study emphasizes the integration of interactive elements and technology in exhibitions to enhance visitor engagement.*

*The analysis shows that an interactive museum concept combining visual narratives, educational elements, and technology can attract a wide audience, ranging from children to adult collectors. The implications of this design are expected to strengthen public appreciation for comics and action figures as part of cultural identity, while also serving as an inspiring medium that connects the present generation with the nation's historical and creative values*



***Keywords:*** *Comics, Action Figures, Museum, Interactive, Interior Design.*

# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR** ..... **2**
**ABSTRAK** ..... **3**
**BAB I** ..... **1**
**PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Perumusan Masalah ..... 7
1.3 Tujuan dan Sasaran ..... 7
1.3.1 Tujuan ..... 7
1.4 Manfaat ..... 8
1.4.1 Manfaat Subjektif ..... 8
1.4.2 Manfaat Objektif ..... 8
1.5 Ruang Lingkup Pembahasan ..... 9
1.5.1 Ruang Lobby ..... 9
1.5.2 Ruang Pameran utama ..... 9
1.5.3 Merch store (toko suvenir) ..... 9
1.5.4 Ruang kelas ..... 9
1.5.5 Restoran ..... 10
1.5.6 Dapur ..... 10
1.5.7 Office (Ruang kantor) ..... 10
1.5.8 Storage dan loading barang ..... 10
1.6 Kerangka Penelitian ..... 11
1.7 Sistematika Penulisan ..... 13
**BAB II** ..... **14**
**TINJAUAN PUSTAKA** ..... **14**
2.1 Tinjauan Umum ..... 14
2.1.1 Museum ..... 14
2.2.1 Sejarah museum ..... 15
2.1.1.1 Peraturan perundang undangan museum ..... 18
2.1.1.2 Tujuan dan manfaat museum ..... 19
2.1.1.3 Jenis jenis museum ..... 20
2.1.1.4 Tata cara mendisplay museum ..... 21
2.1.1.5 Studi antropometri ..... 29
2.2 Tinjauan Khusus ..... 33
2.2.1 Komik ..... 33
2.2.1.1 Sejarah komik ..... 34

2.2.1.2 Jenis jenis komik....36
2.2.1.3 Elemen elemen komik....37
2.2.2 Action figure....40
2.2.2.1 Sejarah action figure....41
2.2.2.2 Jenis jenis action figure....42
2.2.2.3 Elemen elemen action figure....46
3.2 Penelitian terdahulu....50
**BAB III....52**
**METODOLOGI PENELITIAN....52**
3.1 Data perancangan....52
3.1.1 Bumi langit....52
3.1.2 Identitas Bumilangit....53
3.1.2.1 Logo....53
3.1.2.2 Produk Bumilangit....54
3.2 Teknik analisis data....58
3.3 Teknik pengumpulan data....58
3.4 Data observasi....59
3.4.1 Komik strip museum, Brussel....59
3.4.2 Comic-con museum San Diego....64
3.4.3 Museum Hergé Belgia....68
3.4.3 Tabel Komparasi....72
3.5 Data Survey....74
3.2.1 Heroes Statue Gallery....74
3.2.2 Kyou hobby store....75
3.2.3 Multi toy....77
3.3 Data Kuesioner....78
3.4 Data wawancara....87
3.4.1 Tim kreator Bumilangit....87
3.4.2 Pengelola toko buku Indonesia....88
3.4.3 Bagian kepengurusan Museum Jakarta....90
**BAB IV....93**
**PERANCANGAN....93**
4.1 konsep Perancangan....93
4.1.1 Definisi Konsep....93
4.1.2 Konsep Bentuk....94
4.1.3 Konsep Warna....96
4.1.4 Konsep Material....97

4.1 Proyek perancangan desain..... 98
4.1.1 Kondisi lalu lintas dan aksesibilitas..... 99
4.1.2 Kawasan komersial dan fisilitas di sekitar..... 99
4.1.3 Demografi dan kondisi masyarakat..... 99
4.1.4 Denah existing..... 100
4.1.5 Bubble diagram..... 102
4.1.6 Blocking layout..... 103
4.1.7 Zoning layout..... 104
4.1.8 Layout hasil perancangan..... 104
4.1.9 Hasil perancangan..... 106
4.1.9.1 Area lobi..... 106
4.1.9.2 Area pamer 1&2..... 107
4.1.9.3 Area pamer 3..... 108
4.1.9.4 Area kelas..... 109
4.1.9.5 Area Cafe..... 111
**BAB V..... 113**
**KESIMPULAN..... 113**
5.1 Kesimpulan..... 113
5.2 Saran..... 114

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6 1 : Metode Desain Menurut Rosemary Kilmer..... 11
Gambar 2.1.1.4 1 Standar Luas Objek Pamer.....22
Gambar 2.1.1.4 2 Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum.....23
Gambar 2.1.1.4 3 Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum.....23
Gambar 2.1.1.4 4 Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum.....24
Gambar 2.1.1.4 5 Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum.....24
Gambar 2.1.1.4 6 Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum.....25
Gambar 2.1.1.4 7 Simulasi Sirkulasi Ruang..... 25
Gambar 2.1.1.4 8 Simulasi Penutup Sirkulasi Ruang.....26
Gambar 2.1.1.4 9 Pola Sirkulasi & Alur Organisasi Ruang.....27
Gambar 2.1.1.4 9 Simulasi Angle Pameran.....28
Gambar 2.1.1.5 1 Antropometri gerak manusia.....30
Gambar 2.1.1.5 2 Pertimbangan media display.....31
Gambar 2.1.1.5 3 Pertimbangan media display.....32
Gambar 2.2.1.3 1 Contoh panel dalam komik.....37
Gambar 2.2.1.3 2 Contoh sudut pandang dalam komik.....38
Gambar 2.2.1.3 3 Contoh parit / gutter dalam komik..... 38
Gambar 2.2.1.3 4 Contoh balon kata dalam komik.....38
Gambar 2.2.1.3 5 Contoh balon kata dalam komik.....39
Gambar 2.2.1.3 6 Contoh balon kata dalam komik.....39
Gambar 2.2.1.3 6 Contoh symbolia dalam komik..... 40
Gambar 2.1 Contoh Action Figure Karakter Superhero.....42
Gambar 2.1 Contoh Action Figure Karakter Robot..... 43
Gambar 2.1 Contoh Action Figure Karakter Anime.....44
Gambar 2.1 Contoh Action Figure Karakter Game.....45
Gambar 2.1 Contoh Proses Perancangan Dan Sketsa..... 46
Gambar 2.1 Contoh Proses Pembuatan Model 3D.....47
Gambar 2.1 Contoh Proses Pemilihan bahan.....47
Gambar 2.1 Contoh Proses Pencetakan 3D Model.....48
Gambar 2.1 Contoh Proses Pelapisan warna primer.....48
Gambar 2.1 Contoh Proses Pengecatan Akhir.....49
Gambar 2.1 Contoh Proses Pemasangan Bagian Artikulasi..... 49
Gambar 2.1 Contoh Proses Pemasangan Bagian Aksesoris..... 50
Gambar 3.1.2.1 1( Bumilangit Production ).....53
Gambar 3.1.2.2 1 (Bumilangit comic collection).....54
Gambar 3.1.2.2 2 (Bumilangit Film & series)..... 54
Gambar 3..1.2.2 3 (Bumilangit merchandise)..... 55
Gambar 3.1.2.2 4 (Bumilangit Academy)..... 56
Gambar 3.1.2.2 5 (Rakyat Bumilangit).....57
Gambar 3.4.1 1 : Area lobi Komik strip Brussel..... 60
Gambar 3.4.1 2 : Ruang pamer komik strip Brussel..... 60

Gambar 3.4.1 3 : Ruang pamer Komik strip Brussel.....60
Gambar 3.4.1 4 : Ruang pamer Komik strip Brussel.....61
Gambar 3.4.1 5 : Ruang pamer Komik strip Brussel.....61
Gambar 3.4.1 6 : Ruang pamer Komik strip Brussel.....61
Gambar 3.4.1 7 : Ruang pamer komik strip Brussel..... 62
Gambar 3.4.1 8 : Movie theater Komik strip Brussel.....62
Gambar 3.4.1 9 : Movie theater Komik strip Brussel.....62
Gambar 3.4.1 10 : Media interaksi pengunjung Komik strip Brussel..... 63
Gambar 3.4.1 11 : Media interaksi pengunjung Komik strip Brussel.....63
Gambar 3.4.1 12 : Area souvenir Komik strip Brussel..... 63
Gambar 3.4.2 1 : Area lobi Comic-con museum..... 65
Gambar 3.4.2 2 : Ruang pamer Comic-con museum..... 65
Gambar 3.4.2 3 : Ruang pamer Comic-con museum..... 65
Gambar 3.4.2 4 : Ruang pamer Comic-con museum..... 66
Gambar 3.4.2 5 : Ruang pamer Comic-con museum..... 66
Gambar 3.4.2 6 : Ruang pamer Comic-con museum..... 66
Gambar 3.4.2 7 : Ruang auditorium Comic-con museum.....67
Gambar 3.4.2 8 : Ruang produksi Comic-con museum.....67
Gambar 3.4.2 9 : Ruang produksi Comic-con museum.....67
Gambar 3.4.3 1 : Area lobi Museum Hergé Belgia..... 68
Gambar 3.4.3 2 : Area lobi Museum Hergé Belgia..... 69
Gambar 3.4.3 3 : Ruang pamer Museum Hergé Belgia.....69
Gambar 3.4.3 4 : Ruang pamer Museum Hergé Belgia.....69
Gambar 3.4.3 5 : Ruang pamer Museum Hergé Belgia.....70
Gambar 3.4.3 6 : Ruang pamer Museum Hergé Belgia.....70
Gambar 3.4.3 7 : Ruang photobooth Museum Hergé Belgia.....70
Gambar 3.4.3 8 : Ruang photobooth Museum Hergé Belgia.....71
Gambar 3.4.3 9 : Ruang souvenir Museum Hergé Belgia..... 71
Gambar 3.2.1 1: Survey Heroes statue gallery.....75
Gambar 3.2.2 1 : Survey Kyou Hobby store..... 77
Gambar 3.2.3 1 : Survey Kyou Hobby store..... 78
Gambar 3.4.1 1 : Bukti wawancara 1.....89
Gambar 3.4.2 1 : Bukti wawancara 2.....91
Gambar 3.4.3 1 : Bukti wawancara 3.....93
Gambar 4.1.2. 1 Gambar Referensi Konsep bentuk.....97
Gambar 4.1.3. 1 Gambar Pemilihan Konsep warna..... 98
Gambar 4.1.4. 1 Gambar Pemilihan material.....99
Gambar 4.1. 1 : Site map..... 100
Gambar 4.1.4 1 : Denah Existing..... 102
Gambar 4.1.5 1 Bubble Diagram..... 104
Gambar 4.1.6 1 : Blocking Denah..... 105
Gambar 4.1.7 1 : Blocking Denah..... 106
Gambar 4.1.8 1 : Denah Hasil Perancangan..... 106
Gambar 4.1.9.1 1 : Hasil Perancangan area lobi..... 108

Gambar 4.1.9.2 1 : Hasil Perancangan area pamer 1& 2..... 109
Gambar 4.1.9.3 1 : Hasil Perancangan area pamer 3..... 110
Gambar 4.1.9.4 1 : Hasil Perancangan area kelas..... 112
Gambar 4.1.9.5 1 : Hasil Perancangan area cafe..... 113

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Setiap individu memiliki hobi yang biasa dilakukan pada waktu luang. Aktivitas ini umumnya bertujuan memberikan kesenangan, hiburan, atau membantu meredakan stres. Selain itu, hobi juga berperan dalam membentuk dan mengembangkan karakter serta kecerdasan seseorang, termasuk kecerdasan emosional, seni, dan budaya. Beberapa orang rela mengeluarkan biaya yang cukup besar demi menekuni hobinya. Hobi sangat beragam, mulai dari berolahraga, mendengar musik, membuat atau merakit model, hingga mengoleksi barang tertentu seperti perangko, otomotif, maupun koleksi lainnya seperti komik dan *action figure*

Kata komik berasal dari bahasa inggris "comic" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris –Indonesia, 1991). Berdasarkan kamus kata kata serapan asing dalam bahasa Indonesia, komik diartikan sebagai cerita yang disajikan meelalui rangkaian gambar, dengan teks yang ditulis di bawahnya sesuai dengan isi ilustrasi. Sementara itu, menurut kamus umum bahasa Indonesia, komik dipahami ssebagai bacaan atau cerita bergambar yang dapat ditemukan ddi majalah, surat kabar, maupun dalam bentuk bukuu.

Menurut Scott McCloud (1993), seni sequential dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*". McCloud menjelaskan bahwa komik dapat diartikan sebagai rangkaian gambar dan simbol lain yang disusun berdekatan dalam urutan tertentu, dengan tujuan menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetis dari pembacanya. Beberapa negara memiliki istilah khusus untuk menyebut komik, seperti manga

di jepang, *Manhua* di tiongkok, Manhwa di korea, serta cergam atau komik di Indonesia. Bentuk komik atau cergam dapat berupa strip (satu baris panel) yang dimuat di surat kabar atau majalah, maupun dikompilasi menjadi sebuah buku. Jumlah buku yang diterbitkan biasanya bergantung pada seri yang dibuat, ada yang selesai dalam satu buku, namun ada pula yang berlanjut hingga beberapa jilid.

Seiring kemajuan teknologi, *internet* telah menjadi pilihan utama masyarakat untuk memperoleh informasi dan hiburan. Perkembangan ini mendorong komik untuk memasuki ranah digital, mulai dari penerbitan di situs *web*, halaman utama mesin pencarian, hingga hadir sebagai layanan dalam aplikasi media sosial (Putri 2018). Di era digital saat ini, aktivitas membaca komik tidak lagi terbatas pada media cetak, melainkan turut berkembang dalam bentuk digital. Pesatnya perkembangan teknologi juga memicu bertambahnya jumlah komik digital, terutama dengan hadirnya berbagai aplikasi komik daring. Perubahan tren ini menggeser kebiasaan membaca komik dari format cetak menuju format digital.

Pada awal abad ke-20, komik strip seperti "*The Yellow Kid*" dan "*Little Nemo*" meraih popularitas besar di surat kabar, yang kemudian disusul dengan kemunculan komik bertema pahlawan super seperti *Superman, Batman,* dan *Wonder woman* pada era 1930-an. Memasuki pertengahan abad ke-20, adaptasi komik ke berbagai media, termasuk radio, televisi, dan film, berhasil memperluas jangkauan karakter dan cerita sehingga mampu menarik audiens yang lebih luas. Pada tahun 1964, Hasbro meluncurkan *G.I.Joe* yang dikenal sebagai *action figure* pertama, disusul dengan berbagai karakter pahlawan super lain yang diadaptasi menjadi *action figure* bertransformasi dari sekedar mainan anak-anak menjadi objek koleksi bagi orang dewasa, didorong oleh popularitas film-film pahlawan super dan semakin diterimanya budaya geek di masyarakat (Cristopher Murray, 2024).

*Action figure* merupakan miniatur yang merepresentasikan karakter populer dari berbagia media seperti film, komik, *video game*, maupun unsur budaya lainnya. Menurut Maria Katsilambros (2018), *action figure* adalah mainan yang menggambarkan karakter dari media hiburan, termasuk film, animasi, atau buku komik, yang dapat diposisikan ulang dan digerakkan sesuai imajinasi penggunanya Bagi banyak penggemar, *action figure* tidak hanya berfungsi sebagai mainan, tetapi juga sebagai objek koleksi yang memiliki nilai sentimental sekaligus nilai finansial. Para kolektor umumnya menghargai detail, kualitas, dan keunikan setiap *figure*, menjadikannya sebagai hobi yang menggabungkan unsur seni, budaya, dan sejarah.

Pada masa kini, *action figure* dan komik tidak hanya diminati oleh anak-anak sebagai sarana bermain, tetapi juga digemari oleh kalangan orang dewasa. Bagi orang dewasa, *action figure* dan komik dapat berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan identitas, menunjukan ketertarikan terhadap budaya populer dan media, meredakan stres, mengendalikan emosi, menyalurkan hobi, bahkan dimanfaatkan sebagai peluang bisnis.

Pameran *action figure* yang digelar di berbagai kota besar di Indonesia tidak hanya menjadi wadah bagi para kolektor dan penggemar untuk bertemu serta bertukar pengalaman, tetapi juga merefleksikan keberagaman budaya dan sejarah bangsa. Mulai dari tokoh *superhero* hingga karakter mitologi lokal, *action figure* menyajikan representasi kreatif yang menggambarkan kekayaan budaya Indonesia. Selain berfungsi sebagai hiburan, meningkatnya popularitas *action figure* turut membuka peluang bisnis bagi produsen lokal dan pelaku industri kreatif untuk menghadirkan karya-karya inovatif.

Fenomena ini menunjukkan bahwa action figure telah menjadi bagian penting dalam budaya pop Indonesia menghubungkan masyarakat dengan narasi budayanya sekaligus mengapresiasi seni dan desain. Dengan demikian, keberadaan *action figure* tidak hanya

mengikuti tren global, tetapi juga menegaskan identitas dan kekayaan budaya yang khas di Indonesia.

*Action figure* yang merupakan kearifan lokal negara Indonesia berupa tokoh tokoh legenda, fiksi, sampai pahlawan Indonesia. *Action figure* Indonesia juga di adaptasi dari kisah cerita Masyarakat, komik hingga serial filmnya. Cerita dan karakter tokoh masyarakat Indonesia merupakan warisan berharga yang mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah bangsa Indonesia. Dari legenda turun temurun hingga tokoh fiksi dalam komik dan media modern, mereka menggambarkan nilai-nilai, kebijaksanaan, dan sifat-sifat yang memperkaya narasi budaya Indonesia. Sangkuriang, Gatotkaca, Gundala, Wiro sableng, dan Roro Jonggrang adalah contoh tokoh yang menginspirasi banyak karya seni dan sastra di Indonesia, memperkuat identitas budaya dan menjadi penjaga nilai-nilai tradisional bagi generasi penerus.

PT. Bumi Langit merupakan salah satu penggerak utama dalam perkembangann komik dan *action figure* Indonesia pada masa kini. Sejak berdiri pada tahun 2003 Bumi Langit berupaya menghidupkan kembali tren penceritaan pahlawan komik asli Indonesia. Hingga saat ini, perusahaan tersebut mengelola bebagai karakter komik legendaris, seperti Gundala (karya Hasmi), Si Buta dari Gua Hantu (karya Ganes TH), Sri Asih (karya RA Kosasih), Tira, virgo (karya Jan Mintagara), Mandala (karya Man), dan lainnya. Pada tahun 2018, Bumi Langit menjalin kemitraan dengan *Screenplay Films* untuk mendirikan PT *Screenplay* Bumi Langit Produksi (Screenplay Bumi Langit), sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi film dan serial televisi, dengan fokus utama pada pengembangan Jagat Sinema Bumi Langit.

Pada Agustus 2019, produser Screenplay Bumi Langit, yaitu Bismarka Kurniawan Wicky V. Olindo, dan Joko Anwar, secara resmi meluncurkan “Jagat Sinema Bumi Langit”

jilid pertama kepada publik. Pada kesempatan yang sama, mereka juga mengumumkan deretan aktor dan aktris ternama Indonesia yang akan memerankan karakter-karakter dalam film-film “Jagat Sinema Bumi Langit”, antara lain Abimana Aryasatya, Pevita Pearce, Chelsea Islan, Tara Basro, Dian Sastrowardoyo, Joe Taslim, Nicholas Saputra, dan sejumlah bintang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Peter (2024) Selaku pemilik toko komik jadul Indonesia, Beliau menyebutkan bahwa saat ini jumlah komik yang mengangkat tokoh fiksi maupu mitologi Indonesia masih sangat terbatas, bahkann tergolong langka karena populasinya yang minim. Menurutnya, kondisi ini disediakan oleh beberapa faktor, antara lain media pengenalan dan strategi promosi komik Indonesia yang belum berjalan efektif, sehingga popularitasnya kalah dibandingkan komik luar negeri. Beliau juga menambahkan bahwa generasi sekarang lebih terbiasa dengan teknologi, sehingga minat untuk mengenal tokoh maupun karakter legenda dan fiksi Indonesia menjadi rendah.

Pengenalan terhadap tokoh atau karakter legenda dan fiksi Indonesia sangat dipengaruhi oleh keberadaan dan popularitas komik lokal itu sendiri. Komik, sebagai salah satu bentuk seni visual, telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan terus berkembang hingga menjadi bagian penting dari budaya populer di berbagai belahan dunia. Mulai dari strip komik di sruat kabar hingga novel grafis yang kompleks, medium ini tidak hanya mempengaruhi, tetapi juga dipengaruhi oleh beragam aspek kehidupan, termaasuk, sejarah, politik, dan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi mendorong kemunculan komik luar negeri, seperti dari Jepang dan Amerika berbahasa Inggris, yang hadir dengan beragam genre dan diterbitkan dalam bentuk buku maupun e-komik yang mudah diakses melalui berbagai aplikasi. Kondisi ini menjadi salah satu pennyebab rendahnya minat terhadap komik lokal.

Seperti yang diungkapkan oleh Faza Meonk, *CEO* Pionicon sekaligus kreator komik Si Juki, komik jepang lebih diminati oleh masyarakat Indonesia karena ragam jenisnya yang luas. Ia menjelaskan bahwa meskipun sejak dahulu hingga kini terdapat penerbit buku yang merilis komik Indonesia, sebagian besar tidak mampu bertahan lama di pasaran akibat kalah bersaing dengan komik impor. Akibatnya, banyak penerbit memilih uuntuk tidak lagi memproduksi komik lokal. Meski demikian, Keterbatasan penerbit tidak menyurutkan semangat para komikus Indonesia, yang tetap berkarya dan mempublikasikan komik mereka melalui jalur independen atau *self–publishing*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memandang bahwa perancangan museum *action figure* dan komik layak untuk dipertimbangkan, mengingat tingginya minat dan antusiasme masyarakat Indonesia terhadap keberadaan komik dan *action figure*. Namun perancangan ini difokuskan pada tokoh atau karakter, khususnya yang berasal dari dalam negeri, dengan harapan museum tersebut dapat menjadi wadah yang secara langsung menampilkan, menyalurkan, dan mengapresiasi hobi para penggemarnya. Selain itu, museum ini diharapkan mampu memfasilitasi komunitas penggemar action figure dan komik, sekaligus menjadi tempat menyimpan sejarah dan perkembangan budaya yang dapat memperkenalkan tokoh serta pahlawan Indonesia secara lebih luas dan mendalam kepada generasi masa kini. Museum ini juga ditujukan sebagai ruang nostalgia bagi masyrakat berusia dewasa atau lanjut usia, untuk kembali mengenang masa kecil mereka.

Perancangan ini mengutamakan konsep interior yang mampu membangkitkan daya imajinasi setiap pengunjung yang memasuki ruangnya. Diharapkan, desain yang dihadirkan dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dan interaktif, sekaligus menyampaikan informasi yang mendalam mengenai sejarah, kebudayaan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam tokoh-tokoh Nusantara. Museum *action figure* dan komik ini dirancang untuk menarik

minat generasi masa kini agar lebih mengenal dan mempelajari tokoh Nusantara, mempertahankan popularitasnya, serta melestarikan identitas budaya Indonesia. dengan demikian, perancangan ini dapat menjadi langkah strategis dalam menjaga warisan budaya bangsa, mengapresiasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita untuk terhubung dengan akar budaya mereka.

## 1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang interior museum galeri Action Figure dan komik Indonesia yang tidak hanya menampilkan koleksi secara menarik dan edukatif, tetapi juga mengintegrasikan unsur interaktif, dan hiburan sehingga mampu memberikan pengalaman yang imajinatif dan informatif bagi semua kalangan pengunjung. Perancangan ini harus mampu mengangkat tokoh Nusantara dan cerita lokal agar tetap relevan dan diminati generasi sekarang, sekaligus menjadi sarana pelestarian warisan budaya, memperkenalkan sejarah dan nilai-nilai tokoh tersebut, serta mendukung perkembangan industri kreatif berbasis komik dan *action figure* di Indonesia?

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.3.1 Tujuan

1. Merancang ruang dan fasilitas dalam museum yang memungkinkan pengunjung berinteraksi secara langsung dengan berbagai elemen pameran. sehingga pengunjung tidak hanya melihat tetapi juga merasakan dan berpartisipasi dalam dunia komik dan *action figure*.
2. Menawarkan program edukasi yang informatif dan menarik, seperti workshop, seminar, dan diskusi panel yang melibatkan komik dan *action figure*. Selain itu, acara khusus seperti pameran, pertemuan komunitas.

3. Perancangan ini bertujuan untuk melibatkan strategi pemasaran yang efektif untuk mempromosikan museum kepada audiens yang lebih luas.

## 1.4 Manfaat

### 1.4.1 Manfaat Subjektif

Manfaat yang diperoleh penulis meliputi pengembangan kemampuan analisis, kreativitas, dan keterampilan merancang interior yang berfokus pada pengalaman pengunjung. Penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai ssejarah, budaya, serta nilai-nilai tokoh nusantara, sekaligus mengasah kemampuan merancang konsep yang menggabungkan aspek edukasi, hiburan, dan pelestarian budaya. Selain itu, proses ini memberikan pengalaman penting dalam merancang strategi pengelolaan ruang publik yang interaktif dan sesuai minat masyarakat.

### 1.4.2 Manfaat Objektif

Manfaat bagi masyarakat dan pihak terkait meliputi hadirnya museum galeri sebagai ruang interaktif yang tidak hanya memamerkan koleksi, tetapi juga mengajak pengunjung terlibat langsung dalam dunia komik dan action figure. Museum ini berperan sebagai media edukasi melalui program seperti lokakarya, seminar, dan pameran, yang membantu memperkenalkan sekaligus melestarikan tokoh dan pahlawan Indonesia kepada generasi muda. Selain menjadi sarana hiburan dan wadah komunitas sekaligus media promosi hasil produksi kreativitas produser action figure hingga industri perfilm-an, keberadaanya juga diharapkan memperkuat identitas budaya Indonesia di tengah pengaruh globalisasi.

## 1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

Perancangan museum komik dan action figure Indonesia berbasis perusahaan Bumi langit, mencakup ruang dan fasilitas sebagai berikut :

### 1.5.1 Ruang Lobby

Ruangan ini berfungsi sebagai area penerimaan utama dan gerbang masuk bagi seluruh pengunjung. Keberadaanya esensial untuk mengontrol akses masuk museum, memfasilitasi penjualan tiket, dan menyediakan informasi awal yang diperlukan pengunjung sebelum menjelajahi area pameran.

### 1.5.2 Ruang Pameran utama

Ruang ini merupakan ruang inti fungsional sebuah museum. Ruangan ini digunakan untuk memamerkan dan mengkomunikasikan koleksi utama museum, yaitu komik langka, artefak *hand-drawn*, hingga prototipe action figure digital. Keberadaan ruang ini memastikan koleksi terjaga aman dari kerusakan luar dan memfasilitasi pengalaman edukatif bagi pengunjung untuk melihat dan memahami evolusi seni dan budaya komik serta action figure Indonesia.

### 1.5.3 *Merch store* (toko suvenir)

Toko ini berfungsi sebagai area komersial di mana pengunjung dapat membeli koleksi (seperti cetakan komik baru, poster) action figure, dan suvenir lainnya. Ruang ini memungkinkan pengunjung membawa pulang barang kenang - kenangan yang relevan dengan pameran yang mereka baru lihat.

### 1.5.4 Ruang kelas

Ruang kelas dimasukkan untuk memperkuat fungsi edukasi dan pelatihan museum. Ruangan - ruangan ini menyediakan fasilitas (meja, kursi, papan tulis, peralatan teknis) untuk menyelenggarakan workshop bagi pengunjung yang tertarik pada proses kreatif di balik

pembuatan komik (menggambar, menulis narasi, dan animasi). Tujuan utamanya adalah meningkatkan *skill* dan interaksi pengunjung dengan materi yang dipamerkan.

### 1.5.5 Restoran

Restoran disediakan sebagai fasilitas pendukung kenyamanan bagi pengunjung. Ruangan ini memungkinkan pengunjung untuk beristirahat, bersantap, dan bersosialisasi di tengah - tengah kunjungan. Keberadaan restoran yang nyaman penting untuk meningkatkan durasi kunjungan secara keseluruhan dan memberikan opsi kuliner tanpa harus meninggalkan area museum.

### 1.5.6 Dapur

Dapur adalah area layanan operasional yang mendukung restoran. Fungsinya sebagai pusat pengolahan, persiapan, dan menyimpan bahan baku makanan dan minuman yang akan dijual di restoran. Keberadaan dapur yang diletakkan berdekatan dengan restoran menjamin efisiensi layanan dan kontrol kualitas *food & beverage* yang disajikan.

### 1.5.7 *Office* (Ruang kantor)

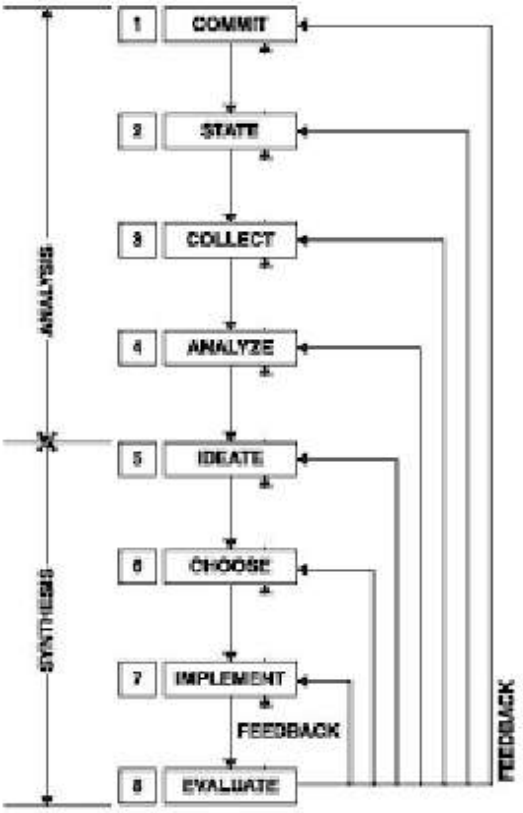
Ruang kantor adalah pusat administrasi dan manajerial museum. Ruangan ini berfungsi sebagai tempat kerja bagi staf manajemen, kurator, dan operasional. Keberadaanya mutlak diperlukan untuk mengelola urusan keuangan, koleksi, dan perancangan program museum. Lokasi yang terpisah memastikan privasi dan produktivitas kerja staf.

### 1.5.8 *Storage* dan *loading* barang

Ruangan ini adalah pusat logistik museum. Storage (gudang) digunakan untuk menyimpan inventaris (suvenir, alat *workshop*), Koleksi yang tidak dipajang, dan peralatan operasional. *Loading Barang* berfungsi sebagai area khusus untuk bongkar muat koleksi baru atau merchandise dari pemasok. Fungsinya menjaga keamanan dan ketertiban area publik dari aktivitas logistik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Proses perancangan yang dipraktikkan mengikuti metode yang diajukan oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Menurut Kilmer (2014), proses perancangan terbagi menjadi dua tahap, yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, desainer akan mengumpulkan informasi yang menjadi sumber masalah dalam perancangan, serta mengusulkan ide perancangan untuk mengatasi masalah tersebut. Sedangkan pada tahap sintesis, desainer akan menggunakan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis untuk merancang solusi dari masalah yang diidentifikasi.




Gambar 1.6 1 : Metode Desain Menurut Rosemary Kilmer

(Sumber : *Designing Interiors*. Rosemary Kilmer, 1992)

Tahap analisis dan tahap sintesis dapat diuraikan lagi menjadi tahap-tahap yang lebih detail. Tahap analisis terdiri dari *commit, state, collect, analyze,* sedangkan tahap sintesis terdiri dari *ideate, choose, implement, evaluate*. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut:

1. *Commit*

   Tahap designer menerima proyek dan membuat jadwal pengerjaannya. Desainer menjadikan pusat interaksi action figure dan komik Indonesia sebagai topik perancangan tugas akhir.

2. *State*

   Latar Belakang dan masalah dari suatu rancangan akan didefinisikan di tahap ini.

3. *Collect*

   Pada tahap ini, desainer akan mencari data literatur yang relevan untuk proyeknya. Desainer akan mengumpulkan data dari survei yang dilakukan secara offline / online.

4. *Analyze*

   Desainer menganalisis masalah yang ada dalam suatu perancangan dan membuat konsep yang sesuai dengan solusi perancangan.

5. *Ideate*

   Desainer berada dalam fase di mana mereka menghasilkan berbagai ide atau alternatif untuk mencapai tujuan perancangan. Proses pencarian ide terbagi menjadi dua tahap, yaitu fase gambar, yang melibatkan bubble diagram, rencana, dan sketsa yang mendukung kebutuhan dan fungsi ruang yang dirancang.

6. *Choose*

   Mengambil satu alternatif desain yang dapat menyelesaikan masalah perancangan dengan baik.

7. *Implement*

   Membuat bentuk Visual ( Gambar 2D dan 3D ) dari alternatif desain yang dipilih

8. *Evaluate*

   Mengevaluasi desain yang telah dibuat. Setelah evaluasi dilakukan, desainer akan melakukan revisi desain agar gambar kerja sudah tidak berubah lagi.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Tinjauan Umum

### 2.1.1 Museum

Museum merupakan intitusi yang memiliki fungsi utama dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, serta menyebarluaskan koleksi kepada masyarakat. Berdasarkan peraturan pemerintahan Nomor 66 Tahun 2015, museum berperan sebagai pengelola bukti material fdari hasil kebudayaan maupun material alam beserta lingkungannya, yang memiliki signifikasi bagi sejarah, Ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan pariwisata. Nilai-nilai tersebut dikomunikasikan serta dipresentasikan kepada publik melalui beragam bentuk pameran (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

Berikutnya, *International Council of Museum* (ICOM) menjelaskan museum sebagai lembaga permanen yang bersifat nirlaba, berorientasi pada pelayanan masyarakat serta mendukung perkembangannya, bersifat terbuka bagi publik, dan memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, serta memamerkan warisan budaya dan lingkungannya. Wrisan tersebut mencakup unsur kebendaan maupun nonkebendaan yang ditunjukkan untuk kepentingan studi, pendidikan, serta rekreasi (Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2019).

### 2.2.1 Sejarah museum

Sejak kehadiran manusia di muka bumi, mereka sudah memperlihatkan sesuatu yang dipandang menarik atau unik. Hal ini dapat ditujukan oleh adanya temuan pada makam-makam dan benda-benda koleksi prasejarah di berbagai negara. Kegemaran tersebut juga didasari pada keyakinan dari manusia itu sendiri, hal ini diperlihatkan dari kuil untuk memuja dewi-dewi inspirasi, pembelajaram, dan patron seni. Museum tertua dikenal pada abad ke-2 sebelum masehi yaitu pada Kota Mesopotamia, adapun menurut Kotler (2008) pada abad ke-6 sebelum masehi di Sumeria, para raja sudah mengoleksi benda-benda antik. Koleksi-koleksi tersebut disimpan di ruangan dekat kuil mereka masing-masing.

Di Eropa terutama Yunani dan Romawi, benih-benih permuseuman lahir akibat peperangan. Biasanya kerajaan yang menguasai wilayah lain akan membawa rampasan perang. Lahirnya museum juga tidak lepas dari hobi kalangan terpelajar dan bangsawan Eropa untuk mengumpulkan benda-benda kuno. Ketika itu benda-benda kuno terlebih yang dianggap menarik, indah, unik, atau langka, sangat diminati. Terlebih yang berasal dari suatu zaman yang disebut dalam kitab sejarah, legenda, atau dongeng. Kalangan ini lazim disebut *antiquarian*. Perkembangan hingga abad ke-17 memperlihatkan minat yang mula-mula terpusat pada sejarah bangsa Eropa, berkembang lebih luas. Akibat kegiatan orang-orang berada dan terpelajar, terkumpullah benda-benda kuno dalam jumlah besar. Benda-benda tersebut kemudian disimpan dalam suatu tempat. Mereka sal ing mempertontonkan koleksi, bahkan secara berkala mereka bertemu untuk mendiskusikan benda-benda tersebut. Namun 'museum' yang mereka bangun belum terbuka untuk umum, biasanya mereka hanya mengundang kalangan terbatas untuk berkunjung. Mencari rempah-rempah di Nusantara, sebenarnya merupakan tujuan utama bangsa Eropa datang ke sini. Sebagai negara tropis, tentu saja banyak hal tidak dapat dijumpai di Eropa. Rupa-rupanya mereka tertarik dengan flora, fauna, dan budaya Nusantara yang dianggap eksotik. Karena rasa keingintahuan yang

besar, maka mereka melakukan berbagai ekspedisi dan penelitian ilmiah sampai ke daerah pedalaman yang pada akhirnya lahirlah museum pertama di Indonesia yaitu *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen,* yang didirikan oleh Pemerintah Belanda pada tahun 1778 di Batavia yang sekarang dikenal sebagai Museum Nasional Jakarta. (Munandar, 2011)

Awalnya *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* (BG) merupakan lembaga independen yang didirikan untuk tujuan memajukan penetitian dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang-bidang ilmu biologi, fisika, arkeologi, kesusastraan, etnologi dan sejarah, Berta menerbitkan hash penelitian. Lembaga ini mempunyai semboyan "*Ten Nutte van het Algemeen*" (Untuk Kepentingan Masyarakat Umum). Salah seorang pendiri lembaga ini, yaitu JCM Radermacher, menyumbangkan sebuah rumah miliknya di Jalan Kalibesar, suatu kawasan perdagangan di Jakarta-Kota. Kecuali itu ia juga menyumbangkan sejumlah koleksi benda budaya dan buku yang amat berguna, sumbangan Radermacher inilah yang menjadi cikal bakal berdirinya museum dan perpustakaan.

Selama masa pemerintahan Inggris di Jawa (1811-1816), Letnan Gubernur Sir *Thomas Stamford Raffles* menjadi Direktur perkumpulan ini. Oleh karena rumah di Kalibesar sudah penuh dengan koleksi, Raffles memerintahkan pembangunan gedung baru untuk digunakan sebagai museum dan ruang pertemuan untuk *Literary Society* (dulu disebut gedung "*Societeit de Harmonie*"). Bangunan ini berlokasi di jalan Majapahit nomor 3. Sekarang di tempat ini berdiri kompleks gedung sekretariat Negara, di dekat Istana kepresidenan. Jumlah koleksi milik BG terus neningkat hingga museum di Jalan Majapahit tidak dapat lagi menampung koleksinya. Pada tahun 1862, pemerintah Hindia-Belanda memutuskan untuk membangun sebuah gedung museum baru di lokasi yang sekarang, yaitu

Jalan Medan Merdeka Barat No. 12 (dutu disebut Koningsplein West). Tanahnya meliputi area yang kemudian di atasnya dibangun gedung *Rechst Hogeschool* atau "Sekolah Tinggi Hukum" (pernah dipakai untuk markasKenpetai di masa pendudukan Jepang, dan sekarang Departemen Pertahanan dan Keamanan). Gedung museum ini baru dibuka untuk umum pada tahun 1868.

Museum ini sangat dikenal di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya penduduk Jakarta. Mereka menyebutnya "Gedung Gajah" atau "Museum Gajah" karena di halaman depan museum terdapat sebuah patung gajah perunggu hadiah dari Raja Chulalongkorn (Rama V) dari Thailand yang pernah berkunjung ke museum pada tahun 1871. Kadang kala disebut juga "Gedung Arca" karena di dalam gedung memang banyak tersimpan berbagai jenis dan bentuk arca yang berasal dari berbagai periode.

Pada tahun 1923 perkumpulan ini memperoleh gelar "*koninklijk*" karena jasanya dalam bidang ilmiah dan proyek pemerintah sehingga lengkapnya menjadi *Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*. Pada tanggal 26 Januari 1950, *Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* diubah namanya menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia. Perubahan ini disesuaikan dengan kondisi waktu itu, sebagaimana tercermin dalam semboyan barunya: "memajukan ilmu-ilmu kebudayaan yang berfaedah untuk meningkatkan pengetahuan tentang kepulauan Indonesia dan negeri-negeri sekitarnya".

Mengingat pentingnya museum ini bagi bangsa Indonesia maka pada tanggal 17 September 1962 Lembaga Kebudayaan Indonesia menyerahkan pengelolaan museum kepada pemerintah Indonesia, yang kemudian menjadi Museum Pusat. Akhirnya, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No.092/ 0/1979 tertanggal 28 Mei 1979, Museum Pusat ditingkatkan statusnya menjadi Museum Nasional.

Kini Museum Nasional bernaung di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Museum Nasional mempunai visi yang mengacu kepada visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu “Terwujudnya Museum Nasional sebagai pusat informasi budaya dan pariwisata yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan peradaban dan kebanggaan terhadap kebudayaan national, serta memperkokoh persatuan dan persahabatan antar bangsa”.

#### 2.1.1.1 Peraturan perundang undangan museum

Adapun beberapa peraturan perundang-undangan di Indonesia mengenai museum sebagai berikut:

A. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum
B. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya
C. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum
D. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 Tentang Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomo 156
E. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 693.

#### 2.1.1.2 Tujuan dan manfaat museum

Direktorat Permuseuman Indonesia (1999) dalam Dede Wahyu Firdaus (2020) menyatakan bahwa museum tidak hanya menjadi tempat menyimpan dan merawat koleksi, tetapi juga mengkaji dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Melalui fungsi ini, museum dapat selalu berinteraksi dengan manusia dan lingkungannya, sehingga akan terwujud harmonisasi antara masa lalu (benda koleksi) dengan masa kini (pengunjung). Adapun fungsi museum sebagai berikut:

A. Fungsi edukasi yaitu keberadaan museum sebagai tempat menyimpan benda-benda peninggalan manusia dan alam yang bernilai luhur
B. Fungsi konservasi yaitu museum sebagai bagian dari tempat wisata yang memiliki kewajiban memberikan kenyamanan dan kesenganan bagi pengunjungnya

Penerapan dalam penggunaan fungsi museum tersebut juga dipaparkan dalam beberapa kegiatan, yaitu:

1) Pelabelan, label (teks) yaitu berupa informasi tertulis atau grafis untuk benda-benda yang dipajang di dalam museum
2) Pameran, terbagi menjadi 2 yaitu pameran tetap dan pameran temporer atau pameran yang diselenggarakan dengan tema dan waktu tertentu.

#### 2.1.1.3 Jenis jenis museum

Tujuan pendirian museum yaitu untuk mengumpulkan, menafsirkan, dan memamerkan benda-benda yang memiliki nilai sejarah, seni, budaya, atau ilmiah kepada masyarkat. Dengan demikian, keberadaan museum sangat penting sebagaimana fungsinya. Berdasarkan jenis koleksinya menurut Teguh Purwantari (2021) museum terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

A. Museum umum

Museum umum adalah museum yang mengoleksi berbagai jenis benda dari beragam cabang ilmu, seni, budaya, sejarah, maupun teknologi.koleksinya biasanya luas, mencakup benda arkeologi, etnografi, seni rupa, zoologi, geologi, hingga naskah kuno. Dengan cakupan yang beragam, museum umum bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai warisan budaya dan pengetahuan manusia.

Karakteristik museum umum antara lain :

- Koleksi bragam lintas bidang : tidak terbatas pada satu tema tertentu, sehingga cocok untuk pendidikan masyarakat secara umum.
- Fungsi edukatif luas : menjadi sumber pembelajaran bagi siswa, peeneliti, maupun masyarakat umum.
- Contoh : museum nasional Indonesia di jakarta yang menyimpan artefak sejarah, benda budaya, koleksi arkeolog, hingga geologi dalam satu institusi.

B. Museum khusus

Museum khusus adalah museum yang hanya berfokus pada satu cabang ilmu, seni, atau jenis koleksi tertentu. Koleksi yang ditampilkan lebih mendalam dan rinci karena tema yang diangkat memang spesifik. Jenis museum ini biasanya muncul untuk melestarikan warisan tertentu atau untuk memberikan ruang apresiasi yang lebih fokus pada bidang tertentu.

Karakteristik museum khusus antara lain :

- Koleksi tematik : fokus pada satu bidang, misal senni rupa, teknologi, militer, atau komik.
- Fungsi spesialis : memberikan pemahaman lebih detail tentang topik tertentu.
- Contoh : museum wayang di Jakarta yang khusus menampilkan koleksi wayang dari berbagai daerah dan negara.

#### 2.1.1.4 Tata cara mendisplay museum

Dalam perancangan museum perlu diperhatikan agar hasil rancangannya mampu mewadahi warisan hasil karya nenek moyang. Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 tentang pemeliharaan dan pemanfaatan benda cagar budaya dijelaskan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Nafsia, 2024). Menurut John Peponis, penataan ruang pada museum menjadi salah satu aspek yang penting bagi kenyamanan pengunjung dalam penjelajahan ruang yang ada. Salah satu cara penataan ruang adalah open plan yang biasa disebut denah yang

kosong. Penataan ruang jenis ini membebaskan bagaimana cara menata ruang sesuai konsep yang dibutuhkan. Oleh karena itu, penata ruangan didalam museum sangatlah penting. Dalam mendesain ruangan museum harus meliputi hal-hal berikut:

A. Organisasi Ruang

Dalam pengorganisasian ruang didalam museum perlu memperhatikan objek apa saja yang akan dipamerkan. Sudut pandang mata manusia dapat disesuaikan dengan objek pameran yang disinari oleh cahaya.

| **Objek Pamer** | **Jarak Sudut Pandang** |
|---|---|
| Lukisan | 3 - 5 $m^2$ Luas Dinding |
| Patung / Miniatur | 6 - 10 $m^2$ Luas Lantai |
| Benda-benda Kecil | 1 $m^2$ Lemari Kabinet |

Gambar 2.1.1.4 1 Standar Luas Objek Pamer

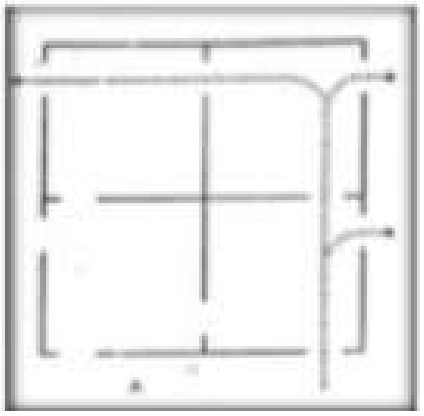
(Sumber: Data Arsitek Ernst Neufert dalam Ardiansyah (2023)

B. Sirkulasi

Sirkulasi menjadi salah satu aspek penting dalam denah tata ruang pameran dalam museum. Pada buku *Museum Building* oleh Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis sikulasi dalam bangunan museum diantaranya:

- Pola linear / jalur tunggal : pengunjung mengikuti satu jalur lurus atau melingkari untuk melihat seluruh koleksi.

  Kelebihan : sederhana dan mudah diikuti, tetapi bisa monoton.

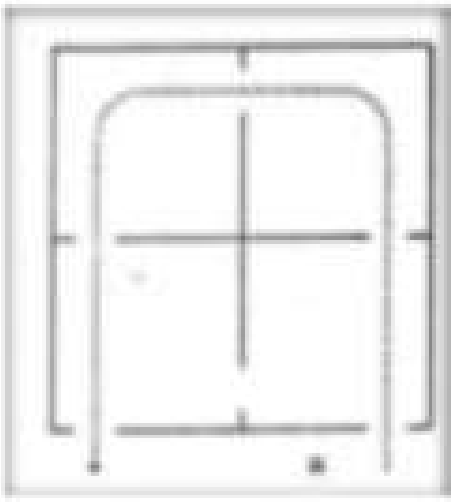


**Gambar 2.1.1.4 2** Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum

(Sumber: Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023)

- Pola grid / jaring : sejumlah jalur pararel yang saling terhubung, pengunjung bisa memilih jalur yang ingin dilewati.

  kelebihan : memberikan alternatif rute, dan cocok untuk pameran modular.

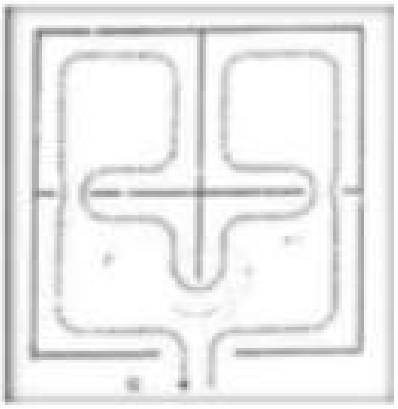


**Gambar 2.1.1.4 3** Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum

(Sumber: Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023)

- Pola radial / inti & satelit : terdapat ruang pusat (core) dan ruang-ruang satelit di sekitarnya : jalur bercabang dari inti utama.

  kelebihan : efektif menonjolkan ruang pusat sebagai daya tarik visual.

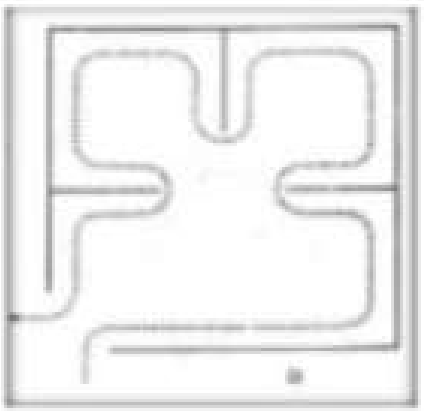


**Gambar 2.1.1.4 4** Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum

(Sumber: Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023)

- Pola labirin / zigzag : jalur yang mengarah pengunjung melewati berbagai segmen dengan belokan - belokan agar tidak melewatkan koleksi tertentu.

  kelebihan : memperpanjang durasi kunjungan, tetapi harus dirancang agar tidak membingungkan.

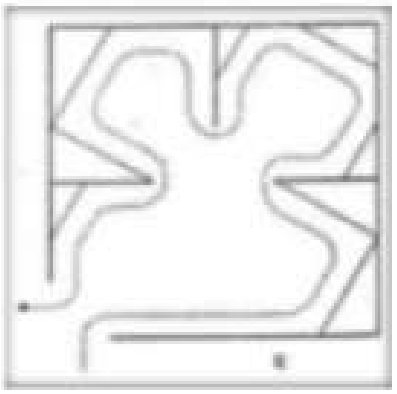


**Gambar 2.1.1.4 5** Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum

(Sumber: Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023)

- Pola campuran / hibrid : kombinasi dari beberapa pola di atas agar sirkulasi menjadi variatif dan dinamis.

  kelebihan : memungkinkan fleksibilitas untuk segmen pameran berbeda.



**Gambar 2.1.1.4 6** Jenis-jenis Sirkulasi Dalam Ruang Museum

(Sumber: Laurance V Colemen (1950) dalam Ardiansyah (2023)

Menurut Ching (1996) dalam Arief (2016), sirkulasi dalam desain arsitektur memainkan peran penting sebagai penghubung antar ruang. Ching mengidentifikasikan bahwa Sirkulasi / penghubung dapat diwujudkan melalui dua teknik utama pengaplikasian : yaitu dengan melewati ruang (*passing through a space*) dan menembus ruang (*penetrating a space*). Kedua teknik ini menjadi dasar dalam perancangan alur yang efektif dan dinamis di dalam sebuah bangunan.

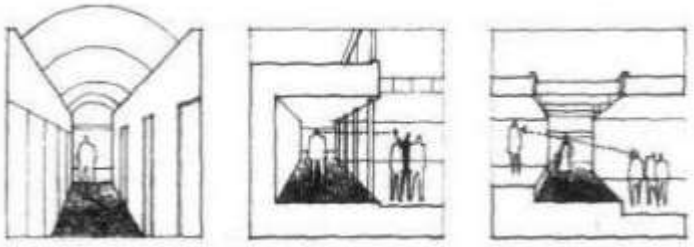


**Gambar 2.1.1.4 7** Simulasi Sirkulasi Ruang

(Sumber: Ching, (2023)

Secara fisik, sistem sirkulasi dalam sebuah perancangan dapat diklasifikasi berdasarkan tingkat keterbukaan ruangnya, yang terbagi menjadi tiga kategori utama :

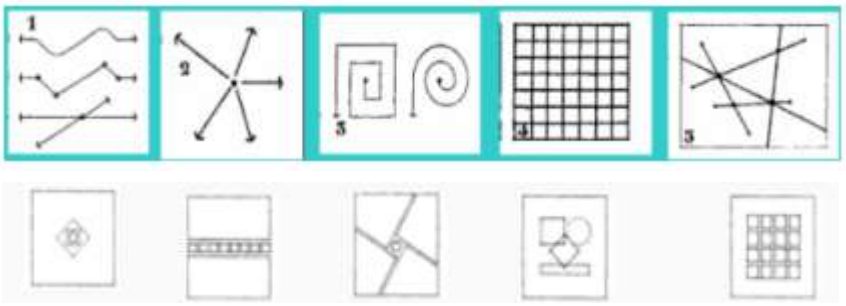
1. **Sirkulasi Tertutup Penuh:** Merujuk pada jalur sirkulasi yang terisolasi dan tertutup sepenuhnya, tidak memiliki akses visual atau fisik langsung ke lingkungan luar.
2. **Sirkulasi Terbuka Satu Sisi:** Menggambarkan jalur sirkulasi yang memiliki keterbukaan (visual atau fisik) hanya pada salah satu sisinya, seringkali menghadap ke luar atau ke ruang terbuka.
3. **Sirkulasi Terbuka pada Kedua Sisi:** Merupakan jalur sirkulasi yang memiliki akses dan keterbukaan visual maupun fisik pada kedua sisinya, menciptakan *flow* yang maksimal dan transparan.



**Gambar 2.1.1.4 8** Simulasi Penutup Sirkulasi Ruang

(Sumber: Ching, (2023)

Berdasarkan jenisnya, sirkulasi ruang dapat dibagi menjadi lima pola utama : Linier, radial, spiral, *grid*, dan jaringan. Struktur sirkulasi berkaitan erat dengan bagaimana ruang diorganisasi dan dihubungkan. Organisasi ruang merupakan representasi hubungan kedudukan antar ruang, memiliki lima karakteristik utama: hubungan terpusat, linier, radial, klaster, dan *grid*.



**Gambar 2.1.1.4 9** Pola Sirkulasi & Alur Organisasi Ruang

(Sumber: Ching, (2023)

C. Teknik Pencahayaan

Standar ruang pameran dengan pencahayaan dari samping yaitu tinggi tempat gantung yang baik adalah antara 30° dan 60°, dengan ketinggian ruang pameran yaitu 6,7 meter. Sedangkan untuk objek yang dipamerkan berupa gambar 2D, tinggi pencahayaan sekitar 2,1 meter, selanjutnya untuk objek pameran dalam bentuk miniatur, sculpture, 3D, dan lainnya tinggi pencahayaan sekitar 3,65 meter (Ardiansyah, 2023).

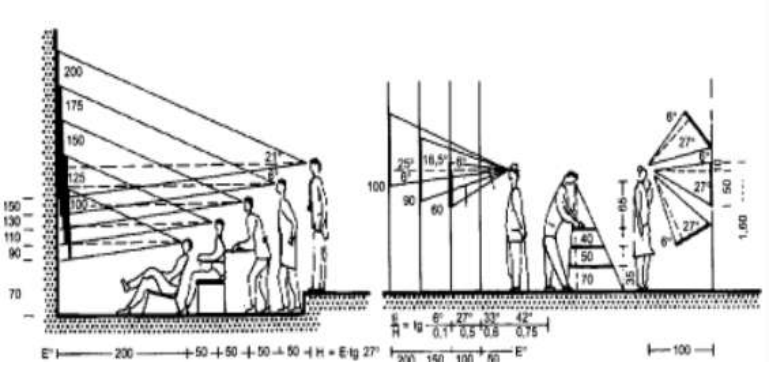
D. Standar Proporsi dan Skala Pada Ruang Pamer

Proporsi dan skala dalam perancangan museum meliputi skala kenyamanan visual dan ketinggian plafon dalam ruang. Dalam skala ketinggian plafon, ketinggian menurut standar yang disesuaikan oleh Gilman Grave dalam buku Museum Building yaitu setinggi 34 feet atau 10,6 meter. Sedangkan pada ruang pamer yang menggunakan pencahayaan buatan, ketinggian plafon 20 feet atau 6 meter karena lebih menggunakan pencahayaan buatan daripada pencahayaan alami (Ardiansyah, 2023).

E. Syarat ruang koleksi

Penyajian benda koleksi dapat dilakukan melalui beragam pendekatan teknis yang dinamis. Teknik - teknik tersebut mencakup metode teatrikal, sinematik, serta pendekatan interaktif atau digital, yang dilengkapi dengan teknik display konvensional (Locker, 2010). Lebih lanjut, Neufert & tjahjadi (2003) menegaskan bahwa ruang koleksi yang ideal harus memenuhi serangkaian syarat krusial untuk menjamin kualitas pameran dan konservasi :

1. **Proteksi maksimal** : Ruangan harus mampu memberikan perlindungan optimal terhadap koleksi dari berbagai macam ancaman, seperti gangguan eksternal, pencurian, serta kerusakan akibat fluktuasi kelembapan, kekeringan, dan debu.
2. **Kualitas pencahayaan** : Ruang koleksi diwajibkan memiliki intensitas cahaya yang terang dan memadai, menjadikannya elemen penting dalam menghadirkan pameran yang efektif dan menarik.
3. **Kenyamanan Pengunjung** : Penataan koleksi harus diatur sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat mengamati objek pameran tanpa mengalami kelelahan yang signifikan.



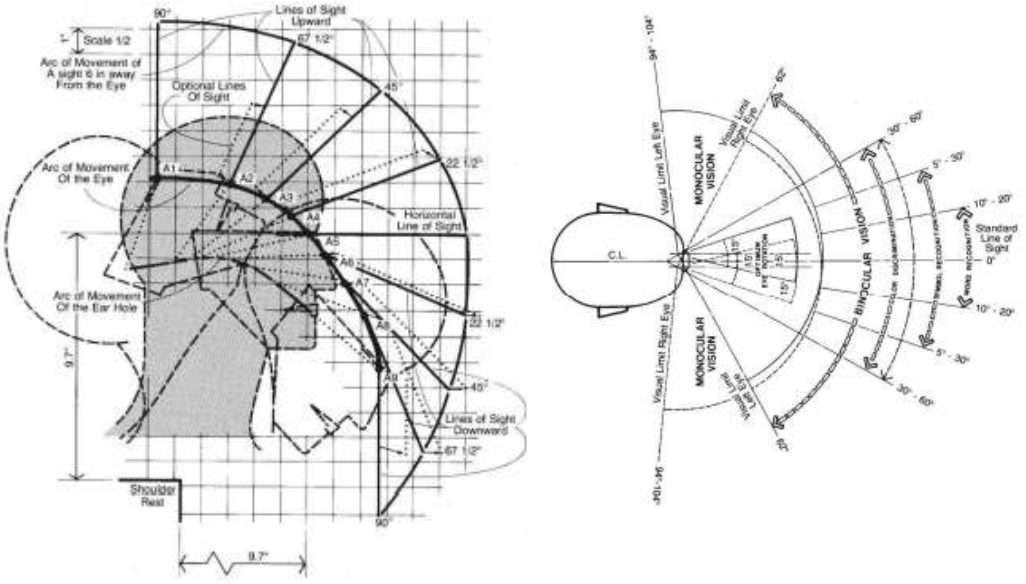
**Gambar 2.1.1.4 9** Simulasi Angle Pameran

(Sumber: Ching, (2023)

#### 2.1.1.5 Studi antropometri

Dalam sebuah museum, aspek kenyamanan dan efektivitas ruang menjadi perhatian utama agar seluruh kegiatan di dalamnya dapat berlangsung dengan optimal. Area pamer dirancang sedemikian rupa sehingga koleksi dapat tersaji secara jelas, mudah dijangkau, serta menyenangkan untuk diamati oleh pengunjung. Sementara itu, ruang kerja bagi pengelola juga dipertimbangkan agar mendukung aktivitas administrasi, pengarsipan, maupun operasional harian dengan lancar. Setiap penempatan dan pengaturan elemen ruang dilakukan secara terukur, sehingga hubungan antara manusia dengan lingkungannya dapat terjaga dengan baik. Dengan pendekatan tersebut, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran koleksi, tetapi juga sebagai wadah interaksi yang nyaman dan efisien bagi pengunnjung maupun staf.

Pergerakan tubuh manusia, terutama pada sendi dan kepala, memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut (Panero, 2003), kepala dapat bergerak hingga membentuk sudut pandang 90° ke atas dan 90° ke bawah dari garis pandang horizonta, sementara ke samping pun terdapat ruang gerak yang cukup luas tanpa harus mengubah posisi tubuh sepenuhnya. Kemampuan untuk membungkuk, berlutut, atau berdiri di ujung jari kaki turut memperluas jangkauan fungsional seseorang. Pemahaman tentang sudut-sudut pandang tersebut menjadi dasar penting dalam merancang ruang, khususnya museum, agar penempatan media display, lukisan, vitrin, maupun elemen interior lain selalu berada dalam jangkauan penglihatan alami pengunjung.

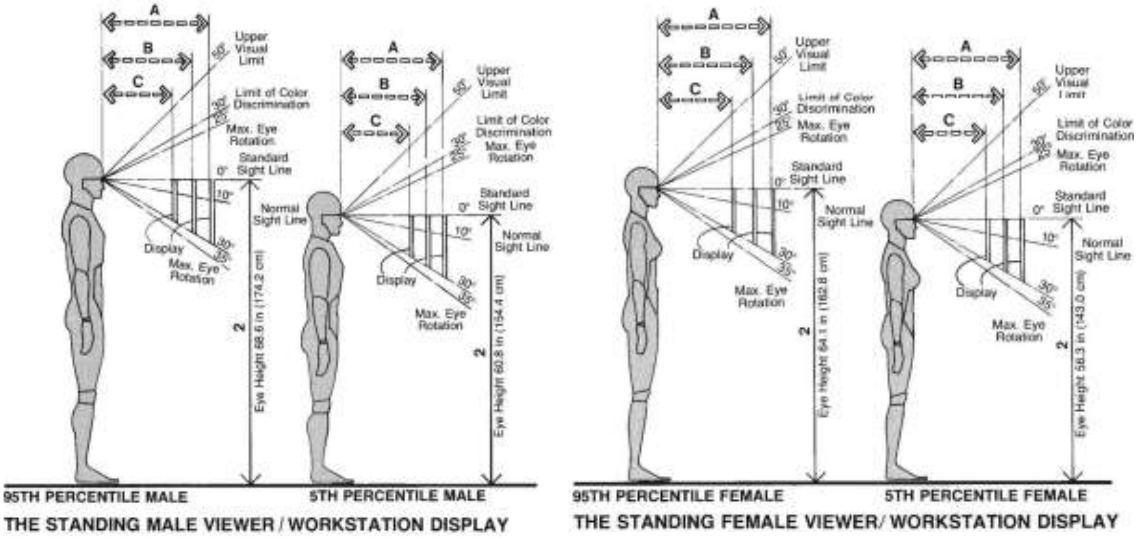



**Gambar 2.1.1.5 1** Antropometri gerak manusia

(Sumber: Panero, Julius, Zelnik & Martin.2003)

Dalam perancangan ruang pamer sebuah museum, penempatan media display harus memperhatikan kenyamanan visual pengunjung. Menurut (Panero, 2003), garis pandang normal manusia berada pada posisi horizontal (0°), dengan batas atas hingga sekitar 30° ke atas dan batas bawah mencapai 45° ke bawah. Rentang sudut ini menjadi acuan utama agar koleksi yang dipasang di dinding maupun layar informasi tetap berada dalam jangkauan pandang tanpa menimbulkan ketegangan pada leher.. Selain itu, jarak ideal antara mata dan display berkisar antara 45-55 cm sebagai jarak optimal, dengan batas minimum 33-40 cm dan maksimum 71-73 cm. Jarak ini dipengaruhi oleh faktor usia, di mana pada usia muda titik fokus mata bisa mencapai sekitar 10 cm, sedangkan pada usia 40 tahun meningkat lebih dari 40 cm. Oleh karena itu, media display seperti panel informasi, label koleksi, vitrin, hingga layar interaktif sebaiknya ditempatkan pada rentang yang sesuai agar dapat dilihat dan dibaca dengan nyaman oleh mayoritas pengunjung.

Pertimbangan ini juga harus mampu mengakomodsi perbedaan tinggi badan pria dan wanita dari persenti ke -5 hingga ke -95, sehingga baik pengunjung dengan postur tubuh rendah maupun tinggi tetap memperoleh pengalaman ruang yang inklusif. Dengan pendekatan ini, museum tidak hanya menampilkan koleksi secara estetis, tetapi juga memastikan bahwa setiap informasi dapat diakses dengan mudah oleh seluruh lapisan pengunjung.




THE STANDING MALE VIEWER / WORKSTATION DISPLAY

THE STANDING FEMALE VIEWER/ WORKSTATION DISPLAY

| | in | cm |
|---|---|---|
| A | 28–29 | 71.1–73.7 |
| B | 18–22 | 45.7–55.9 |
| C | 13–16 | 33.0–40.6 |

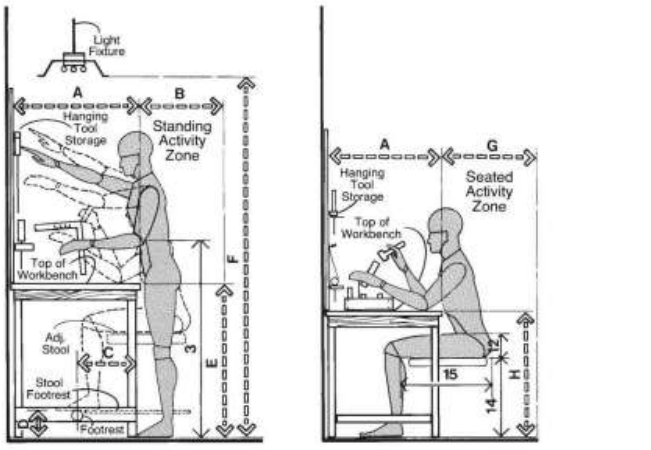
**Gambar 2.1.1.5 2** Pertimbangan media display

(Sumber: Panero, Julius, Zelnik & Martin.2003)

Pengaturan meja kerja dan area kerja dan area clearance memiliki peran penting dalam mendukung kenyamanan serta efektivitas di dalam ruang museum, baik untuk keperluan administratif maupun kegiatan edukasi. Meja gambar atau meja kerja idealnya memiliki tinggi sekitar 36 inci atau 91,4 cm, sehingga dapat digunakan dalam posisi duduk maupun berdiri. jarak antara permukaan meja dengan lantai harus disesuaikan agar tidak menyebabkan kaki pengguna menggantung, sehingga

diperlukan pijakan tambahan atau penyesuaian tinggi kursi. Selain itu, ruang bebas antara pengguna dan meja harus cukup memberikan keleluasaan bergerak serta menghindari postur tubuh yang kaku.

Pada meja kerja berdiri, tinggi meja ditentukan berdasarkan tinggi siku dari lantai. apabila aktivitas membutuhkan tenaga otot lebih besar, maka jarak antara siku dengan permukaan meja sebaiknya lebih tinggi. Sebaliknya, untuk pekerjaan yang lebih ringan atau presisi, meja dapat dibuat lebih rendah dari tinggi siku. Rentang ketinggian meja kerja yang umum digunakan adalah 34-36 inci (86,4-91,4) untuk posisi berdiri, dan 24-29 inci (60,9-73,6 cm) untuk posisi duduk ketentuan ini menunjukkan bahwa variasi ukuran meja harus mampu mengakomodasi perbedaan postur tubuh pengguna, sekaligus menjaga efisiensi kerja dan kenyamanan jangka panjang.




**HIGH WORKBENCH**

| | in | cm |
|---|---|---|
| A | 18–36 | 45.7–91.4 |
| B | 18 | 45.7 |
| C | 6–9 | 15.2–22.9 |
| D | 7–9 | 17.8–22.9 |
| E | 34–36 | 86.4–91.4 |
| F | 84 | 213.4 |

**LOW WORKBENCH**

| | | |
|---|---|---|
| G | 18–24 | 45.7–61.0 |
| H | 29–30 | 73.7–76.2 |
| I | 65 | 165.1 |
| J | 36 | 91.4 |
| K | 30 | 76.2 |
| L | 15 | 38.1 |
| M | 21 | 53.3 |
| N | 24 | 61.0 |
| O | 22–27 | 55.9–68.6 |
| P | 29 | 73.7 |
| Q | 34 | 86.4 |
| R | 33 | 83.8 |
| S | 26 | 66.0 |
| T | 16 | 40.6 |

**Gambar 2.1.1.5 3** Pertimbangan media display

(Sumber: Panero, Julius, Zelnik & Martin.2003)

## 2.2 Tinjauan Khusus

### 2.2.1 Komik

Komik dapat dipahami sebagai karya seni yang lahir dari perpaduan antara kata-kata dan gambar visual yang saling melengkapi. Melalui kombinasi ini, komik mampu menyampaikan gagasan, ide, maupun cerita secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembacanya. Bentuk karya ini umumnya hadir di berbagai media cetak seperti majalah, surat kabar, hingga dalam bentuk buku yang diterbitkan secara khusus. Keunikan komik terletak pada kemampuannya menyatukan elemen narasi dan ilustrasi sehingga pembaca tidak hanya menikmati alur cerita melalui tulisan, tetapi juga memperoleh gambaran konkret melalui visual yang disajikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai cerita bergambar yang biasanya ringan, sederhana, mudah dipahami, dan seringkali memiliki unsur humor. Definisi ini menekankan sisi hiburan dan kemudahan komik dalam menjangkau pembaca dari berbagai kalangan. Sementara itu, pandangan lain datang dari Hurlock yang melihat komik bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan. Komik dianggap mampu memberikan contoh atau model yang dapat digunakan untuk meningkatkan, bahkan mengembangkan kepribadian anak. Dengan demikian, komik tidak hanya bersifat rekreatif, melainkan juga memiliki nilai edukatif yang cukup penting.

Lebih lanjut, komik juga bisa dimanfaatkan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan tertentu, baik yang bersifat naratif, informatif, maupun ilmiah. Dengan menggabungkan kekuatan gambar dan kata, komik mampu menjangkau audiens secara lebih efektif karena pesan yang disampaikan mudah diterima dan diingat. Hal ini menjadikan komik sebagai medium yang fleksibel, tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, penyuluhan, bahkan penelitian ilmiah.

Definisi lain dikemukakan oleh M.S. Gumelar, yang menyebutkan bahwa komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan maksud dan filosofi penciptanya. Setiap gambar memiliki keterkaitan sehingga membentuk alur cerita yang utuh dan mampu menyampaikan pesan yang diinginkan. Penekanan Gumelar lebih banyak pada aspek teknis, yaitu bagaimana visualisasi dan susunan gambar dapat menjadi medium komunikasi yang efektif (Nafala, 2022).

#### 2.2.1.1 Sejarah komik

Sejak penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada 1455, media cetak mulai berkembang pesat. Awal 1700-an muncul ilustrasi satir politik murah yang menjadi cikal bakal komik, dipelopori William Hogarth dan George Townsend. Memasuki 1800-an, kartun makin populer di surat kabar. Benjamin Franklin bahkan membuat kartun editorial pertama di Amerika berjudul *Join, or Die* sebagai propaganda politik. Di masa yang sama, Thomas Nast, kartunis asal Jerman, dikenal berkat karya-karya kritik sosialnya.

Pada 1912, *New York Evening Journal* menjadi koran pertama yang menyediakan halaman khusus komik strip, melahirkan tokoh terkenal seperti *Gasoline Alley* dan *Popeye*. Tidak banyak komik strip yang bertahan lama, namun beberapa nama seperti Tintin, Buck Rogers, Popeye, dan Tarzan berhasil populer. Era keemasan komik dimulai 1938 dengan kemunculan Superman dan disusul Batman, yang membuka jalan bagi lahirnya tokoh-tokoh superhero lain. Pada masa itu, penjualan komik mencapai jutaan eksemplar per-bulan. Memasuki 1950-an, tema komik bergeser ke kriminalitas dan horor, hingga lahirlah raksasa industri Marvel dan DC yang kemudian juga sukses di dunia film.

Di Jepang, komik dikenal dengan istilah “manga”, sebuah sebutan yang mulai populer digunakan pada akhir abad ke-18. Meskipun demikian, akar sejarah manga sesungguhnya dapat ditelusuri jauh lebih awal, yakni sejak abad ke-12 melalui karya bergambar yang dikenal sebagai *Chōjū-jinbutsu-giga* atau “Giga Hewan-Manusia,” berupa gulungan ilustrasi yang menggambarkan binatang dengan ekspresi dan perilaku layaknya manusia. pada abad ke-18, istilaah manga mulai dipopulerkan oleh katsushika hokkusai. Seorang seniman ukiyo-e ternama. yang menerbitkan kumpulan sketsa berjudul Hokusai Manga. Istilah ini kemudian melekat untuk menyambut karya seni ilustrasi dan cerita bergambar di jepang.

Berbeda dengan komik pada umumnya yang dibaca dari kiri ke kanan, manga memiliki sistem baca dari kanan ke kiri, yang mencerminkan tradisi penulisan dan pembacaan huruf kanji serta huruf jepang lainnya. Pola baca ini bukan sekedar konvensi teknis, melainkan bagian dari ciri khas budaya yang tetap dipertahankan hingga kini meskipun manga telah menyebar dan diteerjemahkan ke berbagai negara. Bahkan dalam edisi internasional, penerbit kerap mempertahankan pola baca asli tersebut untuk menjaga keaslian pengalaman membaca sebagaimanapun yang dimaksudkan oleh para mangka (pencipta manga).

Selain itu, manga juga berkembang dalam berbagai genre yang sangat beragam, mulai dari shōnen (untuk remaja laki-laki), shōjo (untuk remaja perempuan), seinen (untuk dewasa pria), hingga josei (untuk dewasa wanita), yang masing-masing memiliki gaya narasi dan visual tersendiri. Keragaman ini menjadikan manga bukan hanya hiburan, tetapi juga cerminan budaya populer Jepang yang memiliki  nilai artistik dan sosial yang kuat.

Di Indonesia, komik mulai berkembang pada 1930-an melalui Kho Wang Gie dengan tokoh “Put On” di surat kabar *Sin Po*. Pada 1950-an, Abdulsalam dan para komikus lain terus berkarya, banyak terinspirasi oleh perkembangan komik di Amerika. Baik dalam gaya visual maupun alur cerita, bahkan hingga melakukan penjiplakan. Hal ini mencerminkan pengaruh kuat budaya populer Barat terhadap komik Indonesia pada masa terebut.

Namun, tidak semua karya terikat pada gaya komik Barat. Beberapa komikus justru mengangkat budaya lokal dengan menciptakan komik bertema pewayangan, seperti “Gatotkaca” (1955) dan “Mahabarata”. Komik jenis ini berperan dalam memperkenalkan kembali kisah-kisah klasik Nusantara ke masyarakat melalui media populer. Sayangnya, masa keemasan komik pewayangan hanya berlangsung singkat, sekitar hingga tahun 1960, popularitasnya meredup dan kembali digantikan oleh dominasi pengaruh komik luar negeri (Purnama & Lara Dianrama, 2011).

#### 2.2.1.2 Jenis jenis komik

Berdasarkan fungsinya, menurut Daryanti (2010) dalam Nur Mazidah Nafala (2022) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

A. Komik komersial

   Komik komersial memiliki kedekatan dengan pembaca karena menggunakan humor lugas serta bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Sifatnya yang personal membuatnya relevan di pasaran. Selain itu, komik ini menonjolkan kesederhanaan moral dan jiwa, serta menghadirkan kecenderungan universal manusia untuk mengagumi sosok pahlawan. Hal-hal tersebut menjadikannya populer sekaligus tetap diminati hingga kini.

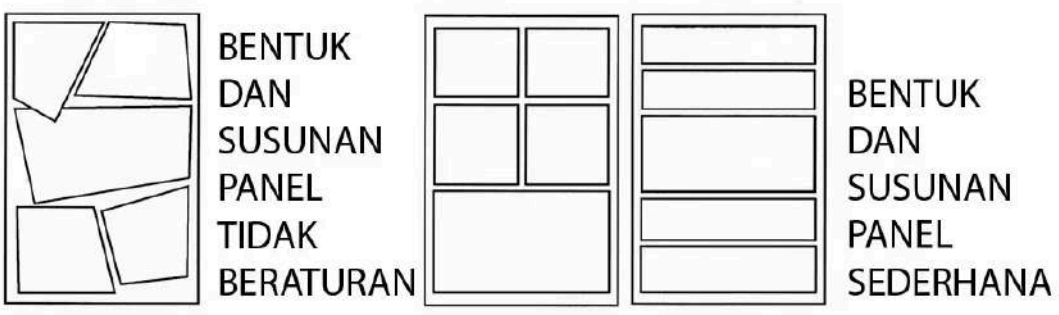
B. Komik Pendidikan

Komik pendidikan pada umumnya disusun dengan tujuan utama memberikan informasi yang bersifat mendidik sekalius mudah dipahami pembaca. Isi yang ditampilkan tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga menyampaikan pengetahuan atau pesan tertentu secara sederhana melalui perpaduan teks dan ilustrasi. Karena sifatnya yang informatif, komik jenis ini banyak dimanfaatkan oleh berbagai pihak, seperti lembaga industri, dinas kesehatan, maupun organisasi non-profit. Melalui media komik, mereka dapat menjangkau khalayak luas dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan efektif dibandingkan penyampaian informasi secara konvensional.

### 2.2.1.3 Elemen elemen komik

Sesuai dengan fungsinya, komik terdiri atas beberapa elemen atau unsur visual. Menurut Wang & Zhang (2015) dalam Adinda Yuliaqanita, dkk (2024) bahwa elemen-elemen yang terdapat didalam komik yaitu:

A. Panel yang merupakan ruang terbentuk persegi atau persegi panjang yang didalamnya terdapat ilustrasi dan teks.




**Gambar 2.2.1.3 1** Contoh panel dalam komik

(Sumber: www.kaskus.co.id)

B. Sudut pandang yaitu arah pengambilan gambar yang bervariatif dengan tujuan untuk memberi kesan drama pada komik.




**Gambar 2.2.1.3 2** Contoh sudut pandang dalam komik

(Sumber: www.senibudayaku.com)

C. Parit yaitu jarak kosong yang terdapat dalam komik dan terdapat diantara panel sebagai wilayah imajinatif bagi pembaca.




**Gambar 2.2.1.3 3** Contoh parit / *gutter* dalam komik

(Sumber: senibudayaku.com)

D. Balon kata yang pada umumnya sebagai dialog anatar tokoh pada komik.




**Gambar 2.2.1.3 4** Contoh balon kata dalam komik

(Sumber: senibudayaku.com)

E. Bunyi huruf yang digunkan sebagai bentuk dramatisasi suatu adegan atau disebut juga sebgai onomatope.




**Gambar 2.2.1.3 5** Contoh balon kata dalam komik

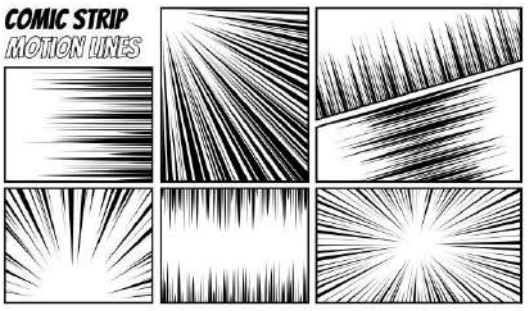
(Sumber: IMGBIN.com)

F. Ilustrasi yang merupakan bentuk visualisasi dengan tujuan memberikan penjelasan mengenai suatu maksud tertentu.

G. Cerita memiliki peran penting dalam komik sebab komik ialah penggabungan antara ilustrasi dengan teks.

H. Splash yang berupa panel dan halaman sebagai prolog dan penanda bagian penting dalam komik.

I. Garis gerak atau speed line ialah efek yang menujukkan pergerakan objek atau subjek dalam komik.




**Gambar 2.2.1.3 6** Contoh balon kata dalam komik

(Sumber: IMGBIN.com)

J. Symbolia atau simbol juga ikon dengan peranan dalam memperkuat serta mendramatisir adegan ataupun ekspresi pada komik.




**Gambar 2.2.1.3 6** Contoh symbolia dalam komik

(Sumber: IMGBIN.com)

K. *Story telling* yang merupakan keterampilan dalam menyampaikan cerita atau pesan yang ingin disampaikan termasuk penentuan alur atau plot.

### 2.2.2 *Action figure*

*Action figure* merupakan miniatur berbentuk figur kecil yang umumnya dianggap sebagai mainan. Terbuat dari plastik cetakan, *action figure* biasanya dilengkapi dengan sendi-sendi yang dapat digerakkan sehingga memungkinkan berbagai pose. Hal inilah yang membedakannya dari figurine. Figurine sendiri adalah objek koleksi yang mirip *action figure*, namun tidak memiliki sendi gerak sehingga lebih cocok dijadikan pajangan. Dari segi harga, figurine umumnya lebih terjangkau bagi kolektor yang hanya menginginkan tampilan karakter favorit sebagai hiasan. Tujuan utama pembuatan *action figure* adalah merepresentasikan karakter dari beragam media hiburan, seperti film, serial televisi, maupun komik. Kemampuannya menirukan pose dan gerakan tokoh asli menjadikannya bukan hanya barang koleksi bagi penggemar, tetapi juga media untuk menyalurkan kreativitas serta imajinasi (Oktaviandi, 2024).

#### 2.2.2.1 Sejarah *action figure*

Sejarah action figure dapat ditelusuri sejak era 1930-an, ketika perusahaan Marx Toys mulai memproduksi figur kecil berbentuk tentara dan polisi. Kehadiran figur tersebut diyakini erat kaitannya dengan situasi dunia pada masa itu, di mana Perang Dunia menjadi tema yang banyak memengaruhi budaya populer, termasuk mainan anak-anak. Figur-figur ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mencerminkan kondisi sosial dan politik pada zamannya.

Memasuki dekade 1950-an, perkembangan action figure semakin pesat dengan diperkenalkannya G.I. Joe, sebuah produk yang kemudian menjadi ikon di dunia mainan. Kehadirannya membuka pasar baru, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang tertarik pada karakter-karakter heroik. Popularitas action figure pun melonjak drastis ketika film Star Wars dirilis, melahirkan jajaran figur karakter legendaris yang hingga kini tetap diburu oleh para kolektor.

Pada era 1980-an, fenomena action figure semakin menguat dengan lahirnya produk-produk baru seperti Transformers dan Masters of the Universe. Kedua lini mainan ini bukan hanya sukses secara komersial, tetapi juga menciptakan tren global dengan menggabungkan konsep mainan, serial televisi, dan budaya populer. Masa ini dapat dikatakan sebagai salah satu tonggak penting dalam sejarah perkembangan action figure, karena berhasil mengukuhkan posisinya sebagai lebih dari sekadar mainan, melainkan juga bagian dari budaya koleksi dan hiburan dunia (Fomu, 2024).

#### 2.2.2.2 Jenis jenis *action figure*

Adapun jenis-jenis *action figure* yang umum ditermukan (Fomu, 2024), yaitu :

A. *Superhero*

*Action figure superhero* berfungsi sebagai representasi kekuatan tokoh-tokoh ikonik dalam dunia fiksi. Figur ini umumnya disertai berbagai aksesori, seperti kostum maupun senjata yang bisa diganti, sehingga memungkinkan penggemar untuk menyesuaikan atau merekonstruksi tampilan karakter sesuai keinginan mereka.



**Gambar 2.1** Contoh *Action Figure* Karakter *Superhero*

(Sumber: *Walmart Online Shop*)

B. Robot

Action figure bertema robot juga memiliki daya tarik tersendiri bagi banyak penggemar. Salah satu contohnya adalah seri fiksi ilmiah asal Jepang, Gundam, yang menampilkan robot-robot raksasa dengan desain futuristik. Selain itu, terdapat pula *Transformers*, sebuah film populer yang menghadirkan robot-robot yang mampu berubah wujud menjadi kendaraan. Hal ini juga diterapkan pada versi *action figure*-nya, di mana figur dapat diubah dari bentuk robot ke kendaraan maupun sebaliknya.



**Gambar 2.1** Contoh *Action Figure* Karakter Robot

(Sumber: Gundam Freedom Web)

C. Anime

*Action figure* anime adalah figur miniatur yang diadaptasi dari karakter-karakter dalam serial anime maupun manga Jepang. Figur ini biasanya menampilkan detail yang sangat mirip dengan karakter aslinya, mulai dari kostum, ekspresi wajah, hingga perlengkapan khas yang melekat pada tokoh tersebut. Banyak *action figure* anime dilengkapi dengan sendi-sendi yang dapat digerakkan, sehingga memungkinkan penggemar untuk mengatur pose sesuai adegan ikonik dalam cerita. Selain itu, beberapa produk juga disertai aksesori tambahan seperti senjata, ekspresi wajah alternatif, atau bagian tubuh yang bisa diganti.



**Gambar 2.1** Contoh *Action Figure* Karakter Anime

(Sumber: *Walmart Online Shop*)

D. *Game*

*Action figure* game adalah figur miniatur yang diadaptasi dari karakter-karakter dalam dunia *video game*. Figur ini biasanya menonjolkan detail visual yang khas, mulai dari kostum, senjata, hingga gaya ikonik masing-masing tokoh dalam permainan. Sebagian besar *action figure game* dilengkapi dengan sendi-sendi yang bisa digerakkan serta aksesori tambahan, sehingga memungkinkan penggemar untuk membuat pose sesuai adegan di dalam *game.*



**Gambar 2.1** Contoh *Action Figure* Karakter *Game*

(Sumber: PUBG Merch)

### 2.2.2.3 Elemen elemen *action figure*

Elemen-elemen yang merupakan kunci dalam pembuatan *action fugure* melibatkan beberapa tahapan (Cahyagraha, 2023), yaitu sebagai berikut:

A. Perancangan dan sketsa

Tahap perancangan dan sketsa action figure diawali dengan mengumpulkan ide serta referensi untuk menentukan konsep dasar karakter yang akan dibuat. Setelah itu, dilakukan pembuatan sketsa awal guna menggambarkan proporsi tubuh, bentuk, serta ciri khas karakter.

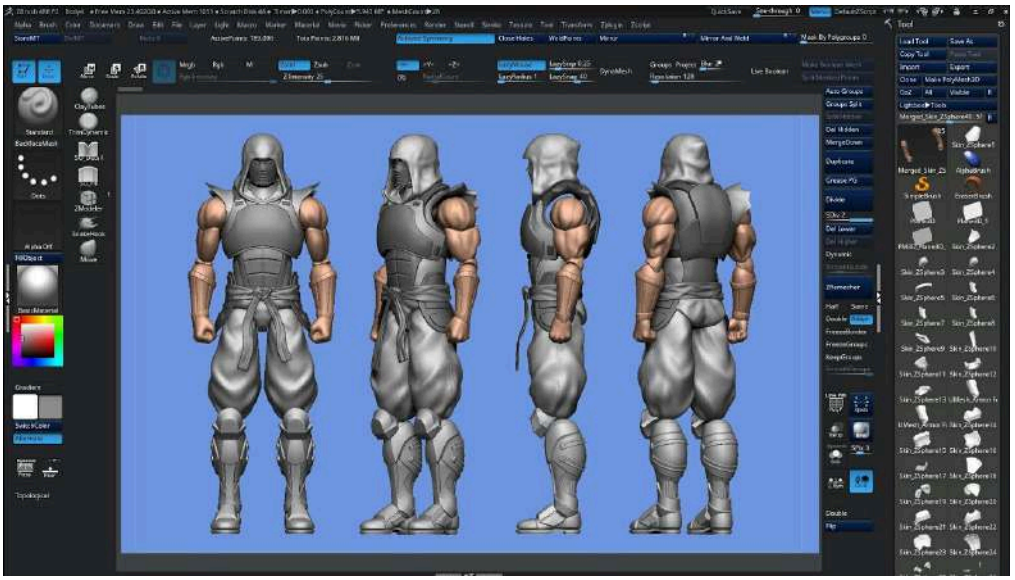


**Gambar 2.1** Contoh Proses Perancangan Dan Sketsa

(Sumber: idseducation)

B. Pembuatan model 3D

Setelah tahap sketsa, selanjutnya suatu ide dikembangkan menjadi model 3D menggunakan perangkat lunak.



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pembuatan Model 3D

(Sumber: Youtube)

C. Pemilihan bahan

Pemilihan bahan dilakukan untuk memilih material yang sesuai, seperti PVC untuk fleksibilitas dan detail, atau ABS untukk kekerasan dan ketahanan.



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pemilihan bahan

(Sumber: Youtube)

D. Pencetakan

Pencetakan model 3D menggunkan teknologi printing



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pencetakan 3D Model

(Sumber: Youtube)

E. Finishing dan pelapisan primer

Tahap dalam menghaluskan hasil cetakan dan aplikasikan lapiran primer pada figur untuk mempersiapkan permukaan untuk pengecatan.

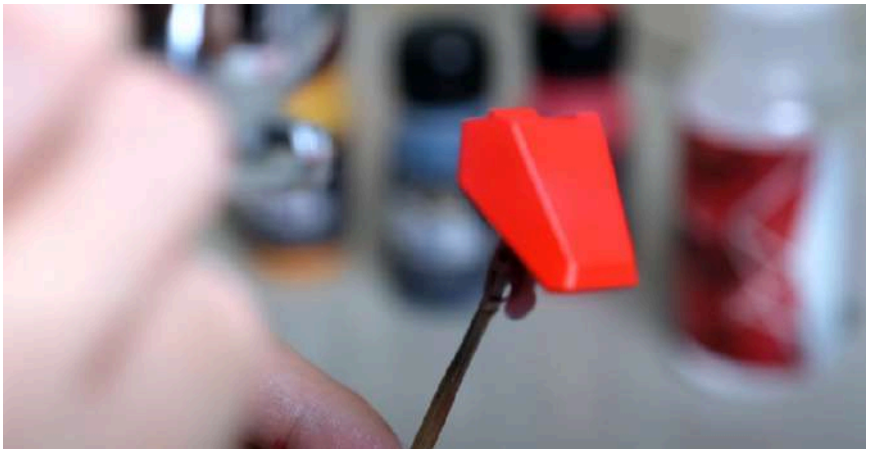


**Gambar 2.1** Contoh Proses Pelapisan warna primer

(Sumber: Youtube)

F. Pengecatan

Tahapan ini bertujuan untuk mewarnai *action figure* agar hasil akhirnya dapat lebih detail terlihat, menarik, dan presisi.



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pengecatan Akhir

(Sumber: Youtube)

G. Artikulasi

Artikulasi dilakukan sebagai penambahan detail pada *action figure* seperti artikulasi bagian tubuh yaitu tangan, kaki, dan kepala agar *action figure* dapat digerakkan dan diposisikan.



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pemasangan Bagian Artikulasi

(Sumber: Youtube)

H. Pemasangan aksesories

Model kemudian disempurnakan dengan menambahkan detail seperti pakaian, aksesoris, ekspresi wajah, dan pose agar sesuai dengan konsep yang diinginkan.



**Gambar 2.1** Contoh Proses Pemasangan Bagian Aksesoris

(Sumber: Youtube)

### 3.2 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

A. Penelitian Nikita Shalom Arianne, dkk (2023)

Penelitian dengan judul Perancangan Komik Museum Pos Indonesia ini bertujuan memudahkan pengunjung, khususnya remaja, dalam memahami sejarah dan peran komunikasi dari masa ke masa. Solusi yang ditawarkan berupa media edukasi berkelanjutan dalam bentuk komik yang disesuaikan dengan minat dan psikologi remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur, observasi, wawancara, serta pendekatan *design thinking*. Hasilnya, perancangan komik terbukti efektif memberikan pengalaman edukasi yang komprehensif, interaktif, dan menyenangkan bagi pelajar maupun pengunjung umum.

B. Penelitian Muhammad Rifky Faisal Subhan (2021)

Penelitian dengan judul Museum Komik Di Banjarbaru, dengan tujuan mengenalkan kembali keragaman sejarah perjalanan komik di Inodnesia dari awal hingga sekarang melalui rancangan museum dalam ruang-ruang penceritaan yang kronologis. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode analogi simbolik. Hasil yang diperoleh yaitu rancangan museum komik dengan menganalogikan bagian utama dari komik, yaitu panel cerita sebagai ruang, parit di antara panel sebagai sirkulasi antar ruang, dan hubungan antar panel sebagai urutan cerita.

C. Penelitian Erina, dkk (Sri Sulistyo Purnomo, 2022)

Penelitian dengan judul Penerapan Display Interaktif Pada Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, bertujuan untuk meningkatkan minat pengunjung Museum Seni Rupa dan Keramik melalui perancangan interior. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang dikaitkan dengan teori perancangan interior dan kilmer. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat pengunjung, museum dapat menerapkan teknologi untuk menghasilkan penataan dan display koleksi yang lebih interaktif, dengan diadakanya display interaktif yang melibatkan pengunjung. Diharapkan eksistensi museum seni rupa dan keramik dapat terangkat.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Data perancangan

### 3.1.1 Bumi langit

PT. Bumilangit Entertainment Corpora, didirikan pada Desember 2003 oleh Bismarka Kurniawan, merupakan perusahaan hiburan berbasis kekayaan intelektual (IP) terkemuka di Indonesia dan Asia. Perusahaan ini memiliki perpustakaan karakter komik lokal yang luas lebih dari 1.200 tokoh legendaris seperti Gundala, Si Buta dari Gua Hantu, Sri Asih, Virgo, Tira, dan Mnadala. yang telah diterbitkan dalam berbagai format komik selama lebih dari enam dekade. Bumilangit tidak hanya berfokus pada penerbitan komik cetak dan digital, tetapi juga ekspansi ke produksi film, serial televisi, animasi, serta pengembangan digital business melalui lisensi, merchandising, game, dan inovasi seperti NFT.

Melalui anak perusahaan seperti Screenplay Bumilangit, perusahaan telah membangun jagat sinema lokal (Bumilangit Cinematic Universe) yang melibatkan aktor papan atas dan diproduksi untuk platform global seperti Disney+ Hotstar. Lebih lanjut, Bumilangit aktif menjalin kolaborasi branding dengan entitas publik dan satwa, termasuk Pos Indonesia, BRI, Telkomsel, PUBG Mobile, dan berbagai merek lifestyle, sebagai bagian dari strategi memperkuat eksistensi dan relevansi karakter lokal dalam budaya populer modern.

### 3.1.2 Identitas Bumilangit

#### 3.1.2.1 Logo




**Gambar 3.1.2.1 1**( Bumilangit *Production* )

Sumber : (Bumilangit Entertainment)

Logo Bumilangit berbentuk lingkaran hijau cerah yang menyerupai balon teks (Word ballon) khas dalam komik, dengan tulis “Bumilangit” di dalamnya menggunakan tipografi tegas dan modern. Bentuk balon teks ini melambangkan medium naratif visual yang menjadi ciri utama komik sebagai sasaran komunikasi cerita. Warna hijau cerah menggambarkan semangat, Kreativitas, energi, serta pertumbuhan dan harapan yang sejalan dengan visi perusahaan. Tipografi yang digunakan menghadirkan kesan dinamis dan kuat, merefleksikan identitas pahlawan super Indonesia yang penuh keberanian. Sementara itu, bentuk lingkaran sebagai bingkai utama mencerminkan keutuhan, kesinambungan, serta keluasan jagat karakter yang dikelola oleh Bumilangi, yang mencakup lebih dari 1.200 tokoh legendaris. Secara keseluruhan, logo ini merepresentasikan penghormatan terhadap akar budaya komik Indonesia ssekaligus menegaskan semangat inovasi dan relevansi Bumilangit di industri hiburan modern.

### 3.1.2.2 Produk Bumilangit

1. **Koleksi komik**




**Gambar 3.1.2.2 1** (Bumilangit *comic collection*)

Sumber : (Bumilangit Entertainment)

Koleksi komik Bumilangit sangat beragam dan mencakup lebih dari seribu karakter dari berbagai era komik Indonesia. Beberapa tokoh legendaris yang masuk dalam koleksi ini antara lain Gundala karya Hasmi, Sri Asih ciptaan RA Kosasih, Si Buta Dari Gua Hantu karya Ganes TH, Godam, Virgo, hingga Mandala. Selain komik cetak, koleksi Bumilangit juga berkembangke format digital, salah satunya Virgo and The Sparklings yang diterbitkan melalui LINE Webtoon dan berhasil menjangkau jutaan pembaca. Dengan keragaman ini, koleksi komik Bumilangit tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga mencerminkan perjalanan panjang perkembangan budaya populer Indonesia melalui medium komik.

2. **Film & Series Bumilangit**




**Gambar 3.1.2.2 2** (Bumilangit Film & series)

Sumber : (Bumilangit Entertainment)

Industri perfilman Bumilangit telah berkembang pesat melalui jagat perfilman yang dikenal sebagai Jagat Sinema Bumilangit (Bumilangit Cinematic Universe, BCU) yang diproduksi bersama Screenplay Films dan mitra lainnya. Film Gundala yang dirilis pada 29 Agustus 2019 menjadi film pertama BCU dan sukses secara kritik dan komersial. Berikutnya dirilis Sri Asih pada 2022 yang juga diangkat dari komik legendaris, meski performanya di bioskop tidak sekuat Gundala. Bumilangit juga telah mengumumkan sejumlah proyek film dan serial lanjutan dalam BCU, termasuk *Virgo and The Sparklings*, *Godam & Tira*, Si Buta dari Gua Hantu, Mandala: Golok Setan, dan Patriot, beberapa di antaranya masih dalam tahap pengumuman atau produksi. Selain film layar lebar, Bumilangit juga memperluas jangkauan ke platform *streaming*: misalnya kerjasama eksklusif dengan *Disney+ Hotstar* untuk menayangkan film-film BCU setelah pemutaran bioskopnya.

### *3. Merchandise*




**Gambar 3..1.2.2 3** (Bumilangit merchandise)

Sumber : (Bumilangit Entertainment)

Merchandise Bumilangit mencakup berbagai produk yang menggunakan karakter-karakter komik lokal sebagai daya tarik utama. Produk resmi mereka meliputi kaos, hoodie, dan produk fashion lainnya-misalnya koleksi "*Patriot Design*" yang menampilkan karakter populer seperti Gundala, Godam, dan Si Buta dari Gua Hnatu yang dijual melalui *official merch store*. Selain itu, kolaborasi dengan brand retail besar seperti matahari menghasilkan lini pakaian sehari-hari (*casual wear*) yang tersedia di ratusan *outlet* di Indonesia, menjadikan *merchandise* lebih mudah dijangkau publik. Produk lain yang menarik adalah peluncuran NFT pertamanya oleh Bumilangit *Digital* Mediatama, berupa karakter Gundala dan Sri Asih, yang langsung "terserbu" kolektor *digital* dan menunjukkan bahwa *merchandise* tidak hanya fisik tapi juga *digital*. Merchandise juga mencakup kolaborasi kreatif seperti desain jeans dengan *The Denim Station*, sandal dengan Swallow, dan Voucher Telkomsel edisi karakter Bumilangit. Dengan ragam *merchandise* ini, Bumilangit tidak hanya memperkuat identitas karakternya di mata publik tetapi juga menciptakan sumber pendapatan alternatif serta memperluas jangkauan budaya populer lewat produk yang bisa dipakai atau dikoleksi.

**4. Bumilangit *Academy***




**Gambar 3.1.2.2 4** (Bumilangit *Academy*)

Sumber : (Bumilangit *Entertainment*)

Bumilangit *Production* memiliki ekosistem kreatif yang mencakup komik, perfilman, *merchandise*, dan pengembangan talenta. Koleksi komiknya menghadirkan tokoh-tokoh pahlawan super Indonesia dengan nilai budaya yang kuat, sementara lini perfilman membawa karakter tersebut ke layar lebar untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Produk *merchandise* seperti *action figure* dan pakaian turut memperkuat ikatan penggemar dengan karakter favorit. Selain itu, melalui Bumilangit *Academy*, perusahaan ini menyelenggarakan *workshop* terstruktur yang melatih peserta dalam menggambar, menulis cerita, hingga membuat *storyboard*, sehingga melahirkan kreator baru yang berpotensi masuk ke ekosistem intelektual properti Bumilangit. Dengan sistem ini, Bumilangit tidak hanya menjaga kesinambungan karya, tetapi juga membuka jalan bagi konten lokal untuk bersaing di kancah global.

**5. Rakyat Bumilangit**




**Gambar 3.1.2.2 5** (Rakyat Bumilangit)

Sumber : (Bumilangit *Entertainment*)

Rakyat Bumilangit merupakan komunitas resmi penggemar yang menjadi wadah interaksi antara pencipta dan penikmat karya Bumilangit. Komunitas inni tidak hanya berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan pertukaran informasi mengenai komik, film, maupun merchandise, tetapi jug aberperan aktif dalam mendukung setiap perilisan karya baru. Melalui kegiatan gathering, diskusi, hingga kampanye media

sosial, rakyat Bumilangit berkontribusi dalam memperkuat ikatan emosional dengan karakter-karakter lokal serta membantu memperluas jangkauan ekosistem kreatif Bumilangit di tengah masyarakat. Dengan adanya komunitas ini, Bumilangit mampu menjaga kedekatan dengan penggemar sekaligus menciptakan basis pendukung yang solid untuk keberlanjutan industri kreatifnya.

### 3.2 Teknik analisis data

Penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui interaksi dengan subjek penelitian, sementara metode kuantitatif lebih menekankan pada pengolahan angka untuk menemukan pola kecenderungan. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden mengenai prefrensi, minat, serta pola perilaku masyarakat terhadap komik dan action figure, yang kemudian diolah ke dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk memudahkan analisis. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dengan nara sumber, seperti manajer kreatif Bumilangit dan pemilik toko komik serta adanya wawancara dengan salah satu pengurus museum fatahilah mengenai apa esensi sebuah museum, cara kerja sebuah museum, guna menggali informasi mengenai kondisi industri komik Indonesia, tantangan, serta peluang pengembangannya. Sejalan dengan pendapat Moloeng (2017), wawancara sebagai instrumen penelitian kualitatif memberikan data yang kaya untuk mendukung pemehaman kontekstual.

### 3.3 Teknik pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik penngumpulan data dengan beberapa metode utama, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada beberapa museum dan galeri di Indonesia, sementara untuk museum luar

negeri dilakukan secara tidak langsung melalui literatur, publikasi resmi, dan sumber daring. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber yang berperan penting dalam dunia komik dan action figure, seperti pengelola, kreator, maupun komunitas, untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai perkembangan dan tantangan yang ada. Selain itu, kuesioner disebarkan kepada responden dari berbagai kelompok usia untuk mengetahui tingkat pengetahuan, minat, dan persepsi mereka terhadap komik serta gagasan pendirian museum. Untuk melengkapi data, dokumentasi berupa foto, brosur, denah ruang, dan materi publikasi museum digunakan sebagai pendukung analisis. Melalui kombinasi keempat metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan data yang komprehensif dan mendukung perancangan museum dan galeri komik dan *action figure* di Indonesia.

## 3.4 Data observasi

### 3.4.1 Komik strip museum, Brussel

Komik strip museum Brussel atau *Belgian Comic Strip Center* berlokasi di Rue des Sables 20,1000 Brussel, Belgia. Museum ini berdiri pada tahun 1989 dan menempati bangunan bersejarah Art Noueau rancangan Victor Horta, yang menambah nilai arsitektural dari tempat ini, museum broperasi setiap hari dari pukul 10.00 hingga 18.00 waktu setempat. Area lobi di museum ini tidak berbentuk ruang besar terbuka, melainkan berupa lorong yang mengarahkan langsung pengunjung menuju area pameran utama. Ruang pamer museum dirancang dengan metode display yang beragam, mulai dari panel, vitrin kaca, hingga instalasi tiga dimensi yang menggambarkan evolusi komik dari masa ke masa.

- **Area lobi**



**Gambar 3.4.1 1** : Area lobi Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)

- **Ruang pamer**



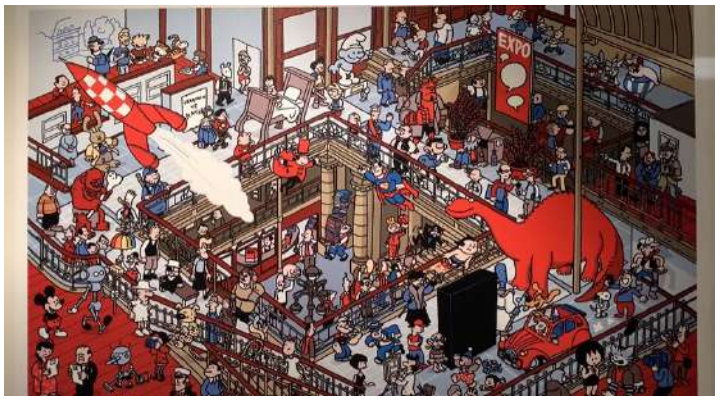
**Gambar 3.4.1 2** : Ruang pamer komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 3** : Ruang pamer Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)




**Gambar 3.4.1 4** : Ruang pamer Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 5** : Ruang pamer Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 6** : Ruang pamer Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 7** : Ruang pamer komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)

- ***Movie teather***



**Gambar 3.4.1 8** : *Movie theater* Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 9** : *Movie theater* Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)

- **Media Interaksi pengunjung**



**Gambar 3.4.1 10** : Media interaksi pengunjung Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.1 11** : Media interaksi pengunjung Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)

- ***Souvenir***



**Gambar 3.4.1 12** : Area *souvenir* Komik strip Brussel

(Sumber : Youtube)

Selain itu, pengunjung juga dapat menemukan *movie teather* yang menampilkan dokumentasi sejarah singkat perkembangan komik dari awal hingga kini. Secara keseluruhan, museum ini tidak hanya menyajikan pemeran statis, melainkan juga menghadirkan pengalaman yang imersif dengan dukungan teknologi visual. Komik strip museum Brussel menekankan kombinasi antara nilai sejarah, edukasi, serta hiburan sehingga mampu menarik minatt berbagai kalangan, baik pecinta komik maupun wisatawan umum.

### 3.4.2 Comic-con museum San Diego

Comic-con museum terletak di 2131 Pan American Plaza, San Diego, California, Amerika Serikat. Museum ini resmi dibuka pada tahun 2021 dan menjadi salah satu bagian dari Balboa Park, kawasan budaya yang juga menaungi berbagai museum ternama lainnya. Jam operasional museum ini umumnya dimulai dari pukul 10.00 hingga 18.00, dengan penyesuaian tertentu saat ada acara khusus. Area lobi museum cukup luas tanpa adanya sekat pembatas, menyerupai aula besar yang multifungsi, bahkan bisa diubah menjadi area untuk kegiatan komunitas atau acara publik. Ruang pamer Comic-con museum berisi berbagai koleksi yang menampilkan karakter-karakter ikonik dari komik, film, hingga budaya pop. Di dalamnya terdapat kostum asli, properti film, hingga karya seni yang dipajang secara tematik, lengkap dengan poster dan komik klasik yang dipresentasikan untuk memperkuat narasi sejarah industri hiburan.

- **Area lobi**



**Gambar 3.4.2 1** : Area lobi Comic-con museum

(Sumber : Youtube)

- **Ruang pamer**



**Gambar 3.4.2 2** : Ruang pamer Comic-con museum

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.2 3** : Ruang pamer Comic-con museum

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.2 4** : Ruang pamer Comic-con museum

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.2 5** : Ruang pamer Comic-con museum

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.2 6** : Ruang pamer Comic-con museum

(Sumber : Youtube)

- **Auditorium**




**Gambar 3.4.2 7** : Ruang auditorium Comic-con museum

(Sumber : Youtube)

- **Ruang produksi**




**Gambar 3.4.2 8** : Ruang produksi Comic-con museum

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.2 9** : Ruang produksi Comic-con museum

(Sumber : Youtube)

Museum ini juga memiliki fasilitas yang menonjol, seperti ruang khusus untuk menonton proses pembuatan kostum atau karakter tokoh populer, serta area interaktif untuk anak-anak hingga orang dewasa. Dengan pendekatan yang kontemporer, Comic-con museum San Diego menekankan interaktivitas dan hiburan yang bersifat inklusif. Museum ini menjadi pusat perayaan budaya pop modern yang tidak hanya fokus pada komik, tetapi juga pada sinema, game, dan dunia kreatif secara luas.

### 3.4.3 Museum Hergé Belgia

Museum Hergé berlokasi di Rue du Labrador 26, Louvian-la-Neuve, Belgia, dan didedikasikan khusus untuk mengenang serta memamerkan karya Hergé, pencipta komik legendaris *The Adventures of Tintin.* Museum ini diresmikan pada tahun 2009 dan buka setiap hari kecuali senin, dengan jam operasional pukul 10.30 hingga 17.30. Dari segi arsitektur, bangunan museum ini memiliki desain modern yang dirancang oleh arsitek terkenal Christian de Portzamparc, dengan bentuk geometris yang unik dan interior yang lapang. Area lobi museum relatif lebih kecil dan sederhana, namun fungsional, serta dilengkapi layar yang menampilkan informasi pengenalan sebelum pengunjung masuk lebih dalam.

- **Area lobi**



**Gambar 3.4.3 1** : Area lobi Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.3 2** : Area lobi Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)

- **Ruang pamer**



**Gambar 3.4.3 3** : Ruang pamer Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.3 4** : Ruang pamer Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.3 5** : Ruang pamer Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.3 6** : Ruang pamer Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)

- **Photobooth**




**Gambar 3.4.3 7** : Ruang photobooth Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)



**Gambar 3.4.3 8** : Ruang photobooth Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)

- ***Souvenir***

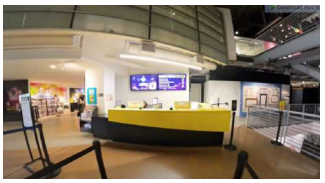


**Gambar 3.4.3 9** : Ruang souvenir Museum Hergé Belgia

(Sumber : Youtube)

Ruang pamer museum Hergé dibagi menjadi delapan galeri utama yang mengisahkan perjalanan hidup dan karya sang maestro, mulai dari biografi Hergé, koleksi sketsa orisinal, manuskrip, karya seni, hingga memorabilia pribadi. Museum ini juga memanfaatkan media interaktif untuk memberikan pengalaman lebih imersif kepada pengunjung, termasuk teknologi audiovisual dan pameran digital. Dari segi fasilitas tambahan, terdapat ruang teater kecil untuk pemutaran film, toko suvenir eksklusif, serta kafe tematik yang menghadirkan suasana hangat. Museum Hergé berhasil menghadirkan pengalaman mendalam yang tidak hanya memperlihatkan karya Tintin sebagai tokoh ikonik dunia, tetapi juga mengajak pengunjung memahami sisi personal Hergé sebagai seniman besar Belgia.

### 3.4.3 Tabel Komparasi

| Perbandingan | Museum | | |
|---|---|---|---|
| | Komik strip museum brusell | Comic con museum San Diego | Museum tintin belgia |
| Lobby |  Area lobby tidak merupakan ruangan yang terpisah namun berbentuk seperti lorong yang kemudian langsung terhubung ke ruang pamer nya. |  lobby museum comic con ini juga memiliki area yang luas. Area antri juga di beri garis pembatas yang dibagi menjadi 3 row, yang fungsinya juga untuk meminimalsir kepadatan penduduk. area lobby juga terdapat meja informasi untuk pengunjung yang memerlukan informasi mengenai sesuatu/mengalami kesulitan. |  Untuk area lobby juga cukup luas namun tidak diberi pembatas atau apapun seperti yg lain karena lobby sudah disuguhkan beberapa koleksi museum yang dimana pengunjung dapat melihat lihat sebelum gilirannya membeli tiket. Pengunjung juga diberi akses ke ruang loker untuk menyimpan barang bawaan pengunjung. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ruang pamer | <br>Untuk ruang pamer memiliki macam macam metode displaynya mulai dari panel, vitrin, hingga ada yang digantung di area ceiling museum. | <br>berisi figure serta manekin karakter tokoh yang berasal dari komik, juga dipajang beberapa kostum superhero yang digunakan. Terdapat display panel yang diperuntukn untuk memamerkan poster dan komik dari karakter tersebut mulai dari sketsa tangan hingga masuk digital | <br>Ruang pamer juga menggunakan media panel yang diperuntukan memajang komik dan juga informasi sejarah dari si penciptanya. selain media panel juga menggunakan display vitrin tengah dan dinding yang diperuntukan untuk mendisplay mainan dan figure skala kecil. |
| Fasilitas lain | <br>Terdapat mini movie teather yang diperuntukan menonton sejarah singkat dari mulai dibentuknya karakter komik hingga versi terbarunya. | <br>Terdapat ruang yang memamerkan ide dan proses pembuatan sebuah kostum dari karakter tokoh tokoh komik tersebut mulai dari pengajuan ide yang digambarkan dengan kursi | <br>Terdapat ruang photo seperti photo booth namunn ukurannya yang lebih besar karena pengunjung akan berdiri di depan dinding kosong berwarna hijau dengan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | dan meja panajng seolah tempat berdiskusi. Sampai proses pembuatan yang digambarakan mesin jahit, serta hasil akhir dengan memajang kostum kostum tersebut. | begitu pengunjung dapat bebas memilih background yang berupa latar tempat yang ada di serial filmnya. serta terdapat ruang loker untuk para pengunjung menaruh barang bawaanya. |

**Tabel 3.4.3** 1 : Tabel Komparasi

(Sumber : Data pribadi)

## 3.5 Data Survey

### 3.2.1 Heroes Statue Gallery

Heroes statue gallery adalah sebuah tempat yang isinya memamerkan aneka ragam action figure yang terletak di Lotte Mall Jakarta, Jl. Prof. DR. Satrio No.Kav 3-5, Kuningan, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940. Memberikan pengalaman koleksi action figure yang belum pernah di lihat sebelumnya, mulai dari yang harga standard hingga yang jauh lebih mahal. Display action figure yang rapi tertata dan enak di pandang, serta interior yang bersih, simple namun berkelas. Galeri ini juga memiliki deretan koleksi poster. Penataan action figure yang tersusun rapih berdasarkan film yang ada, membuat tempat ini semakin terlihat mewah.



**Gambar 3.2.1 1**: Survey *Heroes statue gallery*

(Sumber : Data pribadi)

Hasil survey terhadap 7 elemen interior adalah sebagai berikut :

1. Lantai : Seluruh ruangan menggunakan vinyl bermotif kayu berwarna putih yang serasi dengan dinding.

2. Dinding : Bagian dinding juga menggunakan cat berwarna putih.
3. Plafon : Begitu juga di bagian plafon yang menggunakan warna putih, dan untuk bagian ceiling menggunakan open ceiling.
4. Warna : Untuk pewarnaan tempat ini cenderung menggunakan palet warna yang monoton yaitu putih.
5. Penghawaan : Untuk penghawaan terdapat banyak sekali di jumpai ac central yang tersebar di ceiling.
6. Pencahayaan : Untuk pencahayaan menggunakan lampu berwarna putih terang serta juga adanya led strip di beberapa bagian berwarna kuning.
7. Sirkulasi : sirkulasi pengunjung di ruangan ini dapat di katakan luas sehingga pengunjung tidak akan merasa terdesak oleh pengunjung lainnya.

### 3.2.2 Kyou hobby store

Kyou *Hobby store,* merupakan tempat menjual aneka action figure komik serta aksesoris lainnya yang berbau anime yang berletak di SeSentra Niaga, SN5-9 Kota Harapan Indah No.39 5 Blok, RT.10/RW.8, Pusaka Rakyat, Kec. Tarumajaya, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17214ntra Niaga, SN5-9 Kota Harapan Indah No.39 5 Blok, RT.10/RW.8, Pusaka Rakyat, Kec. Tarumajaya, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17214. Kyou hobby store merupakan tempat yang menjual segala mainan yang berunsur jejepangan. Tidak hanya menjual saja, tempat ini juga memiliki kafe dan terkadang para kolektor dan penggemar berkumpul di tempat ini. Tempat ini juga menyediakan tempat untuk menonton film, juga ada perpustakaan mini untuk membaca komik. Tempat ini juga memiliki ruang yang unik yaitu tempat mereview produk.




**Gambar 3.2.2 1** : Survey Kyou *Hobby store*

(Sumber : Data pribadi)

1. Lantai : Lantai menggunakan keramik warna abu abu ukuran 40 x 40 yang menggunakan pattern batu.
2. Dinding : Dinding menggunakan plesteran yang kemudian di cat warna jingga, terdapat etalase yang menempel di dinding.
3. Plafon : Untuk bagian plafon menggunakan gypsum dengan ketebalan 12mm yang di cat putih polos.
4. Warna : Pewarnaan yang digunakan yaitu dominan berwarna jingga juga penggunaan material kayu pada dinding juga menambah kesan jepang.
5. Penghawaan : Penghawaan mereka menggunakan penghawaan buatan yaitu ac yang tersebar di beberapa ruangan sehingga ruangan terasa cukup dingin.
6. Pencahayaan :pencahayaan mereka menggunakan lampu downlight yang berfungsi memancarkan cahaya langsung mengenai area diplay, serta adanya led *light strip* di beberap area.
7. Sirkulasi : Sirkulasi yang ada di tempat ini tergolongsempit sehingga apabila tempat tersebut mengalami peningkatan pembeli maka pengunjung dapat merasa berdesak desakan.

### 3.2.3 Multi toy

Multi toys kingdom Merupakan toko yang menjual berbagai macam mainan dan juga action figure berdasarkan film barat. Multi toys terletak di Lengkong Kulon, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15331. Multi toys menjual segala macam mainan hingga action figure. Tempat ini juga menyediakan cafe bagi para pengunjung dan area nongkrong yang cukup luas. Di sekeliling tempat nongkrong juga terdapat display komik.



**Gambar 3.2.3 1** : Survey Kyou *Hobby store*

(Sumber : Data pribadi)

1. Lantai : Lantai menggunakan keramik warna abu abu ukuran 50 x 50 yang menggunakan pattern batu.
2. Dinding : Dinding menggunakan kombinasi warna kuning dan plester acian
3. Plafon : Untuk bagian plafon menggunaka ceiling expose sehingga pipi perairan dan kelistrikan dapat terlihat dari bawah.
4. Warna : Pewarnaan yang digunakan yaitu dominan berwarna Kuning dan abu abu dan juga ada warna biru di beberapa area.
5. Penghawaan : Penghawaan mereka menggunakan penghawaan buatan yaitu ac yang tersebar di beberapa ruangan sehingga ruangan terasa cukup dingin.

6. Pencahayaan :pencahayaan mereka menggunakan lampu downlight yang berfungsi memancarkan cahaya langsung mengenai area diplay, serta adanya led *light strip* di beberap area.
7. Sirkulasi : Sirkulasi yang ada di tempat ini tergolong sempit sehingga apabila tempat tersebut mengalami peningkatan pembeli maka pengunjung dapat merasa berdesak desakan.

**3.3 Data Kuesioner**

Kuesioner ini bertujuan untuk menggali pandangan masyarakat secara lebih luas mengenai topik penelitian yang berkaitan dengan media kreatif dan sarana interaktif, termasuk di dalamnya museum, komik, film. Kuesioner disebarkan dengan harapan target sebanyak 100 responden agar data yang terkumpul mampu merepresentasikan beragam latar belakang dan sudut pandang masyarakat. Melalui instrumen ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan, minat, serta keterlibatan responden terhadaptema yang diangkat. Hasil data kuesioner tersebut kemudian digunakan sebagai dasar analisis untuk memahami tren umum, pola prefrensi, dan potensi strategi pengembangan ke depannya.

Link kuesioner berupa Google form:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScllKvbTdQEAKZEqmdY9-xUkP7AWuFQB1MeYUauK7bGk83Ymg/viewform?usp=sf_link

| No | Umur | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Kurang dari 18 Tahun | 0 | 0,0% |
| | B. 18 - 27 Tahun | 42 | 41,6% |
| | C. 27 - 34 Tahun | 40 | 39,6% |
| | D. 34 - 44 Tahun | 9 | 8,9% |
| | E. 44 - 64 Tahun | 10 | 9,9% |
| | F. >64 tahun | 0 | 0,0% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 1** : Tabel umur

(Sumber : Data pribadi)

Sebagian besar responden berusia 18 - 34 tahun 81,2%. Kelompok usia ini merupakan generasi produktif yang akrab dengan budaya populer, sehingga menjadi target utama pengembangan komik, action figure, dan museum interaktif.

| No | Domisili | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Jabodetabek | 89 | 88,10% |
| | B. Jawa | 5 | 5% |
| | C. Sumatera | 2 | 2% |
| | D. Kalimantan | 3 | 3% |
| | E. Sulawesi | 2 | 2% |
| | F. Bali | 0 | 0% |
| | G. Nusa Tenggara | 0 | 0% |
| | H. Maluku | 0 | 0% |
| | I. Papua | 0 | 0% |
| | J. Luar Negeri / Negara lain | 0 | 0% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 2**: Tabel domisili

(Sumber : Data pribadi)

Mayoritas responden tinggal di Jabodetabek 88,1%, menunjukkan bahwa minat dan akses terhadap hiburan, seni, serta museum masih terpusat di kawasan perkotaan besar. Hal ini menegaskan pentingnya lokasi strategis untuk museum atau pusat interaksi budaya.

| No | Ijazah Terakhir | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. SD | 0 | 0,0% |
| | B. SMP | 0 | 0,0% |
| | C. SMA | 46 | 45,5% |
| | D. Diploma (D1 / D2 / D3 / D4) | 4 | 4,0% |
| | E. S1 | 50 | 49,5% |
| | F. >S1 | 1 | 1% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 3** : Tabel Ijazah terakhir

(Sumber : Data pribadi)

Sebagian besar responden berpendidikan SMA 45,5% dan S1 49,5%. Tingkat pendidikan ini memperlihakan kemampuan mereka dalam memahami hiburan tidak hanya sebagai rekreasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan apresiasi budaya.

| No | Jika anda ingin melihat atau ingin membeli sebuah action figure maupun komik, media apa yang anda gunakan? | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Toko fisik (offline). | 0 | 0,0% |
| | B. Situs web e-commerce. | 3 | 3,0% |
| | C. Pameran atau konvensi. | 49 | 48,5% |
| | D. Marketplace online (misalnya, Facebook Marketplace). | 19 | 18,8% |
| | E. Official store. | 26 | 25,7% |
| | F. Tidak pernah membeli action figure. | 4 | 4% |
| TOTAL | | | 100,0% |

**Tabel 3.3 4** : Tabel Pertanyaan 1

(Sumber : Data pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden lebih memilih pameran atau konvensi 48,5% sebagai media utama untuk melihat maupun membeli *action figure* dan komik, disusul oleh official store 25,7% dan marketplace online 18,8%, sementara situs web e-commerce 3% dan toko fisik 0% kurang diminati. Temuan ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya mencari tempat transaksi, tetapi juga ruang interaksi dan pengalaman langsung, sehingga pameran maupun museum komik dapat menjadi wadah potensial untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

| No | Apa alasan yang membuat anda menghadiri sebuah pameran action figure atau komik? | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Saya mengunjungi pameran action figure atau komik setiap kali ada kesempatan, karena saya sangat antusias dengan koleksi dan budaya pop. | 15 | 14,9% |
| | B. Saya menghadiri pameran tersebut beberapa kali dalam setahun, karena saya memiliki minat yang kuat dalam action figure dan komik. | 27 | 26,7% |
| | C. Saya hanya mengunjungi pameran action figure atau komik sesekali, tergantung pada tema atau acara yang ditawarkan. | 25 | 24,8% |
| | D. Saya hanya pergi ke pameran tersebut jika ada sesuatu yang benar-benar menarik perhatian saya, mungkin beberapa kali dalam beberapa tahun. | 33 | 32,7% |
| | E. Saya hampir tidak pernah mengunjungi pameran action figure atau komik karena kurangnya minat atau kesibukan lainnya. | 1 | 1,0% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 5** : Tabel Pertanyaan 2

(Sumber : Data pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner, ada sebanyak 32,7% beralasan menghadiri sebuah pameran karena adanya sesuatu yang dapat menarik perhatian. Temuan ini menunjukan bahwa faktor utama yang mempengaruhi keputusan pengunjung bukan hanya frekuensi penyelenggaraan pameran, tetapi lebih pada kualitas konsep dan relevansi tema yang diangkat atau barang yang disuguhkan. Hal ini sekaligus menegaskan pentingnya kurasi tema yang tepat, karena pengunjung cenderung selektif dan lebih menghargaai pengalaman yang memiliki nilai tambah diabandingkan sekedar rutinitas menghadiri pameran.

| No | Dari beberapa gambar action figure berikut, Karakter apa yang pernah anda lihat sebelumnya? | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Pandawa  | 15 | 14,9% |
| | B. Gundala  | 20 | 19,8% |
| | C. Gatotkaca  | 20 | 19,8% |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | D. Si buta dari gua hantu<br> | 14 | 13,9% |
| | E. Aquanus<br> | 8 | 7,9% |
| | F. Sri asih<br> | 18 | 17,8% |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | G. Patih gajah mada  | 6 | 5,9% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 6** : Tabel Pertanyaan 3

(Sumber : Data pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner, Si Buta dari Gua Hantu menjadi tokoh yang paling banyak dikenal oleh responden dibandingkan tokoh-tokoh lainnya. Hal ini menunjukan bahwa karakter tersebut masih melekat kuat dalam ingatan masyarakat. Meskipun komik lokal kini tidak sepopuler era kejayaannya, hasil ini membuktikan bahwa masih ada generasi yang mengenal serta menghargai keberadaan tokoh-tokoh pahlawan komik Indonesia seperti Gatotkaca, Godam, maupun Pandawa. Ini menunjukkan bahwa warisan budaya dalam bentuk karakter komik lokal tetap memiliki tempat di hati masyarakat, hanya saja perlu diangkat kembali melalui media yang lebih modern agar dapat menjangkau generasi muda dan menjaga eksistensinya di tengah dominasi komik maupun superhero asing. Dengan demikian, pengenalan ulang dan pelestarian tokoh-tokoh komik Indonesia sangat penting untuk memperkuat identitas budaya sekaligus memperkaya industri kreatif nasional.

| No | Bagaimana menurut Anda tentang kondisi terkini populasi komik Indonesia yang keberadaannya semakin tidak diketahui? | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Kondisi terkini populasi komik Indonesia yang semakin tidak terlihat mungkin disebabkan oleh kurangnya perhatian dari industri media dan hiburan. | 28 | 27,7% |
| | B. Kebijakan distribusi yang tidak efektif dapat menjadi faktor utama dalam membuat populasi komik Indonesia semakin tidak dikenal. | 14 | 13,9% |
| | C. Adanya perubahan pola konsumsi hiburan di kalangan masyarakat dapat berdampak pada hilangnya minat terhadap komik Indonesia. | 31 | 30,7% |
| | D. Tidak adanya terobosan kreatif dalam pembuatan dan pemasaran komik Indonesia mungkin menyebabkan kehilangan minat dari generasi muda. | 14 | 13,9% |
| | E. Mempengaruhi Faktor eksternal seperti perubahan tren global dalam hiburan juga dapat memengaruhi popularitas komik Indonesia. | 14 | 13,9% |
| | F. Tidak yakin/Tidak memiliki pendapat. | 0 | 0% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 7** : Tabel Pertanyaan 4

(Sumber : Data pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat diketahui bahwa faktor paling dominanyang menyebabkan semakin tidak terlihatnya populasi komik Indonesia adalah perubahan pola konsumsi hiburan di kalangan masyarakat, dengan persenatse tertinggi sebeesar 30,7% hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat mulai beralih ke bentuk hiburan lain yang dianggap lebih menarik dan relevan dengan peerkembangan zaman, sehingga komik Indonesia mengalami penurunan perhatian. Selain itu, kurangnya perhatian dari Industri media dan hiburan juga menjadi penyebab penting yang turut memengaruhi keberadaan komik Indonesia. Dengan demikian, tantangan utama yang dihadapi komik lokal adalah bagaimana menyesuaikan diri dengan perubahan pola hiburan masyarakat sekaligus mendapatkan dukungan lebih besar dari industri media agar tetap eksis dan diminati.

| No | Menurut anda, apakah kita perlu untuk setidaknya mengenal dan memperkenalkannya kepada generasi penerus mengenai tokoh tokoh legenda dan fiksi Indonesia? | Responden | % |
|---|---|---|---|
| | A. Dengan Memperkenalkan tokoh-tokoh tersebut adalah langkah dalam melestarikan identitas bangsa Indonesia dan menjaga keberlanjutan warisan budaya | 24 | 23,8% |
| | B. Memperkenalkannya dapat membantu membentuk karakter dan sikap positif pada generasi penerus. | 28 | 27,7% |
| | C. Pengenalan terhadap tokoh-tokoh tersebut dapat mendorong generasi penerus untuk lebih peduli terhadap budaya lokal dan mendukung upaya pelestariannya. | 28 | 27,7% |
| | D. Memperkenalkan tokoh-tokoh lokal menciptakan kesadaran akan keanekaragaman kisah dan karakter di Indonesia, memperkaya pandangan generasi penerus. | 18 | 17,8% |
| | E. Latar belakang komik yang sangat dekat dengan budaya indonesia. | 3 | 3% |
| | F. Fokus pada hal-hal lain lebih bermanfaat. | 0 | 0% |
| TOTAL | | 101 | 100,0% |

**Tabel 3.3 8** : Tabel Pertanyaan 5

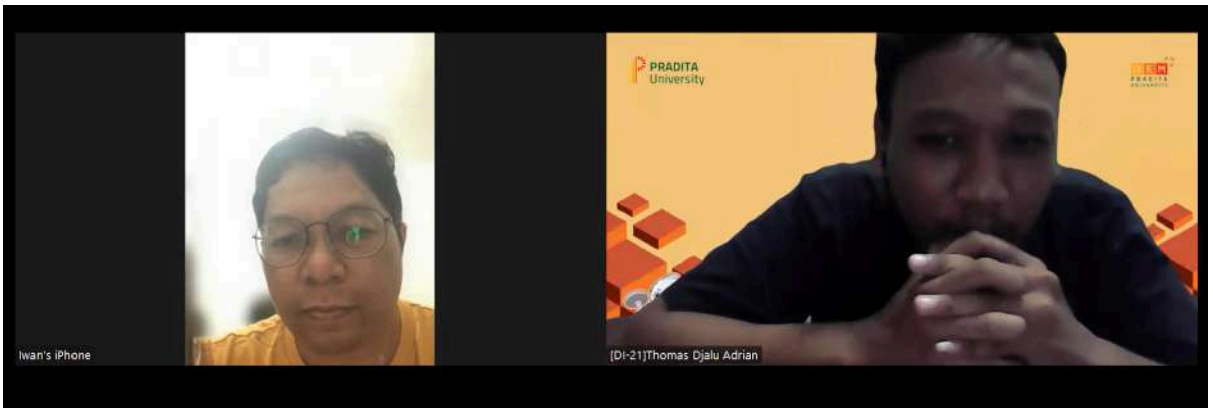
(Sumber : Data pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner, terlihat bahwa sebagian besar responden menilai pentingnya memperkenalkan kembali kepada generasi muda. Dua alasan yang memperoleh presentase tertinggi adalah membantu membentuk karakter dan sikap positif pada generasi penerus serta mendorong generasi penerus untuklebih peduli terhadap budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan tokoh-tokoh tersebut tidak hanya dipandang sebagai bagian dari hiburan semata, tetapi juga memiliki fungsi edukatif dan kultural yang signifikan. Dengan demikian, masih terdapat kesadaran kolektif bahwa tokoh legenda dan fiksi Indonesia layak untuk terus diperkenalkan, baik melalui media modern, karya kreatif, maupun pendidikan, agar warisan budaya ini tidak hilang ditelan aruss globalisasi.

### 3.4 Data wawancara

#### 3.4.1 Tim kreator Bumilangit

Penulis melakukan wawancara pertama bersama Bapak Iwan Nazif, salah satu menejer kreatif di perusahaan bumilangit, pada tanggal 21 April 2024 melalui *platform* Google meet. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa kondisi dan keberadaan komik Indonesia pada era sekarang mulai terlupakan seiring berkembangnya hiburan modern. Namun demikian, Bumilangit tetap berupaya mempertahankan eksistensi komik lokal dengan cara yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga tetap relevan bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Beliau menyebutkan perusahaan inilah yang memegang hak paten akan seluruh tokoh dan karakter hasil dari karya kreator ternama. Selain itu, perusahaan juga gencar mengenalkan kembali komik-komik tersebut melalui pameran maupun berbagai acara yang bertujuan menarik perhatian publik sekaligus menjaga keberlangsungan warisan budaya.




**Gambar 3.4.1 1** : Bukti wawancara 1

(Sumber : Data pribadi)

Lebih lanjut, Bapak Iwan Nazif menegaskan bahwa gagasan perancangan museum galeri komik Indonesia merupakan ide yang sangat baik dan penting untuk diwujudkan. Beliau menilai museum dan galeri ini dapat berperan besar dalam memastikan komik Indonesia tidak hilang dari peradaban, melainkan terus dilestarikan dan dikenalkan kembali kepada masyarakat luas. Keberadaan museum tersebut diharapkan tidak hanya menjadi sarana edukasi, melainkan juga wadah interaksi bagi para penggemar dan komunitas, serta sebagai ruang inspirasi yang mempromosikan seni dan budaya komik Indonesia.

Dari hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa Bumilangit menyadari adanya tantangan dalam mempertahankan popularitas komik Indonesia, namun tetap berkomitmen menjaga eksistensinya melalui berbagai strategi adaptasi dan kegiatan pengenalan ulang. Selain itu, dukungan terhadap gagasan pembangunan museum galeri menjadi penegasan akan pentingnya menghadirkan ruang pelestarian yang mampu memperkuat apresiasi generasi mendatang terhadap karya-karya legendaris komik Indonesia.

### 3.4.2 Pengelola toko buku Indonesia

Penulis melakukan wawancara kedua dengan Bapak Peter Siagian, salah satu pemilik toko komik dan buku pembelajaran yang telah berdiri sejak tahun 1980-an di kawasan Pasar Senen. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2024. Dalam perbincangan tersebut, Bapak Peter menyampaikan bahwa industri komik cetak saat ini menghadapi berbagai tantangan serius, terutama akibat perkembangan teknologi digital. Menurut beliau, toko yang dikelolanya kini lebih banyak dikunjungi oleh pelanggan yang mencari buku pembelajaran sekolah dibandingkan komik. Meski demikian, masih terdapat sekelompok kecil orang tua yang tertarik pada komik jadul, yang kerap datang ke toko bukan hanya untuk membeli, tetapi juga untuk bernostalgia dan berbincang mengenai pengalaman masa lalu.

Bapak Peter menekankan bahwa salah satu tantangan terbesar bagi komik cetak adalah pesatnya kemajuan teknologi digital. Kehadiran komik digital membuat akses terhadap bacaan menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga generasi muda cenderung lebih memilih format digital yang bisa dinikmati kapan saja dan di mana saja. Hal ini berdampak signifikan terhadap menurunnya minat masyarakat terhadap komik cetak, yang semakin terpinggirkan di tengah perkembangan zaman. Meskipun demikian, Bapak Peter tetap optimis bahwa strategi baru dan inovatif dapat membantu menghidupkan kembali minat terhadap komik cetak, misalnya melalui pameran dan acara khusus yang dapat menarik perhatian generasi sekarang sekaligus mengenalkan kembali tokoh serta cerita dalam komik Indonesia.




**Gambar 3.4.2 1** : Bukti wawancara 2

(Sumber : Data pribadi)

Dari hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan komik cetak semakin terdesak oleh kemajuan teknologi digital, namun upaya pelestarian masih dapat dilakukan melalui pendekatan kreatif dan interaktif. Dukungan berupa penyelenggaraan pameran, *event* maupun media interaksi lainnya dianggap penting untuk memastikan komik Indonesia tetap lestari dan dapat diapresiasi lintas generasi.

### 3.4.3 Bagian kepengurusan Museum Jakarta

Penulis melakukan wawancara ketiga bersama ibu Lita, Selaku bagian dari anggota kepengurusan museum di bagian office. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2025 melalui platform *google meet*. Wawancara dilakukan untuk memahami apa esensi dari sebuah museum, visi dan misi dari sebuah museum, hingga apa saja kegiatan yang dilakukan dalam sebuah museum. Ibu Lita menegaskan bahwa esensi utama sebuah museum bukan hanya sebatas ruang penyimpanan benda bersejarah, melainkan juga sebagai media edukasi dan komunikasi bagi masyarakat. Menuruut beliau, fungsi museum sebagaimana diatur dalam PP No. 66 Tahun 2015 bersifat nirlaba, sehingga orientasinya tidak pada keuntunga, melainkanpada upaya meelindungi, mengembangkan, memanfaatkan, serta menyebarkan informasi koleksi agar dapat diakses publik secara inklusif. Muuseum memiliki tanggung jawab menghadirkan pengalaman pembelajaran yang terbuka untuk semua kalanagan, termasuk kelompok kebutuhan khusus, sehinngga dapat berfungsi sebagai ruang publik yang inklusif.

Ibu Lita menjelaskan bahwa museum sejarah Jakarta memiliki peran berbeda dibandingkan galeri seni. Jika galeri hanya fokus pada kaya seni rupa, museum menampilkan koleksi beragam yang mencakup artefak prasejara, prasasti peninggalan kerajaan, benda-benda kolonial, hingga sejarah modern Jakarta. Hal ini menjadikan museum sebagai lembaga yang tidak hanya menghadirkan karya seni, tetapi juga menyajikan narasi sejarah yang komprehensif. Peran museum juga meliputi penelitian, perawatan, dan pengolahan data koleksi sehingga masyarakat dapat memahami nilai-nilai di balik setiap benda bersejarah yang dipamerkan.

Dalam upaya memperkenalkan pengetahuan sejarah kepada masyarakat, museum sejarah Fatahilah berinovasi melalui penyajian interaktif, misalnya ruang imersif, film animasi, media digital, hingga label informasi di ruang pamer. Program edukasi juga diracang

agar dapatmenjangkauu bagian lapisan masyarakat, seperti program *little museologist* untuk pelajar yang bertujuan mengenalkan profesi di museum. Selain itu, museum rutin mengadakan pameran temporer bertema khusus yang mengangkat koleksi dari ruang penyimpanan, serta program publik berupa konser kecil dan kegiatan komunitas yang menyasar generasi muda.

Ibu Lita juga menyoroti tantangan yang dihadapi museum, seperti keterbatasan SDM pofesional (kurator), reparator, register, maupun educator (yang seharusnya ideal tersedia di setiap museum). Akibatnya, banyak peran masih dirangkap, sementara untuk kebutuhan teknis seperti desain interior, museum masih harus bekerja sama dengan pihak ketiga. Tantangan lainnya adalah keterbatasan anggaran yang membuat koleksi baru jarang bertambah, serta kondisi gedung cagar budaya yang tidak memungkinkan adanya renovasi besar. Meski demikian, museum berusaha menghidupkan koleksi lama melalui narasi baru dan penyajian kreatif agar tetap relevan bagi pengunjun, khususnya generasi muda yang sering datang untuk berfoto maupun sekedar berinteraksi.




**Gambar 3.4.3 1** : Bukti wawancara 3

(Sumber : Data pribadi)

Ke depan, Ibu Lita menyampaikan visi jangka panjang museum sejarah Fatahilah Jakarta, yaitu menjadi kiblat museum di Jakarta. Hal ini berangkat dari kenyataan bahwa DKI Jakarta belum memiliki museum negeri provinsi seperti daerah lain di Indonesia. Dengan koleksi sejarah yang lengkap, pengunjung yang ramai, dan reputasi sebagai ikon budaya kota, Museum sejarah Fatahilah Jakarta diharapkan dapat menjadi pusat rujukan utama bagi masyarakat untuk memahami identitas sejarah Jakarta sekaligus ikut berkontribusi dalam perkembangan seni dan budaya nasional.

# BAB IV

# HASIL PERANCANGAN

## 4.1 konsep Perancangan

### 4.1.1 Definisi Konsep

Perancangan ini didasari oleh keterbelakangan popularitas dan keterputusan pengetahuan masyarakat, terutama generasi muda, terhadap komik komik lama indonesia dengan karakter pahlawan lokal. Hal ini diperkuat dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa beberapa responden tidak mengetahui adanya komik komik lama indonesia dengan karakter tokoh Indonesia, sementara hasil wawancara dengan beberapa narasumber menginformasi adanya kemunduran popularitas komik Indonesia. Dalam kasus ini juga muncul sebuah perusahaan yang diberi nama Bumilangit yang menangani seluruh hak paten komikus komikus ternama di indonesia yang hasil karya nya sempat berjaya pada masanya. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu tim kreatif Bumilangit sebagai salah satu narasumber. Berdasarkan hasil wawancara tersebut narasumber mengatakan bahwa sesungguhnya visi dan misi dari perusahaan tersebut adalah untuk mengangkat kembali komik komik lama indonesia supaya tetap berjaya tidak hanya di Indonesia bahkan hingga ke kancah Internasional.

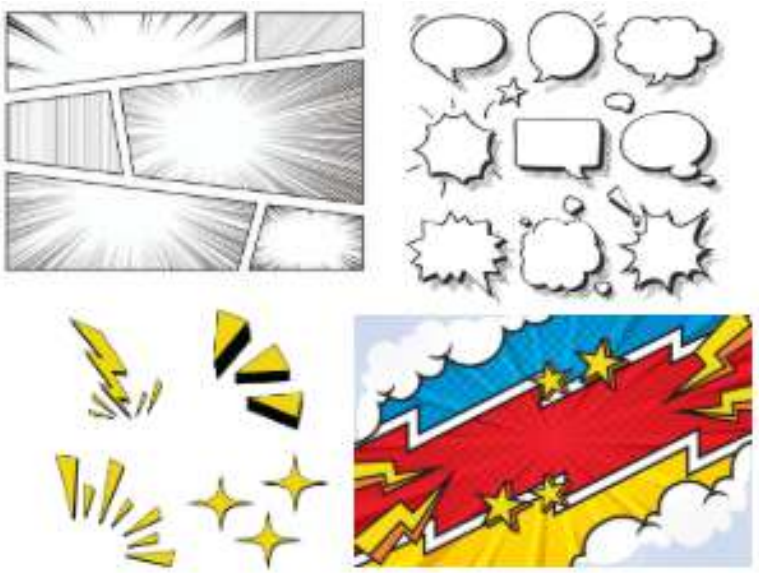
Berdasarkan temuan ini, narasumber menyetujui perlunya upaya fundamental untuk menghadirkan dan memperkenalkan kembali komik-komik Indonesia sebagai langkah mitigasi terhadap resiko kepunahan warisan budaya visual ini di era modern yang didominasi oleh konten global. Oleh karena itu, perancangan museum ini didasarkan pada upaya merevitalisasi komik-komik tersebut sebagai bagian integral dari identitas dan narasi bangsa, yang menuntut pendekatan yang mampu menjembatani nostalgia masa lalu dengan daya tarik

kontemporer. Untuk menjawab tantangan tersebut, perancangan ini menetapkan konsep "*Legacy Ink in Digital edge*". Konsep ini merupakan sebuah prinsip metodologis yang sangat relevan dengan permasalahan keterbelakangan komik lama di era kini.

"*Legacy ink*" merujuk pada warisan komik lama Indonesia-sejarah, narasi, dan karakter-karakter abadi yang menjadi pondasi cerita bangsa. Sementara itu,"*Digital edge*" melambangkan pendekatan modern, yaitu medium, perspektif, dan teknologi kontemporer yang digunakan untuk menyajikan konten tersebut agar relevan dan menarik bagi generasi digital saat ini. Konsep ini diwujudkan melalui tema visual "*pop art*" yang mengadopsi estetika desain modern, dan interaktif. Desain ruang secara sengaja menggunakan garis tegas, warna kontras, dan elemen digital yang dinamis, memastikan bahwa "*Legacy ink"* tersebut tidak hanya tersimpan, tetapi juga terlihat baru di mata pengunjung, mengubah museum menjadi pusat pengalaman multisensori dan secara efektif mengatasi masalah kepunahan komik Indonesia.

### 4.1.2 Konsep Bentuk

Konsep perancangan, "*Legacy Ink in Digital edge*" diwujudkan melalui eksplorasi bentuk dan estetika visual yang terinspirasi langsung dari elemen fundamental komik, sebagaimana tercermin dalam referensi visual yang disajikan. Bentuk-bentuk geometris, garis-garis tegas, dan elemen naratif komik diadaptasi untuk menciptakan pengalaman ruang yang imersif dn interaktif, namun tetap menghasilkan kontras dramatis yang powerful (*Digital edge*) untuk menonjolkan warisan (*Legacy ink*).



**Gambar 4.1.2. 1** Gambar Referensi Konsep bentuk

(Sumber : Data pribadi)

Bentuk dasar panel komik (seperti bingkai simetris dan garis tebal) akan menjadi kerangka utama dalam desain layout ruangan dan furniture, diterapkan pada dinding display museum dan rak. Garis-garis gerak yang memancar dan tegas diinterpretasikan menjadi arah sirkulasi, pola lantai, dan bentuk furniture dinamis, seperti meja resepsionis, untuk menciptakan *sense of movement* yang memandu pandangan pengunjung seolah bergerak melintasi halaman komik. Selain itu, elemen naratif seperti balon kata (*Speech bubble*) dan efek suara (*Sound effects*) diangkat sebagai elemen dekoratif dan fungsional, diaplikasikan pada sandaran kursi ruang kelas, lampu gantung, atau detail pada dinding kafe.

Secara visual, desain ini dipandu oleh palet warna dan latar belakang pop art yang menggunakan warna-warna color palet seperti pada tampilan komik-komik lama buatan Indonesia (Hijau,coklat,merah,biru,putih,abu-abu) dipadukan dengan garis kontur hitam tebal. penggunaan tekstur half-tone atau ben-dots pada mural dan panel dekoratif tertentu semakin memperkuat estetika komik, memastikan bahwa museum merepresentasikan "*Legacy ink in digital edge*".

### 4.1.3 Konsep Warna

Pemilihan warna adalah elemen krusial yang menentukan *mood* emosional dan naratif dalam ruangan perancangan, berfungsi sebagai salah satu medium utama untuk menjembatani sejarah komik dengan daya tarik kontemporer.



**Gambar 4.1.3. 1** Gambar Pemilihan Konsep warna

(Sumber : Data pribadi)

Konsep warna dalam museum ini didasarkan pada strategi kontras visual yang kuat, dengan mengadopsi palet spesifik dari ilustrasi komik aksi & fantasi yang dramatis. Palet ini terbagi menjadi warna gelap & bayangan dan warna hangat & cahaya, yang bertujuan untuk membangun tonus visual historis. Warna gelap (hijau gelap/lumut dan coklat tua) akan mendominasi latar belakang area pameran utama dan sirkulasi kritis. Warna-warna ini mereplikasi tonalitas dan efek bayangan yang dihasilkan dari tinta cetak yang *muted* pada komik lama (*Legacy ink*).

Sebaliknya, warna hangat (merah darah dan kuning emas) dan aksen dingin (biru muda dan putih/ abu-abu terang) akan digunakan sebagai aksen lensa baru yang cerah dan jenuh.Warna merah jenuh dan kuning emas berfungsi untuk menyorot dan memberikan energi visual pada objek pameran dan area interaktif, sementara biru pastel dan putih / abu-abu menjadi penyeimbang. Penggunaan warna-warna ini merepresentasikan revitalisasi dan saturasi penuh dari warna-warna dasar komik yang dulu dicetak secara terbatas, menjadikannya modern (*pop art*) dan menarik bagi generasi digital. Dengan memadukan kontras gelap-terang secara strategis, perancangan ini berhasil menempatkan visualisasi pahlawan komik dalam setting yang berkesan mendalam, mengubah museum menjadi kanvas yang hidup.

### 4.1.4 Konsep Material

Pemilihan material menjadi penentu utama dalam menerjemahkan filosofi "*Legacy ink in digital edge*" ke dalam pengalaman ruang yang nyata, dengan menciptakan dialog visual antara tekstur historis dan permukaan kontemporer.




**Gambar 4.1.4. 1** Gambar Pemilihan material

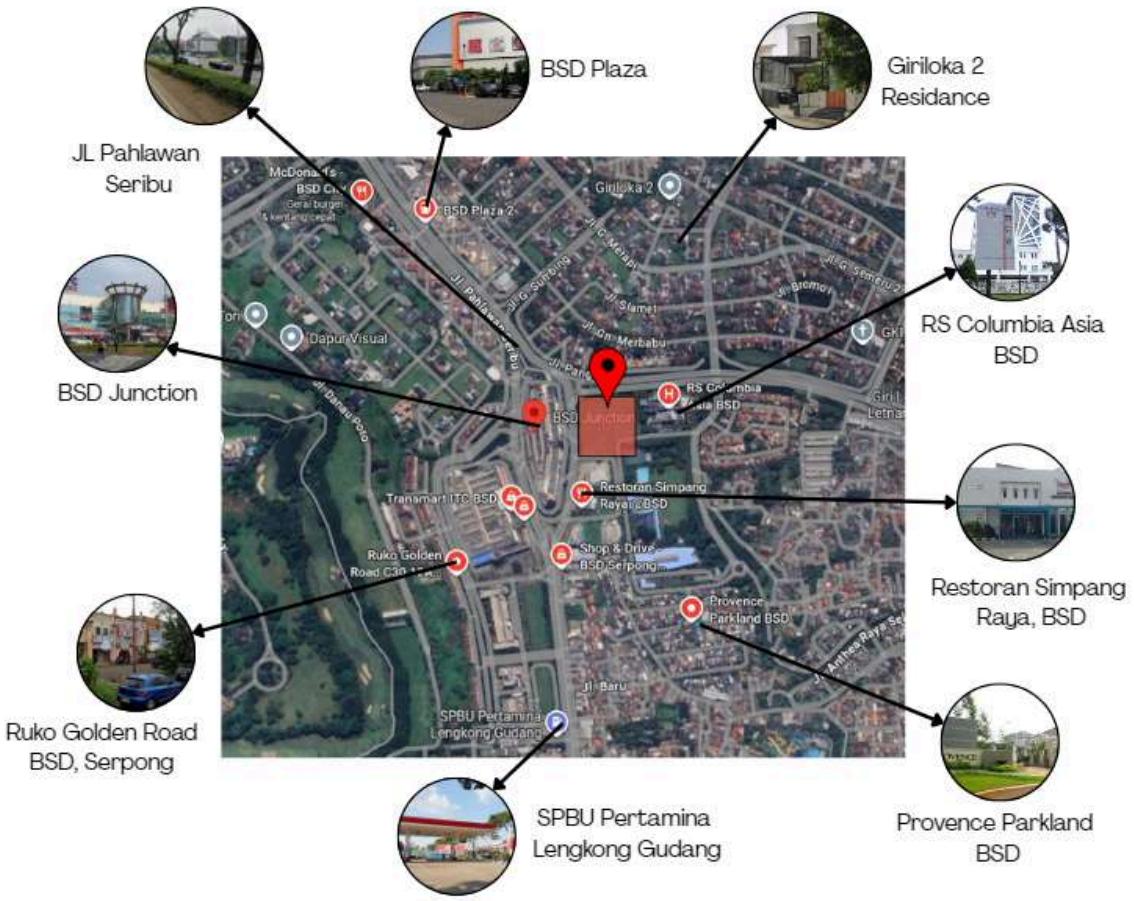
(Sumber : Data pribadi)

Konsep material dalam perancangan ini didasarkan pada prinsip kontras dualistik yang kuat. Material yang merepresentasikan Kanvas Lama berfokus pada tekstur mentah dan historis, seperti beton ekspos atau plesteran kasar untuk dinding latar belakang utama, melambangkan kanvas atau kertas cetak komik yang telah dimakan usia. Lantai menggunakan kayu gelap dengan *finishing matte* untuk memberikan kesan kehangatan dan stabilitas historis. Sebaliknya, Lensa Baru diwujudkan melalui material yang bersifat modern, presisi, dan reflektif. Baja atau material hitam digunakan secara dominan untuk membentuk

bingkai tebal (garis luar) pada display museum, rak toko, dan *outline* panel, mereplikasi garis inking yang tegas pada komi.

Furniture interaktif dan aksen dekoratif seperti kursi *speech bubble* atau meja resepsionis. Material-material ini tidak hanya memberikan daya tahan, tetapi juga mampu memantulkan warna-warna *Pop art* yang kuat dan cahaya LED, sehingga secara fungsional mendukung konsep visual yang dinamis. Dengan demikian, perpaduan material mentah ini secara efektif menciptakan ruang yang menghormati jejak sejarah sambil merangkul teknologi dan estetika kontemporer.

**4.1 Proyek perancangan desain**




**Gambar 4.1. 1** : Site map

(Sumber : Data pribadi)

### 4.1.1 Kondisi lalu lintas dan aksesibilitas

Jalan Letnan Sutopo merupakan salah satu jalur utama BSD City yang menghubungkan berbagai kawasan komersial, residensial, dan perkantoran. Lokasi ini memiliki akses yang terintegrasi dengan jalan arteri pahlawan Seribu serta dekat dengan gerbang Tol Serpong-Jakarta, yang menjadikan mobilitas menuju pusat Jakarta maupun wilayah Tangerang sangat mudah. Selain itu, ketersediaan transportasi umum seperti angkutan kota, bus, hingga akses ke stasiun KRL Rawa Buntu dan Serpong semakin meningkatkan kenyamanan pengunjung dan masyarakat. Meskipun lalu lintas di jam sibuk relatif padat, infrastruktur jalan yang lebar dan terkelola dengan baik membuat kawasan ini tetap kondusif sebagai lokasi kegiatan publik.

### 4.1.2 Kawasan komersial dan fisilitas di sekitar

Area jalan Letnan Sutopo dikelilingi oleh berbagai pusat aktivitas komersial. Seperti ITC BSD, Teraskota, dan pusat kuliner BSD Square. Tidak jauh dari lokasi ini juga terdapat pusat perbelanjaan skala besar seperti AEON Mall, The Breeze, QBig BSD City, hingga ICE BSD yang menjadi pusat konvensi berskala internasional. Kehadiran berbagai fasilitas ini membentuk kawasan yang dinamis, di mana masyarakat dapat dengan mudah memenuhi kebutuhan berbelanja, hiburan, maupun aktivitas rekreasi. Selain itu, keberadaan fasilitas pendidikan dan perkantoran di sekitarnya turut memperkuat peran kawasan ini sebagai pertemuan masyarakat dengan beragam kebutuhan.

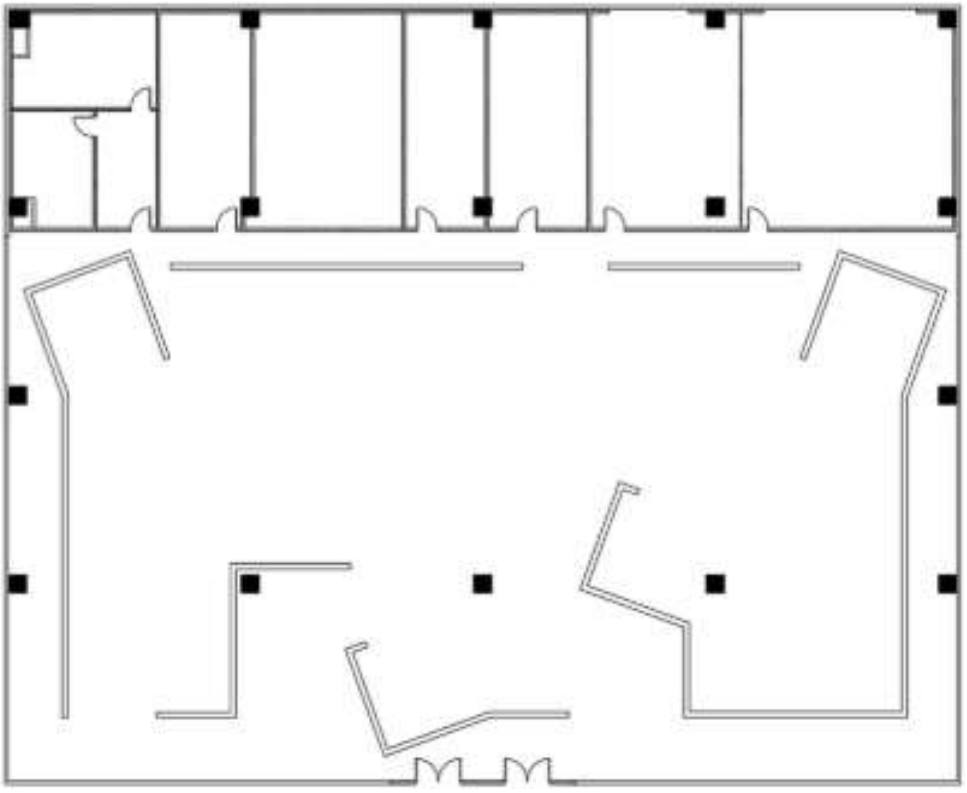
### 4.1.3 Demografi dan kondisi masyarakat

Masyarakat di sekitar jalan Letnan Sutopo sebagian besar merupakan kalangan usia produktif dengan latar belakang pendidikan menengah hingga tinggi. Mereka cenderung memiliki gaya hidup modern, terbuka terhadap inovasi, dan aktif dalam berbagai kegiatan bisnis maupun komunitas. Kehadiran perumahan modern seperti BSD Green Office Park,

kawasan perkantoran, serta fasilitas teknologi menjadikan wilayah ini berkembang sebagai lingkungan urban yang maju. Kondisi masyarakat yang heterogen namun adaptif ini memberikan peluang besar bagi pengembangan fasilitas berbasis budaya, edukasi, dan hiburan yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda maupun keluarga.

Jalan Letnan Sutopo memiliki posisi yang strategis dengan dukungan aksesibilitas yang biak, infrastruktur modern, serta dikelilingi oleh pusat komersial besar yang terus berkembang. Demografi masyarakat yang produktif, berpendidikan, dan berorientasi pada gaya hidup modern menjadikan kawasan ini sebagai salah satu pusat aktivitas urban di BSD City. Hal ini memberikan peluang besar bagi pengembangan fasilitas berbasis seni, budaya, dan hiburan, seperti museum dan galeri yang bersifat interaktif, yang dapat menjadi ruang edukasi sekaligus rekreasi bagi masyarakat luas.

### 4.1.4 Denah existing



**Gambar 4.1.4 1** : Denah Existing

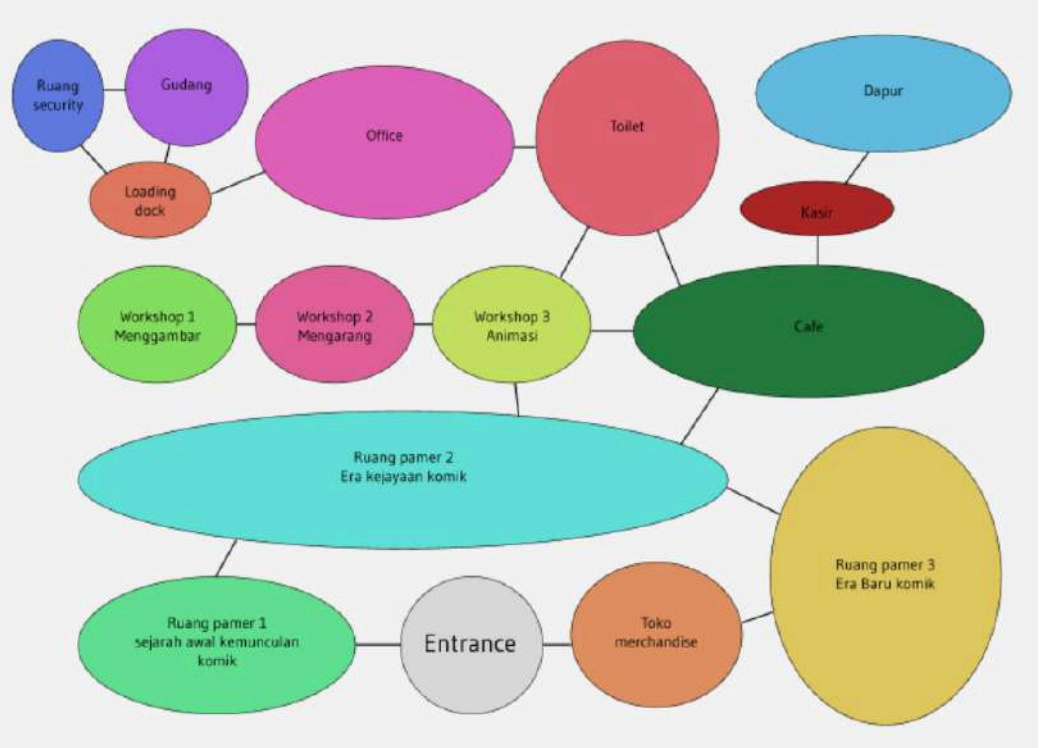
(Sumber : Data pribadi)

Kondisi *existing* pada area perancangan museum ini memiliki bentuk dasar persegi panjang dengan sistem struktur kolom praktis yang tertata rapi di sepanjang sisi dinding luar dan area tengah. Secara organisasi ruang, denah ini terbagi menjadi dua zona utama: zona belakang yang terdiri dari deretan ruangan-ruangan kecil berpintu (seperti kantor atau area servis) dan zona depan berupa area terbuka (*open plan*) yang sangat luas. Area terbuka di bagian depan ini memiliki potensi fleksibilitas yang tinggi, di mana terdapat sirkulasi utama yang luas dengan partisi-partisi interior yang membentuk alur berliku, sangat ideal untuk mendukung zonasi ruang pamer komik yang membutuhkan alur sirkulasi terarah.

Keunikan utama dari *layout existing* ini terletak pada sisi depan bangunan yang didominasi oleh material kaca bening berukuran besar (fasad kaca). Keberadaan dinding kaca di sepanjang area depan ini memberikan efek transparansi maksimal yang menghubungkan secara visual antara area interior museum dengan lingkungan luar. Efek yang dihasilkan adalah masuknya pencahayaan alami (*natural lighting*) secara berlimpah ke area sirkulasi utama dan pintu masuk, menciptakan kesan ruang yang luas, terbuka, dan mengundang pengunjung untuk masuk.

Secara estetika, penggunaan dinding kaca ini sangat mendukung konsep perancangan yang ingin menampilkan sisi modern. Namun, mengingat fungsi ruang sebagai museum komik yang sensitif terhadap sinar matahari langsung (yang dapat merusak koleksi kertas), fasad kaca ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk peletakan elemen dekoratif atau *signage* bergaya Pop Art. Hal ini memungkinkan museum terlihat menarik secara visual dari kejauhan, sekaligus memberikan efek permainan bayangan yang artistik pada lantai interior saat siang hari, memperkuat karakter *artsy* pada area *entrance* dan galeri utama.

### 4.1.5 Bubble diagram




**Gambar 4.1.5 1** Bubble Diagram

(Sumber : Data pribadi)

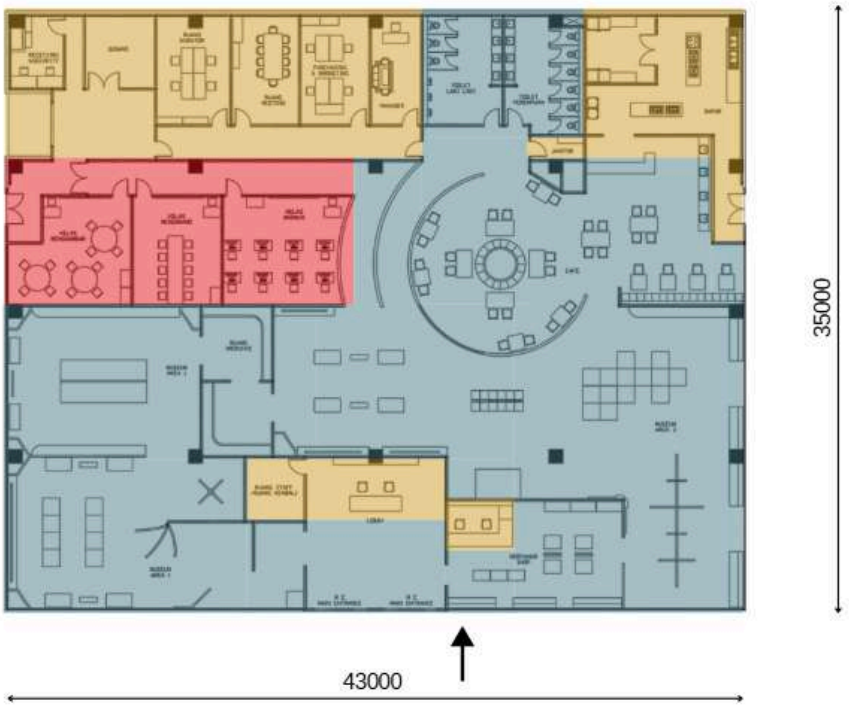
Perancangan museum ini menggunakan pola sirkulasi terarah yang dimulai dari area Entrance sebagai titik bagi utama bagi pengunjung. Setelah memasuki area transisi di pintu masuk, pengunjung diarahkan untuk memulai perjalanan edukatif mereka menuju Ruang Pamer 1, yang menyajikan narasi sejarah awal kemunculan komik. Alur kemudian berlanjut secara linier ke Ruang Pamer 2 yang mengeksplorasi era kejayaan komik, dan berakhir di Ruang Pamer 3 yang menampilkan era baru komik. Penempatan ruang pamer yang berurutan ini bertujuan untuk membangun pemahaman kronologis yang utuh bagi pengunjung.

Sebagai pelengkap pengalaman setelah area pameran, pengunjung memiliki akses langsung menuju Toko Merchandise untuk berbelanja, atau dapat beralih ke area Workshop (1, 2, dan 3) bagi mereka yang ingin mengikuti kegiatan interaktif seperti menggambar, mengarang, hingga animasi. Area workshop ini ditempatkan di bagian tengah diagram

sebagai zona aktivitas kreatif yang menghubungkan area pameran dengan area publik lainnya.

Di sisi kanan diagram, terdapat area gaya hidup dan layanan yang terdiri dari Cafe, Kasir, dan Dapur. Area cafe ini dirancang sebagai titik istirahat pengunjung yang letaknya strategis karena berdekatan dengan area workshop dan toilet umum. Sementara itu, untuk mendukung operasional museum tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung, area servis dan privat seperti Office, Loading Dock, Gudang, dan Ruang Security diletakkan di sisi kiri atas dengan akses yang terpisah namun tetap terhubung secara fungsional ke seluruh area museum.

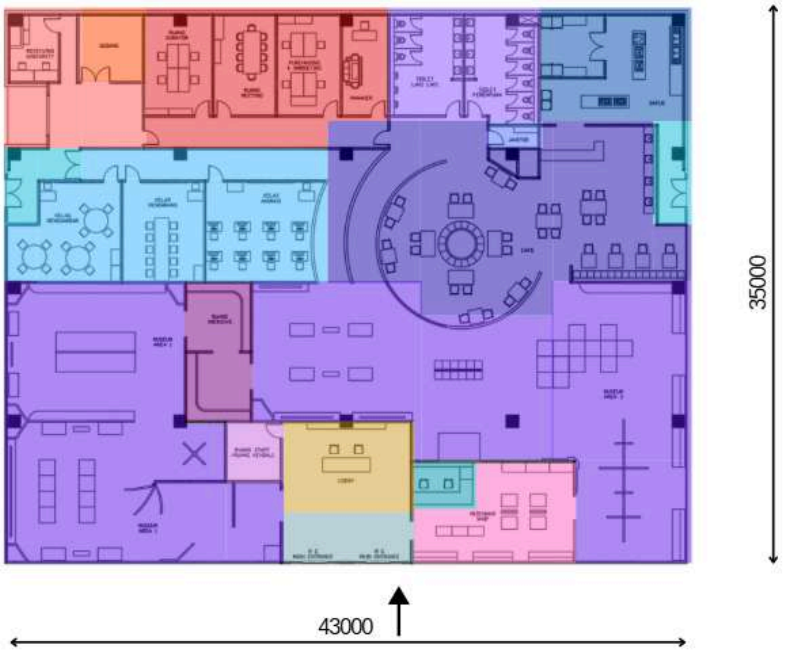
### 4.1.6 Blocking layout




**Gambar 4.1.6 1** : Blocking Denah

(Sumber : Data pribadi)

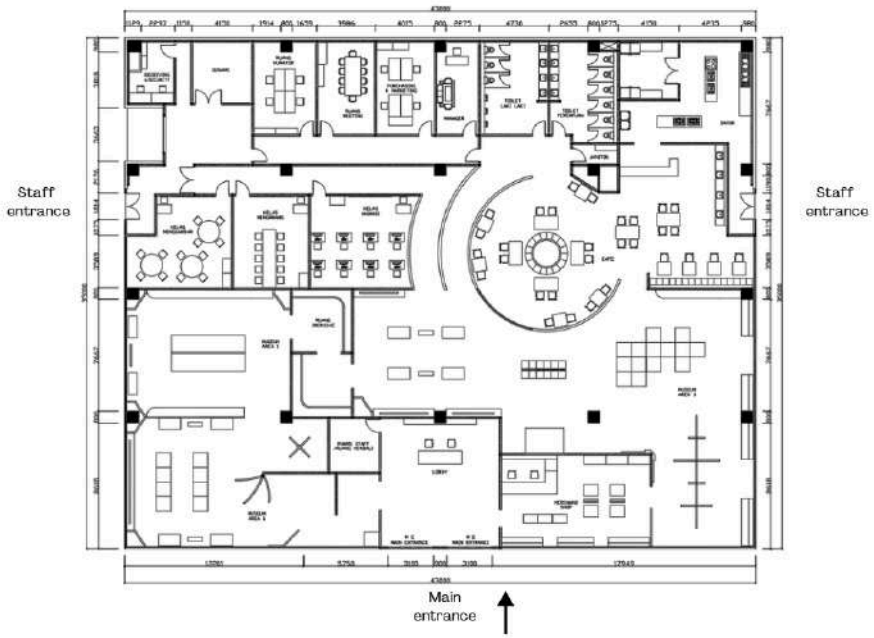
### 4.1.7 Zoning layout




**Gambar 4.1.7 1** : Blocking Denah

(Sumber : Data pribadi)

### 4.1.8 Layout hasil perancangan




**Gambar 4.1.8 1** : Denah Hasil Perancangan

(Sumber : Data pribadi)

Perancangan interior museum ini mengadopsi pola sirkulasi terarah yang dimulai dari area Main Entrance di bagian depan bangunan. Begitu memasuki area utama, pengunjung akan disambut oleh area Lobby sebagai titik penerima sekaligus area informasi. Dari lobby, pengunjung diarahkan untuk memulai perjalanan edukatif ke sisi kiri menuju Museum Area 1 yang membahas sejarah awal kemunculan komik. Alur sirkulasi dirancang mengalir secara kronologis melewati Ruang Imersif hingga masuk ke Museum Area 2 yang mengeksplorasi era kejayaan komik, dan berakhir di Museum Area 3 yang menampilkan era baru komik. Penempatan ruang pamer yang berurutan ini memastikan pengunjung mendapatkan narasi cerita yang utuh sebelum akhirnya keluar melalui area Merchandise Shop yang terletak berdekatan dengan pintu keluar.

Selain area pameran, pengunjung juga memiliki akses ke zona aktivitas kreatif di bagian tengah, yaitu Kelas Menggambar, Kelas Mengarang, dan Kelas Animasi. Area ini ditempatkan secara strategis agar mudah dijangkau dari alur pameran utama. Sebagai fasilitas penunjang, area Cafe dirancang dengan bentuk melingkar yang ikonik sebagai titik istirahat pusat, yang posisinya berdekatan dengan Toilet Umum. Di bagian paling belakang bangunan, terdapat area Dapur yang mendukung operasional cafe.

Untuk menjaga kelancaran operasional museum tanpa mengganggu kenyamanan publik, perancangan ini memisahkan jalur pengunjung dengan jalur staf secara tegas. Di sisi kiri bangunan, terdapat pintu akses khusus yang difungsikan sebagai area Receiving & Security serta akses menuju Gudang. Sementara itu, di sisi kanan bangunan juga terdapat pintu akses samping yang memungkinkan staf atau pengelola masuk langsung menuju area Privat/Office, yang terdiri dari Ruang Kurator, Ruang Meeting, Ruang Manager, hingga area Purchasing & Marketing.

### 4.1.9 Hasil perancangan

#### 4.1.9.1 Area lobi




**Gambar 4.1.9.1 1** : Hasil Perancangan area lobi

(Sumber : Data pribadi)

Area lobby utama ini dirancang sebagai gerbang pembuka yang merepresentasikan identitas visual dunia pahlawan dengan nuansa modern, ceria, dan sangat tematik. Ruangan ini menggunakan lantai keramik berukuran besar dengan motif batuan alam berwarna abu-abu yang memberikan kesan ruang yang luas, dingin, dan profesional sebagai area penyambutan. Dominasi warna pada dinding menerapkan strategi kontras yang berani, di mana sisi sebelah kiri menggunakan warna hijau terang yang memberikan aksen segar dan energik, sementara sisi kanan menggunakan palet abu-abu netral untuk menyeimbangkan komposisi warna agar tetap terlihat elegan dan tidak berlebihan.

Pada bagian atas, penerapan konsep *open ceiling* dengan cat berwarna hitam memberikan kedalaman visual yang membuat ruangan terasa lebih tinggi, sekaligus berfungsi sebagai area *display* gantung untuk berbagai poster karakter seperti Maza, Nusantara, dan Aquanus yang seolah melayang di udara. Fokus utama atau *focal point* dari ruangan ini adalah meja resepsionis putih yang memiliki bentuk geometris unik menyerupai potongan

*bubble chat* komik, lengkap dengan logo "Bumilangit" yang terpampang jelas di bagian depan. Di belakang area meja, terdapat deretan loker penyimpanan dengan kombinasi warna primer seperti kuning, merah, dan biru yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menambah kesan dinamis yang selaras dengan dunia pahlawan super. Seluruh elemen ini didukung oleh sistem pencahayaan lampu gantung minimalis dan pengaturan sirkulasi yang lapang, memastikan pengunjung merasa nyaman dan terarah sejak pertama kali melangkah masuk ke dalam bangunan.

#### 4.1.9.2 Area pamer 1&2



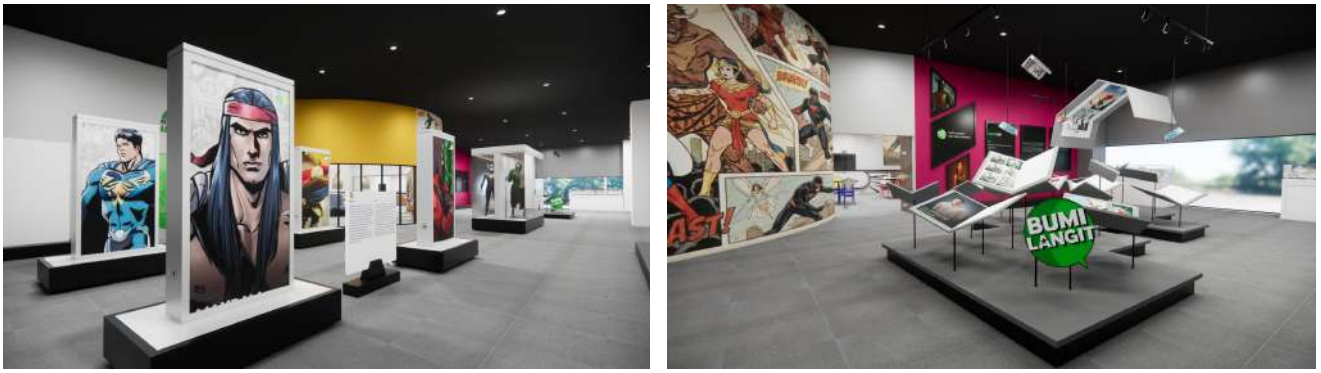

**Gambar 4.1.9.2 1** : Hasil Perancangan area pamer 1& 2

(Sumber : Data pribadi)

Memasuki area ruang pamer utama, pengunjung akan dibawa ke dalam suasana edukatif yang elegan dan kontemporer, di mana sejarah perkembangan komik Indonesia disajikan dengan pendekatan visual yang bersih dan terstruktur. Ruangan ini menggunakan lantai vinyl kayu berwarna cokelat hangat yang memberikan kesan klasik sekaligus nyaman, menciptakan kontras yang apik dengan elemen dinding yang menggunakan perpaduan warna abu-abu gelap minimalis dan satu sisi dinding aksen berwarna merah *magenta* yang berani. Kombinasi warna ini secara psikologis memberikan fokus yang kuat pada area pameran tanpa membuat ruangan terasa sempit.

Bagian plafon menerapkan konsep *flat ceiling* berwarna hitam pekat yang berfungsi untuk menyembunyikan instalasi teknis, sekaligus memberikan latar belakang gelap yang sempurna agar sistem pencahayaan *track light* dapat menyoroti objek pamer secara presisi. Di tengah ruangan, terdapat deretan papan *display* putih yang ditopang oleh penyangga kayu minimalis, menampilkan profil tokoh-tokoh legenda komik seperti Wid NS dan Ganes TH lengkap dengan perangkat multimedia interaktif. Penempatan panel-panel ini diatur sedemikian rupa untuk menciptakan alur sirkulasi yang mengalir, memungkinkan pengunjung untuk menikmati lini masa sejarah komik secara kronologis tanpa hambatan visual. Keseluruhan pembahanan dan pencahayaan di ruangan ini dirancang untuk menciptakan atmosfer yang tenang namun inspiratif, menjadikan setiap karya dan informasi sejarah di dalamnya sebagai pusat perhatian utama bagi setiap pengunjung.

#### 4.1.9.3 Area pamer 3




**Gambar 4.1.9.3 1** : Hasil Perancangan area pamer 3

(Sumber : Data pribadi)

Memasuki area galeri utama, pengunjung akan disuguhkan pada sebuah ruang pamer yang memadukan estetika futuristik dengan narasi visual yang dinamis. Ruangan ini menggunakan lantai granit berukuran besar dengan tekstur *matte* berwarna abu-abu gelap, menciptakan fondasi yang tenang dan kokoh agar perhatian pengunjung terfokus sepenuhnya pada instalasi di atasnya. Nuansa ruang dibangun melalui permainan warna primer yang

berani pada dinding dekoratif, seperti kuning cerah dan merah *magenta*, yang berfungsi sebagai penanda zona sekaligus memberikan energi semangat pahlawan super ke dalam ruangan yang didominasi warna monokrom.

Pada bagian atas, plafon bertipe *open ceiling* berwarna hitam pekat diaplikasikan untuk menciptakan kesan ruang yang tak terbatas, sekaligus menjadi tempat instalasi lampu *downlight* dan *track lighting* yang memberikan dramatisasi cahaya pada objek pamer. Fokus utama ruangan ini terletak pada deretan *light box* vertikal yang menampilkan ilustrasi karakter pahlawan dalam skala besar, memberikan efek cahaya internal yang membuat gambar tampak hidup. Selain itu, terdapat instalasi pameran berbentuk buku terbuka raksasa di bagian tengah yang berfungsi sebagai area edukasi interaktif, dikelilingi oleh mural melingkar yang menampilkan potongan panel komik klasik. Keseluruhan pembahanan dan elemen visual ini dirancang untuk menciptakan sirkulasi yang mengalir bebas, memungkinkan pengunjung bereksplorasi di antara berbagai media pamer—mulai dari patung karakter dalam etalase kaca hingga konten multimedia—dalam atmosfer yang modern dan inspiratif.

#### 4.1.9.4 Area kelas







**Gambar 4.1.9.4 1** : Hasil Perancangan area kelas

(Sumber : Data pribadi)

Memasuki area pendidikan kreatif, pengunjung akan disambut dengan desain ruang yang fungsional namun penuh energi melalui penggunaan palet warna primer yang berani. Seluruh ruangan menggunakan lantai keramik berwarna abu-abu dengan tekstur batu yang memberikan kesan kokoh, dipadukan dengan plafon putih bersih yang dilengkapi proyektor terintegrasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Pada area pertama, ruangan difokuskan untuk kegiatan visual dengan penggunaan meja bundar berwarna hitam yang mendorong kolaborasi, didukung oleh dinding berwarna merah *magenta* dan kuning yang dihiasi sketsa karakter sebagai referensi artistik. Area kedua beralih ke ruang produksi narasi yang dilengkapi meja panjang berwarna gelap dengan lampu baca individual, di mana dindingnya menampilkan mural komik berukuran besar untuk memicu imajinasi dalam bercerita. Sementara itu, area ketiga dirancang khusus untuk kebutuhan digital dengan barisan meja komputer modern berwarna kayu terang yang kontras dengan dinding kuning cerah, menciptakan suasana yang profesional namun tetap inspiratif bagi pengguna perangkat multimedia.

#### 4.1.9.5 Area Cafe




**Gambar 4.1.9.5 1** : Hasil Perancangan area cafe

(Sumber : Data pribadi)

Memasuki area Cafe, pengunjung akan disambut dengan suasana ruang makan yang imersif di mana elemen desain interior menyatu erat dengan narasi komik yang dinamis. Ruangan ini menggunakan lantai granit berwarna abu-abu gelap dengan pola garis-garis hitam radial yang mengarah ke pusat ruang, menciptakan efek visual pergerakan yang kuat selaras dengan tema aksi pahlawan super. Nuansa ruangan didominasi oleh perpaduan dinding putih minimalis yang menjadi latar bagi mural-mural raksasa, serta panel kayu pada bagian bawah dinding yang memberikan sentuhan hangat dan tekstur alami pada area komunal ini.

Bagian plafon dirancang dengan bentuk melingkar bertingkat berwarna putih yang dilengkapi dengan elemen dekoratif menyerupai *bubble chat* komik berwarna biru dan merah, mempertegas identitas ruang secara tematik. Fokus utama pada furnitur terletak pada penggunaan kursi-kursi berwarna cerah seperti kuning, merah, dan biru, di mana sandarannya memiliki bentuk unik menyerupai efek ledakan (*action lines*) khas komik. Meja-meja makan berwarna putih bersih disusun secara tersebar mengelilingi sofa melingkar berwarna biru di

tengah ruangan untuk memastikan sirkulasi tetap fleksibel. Keseluruhan pembahanan dan elemen dekoratif di area ini berhasil menciptakan atmosfer yang ceria dan penuh energi, menjadikannya ruang transisi yang sempurna bagi pengunjung untuk bersantai tanpa kehilangan koneksi dengan dunia pahlawan Bumilangit.

# BAB V

# KESIMPULAN

## 5.1 Kesimpulan

Perancangan museum komik ini didasari oleh fenomena pergeseran apresiasi masyarakat terhadap industri kreatif, khususnya komik, yang kini tidak lagi dipandang sekadar sebagai hiburan populer, melainkan sebagai aset budaya dan karya seni yang bernilai tinggi. Namun, permasalahan utama yang ditemukan saat ini adalah kurangnya wadah representatif yang mampu mendokumentasikan perjalanan sejarah komik secara kronologis dan edukatif. Banyak karya komik legendaris, terutama komik lokal, mulai terlupakan atau mengalami kerusakan karena tidak adanya fasilitas konservasi dan eksibisi yang memenuhi standar museum modern. Di sisi lain, ruang publik yang ada saat ini sering kali terasa terlalu kaku dan kurang menarik minat generasi muda, sehingga dibutuhkan sebuah pendekatan desain yang lebih dinamis dan interaktif.

Permasalahan desain yang sering muncul dalam perancangan museum adalah adanya "jarak" antara pengunjung dengan objek yang dipamerkan, sehingga pengalaman ruang terasa membosankan. Melalui perancangan ini, konsep “Modern Pop Art” dihadirkan untuk memecahkan kebekuan tersebut dengan menciptakan atmosfer yang inklusif, cerah, dan berani, yang secara psikologis lebih dekat dengan karakter dunia komik itu sendiri. Selain itu, keterbatasan fasilitas yang menggabungkan area pameran dengan area edukasi praktis seperti workshop menggambar dan animasi menjadi peluang untuk menciptakan sebuah museum yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai hub kreatif bagi para kreator muda untuk mengembangkan bakat mereka. Dengan demikian,

perancangan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara sejarah masa lalu dan kreativitas masa depan dalam satu kesatuan ruang yang terintegrasi.

## 5.2 Saran

Implementasi perancangan museum komik ini di masa mendatang harus menitikberatkan pada integrasi antara teknologi bangunan dan manajemen konten yang adaptif guna menjamin keberlanjutan fungsi museum secara jangka panjang. Secara teknis, prioritas utama terletak pada penerapan sistem proteksi artefak melalui penggunaan kaca film filter UV tinggi pada fasad untuk memitigasi risiko kerusakan koleksi akibat paparan cahaya matahari langsung tanpa mengorbankan estetika transparansi Modern Pop Art yang menjadi identitas bangunan. Dari sisi manajerial, pengelolaan museum perlu melibatkan komunitas kreator lokal secara aktif untuk menjaga pemutakhiran kurasi konten, sembari menerapkan standar perawatan khusus pada material interior *high-gloss* agar kualitas visual dan kejernihan warna tetap terjaga. Selain itu, aspek keberlanjutan konsep ruang harus didukung oleh program publik berkala dan digitalisasi arsip yang terintegrasi, sehingga museum tidak hanya menjadi ruang pamer statis, melainkan sebuah pusat kreativitas dinamis yang mampu menginspirasi generasi mendatang sekaligus menjaga relevansinya di tengah pesatnya perkembangan industri kreatif.

# DAFTAR PUSTAKA


Ardiansyah, M. I. (2023). Evaluasi Ruang Display Koleksi Dalam Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus. *Seminar karya dan Pameran Arsitektur Indonesia Vol 6. 1*, 1116 - 1126.

Asep Ramdhan, N. I. (2023). Perancangan Komik Museum Pos Indonesia. *Desain Komunikasi Visual Vol. 2 No. 1.*

Cahyagraha, B. D. (2023). Konsep Modern Rancangan Action Figure Lima Hero Hewan Khas Indonesia *Jurnal Asosiatif,* 110-117.

Dede Wahyu Firdaus, L. (2020). Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. *Jurnal Artefak Vol. 7 No. 2, 81-90.*

Fomu, A. (2024, Febuari 07). *Action Figure: Mainan Favorit Koleksi Para Wibu.* From FOMU: https://fomu.co.id/apa-itu-action-figure/

Munandar, A. A. (2011). *Sejarah Museum di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatakan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Sains Vol. 3 No. 1, 114-130.*

Nafsia, S. (2024). Kajian Penataan Tata Ruang Untuk Perancangan Museum Tematik Tenun Dompu Nusa Tenggara Barat. Jurnal Hirarchi Vol. 21 No. 2, 68-74.

Oktaviandi. (2024, Juni 24). *Koleksi Action Figure Sebagai Pelepas Stres.* From RRI: https://rri.co.id/hobi/776646/koleksi-action-figure-sebagai-pelepas-stres

Purnama, N., & Lara Dianrama, N. (2021, Mei 20). *Gambar bercerita : Sejarah Perkembangan Komik.* From TFR: https://tfr.news/articles/2021/5/19/visualisasi-ideologi-melalui-komik-manga-manhua-manhwa-dan-cergam

Purwantari, T. (2021). *Seni Bangunan Bersejarah Museum.* Jakarta: Kanak.

Shafira Khoirunnisa, A. R. (2024). Analisis Elemen Visual Pada Komik "Pupus Putus Sekolah".*DIVACITRA*, 16-32.

Sri Sulistyo Purnomo, E. S. (2022). Penerapan Display Interaktif Pada Museum Seni Rupa dan Keramik. *MEZANIN* Vol. 5 No. 1, 27-32.

Subhan, M. R. (2021). Museum Komik Di Banjarbaru. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting Vol. 10 No. 1*, 84-90.

Murray, C. (2024). *The Evolution of Action Figures: From Toys to Cultural Icons.*

Katsilambros, M. (2018). *The Psychology of Collecting: Why We Hold on to Action Figures.*

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors* (2nd ed.).

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: *The Invisible Art. Northampton*, MA: *Kitchen Sink*

Munandar, A. S. (2011). *Pengantar Permuseuman di Indonesia.* Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Museum Nasional: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Panduan Pengelolaan Museum Indonesia.* Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Purwantari, T. (2021). *Manajemen Koleksi dan Jenis-Jenis Museum.*

Putri, N. S. (2018). *Digitalisasi Komik: Pergeseran Tren dari Cetak ke Layar.* Jurnal Komunikasi Visual

Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Lembaran Negara RI Tahun 2015. Jakarta.

Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.* Jakarta.

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*. London: Architectural

Peponis, J. (2005). *The Space of Museum Display*. Journal of Space Syntax

Ardiansyah. (2023). *Evolusi Ruang Pamer: Studi Sirkulasi dan Pencahayaan Museum Modern.*

Ching, F.D.K. (2023). *Architecture: Form, Space, and Order*

Locker, P. (2010). *Basics Interior Design 02: Exhibitions Design*

Neufert, E., & Tjahjadi, V. (2003). *Data Arsitek* (Edisi 33). Jakarta: Erlangga.

Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standarts.*

Adinda Yuliaqanita, dkk. (2024). *Analisis Elemen Visual dalam Narasi Komik Kontemporer.* Jurnal Seni dan Desain Visual.

Nafala, N.M. (2022). *Peran Komik sebagai Media Edukasi dan Komunikasi Visual. https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupa/article/download/11251/pdf*

Purnama, S.S., & Lara Dianrama. (2011). *Sejarah Komik Indonesia: Dari Put On hingga Era Digital.*

Bumi Langit: Profil PT Bumi Langit (2003) dan jagat sinema Bumi Langit (2019). https://www.bumilangit.com/id

Cahyagraha, R. (2003). *Manufaktur Mainan Koleksi: Dari Sektsa ke Produksi 3D.*

Gumelar, M. S. (2011). Comic Making. Jakarta: Indeks. https://books.google.co.id/books?id=xLcuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Oktaviandi, R. (2024). *Studi Komparatif Figurine dan Action Figure dalam Industri Mainan.* Jurnal Industri Kreatif Indonesia.

**Lampiran B.** Form Bimbingan Tugas Akhir

PRADITA University

PRU/SPMI/FR-PP-24/0821

Program Studi Desain Interior
Universitas Pradita
Scientia Business Park Tower 1, Blok 0/1, Jl. Boulevard Gading Serpong, Kelapa Dua
Tangerang, Banten 15810

**FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

Nama : Thomas Djalu Adrian
Nim : 2110109010
Bentuk Tugas Akhir : (skripsi/tugas akhir/publikasi/karya akhir/proyek akhir) *coret yang tidak perlu
Peminatan :
Pembimbing : Boike Janus Anshury, S.Sn., M.Ds.
Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior Museum Komik dan *Action Figure* Indonesia

| No | Tanggal | Catatan Bimbingan | Paraf Dosen |
|---|---|---|---|
| 1. | 1/8/25 | Pengajuan evaluasi: tugas akhir dari awal, jadwal kerja, tampilan sidang, dan penggunaan dasar development | |
| 2. | 21/8/25 | - Wawancara dengan manager Museum macan<br>- Mencari tau konsep utama | |
| 3. | 13/9/25 | - Wawancara dengan pak wan chandra perihal museum<br>- Revisi Laporan<br>- Perintah untuk Lanjut Sidang | |
| 4. | 25/9-2025 | - Revisi Laporan<br>- Revisi zoning, blocking, bubble | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5. | 21/10 2025 | Revisi ALur dan Struktur Layout |  |
| 6. | 7/11 225 | Perbaikan Layout<br>Kelengkapan ruang<br>Jelaskan kegiatan apa saja dalam masing-masing |  |
| 7. | 13/11 2025 | Perbaikan Layout<br>Detail Dimensi yang untuk gambar kerja di Kertas A3 |  |
| 8. | 19/11 225 | ASistensi (online) persiapan untuk Sidang 2 dan revisi Layout |  |
| 9. | | |  |
| 10. | | | |
| 11. | | | |