

AKADEMI INDUSTRI KREATIF BIDANG PERFILMAN DI PEKANBARU

Dini Fitriah, Ratna A, Mira Dharma S.

Laboratorium Perancangan, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik,
Universitas Riau 28293

Email: dini.haeshi@gmail.com

Hp:083187361791

ABSTRACT

Film academy's design is based on creative industry developing. Film academy purpose to develop and improve human resource that distributed to the creation of creativities, concepts, and ideas. Film academy must be able to potray an institution that leading user to think creatively or producing a brilliant ideas. This potray can be expressed through the building even interior to show the fantasy or imagination. Fasade at the film academy building will be designed to be able to provide a potray of creativity spirit for students. In addition the design film academy also have a practice facility in accordance with film activities with academic atmosphere. Film academy can be embodied with postmodern architecture style. Postmodern architecture emerged as a reaction to reject the demands of modern building to reflected as a unity. Building of film academy tried to show and display the conflicting styles, shapes, and patterns. The architecture design method that used in film academy consists of, first representative method, second hybrid, or both and which applied to the architecture elements. This method is taken from Klotz and Venturi's Theory. From the theory and method that have used in the design the conclusion is the potray of design film academy can be displayed with fictional representative and academic facility designed to applied a postmodern characters in architectural elements.

Keywords: Postmodern, Film Academy, Creative Industries

1. PENDAHULUAN

Akademi merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan profesional dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi, dan atau seni tertentu (Berdasarkan Peraturan Pemerintah no 66 tahun 2010). Dalam suatu akademi mahasiswa diberi ilmu

teori yang diimbangi dengan praktek sehingga menghasilkan lulusan yang ahli dalam teori dan handal dalam terapan. Lulusan akademi akan memiliki keahlian terapan tertentu sehingga akan mempermudah dalam bekerja yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Akademi perfilman merupakan suatu pendidikan profesional dalam cabang teknologi dan seni yang mewadahi kegiatan belajar mengajar dalam bidang pembuatan film, baik itu penulisan naskah, editing, maupun animasi.

Akademi perfilman ini berlandaskan perkembangan industri kreatif, untuk mengembangkan dan memajukan sumber daya manusia yang disalurkan dengan penciptaan nilai kreativitas, gagasan dan ide.

Tampilan bangunan akademi perfilman harus mampu memberikan citra dan semangat bagi mahasiswa sebagai pelaku industri kreatif yang dapat diungkapkan dalam wujud bangunan maupun penataan ruang dalam yang dapat menampilkan kesan fantasi dan imajinasi. Dalam arsitektur hal ini dapat diwujudkan dengan gaya arsitektur postmodern.

Pola pikir postmodern terwujud dalam banyak aspek kebudayaan, termasuk arsitektur, seni, dan drama. Film merupakan hal yang dapat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat. Sehingga film dan postmodern memiliki karakter yang berkaitan untuk dapat menjadi pijakan dalam perkembangan industri kreatif ke depannya.

Adanya akademi perfilman ini dapat menjadi suatu langkah baik bagi masyarakat Riau, karena mereka dapat menemukan sarana pendidikan dalam bidang perfilman dengan program akademi yang lebih banyak berpraktek. Selain itu belum terdapatnya akademi serupa di Riau dapat menjadikan akademi ini sebagai akademi contoh dengan fasilitas yang disediakan.

Secara khusus permasalahan yang timbul dalam perancangan akademi perfilman adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan tampilan bangunan yang dapat memberi citra semangat kreativitas?
2. Fasilitas praktek seperti apa yang dapat mewadahi kegiatan perfilman?
3. Bagaimana menciptakan ruang untuk kegiatan kreatif dengan suasana akademik?

Maksud dari penulisan ini adalah:

1. Menciptakan sarana pendidikan dalam bidang perfilman di Pekanbaru yang menyediakan fasilitas praktek
2. Menambah perbendaharaan bentuk postmodern dalam bangunan di Pekanbaru
3. Memperluas wawasan dalam eksplorasi desain arsitektur

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Merancang bangunan Akademi Perfilman yang tampilan bangunannya mampu memberi citra semangat kreativitas
2. Merancang fasilitas praktek yang sesuai dengan kegiatan perfilman
3. Merancang ruang-ruang untuk kegiatan yang kreatif dengan suasana akademik

2. METODE PERANCANGAN

Terminologi

Metode perancangan postmodernisme arsitektur dapat dikategorisasikan dalam dua kelompok berdasarkan Ikhwanuddin, 2005. Pertama, metode perancangan utama, yang meliputi representasi (metafor dan simbolisasi), *hybrid* atau *both and*, dan kontekstual. Kedua, metode

perancangan pendukung, yang meliputi ornamen dan dekorasi, improvisasi, dan polikromi. Kategorisasi ini berdasarkan peranan dominan tidaknya metode perancangan dalam menghasilkan karya arsitektur sesuai tujuan postmodernisme, menciptakan keragaman bentuk dan kekayaan makna.

Metode Langgam Postmodern pada Akademi Perfilman

1. Metode Utama

A. Representasi

Yang menggunakan metode representasi pada perancangan Akademi Perfilman ini adalah:

1) Penzoningan

Penzoningan pada tapak dirancang berdasarkan pergerakan aktivitas sesuai dengan metode representatif. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dibanding dengan menggunakan metode hybrid dan both and. Metode representatif ini digunakan karena penerapan aktivitas yang diinterpretasikan pada arsitektur. Penzoningan tidak melalui tahapan quotation, manipulasi elemen, ataupun penggabungan sehingga metode hybrid tidak dapat diterapkan pada penzoningan ini.

2) Tatanan Massa

Perancangan tatanan massa pada Akademi Perfilman tidak menggunakan metode representatif karena pada perancangan tatanan massa perancang lebih menekankan elemen geometri sehingga metode yang lebih sesuai diterapkan adalah metode hybrid.

3) Tampilan Visual

Tampilan visual pada perancangan Akademi Perfilman tidak menggunakan metode representatif karena perancang tidak menggunakan ungkapan (suatu subjek) yang ditransformasikan menjadi suatu bentuk yang lain. Tampilan visual pada perancangan Akademi Perfilman lebih mengacu pada pengolahan bidang.

4) Pola Sirkulasi dan Pencapaian

Sirkulasi pengguna pada tapak menggunakan metode representatif yang menghubungkan setiap bangunan sebagai suatu pergerakan.

5) Pola Ruang Dalam

Pola dan tata ruang dalam di Akademi Perfilman dirancang dengan metode representatif, hal ini dilakukan untuk dapat menyamakan atau melihat objek seolah-olah sebagai sesuatu yang lain, hal ini berhubungan dengan ilusi dan bersifat fiksi pada film. Metode ini diterapkan pada studio perfilman.

Pada penerapan metode representatif ini maka akan berkaitan dengan makna simbolik yang menciptakan kemiripan dari sesuatu. Hal ini sesuai dengan gaya hidup pada postmodern yang kaya akan makna.

B. Hybrid dan Both and

1) Perancangan Tapak

Metode hybrid dilakukan pada tapak dengan memanipulasi bentuk tapak yang relatif datar

menggunakan cut and fill agar terlihat seperti berkontur. Penerapan dalam perancangan tapak terdapat pada :

a. Elemen tanah (kontur)

Transformasi konsep postmodern desain tapak menggunakan teknik manipulasi distorsi bentuk yang merupakan perubahan bentuk dari bentuk asalnya. Kondisi tapak yang relatif datar di ubah bentuk nya menjadi berbukit-bukit dibeberapa titik, seperti pada bagian tengah tapak dan bagian depan. Dengan adanya bukit-bukit pada bagian depan maka dapat menjadi penyangga kebisingan karena lokasi tapak yang berada dipersimpangan jalan.

b. Elemen air (Kolam)

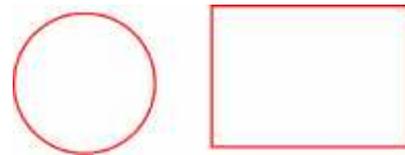
Kolam merupakan salah satu elemen ruang luar yang digunakan pada tapak. Perancangan kolam menggunakan teknik distorsi bentuk, dimana bentuk geometri kolam di ubah bentuknya menyesuaikan rancangan tapak

2) Tatanan Massa

Tatanan massa diperoleh setelah dilakukannya penzoningan. Metode yang digunakan pada tatanan massa adalah metode hybrid, dengan menggabungkan beberapa elemen sehingga menjadi suatu kesatuan tatanan massa.

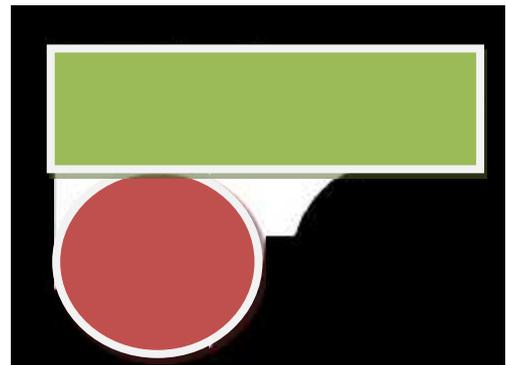
a. Bangunan Akademik

Pada Bangunan Akademik penerapan metode hybrid terdapat pada penggabungan elemen-elemen geometri.



Gambar 1. Bidang Geometri
Sumber : Hasil Pengembangan Desain

Bidang geometri lingkaran dan persegi panjang digabung dan dimodifikasi sehingga menjadi suatu kesatuan.



Gambar 2. Penerapan Bidang Geometri pada Rancangan
Sumber : Hasil Pengembangan Desain

b. Bangunan Administrasi

Metode yang digunakan pada bangunan administrasi merupakan metode both and dengan ketidakkonsistenan pada elemen gubahan massa.

c. Bangunan Gallery

Metode hybrid diterapkan pada modifikasi bidang dasar pembentuk massa, berupa bidang persegi dan lingkaran

yang diganti bentuk geometri nya.

bangunan gallery, dengan teknik disorientasi.

3) Tampilan Visual

Tampilan pada massa berpengaruh terhadap konsep postmodern. Penerapan metode hybrid dan both and terletak pada elemen-elemen yang dirubah bentuk nya.

a. Bangunan Akademik

Pada bangunan akademik menggunakan metode hybrid yang dilakukan pada fasade bangunan, berupa elemen kaca, atap dan kolom. Sedangkan metode both and yang berupa infleksi terdapat pada shading bangunan.

b. Bangunan Administrasi

Pada bangunan administrasi menggunakan metode both and pada bentukan massa dengan prinsip infleksi yang berupa pemutusan tatanan dan ketidakkonsistenan. Sedangkan metode hybrid dilakukan pada kolom yang dimodifikasi.

c. Bangunan Gallery

Pada gallery menggunakan metode hybrid pada elemen kaca, kolom dan atap dengan distorsi bentuk. Selain itu pada bangunan juga digunakan teknik disorientasi, depan-belakang yang dibalik.

4) Pola Sirkulasi dan Pencapaian

Penerapan metode hybrid dilakukan pada pencapaian ke

5) Pola Ruang Dalam

Perancangan pola ruang menggunakan metode hybrid karena elemen-elemen pembentuk ruang diperoleh dari permainan bidang geometri.

2. Metode Pendukung

A. Warna

Warna merupakan salah satu metode perancangan pendukung pada konsep postmodern. Arsitektur postmodern cenderung menggunakan warna yang kaya (polychrome). Warna polychrome terapat pada bangunan akademik dan administrasi.

B. Tekstur

Perancangan Akademi Perfilman menggunakan tekstur sebagai salah satu elemen yang mendukung perancangan ruang luar. Tekstur menjadi suatu hiasan pada tapak yang dapat membedakan ruang gerak.

3. HASIL PERANCANGAN

Perancangan Tapak

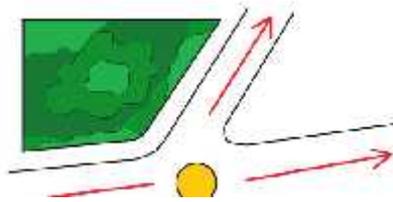
Perancangan tapak menggunakan metode hybrid dengan teknik distorsi bentuk yang mengubah bentuk geometri asli.

Metode hybrid dilakukan pada tapak dengan memanipulasi bentuk tapak yang relatif datar menggunakan *cut and fill* agar terlihat seperti berkontur.



Gambar 3. Tapak
Sumber: Wikimapia (2013)

Gambar diatas merupakan gambar tapak yang akan dimanipulasi elemen tanahnya. Kondisi tapak yang relatif datar akan diolah di beberapa bagian. Pengolahan tapak akan menjadi salah satu daya tarik visual pada perancangan Akademi Perfilman ini.



Gambar 4. Rancangan Pengolahan Tapak

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Penerapan metode *hibryd* pada tapak terdapat pada bagian tapak yang diperlakukan *cut and fill*, yaitu pada bagian tengah dan depan tapak. Pada bagian depan dibuat berbukit-bukit dengan pertimbangan bahwa keberadaan tapak di persimpangan jalan menyebabkan tingginya kebisingan sehingga akan menjadi gangguan bagi fungsi akademi sebagai fasilitas pendidikan. Untuk itu tapak diolah menjadi bentukan bukit-bukit sebagai salah satu solusi peredam atau penyangga kebisingan, selain juga dapat dimanfaatkan sebagai faktor estetika taman.



Gambar 5. Pengolahan Tapak
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Bagian tengah pada tapak merupakan area berkumpul bagi mahasiswa sehingga dirancang semenarik mungkin. Pada bagian tengah ini akan terdapat plaza yang menjadi titik pertemuan antar bangunan. Selain itu plaza juga berfungsi sebagai ruang apresiasi mahasiswa. Plaza ini akan dikelilingi oleh tapak yang berkontur bukit untuk difungsikan sebagai kontur yang berbukit-bukit yang berfungsi sebagai taman dan ruang terbuka hijau. Kontur yang berbukit dapat memberikan kesan menyatu dengan alam dan tidak membosankan jika dibandingkan dengan kontur yang datar. Kontur berbukit ini merupakan area mahasiswa untuk beristirahat, bermain-main, dan diskusi.



Gambar 6. Pengolahan Tengah Tapak dan Kolam

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pada tapak terdapat kolam yang merupakan salah satu elemen ruang luar. Kolam sebagai elemen ruang luar

berfungsi sebagai unsur estetika taman dan juga berguna sebagai unsur pendingin disaat cuaca yang panas. Air dapat memberikan sugesti kesegaran dan keceriaan karena elemen air yang dingin selain itu pantulan cahaya yang direfleksikan dapat menjadi ketertarikan view visual tersendiri bagi penikmat.

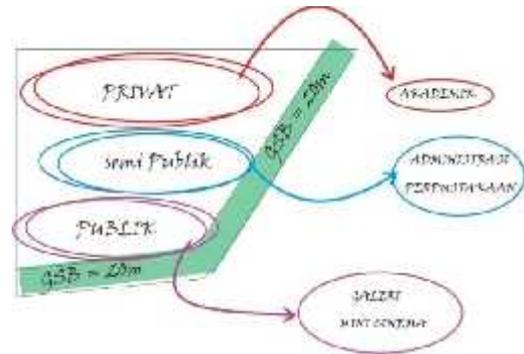
Pola lantai pada tapak merupakan salah satu elemen perancangan secara visual pada ruang luar. Pengolahan pola lantai dapat menjadi pengarah pada jalur sirkulasi selain itu juga untuk membedakan ruang gerak. Pada perancangan tapak Akademi Perfilman digunakan pola lantai untuk menghilangkan kesan luas pada tapak.

Penzoningan

Penzoningan pada tapak dirancang berdasarkan fungsi dan kebutuhan dari pengguna pada Akademi Perfilman. Pada perancangan Akademi Perfilman ini penzoningan akan dibagi menjadi 3 area yaitu, area publik, area semi publik dan area privat.



Gambar 7. Rancangan Penzoningan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain



Gambar 8. Pembagian zona
Sumber: Hasil Seminar

Zona privat yang merupakan bangunan akademik, terdiri dari ruang kelas, ruang dosen, administrasi akademik dan studio. Zona semi publik yang merupakan bangunan administrasi, terdiri dari ruang direktur, administrasi, ruang pertemuan, dan perpustakaan. Sedangkan zona publik merupakan ruang gallery, mini cinema, dan retail shop.



Gambar 9. Penzoningan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Penzoningan ini dilandasi oleh pergerakan fungsi dan aktivitas. Penzoningan ini menceritakan tentang suatu pergerakan yang terjadi di Akademi Perfilman, berupa area Privat merupakan area yang berfungsi sebagai bagian dalam proses pengerjaan (Bangunan Akademik). Area Semi

publik sebagai bagian dari proses pemasaran (Bangunan Administrasi) sedangkan Area publik merupakan bagian dari hasil pengerjaan dan pemasaran (Bangunan Galeri dan Mini Cinema).

Hal ini sesuai dengan metode representatif (metafor), yaitu arsitektur sebagai sebuah gerakan. Gerakan ini dapat diinterpretasikan sebagai bagian dalam arsitektur dimana arsitektur merupakan suatu gerakan atau gaya yang terus mengalir mengikuti zaman dengan mempelajari gaya-gaya terdahulu sebagai fesyen.

Tatanan Massa

Tatanan atau gubahan massa diperoleh dari penyatuan elemen-elemen bidang geometri seperti lingkaran, persegi dan segi tiga.



Gambar 10. Site Plan
Sumber: Hasil Pengembangan
Desain

Tatanan massa pada tapak terdiri dari 3 massa, massa pertama berfungsi sebagai bangunan galeri yang merupakan bangunan publik, tatanan massa kedua berfungsi sebagai bangunan administrasi yang merupakan bangunan semi publik dan massa ketiga berfungsi sebagai bangunan akademik yang merupakan bangunan privat. Penataan setiap bangunan merupakan

hasil dari proses penzoningan yang diperoleh berdasarkan pergerakan fungsi dan aktivitas.

Berdasarkan penzoningan bangunan galeri dan mini cinema terletak di depan. Hal ini dipengaruhi oleh fungsi pada galeri dan mini cinema sendiri. Bangunan galeri dan mini cinema yang merupakan zona publik tidak terlalu dipengaruhi oleh faktor kebisingan yang mempengaruhi perancangan pada tapak. Hal ini dikarenakan pada galeri dan mini cinema menggunakan sistem akustik sehingga kebisingan tidak terlalu mengganggu aktivitas publik.

Tampilan Visual

Suatu rancangan bangunan harus dapat menampilkan sesuatu yang menjadi ciri dari bangunan yang secara tidak langsung dapat menampilkan karakter mengenai tema yang ingin disampaikan pada pengguna. Oleh karena itu bentuk tampilan visual bangunan sangat berpengaruh dengan makna yang ingin ditunjukkan. Ciri visual yang mengacu pada kualitas tampilan arsitektural secara umum adalah yang berdasar Ching (1979) dalam jurnal Amanati (2008), yaitu: wujud, warna, tekstur, pola, posisi, orientasi, dan inerti visual.

1. Pengolahan Tampilan Bangunan Galeri

Bangunan galeri terletak di bagian depan pada tapak yang merupakan *point of interest*. Dengan letak bangunan yang berada di depan dan di persimpangan jalan maka tampilan bangunan harus menarik bagi masyarakat yang melintasi (pengguna) jalan. Tampilan ini dirancang dengan

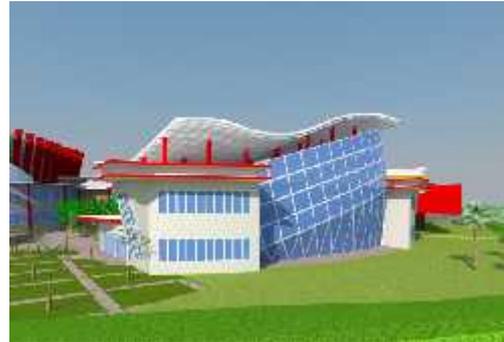
menggunakan metode hybrid pada elemen kaca dan kolom.

Wujud pada bangunan galeri menggunakan elemen bidang geometri yang diubah bentuknya. Bidang yang digunakan meliputi persegi dan lingkaran yang berbentuk oval.

Pada tampilan depan bangunan menggunakan bukaan yang besar, hal ini dipengaruhi oleh bangunan yang difungsikan sebagai bangunan publik. Suatu bangunan publik harus dapat memberikan ketertarikan visual pada penggunanya. Sehingga bangunan galeri memanfaatkan view positif dari luar tapak. Ruang pada bidang bukaan yang besar merupakan hall dan sirkulasi (tangga) menuju lantai dua, dengan alasan dapat memberikan view kearah tugu songket yang baik dari dalam tapak, yaitu persimpangan jalan dan tugu songket. View ini dapat dinikmati oleh pengguna dari lantai dua yang berfungsi sebagai mini cinema.

Pada bidang penutup bangunan bagian depan dibuat melengkung. Hal ini merupakan hasil dari proses distorsi bentuk yaitu penggabungan antara persegi dan bidang berbentuk oval, hal ini dipengaruhi oleh kondisi tapak yang melengkung dan berada dipersimpangan jalan.

Distorsi bentuk merupakan karakter postmodern yang mampu memberi citra fiksi karena adanya penggabungan beberapa geometri abstrak.



Gambar 11. Bangunan Galeri
Sumber: Hasil Pengembangan
Desain

Bidang kaca diubah bentuknya dan dimodifikasi menjadi tidak simetri. Bidang kaca tidak mengikuti bentuk aslinya atau pun garis aslinya. Kaca lebih diekspos dengan bidang yang menyudut. Bidang geometri yang digunakan pada kaca adalah penggabungan bidang persegi panjang dan segitiga yang dilengkungkan.



Gambar 12. Bangunan Galeri
Sumber: Hasil Pengembangan
Desain

Warna yang digunakan pada bangunan galeri menggunakan warna merah dan putih. Warna merah digunakan pada kolom untuk mempertegas kolom sebagai penyangga bangunan. Selain itu bangunan galeri juga menggunakan bata yang diekspos untuk memperlihatkan tekstur dan kesan alaminya. Warna putih digunakan sebagai warna netral pada bangunan.

Orientasi pada bangunan galeri juga mempengaruhi tampilan visual. Bangunan galeri menggunakan teknik disorientasi yang bangunan bagian

depan dan belakangnya dibalik. Disorientasi ini dipengaruhi oleh perancangan tapak, pada sirkulasi dan pencapaian bangunan. Dibuatnya disorientasi ini untuk mempermudah pergerakan pengunjung kedalam bangunan, selain itu pengunjung diarahkan untuk melihat bangunan secara keseluruhan yang dapat dilihat dari tengah tapak.

2. Pengolahan Tampilan Bangunan Administrasi

Bangunan administrasi merupakan zona semi publik. Bangunan ini terdiri dari dua fungsi yaitu fungsi bangunan administrasi dan fungsi bangunan perpustakaan.

Bangunan administrasi terletak disamping, bangunan ini mengarah ke Jalan Tuanku Tambusai Ujung. Area ini merupakan area yang memiliki view yang positif dari Jalan Tuanku Tambusai dari arah terminal AKAP akap menuju tugu songket. Bangunan ini menjadi *point of interest* dengan menggunakan permainan warna.



Gambar 3. View dari Jl. Tuanku Tambusai

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Tampilan Bangunan ini dirancang dengan metode *both and* yang kontradiksi yang memberikan beberapa tingkatan makna terhadap elemen, baik itu elemen yang besar dan kecil, baik dan juga buruk, tertutup dan terbuka, menerus dan terputus, lingkaran dan persegi, elemen struktural dan spasial. Elemen yang memberikan tingkatan

makna menumbuhkan ambiguitas dan ketegangan. Dengan metode *both and* maka citra yang mampu di tampilkan pada bangunan administrasi berupa keambiguan bidang, bidang geometri terlihat seperti bertabrakan.

Dari Jalan Tuanku Tambusai bangunan administrasi terlihat seperti terdiri dari dua massa, hal ini merupakan ilusi mata yang terjadi karena bidang yang digunakan merupakan bidang yang melengkung dan bidang dengan sudut lancip (trapesium). Bidang yang melengkung digabung dengan bidang yang lurus akan terlihat ganjil dan tidak konsisten.

Bangunan administrasi menggunakan bidang kaca pada bagian *gate* (gerbang) masuk utama untuk memaksimalkan cahaya yang masuk dan view dari dalam ke luar. Bidang kaca yang besar dan lebar ini juga dipengaruhi oleh ruang dalam bangunan administrasi yang menggunakan void pada lantai dua.

Dekorasi kolom yang digunakan pada bangunan administrasi ini memiliki kesatuan bentuk dengan kolom yang ada pada bangunan galeri dan bangunan akademik. Dekorasi pada kolom akan menjadi salah satu benang merah antara gubahan massa yang berbeda.



Gambar 14. Perspektif Bangunan Administrasi

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Fungsi perpustakaan pada bangunan administrasi terletak pada bidang yang berbentuk trapesium. Jika dilihat dari jalan (bagian depan) maka bangunan administrasi terlihat seolah-olah terdiri dari dua massa, tetapi jika dilihat dari plaza (bagian tengah tapak) bangunan administrasi terdiri dari satu massa. Bangunan administrasi dengan fungsi perpustakaan dirancang dengan menggunakan panggung. Hal ini dilakukan untuk mencegah kebisingan yang terjadi disekitar tapak, sehingga aktivitas yang terjadi diperpustakaan tidak terganggu. Perpustakaan terletak dilantai dua dan tiga yang akan mendapatkan *view* dari dalam keluar yang bagus, sehingga dirancang bukaan disepanjang bidang perpustakaan.

Warna merupakan salah satu hal yang mendukung terwujudnya makna yang ingin ditunjukkan pada rancangan. Sesuai dengan konsep postmodern maka warna yang digunakan pada bangunan administrasi adalah warna-warna yang kontras dan berekspresi seperti kuning, merah dan merah *maroon*, sesuai dengan konsep warna *pop art*. Selain itu pada bangunan administrasi juga menggunakan tekstur batu bata.

3. Pengolahan Tampilan Bangunan Akademik

Bangunan akademik terletak di bagian belakang, karena bangunan akademi merupakan zona privat tempat terjadinya proses belajar mengajar. Bangunan akademik terdiri dari studio, ruang kelas, ruang dosen, dan ruang administrasi akademik. Pada bangunan akademik terdapat ruang luar dalam ruang dalam yang berfungsi sebagai keluar masuknya udara dalam

bangunan dan pencahayaan yang lebih efektif.

Metode yang digunakan pada bangunan akademik adalah metode hybrid yang diterapkan pada elemen kaca dan kolom.



Gambar 15. Tampak Bangunan Akademik

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pola pembentuk pada bangunan akademik menggunakan teknik distorsi bentuk, dengan menggabungkan beberapa bidang geometri seperti lingkaran dan persegi panjang. Bidang-bidang ini digabungkan dan diubah dari bentuk asalnya, dilakukan dengan cara dicembungkan atau dicekungkan. Citra yang ditampilkan pada bangunan akademik berupa keambiguan bentuk karena banyaknya elemen-elemen pembentuk arsitektural.

Pada bidang yang melengkung/lingkaran merupakan gate masuk kedalam bangunan. Bidang melengkung ini juga menggunakan kaca yang besar dan bidang kaca tersebut dimiringkan mengikuti bentuk atap. Pada bagian bidang kaca yang lebih kecil merupakan bukaan pada ruang didalamnya.

Bentuk atap pada bangunan akademik terdiri dari beberapa gubahan (gaya) atap. Gubahan atap pertama merupakan atap yang menutupi bidang melengkung pada gambar ditunjukkan dalam warna merah. Atap ini dirancang berdasarkan bentuk lampu syuting.

Cangkang pada lampu syuting ditransformasikan kedalam bentuk atap. Jika dilihat dari Jalan SM Amin maka bentuk atap seolah-olah akan terlihat seperti sedang menyoroti sesuatu.



Gambar 16. Perspektif Bangunan Akademik
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Bentuk atap kedua merupakan atap yang menutupi studio, dirancang dengan bentuk gelombang agar terlihat lebih dinamis. Atap dengan bentuk gelombang ini juga digunakan pada gubahan atap untuk menutupi ruang kelas, agar bangunan akademi lebih berirama, selain itu bentuk atap yang bergelombang ini juga digunakan pada bangunan galeri.

Bidang kaca pada bangunan akademik memiliki kesatuan bentuk dengan bidang kaca pada bangunan galeri. Bidang kaca dirancang tidak simetris atau tidak mengikuti garis as. Bidang kaca ini dirancang dengan teknik dipuntir, sehingga bentuknya menjadi seperti ditarik keluar dan dipuntir, sehingga bidang kacanya lebih terekspos keluar.



Gambar 17. Perspektif Bidang Kaca
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pewarnaan pada bangunan akademik memiliki kesatuan dengan bangunan administrasi. Konsep warna pop art menjadi dasar dalam pemilihan warna, sehingga rancangan bangunan akademik menggunakan warna-warna yang kontras dan dipadukan dengan warna netral yaitu putih.

4. Pengolahan Tampilan Musholla

Musholla terletak di antara bangunan akademik dan bangunan administrasi untuk memudahkan sivitas akademi dalam melaksanakan ibadah.

Tampilan musholla dirancang terbuka agar sirkulasi udara lebih cepat bertukar. Musholla menggunakan batu bata ekspos pada selimut bangunannya, sehingga lebih terkesan alami.



Gambar 18. Perspektif Musholla
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pola Ruang Dalam

Ruang dalam menggunakan metode representatif yang diaplikasikan pada studio dan menggunakan metode hybrid yang diaplikasikan pada elemen-elemen pembentuk ruang akademik, administrasi dan galeri.

Pola ruang distudio yang menggunakan metode representatif dilakukan untuk dapat menyamakan atau melihat objek seolah-olah sebagai sesuatu yang lain, karena studio berfungsi sebagai tempat syuting, produksi film, dan pengambilan

gambar. Dalam memproduksi sebuah film konsep lokasi harus berubah-ubah dan hal ini dapat dilakukan dengan mendesain replika lokasi yang diinginkan sesuai dengan karakter lokasi tersebut. Replika ini berhubungan dengan ilusi dan bersifat fiksi pada film. Karena replika merupakan model yang tidak permanen maka diperlukan ruang untuk penyimpanan bahan-bahan replika yang berdekatan dengan studio.



Gambar 19. Interior Studio

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pada penerapan replika di studio maka akan berkaitan dengan makna simbolik yang menciptakan kemiripan dari sesuatu. Hal ini sesuai dengan gaya hidup pada postmodern yang kaya akan makna.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Akademi perfilman merupakan suatu pendidikan profesional dalam cabang teknologi dan seni yang mewadahi kegiatan belajar mengajar dalam bidang pembuatan film, baik itu penulisan naskah, editing, maupun animasi.

Akademi perfilman ini berlandaskan perkembangan industri kreatif, untuk mengembangkan dan memajukan sumber daya manusia yang disalurkan dengan penciptaan nilai kreativitas, gagasan dan ide. Akademi ini akan mencitrakan suatu wadah yang dapat mengarahkan pengguna untuk berfikir kreatif dan dapat menghasilkan ide-ide cemerlang melalui:

- 1) Pencitraan yang ditampilkan pada bangunan diperoleh dari metode-metode perancangan postmodern. Bangunan akademi perfilman merupakan representasi fiksional dimana karakter postmodern diperoleh dari karakter fiksi yang ada di dalamnya. Fiksi dapat dicapai dengan mengkombinasikan beberapa geometri abstrak. Dalam arsitektur postmodern suatu karya merupakan hasil proses kreativitas. Pencitraan bentuk pada wujud masa yang plural dengan totalitasnya dapat memberikan semangat kreativitas.
- 2) Akademi perfilman memiliki sarana dan prasarana yang mendukung jalannya proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan dengan merancang fasilitas akademi yang sesuai standar kebutuhan akademik. Kebutuhan akademik diperoleh dari analisa aktivitas sivitas akademi sehingga akan diperoleh program ruang untuk rancangan. Dengan melihat sivitas akademika sebagai pelaku industri kreatif maka fasilitas akademi dirancang dengan memasukkan karakter-karakter postmodern.
- 3) Berdasar standar fasilitas akademik maka ruang-ruang dalam bangunan ini dirancang dengan menerapkan karakter-karakter postmodern pada elemen-elemen arsitektural. Sehingga fasilitas ruang yang dihasilkan tetap dengan suasana akademik.

Saran

Dari hasil perancangan akademi perfilman di Pekanbaru ini, perlu dilakukan beberapa kegiatan sebelum

melakukan perancangan di antaranya sebagai berikut:

1. Melakukan observasi pada tapak, sehingga dapat diperoleh lokasi yang sesuai untuk perancangan
2. Melakukan analisa dan memilih tema yang berkaitan dengan konsep
3. Mengetahui metode perancangan yang akan digunakan pada konsep, karena metode ini akan membantu dalam pengembangan desain.
4. Pada perancangan dengan konsep atau tema postmodern, hubungan antara rancangan dan fungsi harus memiliki keterkaitan sehingga penerapan pada rancangan menjadi lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Amanati, R. 2008. Transformasi Makna dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park. Jurnal Sains dan Teknologi, vol.7, 45-53.

Antoniades, A.C. 1990. *Poetics of Architecture Theory Design*. Van Nonstrand Reinhold, New York.

De Chiara. Joseph, and John Callender, 1983. *Time Saver Standards for Buildings Types 2nd Edition*.

Fakultas teknik, 2012, panduan tugas akhir.

Ford, A. 2007. *Designing the Sustainable School*. Pty Ltd, Mulgrave, Australia.

Ikhwanuddin, 2005. Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam Arsitektur. UGM

Neufert, Ernsts dan Sunarto Tjahjadi, 1996, Data Arsitek, Jilid 1 Edisi 33, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Pearce, M, 2001. *University Builders*. John Wiley & Sons Ltd. London

Piliang, Yasraf Amir, 1999. *Hiperealitas Kebudayaan*. LkiS, Yogyakarta

White, Edward T. 1985. Analisis Tapak, Intermatra, Bandung.

Venturi, R, 1996. *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York: MoMA.

Indra Supriyanto, 2011. Ilmu Arsitektur. <http://ilmuarsitektur.blogspot.com/2011/03/konsep-dalam-arsitektur.html>, diakses pada tanggal 3 januari 2013.

Gumilaganjar, 2012. Postmodern, Postmodernism, Postmodernity. <http://gumilarganjar.wordpress.com/2012/10/24/postmodern-postmodernism-postmodernity>, diakses pada tanggal 28 November 2012.