

**PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE  
HUB DI KOTA JAKARTA**

**TUGAS AKHIR KARYA**



Oleh

**RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA**

**NIM. 15150106**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2019**

**PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE  
HUB DI KOTA JAKARTA**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



Oleh

**RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA**

**NIM. 15150106**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**




**2019**

**PENGESAHAN**


**TUGAS AKHIR KARYA  
PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE HUB  
DI KOTA JAKARTA**

Oleh  
**RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA**  
NIM. 15150106

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
pada tanggal 20 September 2019

Ketua Penguji : Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. (.....)   
Penguji Bidang: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn.M.Sn (.....)   
Pembimbing : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. (.....) 

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 10 Oktober 2019  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
  
**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rangga Dipa Wibawa Putra

NIM : 15150106

Program studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa tugas akhir karya berjudul : Perancangan Interior *Marvel Creative Hub* di Kota Jakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 10 Oktober 2019



Rangga Dipa Wibawa Putra  
NIM.15150106

## MOTTO

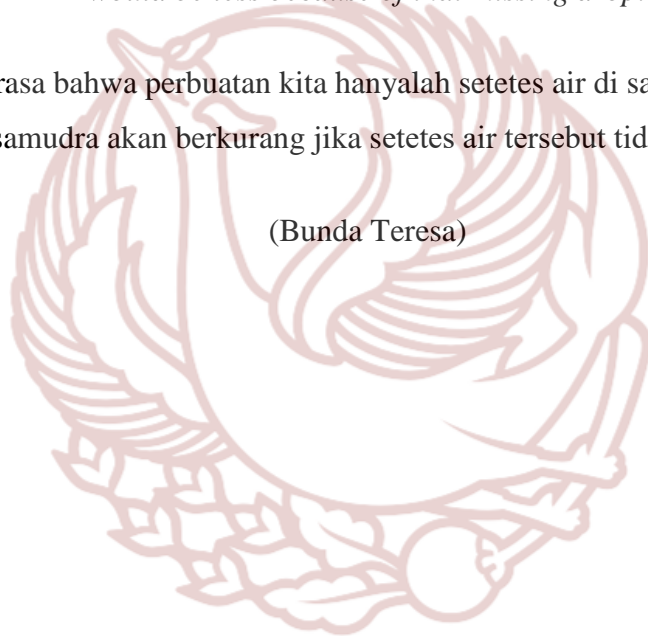
*The hardest choices require the strongest wills*  
“Pilihan tersulit membutuhkan tekad yang kuat”

( Thanos )

*we ourselves feel that what we are doing is just a drop in the ocean. But the ocean  
would be less because of that missing drop.*

“kita merasa bahwa perbuatan kita hanyalah setetes air di samudra. Namun,  
samudra akan berkurang jika setetes air tersebut tidak ada”

(Bunda Teresa)



## ABSTRAK

PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA (Rangga Dipa Wibawa Putra, 2019, XIV dan 212 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap globalisasi maka dari itu wacana globalisasi sebagai sebuah proses yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu mengubah dunia secara mendasar dari berbagai bidang dan sektor. Sebagai contoh perkembangan komik dan film yang ada di Indonesia, dimana memberikan kesempatan yang lebih besar bagi komik maupun film asing untuk memasarkan pasarnya di Indonesia sepertihalnya masuknya perfilman dan dunia komik Marvel di Indonesia. Melalui film dan komik yang diluncurkan Marvel dari situlah “komunitas Marvel Indonesia” mulai terbentuk yang memiliki sekitar 6000 anggota dan juga beberapa komunitas Marvel lainnya yang tersebar diberbagai kota di Indonesia. Menelisik perkebangan tersebut selain itu juga berpengaruh terhadap kegiatan kreatif dimana sumber ekonomi kreatif yang tumbuh di dalam komunitas memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunannya. Banyaknya komunitas yang berkembang di dunia dengan beberapa jenis kegiatan yang berbeda-beda mengakibatkan *Creative Hub* terbentuk. Sesuai dengan permasalahan komunitas kreatif yang ada di dunia dengan tidak ada tempat yang menampung segala aktifitas dan kebutuhan mereka maka *Creative Hub* berkembang pesat. Dengan kedua urgensi tersebut antara perkembangan Komunitas Marvel yang ada di indonesia dan *Creative hub* penulis mencoba menggabungkan kedua hal tersebut dengan mengambil Perencanaan *Marvel Creative Hub* dimana tempat ini tidak hanya sebagai wadah event space berkumpul pecinta Marvel namun juga memiliki kegiatan kreatif yang memiliki output komersil. Dan didalam fasilitas yang disediakan *Marvel Creative HUB* pun sesuai dengan kegiatan dari komunitas tersebut diantaranya fasilitas *Lobby, hall exhibiton, ballroom, marvel gallery, marvel workshop, marvel shop* dan *cafe*.

Kata kunci: *Globaliasi, komunitas Marvel, creative hub, Marvel Creative Hub.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan segala rahmatNya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan Interior Marvel Creative Hub di Kota Jakarta” dapat tercapai dan terselesaikan dari awal hingga akhir sesuai dan seturut dengan kehendakNya. Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moral, materil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini berjalan dengan lancar, terutama kepada :

1. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan dalam bimbingan dan pengarahannya, dalam proses bimbingan, pembimbing selalu bersabar dan tetap memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
2. Ahmad Fajar A., S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain serta penasehat akademi yang telah memberikan saran/ masukan kepada penulis ketika menghadapi kendala dalam proses pengerjaan penulisan Tugas Akhir.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi disaat mengajar perkuliahan dan semangat.

4. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dari semester awal hingga semester akhir.
5. Orang tua yang memberikan motivasi, masukan secara moril maupun material, doa dan semangat bagi penulis yang dapat bernilai lebih dari sebuah pengorbanan.
6. *Crewsakan*, selaku organisasi non akademis yang berisikan orang-orang hebat dengan segala kegiatan yang luarbiasa sehingga saya mendapatkan motivasi mengerjakan Tugas Akhir sekaligus motivasi hidup.
7. Semua teman saya, yang telah sangat perhatian dan menanyakan “kapan wisuda?”
8. Keluarga Besar ISI dan Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkreaitivitas dan bermasyarakat.
9. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaannya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Ucapan dan rasa terima kasih penulis persembahkan untuk nama-nama di atas, yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis sekecil apapun bagian itu. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak akan mendapat balasan dari Tuhan Yesus Kristus.

Akhir kata dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik



dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta, 10 Oktober 2019

Penulis

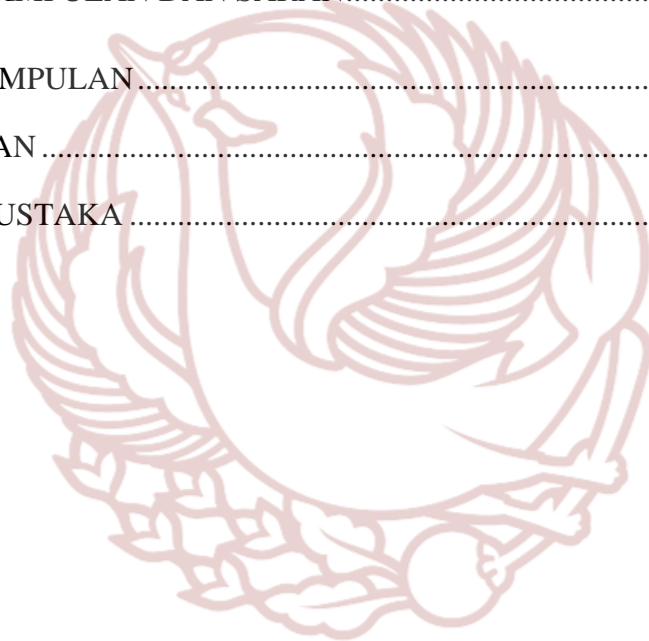


## DAFTAR HALAMAN

PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR HALAMAN .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide / Gagasan Perencanaan.....	13
C. Tujuan Perencanaan .....	14
D. Manfaat Perencanaan .....	15
E. Tinjauan Sumber Perencanaan.....	16
F. Landasan Perancangan .....	19
G. Metode Perencanaan.....	41
H. Sistematika Penulisan.....	44
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN .....	47
A. Tinjauan Data Literatur dan Objek Perancangan .....	47
1. Tinjauan Objek Perancangan.....	47
2. Persyaratan Interior Objek Perencanaan .....	58

3.	Tinjauan Interior Objek Perencanaan .....	71
B.	Tinjauan Data Lapangan Objek Perencanaan .....	73
1.	Data Lapangan Objek .....	73
2.	Interior Objek Perancangan .....	77
BAB III TRANSFORMASI DESAIN .....		105
A.	Pengertian Objek Garap .....	105
B.	Batasan Ruang Lingkup Garap .....	107
C.	Site Plan .....	107
D.	Potensi Site .....	108
E.	Waktu Operasional .....	110
F.	Struktur Organisasi .....	113
G.	Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang .....	116
H.	Program Ruang .....	127
I.	Tema dan Gaya .....	154
a.	Konsep tema yang diambil .....	159
J.	Elemen Pembentuk Ruang .....	165
K.	Elemen Pengisi Ruang .....	190
L.	Tata Kondisi Ruang .....	206
M.	Sistem Keamanan .....	212
N.	Rambu Peringatan dan Petunjuk .....	215
BAB IV HASIL DESAIN .....		218
A.	Landscape .....	219
B.	Gambar Denah Existing .....	220
C.	Gambar Denah Keyplan .....	222

D. Gambar Denah Layout .....	224
E. Gambar Denah Rencana Pola Lantai .....	226
F. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Lampu .....	228
G. Gambar Potongan.....	230
H. Detail Millwork.....	238
I. Gambar Furniture Terpilih .....	241
J. Perspektif .....	245
K. Skema Bahan.....	247
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	248
A. KESIMPULAN.....	248
B. SARAN .....	249
DAFTAR PUSTAKA .....	251



## DAFTAR GAMBAR

gambar 1. 1 Standarisasi pos kerja penerima tamu .....	27
gambar 1. 2 Standarisasi pada area kantor .....	27
gambar 1. 3 Standarisasi meja kerja dengan sirkulasi.....	28
gambar 1. 4 ergonomi hall .....	28
gambar 1. 5 Standarisasi tempat duduk bangket .....	29
gambar 1. 6 Standarisasi kursi untuk tempat duduk umum .....	29
gambar 1. 7 . Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah.....	30
gambar 1. 8 . Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah.....	30
gambar 1. 9 Standarisasi area pembeli ke luar toko.....	31
gambar 1. 10 . Standarisasi tempat penjualan barang umum.....	31
gambar 1. 11 Standarisasi area pembeli ke luar toko.....	32
gambar 1. 12 Standarisasi display Artwork .....	32
gambar 1. 13 Standarisasi jarak minimum untk dua orang dibelakang kursi .....	33
gambar 1. 14 Standarisasi jarak minimum untuk meja tanpa jarak .....	33
gambar 1. 15 Standarisasi lebar minimum ruang makan .....	34
gambar 2. 1 Foto area lobby pada Marvel Creative Hubi .....	78
gambar 2. 2 Foto pada area Hall exhibition Jakarta Creative Hub .....	79
gambar 2. 3 Foto Makerspace pada Jakarta Creative Hub.....	79
gambar 2. 4 Foto area Co-office pada Jakarta Creative Hub .....	80
gambar 2. 5 foto Classroom pada Jakarta Creative Hub.....	80
gambar 2. 6 Foto Library pada Jakarta Creative Hub .....	81
gambar 2. 7 Foto area Disscus pada Jakarta Creative Hub .....	81
gambar 2. 8 Cafe area pada Jakarta Creative Hub .....	82
gambar 2. 9 Meeting room pada Jakarta Creative Hub.....	82
gambar 2. 10 gambar 3d exsting JCH.....	83
gambar 2. 11 Grouping Zouning Sirculation area.....	84
gambar 2. 12 Grouping Zouning Private area.....	84
gambar 2. 13 Grouping Zouning Private area.....	85

gambar 2. 14 Grouping Zouning public area .....	85
gambar 2. 15 Grouping Zouning semi public area.....	86
gambar 2. 16 Pola Sirkulasi Pengelola pada pengelola Jakarta Creative Hub.....	87
gambar 2. 17 Pola Sirkulasi pada pengunjung Jakarta Creative Hub .....	88
gambar 2. 18 Pola Sirkulasi rekan kerja pada pengunjung .....	89
gambar 2. 19 Layout pada pengunjung Jakarta Creative Hub .....	90
gambar 2. 20 Main enterence pada Jakarta Creative Hub.....	99
gambar 2. 21 Hall area pada Jakarta Creative Hub.....	99
gambar 2. 22 Pantry & cafee area pada Jakarta Creative Hub.....	100
gambar 2. 23 Receptionist area pada Jakarta Creative Hub.....	100
gambar 2. 24 Disscus & relax area pada Jakarta Creative Hub .....	101
gambar 2. 25 Library area pada Jakarta Creative Hub.....	101
gambar 2. 26 VIP Room area pada Jakarta Creative Hub .....	102
gambar 2. 27 main classroom area pada Jakarta Creative Hub.....	102
gambar 2. 28 classroom 2 area pada Jakarta Creative Hub.....	103
gambar 2. 29 fashion area pada Jakarta Creative Hub .....	103
gambar 2. 30 wood & metal workshop area pada Jakarta Creative Hub .....	104
gambar 3. 1 Lokasi Perencanaan Marvel Creative Hub.....	108
gambar 3. 2 Grouping Public area Gedung 1 Marvel Creative Hub .....	141
gambar 3. 3 Grouping Public area Gedung 2 Marvel Creative Hub .....	141
gambar 3. 4 Grouping semi private area Gedung 1 Marvel Creative Hub .....	143
gambar 3. 5 Grouping semi private area Gedung 2Marvel Creative Hub .....	143
gambar 3. 6 Grouping private area Gedung 2Marvel Creative Hub .....	145
gambar 3. 7 Grouping private area Gedung 2 Marvel Creative Hub .....	145
gambar 3. 8 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub.....	147
gambar 3. 9 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub.....	147
gambar 3. 10 Sirkulasi pengelola Gedung 1 Marvel Creative Hu Pribadi.....	150
gambar 3. 11 Sirkulasi pengelola Gedung 1 Marvel Creative Hub .....	151
gambar 3. 12 Gambar rencana layout Marvel Creative Hub gedung 1.....	152
gambar 3. 13 Gambar rencana layout Marvel Creative Hub gedung 2.....	153

gambar 3. 14 Gambar Karakter IronMan.....	160
gambar 3. 15 Rencana bentuk tranformasi Ironman .....	162
gambar 3. 16 rencana tranformasi pattern.....	162
gambar 3. 17 Gambaran perubahan sudut berujung lengkung.....	163
gambar 3. 18 Gambaran konsep Interconnected .....	164
gambar 3. 19 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 1 .....	188
gambar 3. 20 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 2 .....	189

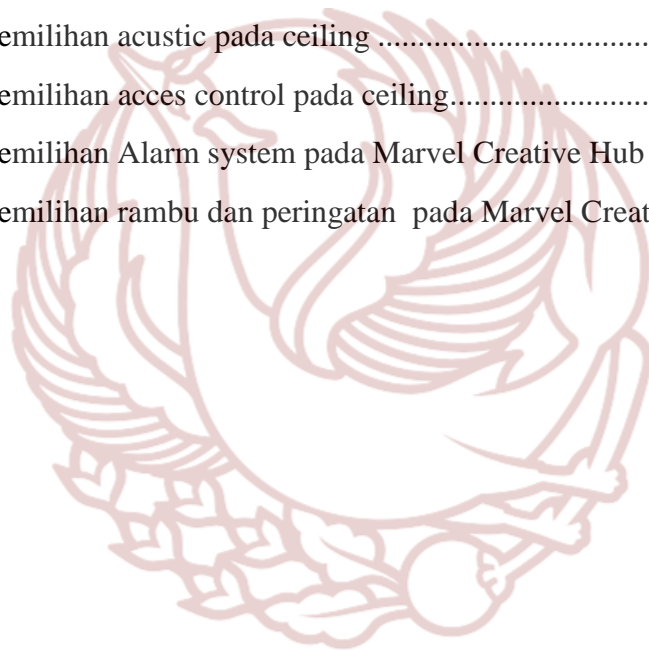


## DAFTAR TABEL

tabel 1. 1 salinan kebutuhan untuk izin usaha.....	77
tabel 2. 1 Analisis elemen lantai pada Jakarta Creative Hub .....	91
tabel 2. 2 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub.....	92
tabel 2. 3 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub.....	93
tabel 2. 4 Analisis elemen pencahayaan dan penghawaan .....	95
tabel 3. 1 waktu operasional Marvel Creative Hub.....	110
tabel 3. 2 Keperluan sistem operasional Marvel Creative Hub.....	111
tabel 3. 3 Kebutuhan ruang beserta aktivitas .....	117
tabel 3. 4 Kebutuhan ruang beserta aktivitas .....	119
tabel 3. 5 keperluan sistem operasional pada Marvel Creative Hub .....	120
tabel 3. 6 perhitungan ruang di Marvel Creative Hub.....	127
tabel 3. 7 public area di Marvel Creative Hub .....	140
tabel 3. 8 public private area di Marvel Creative Hub .....	142
tabel 3. 9 private area di Marvel Creative Hub .....	144
tabel 3. 10 service area di Marvel Creative Hub.....	146
tabel 3. 11 Pola Sirkulasi.....	148
tabel 3. 12 Proses tahapan desain lantai .....	165
tabel 3. 13 Proses tahapan desain elemen dinding .....	176
tabel 3. 14 Proses tahapan desain elemen ceiling .....	186
tabel 3. 15 elemen pengisi ruang pada Lobby area .....	190
tabel 3. 16 elemen pengisi ruang pada Office area .....	191
tabel 3. 17 elemen pengisi ruang pada Hall exhibition .....	194
tabel 3. 18 elemen pengisi ruang pada Lobby area Marvell gallery .....	194
tabel 3. 19 elemen pengisi ruang pada Lobby area Ballroom area .....	195

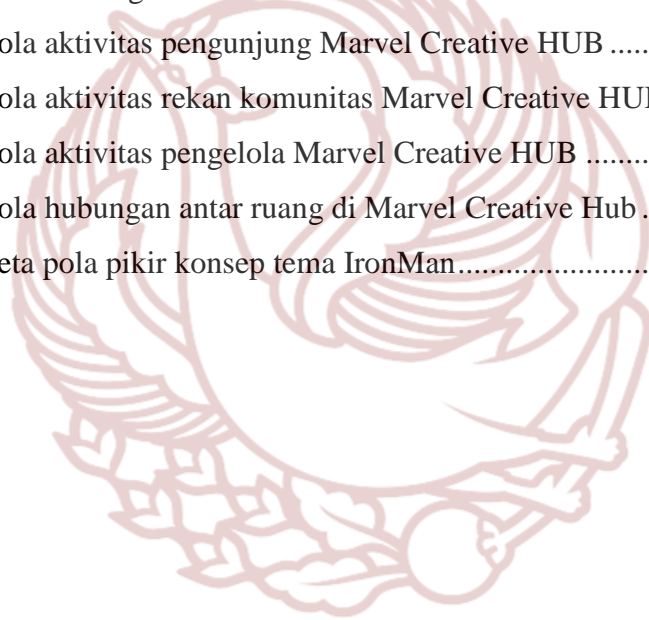


tabel 3. 20 elemen pengisi ruang pada Marvelshop .....	196
tabel 3. 21 elemen pengisi ruang pada Marvel Workshop (Modelling Digital)..	198
tabel 3. 22 elemen pengisi ruang pada Marvel workshop (digital class) .....	200
tabel 3. 23 elemen pengisi ruang pada Marvel workshop (Modelling class manual).....	201
tabel 3. 24 elemen pengisi ruang pada Cafe.....	204
tabel 3. 25 pemilihan general lighting pada ceiling .....	208
tabel 3. 26 pemilihan spot lighting pada ceiling .....	209
tabel 3. 27 pemilihan AC Ducting system (VRV) pada ceiling.....	210
tabel 3. 28 pemilihan AC Central pada ceiling .....	211
tabel 3. 29 pemilihan acustic pada ceiling .....	212
tabel 3. 30 pemilihan acces control pada ceiling.....	213
tabel 3. 31 pemilihan Alarm system pada Marvel Creative Hub .....	214
tabel 3. 32 pemilihan rambu dan peringatan pada Marvel Creative Hub.....	216



## DAFTAR BAGAN

bagan 1. 1 Bagan skematik hasil kesimpulan wawancara.....	8
bagan 1. 2 Tahapan proses pemrograman Kurtz.....	42
bagan 2. 1 Struktur Organisasi Jakarta Creative Hub .....	75
bagan 3. 1 Struktur Organisasi Marvel Creative Hub.....	113
bagan 3. 2 Pola aktivitas pengunjung Marvel Creative HUB .....	118
bagan 3. 3 Pola aktivitas rekan komunitas Marvel Creative HUB .....	120
bagan 3. 4 Pola aktivitas pengelola Marvel Creative HUB .....	126
bagan 3. 5 Pola hubungan antar ruang di Marvel Creative Hub.....	139
bagan 3. 6 Peta pola pikir konsep tema IronMan.....	159



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku:

- D.K. Ching, Francis. 1996. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*.  
Jakarta: Erlangga
- Dra. Sunarmi, M.Hum. 2014. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Interior*.  
Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Suptandar, J.Pamudji. 1999. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa  
Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit  
Erlangga.
- A.A.M. Djelantik. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni  
Pertunjukan Indonesia
- L.Doelle, Leslie. 1986. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Andie A. Wicaksono, Endah Tisnawari. 2014. *Teori Interior*. Jakarta
- Margolin, Victor and Richard Buchanan. 1995. *The Idea of Design. A Design  
Issues Reader*. London: The MIT Press
- Matheson, J., & Easson, G. 2015. *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging  
Hubs*. UK: British Council.
- Siregar, J., & Sudrajat, D. 2016. *“Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in  
Indonesia”*. UK: British Council.

Nesta Hivas. 2018. *“Building a Learning Programme for Creative Hubs”*.

UK:Nesta

Joko Budiwiyanto. 2019. *Desain Interior 1*. Surakarta: ISI Press

Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*.

Bandung:Rekayasa Sains

Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, KBBI, Jakarta:

BalaiPustaka, 1988: hal:741

Parmonangan, Manurung. 2009. *Desain Pencahayaan Arsitektural*.

Yogyakarta:Andi

**Jurnal Ilmiah:**

Nurhaidah, M.Insya Musa. April 2015. *“Dampak Pengaruh Globalisasi bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”*, Vol.3: jurnal unsyiah. hal.1-2”

Jurnal Putu Rahayu. 2016 *“Ketertarikan Public terhadap Creative Space”*.  
Prosiding Temu Ilmiah IPLBI. hal 3-5”

Jurnal “Yunida Sofina, Juni 2015, “Memahami Estetika dari Sudut Pandang Desain Interior”, Vol.6:Journal Binus .Hal. 03”

Brunner T. Dkk, (2013), *Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada bangunan Roger’s Salon, Clinic, Spa and Wellness Center Bandung*, Reka Raksa,  
Vol : 1, No : 2

**Sumber Online:**

- DoniNurdiansya. 2017. *Sejarah dan Perkembangan Marvel di Indonesia*,  
(Online), (<https://www.serupedia.com/2017/09/sejarah-dan-perkembangan-marvel-studio.html>, diakses 11 Juni 2018, 19.10 WIB)
- Harry Prasetya. 2014. *Lebih dekat bersama komunitas Marvel Indonesia*,  
(Online), (<https://kabarinews.com/lebih-dekat-bersama-komunitas-marvel-indonesia/70565>, diakses 12 Juni 2018, 19.35 WIB)
- Firdanus. 2017. “*pengertian desain menurut para ahli*”,  
(Online), (<https://www.firnandus.com/pengertian-desain-menurut-para-ahli/>, diakses pada tanggal 04 mei 2018)
- Endro Priherdityo. 2018. *'Infinity War' Sudah Raup Rp293 Miliar dari Indonesia*,  
(Online), (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180511172909-220-297498/infinity-war-sudah-raup-rp293-miliar-dari-indonesia>, diakses 11 Juni 2018, 20.50 WIB)
- Bekraf. 2017. 10 Kota Kreatif di Indonesia, (Online),  
([Indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/](http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/), diakses 12 Juni 2018, 22.34 WIB)
- Tommy Satrio, 2017. “*Marvel Creative Day Out Kembali Hadir di Indonesia*”,  
(Online), (<http://www.netralnews.com/news/gayahidup/read/95146/marvel-creative.day.out.kembali.hadir.di>, diakses 15 Juni 2018, 18.15 WIB)

Elisa Wibisono. 2016. *Pengaruh Manga di Indoneisa*,

(*Online*),([https://www.kompasiana.com/elisaw/pengaruh-manga-di-indonesia\\_5707e142d57e616e0982434a.html](https://www.kompasiana.com/elisaw/pengaruh-manga-di-indonesia_5707e142d57e616e0982434a.html), diakses 11 Juni 2018, 18.20 WIB)

Johannes Leimena. Arti Pahlawan. *Bio-Kristi* 2010. No.56, ([http://biokristi.sabda.org/edisi\\_biokristi/](http://biokristi.sabda.org/edisi_biokristi/) diakses 15 Januari 2019, 11.55 WIB).

**Narasumber:**

Wawancara kepada ketua Komunitas Marvel Indonesia di Bandung bernama

Lutfy Avianto umur 35 tahun, tanggal 29 Juni, 2018 Jam 16.15 WIB

Wawancara kepada Pendiri Komunitas Marvel Indonesia di Jakarta bernama

Dedi Fadim, umur 39 tahun, pada tanggal 25 Juni, 2018 jam 19.20 WIB

