

REKREATIF – EDUKATIF: STRATEGI PENINGKATAN DAYA TARIK RANCANGAN MUSEUM KOMIK

Imaduddin Dhia UI-Fath¹, Endy Marlina¹

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Teknologi Yogyakarta
dhiaulfath@gmail.com
endy.marlina@uty.ac.id

ABSTRAK. Museum komik dapat menjadi media untuk menyebarkan berbagai informasi dari sebuah karya komik yang sebelumnya terbatas menjadi lebih luas, sehingga menjadi salah satu daya tarik wisata dan melengkapi fungsi edukasi dan rekreasi sebagai ruang publik. Strategi untuk menggali informasi dari komik dilakukan melalui lima ide dasar yaitu *Growing Up* untuk meningkatkan edukasi dan publikasi, *Offering Insight* untuk menambah wawasan pengunjung terhadap komik, *Doing Passive Strategy* sebagai strategi pasif performa bangunan terhadap energi dan lingkungan, *Attraction* berupa kegiatan aktif yang mendorong interaksi pengunjung dengan objek, serta *Memorable* agar memberikan kesan dari isi museum yang mudah diingat oleh pengunjung.

Kata Kunci: Edukatif, Komik, Museum, Kreatif

ABSTRACT. Comic museum can be a media for spreading information from a previously limited comic work to become in a wider range, so that it becomes one of the tourist attractions and complements the education and recreation functions as a public space. The strategy to collect information from comics is carried out through five basic ideas, namely *Growing Up* to improve education and publication, *Offering Insight* to increase visitor insight about comics, *Doing Passive Strategy* as a passive strategy for building performance on energy and the environment, *Attraction* in the form of active activities that encourage visitor interaction with objects, and *Memorable* to give an impression of the museum contexts that are easily remembered by visitors.

Keywords: Educative, comic, museum, recreative

PENDAHULUAN

Salah satu industri kreatif yang kini mulai hidup lagi di Indonesia ialah komik, yang pada masa lalu pernah mengalami kejayaannya. Kurangnya dokumentasi mengakibatkan identitas komik lokal saat ini menjadi kurang terarah untuk menunjukkan citra dan eksistensinya kepada masyarakat.

Untuk mengembalikan memori lama dan menunjukkan citra komik local kepada generasi saat ini dapat diwujudkan melalui pengembangan museum, sebagai jembatan bagi berbagai macam ide yang ada dimasa lalu untuk dikembangkan dimasa depan. Sebagai ruang publik, museum juga berfungsi untuk menyebarkan berbagai informasi yang sebelumnya terbatas sehingga dapat menjadi salah satu daya tarik wisata.

Terdapat beberapa faktor yang mendasari urgensinya keberadaan museum komik di Indonesia. Pertama yaitu adanya kebangkitan industri komik lokal secara digital yang memperlihatkan perkembangan dari sistem komik cetak konvensional menjadi bentuk online.

Faktor kedua adalah potensi daya saing pasar yang potensial karena banyaknya para generasi muda yang turut bersaing di pasar industri ini sebagai kreator / komikus hingga pengembangannya ke dalam media digital seperti serialisasi dalam bentuk film maupun adaptasi ke *game*.

Faktor ketiga adalah minimnya dokumentasi sejarah yang dimiliki. Ruang lingkup komik lokal menjadi masih sebatas diketahui oleh pihak kreator/komikus, kolektor, serta komunitas saja, dan belum terekspose secara maksimal kepada publik.

Faktor keempat yaitu adanya pengaruh globalisasi yang menyebabkan kekhawatiran terhadap terkikisnya identitas komik lokal, Karena produk komik lokal masa kini lebih condong mendekati gaya khas dari mancanegara terutama Jepang, sebagai bentuk penyesuaian terhadap minat konsumen.

Untuk menggali berbagai informasi yang dapat diperoleh dari sebuah komik diperlukan strategi penyampaian yang mudah diterima, memiliki tahapan belajar yang terstruktur, serta

harus berkesan agar mudah diingat oleh pengunjung. Strategi tersebut diwujudkan dengan menerapkan pendekatan rekreatif dan edukatif. Pendekatan rekreatif memiliki variabel konsep yang dapat diterapkan melalui kegiatan yang melibatkan aktivitas bermain, sosial, unsur fisik dari alam dan ekspresi bangunan, sedangkan konsep edukatif mengacu pada pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengunjung ketika mengeksplorasi isi museum melalui metode display dan aktivitas fisik yang melibatkan imajinasi pengunjung. Turunan konsep dari dua pendekatan ini dapat memberikan ide mengenai sistem display museum, apa saja yang dapat ditampilkan dan konsep tematik berupa pengalaman ruang disetiap zona di dalam maupun luar museum yang mengandung setiap informasi dari karya komik.

TUJUAN

Peranan museum sebagai fasilitas rekreasi dan edukasi menjadi salah satu alternatif bagi masyarakat untuk membuka pengetahuan dan wawasan secara lebih mudah dikarenakan adanya kebebasan bagi pengunjung untuk menikmati setiap benda yang ditampilkan. Mayoritas aktivitas pengunjung pada sebuah museum cenderung hanya dapat sebatas mengamati, hal ini juga tergantung pada objek yang ditampilkan. Konsep rekreatif dan edukatif yang diterapkan pada museum komik ini diharapkan mampu memberikan pengalaman yang unik bagi pengunjung untuk ikut berperan menjadi bagian dari sejarah dengan melibatkan aktivitas belajar, membuat, dan menampilkan karyanya di dalam sebuah museum, sehingga sifat museum menjadi lebih aktif dan tidak memberikan kebosanan bagi pengunjung.

Di Yogyakarta, banyak museum yang telah didirikan namun lebih fokus pada konteks sejarah kota dan kekayaan alam, sehingga keberadaan komik sebagai objek kontemporer menjadi kurang diperhatikan, padahal Yogyakarta memiliki potensi pembaca, penggemar komik berupa komunitas dari berbagai golongan usia dan tingkat kreativitas generasi mudanya yang tinggi terhadap dunia seni ilustrasi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung edukasi,

terutama terhadap minat baca yang dapat dijangkau oleh segala usia.

Museum komik dapat melengkapi fungsi edukasi dan rekreasi yang ada di Yogyakarta sebagai objek wisata baru dengan menyajikan metode jelajah museum yang lebih aktif dan inovatif.

METODE

Perancangan museum komik dilandasi dengan menggunakan pendekatan rekreatif dan edukatif sebagai *guidelines* untuk merumuskan konsep berdasarkan isu permasalahan yang diangkat. Kedua metode ini dipilih karena masing-masing memiliki parameter yang cukup relevan untuk menciptakan sebuah desain museum yang aktif dengan objek yang cenderung pasif namun seakan dapat memberikan interaksi kepada pengunjungnya, baik melalui segi fisik dan citra visual *outdoor (landscape)* maupun *indoor-nya (interior)*. Adapun dasar pemikirannya dapat dilihat pada gambar 1.

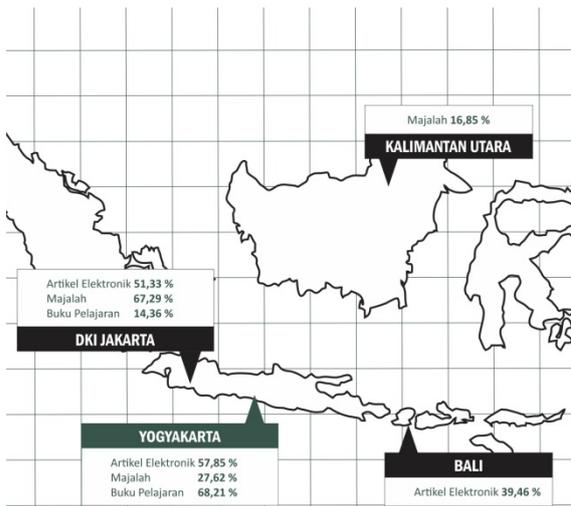


Gambar 1: Bagan Dasar Pemikiran

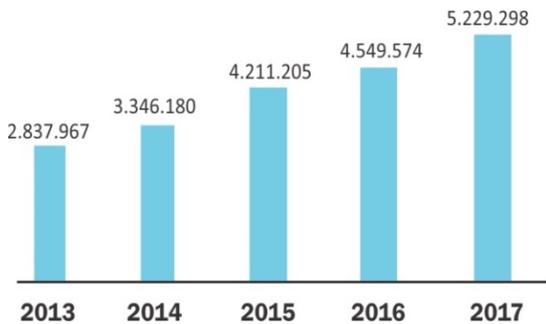
Perumusan konsep dan strategi pada museum komik difokuskan melalui analisa terhadap isu yang diperoleh sebagai faktor permasalahan yang melandasi kebutuhan adanya museum komik, serta dari beberapa contoh preseden ruang publik yang dapat menjadi ruang berkolaborasi, interaksi, rekreasi, dan edukasi masyarakat.

Sedangkan lokasi *site* dipilih berdasarkan potensi suatu daerah terhadap tingginya angka wisatawan, minat baca, dan jejak sejarah para komikus yang banyak berasal dari suatu kota tersebut,

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia presentase tingkat minat baca dan pariwisata di Indonesia yang diperoleh dalam kurun waktu terakhir yaitu tahun 2017-2018 ialah tertera pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2: Presentase Minat Baca di Indonesia
 Sumber: BPS Indonesia (2018)



Gambar 3: Statistik Wisatawan ke Yogyakarta
 Sumber: BPS Indonesia (2017)

Pertimbangan diatas mendasari pemilihan lokasi perancangan adalah kota Yogyakarta sebagai daerah potensial yang memiliki tiga poin tersebut. Hal ini juga yang menyebabkan desain dari museum komik harus menonjolkan aspek rekreasi dan edukasinya karena berada di kota yang memiliki keunggulan pada citra tersebut.

PEMBAHASAN

Keempat faktor yang dijelaskan pada bagian pendahuluan sebagai isu utama dari perancangan museum komik ini. Kemudian dirumuskan dengan mengidentifikasi setiap poin permasalahan yang ada dengan menyeleksi dan menghubungkannya dengan variabel yang dimiliki oleh pendekatan kreatif dan edukatif, hingga muncul strategi desain yang harus diimplementasikan kedalam desain.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif untuk museum komik terdiri

dari dua variabel yaitu melalui kegiatan kreatif dan unsur fisik kreatif. Kedua hal ini membantu untuk mengarahkan tersedianya fasilitas apa saja yang akan disajikan kepada pengunjung kaitannya dengan museum komik sehingga dapat memberikan pengalaman ruang dengan kesan tersendiri.

Kegiatan yang bersifat Kreatif menurut Abdul (2012) yaitu :

- Social activity
- Physical recreation
- Cognitive recreation
- Creative play

Berdasarkan poin diatas, dapat dirumuskan bahwa kegiatan yang dimaksud untuk diaplikasikan dalam museum komik adalah untuk membuka wawasan kepada pengunjung terhadap dunia komik dan hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan dari cikal bakal sebuah komik

yang kini dapat menjadi salah satu bidang industri kreatif di Indonesia. Contoh eksplorasi kegiatan yang dilakukan selain melihat koleksi komik yang ada adalah dengan memberikan perwujudan fisik adegan-adegan dalam komik (berlaku untuk komik fiksi, dongeng, serial, dsb) dalam bentuk diorama *action figure* dan permainan kostum hingga tiruan ruang studio untuk membuat komik.

Variabel pendekatan yang ada pada pendekatan kreatif ini dapat dijelaskan pada gambar 4.



Gambar 4: Bagan Variabel Konsep Kreatif

Unsur fisik sebagai pendukung nuansa kreatif pada museum yaitu dengan memberikan elemen-elemen alam baik pada lansekap luar maupun *innercourt*. Museum memiliki fungsi yang tak luput dari esensinya sebagai ruang publik sehingga harus mampu menjadi tempat yang dapat mawadahi

berbagai aktivitas masyarakat sebagai ruang bersama, ramah dari segi aksesibilitas sehingga dapat dan mudah dijangkau oleh siapapun agar menjadi wadah interaksi masyarakat yang dapat mempengaruhi perkembangan kawasan tersebut, hal ini selaras dengan yang dijelaskan oleh Wirasmoyo, 2017 bahwa Ruang publik merupakan salah satu aspek yang dapat berperan dalam peningkatan kualitas sebuah tempat dimana didalamnya akan terjalin sebuah interaksi, wadah pertukaran pikiran dan aktivitas sehingga menimbulkan sebuah akar budaya dari masyarakat tersebut.

Penggunaan analogi warna, bentuk dari komik untuk dasar pemilihan warna *monochromatic* (hitam, putih, abu-abu), modul material (persegi panjang, kotak), pola lantai, dll, juga merupakan representasi dari konsep rekreatif. Penataan sirkulasi yang berputar dalam bangunan (*loop*) secara vertikal dan horizontal agar pengunjung tidak merasa bosan dan berada dalam satu jalur yang jelas ketika melakukan eksplorasi didalam bangunan, hingga perpindahan ruang dari zona belajar berupa tahap pengenalan hingga tahap pendalaman sebagai *sekuens* ruang layaknya perpindahan cerita dalam komik dari panel ke panel.

Konsep Edukatif

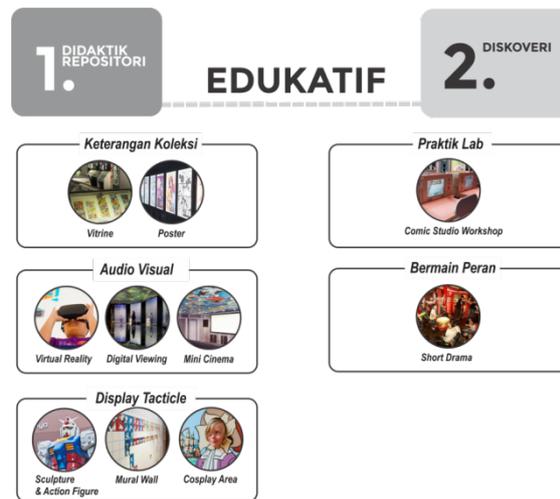
Konsep edukatif lebih menekankan pada aspek bagaimana pengunjung dapat menerima, ilmu dan wawasan dari sebuah komik yang bisa dikembangkan menjadi beragam karya seni lainnya, sehingga yang perlu diwujudkan adalah cara penyampaian informasi melalui teknik penyajian

Terdapat beberapa teori yang dapat menjadi rujukan untuk mengimplementasikan nilai edukasi pada museum, Beberapa teori tersebut dijelaskan oleh Hein (1998) dalam Zahir (2010) sebagai berikut :

- a. *Didaktik Repositori*
Teori ini membagi materi informasi yang ingin disampaikan menjadi unit-unit kecil yang semuanya dapat dipelajari, penerapannya pada museum ialah dengan mengatur alur pameran melalui label dan panel menjadi sebuah rangkaian cerita dengan susunan yang jelas mulai dari sesuatu yang sederhana hingga yang kompleks.
- b. *Diskoveri*

Prinsip pada teori ini ialah memberikan pengetahuan melalui pengalaman kepada pengunjung untuk dapat berkesempatan melakukan eksperimen, sehingga memerlukan adanya pengarahan dan prosedur yang jelas untuk diikuti.

Berdasarkan turunan variabel diatas, maka untuk memberikan gambaran penerapan konsep dari pendekatan edukatif dapat dijelaskan pada gambar 5.



Gambar 5: Bagan Variabel Konsep Edukatif

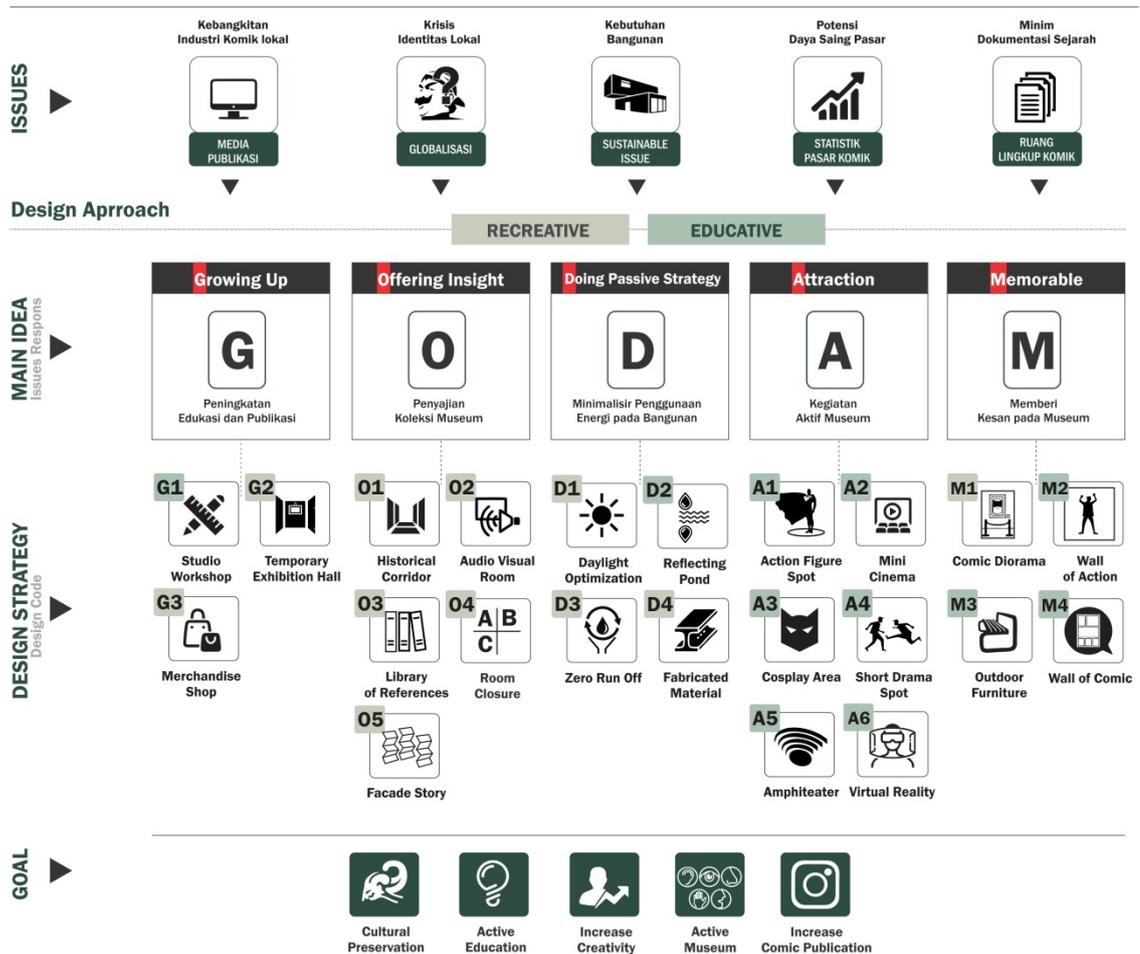
Rumusan Konsep

Konsep pada museum komik difokuskan pada isu sebagai permasalahan yang diangkat yaitu

1. Respon yang diperlukan terhadap Kebangkitan industri komik lokal
2. Potensi daya saing pasar terhadap komik lokal
3. Minimnya dokumentasi sejarah komik lokal
4. Adanya pengaruh globalisasi yang menyebabkan krisis identitas komik lokal
5. Isu kebutuhan setiap bangunan masa kini terhadap lingkungan dan energi

Ke lima permasalahan tersebut diselesaikan dengan menghubungkannya bersama beberapa parameter yang ada pada pendekatan yang digunakan secara lebih spesifik sehingga akar permasalahan dapat diatasi dari usulan desain yang didapat. Rumusan konsep dan strategi dapat digambarkan dalam skematik yang ada pada gambar 6

Concept



Gambar 6: Diagram Konsep Perancangan Museum Komik

Implementasi Konsep Desain

Terdapat lima ide utama yang diperoleh untuk merepresentasikan konsep rekreatif dan edukatif pada museum komik berdasarkan hasil analisa terhadap isu permasalahan dengan pendekatan yang digunakan, yaitu :

1. *Growing Up*
Sebagai solusi untuk meningkatkan edukasi dan publikasi terhadap eksistensi komik lokal yang sedang bangkit kembali, sehingga akan lebih dikenal masyarakat secara lebih luas kembali. Metode ini diterapkan dengan memberikan wahana pada museum berupa *Studio Workshop*, *Temporary Exhibition Hall*, dan *Merchandise Shop* yang cenderung digunakan sebagai ruang *show* para pelaku di industri komik sehingga mereka mendapatkan tempat untuk menyalurkan karya-karyanya.
2. *Offering Insight*
Permasalahan krisis identitas terhadap desain komik lokal adalah karena kurangnya pengetahuan dan wawasan

sejarah terhadap citra industri komik lokal sendiri yang mulai terkikis globalisasi, sehingga perlu adanya penyampaian kembali informasi sejarah yang dapat disajikan melalui ruang diorama, koridor sejarah, ruang audio visual untuk membantu menampilkan memori lama industri komik lokal di Indonesia baik kepada kalangan kreator maupun umum, implementasi konsep tersebut dapat dilihat pada ilustrasi gambar 7.



Gambar 7: Konsep Ruang Diorama Museum Komik



Gambar 8: Konsep Historical Corridor Museum Komik

3. *Doing Passive Strategy*

Respon bangunan terhadap lingkungan dan energi juga perlu diperhatikan karena sudah menjadi kebutuhan dari performa bangunan itu sendiri. Penggunaan material fabrikasi, sistem daur ulang energi air hujan, pengoptimalan pencahayaan dan pengaturan suhu udara disekitar bangunan merupakan strategi agar bangunan dapat meminimalisir limbah, memberikan kenyamanan ruang dan tidak mengganggu maupun berdampak buruk bagi lingkungan sekitarnya. Sehingga dapat berfungsi sebagai ruang publik yang baik.



Gambar 9: Konsep Reflecting Pond Museum Komik

4. *Attractive*

Tingginya daya saing industri komik lokal dipasar ialah karena adanya pengembangan produk komik yang mampu diadaptasikan kedalam media lain seperti film, animasi, *game*, hingga *merchandise*. Komik-komik lokal kini mampu menciptakan produk-produk tersebut yang perlu dieksplorasi lebih lanjut dan ditampilkan secara eksklusif agar mendapatkan tempatnya untuk ditampilkan kepada publik. Salah satunya adalah dengan menyediakan spot-spot atraksi didalam museum yaitu berupa spot

action figure, *mini cinema*, *costume player area*, *short drama spot*, dan *amphitheater* sebagai sajian yang mendorong pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan benda koleksi, sehingga dapat meningkatkan nilai publikasinya melalui perilaku masyarakat saat ini yang cenderung senang dengan objek-objek menarik dan dijadikan sebagai bahan dokumentasi, seperti yang ada dalam ilustrasi konsep pada gambar 10 dan 11.



Gambar 10: Konsep Action Figure Spot Museum Komik



Gambar 11: Konsep Short Drama Spot Museum Komik

5. *Memorable*

Sedikitnya dokumentasi sejarah mengenai komik lokal terjadi karena kurangnya publikasi dan ruang lingkup pelestarian terhadap karya seni ini masih sebatas diantara kolektor, komikus, dan beberapa komunitas saja. Museum komik diharapkan mampu memberikan *impression* kepada pengunjung mengenai komik lokal. Kesan pada museum dapat ditampilkan melalui permainan ruang dan eksplorasi bentuk pada fisik seperti dinding, lansekap, hingga furniture yang mencitrakan sesuatu dari komik, seperti yang ada pada konsep digambar 12 agar lebih mudah diingat oleh pengunjung.



Gambar 12: Konsep Wall of Action Museum Komik



Gambar 13: Konsep Wall of Comic Museum Komik

KESIMPULAN

Dengan memfokuskan poin pembahasan berdasarkan dari isu permasalahan, kemudian diselesaikan melalui pengkajian terhadap pendekatan rekreatif dan edukatif sebagai metode penyelesaian desain berdasarkan variabelnya masing-masing sehingga mampu memberikan kesimpulan berupa usulan desain museum komik yang meliputi beberapa poin sebagai berikut :

1. *Cultural Preservation*

Strategi untuk menyajikan komik sebagai bahan koleksi yang dikembangkan menjadi beberapa objek seperti diorama, koridor sejarah, hingga *action figure* merupakan langkah preservasi terhadap salah satu budaya dan karya bangsa agar tidak hilang oleh globalisasi serta memberikan apresiasi terhadap para komikus dan karya-karyanya dimasa lalu .

2. *Active Education*

Pendekatan rekreatif dan edukatif membantu untuk menentukan kegiatan aktif didalam museum seperti *short drama*, *mini cinema*, *comic workshop* yang melibatkan kemampuan kreativitas pengunjung baik fisik maupun psikisnya, sehingga eksplorasi terhadap informasi dan nilai-nilai yang terkandung dalam koleksi museum menjadi lebih mudah tersampaikan kepada pengunjung.

3. *Increase Creativity*

Pengembangan komik yang diadaptasikan kedalam bentuk lain seperti media digital berupa film, animasi, *game*, *merchandise* didalam museum serta kegiatan workshop yang diterapkan merupakan strategi edukatif agar menjadi pendorong untuk menumbuhkan kreativitas pengunjung.

4. *Active Museum*

Dengan pendekatan rekreatif dan edukatif metode penyajian di museum dapat mendorong pengunjung untuk berperan aktif melakukan interaksi dengan objek yang ditampilkan, sehingga mewujudkan kesan museum yang hidup karena ada kegiatan yang harus melibatkan pengunjung sebagai pemerannya, hal ini juga merupakan bagian dari eksplorasi ruang.

5. *Increase Comic Publication*

Sebagai tujuan untuk merespon bangkitnya industri komik lokal, maka aspek publikasi merupakan salah satu poin penting untuk mengenalkan komik lokal kepada konsumen, spot-spot yang ada didalam maupun diluar museum diharapkan mampu menjadi ruang publik yang memiliki citra visual yang khas sehingga mampu memberikan daya tarik terhadap pengunjung sebagai objek dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2018). Statistik Kepariwisata 2017. Yogyakarta : Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Lubis, Abdul Rasyid. (2012). Discovery World Medan Arsitektur Rekreatif Edukatif. Medan: Univesitas Sumatera Utara.
- Sutargaa, M. Amir.(1989) *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta. Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widadi, Zahir. (2010). Peran Edukasi Museum Studi Kasus Museum Batik di Pekalongan. Depok: Universitas Indonesia.
- Wirasmoyo, W. (2017). Optimasi Lahan Terlantar Menjadi Ruang Publik di Kampung Kota Studi Kasus: Lahan Terlantar Kampung Badran RW. 09, Yogyakarta. Jurnal Arsitektur KOMPOSISI, 11(2), 217-225.

(halaman ini sengaja dikosongkan)