

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA PUSAT ANIMASI DI YOGYAKARTA

Lidya Damaris Elvaretta, Trijoko Daryanto, Titis Srimuda Pitana
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
elvaretta@student.uns.ac.id

Abstrak

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap karya animasi dalam negeri merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh industri animasi Indonesia. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan merancang pusat animasi yang memiliki tampilan arsitektural yang menarik dan representatif. Hal tersebut bertujuan untuk mengomunikasikan fungsi bangunan dan menarik perhatian masyarakat luas untuk berkunjung dan mengenal dunia animasi Indonesia. Untuk mewujudkan hal tersebut, arsitektur metafora digunakan sebagai pendekatan dalam perancangan. Gagasan yang hendak direpresentasikan yaitu prinsip-prinsip dasar dalam animasi karena mampu mewakili animasi secara keseluruhan. Metode yang digunakan adalah dengan meninjau prinsip-prinsip animasi, baik yang bersifat abstrak maupun visual, lalu merepresentasikan prinsip-prinsip tersebut menjadi bentuk visual yang dapat diterapkan pada bangunan. Terdapat empat prinsip yang diterapkan pada empat aspek bangunan yang berbeda, yaitu prinsip *keyframe* dan *in-between* yang diterapkan menjadi pembagian segmen pada pengolahan tapak, prinsip *arcs* yang diterapkan menjadi bentuk melengkung pada bentuk massa bangunan, prinsip pergerakan yang diterapkan menjadi *secondary skin* pada fasad bangunan, serta prinsip *staging* yang diterapkan menjadi pembentukan suasana pada tampilan interior.

Kata kunci: pusat animasi, arsitektur metafora, kombinasi

1. PENDAHULUAN

Upaya untuk menghadirkan tampilan arsitektural yang representatif dan atraktif pada bangunan pusat animasi diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan mengenal lebih jauh tentang dunia animasi Indonesia. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka arsitektur metafora akan digunakan sebagai pendekatan dalam perancangan pusat animasi. Arsitektur metafora merupakan salah satu pendekatan dalam perancangan yang menekankan pada kemiripan (*likeness*) atau analogi yang didapatkan dari suatu perbandingan terhadap dua hal yang berbeda. Disebut “mirip” apabila kedua hal yang dibandingkan memiliki minimal satu sifat yang sama (Budiman, 2011, p. 87). Arsitektur metafora dapat mentransfer sifat-sifat suatu subjek ke dalam objek arsitektural melalui bentuk atau gubahan massa, tampilan bangunan, atau elemen arsitektural lain yang dapat merepresentasikan sifat tersebut.

Hasil penelitian sebelumnya tentang penerapan arsitektur metafora kombinasi pada E.X. Plaza Indonesia menunjukkan bahwa objek yang bersifat *tangible* maupun *intangible* keduanya dapat direpresentasikan dalam wujud visual. Gubahan massa bangunan yang terdiri atas lima balok yang diposisikan miring merupakan representasi dari gaya kinetik mobil-mobil yang sedang bergerak dengan kecepatan tinggi. Kolom-kolom penopang bangunan merupakan metafora ban-ban mobil, sedangkan beberapa lapis dinding lengkung adalah metafora jejak ban yang menggesek aspal. Gaya kinetik merupakan sesuatu yang abstrak (*intangible*) karena tidak dapat dilihat secara visual. Sedangkan ban-ban mobil beserta jejaknya pada aspal merupakan sesuatu yang konkrit karena

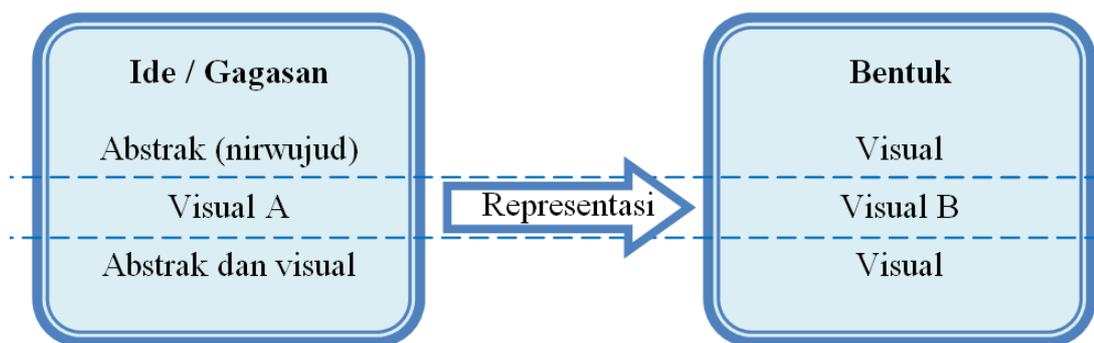
dapat diindrai secara visual (*tangible*), namun kedua objek tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk yang nyata (*tangible*) melalui pendekatan metafora kombinasi (Akmal, 2005, pp. 145-152).

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan arsitektur metafora pada bangunan pusat animasi di Kota Yogyakarta. Dengan menghadirkan tampilan bangunan yang menarik dan representatif, diharapkan dapat menjadi penyelesaian bagi permasalahan industri animasi yang kurang mendapat apresiasi dari masyarakat. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penelitian tentang arsitektur metafora di masa mendatang.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam menerapkan arsitektur metafora pada bangunan pusat animasi meliputi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

- a) Penelitian diawali dengan tahap penetapan masalah yang dilakukan melalui observasi fenomena di lapangan, yaitu mengenai industri animasi di Indonesia yang memiliki potensi untuk berkembang tetapi kurang didukung dengan apresiasi masyarakat. Hasil dari tahapan ini adalah objek rancang bangun berupa pusat animasi dan pendekatan perancangan yaitu arsitektur metafora.
- b) Untuk menentukan konsep arsitektur metafora yang akan diterapkan pada bangunan pusat animasi, dibutuhkan kajian terhadap arsitektur metafora itu sendiri. Kajian diperoleh melalui proses tinjauan pustaka dan analisis preseden. Pemilihan ide atau gagasan juga dilakukan sebagai langkah awal menerapkan arsitektur metafora pada bangunan. Dalam hal ini, ide atau gagasan yang terpilih adalah prinsip-prinsip dasar dalam animasi. Prinsip-prinsip tersebut dapat bersifat visual maupun abstrak, sehingga jenis metafora yang akan digunakan adalah metafora kombinasi.
- c) Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan permasalahan secara keseluruhan dan menguraikannya menjadi komponen-komponen dalam desain, yaitu pengolahan tapak, bentuk massa, tampilan fasad, dan tampilan interior. Pada masing-masing komponen tersebut nantinya akan diterapkan satu prinsip dasar animasi melalui pendekatan arsitektur metafora.



Gambar 1
Perwujudan ide/gagasan

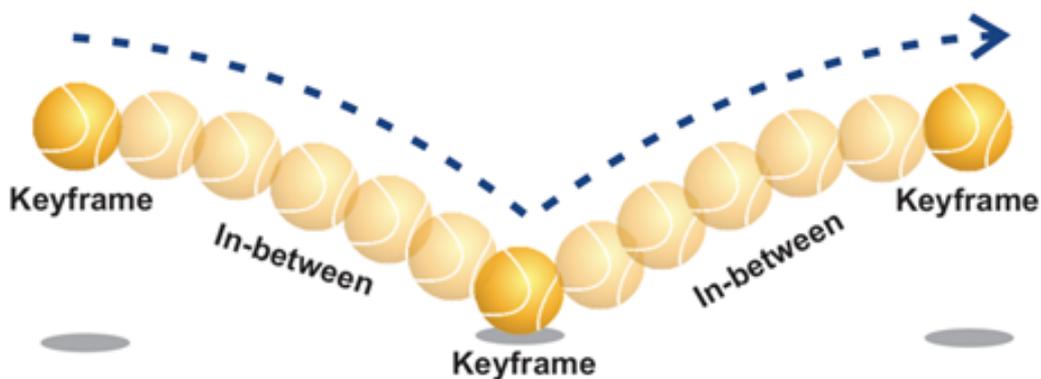
- d) Sintesis dilakukan dengan mengambil ide/gagasan yang dimiliki oleh prinsip dasar animasi dan mewujudkannya dalam bentuk visual, sehingga dapat diterapkan pada masing-masing komponen arsitektural.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya penerapan arsitektur metafora pada bangunan pusat animasi diharapkan mampu merepresentasikan gagasan tentang animasi secara menarik. Ide atau gagasan yang hendak disampaikan yaitu prinsip-prinsip dasar dalam animasi, karena prinsip-prinsip tersebut selalu ada dalam setiap karya animasi sehingga dapat merepresentasikan animasi secara keseluruhan. Penerapan arsitektur metafora terhadap bangunan pusat animasi akan dibahas sesuai dengan komponen-komponen dalam desain yang meliputi pengolahan tapak, bentuk massa, tampilan fasad, dan tampilan interior.

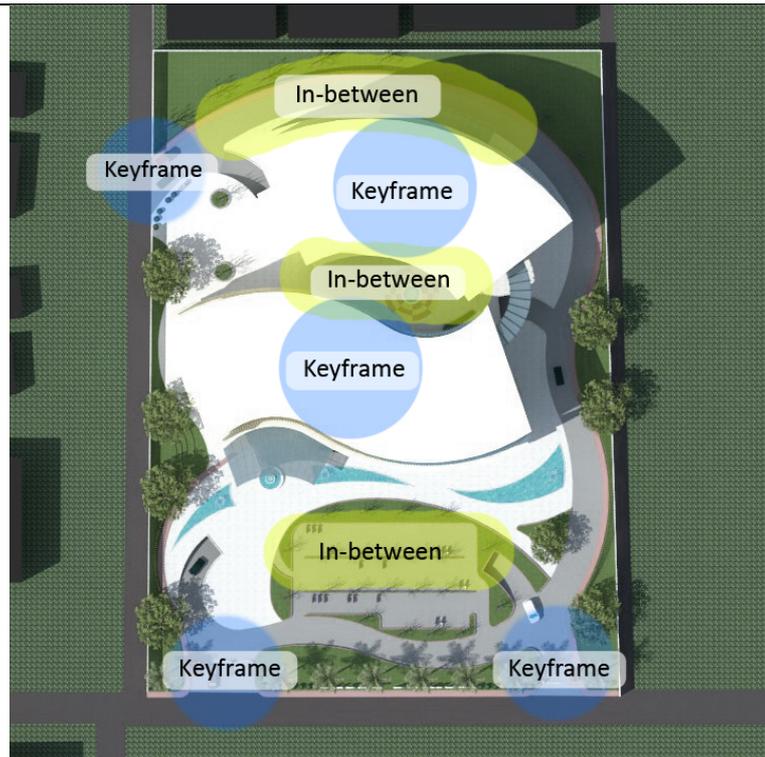
a) Pengolahan Tapak

Prinsip dasar animasi yang akan diterapkan pada pengolahan tapak adalah konsep *keyframe* dan *in-between*. Dalam proses pembuatan animasi, *keyframe* merupakan gambar kunci yang menandai awal dan akhir dari sebuah gerakan, sedangkan *in-between* merupakan gambar transisi antara dua *keyframe* yang bertujuan untuk memperlihatkan transformasi dari gambar pertama menuju gambar kedua. Konsep *keyframe* dan *in-between* dipilih sebagai konsep pada pengolahan tapak karena merupakan suatu rangkaian proses yang harus dilalui. Pada animasi, seorang penonton harus melalui serangkaian proses *keyframe* dan *in-between* untuk dapat menikmati suatu karya animasi secara utuh. Sedangkan pada tapak, pengunjung harus melalui beberapa tahap seperti *entrance* dan jalur sirkulasi luar untuk dapat mencapai bangunan.



Gambar 2
Ilustrasi prinsip *keyframe* dan *in-between*

Penerapan prinsip tersebut pada pengolahan tapak yaitu dengan membagi elemen tapak menjadi *keyframe* dan *in-between*. Perjalanan pengunjung dari awal memasuki tapak hingga melakukan kegiatan dalam bangunan dimetaforakan seolah-olah sedang melalui serangkaian proses *keyframe* dan *in-between*. Awal dari perjalanan pengunjung saat mengunjungi pusat animasi adalah saat memasuki *entrance*, sehingga *entrance* akan dimetaforakan sebagai *keyframe*. Proses berpindah tempat dari *entrance* menuju bangunan melalui jalur sirkulasi luar bangunan dimetaforakan sebagai proses *in-between*. Akhir dari proses tersebut adalah saat pengunjung telah sampai di dalam bangunan dan melakukan kegiatan, sehingga bangunan akan dimetaforakan sebagai *keyframe*.



Gambar 3
Penataan tapak

Seperti *keyframe* yang berfungsi untuk menandai bagian-bagian penting dalam animasi, maka massa bangunan dan *entrance* harus dibuat menonjol untuk membedakannya dari elemen-elemen tapak yang lain. Pada massa bangunan, untuk membuatnya lebih menonjol, maka lantai dasar bangunan dibuat lebih tinggi dari area di sekelilingnya sehingga memberi kesan lebih megah. Lantai dasar bangunan memiliki ketinggian 1 meter di atas permukaan tanah. Sedangkan pada *entrance*, akses jalan dibuat lebih lebar dibanding pintu keluar sehingga lebih menarik perhatian dan mudah dikenali oleh pengunjung. *Entrance* tapak memiliki lebar 10 meter dan dapat dilewati oleh satu mobil dan dua motor. Hal ini sekaligus untuk mengantisipasi lonjakan jumlah pengunjung pada saat diadakan *event-event* besar. Sedangkan pintu keluar memiliki lebar 6 meter.

Prinsip *in-between* diterapkan pada jalur sirkulasi di luar bangunan. Karena berfungsi sebagai ruang transisi, jalur sirkulasi menuju bangunan dilengkapi dengan elemen pendukung yang berfungsi untuk mengarahkan pengunjung memasuki bangunan. Elemen pendukung tersebut berupa pola penataan vegetasi yang berurutan dari *entrance* menuju bangunan, serta menggunakan pembatas berupa pagar berbentuk lengkung di sepanjang jalan. Selain itu, terdapat ruang terbuka sebelum memasuki bangunan. Ruang tersebut berfungsi sebagai perantara, suatu *space* yang mempersiapkan pengunjung sebelum memasuki bangunan pusat animasi.

Bangunan pusat animasi terdiri atas dua massa terpisah. Antara dua massa tersebut dihubungkan oleh sebuah area terbuka berupa *inner court*. *Inner court* tersebut juga akan dimetaforakan sebagai *in-between* karena berfungsi untuk menghubungkan dua bangunan dengan fungsi kegiatan yang berbeda. Area ini menjadi suatu ruang transisi di mana pengunjung dapat berhenti sejenak dari kegiatan yang telah dilakukan di massa bangunan sebelumnya, dan bersiap-siap untuk memasuki ruang yang baru. Pada area ini akan diberi elemen pendukung seperti kolam air dan vegetasi yang dapat mendukung suasana beristirahat.



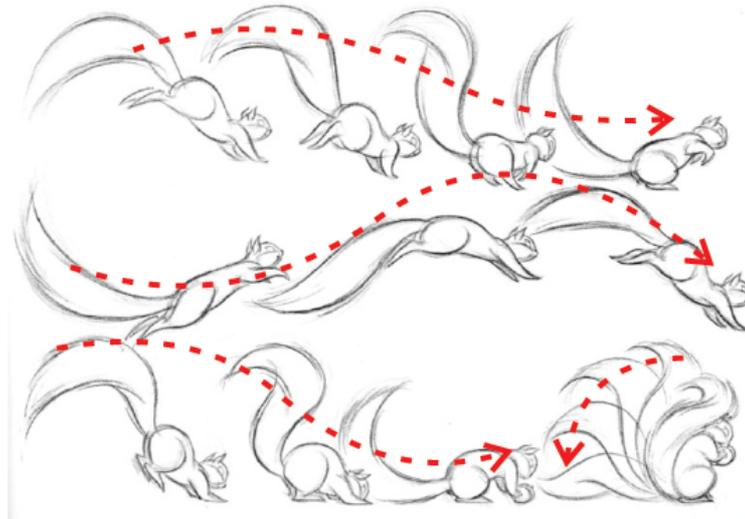
Gambar 4

(a) Peninggian lantai dasar
(b) dan (c) Ruang transisi sebagai *in-between*

Selain itu, pengolahan tapak juga dilengkapi dengan kontur buatan pada beberapa titik untuk membuatnya terkesan lebih dinamis. Namun, kontur buatan ini hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif dan ditempatkan khusus pada area hijau sehingga tidak memengaruhi ketinggian lantai dasar bangunan maupun jalur sirkulasi. Dengan menggunakan bentuk dasar kurva serta perbedaan level, diharapkan dapat memperkuat adanya kesan ‘pergerakan’ pada tapak pusat animasi.

b) Bentuk Massa

Prinsip dasar animasi yang akan diterapkan pada bentuk massa bangunan adalah prinsip *arcs*. Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, hewan, atau makhluk hidup lainnya mengikuti suatu pola atau jalur maya berbentuk lengkung yang disebut *arcs* (Brooks, 2016, p. 105). Hal ini memungkinkan terciptanya pergerakan yang realistis dan terkesan mengalir, berlawanan dengan gerakan berbasis garis lurus yang pada umumnya digunakan untuk menggambarkan pergerakan mesin dan menciptakan kesan artifisial. Pemilihan prinsip *arcs* sebagai konsep bentuk massa didasari oleh alasan karena prinsip ini bersifat *visible*, dan bentuk massa bangunan cenderung menjadi perhatian utama pengunjung saat pertama kali memasuki pusat animasi. Sehingga dengan menerapkannya pada bentuk dasar massa, pengunjung dapat mengasosiasikan bangunan dengan gerakan animasi yang mengalir. Prinsip ini kemudian diterapkan pada bentuk massa menjadi bentuk lengkung.



Gambar 5
Ilustrasi prinsip arcs
Sumber: Preston Blair, 2019

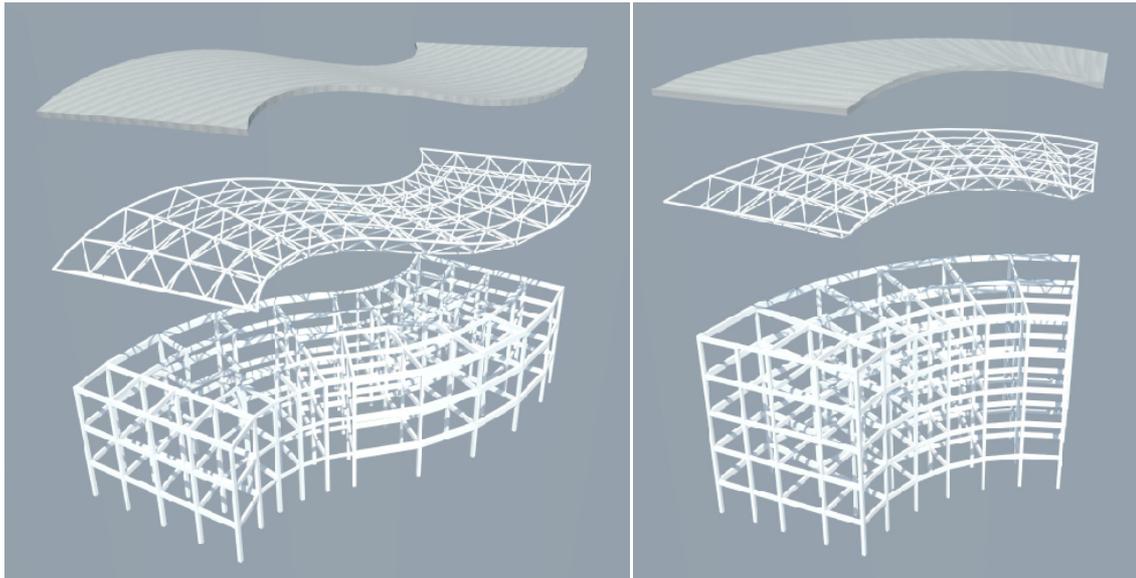
Bangunan pusat animasi terdiri dari dua massa terpisah. Transformasi bentuk dasar kedua massa tersebut akan disesuaikan dengan karakter kegiatan yang diwadahi oleh masing-masing massa bangunan. Pada massa pertama, kegiatan yang diwadahi adalah kegiatan edukasi dan hiburan, dengan pengguna mayoritas masyarakat luas yang masih berada dalam tahap bereksplorasi dalam dunia animasi, mencari pengetahuan baru, "bergerak" secara aktif dan dinamis. Hal ini kemudian direpresentasikan dalam bentuk dua kurva, karena menggambarkan gerak yang aktif. Bentuk dua kurva lalu diterapkan pada bentuk denah dan bentuk atap bangunan.



Gambar 6
(a) Massa pertama (b) Massa kedua

Sementara itu, massa kedua merupakan wadah bagi kegiatan produksi dan pengelolaan. Kegiatan ini merupakan tahap lanjutan dari kegiatan bereksplorasi, di mana penggunanya mayoritas merupakan pelaku animasi yang sudah memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman. Kegiatan yang diwadahi oleh massa kedua bersifat lebih stabil dibanding massa pertama, sehingga direpresentasikan dalam bentuk satu kurva.

Sistem struktur yang akan digunakan pada pusat animasi yaitu sistem struktur yang dapat mendukung penerapan bentuk lengkung tersebut pada bangunan. *Super structure* akan menggunakan sistem *rigid frame* dengan modul kolom yang melengkung, sedangkan *upper structure* menggunakan sistem *space frame*. Pemilihan *space frame* sebagai *upper structure* yaitu karena bersifat fleksibel sehingga dapat menyesuaikan dengan bentuk lengkung atap bangunan. Sedangkan *sub structure* akan menggunakan pondasi sumuran karena bangunan bertingkat sedang (3-5 lantai) serta menyesuaikan dengan jenis tanah pada tapak.

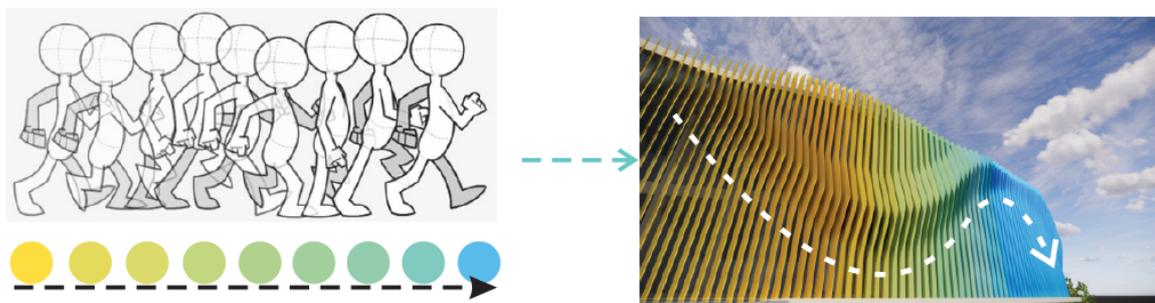


Gambar 7
Sistem struktur

Material beton menjadi pilihan utama dalam struktur bangunan. Selain karena bersifat fleksibel dan mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan, material beton juga memiliki kekuatan yang cukup untuk menopang keseluruhan struktur bangunan. Untuk penutup atap, material yang digunakan adalah *zincalume*. Material ini juga bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan bentuk atap yang melengkung. Agar dapat meminimalisasi penyerapan panas, dipilih warna yang terang sehingga cahaya matahari yang diterima cenderung dipantulkan. Selain itu, penutup atap akan dilengkapi dengan insulasi termal supaya tidak menimbulkan panas pada ruangan-ruangan di bawahnya.

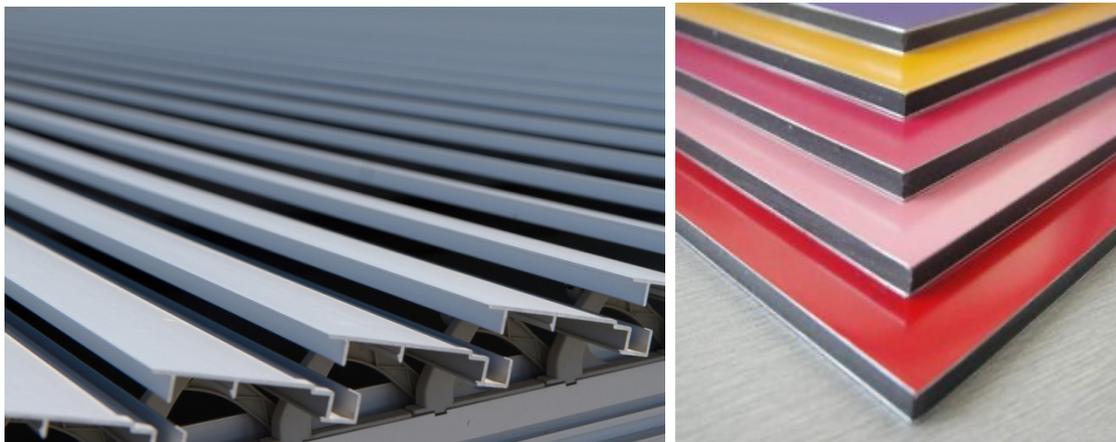
c) Tampilan Fasad

Prinsip dasar animasi yang akan diterapkan pada tampilan fasad bangunan adalah prinsip pergerakan. Pada dasarnya, efek bergerak pada animasi diperoleh melalui serangkaian gambar statis (*frames*) yang ditampilkan secara berurutan. Kemampuan alami mata manusia untuk melihat jejak suatu objek sesaat setelah objek tersebut menghilang (*persistence of vision*) membuat manusia melihat gambar-gambar statis tersebut seolah-olah hidup dan bergerak (Ruslan, 2016, p. 16). Karena gambar-gambar tersebut berkelanjutan, apabila ditampilkan secara bersamaan, maka akan terdapat unsur perulangan dan perubahan pada setiap gambar. Unsur perulangan dan perubahan tersebutlah yang kemudian diambil dan diterapkan pada tampilan fasad bangunan. Penerapannya berupa *louver* yang dipasang secara vertikal dengan menggunakan pola garis berulang dengan perubahan bentuk pada setiap segmennya, sehingga menyerupai tampilan *frames* dalam animasi.



Gambar 8
Perulangan dan perubahan pada eksterior

Selain itu, prinsip *in-between* juga diterapkan pada warna fasad bangunan, yaitu dengan menggunakan gradasi warna untuk memperkuat kesan ‘transisi’. Warna yang digunakan yaitu perpaduan warna kuning dan biru. Alasan pemilihan kedua warna tersebut adalah karena dalam teori spektrum warna, warna kuning merupakan warna yang bersifat paling hangat. Sebaliknya, warna biru bersifat paling dingin, sehingga perpaduan keduanya memunculkan kesan kontras. Selain itu, dengan menggunakan warna yang cerah, tampilan fasad bangunan dapat menjadi lebih menarik.



Gambar 9
Material fasad

Sumber: Sunshield Global, 2022

Material yang digunakan untuk *louver* adalah aluminium. Hal ini karena aluminium memiliki berat jenis yang lebih rendah dibanding jenis material logam yang lain sehingga tidak menimbulkan beban berlebih bagi bangunan. Selain itu, aluminium mudah dibentuk menjadi lengkungan atau lempengan-lempengan tipis sesuai kebutuhan. Sifat alaminya yang reflektif membuat aluminium memiliki tampilan yang terkesan modern serta mendukung aspek dekoratif pada fasad bangunan.

d) Tampilan Interior

Prinsip dasar animasi yang akan diterapkan pada tampilan interior pusat animasi adalah *staging*. Dalam animasi, *staging* berarti cara untuk mengarahkan perhatian *audience* pada *scene* yang sedang ditampilkan. *Staging* meliputi pose dan gerakan karakter, penempatannya pada *frame*, serta bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene* (Brooks, 2016, p. 137).

Penerapan prinsip tersebut pada tampilan interior pusat animasi adalah dengan mengatur tampilan interior sehingga mendukung suasana yang ingin dibangun dan sesuai dengan sifat kegiatan yang diwadahi. Salah satu aspek dalam interior yang memiliki peran penting dalam membentuk suasana tertentu adalah pemilihan warna. Oleh karena itu, masing-masing zona ruang pada pusat animasi akan menggunakan warna dominan yang berbeda-beda, sesuai dengan sifat kegiatan yang diwadahi.

Pada zona hiburan, karena kegiatan yang diwadahi bersifat membangkitkan kegembiraan, maka digunakanlah warna dominan jingga, karena warna jingga dapat merepresentasikan antusiasme dan kreativitas, serta memiliki efek psikologis membangkitkan semangat. Sedangkan zona produksi dan edukasi menggunakan warna-warna yang lebih netral seperti putih, abu-abu, dan coklat, karena warna-warna tersebut berkaitan erat dengan stabilitas, dan dapat menimbulkan efek psikologis menenangkan. Desain ruangan juga dibuat dengan konsep minimalis sehingga dapat mendukung konsentrasi pengguna dalam belajar dan bekerja.



Gambar 10
Tampilan interior

Selain pemilihan warna, pencahayaan juga merupakan komponen yang penting dalam membangun suasana tertentu pada suatu ruang. Selain pencahayaan yang bersifat fungsional (*general lighting*), pusat animasi juga akan memanfaatkan permainan *lighting* yang bersifat dekoratif untuk membangun suasana yang lebih hidup dan dinamis. Permainan *lighting* tersebut akan diterapkan terutama pada zona hiburan. Pada area pameran, *spot lighting* digunakan untuk menonjolkan objek-objek yang dipamerkan. Sementara itu pada area sirkulasi, pencahayaan dapat digunakan untuk menonjolkan bentuk lengkung pada tata ruang dan membuat efek visual yang dramatis. Selain itu, adanya permainan *lighting* juga menimbulkan kesan modern dan dapat merepresentasikan kemajuan teknologi yang dicapai oleh animasi. Dengan menciptakan suasana yang sesuai dengan sifat kegiatan yang diwadahi, diharapkan dapat meningkatkan *mood* dan produktivitas pengguna dalam beraktivitas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan teori arsitektur metafora yang telah dikaji, maka terdapat empat prinsip arsitektur metafora yang diterapkan pada bangunan pusat animasi, yaitu sebagai berikut.

- a) Konsep *keyframe* dan *in-between* diterapkan pada pengolahan tapak melalui pembagian elemen-elemen tapak. Sebagai elemen kunci, *entrance* dan massa bangunan dibuat menonjol. Sedangkan jalur sirkulasi sebagai *in-between* dirancang sebagai suatu ruang transisi yang menghubungkan elemen-elemen kunci.

- b) Prinsip *arcs* pada animasi diterapkan pada bentuk massa menjadi suatu bentuk yang bersifat mengalir, yaitu bentuk melengkung.
- c) Prinsip pergerakan pada animasi diterapkan pada tampilan fasad bangunan dengan menghadirkan *secondary skin* untuk merepresentasikan unsur perulangan dan perubahan. Selain itu, gradasi warna pada fasad bangunan digunakan untuk memperkuat kesan perubahan atau transisi.
- d) Prinsip *staging* diterapkan pada tampilan interior dengan membangun suasana yang sesuai dengan sifat kegiatan yang diwadahi, yaitu dengan pemilihan warna dominan dan permainan *lighting*.

REFERENSI

- Akmal, I. (2005). *Indonesian Architecture Now*. Jakarta: Borneo Publication.
- Brooks, S. (2016). *Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate*. Boca Raton: CRC Press.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Jalsutra.
- Ruslan, A. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.