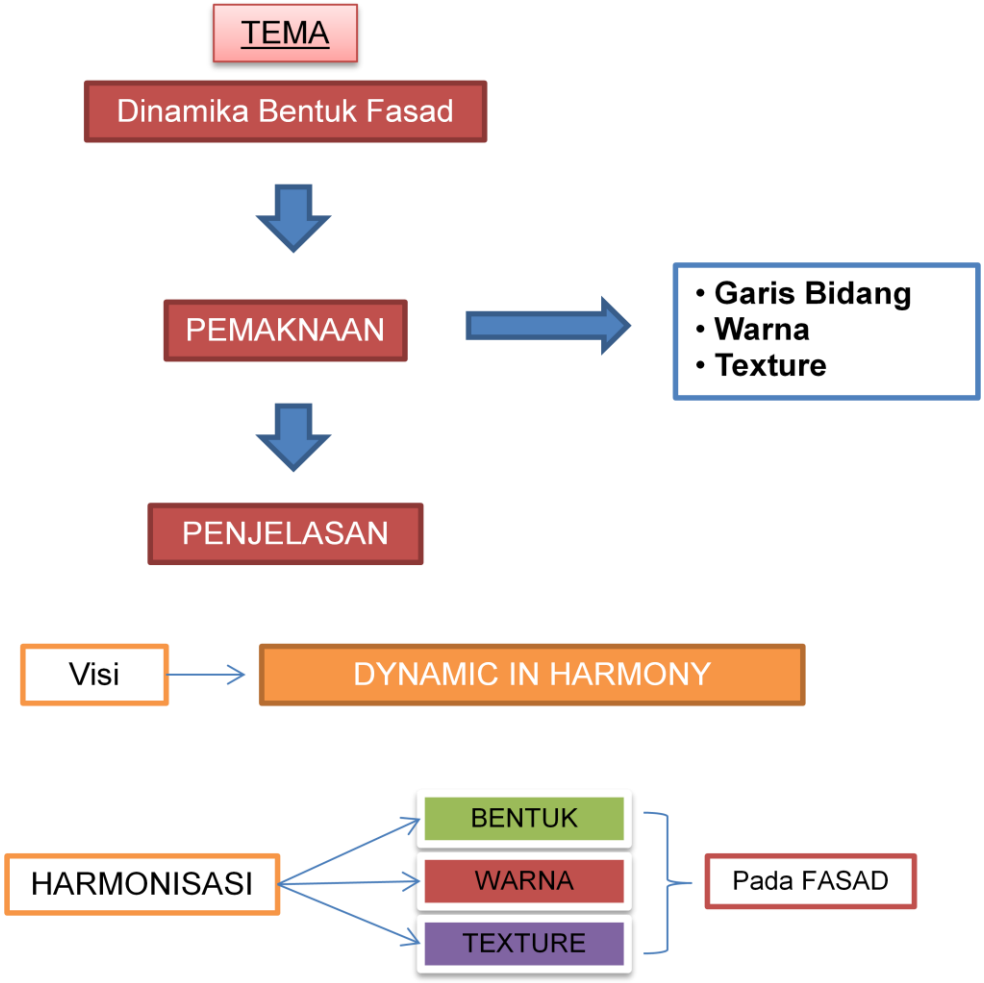
BAB III ELABORASI TEMA

3.1. Teori Tentang Dinamika



Gambar 3.1 Skema Dasar Tema
Sumber: Dokumen Pribadi

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia: Dinamika n Fis bagian ilmu fisika yg mengenai barang-barang yg bergerak dan tenaga-tenaga yg menggerakkan.

Penggunaan tema Dinamika digunakan pada 2 bagian, yaitu Fasad Bangunan dan Fasilitas Asrama.

Pemaknaan Dinamika Bentuk Fasad dalam Arsitektur diartikan sebagai bentukan fasad yang dinamis flexible, bervariasi, berirama, berkomposisi serta tidak statis atau membosankan. Irama diartikan sebagai pergerakan yang

bercirikan pada unsur-unsur atau motif berulang yang terpola dengan interval yang teratur maupun tidak teratur. Pergerakan tadi dapat terjadi karena mata kita mengikuti unsur-unsur yang berulang dalam suatu komposisi, atau tubuh kita saat melalui suatu rangkaian ruang. Dalam setiap kasus, irama mengandung pengertian pokok dari pengulangan sebagai suatu alat untuk mengorganisir bentuk dan ruang di dalam arsitektur.

3.2. Elemen Pembentuk Fasad

Terdapat beberapa elemen pembentuk fasad agar terlihat dinamis:

3.2.1. Bentuk

Dalam kamus Bahasa Indonesia; **bentuk** n 1 lengkung; lentur; 2 bangun; gambaran; 3 rupa; wujud; 4 sistem; susunan (pemerintahan, perserikatan, dsb); 5 wujud yg ditampilkan (tampak); 6 acuan atau susunan kalimat; 7 kata bantu bilangan bagi benda-benda yg berkeluk (cincin, gelang, dsb);berbentuk v mempunyai bentuk; memakai bentuk;

Bentuk memiliki suatu bentuk dasar yang merupakan aspek prinsip yang membantu kita mengidentifikasi serta mengkategorikan bentuk. Bentuk dasar merujuk pada garis batas khusus sebuah figur bidang atau konfigurasi bidang permukaan atau suatu volume. Dari geometri kita mengenal bentuk-bentuk dasar yaitu :

1. Lingkaran

   Lingkaran adalah sebuah bidang yang melengkung di setiap titik yang memiliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat kedalam kurva tersebut. Lingkaran juga adalah sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam, dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari

lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya di sekitar bentuk lingkaran atau menempatkan suatu unsur menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

2. Segitiga

   Segitiga adalah sebuah figure bidang yang ditutup 3 sisi dan memiliki 3 buah sudut . Segitiga menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu kesetimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.

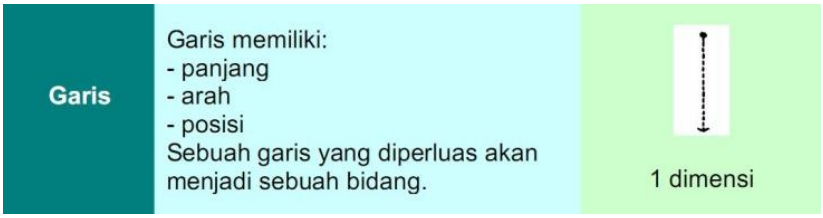
3. Bujur sangkar

   Bujur sangkar adalah sebuah figure bidang yang memiliki 4 sisi yang sama panjangnya dan 4 buah sudut tegak lurus. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segiempat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar yang berubah dengan penambahan tinggi atau lebarnya. Seperti juga segitiga, bujur sankar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.

3.2.2. Garis

Dalam kamus Bahasa Indonesia, garis adalah coretan panjang lurus, lengkung atau bengkok. Garis adalah unsur terpenting dalam pembentukan setiap konstruksi visual. Garis dapat:

- Menggabungkan, menghubungkan, mendukung, mengelilingi, atau memotong elemen visual lainnya.
- Menggambarkan adanya sisi-sisi dan memberikan wujud pada bidang-bidang.
- Menegaskan sifat-sifat permukaan bidang.



Gambar 3.2 Gambaran Umum Garis

Meskipun secara teoritis sebuah garis hanya memiliki satu dimensi, garis harus memiliki tingkat ketebalan tertentu sehingga dapat dilihat oleh mata. Garis dikenali secara sederhana karena panjangnya mendominasi lebarnya. Karakter sebuah garis, baik lurus, atau lengkung, jelas atau samar-samar, indah atau tidak teratur, ditentukan oleh persepsi kita terhadap perbandingan panjang dan lebarnya, kontur serta tingkat kesinambungannya. Bahkan pengulangan yang sederhana dari elemen yang mirip atau sama, jika cukup berkesinambungan, dapat dianggap sebagai garis. Jenis garis seperti ini semacam ini memiliki kualitas tekstur yang berarti.

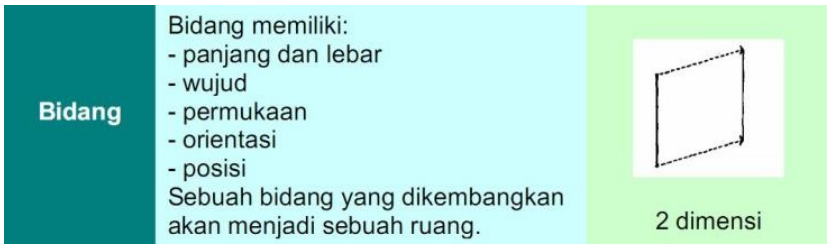
Orientasi atau arah sebuah garis dapat mempengaruhi peranannya dalam sebuah konstruksi visual. Bila sebuah garis vertical dapat menunjukkan

sebuah posisi di dalam ruang, sebuah garis horizontal dapat mewakili stabilitas, permukaan bidang tanah, horizon ataupun keadaan badan terbaring.

Unsur garis dalam Fasad Bangunan diterapkan untuk memperlihatkan arah, dan pergerakan pada fasad.

3.2.3. Bidang

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia; **Bidang** 1 n permukaan (yg) rata dan tentu batasnya; 2 n ukuran panjang (± 5 hasta) untuk mengukur panjang tikar, layar, kulit, dsb; 3 n lapangan, lingkungan pekerjaan, pengetahuan, dsb); 4 n segi pandangan; aspek; 5 n penolong bilangan bagi barang-barang yg luas spt tanah, sawah, ladang; 6 a lebar; terbentang melebar; luas;

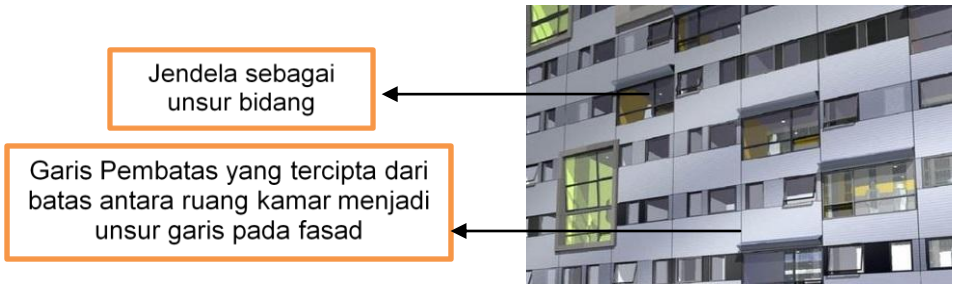


Gambar 3.3 Gambaran Umum Bidang

Sebuah garis yang diteruskan ke arah yang berbeda denga arah asalnya akan menjadi sebuah bidang. Pada dasarnya, sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi. Wujud adalah karakter utama yang dimiliki oleh sebuah bidang. Wujud ditentukan oleh kontur garis yang membentuk sisi-sisi sebiah bidang, karena persepsi kita tentang wujud dapat dikaburkan oleh pandangan perspektif, maka wujud sebenarnya dari sebuah bidang hanya dapat dilihat jika kita memandannya dari arah depan saja.

Ciri-ciri pendukung lain yang dimiliki sebuah bidang yaitu warna permukaannya, pola, dan tekstur mempengaruhi bobot dan stabilitas secara visual.

Dalam penerapannya pada fasad, unsur bidang selain sebagai unsur estetika, unsur bidang juga digunakan sebagai batas-batas pada fasad.



Gambar 3.4 Contoh penerapan unsur garis dan bidang pada fasad bangunan

3.2.4. Warna

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia, **warna** n 1 kesan yg diperoleh mata dr ca-haya yg dipantulkan oleh benda-benda yg dikenainya; corak rupa spt biru dan hijau; 2 kl kasta; golongan; tingkatan (dl masyarakat); 3 corak; ragam (sifat sesuatu); asli warna yg didapat dr alam, bukan buatan atau olahan manusia; -- bunyi sifat khusus yg menjadi dasar perbedaan bunyi vokal ditinjau dr sudut kesan dengar; -- cempaka warna kuning spt bunga cempaka; -- delima warna merah muda spt biji delima; -- dingin warna yg sedap dipandang atau nyaman dipakai; gelap warna yg tidak memiliki cahaya, msl hitam; -- nada warna suara; timbre; ari penting, menarik atau bagus-bagus; bunga rampai; -- komplementer warna-warna yg saling melengkapi; minyak warna-warna yg mengandung zat cair berlemak; -- netral warna-warna yg tidak mencolok mata, msl abu-abu, putih; -- panas warna yg mengundang perhatian dl hal seksual; -- pastel warna yg lembut polos; -- primer warna yg menjadi dasar atau

pokok; -- redup warna-warna yg tidak bersinar atau mendekati gelap; -- sekunder warna-warna yg dijadikan pelengkap; -- warta berbagai berita;

Terdapat beberapa macam jenis warna diantaranya sebagai berikut:

1. Warna primer, yaitu warna yang pada dasarnya tidak bisa di peroleh dari campuran warna-warna lainnya. Warna tersebut adalah merah, kuning, dan biru.
2. Warna sekunder, yaitu warna yang dicampur antara dua warna yang terdapat di warna primer yang menghasilkan warna oranye, hijau, ungu.
3. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dan warna sekunder dan hasilnya adalah warna burnt orange, golden yellow, turquoise, crimson, lime green dan indigo.

Dalam penerapannya pada fasad, unsur Warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya. Ia juga merupakan beban visual sebuah bentuk.

Warna pun dapat digunakan sebagai penanda, terutama pada fasad bangunan.



Gambar 3.5 Contoh penggunaan elemen warna pada bangunan

Sumber: urbane.co.id

3.2.5. Tekstur

Secara sederhana tekstur berarti tampang permukaan atau raut, tampak rupa dari suatu benda atau bidang. Setiap permukaan mempunyai nilai atau ciri khas, yaitu kasar, halus, polos, bermotif, mengkilat, buram, licin, kasar, keras dan lunak.

Tekstur dapat terbentuk melalui proses alam dan buatan. Tekstur bersifat kasat mata, keberadaanya dapat mempengaruhi penampilan suatu benda secara visual dan sensasional atau berdasarkan kesan terhadap perasaan. Jenis tekstur terdiri dari tekstur raba, yaitu keadaan permukaan yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari) yang bersifat nyata, misalnya kasar-halus, licin-kasar, dan keras- lunak, rata-bergelombang, dan lainnya. Tekstur lihat, yaitu merupakan tekstur yang dirasakan lewat indera penglihatan, bersifat semu, mengandung unsur yang dapat menipu penglihatan kita seolah suatu benda bertekstur tertentu, padahal tidak.

Menurut Sadjiman (2005), secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan dalam tekstur kasar nyata, dapat berwujud tekstur alam dan buatan, misalnya batu, kayu, kulit binatang. Tekstur kasar semu, yaitu tekstur yang terlihat kasar tetapi diraba halus, dapat berwujud tekstur hias manual, mekanik dan ekspresi seniman. Sesuai dengan ungkapan Mudjitha (1985) bahwa tekstur semu ini dibuat seperti nyata adanya. Hal ini disebabkan karena adanya efek dekoratif dari susunan garis, pola, warna-warna serta gelap terang. Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus dirabapun halus, dapat berujud permukaan licin, mengkilat atau kusam. Dalam

penerapannya pada fasad, unsur tekstur digunakan sebagai pemberian karakter pada fasad bangunan.

Tekstur halus berkarakter lembut, ringan dan tenang, sedangkan tekstur yang kasar menggambarkan karakter kuat, kokoh, berat dan keras. (Sadjiman, 2005).

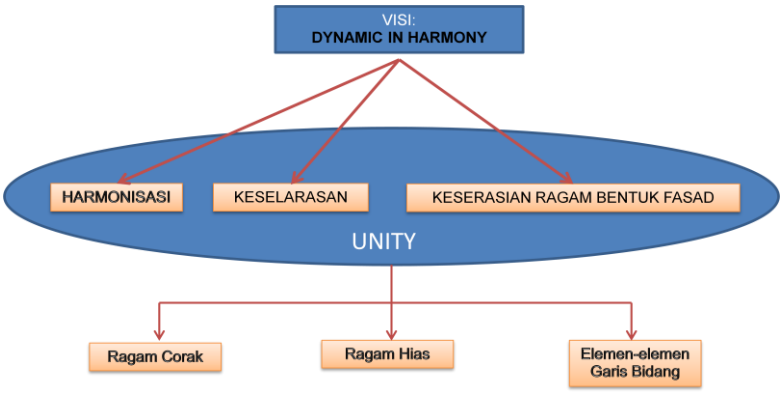


Gambar 3.6 Contoh tekstur halus dan tekstur kasar
Sumber: dokumen pribadi

3.3. Visi Tema

Berdasarkan tujuan yang ingin diperoleh, ini dapat diolah dalam konteks ragam corak/motif, ragam hias, dan elemen-elemen garis bidang.

Dari pengolahan konteks ragam corak, ragam hias, dan elemen-elemen garis bidang terdapat suatu keselarasan, keserasian ketautan yang memiliki *unity* atau kesatuan pada fasad bangunan.



Gambar 3.7 Diagram visi Dynamic in Harmony
Sumber: Dokumen Pribadi

3.4. Telaah Dasar

Kita ketahui bahwa kota Bandung dicanangkan sebagai proyek rintisan Kota Kreatif se-Asia Timur, hal tersebut sebagaimana tertulis dalam sebuah artikel dalam blog resmi Bandung Creative City Forum[1]:

"Siapa sangka, kota Bandung akan menjadi titik sentral pada perkembangan ekonomi masa depan yang berbasis industry kreatif. Setidaknya, tak hanya menjadi barometer bagi kawasan Indonesia, tetapi juga kawasan Asia Timur.

Berawal dari pertemuan internasional kota berbasis ekonomi kreatif, yang dilaksanakan di Yokohama Jepang pada akhir Juli 2007. Pada pertemuan itu, Bandung memperoleh penghargaan sekaligus tantangan, dengan terpilih sebagai projek rintisan (*pilot project*) Kota Kreatif se-Asia Timur".

Pemilihan Bandung sebagai kota percontohan bukanlah tanpa alasan, mengingat dalam 10 tahun terakhir, industri kreatif di Bandung menunjukkan perkembangan signifikan dan mempengaruhi tren anak muda di berbagai kota. Perkembangan tersebut menjadi daya tarik bagi para pelaku ekonomi kreatif di dunia, sehingga melalui projek percontohan ini, Bandung diharapkan mampu mempopulerkan semangat kota kreatif di dunia global. Projek yang bernama *Banudng Creative City* (BCC) itu direncanakan berjalan selama tiga tahun mulai Agustus 2008".

Dalam strategi yang disusun oleh *Bandung Creative City Forum* (BCCF), terdapat strategi yang berkaitan dengan lingkungan fisik kota, yaitu strategi menghasilkan perencanaan dan perancangan kota yang responsif: strategi ini dijalankan melalui pembangunan *Creative Clusters*, ruang public, perbaikan daerah, dan menhadirkan arsitektur yang atraktif dan inspiratif. Tekad

[1] Bandung Creative City Forum adalah organisasi resmi lintas komunitas kreatif Bandung. Tujuan pendirian forum ini untuk menyatukan persepsi dan aspirasi para komunitas kreatif Bandung dalam mewujudkan bandung Kota Kreatif.

BCCF untuk menjadikan Bandung sebagai kota kreatif berskala internasional tentunya butuh modal dalam hal penyediaan infrastruktur fisik kota, fasilitas dan ruang publik yang dapat mengangkat Bandung menjadi salah satu kota kreatif dunia.

Perlunya analisis terhadap lingkungan fisik kota Bandung kini untuk menentukan kualitas Bandung sebagai perintis kota Kreatif. Gejala-gejala yang terjadi pada lingkungan fisik kota Bandung antara lain:

3.4.1. Menjual lukisan di pinggir jalan

Fenomena ini terjadi di beberapa titik di Jalan Braga dimana banyak pelukis-pelukis yang memanfaatkan jalan pedestrian sebagai tempat memamerkan lukisan mereka untuk menarik pembeli. Fenomena ini mengisyaratkan dua kemungkinan. Yang pertama, penyebab pelukis memamerkan karyanya di pinggir jalan karena mereka melihat peluang akan lebih banyak orang yang akan melihat karyanya sehingga memungkinkan mendapatkan pembeli lebih banyak. Yang kedua, para pelukis berjualan di pinggir jalan karena di Bandung, harga sewa tempat galeri atau took tergolong mahal. Namun tidakan mereka dengan memamerkan lukisan di Jalan Braga merupakan tindakan yang kreatif karena berkat lukisan yang dipamerkan, kualitas *sense of place* Jalan Braga lebih terasa dan memperindah penampilan kawasan Braga.

3.4.2. Fasad bangunan distro, café dan FO yang kreatif

Estetika desain *fasade* pada sebuah banguan komersial merupakan hal yang penting sebagai pembentuk *image* dari toko tersebut. Semakin kreatif dan unik desain *fasade*, maka akan semakin banyak pula yang mengingat *image* tersebut. Beberapa café da distro di Bandung sadar mengenai desain yang kreatif dan unik akan melekat pada memori konsumen

sekaligus magnet untuk mendatangkan konsumen. Fasad yang kreatif pada bangunan komersial di Bandung menunjukkan potensi anak muda yang tanggap terhadap ide, konsep, dan desain. Fasad bangunan komersial merupakan salah satu wadah anak muda Bandung dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilannya mendesain.

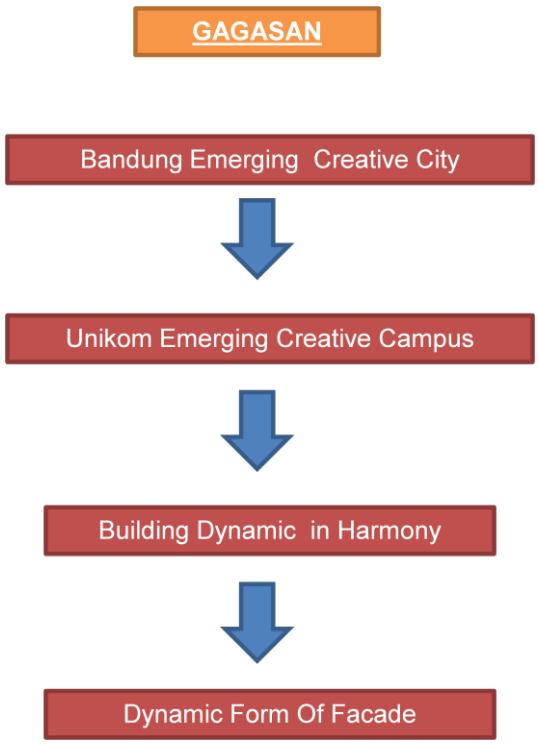




Gambar 3.8 Contoh Fasad Bangunan Kreatif
Sumber: Manusyah, 2009

3.4.3. Bangunan publik yang melayani kebutuhan warga Bandung.

Ruang-ruang publik yang ada di Bandung jumlahnya minim dibandingkan dengan jumlah bangunan komersial. Fasilitas seperti perpustakaan, ruang pertunjukkan, dan ruang pameran kurang diperhatikan keadaannya dan ketersediaannya oleh pemerintah kota Bandung. Walaupun begitu, ada beberapa komunitas independen yang menyediakan ruang kreatif bagi sebagian individu atau golongan kreatif untuk menampung kegiatan mereka. Adapun dua ruang kreatif yang dikelola secara indenden yang cukup menyediakan ruang bagi kegiatan kreatif yaitu Selasar Sunaryo Art Space dan Common Room yang banyak mengadakan eksibisi, workshop dan talkshow yang berguna bagi pengembangan potensi kreatif masyarakat Bandung kini.



Gambar 3.9 Diagram Gagasan Tema
Sumber: Dokumen Pribadi

Berawal dari cita-cita menjadikan Bandung sebagai kota kreatif, tentunya kampus UNIKOM sebagai lembaga pendidikan yang berada di kota Bandung ikut mendukung cita-cita ini. Oleh karena itu, saya mengambil asumsi sikap yang diberikan oleh pihak unikom adalah menyediakan fasilitas-fasilitas publik untuk mendukung kreativitas mahasiswanya dan juga tercermin dari bentukan fasad bangunannya.

Tema yang digunakan pada projek yaitu dinamika bentuk fasad yang digunakan pada fasad asrama merupakan bentuk *image* dari aktivitas mahasiswa yang dinamis.

3.5. Manfaat

Terdapat 2 macam manfaat dari penggunaan tema Dinamika Bentuk Fasad pada bangunan, yaitu manfaat untuk ruang luar dan untuk ruang dalam.

3.5.1. Manfaat Untuk Ruang Luar

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan tema **Dinamika Bentuk** Fasad untuk ruang luar, yaitu:

1. Sebagai Pencitraan atau *Image* asrama
2. Sebagai Ikon bangunan wilayah UNIKOM.
3. Memiliki elemen fungsional seperti estetika, sun screen, dan lain-lain

3.5.2. Manfaat Untuk Ruang Dalam

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan tema **Dinamika Bentuk** Fasad untuk ruang dalam, yaitu:

1. Untuk memberikan suasana pada ruang dalam yang berbeda-beda sehingga penghuni asrama tidak jenuh.