

BAB IV

ANALISA RUANG YANG DAPAT MENDUKUNG KREATIFITAS DAN PERWUJUDAN KARAKTER FILM INDEPENDEN PADA PENAMPILAN BANGUNAN

4.1 Analisa Ruang Yang Dapat Mendukung Kreativitas

Untuk dapat menganalisa ruang yang dapat mendukung kreativitas, maka kita terlebih dahulu harus mengetahui pengertian dari kreativitas itu sendiri, proses kreatif seseorang dan hal-hal yang mempengaruhinya.

4.1.1 Proses Kreatif

Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, kreatif artinya memiliki daya cipta atau mempunyai kemampuan untuk mencipta.⁵⁴

Bahan dasar proses kreatif adalah fantasi dan imajinasi. Fantasi adalah penggambaran (dalam pikiran) sesuatu yang belum ada/ terjadi sebelumnya. Sedangkan imajinasi adalah penggambaran kenyataan di dalam angan-angan.⁵⁵ Fantasi berkaitan dengan ketidak nyataan sedangkan imajinasi sebaliknya.

Ketika memfilmkan novel karya Michael Crichton yang berjudul *Jurassic Park*, Steven Spielberg tentu mencoba menggambarkan dalam pikirannya fantasi dari novelis tentang dinosaurus yang dihidupkan kembali. Demikian pula saat aktor membaca naskah film. Ia akan mengimajinasikan karakter yang harus diperankannya agar ia dapat menghidupkannya secara nyata dalam dirinya.

Dari fantasi dan imajinasi *filmmaker* itu kemudian membangkitkan daya cipta (kreativitas) yang pada akhirnya melahirkan sebuah karya cipta (film). Kreativitas dapat dipahami sebagai tujuan *final* dari proses imajinasi. Bila imajinasi

⁵⁴ Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka

⁵⁵ Antoniadis, C. Anthony, *Poetics Of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1990

merupakan lingkup berpikir, maka kreatifitas adalah lingkup membuat (*to make*: segala sesuatu yang dilakukan seseorang untuk tujuan mencipta).⁵⁶

Suatu saat proses mencipta juga memerlukan dukungan faktor lain, seperti terungkap dalam wawancara dengan pengelola Studio PUSKAT Sindoharjo yang mengatakan bahwa di dalam studio produksi dibutuhkan sirkulasi yang mudah antar ruang-ruangnya untuk mendukung proses kreatif (membuat film) yang sedang berlangsung. Karena memang dalam sebuah produksi film dibutuhkan kemudahan komunikasi, interaksi dan pergerakan dari semua orang yang terlibat.

Fantasi dan imajinasi sebagai pembentuk kreatifitas pada dasarnya tidak hanya ditentukan oleh bakat tapi juga dapat dikembangkan melalui latihan-latihan.⁵⁷ Untuk meningkatkan dan memperkaya imajinasi, seseorang harus banyak melihat dan berinteraksi dengan hal-hal baru. Sehingga apa yang dilihat, disentuh dan dirasakan itu dapat terekam dalam otak dan suatu saat akan muncul kembali sebagai sebuah imajinasi. Bila tidak dapat berinteraksi secara langsung, minimal ia banyak melihat melalui televisi atau literatur. Oleh karena itulah keberadaan literatur, media massa (elektronik maupun cetak) dan internet sangat membantu *filmmaker* dalam proses kreatifnya.

4.1.2 Kreatifitas dan Perasaan Suka cita

Dalam "Poetics Of Architecture", Anthony C. Antoniades mengemukakan pendapatnya mengenai hubungan perasaan suka cita dengan kreatifitas seseorang. Perasaan suka cita (*carefree*) adalah keadaan dimana seseorang merasa tidak khawatir, cemas, dan tertekan. Hal tersebut menyebabkan seseorang dapat mempersembahkan dirinya secara total untuk usaha-usaha kreatif. Keadaan yang tidak gembira (tertekan) dianggap sering menghalangi kreatifitas.⁵⁸

⁵⁶ *Ibid*

⁵⁷ *Ibid*

⁵⁸ *Ibid*

Picasso (pelukis) menganggap seluruh hidupnya dilalui dengan bebas dan penuh suka cita. Ia mengatakan bahwa hidupnya adalah bermain, bermain adalah pekerjaannya, pekerjaannya adalah berkreasi (mencipta), dan berkreasi adalah kehidupannya. Proses itu terus berjalan tak berkesudahan hingga akhir hayatnya. Beberapa arsitek juga berpandangan sama, seperti Phillip Johnson dan Gunnar Birkets. Mereka merasa lebih kreatif pada fase kehidupan yang penuh suka cita. Perasaan tersebut menyebabkan mereka dapat mengeksplorasi arsitektur dari sudut yang belum pernah mereka pikirkan sebelumnya.⁵⁹

Melalui contoh-contoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa perasaan atau keadaan suka cita tersebut tentu juga berpengaruh terhadap kreatifitas para filmmaker sebagai orang yang bergelut dalam bidang kesenian (seni membuat film). Suasana *fun* itu juga diterapkan oleh Hadi Purwanto, guru pembimbing kine club potlot (SMU Lab School Jakarta) untuk memancing kreatifitas para anggota kine club. Ia mengatakan bahwa keadaan yang terlalu serius akan menimbulkan kejenuhan dan perasaan tertekan (terbebani).⁶⁰

Maka kemudian bagaimanakah ruang untuk mewadahi kegiatan kreatif itu dapat memberikan ekspresi suka cita kepada para penggunanya. Sehingga tujuan agar setiap pengguna menjadi terpacu kreatifitasnya, tidak jenuh dan tertekan dapat terpenuhi. John Simonds mengatakan bahwa karakteristik ruang merupakan kualitas abstrak yang akan mempengaruhi respon emosi maupun psikologi pemakainya. Menurutnya karakteristik ruang yang mengekspresikan konsep kegembiraan itu adalah sebagai berikut:⁶¹

- Pola dan bentuk halus mengalir
- Gerakan dan irama terlihat pada struktur

⁵⁹ Ibid

⁶⁰ *Movie Buffs Unite!* Majalah MTV Trax edisi Agustus 2002

⁶¹ John Simonds, *Landscape Architecture*, New York: McGraw Hill Co. 1961, dikutip dari Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

- Sedikit batasan
- Warna hangat dan cerah
- Cahaya berkelap-kelip

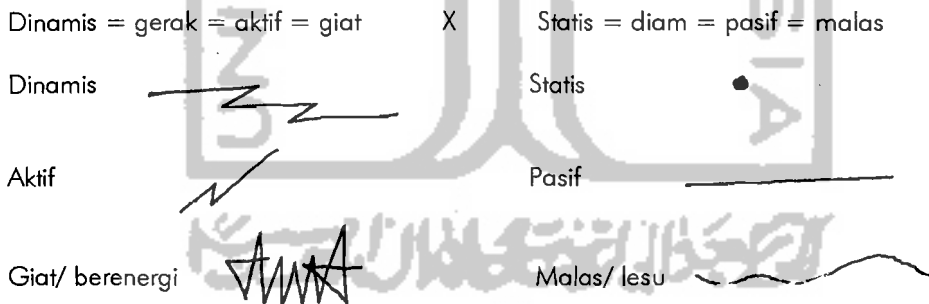
4.1.3 Ruang Yang Mendukung Kreativitas

Untuk mendukung kreativitas para pengguna, maka disain ruang pada pusat studi dan produksi film harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

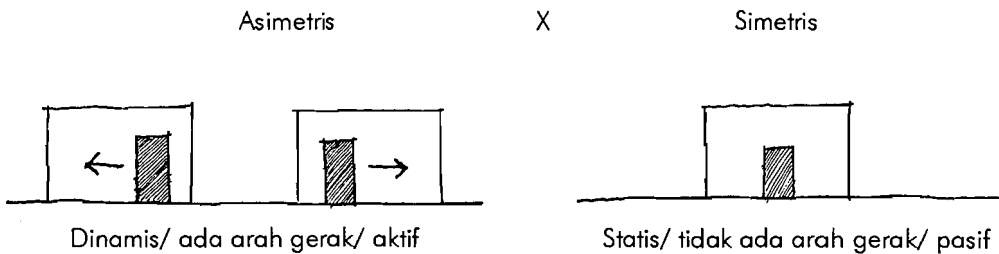
a. Menggunakan garis atau bentukun dinamis dalam ruang

Kedinamisan menunjukkan pergerakan, atau suatu keadaan yang tidak terikat. Pergerakan menyebabkan otak tidak diam, tetapi terus terpancing untuk merekam, berfantasi dan berimajinasi. Kedinamisan dalam ruang dapat diwujudkan dengan menghadirkan bentuk-bentuk yang mengekspresikan pergerakan dan bentukun yang asimetris.

Gbr 4.1 Garis yang mengekspresikan kedinamisan
(Sumber: John Simonds dan Pratomo Soedarsono)

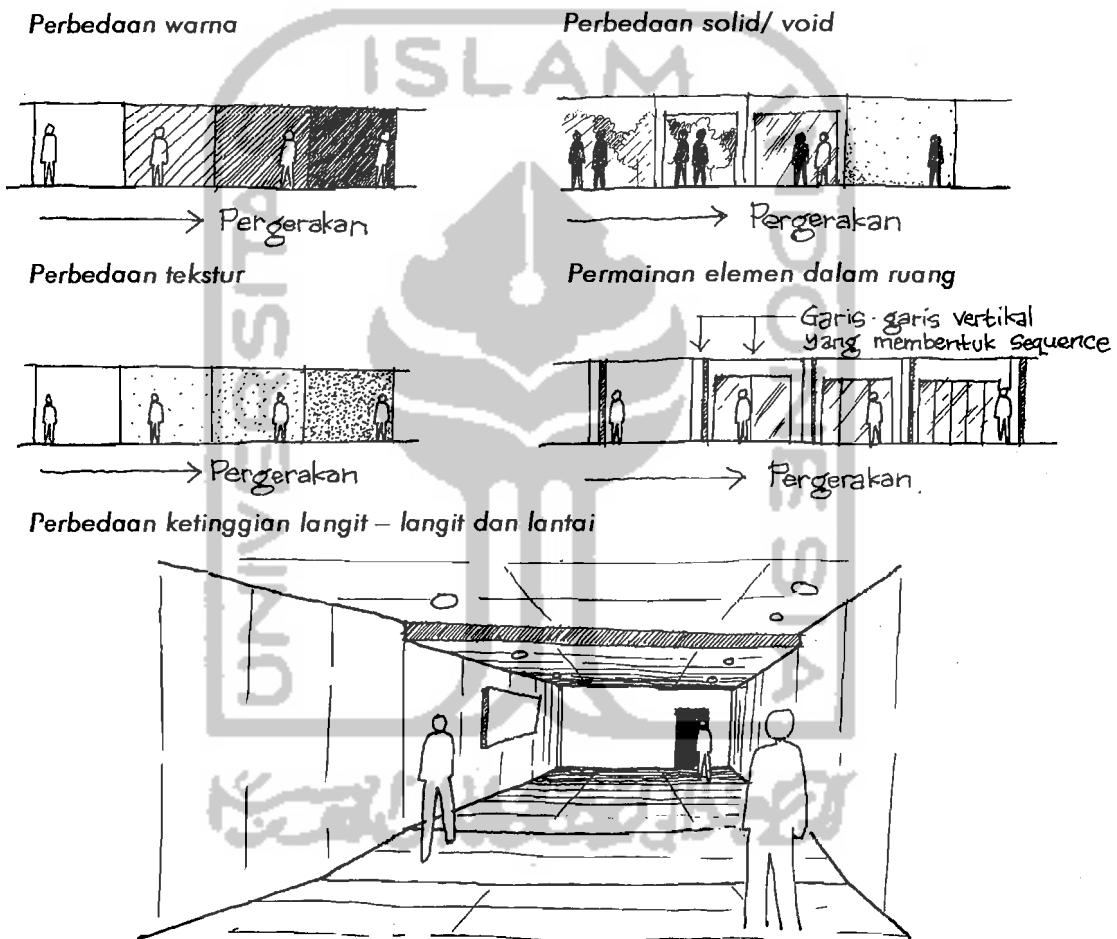


Gbr 4.2 Komposisi asimetris (Sumber: pemikiran)



b. Menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda

Kedinamisan dapat juga diwujudkan dengan menghadirkan pengalaman yang berbeda pada tiap ruang. Misalnya melalui perbedaan warna dan tekstur, perbedaan ketinggian langit-langit, perbedaan penutup lantai atau melalui permainan elemen-elemen yang membentuk *sequence*.



Gbr 4.3 Penghadiran pengalaman ruang yang berbeda (Sumber: pemikiran)

Bentuk-bentuk atau komposisi dinamis dan pengalaman ruang di atas akan terekam di otak dan dapat muncul kembali sebagai sesuatu yang berbeda ketika berimajinasi.

c. Penggunaan warna hangat dan cerah

Sapuan warna pada elemen-elemen ruang (dinding, detil ruang atau perabot) mampu menciptakan kesan-kesan tertentu bagi seseorang. Untuk mendukung kreatifitas, maka diperlukan penggunaan warna-warna yang hangat dan cerah. Karena warna-warna tersebut mengekspresikan kegembiraan, sebagaimana diutarakan oleh John Simonds.⁶² Kegembiraan berkorelasi dengan kedinamisan, semangat untuk bekerja dan berkarya.

Warna cerah tersebut dapat berupa warna merah. Warna ini mengekspresikan keberanian mengambil resiko, kaya gagasan, energik dan optimis. Rasa hangat, keintiman serta keingintahuan akan muncul begitu kita dikelilingi warna ini. Sedangkan warna kuning memberikan kesan kehangatan. Bagi sebagian orang warna ini dihubungkan dengan kecerdikan, kekayaan ide dan sumber kekuatan.⁶³



Gbr 4.4 Warna hangat dan warna cerah (Sumber: pemikiran)

d. Memberikan kemudahan sirkulasi dan interaksi

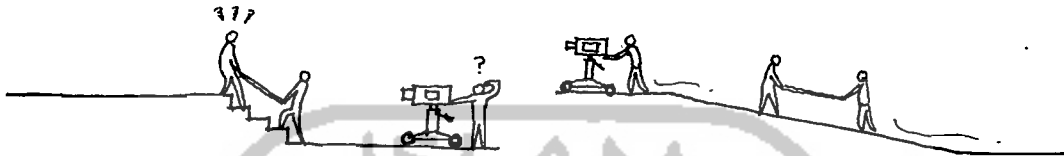
Seperti telah diketahui sebelumnya bahwa dalam sebuah produksi film dibutuhkan pergerakan yang mudah dari setiap orang yang terlibat. Sehingga sirkulasi studio harus mudah sehingga setiap orang bisa menyampaikan gagasannya dengan cepat kepada yang berkepentingan. Dengan demikian

⁶² Ibid

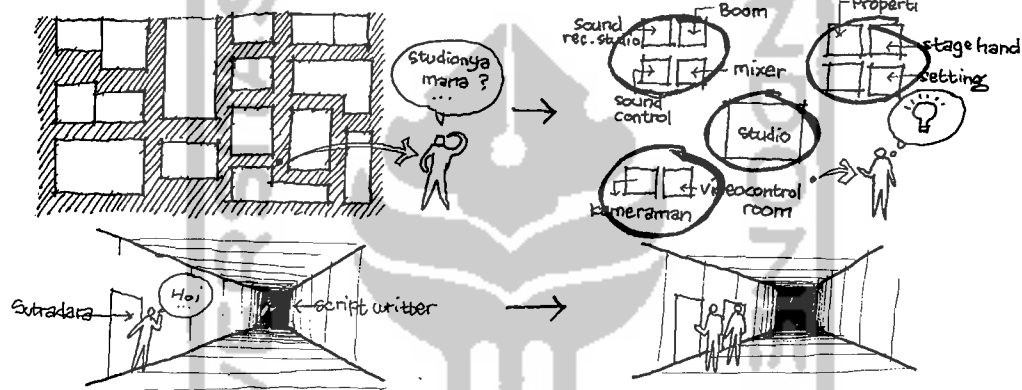
⁶³ Darwanto, Ratna Sulistami, *Sapuan Warna Dalam Ruang*, Majalah Asri no. 89/ Agustus 1990

proses mencipta (kreatifitas) dapat berjalan dengan lancar. Kemudahan sirkulasi dan interaksi itu dapat digambarkan melalui ilustrasi berikut:

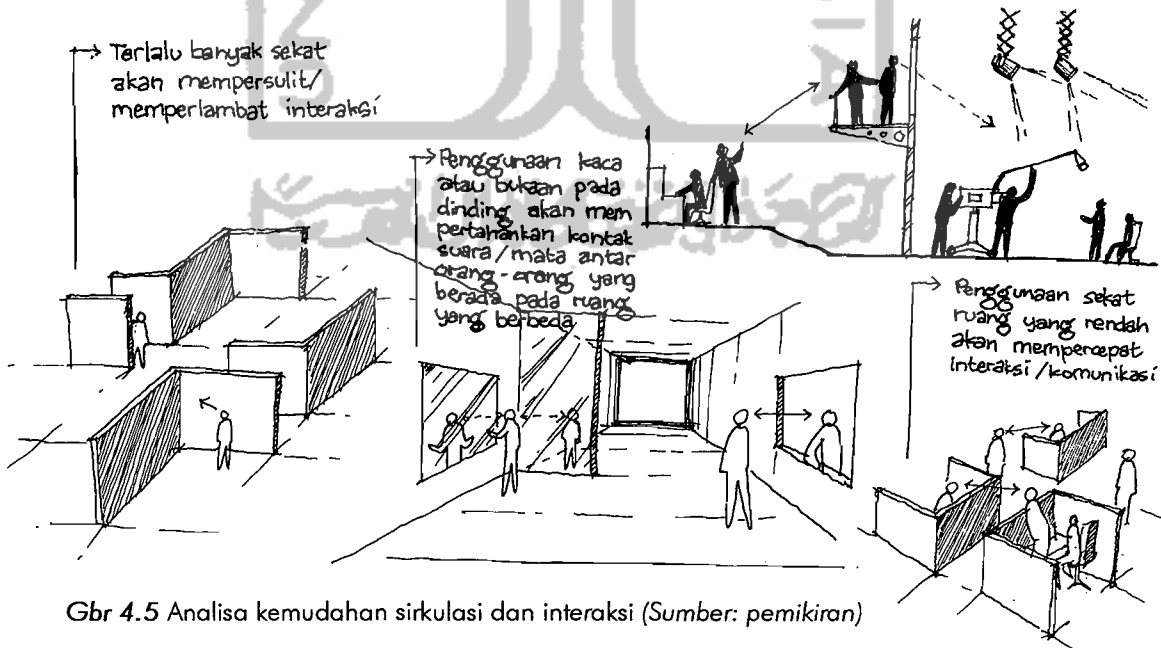
Accessible



Pengelompokan ruang kegiatan sejenis/ memiliki kedekatan hubungan



Kemudahan interaksi dengan mempertahankan kontak suara dan mata atau hanya kontak mata



Gbr 4.5 Analisa kemudahan sirkulasi dan interaksi (Sumber: pemikiran)

e. **Memenuhi persyaratan karakteristik fungsi ruang**

Semua persyaratan karakteristik ruang seperti akustik, lantai, langit-langit dan dimensi ruang harus terpenuhi agar proses kreatifitas dapat berjalan lancar.

Misalnya lantai studio harus lebar, datar dan lapang agar memberikan kemudahan menggerakkan peralatan (misalnya kamera) di atasnya dan juga kemudahan penataan seting/ dekorasi. Kemudian ruang studio harus kedap suara agar suara dari luar tidak masuk ke dalam atau sebaliknya.

4.2 Pengekspresian Karakter Film Independen Pada Penampilan Bangunan

Arsitektur merupakan bahasa non-verbal. Karena arsitektur dapat menyampaikan pesan-pesan atau makna tertentu kepada pengamatnya. Dengan demikian, arsitektur memerlukan kode-kode visual yang dapat dilihat dan dirasakan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh pengamat.

Berkait dengan permasalahan tugas akhir ini, maka Pusat Studi dan Produksi Film ini akan menjalankan fungsinya sebagai bahasa non-verbal yang ingin menyampaikan makna "karakter film independen" kepada pengamatnya.

Dalam sub bab 2.2 telah disebutkan karakter-karakter dari film independen. Untuk dapat mengekspresikannya ke dalam bentuk arsitektur, maka perlu ditetapkan karakter yang paling dapat mewakili film independen tersebut. Hakekat dari film *indie* adalah 'pemberontakan'. Karena ia memberontak terhadap tata nilai yang ada. Film *indie* menyuarakan ketidak tergantungannya terhadap industri perfilman yang mapan dan atas tuntutan selera pasar. Melalui gambaran tersebut maka karakter "**memberontak**" dianggap paling dapat mewakili karakter film *indie*.

4.2.1 Metafora Dan Ekspresi Garis

Untuk mengekspresikan karakter tersebut, maka digunakan cara pentransformasian metafora seperti yang dilakukan Gehry dengan *Guggenheim Museum Bilbao*. Konsep "memberontak" merupakan sebuah kualitas abstrak yang *invisible*. Lebih berkaitan dengan kesan dan rasa. Sama halnya dengan "hiruk pikuk" dalam *Guggenheim Museum Bilbao*.

Pratomo Soedarsono mendefinisikan metafora sebagai serangkaian tuturan atau kalimat dimana satu istilah dipindahkan maknanya kepada obyek atau konsep lain yang ditunjukkan melalui perbandingan tak langsung atau analogi.⁶⁴ Anthony Antoniades membagi metafora arsitektural ke dalam tiga kategori:⁶⁵

1. Metafora abstrak (*intangible metaphor*), dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya). Contoh metafora abstrak adalah *Church On The Water* karya Tadao Ando yang menampilkan konsep "diam dan merenung".
2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*), dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit (menara yang seperti tongkat, rumah seperti istana, atap berbentuk perahu). Contoh metafora konkrit adalah *Sydney Opera House* karya John Utzon. Utzon ingin menunjukkan cangkang bangunan sebagai suatu permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang. Atau *Casa Mila* karya Gaudi yang mengiaskan *fasade* bangunan bergelombang sebagai laut.
3. Metafora kombinasi (*combined metaphor*), dimana konsep abstrak dan karakter materi atau visual obyek bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektural. Contoh metafora kombinasi adalah *Guggenheim Museum*

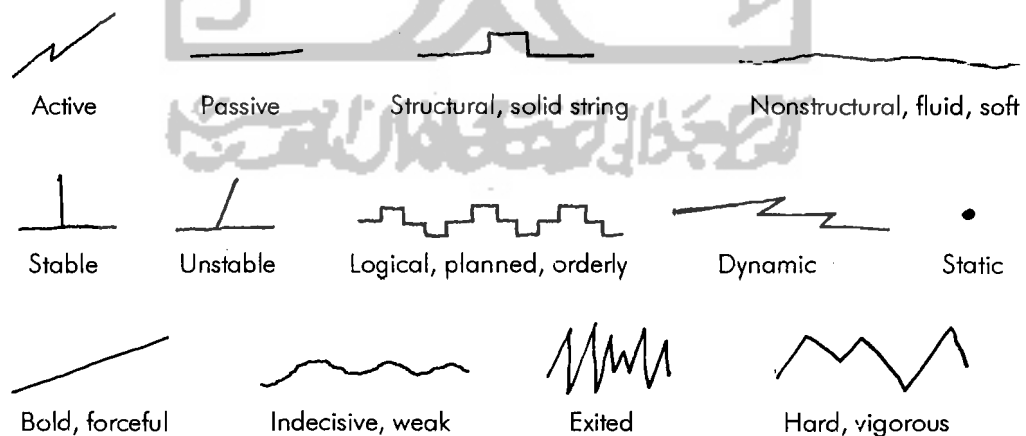
⁶⁴ Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

⁶⁵ Antoniades, C. Anhony, *Poetics Of Architecture*, dikutip dari Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Volume 2 No. 2/ 00

Bilbao karya Frank Gehry yang menggabungkan “hiruk pikuk” sebagai kualitas abstrak dan “ikan” sebagai obyek visual.

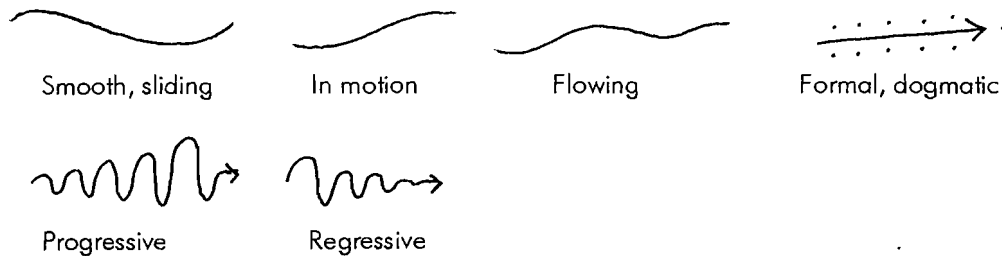
Berdasarkan pengkategorian tersebut maka kasus tugas akhir ini termasuk di dalam metafora abstrak.

Lalu bagaimanakah agar konsep metaforik “memberontak” tersebut dapat terekspresikan pada penampilan bangunan nantinya. Penampilan bangunan sebagai bentuk tiga dimensi pada dasarnya tersusun dari bidang-bidang, dan bidang tersusun atas garis-garis. John Simonds mengatakan bahwa ekspresi sebuah garis dapat menimbulkan kesan tertentu sesuai dengan tujuan si arsitek, bila pemakaiannya sesuai dengan konteks yang berkaitan.⁶⁶ Berarti susunan ekspresi garis dapat menjadi kode visual dari karakteristik obyek (dalam hal ini karakter “memberontak” dari film independen) yang akan dimetaforakan dalam arsitektur. Dengan kata lain, pemindahan makna dari konsep “memberontak” ke dalam arsitektur dapat dilakukan melalui penyusunan bentuk-bentuk garis yang merangsang daya pemahaman seseorang terhadap konsep tersebut. Di bawah ini adalah contoh ekspresi garis yang dibuat oleh John Simonds untuk memindahkan makna tertentu:⁶⁷



⁶⁶ John Simonds, *Landscape Architecture*, New York: McGraw Hill Co. 1961

⁶⁷ *Ibid*



Gbr 4.6 Ekspresi garis (Sumber: Simonds, John, *Landscape Architecture*)

Dari beberapa contoh di atas, John Simonds telah menunjukkan bahwa sebuah makna memang dapat dipindahkan melalui ekspresi garis yang merangsang daya pemahaman kita terhadap makna tersebut. Bila diperhatikan, makna-makna yang berhubungan dengan semangat, tenaga/ kekuatan cenderung diwakili oleh garis-garis tegas bersudut. Sebaliknya, makna yang berhubungan dengan ketenangan, istirahat, keadaan lemah/ tidak berenergi diwakili oleh garis lengkung atau kurva.

Pada *Guggenheim Museum-Bilbao*, Gehry juga menggunakan ekspresi-ekspresi garis tertentu untuk memancing persepsi kita mengenai konsep "hiruk pikuk". Garis-garis yang muncul adalah berupa garis lengkung, bersudut yang saling bermunculan dan menyeruak. Garis-garis tersebut mengekspresikan karakter "hiruk pikuk" yang dinamis, aktif, liar, berenergi dan hidup.⁶⁸ Pentransformasian garis-garis tersebut kedalam bentuk tiga dimensi telah diilustrasikan dalam sub-bab 3.6.

4.2.2 Pengekspresian Karakter "Memberontak" Melalui Ekspresi Garis

Transformasi konsep "memberontak" ke dalam arsitektur adalah dengan cara menganalogikannya dengan garis-garis yang mengekspresikan makna-makna yang terkandung dalam kata "memberontak" tersebut. Makna-makna yang dimaksud adalah:

⁶⁸ Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

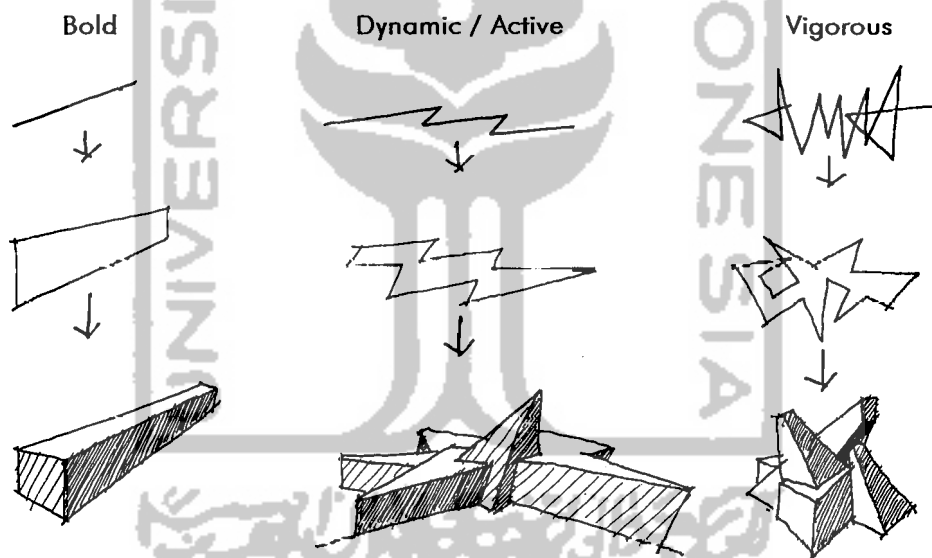
- Berani

Pemberontakan hanya terjadi bila ada keberanian. Dilain pihak film *indie* itu memberontak dengan cara berani menampilkan tema-tema yang berbeda.

- Bergerak/ dinamis dan aktif

Pemberontakan berarti ada pergerakan. Namun pergerakan yang memukul tata nilai. Bila pergerakan itu sejalan dengan tata nilai itu berarti kepatuhan dan bukan pemberontakan. Dilain pihak dinamis memiliki konotasi aktif, sedangkan diam memiliki konotasi pasif.

Merujuk pada John Simonds dan Pratomo Soedarsono, maka garis yang dapat mengekspresikan sifat-sifat tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:



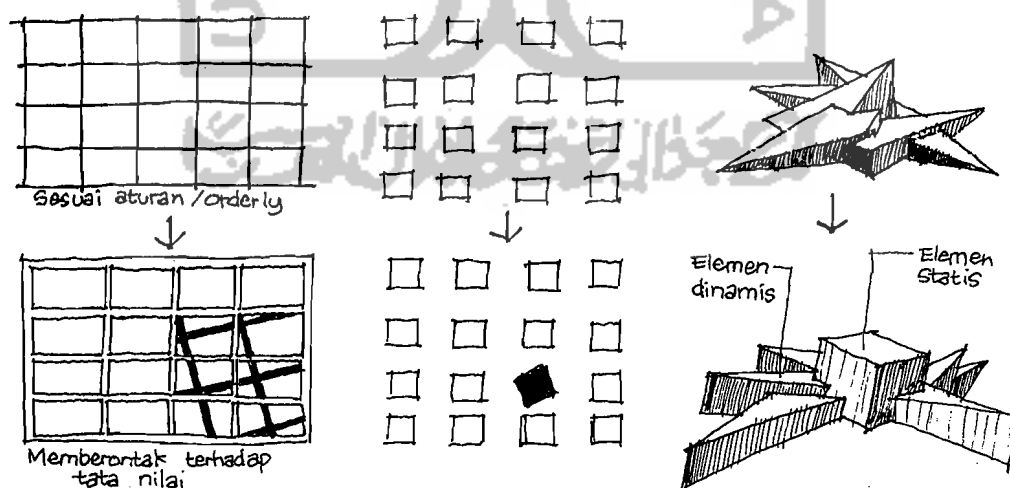
Gbr 4.7 Transformasi garis ke ruang
(Sumber: dikembangkan dari John Simonds & Pratomo Soedarsono)

Dengan menggunakan ekspresi-ekspresi garis sebagai simbol untuk menyampaikan makna "memberontak", maka karakter "simbolisasi pesan" dari film independen (seperti disebutkan dalam sub bab 2.2) secara otomatis ikut terekspresikan pada bangunan ini nantinya.

4.2.3 Pengekspresian Karakter "Memberontak" Dengan Menghadirkan Kekontrasan

Pada dasarnya suatu keadaan pemberontakan memiliki konotasi pergolakan. Dalam bentuk arsitektur, pergolakan tersebut dapat diekspresikan melalui kehadiran kekontrasan di dalam suatu komposisi. Komposisi yang berulang mengesankan kestabilan. Namun bila pada perulangan tersebut ada elemen kontras maka akan terkesan ada yang 'dirusak'. Ada pergolakan yang disebabkan oleh pemberontakan terhadap aturan (perulangan) tersebut. Kehadiran elemen-elemen kontras mengekspresikan adanya budaya tandingan terhadap suatu tata nilai.

Dengan alasan tersebut maka dalam susunan ekspresi garis yang membawa makna memberontak di atas, perlu juga disisipkan ekspresi garis yang membawa makna tandingannya untuk memunculkan kekontrasan tersebut. Andaikata ekspresi garis yang bermakna memberontak itu adalah berupa garis-garis diagonal, maka ekspresi garis kontrasnya adalah berupa garis-garis horizontal dan vertikal. Benturan antara dua nilai itu dapat dijadikan simbol atau analogi dari suatu "pergolakan".



Gbr 4.8 Elemen kontras (Sumber: pemikiran)

Garis-garis diagonal akan membentuk elemen yang mengekspresikan pergerakan (kedinamisan), sebaliknya garis-garis vertikal dan horizontal akan membentuk elemen statis dan kokoh. Benturan antara keduanya akan semakin memperkuat makna memberontak dari film *indie* yang ingin dimunculkan. Dimana pemberontakan film *indie* itu dilakukan terhadap sesuatu yang kuat (mapan). Maka bila elemen-elemen dinamis mengekspresikan film *indie* itu sendiri (sebagai sebuah gerakan pemberontakan), elemen statis akan mengekspresikan sesuatu yang didobrak atau diberontak. Ia menjadi simbol keamanan yang didobrak tata nilainya.

