

PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI ANIMASI DI LAMONGAN TEMA METAFORA

Moh Fajar (ahmecfajar@gmail.com)

Dhiah Agustina Qahar, ST, M.Sn. (dhiahagustina@unisda.ac.id)

Universitas Islam Darul `Ulum Lamongan¹, Universitas Islam Darul `Ulum Lamongan²

Abstrak

perancangan ini bertujuan untuk merancang sekolah tinggi animasi di lamongan yang didirikan untuk mewadahi berbagai kegiatan pendidikan yang dikhususkan pada dunia animasi. selain untuk mewadahi kegiatan pendidikan perancangan sekolah tinggi animasi dilamongan ini juga berfungsi sarana pusat hiburan dan pusat perindustrian. perancangan sekolah tinggi animasi di lamongan ini menggunakan tema arsitektur metafora. yaitu mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan sejajar. dan dalam perancangan ini menggunakan jenis tangible metaphors (metafora yang nyata). metafora yang berangkat, dari hal-hal visual serta karakter sebuah objek atau benda. inspirasi bentuk di gunakan dalam perancangan ini berbentuk sebuah buku.

hasil perancangan berupa perancangan sekolah tinggi animasi di lamongan dengan tema metafora. dalam perancangan ini penataan ruang luar terdapat tempat parkir, taman, kantin, pos satpam dan gedung perkuliahan. didalam gedung perkuliahan terdapat musholla, ruang kelas, perpustakaan, ruang pengelola, laboratorium dan auditorium. keseluruhan bangunan ini menggunakan 3 zona yaitu zona privat, zona semi privat dan zona public. maka dari itu hasil perancangan ini diharapkan dapat mewadahi bagi para peminat dan bakat yang mendalami dunia peranimasian

kata kunci:sekolah tinggi, animasi, metafora

abstract

This design aims to design an animation high school in Lamongan which was established to accommodate various educational activities devoted to the world of animation. In addition to accommodating educational activities, the design of the animation high school in Lamongan also serves as an entertainment center and industrial center. The design of this animation high school in Lamongan uses the theme of metaphorical architecture. namely identifying the relationship between objects where the relationship is parallel. And in this design using the type of tangible metaphors (real metaphors). A metaphor that departs, from visual things and the character of an object or object. The shape inspiration used in this design is in the form of a book.

The result of the design is the design of an animation high school in Lamongan with a metaphorical theme. In this design, the outer space arrangement includes a parking lot, park, canteen, security post and lecture building. Inside the lecture building there are prayer rooms, classrooms, libraries, management rooms, laboratories and auditoriums. The whole building uses 3 zones, namely the private zone, the semi-private zone and the public zone. Therefore, the results of this design are expected to accommodate enthusiasts and talents who explore the world of animation.

keywords:high school, animation, metaphor

PENDAHULUAN

Animasi itu sendiri adalah hasil olahan dari komputer yang berupa gambar bergerak dari sebuah objek yang telah disusun secara khusus dengan memperhatikan alur dan waktu tertentu. Dengan kemajuan teknologi, pembuat animasi semakin mudah. Dulu untuk menghasilkan sebuah animasi perlu adanya gambar tangan di kertas yang digerakkan dengan pengolahan pada komputer. Ada beberapa animasi berdasarkan fungsinya antara lain sebagai media hiburan, presentasi, iklan, penunjuk serta media ilmu pengetahuan sebagai modeling produk di bidang industri dan sebagai simulasi suatu kejadian yang tidak bisa dilakukan secara manual dan membutuhkan perumpamaan.

maka dari itu untuk mencapai dunia industry saat ini dan supaya mempermudah anak muda berkarya maka di usungkan pusat pengetahuan animasi di kota lamongan karena kota di jawa timur hanya terdapat dua kota malang dan Surabaya yang terdapat sekolah tinggi animasi . menjangkau masyarakat yang dekat yang berkeinginan berkarya dunia animasian. pembangunan pusat sekolah tinggi animasi di lamongan bertepatan di kota karena dekat dengan sarana pendukung seperti pemerintah akademisi kantor pertelvisian jaringan internet stabil serta surat kabar. Dan pemilihan lamongan karena wilayah tuban bojonegoro gresik maupun jombang tidak ada jurusan animasi di perguruan tinggi

Pusat Sekolah Pengembangan Animasi di lamongan ini menerapkan tema metafora dimana dalam rancangannya mengambil filosofi dari fungsi bangunan sebagai pusat pengembangan dalam bidang animasi dan rekayasa yang diimplementasikan dalam bentuk yang unik yang menggambarkan ciri animasi yang beragam bentuk dan ditunjang teknologi konstruksi yang modern.

KAJIAN PUSTAKA

A. SEKOLAH TINGGI

Sekolah tinggi merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi selain akademi, Politeknik, Institut, dan Universitas. Penjelasan pasal 20 ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan, "Sekolah tinggi menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi "

B. ANIMASI

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga berasal dari kata "Animation" yang dalam bahasa Inggris "to animate" yang berarti menggerakkan.

C. SEKOLAH TINGGI ANIMASI

Sekolah tinggi dalam pendidikan di Indonesia adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi yang mengkhususn pembelajaran tentang animasi.

D. METAFORA

Tema metafora

Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subyek dengan subyek lain dan berusaha melihat suatu subyek sebagai suatu hal yang lain. (Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture")

Metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang. Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Banyak arsitek jaman milenial yang mengambil langgam arsitektur metafora karena lebih mudah mengkomunikasikannya dengan klien. Mengambil konsep dari benda nyata atau nilai yang sudah umum dikenal masyarakat dirasa lebih sederhana dan masuk akal bagi klien. Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku "Design in Architecture".

Prinsip-prinsip Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora, pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini :

1. Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda (baru).

Jenis-jenis Metafora

Berdasarkan cara perbandingan dan objek yang dijadikan perumpamaan, maka konsep metafora dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu Intangible Metaphor (metafora abstrak), Tangible Metaphors (metafora konkrit) dan Combined Metaphors (metafora kombinasi). Berikut penjelasan masing-masing jenis metafora tersebut :

1. Intangible Metaphor (metafora abstrak)

Intangible methaphors adalah metafora abstrak yang berangkat dari sesuatu yang abstrak dan tak terlihat (tak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius.

2. Tangible Metaphors (metafora konkrit)

Tangible methaphors adalah metafora nyata yang berangkat dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata. Benda yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Misalnya sebuah rumah dengan metafora buah labu, maka rumah tersebut akan dibuat mirip buah labu.

3. Combined Metaphors (metafora kombinasi)

Combined methafors adalah metafora kombinasi yang merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit. Metafora kombinasi membandingkan suatu objek visual dengan benda lain serta mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek acuannya. Objek tersebut digunakan sebagai acuan kreativitas dalam perancangan.

METODE PERANCANGAN

dalam merencanakan rancangan sekolah tinggi animasi di lamongan ini melalui beberapa tahapan dari permasalahan peminat dan kemajuan dunia komersil hiburan serta juga akedemisi.maka dari itu dari permasalahannya memunculkan ide untuk mendirikan sekolah tinggi animasi dilamongan sebagai judul awal. setelah menemukan judul, diintepresikan dalam melakukan pengumpulan data.

perancangan sekolah tinggi animasi menggunakan pengumpulan data dari studi literatur yang peloreh dari buku referensi, majalah, jurnal dan lain-lain dapat melengkapi kelengkapan, studi komperatif survey lapangan di beberapa tempat. browsing lewat internet, wawancara untuk memeperoleh data dengan Tanya jawab dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan perencanaan stidi banding

hasil pengumpulan data, dia nalisa kembali menemukan suatu pendekatan terhadap perancangan yang nantinya akan timbul suatu konsep gagasan perancangan. akhir konsep itu nantinya akan di aplikasikan kedalam sebuah gambar rancangan.

perancangan sekolah tinggi animasi ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan dan bakat yang bagi anak muda lamongan dan sekitarnya. dalam proses perancangan ini dibutuhkan suatu analisa yang merupakan suatu kegiatan berupa pengamatan, pemilihan subjek yang berdasarkan objek, tapak, tema yang bersifat ilmiah. analisa yang dilakukan berdasarkan tema arsitektur metafora. terdapat beberapa analisa yang dilakukan:

1. Analisa Tapak

Analisa tapak diperoleh dari survey lokasi, untuk menghasilkan rancangan yang nyaman bagi mahasiswa, dosen dan karyawan. Analisa tapak meliputi beberapa hal yaitu Analisa matahari, angin, view, sirkulasi, aksesibilitas, topografi, kebisingan, vegetasi dan Analisa utilitas.

2. Analisa Fungsi

Analisa fungsi berguna untuk mengetahui fungsi daripada ruangan yang ada dalam bangunan yang akan dirancang, dan untuk membedakan beberapa fungsi ruangan yang ada didalam bangunan, seperti ruangan dosen, kelas, studio, perpustakaan, laboratorium, aula dan kantin

3. Analisa Aktifitas

Analisa yang mencermati tentang aktifitas keseharian yang ada pada bangunan, sehingga dapat mengetahui besaran ruang yang dibutuhkan untuk rancangan sekolah tinggi animasi dan berbagai fungsi dari jenis animasi yang dibutuhkan.

4. Analisa Pengguna

Analisa Pengguna yaitu dengan melihat langsung ke lokasi obyek literatur tema dan obyek, seperti literatur dari internet, buku ataupun majalah yang menerangkan tentang perancangan Sekolah Tinggi Animasi. Analisa pengguna dapat membedakan sifat salah satu ruangan seperti ruangan itu bersifat Privat, Semi Privat dan Publik.

5. Analisa Ruang

Analisa ruang merupakan analisa yang mengenai pengidetifikasi ruang-ruang yang dibutuhkan pada obyek rancangan. Analisa ini meliputi analisa antar ruang dan besaran ruang dalam perancangan sekolah tinggi animasi

PEMBAHASAN

A. KONSEP RANCANGAN

Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan beranjak dari hasil analisis dari bab sebelumnya yang kemudian di sintesis, Sintesis diperoleh berdasarkan dari kesesuaian tema rancangan yaitu metafora konkrit (tangible metaphors). Metafora tersebut akan diterapkan secara tangible menggunakan objek dari sebuah benda yaitu buku. Perancangan akan didapat dari pendekatan sifat, Nilai dan karakter, serta bentuk dan element dari sebuah buku yang telah mengalami transformasi. Spesifikasi tersebut akan diterapkan di perancangan sekolah tinggi animasi di lamongan.

Konsep Rancangan

Metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang. Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari benda. ada beberapa alasan mengapa rancangan sekolah tinggi animasi ini menggunakan konsep arsitektur metafora diantaranya

1. Bangunan menarik, karena bentuk sebuah benda
2. Dapat dijadikan acuan edukasi sebagai sumber pendidikan seni dan budaya
3. Dari bentuk bangunan dapat menjelaskan fungsi bangunan kepada masyarakat

rancangan pusat perguruan sekolah tinggi animasi mengumpamakan salah satu benda yang khas dengan sumber ilmu yaitu buku

setelah konsep ditentukan. selanjutnya konsep-konsep tersebutpun diterapkan ke dalam hasil akhir dari sebuah produk rancangan yaitu desain perancangan sekolah tinggi animasi dilamongan bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata, yaitu buku. analisis pada rancangan ini menggunakan arsitektur metafora. berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur metafora yaitu mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu objek ke objek lainnya. sehingga bentuk masa bangunan gedung sekolah tinggi animasi ini dipilih melalui beberapa kriteria dari bentuk dasar utama. selanjutnya bentuk dasar utama dipilih akan digabungkan atau dipindahkan keterangan dari suatu objek ke objek lainnya agar mendapatkan suatu tanggapan dari orang lain atau yang memakai bangunan tersebut. bentuk dasar yang akan dipakai pada gedung sekolah tinggi animasi ini bentuk buku

KESIMPULAN

sekolah tinggi animasi di lamongan dengan tema metafora diharapkan dapat memberikan banyak kontribusi dalam menjawab berbagai isu kreativitas pemuda pemudi wilayah lamongan dan sekitarnya. adanya sekolah tinggi animasi dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi wilayah lamongan sebagai panggagas dunia animasi ini bukan sebagai hiburan atau komersil tapi sebagai seni dan dan budaya. perancangan sekolah tinggi animasi ini mengidentifikasi tema arsitektur metafora yang mengambil contoh dari subjek buku karena buku adalah sumber pengetahuan

sekolah tinggi animasi dilamongan tema metafora memiliki fungsi primer beberapa kegiatan belajar mengajar, pameran hasil karya, penelitian studi kasus, perkuliahan umum, dan lain-lain. sedangkan fungsi sekunder yaitu sebagai tempat tempat hiburan dan perindustrian animasi

hasil dari rancangan diharapkan dapat membantu para pemuda, mahasiswa, pengelola dan warga umum untuk berkembang dalam kreativitas animasian. mengingat perancangan sekolah tinggi animasi di lamongan tema metafora memperhatikan makna konsep bentuk tersebut adalah semangat mencari ilmu

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Qahar, D. (2022). PERANCANGAN PUSAT KEBUGARAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA DI BABAT. *DEARSIP : Journal of Architecture and Civil*, 2(1), 52-63. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dearsip.v2i1.3356>
- Arsitur Studio. 2020 “Arsitektur Metafora: pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya”. <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>. diakses pada 3 agustus 2021.
- Miftachuddin, M., & Koderi, M. (2022). PERANCANGAN SHOPPING MALL BOJONEGORO TEMA ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI (COMBINED METHAPHORS). *DEARSIP : Journal of Architecture and Civil*, 2(1), 27-38. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/dearsip.v2i1.3354>
- Wikipedia.2021””sekolah tingi”. https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_tinggi#Definisi diakses tanggal 3 agustus 2021.

UCAPAN TERIMA KASIH

alhamdulillahilahirabbil ‘alamin, puji syukur kepada allah SWT. karena atas kemurahan,rahmat, taufiq serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas artikel ilmu dengan berjudul “sekolah tinggi animasi dilamongantema metafora”. shalawat serta salam semoga kita tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, Yang telah menuntun dari jalan gelap menuju jalan yang jalan benderang yaitu adinul islam

penulis menyadari bahwa banyak waktu dan sumber untuk membantu penyusunan laporan artikel ilmiah ini. untuk iringan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan baik kepada pihak-pihak yang membantu berupa pikiran,dukungan, motifasi,waktu, dan dalam bentuk bantuan lainnya demi menyelesaikan laporan ini,

penulis menyadari tentunya laporan tugas artikel ilmiah ini jauh dari kesempurnaan. oleh karena itu kritik yang membangun samapi diperlukan dari semua pihak. penulis berharap agar laporan tugas artikel ilmiah ini dapat bermanfaatserta dapat menambah wawasan keilmuan,bagi penulis khususnya dan masyarakat pada umumnya. Amin Ya Rabbal ‘alamin.