

PUSAT ANIMASI DAN DESAIN GRAFIS DI MANADO (ILUSIONISME DALAM ARSITEKTUR)

Kristin Novia Johannis¹
Octavianus H. A. Rogi²
Leidy M. Rompas³

ABSTRAK

Perkembangan bidang multimedia dan perekonomian yang ditunjang dengan kemajuan teknologi dan informasi menjadikan industri animasi dan desain grafis semakin berkembang, bahkan permintaan terhadap produksinya mengalami peningkatan setiap tahun, baik dari segi komersil maupun dari segi hiburan. Namun banyaknya permintaan terhadap animasi dan desain grafis tidak didukung dengan studio produksi yang kompeten. Maka Pusat Animasi dan Desain Grafis yang berfungsi sebagai rumah produksi dihadirkan untuk mampu menjawab berbagai potensi dan permasalahan tersebut, serta mampu mewartakan berbagai animo masyarakat khususnya para animator dan desainer grafis untuk dapat lebih berkarya dan mengeksplor ide serta kreatifitas mereka, agar kualitas animasi dan desain grafis yang ada di Indonesia khususnya Sulawesi Utara semakin meningkat. Untuk mendukung rancangan objek, maka tema Ilusionisme dalam Arsitektur pun dipilih untuk diimplementasikan dalam perancangan karena dianggap mampu merepresentasikan fungsi serta karakteristik objek.

Pada perancangan ini, proses perancangan yang dipakai adalah proses desain generasi II sesuai dengan kategorisasi dari Horst Rittel yang terdiri dari 2 fase, yang pertama adalah fase pengembangan wawasan komprehensif, yaitu pengkajian tipologi objek, tapak dan lingkungan, serta tema Ilusionisme dalam Arsitektur, lalu dilanjutkan ke fase kedua yaitu fase konseptualisasi, dengan mekanisme siklus image-present-test menurut John Zeisel, yang diawali dengan pemikiran konsep (imaging), dilanjutkan dengan penyajian konsep ke dalam bentuk gambar (presenting), lalu mengevaluasi konsep berdasarkan kriteria pengujian tertentu (testing). Proses tersebut dilakukan secara berulang dengan memperbaiki setiap hasil evaluasi, hingga perancang memutuskan untuk mengakhiri proses pada siklus tertentu.

Gubahan bentuk Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado ini mengambil konsep bentuk "The Ebbinghaus Illusion" yang merupakan contoh dari salah satu jenis tema Ilusionisme dalam Arsitektur, yaitu ilusi skala. Selain ilusi skala, beberapa jenis ilusi lain yang diimplementasikan pada objek perancangan adalah ilusi fisiologis, ilusi distorsi, ilusi ambigu, ilusi Shakkei, ilusi Trompe L'oeil, dan ilusi anamorfosis. Jenis-jenis ilusi tersebut diimplementasikan pada beberapa kriteria perancangan arsitektur seperti gubahan massa, ruang dalam (interior), selubung bangunan, dan ruang luar (eksterior). Implementasi jenis-jenis ilusi tersebut umumnya diimplementasikan pada elemen arsitektural yang dapat dilihat secara langsung, karena tema Ilusionisme dalam Arsitektur mengandalkan teknik visualisasi untuk dapat dinikmati / dirasakan.

Kata kunci : Animasi, Desain Grafis, Ilusionisme

I. PENDAHULUAN

Animasi merupakan film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, sedangkan desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Perkembangan bidang multimedia, khususnya animasi dan desain grafis di Indonesia dewasa ini telah cukup menjanjikan. Selain untuk hiburan, penggunaan film animasi serta karya desain grafis juga dimanfaatkan oleh berbagai perusahaan dalam promosi produknya. Dengan demikian, keberadaan animasi serta desain grafis dalam bidang perniagaan, komunikasi, edukasi, serta informasi telah memiliki pengaruh yang cukup besar.

Perkembangan animasi maupun desain grafis di Indonesia bahkan di dunia tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi khususnya komputer yang semakin canggih, karena kualitas teknologi yang digunakan sangat mempengaruhi kualitas suatu karya animasi dan desain grafis. Peningkatan kualitas animasi dan desain grafis di Indonesia pun meningkatkan animo atau minat masyarakat Indonesia bahkan masyarakat Manado terhadap bidang seni tersebut. Hal ini dapat dilihat dari sering diadakannya berbagai event yang berhubungan dengan desain grafis maupun animasi, mulai dari seminar, lomba-lomba, sampai event yang cukup besar seperti pameran dan festival. Event-event tersebut sering diikuti oleh berbagai komunitas desain grafis dan animasi yang ada di Manado. Selain itu, beberapa universitas dan sekolah tinggi di Sulawesi Utara telah memiliki jurusan ataupun

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

program studi seperti teknik informatika, multimedia, sampai program studi yang lebih spesifik seperti desain grafis dan komunikasi visual. Jumlah calon mahasiswa yang mendaftar untuk jurusan dan program studi tersebut pun terus meningkat tiap tahunnya.

Namun jumlah studio animasi maupun desain grafis yang ada di kawasan Indonesia Timur, khususnya Sulawesi Utara masih sangat kurang. Umumnya studio-studio yang kompeten hanya berada di daerah Jawa dan Sumatra. Padahal banyak *event organizer*, perusahaan-perusahaan lokal, sampai stasiun TV swasta di Manado yang membutuhkan jasa animator dan desainer grafis untuk kebutuhan industri mereka. Selain itu, jumlah mahasiswa serta lulusan/alumni jurusan informatika dan komputer di Sulawesi Utara yang semakin meningkat dari tahun ke tahun, namun tidak memiliki wadah dan fasilitas yang cukup untuk bekerja, sehingga menyebabkan banyak dari mereka yang menjadi *freelancer*.

Maka Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado ini dihadirkan untuk menjawab berbagai potensi dan permasalahan yang ada, dan untuk mendukung perancangan objek ini, diperlukan suatu tema yang dapat merepresentasikan karya animasi dan desain grafis itu sendiri. Maka tema Ilusionisme dalam Arsitektur dipilih sebagai tema yang akan diimplementasikan pada perancangan objek, karena dalam praktiknya, ilusionisme atau ilusi menggunakan teknik visualisasi. Ciri tersebut hampir sama dengan ciri animasi dan desain grafis yang pada prinsipnya juga menggunakan teknik visualisasi dalam proses penciptaannya, sehingga tema Ilusionisme dalam Arsitektur dianggap dapat merepresentasikan fungsi objek serta mampu menjadi ciri utama objek perancangan.

II. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado ini dilakukan pendekatan perancangan terhadap 3 aspek utama, yaitu :

- **Pendekatan tipologi objek**, dengan cara memahami tipe bangunan/objek baik dari segi fungsi, bentuk, maupun langgam.
- **Pendekatan tematik**, dengan mengkaji dan menerapkan prinsip-prinsip tema Ilusionisme dalam Arsitektur.
- **Pendekatan lokasi dan tapak**, dengan memilih dan menganalisis serta mengolah lokasi dan tapak berdasarkan RTRW Kota Manado.

Proses perancangan menggunakan metode / proses desain generasi II yang rasional dan argumentatif yang dikemukakan oleh Horst Rittel dan terdiri dari 2 fase yaitu :

- **Fase 1 : pengembangan wawasan komprehensif**, yakni pengetahuan dan pengumpulan data dari 3 aspek utama yang telah dibahas pada pendekatan perancangan.
- **Fase 2 : siklus *image-present-test***, yakni proses kreatif untuk menghasilkan ide-ide perancangan, dengan mekanisme siklus *image-present-test* menurut John Zeisel, yang diawali dengan pemikiran konsep (*imaging*), dilanjutkan dengan penyajian konsep ke dalam bentuk gambar (*presenting*), lalu mengevaluasi konsep berdasarkan kriteria pengujian tertentu (*testing*).

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado

Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado merupakan suatu rumah produksi/*production house* (PH) untuk memproduksi gambar-gambar desain grafis serta berbagai macam animasi, dan membuka peluang untuk menciptakan karya dalam bentuk lain sebagai media penyampaian informasi atau hiburan kepada masyarakat berupa iklan layanan masyarakat, iklan produk, *video clip*, *banner*, *packaging product*, dan lain-lain yang berkaitan dengan animasi dan desain grafis, mulai dari aktivitas menggambar sampai pada tahap penyajian dan pengemasannya.

2. Prospek dan Fisibilitas Objek Rancangan

❖ Prospek Objek Rancangan

Total produksi animasi dan desain grafis semakin meningkat dari tahun ke tahun, seiring dengan permintaan pasar yang juga semakin meningkat tiap tahunnya. Selain itu dukungan pemerintah dalam hal ini Kementerian Perindustrian Indonesia (Kemenperin) terhadap bidang animasi dan desain grafis yang digolongkan dalam industri kreatif, semakin menambah prospek dari Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado ini untuk dapat bertahan dan berkembang.

❖ Fisibilitas Objek Rancangan

Dari segi fisibilitas, objek rancangan ini layak untuk dihadirkan di Kota Manado dengan alasan :
- **Aspek fungsional** ; objek ini dinilai layak untuk dihadirkan karena permintaan yang tinggi akan industri animasi dan desain grafis yang datang dari berbagai sektor perdagangan,

pendidikan, dan perdagangan yang ada di Manado, serta ketersediaan sumber daya manusia yang akan menggunakan fasilitas dari objek rancangan ini.

- **Aspek ekonomi** ; dari segi ekonomi, objek ini didukung oleh berbagai investor bidang animasi maupun desain grafis dari berbagai negara yang sejak tahun 2009 sudah ingin berinvestasi di Indonesia.

- **Aspek lokasi** ; dari segi lokasi, objek ini dapat dihadirkan di Kota Manado karena Manado merupakan kota yang sedang berkembang, terutama dalam bidang industri dan perdagangannya, dan masih banyak daerah-daerah di Kota Manado yang belum dikembangkan yang dapat dijadikan sebagai lokasi dibangunnya objek rancangan.

3. Kajian Tema Perancangan

❖ Asosiasi logis tema dan objek perancangan

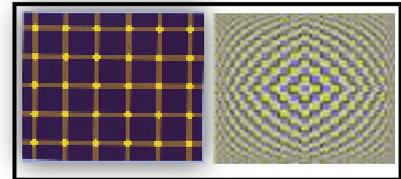
Dalam penciptaan gambar animasi, para animator memakai teknik visual untuk membuat gambar 2D (dua dimensi) yang statis menjadi seolah-olah bergerak ataupun berbentuk 3D (tiga dimensi). Ilusionisme pun menggunakan teknik visual untuk dapat dinikmati ataupun dirasakan. Maka tema Ilusionisme dalam Arsitektur digunakan dalam perancangan Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado, dengan harapan agar tema tersebut dapat merepresentasikan fungsi objek perancangan, sekaligus memberikan ciri khas yang sesuai dengan karakter objek.

❖ Kajian tema Ilusionisme dalam Arsitektur

Ilusi merupakan kesalahan dalam persepsi atau memperoleh kesan yang salah mengenai fakta objektif yang disajikan oleh alat indera kita. Efek ilusi muncul pada saat kesalahan penangkapan pada indera manusia. Dalam arsitektur, indera penglihatan merupakan indera vital untuk mengkaji estetika yang merupakan nilai jual dalam bidang tersebut. Karena melibatkan indera penglihatan, maka teknik ilusi disebut juga ilusi optik. Teknik ilusi telah dipraktikkan dalam arsitektur sejak jaman dahulu. Kesan ruang dan struktur dapat dikendalikan dengan mengubah proporsi dan tampilan berbagai elemen bangunan. Berikut ini jenis-jenis ilusi yang ditemukan dan telah dipraktikkan selama ratusan tahun oleh para arsitek dan perancang, di antaranya :

- Ilusi Fisiologis

Ilusi fisiologis adalah ilusi optik yang terjadi ketika kesan suatu gambar atau objek terjadi setelah melihat cahaya yang sangat terang atau melihat pola gambar tertentu dalam waktu yang agak lama.



Gambar 1. Contoh ilusi fisiologis
(sumber : *Incredible Visual Illusion*-PDF)



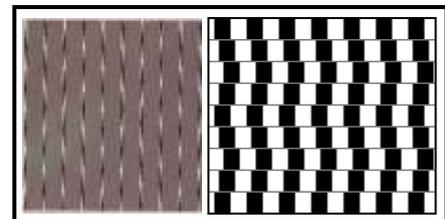
Gambar 2. Contoh ilusi ambigu
(sumber : *Incredible Visual Illusion*-PDF)

- Ilusi Ambigu

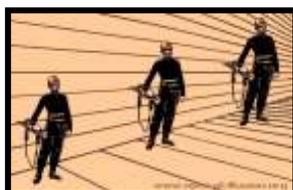
Ilusi ambigu merupakan ilusi yang terjadi saat suatu objek atau gambar ditafsirkan secara berlainan, atau dengan kata lain objek/gambar tersebut memiliki lebih dari satu makna/tafsiran.

- Ilusi Distorsi

Ilusi distorsi merupakan ilusi optik yang terjadi jika terdapat distorsi (penyimpangan/pemutarbalikkan) pada ukuran, panjang atau sifat kurva. Ukuran, kelengkungan, pola, maupun panjang garis dari suatu gambar dapat didistorsi sedemikian rupa sehingga menimbulkan persepsi yang lain dari kenyataan yang sebenarnya.



Gambar 3. Contoh ilusi distorsi
(sumber : *Incredible Visual Illusion*-PDF)



Gambar 4. Contoh ilusi skala
(sumber : *Incredible Visual Illusion*-PDF)

- Ilusi Skala

Ilusi skala merupakan ilusi optik yang memanipulasi penglihatan melalui skala subyek pada suatu obyek atau gambar. Ilusi ini mengadaptasi teknik ilusi distorsi, dimana ukuran panjang garis dan kurva dapat mempengaruhi skala obyek di sekitarnya, sehingga terlihat lebih besar atau kecil dari keadaan yang sebenarnya.

- Ilusi Shakkei

'Shakkei' atau 'lansekap yang dipinjam' adalah teknik ilusi yang digunakan di taman tradisional Jepang. Teknik ini telah dikembangkan dalam dunia fotografi dengan cara meminjam objek yang sebenarnya terletak jauh dari subjek foto, sehingga nampak dekat dengan subjek foto.



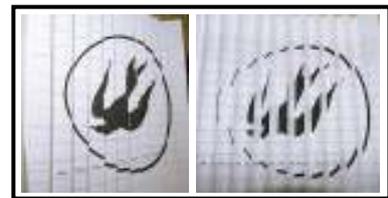
Gambar 5. Contoh ilusi *shakkei*
(sumber : www.colorunited.blogspot.com)



Gambar 6. Contoh ilusi *trompe l'oeil*
(sumber : www.artofjohnpugh.com)

- Ilusi Trompe L'oeil

Trompe l'oeil merupakan frase dalam bahasa Perancis yang berarti tipuan mata. Ilusi *Trompe L'oeil* didefinisikan sebagai penerapan 'teknik bergambar' dalam rangka untuk menguatkan persepsi bahwa gambar adalah sebuah realita.



Gambar 7. Contoh ilusi anamorfosis
(sumber : www.colorunited.blogspot.com)

- Ilusi Anamorfosis

Anamorfosis merupakan seni lukisan kuno yang dalam tekniknya menggunakan distorsi gambar sehingga muncul gambar perspektif namun hanya dari satu sudut saja. Jadi efek ilusi anamorfosis hanya didapat dari sudut pandang tunggal.

4. Analisa Perancangan

❖ Lokasi dan Tapak

Lokasi objek perancangan berada di Kelurahan Kairagi, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, tepatnya di depan Jalan A.A.Maramis. Batasan *site* sebagai berikut :

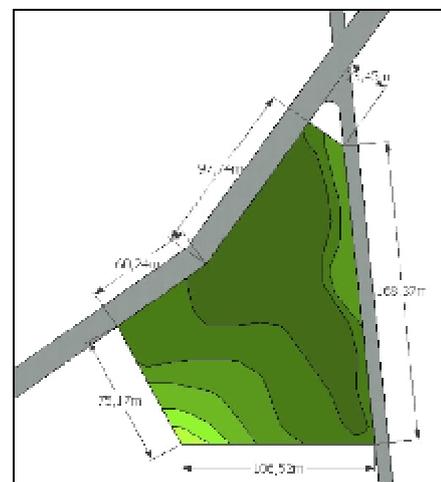
- Batas utara : Jalan A.A.Maramis ; Golden Kawanua
- Batas selatan : Lahan kosong & perkebunan
- Batas timur : Jalan Ringroad (tahap II)
- Batas barat : Grand Kawanua ; Nyiur Melambai



Gambar 8. Lokasi dan tapak
(sumber : aplikasi *Google Earth*)

Adapun kapabilitas tapak sebagai berikut :

- Total luas site : **15.699 m²**
- Luas sempadan : 3.013 m²
- Luas site efektif (TLS_{Ef}) : **12.686 m²**
- Luas lantai dasar (LLD) : $KDB_{Maks} \times TLS_{Ef}$
40 % x 12.686 m²
5.074,4 m² → BCR
- Total luas lantai (maks.) : $FAR_{Maks} \times TLS_{Ef}$
200 % x 12.686 m²
25.372 m²
- Luas ruang luar : $KDH_{Min} \times TLS_{Ef}$
40% x 12.686 m²
5.074,4 m²



Gambar 9. Ukuran tapak
(sumber : analisa penulis)

❖ Analisa Program Dasar Fungsional

Melalui studi komparasi terhadap objek sejenis, maka didapat beberapa pihak yang akan terlibat dalam berbagai kegiatan di Pusat Animasi dan Desain Grafis ini, antara lain :

- Pihak seniman/pekerja, terdiri dari animator, desainer grafis, *art director*, dan *supervisor*.
- Pihak pengelola, terdiri dari administrator, *general manager*, *staff* kantor pengelola, dan *staff engineering*.
- Pihak pengunjung, terdiri dari tamu dan klien.

Berdasarkan hasil analisa tersebut, didapatkan kebutuhan-kebutuhan ruang yang dibagi berdasarkan fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

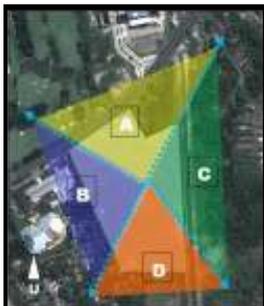
- Fasilitas penerima
- Fasilitas animasi
- Fasilitas desain grafis
- Fasilitas pengelola
- Fasilitas penunjang
- Fasilitas servis

Tabel 1. Rekapitulasi Kebutuhan Besar Ruang

NO.	FASILITAS	LUAS (m ²)
1.	Ruang Dalam (Indoor)	
	Fasilitas penerima	200
	Fasilitas animasi	1.547,86
	Fasilitas desain grafis	975
	Fasilitas pengelola	350,69
	Fasilitas penunjang	2.529,77
	Rg. MEE. & <i>cleaning service</i>	316,8
	SUB TOTAL	5.920,12
2.	Ruang Luar (Outdoor)	
	Area parkir	2.319
	<i>Outdoor Plaza</i>	300
	Area santai pegawai (<i>outdoor</i>)	600
	SUB TOTAL	4.506,6
	TOTAL	10.426,72

Sumber : analisa penulis

❖ Analisa View



Gambar 10. *View* ke luar *site*
(sumber : analisa penulis)



Gambar 11. *View* ke dalam *site*
(sumber : analisa penulis)

VIEW KE LUAR SITE :

View A (+) : ke arah jalan A.A.Maramis dan Golden Kawanua, termasuk *view* yang baik ke luar *site*, serta memberikan *view* yang strategis ke dalam *site*.

View B (-) : ke arah Grand Kawanua dan Nyiur Melambai, *view* yang kurang baik karena terhalangi tembok.

View C (+) : ke arah perkebunan dan jalan Ringroad tahap II, *view* yang baik untuk pemandangan yang terkesan alami.

View D (-) : ke arah lahan kosong, *view* tidak terlalu baik.

VIEW KE DALAM SITE :

View E (+) : dari jalan A.A.Maramis (arah bandara Sam Ratulangi), menjadi *point view* ke arah *site* yang bagus karena memberikan *view* yang strategis dari jalan ke bangunan.

View F (+) : dari jalan A.A.Maramis (arah pusat kota Manado), juga menjadi salah satu *point view* yang baik ke arah *site* karena memberikan *view* yang strategis dari jalan ke bangunan

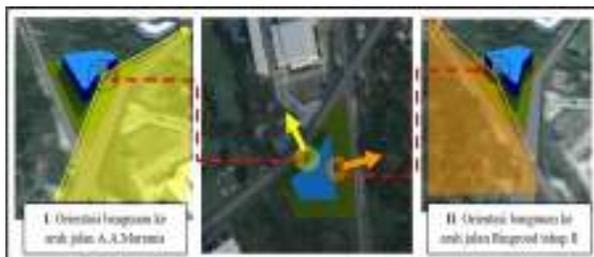
View G (+) : dari jalan Ringroad tahap II, memberikan *view* yang bagus ke dalam *site*, namun kurang strategis karena jalan ini bukan jalan primer.

TANGGAPAN RANCANGAN :

▪ Bangunan dapat diorientasikan ke *view* A atau C, agar terekspos dari *view* E,F, dan G, sehingga bangunan dapat lebih menarik perhatian dari arah jalan primer maupun sekunder.

▪ Bagian *site* yang menghadap ke *view* D dapat ditujukan untuk fasilitas servis & MEE.

▪ Bagian barat *site* terhalangi pagar tembok bangunan Grand Kawanua, sehingga dapat diletakkan fasilitas yang tidak memerlukan *view* ke luar.



Gambar 12. Tanggapan rancangan analisa *view*
(sumber : analisa penulis)

❖ Analisa Klimatologi



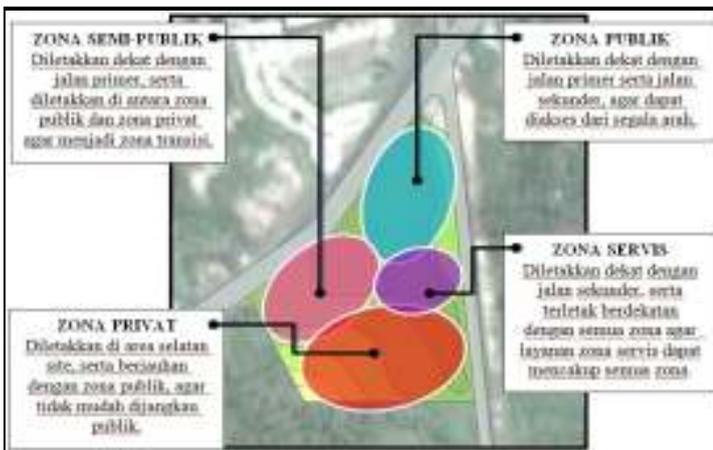
Gambar 13. Data analisa klimatologi
(sumber : analisa penulis)

Berdasarkan BMKG Stasiun Geofisika Manado, curah hujan di sekitar kecamatan Mapanget sekitar 3.187 mm, suhu udara rata-rata sekitar 25-27°C, dan kecepatan angin rata-rata 2,26 knot dan bertiup dari arah barat dan timur.

TANGGAPAN RANCANGAN :

- Bentuk bangunan dibuat memanjang sejajar dengan garis bujur timur/barat, mengikuti orientasi matahari.
- Mengurangi dampak panas matahari dengan vegetasi, mengingat bangunan yang dihadirkan bukan bangunan berlantai banyak.
- Desain atap dapat diorientasikan cenderung ke timur untuk mengatasi air hujan.
- Memanfaatkan sinar langit sebagai penerangan alami.
- Pengadaan bukaan dan ventilasi dominan pada bagian timur sebagai tanggapan terhadap arah angin dominan.

❖ Analisa Zonasi Tapak

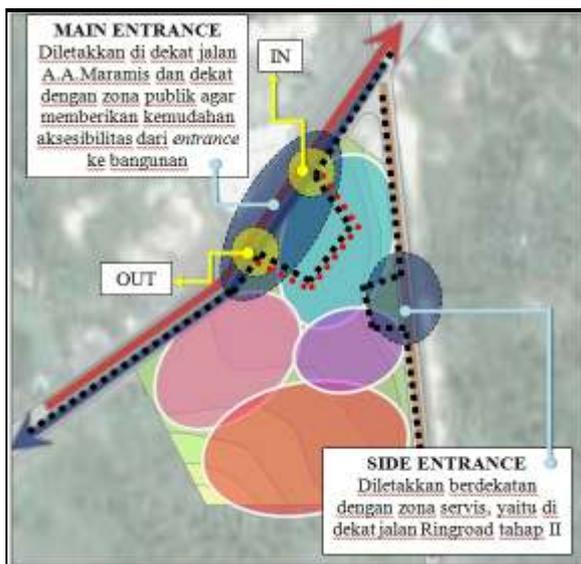


Gambar 14. Analisa zonasi tapak
(sumber : analisa penulis)

Zonasi dijabarkan menjadi fasilitas berdasarkan kebutuhan ruang, sehingga didapat :

- Zona publik, terdiri atas area penerima seperti *lobby* dan atrium.
- Zona semi-publik, terdiri atas fasilitas penunjang, seperti galeri, *cafeteria*, perpustakaan mini, *souvenir shop*, dan sebagainya.
- Zona privat, terdiri dari fasilitas animasi, fasilitas desain grafis, dan fasilitas penunjang.
- Zona servis, terdiri atas fasilitas servis dan fasilitas M.E.E.

❖ Analisa Sirkulasi dan Entrance



Gambar 15. Analisa sirkulasi dan entrance tapak
(sumber : analisa penulis)

Pengembangan sirkulasi internal tapak dibuat melalui pertimbangan pada kondisi eksternal tapak. Sirkulasi internal site dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki, hal ini dibuat untuk keamanan dan kenyamanan keduanya.

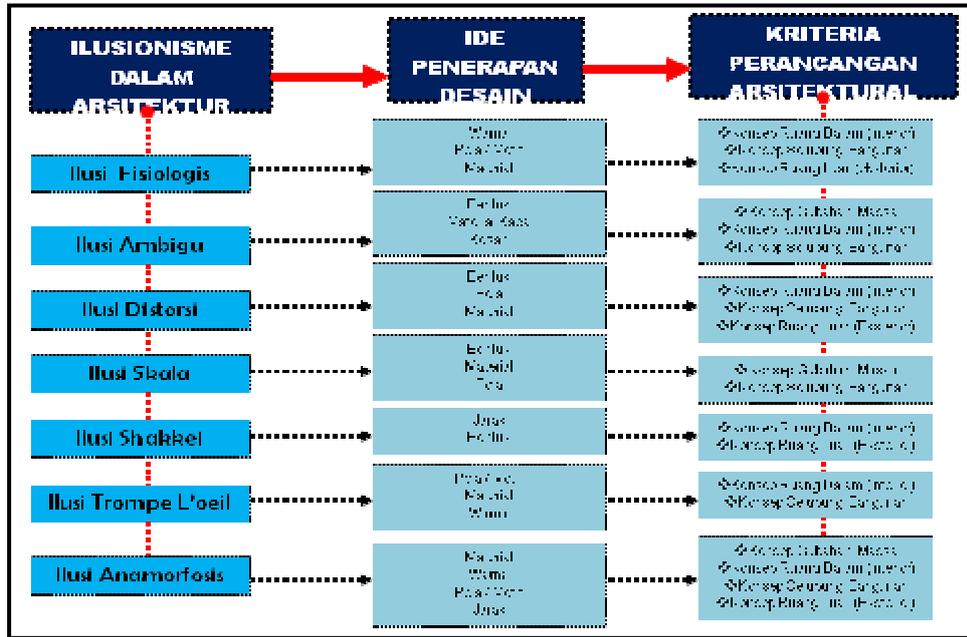
Pada gambar di samping, garis putus-putus berwarna hitam menunjukkan jalur sirkulasi kendaraan, baik pada *main entrance* maupun pada *side entrance*, sedangkan garis putus-putus berwarna merah menunjukkan jalur sirkulasi pejalan kaki berupa jalur pedestrian yang dapat dibuat mengikuti bentukan massa/bangunan dan disesuaikan dengan jalur sirkulasi kendaraan.

Main entrance diletakkan dekat dengan zona publik, sedangkan *side entrance* diletakkan dekat dengan zona servis.

IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Aplikasi Tematik

Tema Ilusionisme dalam Arsitektur sangat mengandalkan visualisasi dalam penciptaan maupun pengaplikasiannya. Maka dari itu, media implementasi tema tersebut didominasi oleh elemen-elemen visual arsitektur, seperti warna, pola/motif, bentuk, maupun material yang digunakan, yang selanjutnya akan diaplikasikan dalam berbagai kriteria rancangan arsitektural seperti selubung bangunan, rancangan ruang dalam (interior), dan sebagainya.



Skema 1. Konsep implementasi tematik (sumber : penulis)



Gambar 16. Penerapan konsep aplikasi tematik (sumber : penulis)

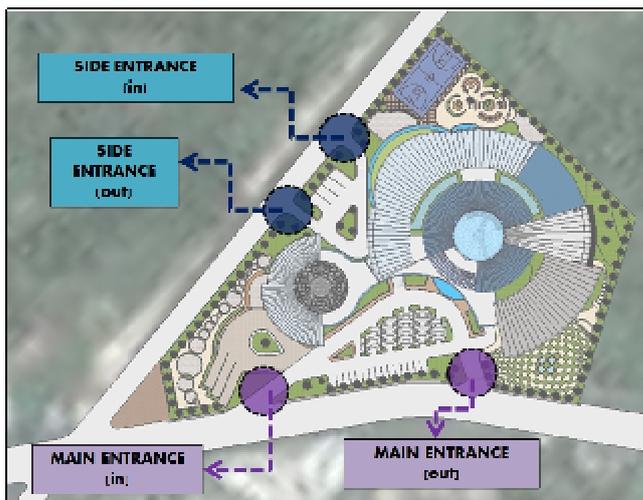
Pada konsep aplikasinya, jenis ilusi yang dapat diimplementasikan pada hampir seluruh kriteria perancangan arsitektur adalah ilusi anamorfosis.

Penerapan tema secara umum banyak terdapat pada selubung bangunan, contohnya saja ilusi fisiologis pada beberapa bagian selubung dengan penerapan pola hitam putih yang berulang sehingga terkesan bergerak. Ataupun penerapan ilusi distorsi dengan menerapkan pola vertikal yang dominan pada selubung sehingga bangunan terkesan lebih tinggi. Ilusi ambigu juga diciptakan melalui bidang lebar kaca pada beberapa bagian selubung.

Pada ruang luar, jenis ilusi yang banyak diterapkan adalah ilusi anamorfosis, seperti pagar dengan pola / bentuk yang hanya dapat dilihat dari suatu *point-view*.

2. Konsep Rancangan Tapak dan Ruang Luar

❖ Konsep Parkir, *Entrance* dan Sirkulasi pada Tapak



Gambar 17. Konsep *entrance*
(sumber : penulis)

Berdasarkan analisa program dasar fungsional, maka *entrance* (jalan masuk tapak) dibagi menjadi dua yaitu *main entrance* (jalan masuk utama) yang terletak dekat dengan jalan A.A.Maramis, dan *side entrance* (jalan masuk kendaraan servis) yang terletak dekat dengan jalan Ringroad tahap II. Masing-masing *entrance* terdiri dari jalur *in* dan *out*.

Terdapat dua area parkir di luar bangunan, sesuai dengan pembagian dua jenis *entrance*. Area parkir untuk pengunjung diletakkan dekat dengan *main entrance*, sedangkan area parkir untuk kendaraan servis diletakkan dekat dengan *side entrance* dan zona servis. Di dalam bangunan terdapat area parkir untuk pegawai & pengelola yang terletak di lantai *basement*.

Konsep sirkulasi dalam tapak umumnya satu arah. Bagi pengunjung, sirkulasi diarahkan menuju ke area *drop-off* ataupun langsung ke area parkir (luar bangunan). Sedangkan bagi pegawai dan pengelola, sirkulasi diarahkan langsung menuju area parkir di *basement*. Bagi kendaraan servis, arah sirkulasi sangat jelas, yaitu masuk melalui *side entrance (in)*, kemudian menuju area *loading dock* maupun area parkir kendaraan servis.



Gambar 18. Konsep sirkulasi dalam tapak
(sumber : penulis)

❖ Konsep Rancangan Ruang Luar



Gambar 19. Konsep rancangan ruang luar
(sumber : penulis)

Pada rancangan ruang luar, terdapat beberapa elemen yang mendukung perancangan Pusat Animasi dan Desain Grafis ini, di antaranya adalah adanya taman-taman yang dirancang dan dimanfaatkan sebagai area santai pegawai, bertujuan untuk menghilangkan rasa penat dalam bekerja, serta membangun relaksasi diri guna mengembangkan berbagai imajinasi, ide-ide maupun kreatifitas. Selain itu, beberapa jenis vegetasi juga dimanfaatkan sebagai pengarah sirkulasi pada tapak dan sebagai peneduh, baik untuk pejalan kaki maupun peneduh di area parkir.

Selain itu, beberapa elemen pendukung seperti *vocal point* berupa tugu dan patung serta *pedestrian ways* dan *enclosure* berupa ruang terbuka hijau juga dirancang untuk menunjang kegiatan di luar ruang.

3. Konsep Perancangan Bangunan

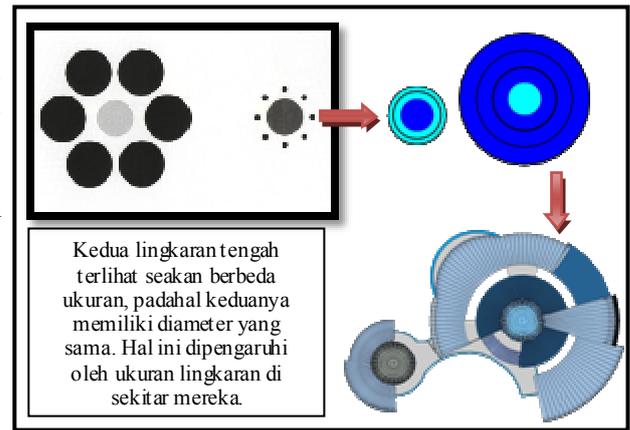
❖ Konsep Gubahan Massa dan Pola Denah

Sesuai dengan strategi implementasi tema Ilusionisme dalam Arsitektur, gubahan massa mengambil konsep bentuk dari ilusi “*The Ebbinghaus Illusion*” yang merupakan jenis ilusi skala. Ilusi ini ingin memberi kesan kepada pengamat bahwa keadaan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi kesan ukuran suatu objek.

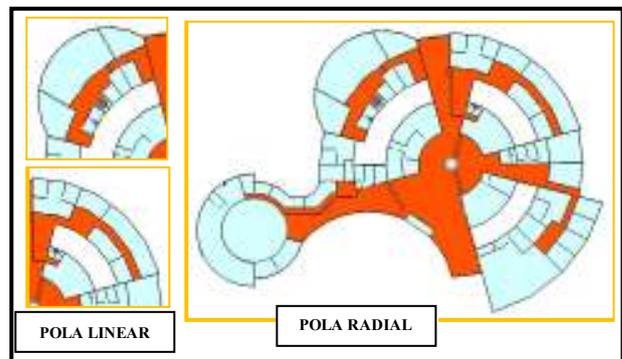
Bentuk dasar diambil dari bentuk lingkaran yang dibentuk dari 24 sisi, dengan kata lain bentukan massa tidak sepenuhnya berbentuk lingkaran, sehingga nantinya tidak sulit dalam pembagian ruang dalam.

Bentuk dua lingkaran tersebut digabungkan, kemudian bentuk mengalami pengurangan berdasarkan bentukan *site*/tapak. Bentuk akhir dari proses gubahan massa yang telah mengalami pengurangan tersebut disesuaikan kembali dengan dengan total luas Koefisien Dasar Bangunan (KDB) seluas 5.074,4 m².

Berdasarkan bentukan massa yang ada, pola sirkulasi yang umum digunakan pada studio produksi adalah gabungan dari pola linear dan radial, dimana sirkulasi akan menyebar dari satu titik. Pola sirkulasi ruang dalam secara keseluruhan menerapkan pola sirkulasi radial, dimana sirkulasi berpusat pada area *lobby* dan atrium bangunan, dan selanjutnya menyebar ke fasilitas ruang yang lain dengan penerapan pola sirkulasi linear.



Gambar 20. Konsep gubahan massa
(sumber : penulis)

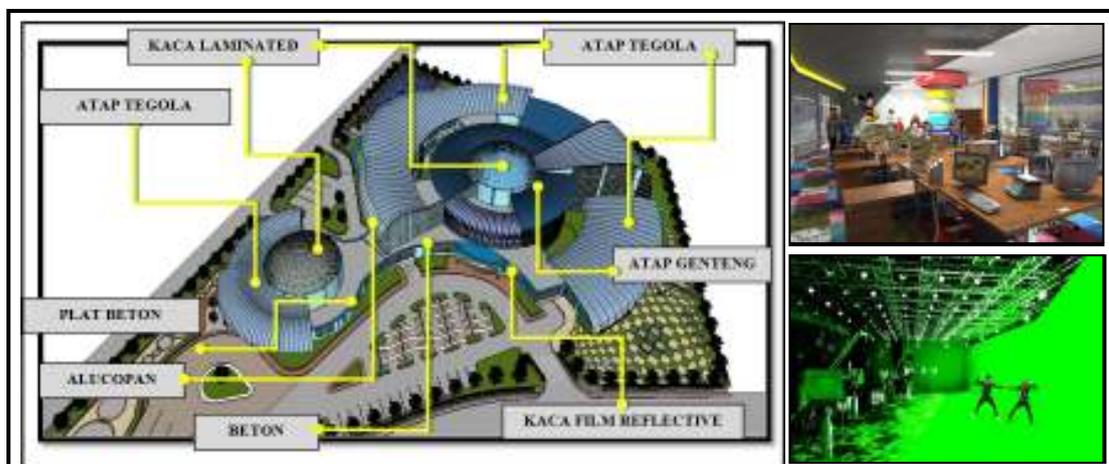


Gambar 21. Konsep pola sirkulasi ruang dalam
(sumber : penulis)

❖ Konsep Selubung Bangunan dan Ruang Dalam

Selubung bangunan merupakan elemen visual yang paling utama, karena selubung atau fasade menjadi kesan pertama yang dilihat dari suatu bangunan. Secara umum, material kaca yang digunakan adalah kaca film *reflective*, namun pada *skylight dome* diaplikasikan kaca *laminated*. Selubung bangunan juga akan didominasi oleh *aluminium composi panel* (alucopan) di beberapa bagian, karena material tersebut tergolong ringan namun kuat, tahan karat, perakitannya mudah, serta memiliki banyak variasi warna. Material yang digunakan pada atap melengkung adalah atap tegola yang unggul dengan fleksibilitasnya (mudah dibentuk), ringan, kuat, dan praktis.

Rancangan ruang dalam (interior) dibuat *colorful* / penuh warna, demi menciptakan suasana tempat kerja (studio produksi) yang unik, ceria, dan inspiratif sehingga merangsang kreatifitas serta ide-ide unik para seniman (animator dan desainer grafis).



Gambar 22. Konsep selubung bangunan ; konsep rancangan interior
(sumber : penulis)

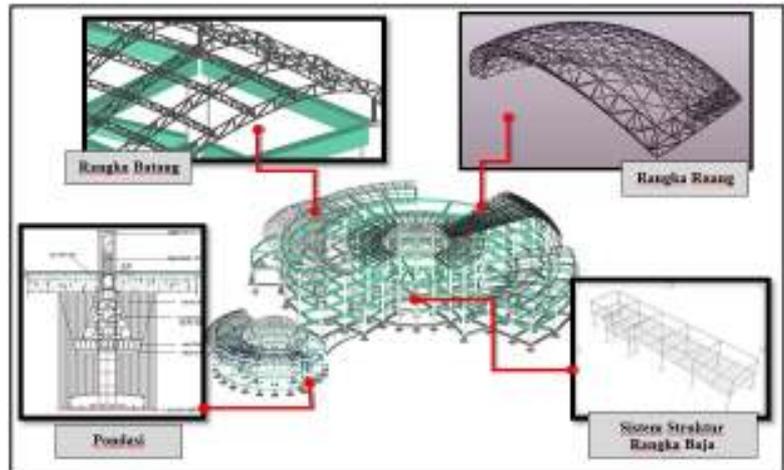
❖ Konsep Struktur dan Konstruksi serta Utilitas Bangunan

Struktur terbagi atas 3 bagian yaitu struktur bawah, struktur tengah, dan struktur atas.

Struktur bawah menggunakan pondasi telapak sebagai pondasi dasar dan pondasi jalur sebagai pondasi pendukung.

Struktur tengah secara keseluruhan menggunakan sistem struktur rangka beton dengan penulangan besi baja.

Struktur atas menggunakan sistem rangka batang pada bentangan ≤ 20 m, dan sistem rangka ruang pada bentangan >20 m.



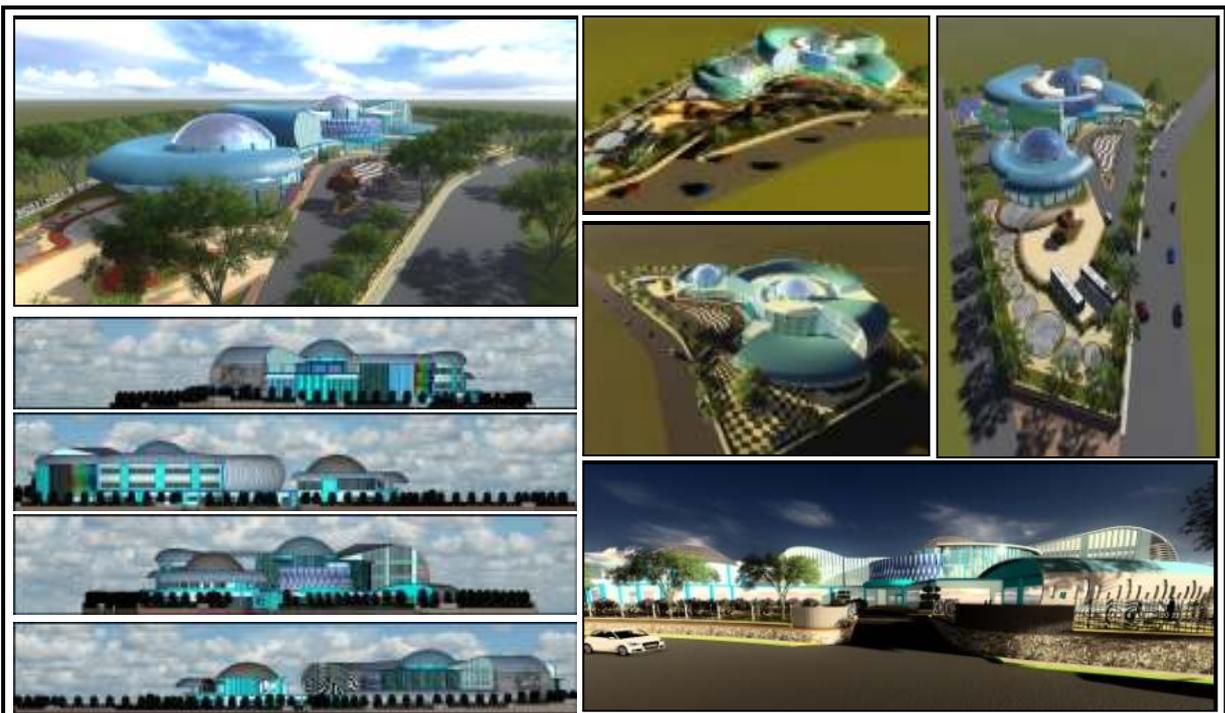
Gambar 23. Konsep struktur dan konstruksi
(sumber : penulis)

Sistem transportasi vertikal dalam bangunan umumnya memakai tangga, namun disediakan pula elevator berupa *panorama lift* dan beberapa tangga darurat. Pengadaan air bersih disediakan oleh PDAM dan didukung sumber mata air tanah yang ada pada *site*. Sistem jaringan listrik utama bersumber dari PLN, namun tetap disediakan *genset* guna membantu suplai pemakaian listrik.

4. Hasil Perancangan

Karakteristik objek rancangan Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado sangat dipengaruhi oleh tampilan visual bangunan khususnya visualisasi fasade, dimana tampilan objek ini didominasi oleh pola vertikal yang bertujuan untuk membuat objek terkesan lebih tinggi, karena objek rancangan ini berbentuk memanjang namun hanya terdiri dari 3 lantai yang membuat objek rancangan ini terlihat tidak begitu tinggi.

Selain itu, untuk mendukung implementasi tema Ilusionisme dalam Arsitektur, bangunan dirancang untuk dapat memanfaatkan *point-view* dari luar tapak ke objek, yaitu dari jalan A.A.Maramis dengan *point-view* dari arah pusat kota Manado serta dari arah bandara Sam Ratulangi. Hal ini dapat menciptakan kesan visual pengamat terhadap bangunan. Maka olahan selubung pada bagian yang menghadap ke arah jalan A.A.Maramis lebih dieksplor sesuai dengan tema Ilusionisme, guna semakin memperkuat kesan ilusi pada bangunan melalui visualisasi dari berbagai *point-view* tersebut.



Gambar 24. Perspektif dan tampak massa/bangunan
(sumber : penulis)

V. PENUTUP

Pemenuhan kebutuhan akan produksi animasi dan desain grafis yang semakin meningkat di berbagai bidang menjadi tujuan utama dihadapkannya Pusat Animasi dan Desain Grafis di Manado. Dalam upaya menghadirkan objek tersebut, tema Ilusionisme dalam Arsitektur dipilih untuk diimplementasikan sebagai suatu koridor jalannya perancangan, dimana tema tersebut diharapkan mampu merepresentasikan fungsi dan ciri khas serta karakter objek.

Tema Ilusionisme dalam Arsitektur secara umum diaplikasikan pada elemen visual rancangan arsitektur, namun pengimplementasian setiap jenis dari tema tersebut menjadi tantangan tersendiri karena tidak semua jenis tema akan tepat bila diaplikasikan pada setiap elemen-elemen visual tersebut. Maka dari itu, implementasi tema Ilusionisme dalam Arsitektur dapat lebih dikembangkan untuk menghasilkan konsep desain yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. **Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi 3**. Jakarta : Balai Pustaka.
- ARG, Isaac . 1986. **Pendekatan kepada Perancangan Arsitektur**. Bandung : Intermatra.
- Ching, Francis. D.K. 1943. *Architecture : Form, Space, and Order – Second Edition*. United States of America : John Wiley & Sons Inc.
- Dobler, G., Megler, V. 2005. *Building an Animation and Special Effects Studio from the Ground Up*. New York : IBM Digital Media.
- Hostler, G. 1986. *Little Oxford Dictionary*. New York : Oxford University Press.
- Johnston, O., Thomas, F. 1981. *The Illusion of Life : Disney Animation*. Walt Disney Company : Disney Editions.
- Juwana, Jimmy S. 2005. **Panduan Sistem Bangunan Tinggi Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan**. Jakarta : Erlangga.
- Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory : The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York : Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Luckiesh, Matthew. 1965. *Visual Illusions*. New York : Dover Publications, Inc.
- Neufert, Ernst. 1996. **Data Arsitek, Edisi 33, Jilid 1 & Jilid 2**. Terjemahan Tjahjadi Sunarto. Jakarta : Erlangga.
- Reviana, Maya. 2008. *Mediafreaks Animation Studio (Arsitektur Simbolisme)*. Program Studi S1 Arsitektur, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara : Medan
- Spiliotis, Apollo. 2008. *Illusionism in Architecture. Dissertation for the Degree of Bachelor of Architecture*. Manchester : Manchester Metropolitan University.
- White, Tony. 2006. *Animation : From Pencil to Pixel, Classical Techniques for Digital Animators*. Oxford : Focal Press.
- Zeisel, John. 2006. *Inquiry by Design*. New York : W.W. Norton & Company.