

EKSPLORASI DESAIN AKADEMI DESAIN ANIMASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NUSANTARA

St. Aisyah Rahman^{*1}, Kurnia Afdillah², Taufik Arfan³

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN Alauddin Makassar

e-mail:¹ aisyahpala@gmail.com, ² niafdillah@gmail.com,

³ taufikarfan@gmail.com

Abstrak_ Penggunaan animasi saat ini telah mencakup ke seluruh bidang, mulai dari dunia hiburan seperti film, dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah, hingga ke dunia bisnis sebagai media promosi dan penjualan. Kota Makassar yang merupakan kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan merupakan wilayah metropolitan terbesar kedua di luar Pulau Jawa setelah Kota Medan, belum memiliki sekolah khusus di bidang animasi. Berdasarkan fenomena tersebut maka diperlukan adanya gagasan untuk penyediaan fasilitas edukasi yang mampu mencetak SDM berkualitas yang dapat bersaing di pasar internasional. Tujuan dari penulisan ini adalah merancang sekolah animasi yang memiliki identitas atau ciri khas dengan menggunakan pendekatan arsitektur nusantara sehingga dapat menarik perhatian para calon animator dan juga perhatian industri animasi dunia. Metode pembahasan yang digunakan adalah eksplorasi desain dengan menguraikan masalah yang ada melalui studi literatur, studi preseden dan survei lapangan, mengkaitkannya dengan beberapa variabel yang berpengaruh, sehingga dapat dirumuskan sebagai acuan untuk dijadikan bahan transformasi ke dalam desain. Hasil dari penulisan ini adalah gagasan konsep perancangan sekolah animasi yaitu Akademi Desain Animasi yang menerapkan pendekatan Arsitektur Nusantara.

Kata kunci : Akademi Animasi; Arsitektur Nusantara; Perancangan

Abstract_ The use of animation today has covered the whole sector, start from entertainment such as film, from education as a media of learning in schools, until to the business world as a media promotion and sales. Makassar City which is the largest city in eastern Indonesia and is the second largest metropolitan area outside Java Island after Medan City, does not have yet a special school in the sector of animation. Based on the phenomenon, it is necessary to have an idea for the provision of educational facilities capable of printing qualified human resources that can compete in the international market. The purpose of this paper is to design an animation school that has the identity or characteristic by using the archipelago architecture approach so as to attract the attention of the candidate animator and also the attention of the world animation industry. The method of discussion used is design exploration by describing existing problems through literature studies and surveys, relating them to several influential variables, so that it can be formulated as a reference for transformation into design. The results of this paper is the idea of the concept design about animation school is the Academy of Design Animation that applies the approach of archipelago architecture.

Keywords : Academy of Animation; Archipelago Architecture; Design

¹ Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN Alauddin Makassar

² Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN Alauddin Makassar

³ Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN Alauddin Makassar

PENDAHULUAN

Sejarah menjelaskan bahwa manusia lebih dahulu mengenal gambar atau simbol untuk mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain. Hal ini membuktikan bahwa manusia merupakan makhluk visual yang akan lebih cepat mencerna makna melalui visual dari pada tulisan (Sudarman, 2014:2). Menurut William Prinzmetal, seorang professor psikologi dari Berkeley University manusia adalah makhluk visual (Sam, 2010:8). Sebagian Informasi yang diterima oleh manusia berasal dari Indra penglihatan, yaitu mata. Manusia memproses lebih dari 90% Informasi melalui mata, dan 10% lainnya diproses melalui indra peraba, perasa, pencium, dan pendengaran.

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah cara menyampaikan gagasan visual menjadi lebih menarik. Animasi merupakan teknik yang populer saat ini. Penggunaan animasi saat ini mencakup ke seluruh bidang, mulai dari dunia hiburan seperti film, dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah, hingga ke dunia bisnis sebagai media promosi dan penjualan. Hal ini membuat industri dunia animasi tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital (Pamungkas, 2011:4). Pesatnya pertumbuhan industri kreatif khususnya sektor animasi di dalam negeri mempunyai peluang yang begitu besar, bahkan pasar animasi ditargetkan mencapai US\$ 2,42 miliar pada 2016. Pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia secara rata-rata di tahun 2013 adalah 5,78% atau sedikit lebih tinggi dari pertumbuhan nasional 5,76%. Tahun 2013 kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional sebesar Rp 641,8 triliun atau mencapai 7% dari PDB nasional serta menciptakan 11,9 juta lapangan kerja atau 10,7% tenaga kerja nasional dan membuka 5,4 juta usaha atau 9,7% dari jumlah usaha nasional yang sebagian besar adalah UMKM (<http://www.kemenpar.go.id>, 20 April 2015). Kota Makassar yang merupakan kota terbesar di kawasan Indonesia Timur dan merupakan wilayah metropolitan terbesar kedua di luar Pulau Jawa setelah Kota Medan, belum memiliki sekolah khusus dibidang animasi. Namun beberapa perguruan tinggi telah membuka jurusan yang berhubungan dengan animasi seperti jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Makassar. UNM membuka jurusan tersebut untuk menampung banyaknya minat terhadap dunia peranimasian di kota Makassar. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 1191 calon mahasiswa yang mendaftar di Jurusan Desain Komunikasi Visual setiap tahunnya dan 1032 diantaranya berasal dari Sulawesi Selatan (Alimuddin, 2001). Hal ini menunjukkan besarnya minat anak muda Makassar terhadap dunia animasi. Melihat adanya potensi tersebut, maka dibutuhkan wadah untuk menampung dan mendidik SDM yang potensial untuk bersaing di dunia informasi digital.

Berdasarkan fenomena tersebut maka diperlukan adanya gagasan untuk penyediaan fasilitas edukasi yang mampu mencetak SDM berkualitas yang dapat bersaing di pasar internasional. Yang hendak dicapai oleh Indonesia di bidang animasi adalah adanya kolaborasi quadrohelix yaitu kolaborasi 4 pelaku utama ekosistem kreatif yaitu komunitas kreatif, institusi pendidikan dan para ahli industri serta pemerintah (<http://www.kemenpar.go.id>, diakses, tanggal 20 April 2015). Dalam Pasal 15 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana. Pendidikan vokasi merupakan penyelenggaraan jalur pendidikan formal yang diselenggarakan pada pendidikan tinggi, seperti: politeknik, akademi, program diploma, atau

sejenisnya. Berdasarkan data tersebut fasilitas yang dianggap dapat mewujudkan impian tersebut berupa Akademi Desain Animasi.

Akademi Desain Animasi merupakan suatu wadah untuk menampung dan menyalurkan potensi terhadap dunia peranimasian. Wadah tersebut tentunya harus memiliki identitas yang dapat menarik perhatian para calon animator dan juga perhatian industri animasi dunia. Identitas tidak hanya dari hasil karya para animatornya namun juga dari segi arsitektural bangunannya. Oleh karena itu, perancangan Akademi Desain Animasi ini mengaplikasikan penerapan konsep arsitektur Nusantara. Hakekat Arsitektur Nusantara adalah menggunakan arsitektur masa lalu sebagai sumber inspirasi pengetahuan arsitektur, bukan mengulang dan menduplikasinya (Priyotomo dalam Adiyanto, 2014). Arsitektur Nusantara bukan arsitektur tradisional, walaupun keduanya menunjuk pada sosok arsitektur yang sama yaitu arsitektur yang ditumbuhkembangkan oleh demikian banyak anak-bangsa atau suku-bangsa di Indonesia ini. Dari sudut pandang konsep Arsitektur Nusantara tersebut, perencanaan Akademi Desain Animasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu wadah penyalur bakat dan minat terhadap animasi, yang tidak hanya menjadi sebuah sekolah pada umumnya namun akan menjadi sekolah inspiratif dimulai dari segi arsitekturnya yang mencerminkan budaya Nusantara sebagai identitas.

METODOLOGI

Metode pembahasan yang digunakan adalah eksplorasi desain dengan menguraikan masalah yang ada melalui studi literature, studi preseden, dan survei lapangan, mengkaitkannya dengan beberapa variabel yang berpengaruh, sehingga dapat dirumuskan sebagai acuan untuk dijadikan bahan transformasi ke dalam desain.

1. Studi *literature*

Pada tahap ini penulis mengambil studi literatur berupa pengumpulan data dari buku-buku yang berkaitan dengan sekolah animasi dan juga arsitektur nusantara untuk mendapatkan teori, spesifikasi, dan karakteristik serta aspek-aspek yang dapat dijadikan landasan dalam perancangan.

2. Studi preseden

Pada tahap ini penulis mengambil studi preseden melalui internet tentang bangunan sekolah animasi di Indonesia dan di luar negeri, yang dibagi menjadi :

- a. Studi preseden sesuai dengan judul perancangan
- b. Studi preseden sesuai pengaplikasian desain perancangan

3. Studi lapangan

Pada tahap ini dilakukan survey lapangan untuk mengetahui dan mengamati serta mengumpulkan informasi mengenai potensi-potensi fisik dan non-fisik lokasi perancangan yang menunjang keberhasilan perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tapak terpilih merupakan lahan kosong yang dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Tapak ini merupakan bagian dari rencana pengembangan kawasan perkotaan Mamminasata sebagai pusat pelayanan pendidikan tinggi. Berikut informasi lengkap tapak perancangan:

Lokasi : Jl. Poros Malino, Desa Balang-balang, Kec. Bontomarannu, Kab. Gowa.

Tata Guna Lahan : Kawasan Pendidikan Tinggi.

Luas Lahan : 14732 m² = 1,47 Ha. KDB : 30% KLB : 0,65

GSB : > 22 meter

Lebar jalan utama : > 8 meter

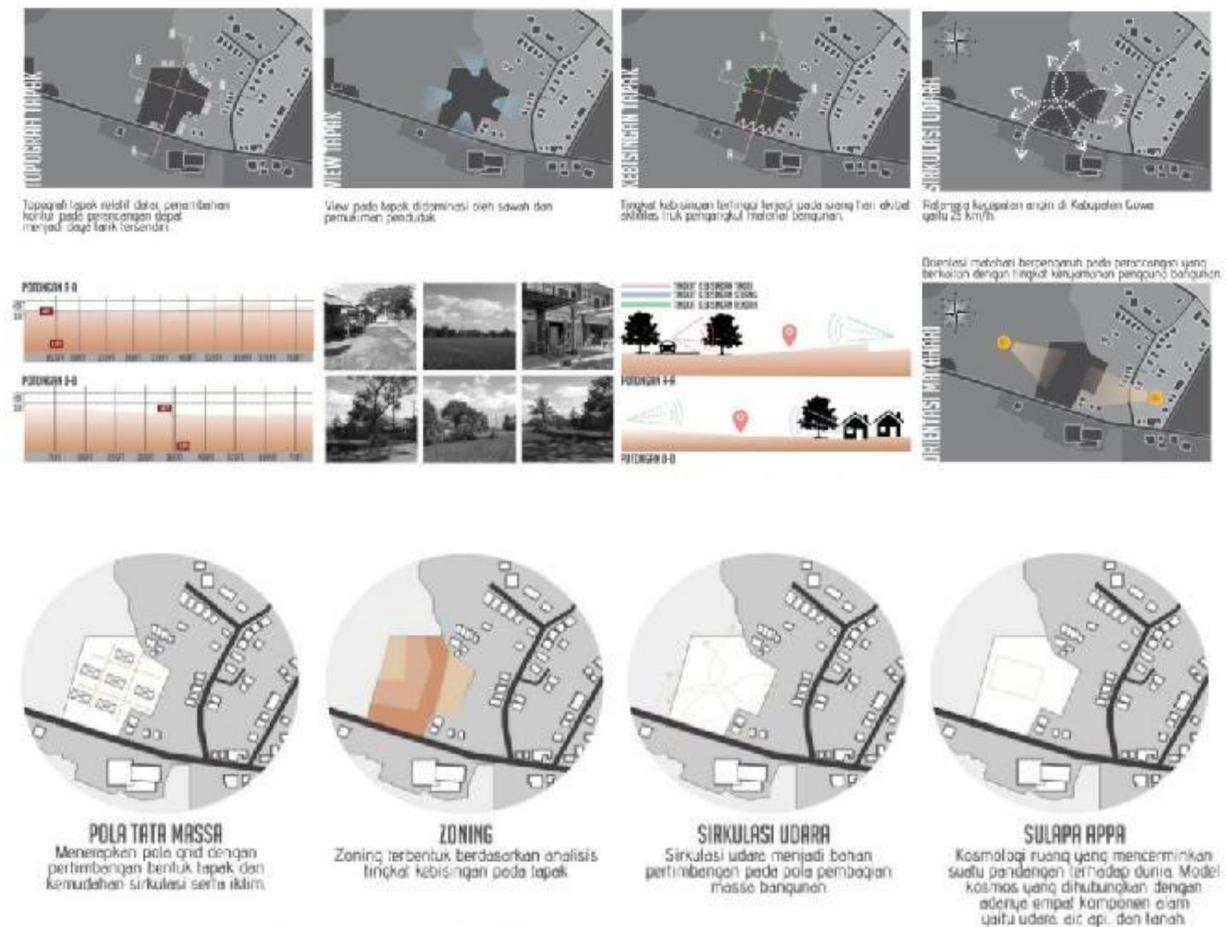
A. Konsep Site

Pola tapak menerapkan pola grid dengan pertimbangan bentuk tapak, kemudahan sirkulasi, analisis zoning berdasarkan kebisingan dan pola hubungan ruang, sirkulasi udara, serta filosofi bentuk sulapa appa.



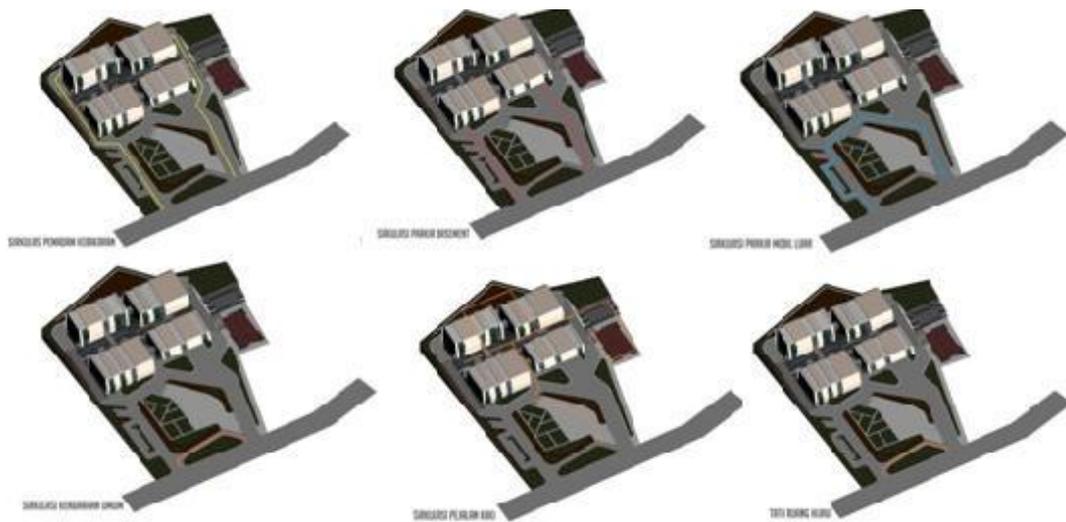
Gambar 1. Analisis Awal Pengolahan Tapak Kawasan Perancangan
Sumber: Olah Desain 2016

Pola tata massa juga dipengaruhi oleh jalur lintas matahari sehingga bentuk mengikuti pola site yang kemudian diorientasikan dari utara keselatan untuk memaksimalkan arah hembusan angin dan jalur lintasan matahari dengan mempersempit luasan massa pada sisi timur dan barat bangunan. Bentuk tapak yang datar, kemudian menjadi bahan pertimbangan untuk menambahkan kontur. Sebagai bertujuan sebagai cara pemanfaatan



Gambar 2. Desain Akhir Pengolahan Tapak Kawasan Perancangan
Sumber: Olah Desain 2016.

Sirkulasi pada tapak dibuat agar kendaraan hanya dapat mengakses basement untuk parkir. Sirkulasi pejalan kaki difasilitasi dengan desain plaza pada area depan bangunan dan juga pada bagian tengah yang menjadi pembatas tiap bangunan. Area belakang tapak hanya dapat diakses oleh pejalan kaki dan juga pemadam kebakaran ketika terjadi keadaan darurat. Area hijau pada bagian belakang tapak digunakan sebagai tempat evakuasi ketika terjadi kebakaran ataupun kondisi darurat lainnya. Tiap bangunan dihubungkan oleh koridor penghubung untuk mempermudah sirkulasi dari bangunan satu ke bangunan lainnya.



Gambar 3. Desain Sirkulasi
Sumber: Olah desain 2016.

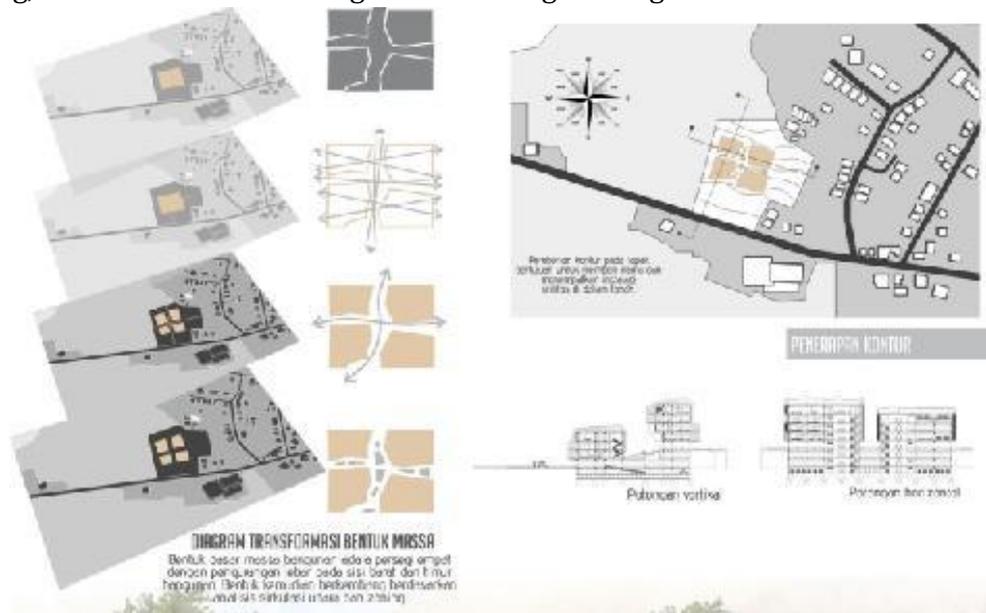
Desain akhir tapak bangunan Akademi Desain Animasi terdiri atas empat massa, terdiri dari bangunan untuk aktifitas akademik, aktifitas administrasi, aktifitas penunjang dan aktifitas pelengkap. Desain tapak dibuat berkontur untuk memberikan irama pada tapak yang cenderung datar. Selain itu dengan menambahkan kontur maka dapat mengoptimalkan view yang ada di sekitar tapak. Pola sirkulasi yang diterapkan yaitu opla grid, kemudian untuk sirkulasi mobil dan motor hanya dapat menjangkau bagian basement saja sehingga tidak mengganggu sirkulasi pejalan kaki pada area bangunan.



Gambar 4. Desain Tapak
Sumber: Olah desain 2016.

B. Konsep Bentuk Bangunan

Bangunan Akademi Desain Animasi didesain bermassa sehingga tercipta sebuah lingkungan bangunan kampus yang terintegrasi satu sama lain sesuai dengan fungsi masing-masing bangunan. Masing-masing massa bangunan diposisikan berdasarkan zoning pada analisa site. Massa bangunan terbagi atas massa bangunan untuk kegiatan administrasi, kemudian kegiatan akademik, kegiatan penunjang dan juga kegiatan pelengkap. Dalam penataan massa tidak terjadi perubahan dalam gagasan. Massa bangunan terbagi menjadi empat yang dianalogikan sebagai empat etnis yang ada di Sulawesi Selatan, yaitu Bugis, Mandar, Toraja, dan Makassar. Keempat massa tersebut kemudian dihubungkan oleh koridor penghubung, dan diantarai oleh ruang terbuka sebagai ruang berinteraksi.



Gambar 5. Desain akhir pengolahan massa bangunan.

Sumber: Olah desain 2016.

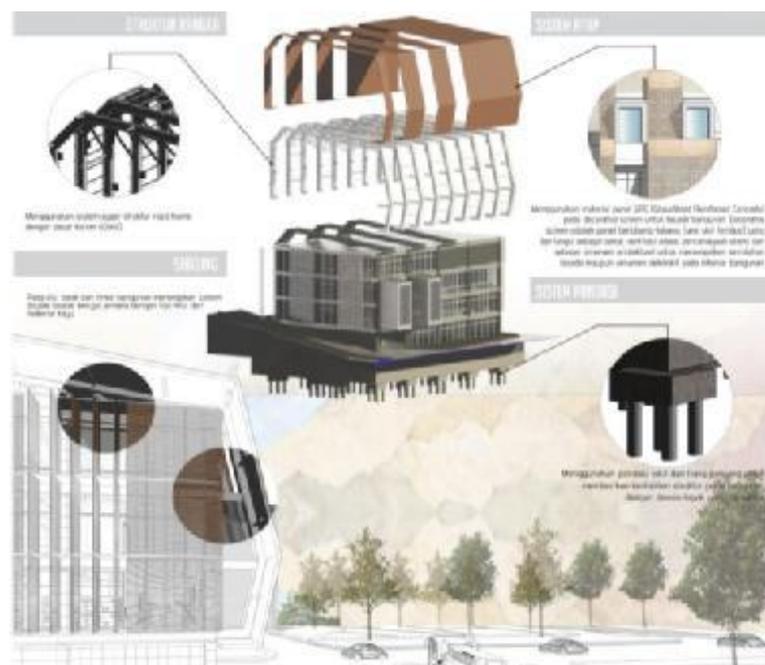
Tujuan dalam perancangan bentuk bangunan ini yaitu menghasilkan bentuk bangunan yang sesuai dengan identitas arsitektur Sulawesi selatan sesuai dengan konsep arsitektur nusantara yaitu mengadopsi filosofi kesetempatan pada desain bangunan. Bangunan tidak menduplikat bentuk arsitektur tradisional Sulawesi Selatan melainkan menerapkan esensi desain yang sesuai dengan kondisi lingkungan pada tapak. Seluruh massa bangunan menerapkan konsep kaki, badan, dan kepala yang sesuai dengan konsep arsitektur rumah adat Sulawesi selatan. Terdapat perubahan yang signifikan dari disain bentuk awal dengan desain akhir dari segi bentuk fasade. Namun dari segi bentuk dasar tidak berubah yaitu tetap mengaplikasikan bangunan dengan unsur kaki, badan, dan kepala. Terinspirasi dari bentuk rumah adat Sulawesi Selatan yang memiliki unsur kaki, badan, dan kepala dengan atap yang memiliki sudut kemiringan. Menerapkan warna-warna alam seperti coklat pada fasade bangunan. Konsep material yang digunakan yaitu penerapan material kayu untuk shading bangunan serta material GRC untuk selubung fasade bangunan. Memaksimalkan penggunaan jendela untuk penghawaan alami pada bangunan.



Gambar 7. Desain bentuk bangunan.
Sumber: Olah desain 2016.

C. Konsep Struktur dan Material

Menggunakan material GRC pada selubung bangunan untuk mendapatkan pola atau motif ukiran tradisional yang mencirikan nilai-nilai kesetempatan. Sistem pondasi menggunakan tiang pancang dan rakit untuk menstabilkan struktur bangunan pada tapak berkontur.



Gambar 8. Konsep Struktur
Sumber: Olah desain 2016.

D. Penerapan Arsitektur Nusantara

Konsep arsitektur nusantara diterapkan dalam desain fasade dan massa bangunan. Massa bangunan yang terbagi empat melambangkan empat etnis yang ada di Sulawesi Selatan. Sirkulasi pada daerah tengah yang membelah bangunan dianalogikan sebagai empat arah mata angin. Bentuk utama bangunan mengadopsi konsep kosmologi kaki, badan, dan kepala. Hal ini sejalan dengan kondisi tapak dan iklim pada tapak sehingga memungkinkan untuk memaksimalkan sirkulasi udara yang ada. Dengan mengangkat massa bangunan, pada



Gambar 11. Perspektif Ruang Interaksi dan Jembatan Penghubung Bangunan
Sumber: Olah desain 2016.

KESIMPULAN

Arsitektur Nusantara adalah menggunakan Arsitektur masa lalu sebagai sumber inspirasi pengetahuan arsitektur, bukan mengulang dan menduplikasinya. Arsitektur Nusantara bukan arsitektur tradisional, walaupun keduanya menunjuk pada sosok arsitektur yang sama yaitu arsitektur yang ditumbuhkembangkan oleh demikian banyak anak-bangsa atau suku- bangsa di Indonesia ini. Konsep arsitektur nusantara pada bangunan Akademi Desain Animasi diterapkan dari bentuk rumah adat Sulawesi Selatan yang memiliki unsur kaki, badan, dan kepala dengan atap yang memiliki sudut kemiringan. Menerapkan warna-warna alam seperti coklat pada fasade bangunan. Konsep material yang digunakan yaitu penerapan material kayu untuk shading bangunan serta material GRC untuk selubung fasade bangunan. Memaksimalkan penggunaan jendela untuk penghawaan alami pada bangunan. Pola tapak menerapkan pola grid dengan pertimbangan bentuk tapak, kemudahan sirkulasi, analisis zoning berdasarkan kebisingan dan pola hubungan ruang, sirkulasi udara, serta filosofi bentuk sulapa appa. Bangunan tidak menduplikat bentuk arsitektur tradisional Sulawesi Selatan melainkan menerapkan esensi desain yang sesuai dengan kondisi lingkungan pada tapak.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiyansah. 2014. Isu Lokalitas, Sejarah, dan Religiusitas dalam Film Animasi Indonesia. *Dipetik Digital 20 April 2015*.
- Alimuddin. 2001. Prospek Pendidikan Tinggi Desain di Sulawesi Selatan, *Tesis S2 ITB*, : 55
- Bakhtiar, dkk. 2014. Tipe Teori Pada Arsitektur Nusantara Menurut Josef Prijotomo. *Media Matrasain*. Volume 11(2).
- Beddu, Syarif. 2009. Arsitek Arsitektur Tradisional Bugis. *Jurnal Penelitian Enjiniring*. Vol. 12(12).
- Cornie, aldidarest aways al. 2014. Sekolah Desain Animasi Dan Game Semarang. *Dipetik Digital 30Maret 2015*. Sumber:
- Esa Dora, Purnama. 2011. Optimasi Desain Pencahayaan Ruang Kelas Sma Santa Maria Surabaya. *Dimensi Interior*, 9(2).
- Hidayatun Maria I, dkk. 2013. Nilai-nilai Kesetempatan Dan Kesemestaan Dalam Regionalisme Arsitektur di Indonesia. *Dipetik Digital 26 Mei 2015*.
- Sam. 2010. Enigma (Menguak Fakta-Fakta Misterius Paling Fenomenal di Dunia). *Tangga Pustaka*
- Sudarman, Dede. 2014. *Draf Buku Siswa Simulasi Digital*. *Dipetik Digital 19 April 2015*.
- _____.<https://kuliahdkvuntar.files.wordpress.com/2013/04/bahan-ajar-metodologi-desain-2013-siti-nurannisaa-p-b.pdf> kasus : Kota Pamungkas, Octavian Bayu. 2011. Pembuatan Animasi 2D dengan Teknik Rotoscoping. *Dipetik Digital 19 April 2015*. Sumber:http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_03110414.pdf