

DASAR-DASAR FOTOGRAFI SEBAGAI PEMBENTUK ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN GRAHA FOTOGRAFI

Frist Intan Rinjani¹⁾, Gun Faisal²⁾, Yohannes Firzal³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: fristintanrinjani@gmail.com

ABSTRACT

Graha photography serves as a mediums to accommodate photography activities, but Pekanbaru City does not have a container that is devoted to that field, such as graha photography. Meanwhile, the development of photography is increasing from day to day, based on the fans and photography community. Some photography lovers learn about photography by self-taught, thus requiring individual containers to learn and develop. This is why we want to make graha photography in Pekanbaru City. Graha photography design is done by combining the definition of photography as a light of print and made the concept of design. Light print on the design of graha photography include the form of mass composition of the building as a transformation of the form that begins from the direction of light comes directed to the field of reflection to other fields until there are several times the reflection, such as the light of the digital single lens reflex camera. Meanwhile, the basic parts of photography composition, angle and moment apply to other building parts such as facades, landscaping and interior buildings.

Keywords: *Light print, Photography, Reflection*

1. PENDAHULUAN

Fotografi dikenal luas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari seperti melalui surat kabar, majalah dan sebagainya. Mengikuti perkembangan zaman, dalam dunia maya fotografi juga diutamakan dalam unggahan sosial media antaranya berupa *instagram, picsart, pixlr, fotorus* dan *pip camera*, maupun jenis unggahan lainnya, Sehingga fotografi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan saat ini.

Sulaeman (1981) menyatakan fotografi berarti menulis dengan bantuan cahaya, atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya. Fotografi merupakan teknologi sekaligus seni yang digunakan untuk keperluan relasi sosial, eksplorasi kreatif dalam seni, maupun persuasi komersil (Setiawan, 2014).

Majunya teknologi fotografi berdasarkan peralatan dapat dilihat dari jenis kamera yang digunakan, seperti kamera TLR (*Twin Lens Reflex*), kamera SLR (*Single Lens Reflex*), kamera poket, kamera polaroid, kamera *range finder*, dan kamera *handphone*.

Perkembangan fotografi di kota Pekanbaru dapat dilihat dari banyaknya pencinta fotografi dari ragam usia dan profesi. Berapa komunitas fotografi antaranya KFP, IFOP, Ak 47, Push, Strobist, Poster dan COK. Tetapi sebagian besar orang yang menyukai fotografi belajar dengan cara otodidak, tanpa ada arahan yang jelas (*trial and error*).

Dunia fotografi tidak hanya berkembang dikalangan dewasa atau professional, generasi yang lebih muda juga telah menikmatinya. Hanya saja perkembangan minat fotografi yang cukup besar tidak diimbangi dengan adanya wadah yang memadai. Oleh karena itu dibutuhkan suatu tempat atau wadah yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan fotografi tersebut, wadah ini memiliki dua fungsi utama yang berupa pusat edukasi dan rekreasi tentang fotografi. Kegiatan edukasi meliputi bimbingan belajar atau sekolah, diskusi masalah fotografi dan informasi mengenai fotografi. Sedangkan kegiatan rekreasi meliputi pameran-pameran foto, koleksi kamera dan kreasi hasil cetak foto.

Dasar-dasar fotografi tidak hanya dipahami maupun dikenal oleh para fotografer profesional, para fotografer pemula juga mengenal, memahami serta mempelajari dasar-dasar fotografi untuk mewujudkan hasil karya fotografi yang luar biasa. Maka untuk memudahkan kegiatan fotografi yang sesuai dengan kebutuhan utama para fotografer sangat dimungkinkan bila gaya arsitekturnya dibentuk dari dasar-dasar fotografi, agar para pecinta fotografi lebih memahami dasar-dasar fotografi karena diaplikasikan langsung pada arsitektur Graha yang merupakan tempat yang memudahkan kegiatan yang berhubungan dengan fotografi.

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, terdapat permasalahan pada perancangan Graha Fotografi di Pekanbaru sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Graha Fotografi yang sesuai dengan fungsinya sebagai kegiatan edukasi dan rekreasi ?

2. Bagaimana penerapan dasar-dasar fotografi pada rancangan Graha Fotografi?

Adapun tujuan dalam perancangan Graha Fotografi di Pekanbaru ini sebagai berikut:

1. Merancang Graha Fotografi yang sesuai dengan fungsinya.

2. Menerapkan dasar-dasar fotografi kedalam rancangan Graha Fotografi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Graha Fotografi

Graha diartikan sebagai gedung mewah. Graha memiliki arti rumah dalam bahasa ‘kawi’ yang hidup di Jawa, dalam perkembangannya Graha diartikan sebagai rumah mewah, rumah besar, rumah yang indah, dan singgasana (Wuaten, 2014).

Fotografi adalah suatu seni melukis dengan cahaya. Jadi faktor cahaya merupakan dasar penting dalam fotografi. Untuk melakukan suatu pemotretan, suatu hal yang mutlak diperlukan adalah cahaya, baik cahaya yang tampak seperti pemotretan biasa ataupun cahaya yang tidak nampak dalam pemotretan dengan infra merah atau sinar X untuk *rontgen*. Jumlah cahaya yang digunakan untuk suatu gambar tergantung pada kepekaan film (ASA/ISO), kecepatan/ *shutter speed* dan diafragma (Denaya, 2013).

Pada perancangan ini Graha Fotografi didefinisikan sebagai suatu wadah yang digunakan untuk kegiatan yang berfungsi sebagai edukasi dan rekreasi yang berhubungan dengan fotografi.

2.2 Dasar-dasar Fotografi

Beberapa dasar-dasar fotografi umumnya adalah:

1. Pencahayaan; Sumber cahaya dalam fotografi, *Continous light* atau cahaya terus menerus seperti matahari dan *Flash light* atau cahaya kilat biasanya menggunakan perangkat lain. Pencahayaan merupakan hal yang terpenting untuk menghasikan sebuah foto, untuk itu perlu diketahui alur pencahayaan untuk mendapatkan sebuah foto dari kamera yang digunakan (Adimodel, 2013).

2. Sudut pemotretan (*angle*); Sudut pengambilan foto menekankan posisi kamera pada situasi tertentu dalam pemotretan, sehingga posisi yang berbeda akan menghasilkan foto yang berbeda juga.

3. Komposisi; Merupakan tata letak pengambilan dan menempatkan objek yang dipilih dalam bingkai (Prakel, 2006).

Menurut Prakel (2006) jika komposisi adalah dasar tata bahasa visual, maka terdapat beberapa elemen formal yaitu sebagai berikut:

- a. Garis (*line*), mampu menimbulkan kesan kedalaman dan memperhatikan gerak pada gambar.

- b. Shape yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran).

- c. Bentuk (*form*), Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola.

- d. Warna, menentukan mood dari pada foto, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

- e. Nada (*tone*), kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (mood), emosi, dan penafsiran sebuah citra.

- f. Pattern, tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.
- g. Tekstur, memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya).

4. Momen; Poin terpenting dalam fotografi, menangkap moment yang terpenting adalah dari sebuah aksi (Bressonn, 1952)

3. METODE PERANCANGAN

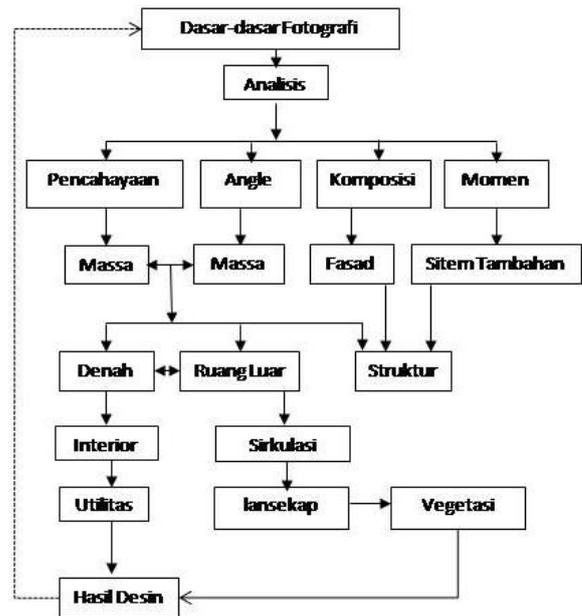
3.1 Paradigma

Penekanan dasar-dasar fotografi pada perancangan sebagai pembentuk arsitektur dilakukan dengan menggunakan moda analogical sesuai dengan pendapat Broadbent (1974). Desain analogic menggambarkan visual analogi ke dalam solusi permasalahan desain, memerlukan penggunaan beberapa medium sebagai sebuah gambaran untuk menerjemahkan keaslian ke dalam bentuk-bentuk barunya. Dengan demikian suatu desain akan mengalami transformasi analogical ketika desain tersebut memiliki kriteria penggambaran tentang sesuatu hal, hal ini dapat berupa benda, watak, kejadian, atau konsep.

Perancangan graha fotografi tersebut menggunakan metode analogical karena dalam proses perancangan Graha Fotografi akan mewujudkan dasar fotogrfrfi pada arsitektur yang kreatif dan menganalogikan gubahan arsitektur dari unsur-unsur yang terbuat dari dasar fotografi dan konsep perancangan. Dengan demikian suatu desain arsitektur akan dianalogkan dengan kriteria penggambaran tentang dasar-dasar fotografi yaitu *lighting*, *angle*, komposisi, dan momen. Keempat dasar-dasar fotografi tersebut dianalogkan kedalam bentuk fisik bangunan, agar dapat mewedahi serta menampilkan arsitektural yang sesuai dengan kriteria gambaran dasar-dasar fotografi.

2.2 Alur Perancangan

Alur perancangan pada perancangan Graha dapat dilihat pada gambar 1.



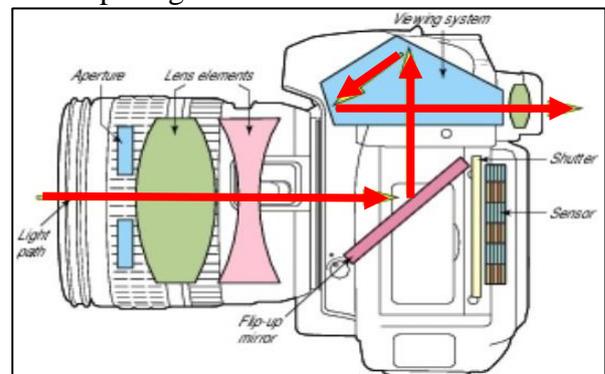
Gambar 1: Bagan Alur Perancangan

4. HASIL PERANCANGAN

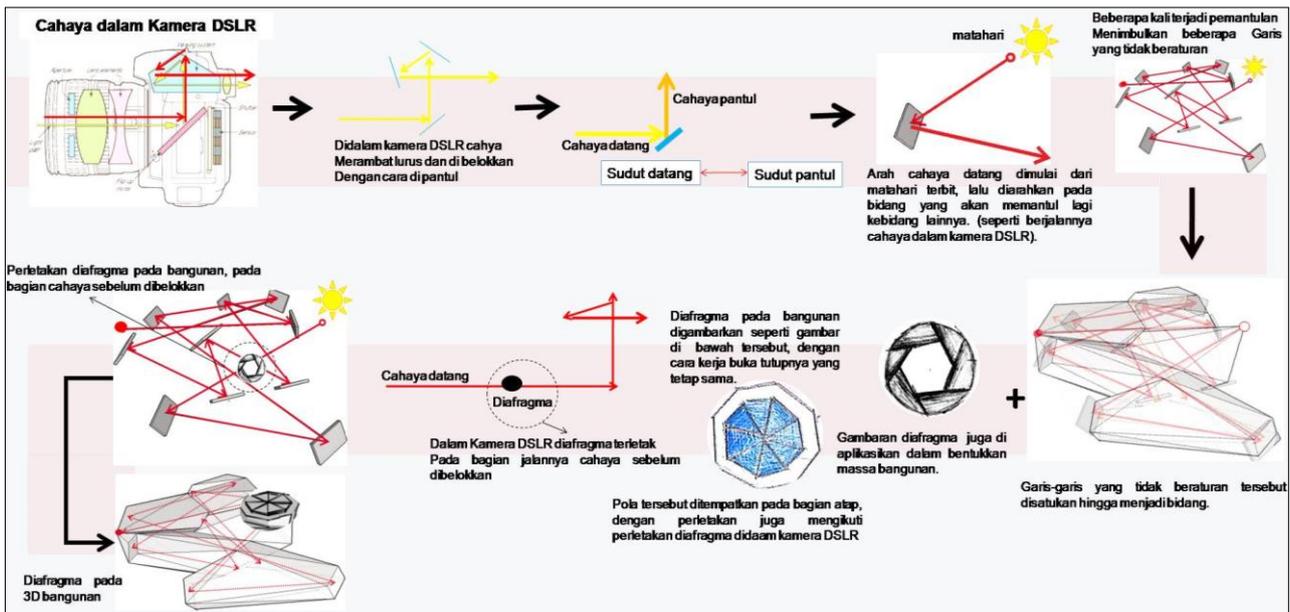
4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan pada rancangan Graha Fotografi adalah lukisan cahaya, yang merupakan kombinasi dari pengertian fotografi sebagai lukisan cahaya dan pencahayaan sebagai hal paling utama dalam dasar-dasar fotografi.

Konsep perancangan lukisan cahaya, yang dimaksud adalah cahaya dalam kamera DSLR, yang simulasinya dapat dilihat pada gambar 2. Maka proses dari lukisan cahaya tersebut diterapkan pada bentuk bangunan. Penerapan konsep pada bangunan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2: Simulasi dari cahaya dalam kamera
 Sumber: <https://goo.gl/U1cZZW>



Gambar 3: Aplikasi Lukisan Cahaya dalam Kamera DSLR pada Transformasi Bentuk Bangunan

4.2 Kebutuhan Ruang

Data hasil besaran kebutuhan ruang untuk perencanaan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Total Keseluruhan Luas Bangunan

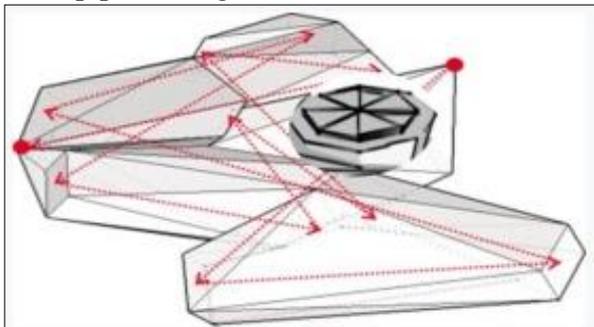
NO	NAMA KELOMPOK KEGIATAN	LUASAN (m ²)
1	Edukasi	2174,9 m ²
2	Rekreasi	1323,4 m ²
3	Operasional	336,4 m ²
4	Pendukung	1514,4 m ²
	Total bangunan	5349,1 m²

4.3 Penerapan Tema

Tema perancangan merupakan penekanan dari dasar-dasar fotografi sendiri, adapun penerapannya adalah sebagai berikut:

1. Pencahayaan

Pencahayaan dalam dasar-dasar fotografi diterapkan dalam bentuk bangunan, yaitu menggunakan lukisan cahaya didalam kamera DSLR seperti yang telah dijelaskan pada konsep perancangan.



Gambar 4: Hasil Penerapan Tema

Gubahan massa terbentuk karena adanya hasil dari transformasi desain yang merupakan penjabaran dari konsep perancangan graha fotografi. Hasil dari penerapan konsep dan tema dengan menggunakan pencahayaan sebagai dasar-dasar fotografi dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5: Bentuk bangunan

2. Angle (Sudut Pandang)

Angle menciptakan foto yang berbeda-beda, pada bangunan angle diterapkan pada bentuk bidang bangunan yang tidak tipikal atau setiap sudut maupun sisi bangunan berbeda-beda. Jadi pada bangunan graha fotografi tersebut memiliki massa bangunan yang tidak berpunggung, Angle juga membantu pencahayaan dalam proses terbentuknya bangunan graha fotografi tersebut.



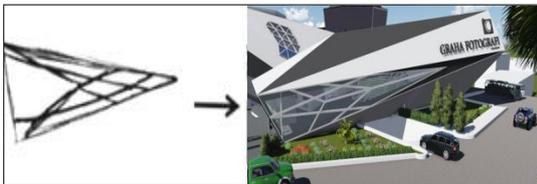
Gambar 6: Bidang bangunan tidak sama

3. Komposisi

Komposisi terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya garis, bentuk, wujud, tekstur, pattern dan warna. Warna yang diterapkan pada bangunan adalah warna putih dan abu-abu, karena dalam fotografi warna mewakili sebuah mood. Untuk itu warna yang digunakan pada bangunan adalah warna yang netral, sesuai dengan fungsinya sebagai edukasi dan rekreasi dan tidak memiliki batasan umur maupun profesi. Untuk garis, bentuk, wujud, tekstur, dan pattern penerapan tampilan fasad pada bangunan, yaitu sebagai berikut:

a. Garis dalam komposisi

Garis diterapkan pada salah satu fasad bangunan, pada bagian fasad tersebut unsur garis memberi kesan kedalaman pada pola bingkai dinding kaca yang memusat.



Gambar 7: fasad depan bangunan

Unsur garis juga diterapkan pada bagian penataan lansekap, kesan kedalaman dan garis yang memusat pada galeri outdoor dijadikan sirkulasi pejalan kaki pada bagian penataan lansekapnya, seperti pada gambar 8.



Gambar 8: Tatanan lansekap

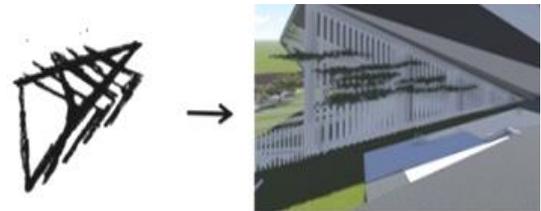
Penataan lansekap dilengkapi dengan perancangan vegetasi, yang bertujuan untuk menghadirkan suasana yang alami dan sejuk pada kawasan site. Penataan vegetasi juga memerlukan pertimbangan perletakan dan jenis pohon maupun tumbuhan yang akan digunakan. Perancangannya dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9: Taman

b. Bentuk dalam komposisi

Bentuk merupakan Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, diterapkan pada bagian partisi outdoor, yang membatasi bagian entrance dan taman.



Gambar 10: Penerapan bentuk

c. Wujud dalam komposisi

Wujud dalam komposisi yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran). Wujud diterapkan pada bentuk *scapture* yang berbentuk seperti sebuah lorong dan disebut dengan lorong diafragma, karena bentuk dasar diambil dari perputaran diafragma. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 11.

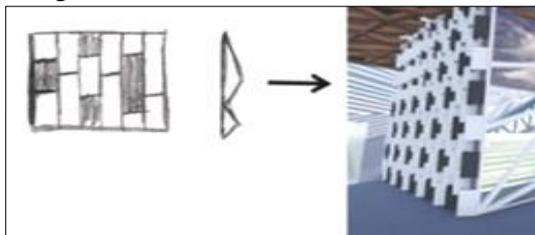


Gambar 11: Penerapan wujud

d. Tekstur dan pattern dalam komposisi

Tekstur merupakan tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Pattern merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu.

Tekstur dan pattern di satukan menjadi fasad bangunan yang posisinya pada bagian salah satu interior bangunan graha fotografi.

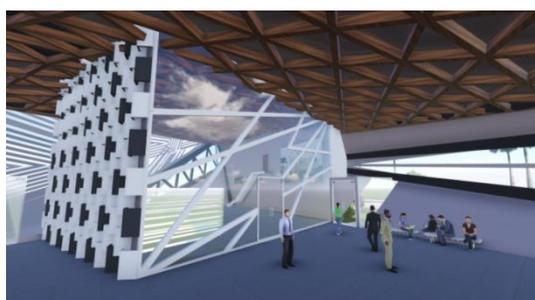


Gambar 12: Penerapan tekstur dan pattern

Pada bagian interior menggunakan unsur tekstur, tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Pengaplikasian pada perancangan yaitu ada dinding yang polos dan ada juga dinding yang berpola/tidak rata, begitu juga dengan pola plafon ada bagian yang teratur dan tidak teratur.



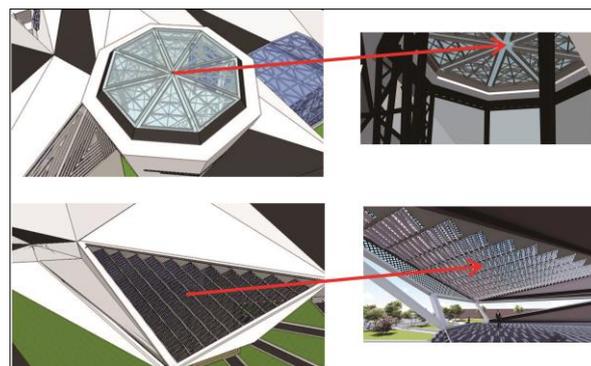
Gambar 13 Perpustakaan



Gambar 14 Lobby

4. Momen

Momen digunakan pada sistem tambahan bangunan. Didalam fotografi momen merupakan sesuatu yang diburu oleh para fotografer. Pengaplikasian pada bangunan adalah penggunaan sistem atap yang bisa buka tutup sesuai tingkatan perkiraan cuaca, tetapi buka tutupnya juga bisa diatur langsung oleh operatornya. Gambar rancangan atap terbuka bisa dilihat pada gambar 10 dibawah ini.



Gambar 15: Sistem Tambahan atap buka tutup

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil perancangan Graha Fotografi di Pekanbaru dengan Penekanan Dasar-dasar Fotografi Sebagai Pembentuk Arsitektur, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Perancangan graha fotografi dilakukan dengan cara menggunakan metode analogical yaitu menerapkan dasar fotografi pada arsitektur yang kreatif dan menganalogikan gubahan arsitektur dari unsur-unsur yang terbuat dari dasar fotografi dan lukisan cahaya sebagai konsep perancangan.
- 2) Dasar-dasar fotografi diterapkan pada bangunan dengan cara sebagai berikut. Pencahayaan diterapkan pada bentuk Graha fotografi sehingga menghasilkan bentuk yang menggambarkan alur pencahayaan di dalam kamera DSLR. Angle menentukan setiap sisi bangunan tidak ada yang sama, sesuai dengan angle dalam fotografi. Komposisi diterapkan pada fasad bangunan, sesuai dengan bentuk dalam arsitektur yang dimulai dari sebuah titik, garis hingga menjadi bentuk arsitektur. Sedangkan momen diterapkan pada sistem bangunan yang bagian atap ada yang bisa buka tutup.

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Graha Fotografi di Pekanbaru dengan Penekanan Dasar-dasar Fotografi sebagai Pembentuk Arsitektur adalah perlunya pengembangan pengetahuan maupun tempat yang mewadahi kegiatan fotografi yang lebih baik lagi, mengingat pertumbuhan fotografi itu sendiri semakin meningkat, baik

dari segi peralatan maupun background yang digunakan. Terlebih lagi mengikuti perkembangan zaman, banyak sekali media sosial yang mengutamakan bidang fotografi terutama instagram ataupun blog-blog resmi yang menjadi tempat pemasaran hasil karya foto. Namun ada juga yang menyalahgunakan fotografi untuk hal yang tidak sewajarnya, oleh karena itu fotografi memang perlu pengarah serta wadah sehingga dapat di arahkan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. 2013. *Lighting With One Light*. Jakarta: PT Elex MediaKomputindo.
- Bresson, Hendri Cartier. 1952. *The Decisive Moment*. Prancis: Stratis Elefheriadis (Teriade).
- Broadbaent, G; 1974; *The Deep Structure of Architecture* dalam Broadbent, G, Bunt, Richard, Jenck, Charles; 1980; *Sign, Symbols, andArchitecture*; John Wiley & Sons; New York
- Denaya, Images. 2013. *Jutawan Fotografer. Cara Kaya dari Bisnis Fotografi*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Prakel, David. 2006. *Basic Photography Composition*. London : AVA Book.
- Setiawan, Rudi & Mardohar, BB. (2015). *Esteika Fotografi*. Jurnal Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Universitas Katolik Parahyangan, Perjanjian No: III/ LPPM/ 2014-03/ 62-P.
- Sulaeman, Amir Hamzah. 1981. *Teknik Kamar Gelap untuk Fotografi*. Jakarta : PT.Gramedia.
- Wuaten, Leonardy. 2014. *Graha Pecinta Alam (Grapala) Simbiosis dalam Arsitektur*. *Kisho Kurokawa*: vol 3(2); pp 88-96.