

Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis

Suci Rahmawati¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Gun Faisal³⁾

¹⁾Mahasiswi Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

^{2) 3)}Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: sucirahmawati1105@gmail.com

ABSTRACT

The dynamics of graphic design activities are always closely related to technological developments and creative industry. In this digital era, people are more interested in visual information. Not a few of the people who are interested in pursuing the world of creative industries, one of them is graphic design. Graphic design is able to provide opportunities for the formation of new professions and create design ideas that support the progress of the creative industry. Pekanbaru is one of the right locations to built a Graphic Design Education and Training with the aim of attracting the interest of the community to develop creativity and skills in the field of graphic design. So that the community is able to create their potential to work and even compete competently. The Graphic Design Education and Training is a forum that accommodates inspiration and studies the science of graphic design as a skill, as well as a demand. Graphic design emphasizes expressive creativity, so Expressionist Architecture completes the identity and character of the building of Graphic Design Education and Training. Besides having educational goals, this design also displays visuals that are able to express imagination. The research methods used include field data collection, literature studies and empirical studies. The results of designed with the Infinity concept which adopted the form and meaning of the application principles from Expressionist Architecture. The attractive form of the building, the atmosphere of the form created by the use of building colors that inspire enthusiasm, and use of variative elements of material that play a role in conveying the message of the building's meaning.

Keywords: *Graphic Design, Expressionist Architecture, Infinity*

1. PENDAHULUAN

Dunia desain mengalami perkembangan yang tergolong sangat pesat baik desain grafis maupun visual. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda sangat memiliki keterkaitan dalam merasakan perkembangan tersebut, serta didukung oleh kemajuan teknologi. Dunia pendidikan sekarang, di sekolah ataupun perguruan tinggi, ilmu desain sudah sering dipelajari mulai dari grafis, web, dan visual yang berguna bagi generasi muda.

Desain grafis memiliki daya tarik dan kekuatan tersendiri dalam berbagai bidang. Akan tetapi, keunggulan atau manfaat

desain grafis yang selalu disoroti adalah manfaat dari segi komersial. Misalnya untuk iklan, majalah, identitas perusahaan, bahkan dalam bidang pendidikan desain grafis lebih populer digunakan dalam buku pelajaran, *compact disk* (CD) atau *game* edukasi. Padahal kekuatan desain grafis tidak hanya digunakan untuk hal tersebut. Desain grafis digunakan sebagai media penyampai pesan moral atau media masyarakat untuk bercermin.

Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota yang sangat potensial untuk dikembangkan. Potensi tersebut mulai dari segi pendidikan, ekonomi, pariwisata dan

seni budaya. Berkaitan dengan pendidikan, desain grafis merupakan bidang yang unik sebagai representasi pendidikan grafis yang termasuk dalam bagian seni dan ilmu. Dapat dikatakan bahwa desain grafis merupakan suatu metode komunikasi visual dengan pemanfaatan gambar dan teks untuk membawa sebuah pesan atau informasi.

Sebagaimana laju perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat maka ilmu desain grafis dapat dipelajari melalui jalur pendidikan nonformal. Pendidikan yang bersifat nonformal ini dapat dipenuhi dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat dilakukan diluar gedung atau bangunan serta memiliki program khusus yang ingin dicapai. Melalui pendidikan nonformal masyarakat mampu mengembangkan potensi dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.

Untuk menanggapi hal tersebut maka diperlukan wadah untuk mempelajari ilmu desain grafis dalam suatu pendidikan nonformal berupa fasilitas pendidikan dan pelatihan desain grafis di kota Pekanbaru. Sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang terampil dalam bidang desain grafis di kota Pekanbaru. Penggunaan tema arsitektur ekspresionis menekankan pada kreativitas yang ekspresif atau daya cipta yang merepresentasikan fasilitas pendidikan dan pelatihan desain grafis tersebut. Arsitektur ekspresionis memiliki kebebasan untuk menciptakan suatu seni dalam Arsitektur, namun masih tetap berpegang pada prinsipnya.

Arsitektur ekspresionis memiliki nilai dalam menghargai kebebasan bentuk dan garis, mengekspresikan bahasa emosi bentuk dan warna pada bangunan. Penggunaan makna dari simbol dan ide ruang yang sifatnya *immaterial* dan abstrak. Dalam tampilannya pada umumnya memiliki komposisi yang kuat serta penggunaan material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton atau batu bata. Dapat disimpulkan pengertian

arsitektur ekspresionis bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan oleh Arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap suatu rancangan atau desain tersebut.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji yaitu bagaimana merancang suatu wadah edukasi non-formal yang memenuhi persyaratan secara fungsional serta menerapkan prinsip-prinsip arsitektur ekspresionis dan konsep yang tepat pada perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di kota Pekanbaru.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan maka tujuan pada Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis ini adalah mewujudkan perencanaan dan perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di kota Pekanbaru sebagai wadah edukasi non-formal sehingga menghasilkan bangunan berupa pelatihan yang berperan dalam upaya mencapai tujuan pelatihan yang memenuhi persyaratan secara fungsional; menerapkan prinsip-prinsip arsitektur ekspresionis pada perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di kota Pekanbaru dalam fisik bangunan; serta menerapkan konsep yang tepat untuk perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di kota Pekanbaru.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Desain Grafis

Menurut Suyanto (2004) desain grafis dapat diartikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Dalam sebuah karya desain grafis, ada beberapa elemen dasar yang menunjang terciptanya sebuah karya yang bukan hanya sekedar menarik secara estetika tetapi juga berhasil menyampaikan pesan dan

informasi lebih efektif kepada *audience*. Menurut Supriyono (2010) elemen-elemen desain grafis yaitu garis, bentuk, warna, kontras nilai, tekstur, dan format. Beberapa prinsip dalam mendesain yang juga dapat diterapkan pada desain grafis yaitu diantaranya keseimbangan (*balance*), ritme atau irama (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), kesatuan (*unity*), dan proporsi (*proportion*).

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

B. Tinjauan Arsitektur Ekspresionis

Ekspresionisme berasal dari kata ekspresi, arti kata ekspresi dan ekspresionisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Ekspresi : Pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya).
2. Ekspresionisme : Aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang timbul dari pengalaman di luar yang diterima tidak saja oleh panca indra, melainkan juga oleh jiwa seseorang.
3. Aliran kesusastraan yang lebih mementingkan soal kejiwaan dari pada menggambarkan kejadian yang nyata.

Berdasarkan hasil pemahaman tentang Seni Ekspresionis, maka jelas bahwa Seni Ekspresionis masih relevan diterapkan ke dalam rancangan Arsitektur masa kini, sejajar dengan Arsitektur Post Modern, yang mana rancangan bangunannya terjadi menurut perasaan (*feeling*) dari perancangannya. Arsitektur ekspresionis

menjamin kebebasan dari perancang untuk mengekspresikan atau menuangkan perasaannya ke dalam rancangan bangunan baik itu perasaan positif maupun negatif.

Maksud dari positif yaitu tentang perasaan senang dan gembira, sedangkan negatif yaitu perasaan emosi seseorang yang meliputi kesedihan dan kemarahan. Dari berbagai ekspresi perasaan tersebut sebagai arsitek ekspresionis dapat menuangkan ekspresinya tersebut ke dalam rancangan dengan tujuan agar orang lain dapat memahami apa yang di rasakan si perancang tersebut.

Ekspresi dapat dikomunikasikan melalui tiga elemen fisik desain pada suatu bangunan (Krier, dalam Budhianto, 2014) yaitu :

1. Facade

Fasad merupakan elemen yang paling dapat mencitrakan ekspresi suatu bangunan. *Facade* sebagai wajah adalah *point* pertama dari suatu bangunan yang langsung bisa di *review* oleh orang-orang yang berada di sekitarnya. Dengan kata lain *facade* memiliki kesempatan secara langsung untuk "berbicara" atau memberi penjelasan tentang tema suatu bangunan.

2. Interior

Ruang-ruang dalam (*interior*) juga mempunyai peran penting untuk menguatkan pesan yang sudah disampaikan sebelumnya oleh *facade*. Bedanya ekspresi pada *interior* lebih bersifat meruang sementara *facade* lebih untuk dilihat. Jadi yang utama di sini adalah pengalaman spasial dalam menangkap makna ruang.

3. Denah dan Massa Bangunan

Merupakan elemen paling kecil dilihat dari kontribusinya dalam mengkomunikasikan ekspresi fisik suatu bangunan. Meski demikian penataan *interior* dan permunculan *facade* dihasilkan dari pengolahan denah dan massa bangunan. Jadi denah dan massa bangunan memiliki

peran vital yang tidak dapat diabaikan dalam pembentukan ekspresi suatu desain.

C. Studi Banding Perancangan

Pada proses perancangan diperlukan beberapa studi banding terkait Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis dan Arsitektur Ekspresionis. Studi banding terkait fungsi bangunan yang digunakan yaitu Raffles Design Institute Singapore (RDIS), Murdoch University Australia, dan Lasalle College of the Arts Singapore.



Gambar 2.1 Raffles Design Institute Singapore (RDIS)
sumber: <https://goo.gl/pP6JqF>

Sedangkan terkait dengan tema perancangan yaitu diantaranya Trans World Airlines (TWA) Flight Center di New York, Museum Guggenheim di Bilbao Spanyol, dan Museum Guggenheim di Solomon New York.



Gambar 2.2 Museum Guggenheim di Solomon New York
sumber: <https://goo.gl/JL7cCU>

3. METODE PERANCANGAN

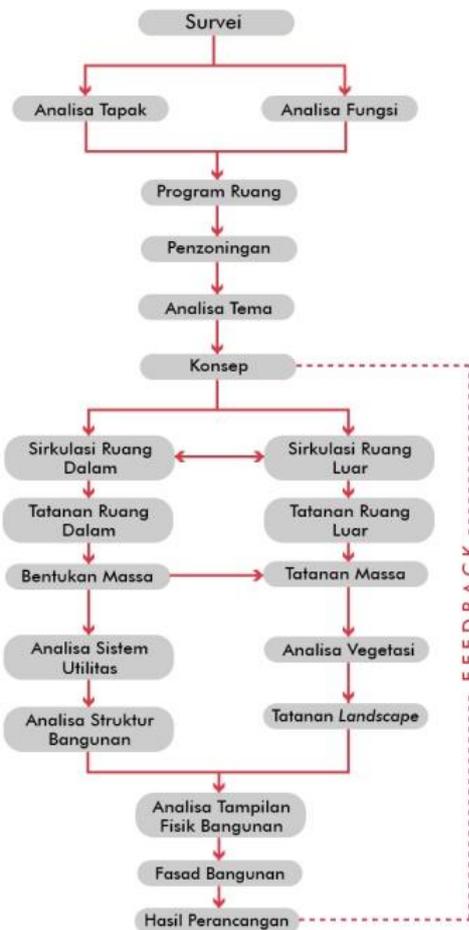
A. Paradigma

Pada Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis ini menggunakan pendekatan Arsitektur Ekspresionis sebagai tema perancangan akibat pengaruh dari segi rancangan suatu bangunan yang selalu memperhatikan pengguna (*user*) untuk memenuhi kebebasan berekspresi, ide, kreativitas, serta imajinasi dalam menghasilkan suatu hasil karya dibidang seni desain grafis, dengan demikian obyek bangunan tersebut akan menggambarkan atau merepresentasikan suatu sifat atau wujud kebebasan berekspresi dalam berkreaitivitas.

Ide perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis ini berorientasi pada nilai-nilai arsitektur ekspresionis diantaranya menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan pada bangunan, menghargai kebebasan bentuk dan garis, massa bangunan yang tidak monoton, serta penggunaan variasi warna yang dominan dan kombinasi material untuk mencapai ekspresi emosional yang kuat.

B. Bagan Alur Perancangan

Berdasarkan strategi yang dilakukan dalam perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis dapat disimpulkan ke dalam bagan alur perancangan dalam gambar 3.1



Gambar 3.1 Bagan Alur Perancangan

C. Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di Jalan Arifin Achmad, Pekanbaru dengan luas lahan 15.000 m²/ 1,5 Ha seperti yang terlihat pada Gambar 3.2. Kontur tanah relatif datar dengan kondisi eksisting berupa lahan kosong. Batasan lokasi perancangan sebelah utara yaitu pemukiman warga, sebelah timur dan barat berupa tanah kosong, dan sebelah selatan berbatasan langsung dengan Jalan Arifin Achmad. Pemilihan lokasi Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis terletak di Wilayah Pengembangan (WP) V. Wilayah Pengembangan (WP) V dipilih karena salah satu fungsi pada wilayah ini yaitu sebagai kawasan pendidikan tinggi sesuai dengan rancangan yang dibuat.



Gambar 3.2 Lokasi Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

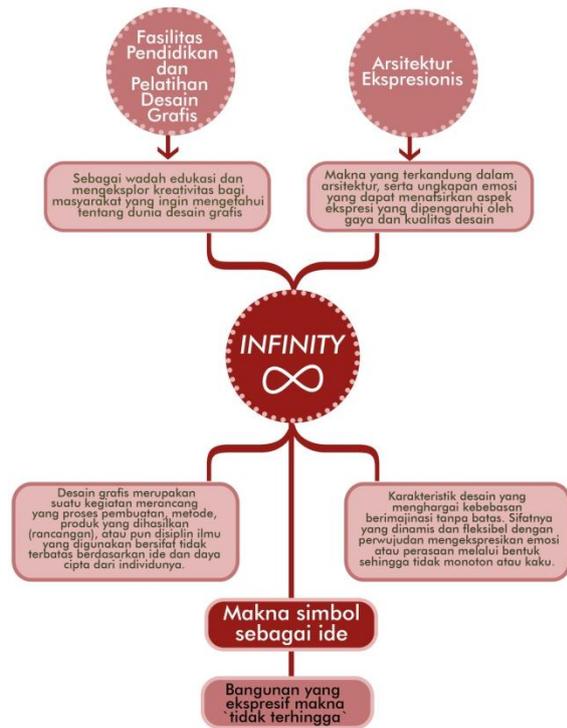
Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis merupakan suatu wadah pendidikan nonformal yang memfokuskan pada ilmu desain grafis untuk mempelajari ilmu desain grafis secara teori dan praktek serta menciptakan profesi baru terkait desain grafis dan mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang terampil dalam bidang desain grafis.

Ide dasar konsep perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis yaitu makna simbol *Infinity*. Konsep ini merupakan respon terhadap fungsi dan tema perancangan dari bangunan yaitu arsitektur ekspresionis yang menjelaskan bahwa suatu kreativitas dan imajinasi dalam desain grafis itu tidak memiliki batasan atau tidak terhingga.

Konsep *infinity* dipilih menjadi konsep pada Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis karena dalam proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan, ataupun disiplin ilmu yang digunakan bersifat tidak terbatas, berdasarkan ide dan daya cipta dari individunya. Makna dari simbol *infinity* diterapkan pada bentuk massa bangunan dan juga pada sirkulasi dalam bangunan.

Makna dari simbol *infinity* (∞) yang juga berkaitan dengan karakteristik arsitektur ekspresionis yaitu sifat desainnya yang menghargai kebebasan berimajinasi tanpa batas. Arsitektur ekspresionis memiliki sifat yang dinamis dan fleksibel dengan perwujudan mengekspresikan emosi atau

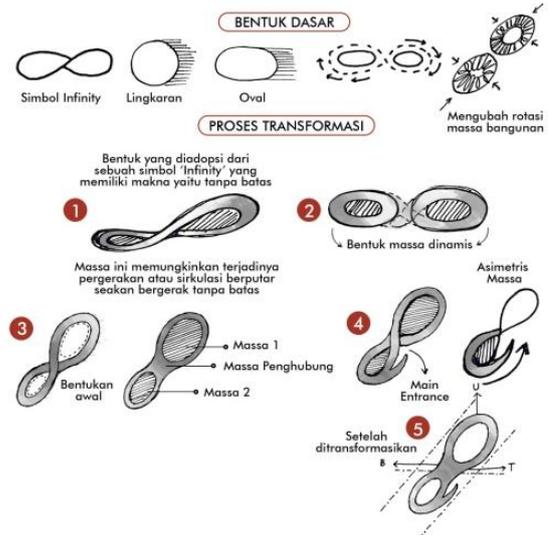
perasaan melalui bentuk sehingga tidak monoton atau kaku.



Gambar 4.1 Konsep

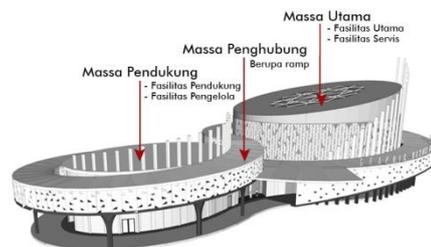
Infinity memiliki makna berarti tidak terbatas. Maka dari itu, ketidakterbatasan tersebut dituangkan dalam desain dengan cara bentukan massa yang menyerupai simbol *infinity* yang berfungsi sebagai massa penghubung untuk akses dari satu massa ke massa yang lain. Bentuk dasar massa bangunan dimulai dari bentuk lingkaran.

Bentuk lingkaran memiliki wujud yang terpusat, berarah ke dalam dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Proses transformasi dapat dilihat pada Gambar 4.2 Transformasi bentuk dimulai dari mengubah bentuk lingkaran menjadi bentuk oval. Dikarenakan simbol *infinity* terbagi atas dua buah bentuk lingkaran yang direntangkan saling terkait dan berhimpitan. Bentuk oval pada bagian dalam simbol *infinity* tersebut dimanfaatkan sebagai massa utama dan massa pendukung. Sedangkan bentuk *infinity* sebagai massa penghubung.



Gambar 4.2 Transformasi Desain

Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis terbagi menjadi dua massa yang difungsikan sebagai fasilitas utama, fasilitas pendukung, fasilitas pengelola dan fasilitas servis seperti yang terlihat pada Gambar 4.3 Kedua massa tersebut memiliki levelasi yang berbeda. Massa yang lebih tinggi terdiri dari tiga lantai sedangkan massa terendah yaitu dua lantai. Pada lantai kedua dari dua massa tersebut dapat diakses melalui ramp. Akses masuk melalui ramp dapat dicapai dari luar bangunan, kemudian ramp tersebut mengelilingi kedua massa tersebut.

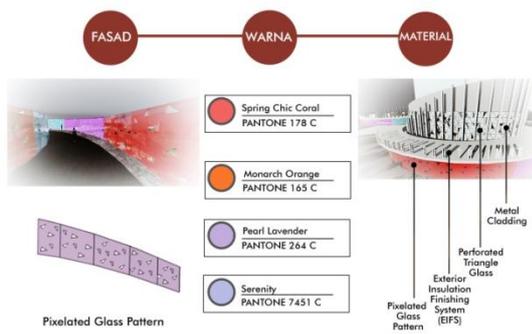


Gambar 4.3 Penerapan Konsep *Infinity* pada massa bangunan

Dari konsep tersebut dilanjutkan dengan penggunaan tema Arsitektur Ekspresionis sebagai pelengkap dan penyempurnaan fungsi bangunan. Penerapan tema arsitektur ekspresionis menekankan pada kreativitas yang ekspresif atau daya cipta yang merepresentasikan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis tersebut. Dalam arsitektur ekspresionis penerapan makna

dari suatu simbol dan penggunaan warna yang atraktif dapat direalisasikan pada konsep *Infinity*.

Simbol *Infinity* yang berfungsi sebagai bangunan penghubung berupa ramp yang menjadi akses dari satu bangunan ke bangunan lainnya. Lalu, makna *Infinity* juga diterapkan pada elemen fasad yaitu membentuk pola pixel (*pixelated glass pattern facade*). *Pixelated pattern* juga diterapkan pada elemen *landscape* dan beberapa elemen penunjang pada bangunan. Berikut penerapan tema pada bangunan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.4



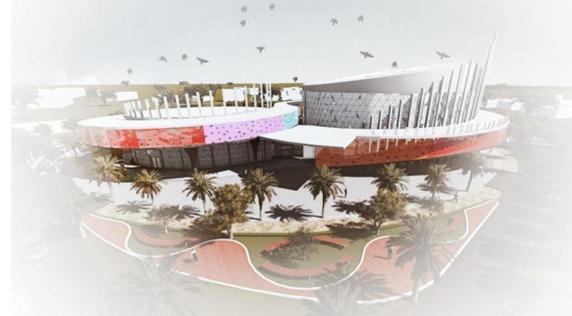
Gambar 4.4 Penerapan Konsep *Infinity* pada massa bangunan

Penjabaran penerapan arsitektur ekspresionis pada bangunan dibagi dalam tiga elemen arsitektur yaitu fasad, warna dan material.

B. Fasad

Pixelated pattern merupakan suatu pola yang membentuk *pixel* yaitu berupa titik terkecil dalam sebuah gambar. Penyesuaian fasad dengan konsep rancangan yaitu *Infinity* menimbulkan tanggapan desain berupa bentuk fasad yang menyerupai *pixel*. Jumlah titik warna fasad yang tidak terhingga agar terkesan ekspresif dan atraktif mengikuti bentuk bangunan. Selain memberikan kesan visual yang atraktif dengan fasad yang berwarna, fungsi *pixelated glass pattern facade* ini juga dapat menyesuaikan dengan intensitas cahaya yang masuk pada bangunan. Sebagai kesatuan, pola *double facade* pada

bangunan utama juga disesuaikan dengan fasad ramp yaitu bentuk segitiga yang jumlahnya tidak terbatas yang divariasikan. Perspektif dari bentuk fasad pada bangunan dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Perspektif Bangunan

C. Warna

Penerapan warna pada bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis diaplikasikan pada eksterior dan interior bangunan. Untuk interior menggunakan warna yang cenderung netral seperti putih dan abu abu serta menggunakan warna asli dari jenis material yang digunakan disesuaikan dengan fungsi ruang. Perspektif dari salah satu interior pada bangunan dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Perspektif Interior Lobby

Sedangkan untuk eksterior, kombinasi penggunaan warna warna yang cerah seperti merah, oranye, ungu dan biru. Kombinasi visual dari warna tersebut mampu mengekspresikan suasana ide kreatif, semangat, dan keceriaan. Bahkan, penggunaan warna pada elemen fasad tersebut mampu menjadi identitas dan karakter dari bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis. Perspektif dari

eksterior pada bangunan dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 3.7 Perspektif Eksterior

D. Material

Material yang digunakan pada bangunan yaitu dominan penggunaan kaca dan beberapa jenis material pelapis *cladding* seperti yang terlihat pada Gambar 4.8. Kaca yang digunakan yaitu jenis kaca *laminated* dan *perforated*. Penggunaan material kaca diterapkan pada fasad, dinding, dan *skylight*. Sebagai penunjang eksterior, pada sisi sisi bangunan utama dan penunjang terdapat massa berupa tiang tiang yang tingginya bervariasi. Tiang tersebut dilapisi material metal. Estetika dari tiang tersebut menampilkan visual dari pergerakan ramp.



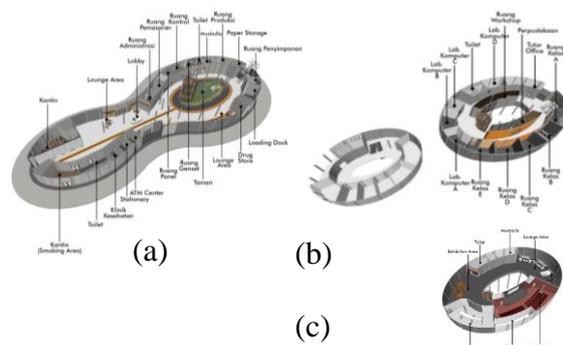
Gambar 4.8 Penggunaan Material pada Bangunan

E. Tata Ruang Dalam

Berdasarkan hasil dari analisis fungsional, Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis ini dibagi menjadi fungsi pendidikan sebagai kegiatan utama, fungsi rekreasi dan pemasaran sebagai kegiatan pendukung, serta pengelolaan sebagai kegiatan pelengkap.

Bangunan pendidikan difungsikan sebagai zona edukasi dan pendukungnya untuk kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan pengajar. Pada lantai 1

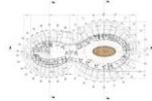
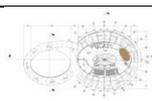
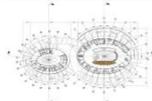
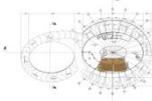
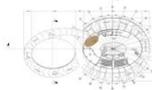
bangunan pendidikan terdapat pusat informasi, ruang administrasi, ruang percetakan, ruang produksi, ruang penyimpanan kertas (*paper storage room*), kantin, dan gudang penyimpanan. Pada lantai 2 terdapat beberapa ruang kelas teori, laboratorium komputer, workshop, ruang pengajar dan area hotspot sebagai alternatif dari area komunal sebagai penunjang dari proses edukasi. Lantai 3 terdapat auditorium, galeri, musholla dan area pameran (*exhibition area*). Pada setiap lantai bangunan tersedia ruang untuk kebutuhan kecil seperti toilet, serta area komunal.



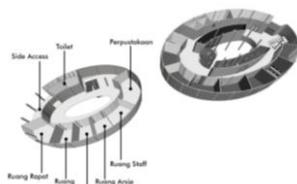
Gambar 4.9 (a) Denah Lantai 1, (b) Denah Lantai 2, (c) Denah Lantai 3

Pada bagian tengah bangunan terdapat *inner courtyard* yang berfungsi sebagai penyeimbang temperatur udara didalam bangunan secara alami. Sumber pencahayaan alami dari *skylight* dapat dipantulkan di tengah bangunan, selain itu manfaatnya untuk mereduksi tingkat kelembaban dalam bangunan karena dikelilingi oleh massa ramp. Pencapaian tiap lantai dapat diakses dengan tangga dan transportasi vertikal berupa *lift*. Berikut beberapa perspektif dan deskripsi ruang dalam pada bangunan pendidikan dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tataan Ruang Dalam

Fungsi Ruang	Keterangan Perletakkan	Gambar
<i>Inner Courtyard</i> (lantai 1)		
<i>Lounge Area</i>		
<i>Inner Courtyard</i> (lantai 2)		
Area Komunal		
Perpustakaan		
Auditorium		
<i>Exhibition Area</i>		

Bangunan ini difungsikan sebagai bagian pengelolaan dari Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis yang terdiri dari serangkaian aktivitas mengkoordinasi berbagai perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian, penempatan serta pengawasan pada bangunan. Lantai 1 bangunan pendukung terhubung dengan lantai 1 bangunan pendidikan sehingga fungsinya masih saling berkaitan. Pada lantai 2 difungsikan sebagai ruang pengelolaan seperti ruang direktur, ruang rapat, ruang arsip, ruang staff serta penunjangnya seperti perpustakaan, pantry dan toilet.



Gambar 4.10 Denah Lantai 2 Bangunan Pengelola

Selain sebagai bentuk ide konsep *Infinity*, ramp pada bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis berfungsi sebagai akses penghubung di lantai 2 bangunan yang dapat dilalui oleh pengguna baik dengan berjalan kaki maupun dengan bantuan kursi roda. Ramp selebar 5 meter dibuat mengelilingi bangunan bertujuan untuk mempermudah pergerakan pengguna dalam beraktivitas. Ketinggian bidang ramp menyesuaikan dengan ketinggian lantai bangunan. Material pelapis lantai ramp menggunakan *epoxy flooring anti-slip multilayer system* pada *top coat* agar tidak licin.



Gambar 4.11 Bangunan Penghubung berupa Ramp

F. Penzonangan

Bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis terbagi menjadi tiga zona yaitu zona bangunan, zona area parkir, dan zona hijau (*landscape*) berupa taman. Massa bangunan terletak di tengah area tapak. Taman sebagai ruang terbuka hijau yang berada di depan dan belakang tapak. Area parkir mobil dan motor juga terdapat di depan dan belakang tapak.



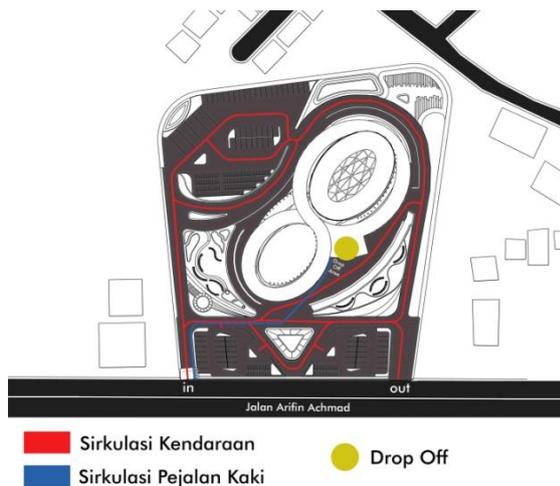
Gambar 4.14 Zonasi Site

G. Sirkulasi

Sirkulasi dalam site pada bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis terbagi atas sirkulasi kendaraan baik motor maupun mobil, dan sirkulasi pejalan

kaki seperti pada Gambar 4.15. Pencapaian menuju tapak hanya dapat diakses melalui jalur utama yaitu Jalan Arifin Achmad. Terdapat satu akses masuk dan keluar pada Jalan Arifin Achmad untuk kendaraan mobil dan motor.

Akses di dalam site dibagi menjadi dua akses yaitu akses menuju *drop off* serta akses menuju ke parkir. Parkiran akan diletakkan di bagian depan bangunan dan di bagian belakang bangunan tujuannya untuk mengantisipasi penuhnya area parkir. Jarak parkir menuju bangunan tidak terlalu jauh sehingga mempermudah pengunjung untuk mencapai bangunan.



Gambar 4.15 Sirkulasi

H. Vegetasi

Vegetasi pada bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis dibagi menjadi empat fungsi yaitu sebagai peneduh, pengarah dan pembatas, penyaring kebisingan dan polusi udara, dan estetika. Pohon ketapang dan pohon mahoni diletakkan di area parkir dan jalur pedestrian. Pohon palem, pucuk merah, dan pohon glodogan tiang diletakkan di tepi jalan dalam *site* dan jalur pedestrian. Pohon tanjung dan pohon kiara payung diletakkan di tepi *site* jalan Arifin Achmad. Pohon flamboyan dan tanaman bunggur diletakkan di sekitar area bangunan.



Gambar 4.16 Vegetasi

I. Tampilan Fisik Bangunan

Hasil desain perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis menampilkan kesan yang ekspresif baik dari segi elemen fasad, kombinasi warna bangunan, dan material yang digunakan. Terkait fungsi bangunan sebagai fasilitas edukasi yang membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi maka hal tersebut tercermin pada bangunan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis. Suasana yang dihadirkan pada bangunan mampu memberikan suatu pengalaman baru bagi pengunjung seperti yang terlihat pada Gambar 4.17. Pencahayaan pada malam hari terlihat semakin atraktif pada bagian ramp dikarenakan pantulan warna yang terkena cahaya dari *lighting* memberikan efek *nightscape* yang signifikan.



Gambar 4.17 Perspektif pada Malam Hari

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penulisan perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru menerapkan ilmu desain grafis yang dipelajari melalui jalur pendidikan

nonformal. Pendidikan yang bersifat nonformal ini dapat dipenuhi dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat dilakukan diluar gedung atau bangunan serta memiliki program khusus yang ingin dicapai. Melalui pendidikan nonformal masyarakat mampu mengembangkan potensi dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Penyesuaian terhadap metode pembelajaran yang akan diterapkan pada Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis mampu menjadi acuan kebutuhan perancangan ruang dalam dan luar serta kebutuhan akan fungsi bangunan ini. Tujuan dari metode pembelajaran ini juga agar setelah keluar atau lulus dari Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis diharapkan dapat menjadi profesional kerja di bidangnya.

2. Agar Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis dapat terwujud, maka terdapat karakteristik dari arsitektur ekspresionis yang diterapkan pada bangunan. Karakteristik arsitektur ekspresionis menurut Mudeng dan Siswanto (2011) yaitu meliputi penggunaan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan pada bangunan; penggunaan bentuk yang terdiri dari elemen material yang konstruktif; penggunaan kesamaan arti makna aliran seni Ekspresionis dengan Arsitektur serta kesamaan antara nilai Arsitektur Ekspresionis dengan objek bangunan.

Dalam Arsitektur Ekspresionis memiliki nilai-nilai, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghargai kebebasan bentuk dan garis
- b. Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinasi seseorang)

- c. Mengekspresikan bahasa emosi bentuk dan warna
- d. Merupakan ungkapan isi hati seseorang
- e. Menjelajahi jiwa dan melukiskan emosi kepada orang lain

3. Dari keseluruhan karakteristik Arsitektur Ekspresionis beberapa diantaranya diterapkan pada perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru. Dikarenakan pembahasan mengenai fungsi bangunan dan tema arsitektur ekspresionis yang sangat luas maka analisa dilakukan dengan melakukan perbandingan bangunan yang memiliki keterkaitan dengan fungsi dan tema yang digunakan. Perbandingan ini dijadikan sebagai acuan dalam merancang Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis di Pekanbaru agar pada tahap proses perancangan dan pengembangan desain mampu menggambarkan dan merealisasikannya dengan efektif.

Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis ini merupakan wadah untuk edukasi atau belajar mengenai hal-hal yang terkait dengan ilmu desain grafis. Ide dasar konsep perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis yaitu *Infinity*. Konsep ini merupakan respon terhadap fungsi dan tema perancangan dari bangunan yaitu arsitektur ekspresionis yang menjelaskan bahwa suatu kreativitas dan imajinasi dalam desain grafis itu tidak memiliki batasan atau tidak terhingga. Konsep *infinity* dipilih menjadi konsep pada Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis karena dalam proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan, ataupun disiplin ilmu yang digunakan bersifat tidak terbatas, berdasarkan ide dan daya cipta dari individunya. Makna dari simbol *infinity* (∞) yang juga berkaitan dengan karakteristik arsitektur ekspresionis yaitu sifat desainnya yang menghargai

kebebasan berimajinasi tanpa batas. Dari bahasan ini ditarik kesimpulan bahwa desain grafis dan ekspresionis masing-masing memiliki sifat *infinity* (tanpa batas). *Infinity* tersebut memiliki beberapa *point* yang diterapkan pada bangunan yang dirancang.

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Desain Grafis dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis ini adalah perlunya pengembangan wawasan untuk dapat memikirkan, mencari dan memahami secara keseluruhan mengenai arsitektur ekspresionis karena tema arsitektur ekspresionis memiliki bahasan yang cukup luas sehingga akan mempengaruhi dalam proses desain nantinya. Selain itu perlu penambahan studi literatur terkait Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan yang bersifat nonformal sebagai acuan dalam perancangan. Sehingga dapat bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budhianto, Ares. 2014. *Perancangan Terminal Bus Induk Tipe A di Kabupaten Klaten dengan Penampilan yang Ekspresif melalui Pendekatan Arsitektur Modern-Fungsionalisme*. Tesis diterbitkan, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Balai Pustaka, Jakarta
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Andi, Yogyakarta
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Andi, Yogyakarta