

PERANCANGAN GALERI FOTOGRAFI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Nazamri¹⁾, Gun Faisal²⁾, Pedia Aldy³⁾

¹⁾Mahasiswa 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

Email: Nazamri42@gmail.com

ABSTRACT

The photography gallery is a place to accommodate the work, a place to hold exhibitions, entertainment and recreation. But in the city of Pekanbaru did not have a container to realize the activity. The development of photography continues to improve based on the community and photography enthusiasts, so it is a gallery of photography in Pekanbaru. Photographic gallery with a metaphorical architectural approach which has the formation of the camera as a form of building. Meanwhile, the basic concept of building ideas is "Light of Camera", which is lighting inside the camera, where the movement of light in the camera will be applied to the building room.

Keywords: *Architecture Metafora, Photography, Pekanbaru.*

1. PENDAHULUAN

Dunia fotografi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan zaman. Fotografi telah dikenal luas dalam masyarakat, dan dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam hal-hal yang menyangkut informasi visual seperti surat kabar, majalah dan sebagainya. Sulaeman (1981) menyatakan fotografi berarti menulis dengan bantuan cahaya, lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya.

Perkembangan fotografi secara keseluruhan dapat dilihat dari makin majunya teknologi baik dari peralatan maupun perlengkapannya, berkembangnya jumlah fotografer, klub fotografer, serta meningkatnya kualitas karya-karya fotografer Indonesia (Satyawati, 2009). Majunya teknologi fotografi berdasarkan peralatan dapat dilihat dari jenis kamera yang digunakan. Dari zaman dulu kamera yang digunakan berupa kamera *obscura*, kamera *daguerreotype*, kamera *polaroid*,

kamera *mirrorless*, kamera SLT (*Single Lens Translucent*), kamera pocket, kamera SLR (*Single Lens Reflex*), kamera *range finder* dan kamera yang biasa digunakan sehari-hari yaitu *handphone*.

Perkembangan fotografi di Kota Pekanbaru dilihat dari banyaknya pecinta fotografi dari ragam usia dan profesi mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan, para penggemar foto, fotografer pemula dan para pengamat fotografi. Kota Pekanbaru juga terdapat beberapa komunitas fotografi diantaranya KFP, IFOP, Ak, 47, Push, Strobist, Poster, dan COK. Namun sebagian besar orang yang menyukai fotografi tidak dapat menyalurkan hasil karya-karyanya untuk dinikmati oleh masyarakat, dikarena tidak tersedianya wadah yang dapat menampung dari karya-karya tersebut serta tempat berkumpulnya fotografer untuk membahas tentang fotografi. Hal inilah yang menjadi peluang dibangunnya Galeri Fotografi di Pekanbaru.

Galeri Fotografi ini dirancang sebagai wadah yang dapat menampung berbagai

kegiatan fotografi, tema yang akan digunakan yaitu Arsitektur Metafora. Tema Arsitektur Metafora pada perancangan ini dapat mencirikan bangunan itu sendiri baik bentuk dan tata ruang. Arsitektur metafora merupakan suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam suatu pembahasan (Antoniades dalam Dora 2013). Adapun arsitektur metafora yang digunakan yaitu Arsitektur Metafora *Tangible*. Dengan Arsitektur Metafora ini pada Perancangan Galeri Fotografi dapat mencerminkan bentukan pada suatu bangunan.

Tangible metaphors 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 (Antoniades dalam Dora, 2018)

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Galeri Fotografi

Galeri adalah sebuah ruang kosong yang digunakan untuk menyajikan karya seni, baik itu lukisan, patung, ataupun karya seni lainnya (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus.

Menurut Djulianto dalam Sari (2012) galeri berbeda dengan museum, galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum

hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka.

Berdasarkan pengertian istilah diatas dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian galeri fotografi yaitu suatu wadah atau tempat untuk menampung hasil karya para fotografer dan atau tempat untuk menyelenggarakan pameran, tempat pengembangan seni, hiburan dan rekreasi serta tempat untuk mengapresiasi hasil dari suatu karya fotografer dan tempat untuk menjual benda / karya seni.

2.2 Unsur-unsur Fotografi

Beberapa unsur- unsur fotografi secara 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 menghasilkan sebuah foto, untuk itu perlu diketahui alur pencahayaan untuk mendapatkan sebuah foto dari kamera yang digunakan (Adimodel dalam Ranjani, 2018)
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 dalam Ranjani, 2018). Menurut Prakel (dalam Ranjani, 2018) jika komposisi adalah dasar tata bahasa visual, maka terdapat beberapa elemen formal yaitu garis (*line*), *shape*, bentuk (*form*), warna, nada (*tone*), *pattern*, tekstur, momen (Bresson dalam Ranjani, 2018)

2.3 Arsitektur Metafora

Metafora merupakan 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 (Antoniades dalam Dora, 2018). Dalam Arsitektur, metafora adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan sehingga akan menimbulkan berbagai persepsi dari yang melihatnya. Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan atau hanya sebagian dari bentuk tersebut. Keanekaragaman dalam melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain atau mirip dengan suatu objek, di sebut metafora (Jencks dalam Kunasti, 2016).

Arsitektur metafora dapat dibagi menjadi tiga kategori (Antoniades dalam Dora, 2018) yaitu:

1. *Intangible methaphors*, (metafora yang tidak dapat diraba) metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya.
2. *Tangible methaphors* (metafora yang nyata), Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.
3. *Combined methaphors* (metafora kombinasi), merupakan penggabungan kategori 1 dan kategori 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

Ada pun prinsip-prinsip metafora (Irawan dalam Rasmi dkk, 2015), pada umumnya dipakai jika:

- A. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- B. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- C. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau

penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma

Perancangan Galeri Fotografi di Pekanbaru ini adalah salah satu wadah/ tempat untuk akses jual-beli barang, tempat untuk pameran, untuk tempat hasil dari karya-karya fotografer yang dipamerkan kepada masyarakat, guna memberikan informasi, mencari ide, dan juga tempat untuk melepaskan ketegangan pikiran sehari-hari. Perancangan Galeri Fotografi berpedoman pada pendekatan arsitektur metafora dengan jenis arsitektur *Tangible methaphors*.

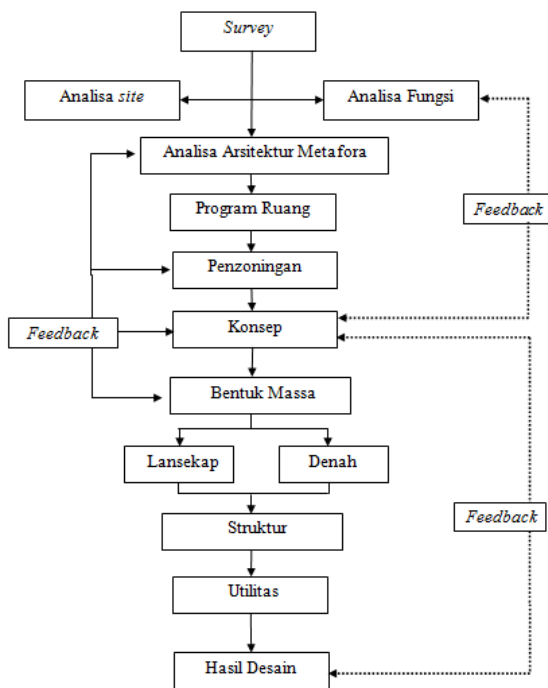
Pendekatan Arsitektur Metafora terhadap unsur-unsur fotografi yang akan diterapkan pada Galeri Fotografi. Dan bentukan massa bangunan tidak jauh dari fungsi bangunan. Agar pada saat perancangan mudah dan sesuai dengan fungsi. Pendekatan ini pun akan ditampilkan pada arsitektur bangunan.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada Kawasan Wisata Pantai Selatbaru ini memiliki beberapa tahapan antara lain dimulai dengan survei, analisa site, analisa fungsi, program ruang, penzonangan, analisa waterfront, konsep, tatanan massa, bentukan massa, lansekap, hingga mendapatkan hasil desain.

3.3 Bagan Alur Perancangan

Strategi perancangan yang digunakan dapat dilihat pada bagan alur perancangan berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Perancangan

Letak geografis pada lokasi yaitu pada titik koordinat antara $0^{\circ}30'4.26''\text{U}$ dan $101^{\circ}25'6.34''\text{T}$. dengan lokasi tapak berada diantara Jalan Soekarno-Hatta dan Jalan Tuanku Tambusai, Kelurahan Labuh Baru Barat, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau. Dengan data fisik sebagai berikut:

- Luas Lahan : ± 1 Ha
- KDB : 70%
- Kontur : Relatif datar karena bekas timbunan.
- Kondisi Eksisting: Lahan pepohonan jati dan pohon buah naga

Lokasi site berada di sisi barat laut dari perempatan Sentra Komersil Arengka Pekanbaru, adapun batas-batas site yaitu sebelah utara dengan Komplek Rukan Anugrah Jaya Motor, sebelah timur dengan Jl. Soekarno-Hatta (Pertokoan), sebelah selatan dengan Jl. Tuanku Tambusai (Mall SKA Pekanbaru), sebelah barat dengan Lahan Kosong.



Gambar 2. Lokasi Site
Sumber : Retracing Google Maps, 2018

4.2 Kebutuhan Ruang

Besaran kebutuhan ruang dihitung berdasarkan standar perhitungan ruang yang diperoleh dari Neufert Architect Data, Ernest Neufert jilid 1, 2 dan 3, perhitungan khusus berdasarkan kapasitas dan asumsi pribadi.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Nama Ruang dari Fungsi	Luasan (m^2)
Fasilitas Utama	2.390
Fasilitas Pendukung	4.646
Fasilitas Pengelola	878
Fasilitas Servis	536
Ruang Luar	3.459
Total Keseluruhan Luas Bangunan, 30% Sirkulasi	15.533.7

4.3 Konsep

Ide dasar dari bangunan galeri fotografi berawal dari tidak tersedianya wadah yang dapat menampung hasil dari karya- karya fotografer. Untuk mewujudkan suatu bangunan yang mencerminkan suatu ciri khas dari perancangan galeri fotografi maka Ide dasar konsep Perancangan Galeri Fotografi tersebut adalah "*Light of camera*". *Light of Camera* adalah pencahayaan kamera. Kata *Ligt* adalah cahaya, diambil dari pengertian fotografi itu sendiri, karena pada bangunan galeri fotografi tersebut akan memuat dari unsur- unsur fotografi. sedangkan *Camera* adalah kamera, diambil dari sebuah kamera untuk menghasilkan bentukan yang bisa diingat masyarakat terhadap fungsi bangunan. dan juga kamera merupakan alat untuk menghasilkan gambar. Maka dari permasalahan tersebut terwujudnya galeri fotografi dipekanbaru bisa menjadi tempat

untuk menampung hasil dari karya tersebut. Pengambilan konsep berdasarkan pendekatan dari tema arsitektur metafora yang mana mengambil konsep dari bentukan kamera.

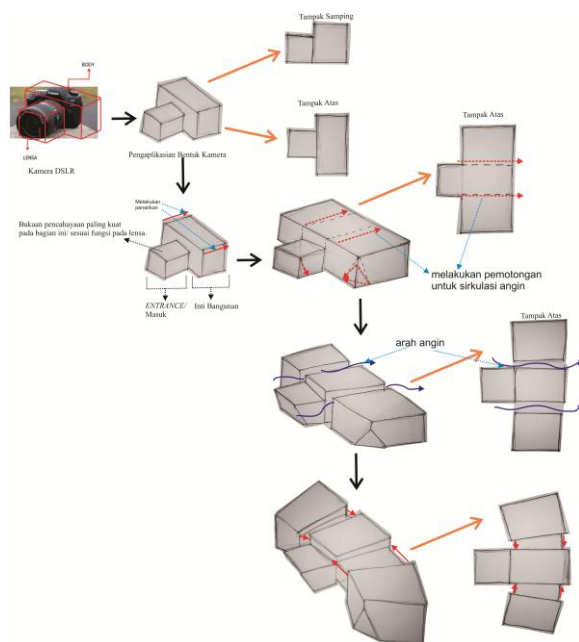


Gambar 3. Kamera

4.4 Konsep Bangunan

A. Bentuk Bangunan

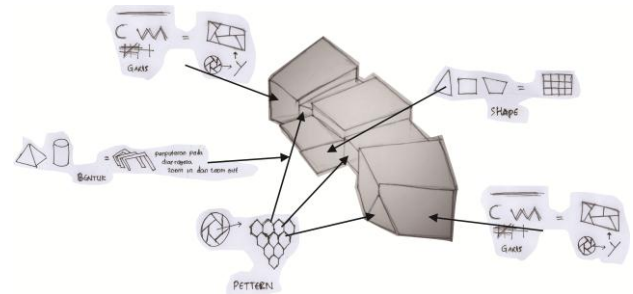
Bentuk yang akan diterapkan pada bangunan Galeri Fotografi adalah bentukan dari Kamera.



Gambar 4. Transformasi Bentuk

B. Fasad Bangunan

Pada fasad bangunan akan menerapkan pada unsur komposisi seperti garis, shape, bentuk, pattern.



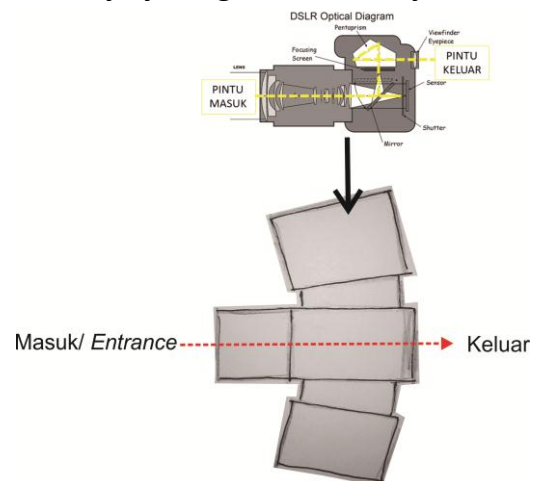
Gambar 5. Fasad

C. Warna

Warna pada bangunan yaitu menggunakan warna putih dan abu-abu, karena dalam fotografi warna mewakili sebuah mood. Untuk itu warna yang digunakan pada bangunan adalah warna netral.

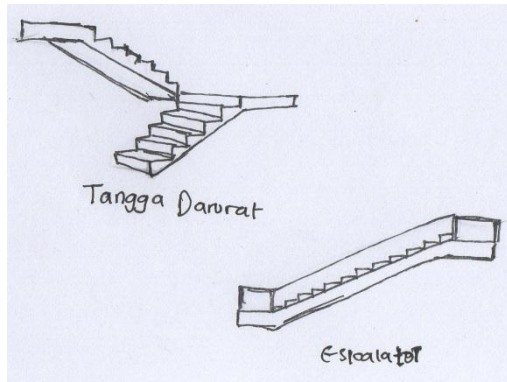
D. Sirkulasi dalam Bangunan

Sirkulasi horizontal pada bangunan Galeri Fotografi ini menggunakan sirkulasi pada cahaya yaitu gerak dari cahaya.



Gambar 6. Sirkulasi Horizontal

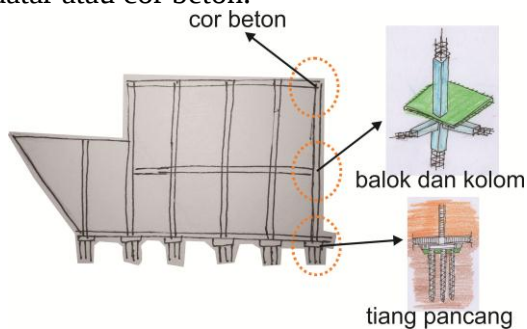
Sedangkan sirkulasi vertikal Pada sirkulasi ini terdapat pada tangga darurat dan Eskalator, dimana sirkulasi tangga darurat akan ditujukan pada ruang luar. Sedangkan eskalator untuk akses ke lantai 2.



Gambar 7. Sirkulasi Vertikal

E. Struktur dan Konstruksi Bangunan

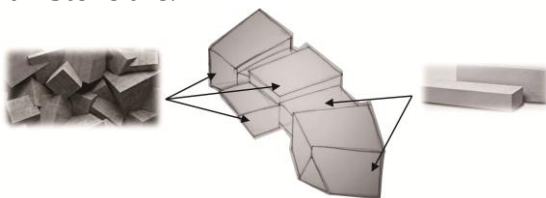
Pondasi pada perancangan Galeri Fotografi ini menggunakan Pondasi Tiang pancang. Sedangkan struktur tengah menggunakan struktur kolom dan balok, pada atap bangunan menggunakan atap datar atau cor beton.



Gambar 8. Struktur

F. Lantai

Pada lantai akan menggunakan bahan Stone granite untuk ruangan interior, Parquet untuk beberapa ruang mirip dengan kayu, sedangkan lantai yang berada diluar bangunan menggunakan bahan Stone tile.



Gambar 9. Material pada Bangunan

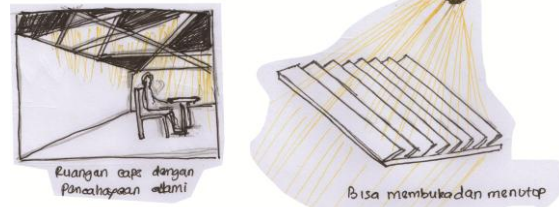
F. Interior Bangunan

Penerapan interior pada bangunan galeri fotografi ini akan mengacu pada dasar – dasar fotografi yaitu unsur komposisi seperti tekstur, warna dan unsur momen.

lampu sorot



Gambar 9. Penerapan Unsur Komposisi Pada Ruang Pameran dan Studio Foto



Gambar 10. Penerapan unsur momen pada cafe dan atap

4.5 Konsep Rencana Tapak

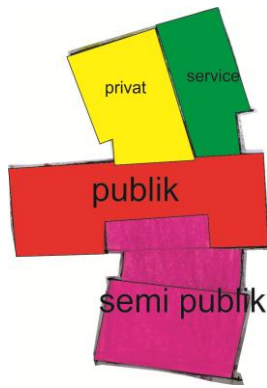
Pencapaian pada bangunan menggunakan satu akses, pengunjung dan pengelola masuk melewati jalan utama yaitu dari masuk melalui Jalan Tuanku Tambusai dan keluar melalui Jalan Soekarno-Hatta.

Entrance pada bangunan terletak di depan pakiran supaya pengunjung dan pengelola mudah dalam menjangkau ke bangunan. Sirkulasi yang digunakan pada bangunan ini adalah sirkulasi linier dimana mempunyai arah dan mudah diingat



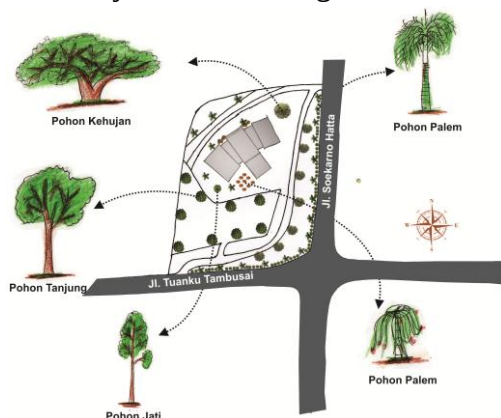
Gambar 11. Pencapaian, Entrance dan Sirkulasi Tapak

Tatanan zona didapat melalui analisis perancangan, berdasarkan analisa kebisingan, berdasarkan analisa fungsi bangunan, berdasarkan analisa view serta berdasarkan analisa vegetasi.



Gambar 12. Tatanan zona

Konsep pada Vegetasi dan Lanskap yang diterapkan terpusat dimana memusat kearah bangunan Galeri Fotografi. Vegetasi digunakan untuk mempercantik tampilan bangunan dari luar tapak. Vegetasi juga dapat digunakan sebagai peredam dari kebisingan disekitar tapak. Ada pun vegetasi yang digunakan adalah pohon jati, pohon palem, pohon tanjung, pohon kihujan dan buah naga.



Gambar 13. Vegetasi dan Lanskap

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Galeri Fotografi dengan Pendekatan Arsitektur Metafora ini merupakan sarana atau wadah bagi masyarakat serta para perkumpulan fotografer, tempat menampung hasil dari karya-karya fotografer, dan sebagai tempat pameran untuk dinikmati masyarakat.

Perancangan Galeri Fotografi menggunakan konsep *Light Of Camera*. Bentuk massa akan menyesuaikan pada tema yaitu mengambil metafora dari

kamera, serta tercantum karakteristik dari kamera tersebut kedalam bangunan.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut yaitu sebaiknya mempertimbangkan untuk memiliki kajian atau pedoman yang kuat dalam menentukan judul dan tema dari seminar arsitektur, supaya dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar.

Konsistensi penulisan dari proses pendahuluan hingga kesimpulan harus senantiasa terbalut dalam konteks judul dan tema. Diperlukan juga pengetahuan akan penggunaan aplikasi yang dapat membantu dalam proses pengerjaan serta sketsa pribadi dalam menganalisis agar lebih nyata sebagai karya pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dora, Dyastiara Cinthya. 2018. *Perancangan Pusat Mode Muslim di Malang dengan Tema Metafora Kombinasi*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Kunasti, Sekar Dyah. 2016. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Khazanah Musik Nasional di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Metafora*. Skripsi diterbitkan, Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Rasmi, dkk. 2015. *Pendekatan Analogi pada Desain Arsitektur*. Program Studi Arsitektur. Institut Teknologi Bandung.
- Rinjani, First Intan. 2018. *Graha Fotografi di Pekanbaru dengan Penekanan Dasar-Dasar Fotografi Sebagai Pembentuk Arsitektur*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Riau.

- Sari, Swastika Poppy. 2012. *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Atma Jaya.
- Satyawati Maria, 2009. *Galeri Fotografi di Semarang Penekanan Desain Arsitektur High Tech*. Universitas Diponegoro.
- Sulaeman, Amir Hamzah. 1981. *Teknik Kamar Gelap untuk Fotografi*. Jakarta : PT. Gramedia.