

Dopi Restu Utomo

by Ahmad Saiful haqqi

Submission date: 21-Jun-2022 07:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 1860441939

File name: Jurnal_TA_H1B115039_-_DOPI_RESTU_UTOMO.pdf (3.7M)

Word count: 1887

Character count: 11726

TAMAN EDUKASI AKTING DI BANJARBARU

Dopi Restu Utomo

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
h1b115039@ulm.ac.id

Ira Mentayani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
ira_arch@ulm.ac.id

ABSTRAK

Taman Edukasi Akting merupakan wadah untuk berlatih akting dan ruang terbuka umum tentang proses kegiatan latihan akting. Perancangan Taman Edukasi Akting dilatarbelakangi oleh kurangnya tempat pelatihan akting di Banjarbaru dan meningkatnya pertumbuhan ekonomi dan industri kreatif khususnya sektor film dan sejenisnya. Permasalahan rancangan adalah taman yang dapat memwadahi kegiatan latihan akting dan masyarakat juga dapat ikut serta di dalam ruang publik. Metode yang digunakan adalah menggunakan programming arsitektur. Penyelesaian menggunakan unsur latihan dasar dalam akting yaitu olah tubuh, olah suara dan olah rasa dan dikembangkan ke dalam desain Taman Edukasi Akting.

Kata kunci: Taman, Akting, Edukasi, Ruang Publik.

ABSTRACT

The Acting Education Park is a place to practice acting and a public open space for the process of acting practice activities. The design of the Acting Educational Park was motivated by the lack of acting training places in Banjarbaru and the increasing growth of the economy and the creative industry, especially the film sector and the like. The design problem is a park that can accommodate acting training activities and the community can also participate in public spaces. The method used is using architectural programming. The solution uses elements of basic training in acting, namely body exercise, vocal exercise, and mental exercise, and is developed into the design of the Acting Education Park.

Keywords: Park, Acting, Education, Public Spac

PENDAHULUAN

Perkembangan film di Indonesia yang meningkat membuat industri ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan, tidak terkecuali di Kalimantan Selatan. Kegiatan di bidang industri kreatif khususnya industri hiburan yang membutuhkan *skill* akting, tetapi belum mendapatkan pendidikan dasar yang menuntut untuk memiliki kemampuan dan pengetahuan yang baik.

Kondisi ini sejalan dengan peraturan pemerintah yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif dimana pelaku kreatif dapat mendapatkan pelatihan, pembimbingan teknis dan pendampingan. Jika memiliki pengetahuan dan kemampuan dasar akting yang baik maka akan membantu dalam proses kegiatan industri kreatif hiburan seperti film, video, ataupun seni pertunjukan seperti teater.

Manfaat belajar akting bukan hanya untuk industri hiburan saja tapi memiliki manfaat untuk membangun kepribadian diri yang dapat membantu mengidentifikasi dan mengekspresikan diri.

Edukasi dengan cara yang berbeda dapat membuat masyarakat umum mengenal atau merasakan proses latihan akting itu sendiri. Pembelajaran akting bisa dilaksanakan bukan hanya di dalam ruang tetapi juga bisa di luar ruang seperti ruang terbuka, lapangan atau taman.

PERMASALAHAN

Kurangnya minat dan pengetahuan masyarakat umum tentang pembelajaran akting. Perlunya sebuah tempat pelatihan akting dikarenakan tidak semua orang bisa ikut belajar di sanggar yang bersifat

mengikat terhadap anggota. Arti mengikat disini adalah memiliki masa keanggotaan lebih lama bahkan terkesan tidak ada batas waktu keanggotaannya.

Karena yang diinginkan adalah bersifat umum maka Taman Edukasi Akting adalah wadah yang cocok sebagai tempat belajar berekspresi diri, edukasi akting dan juga area rekreasi.

Berdasarkan latar belakang maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah arsitektur pada perencanaan Taman Edukasi Akting ini adalah "bagaimana rancangan Taman Edukasi Akting di Banjarbaru yang dapat mawadahi bakat dan minat tentang pelatihan akting, dan masyarakat awam dapat merasakan atau menikmatinya didalam ruang publik?".

TINJAUAN PUSTAKA

A. Taman

Taman kota yang merupakan salah satu komponen utama Ruang Terbuka Hijau (RTH) memiliki peran penting sebagai sarana pembangunan sosial budaya seperti, pendidikan masyarakat, katup pengaman dan pengkayaan budaya kota, tempat berbagai aktivitas sosial masyarakat, pembentuk citra dan *image* kota, tempat utilitas dan fasilitas pendukung kegiatan masyarakat.

B. Akting

1. Definisi Akting

Menurut Jean Benedetti akting adalah aktivitas manusia normal. Semua orang melakukan melakukan akting hampir setiap hari. Secara pengertian profesional akting adalah menyampaikan sebuah pengalaman atas sesuatu yang pernah terjadi atau yang mungkin pernah terjadi tapi

dilakukan dengan berpura-pura sebagai orang lain yang bukan kita.

Aktng diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan kata peran (pemain sandiwara) yang dalam kamus berarti proses, cara, perbuatan memahami perilaku yang diharapkan dan dikaitkan dengan seseorang.

Proses latihan aktng yang di gunakan adalah proses latihan teater modern, dimana pada latihan dasar tersebut sudah mencukupi latihan yang paling dibutuhkan. Latihan dasar aktng tersebut adalah olah tubuh, olah suara dan olah rasa.

2. Latihan Dasar Aktng

¹ Teknik adalah cara, metode dan strategi dalam melakukan atau menyelesaikan sesuatu kegiatan dengan baik dan benar atau aman. Teknik pemeranan dapat dipahami sebagai suatu metode atau cara untuk mengoptimalkan keterampilan potensi pikir, perasaan, vokal dan tubuhnya dalam membawakan peran atau tokoh dengan totalitas dan penuh kesadaran, sehingga diperoleh manfaat dalam meningkatkan aktng atau seni peran dari suatu tokoh atau peran yang diekspresikan.

Penguasaan teknik pemeranan ini dilakukan melalui Olah Tubuh, Olah Suara dan Olah Rasa. Hal ini dilakukan agar peserta memiliki; ketahanan tubuh, suara yang memadai dan kepekaan rasa dalam mencapai tujuan pembelajaran berpengalaman seni peran atau aktng.

- Olah tubuh merupakan pembelajaran praktik melalui pengolahan atau pelatihan agar tubuh memiliki; stamina yang kuat,

kelenturan tubuh dan daya refleksi tubuh.

- Olah suara merupakan praktik pengolahan atau pelatihan elemen-elemen yang berhubungan dengan suara melalui teknik pemapasan dan pengucapan agar memiliki; artikulasi yang jelas, intonasi suara, dinamika suara dan kekuatan suara.
- Olah rasa adalah suatu proses latihan yang menempatkan perasaan sebagai objek utama dari pengolahan/latihan.

C. Ruang Terbuka

1. Definisi Ruang Terbuka

² Ruang terbuka adalah ruang yang direncanakan kerana kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Pada dasarnya ruang terbuka dapat dikatakan sebagai suatu wadah yang dapat menampung kegiatan atau aktivitas tertentu dari manusia baik secara individu atau secara berkelompok.

2. Jenis Ruang Terbuka

a. Berdasarkan Kegiatan

Ruang terbuka aktif adalah ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan di dalamnya.

² b. Elemen Ruang Terbuka

Elemen keras (hard material), merupakan suatu unsur yang dapat memberikan sifat ruang terbuka menjadi kaku, tegar dan memberikan kesan ruang yang kuat, misalnya perkerasan, bangunan.

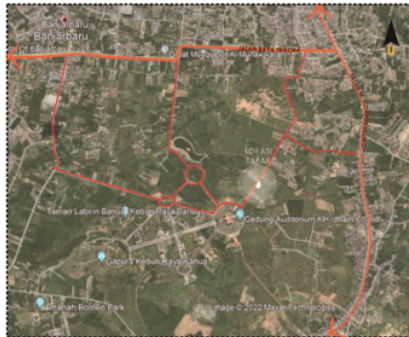
Elemen lembut (soft material), merupakan suatu unsur yang dapat memberikan kelembutan dan kehidupan, elastis, fleksibel misal tanaman.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi Objek perancangan Taman Edukasi Akting berada di Kota Banjarbaru. Tapak berada di Jl. Banua Praja Utara, Cempaka, Kecamatan Cempaka, Kota Banjarbaru, provinsi Kalimantan Selatan. Batasan tapak antara lain, yaitu: Sebelah Utara berbatasan dengan area hijau (semak belukar, alang alang). Sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Banua Praja Utara dan area hijau. Sebelah Barat berbatasan dengan area hijau (semak belukar, alang alang). Sebelah Selatan berbatasan lahan kosong dan area hijau (semak belukar, alang alang)

Tapak terpilih memiliki total luas lahan sekitar $\pm 17.233 \text{ m}^2$ / ± 1.7 hektare dengan bentuk trapesium. Orientasi tapak menghadap Barat Laut-Tenggara dengan kondisi tanah keras.



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

B. Konsep Programatik

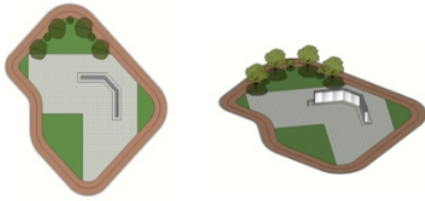
Taman Edukasi Akting di Banjarbaru merupakan fasilitas kegiatan pelatihan akting dan rekreasi untuk masyarakat umum. Tujuan perancangan ini yaitu menampung kegiatan latihan (workshop) akting dan masyarakat umum yang dapat melihat dan merasakan proses kegiatan pelatihan akting di ruang publik atau taman. Konsep yang digunakan adalah konsep analogi pada taman.

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan programing arsitektur sehingga permasalahan diselesaikan dengan penyelesaian langsung. Penyelesaian masalah pada perancangan taman edukasi akting adalah dengan menggunakan konsep proses latihan olah-olahan yang diterapkan pada taman, yaitu olah tubuh, olah suara dan olah rasa.

C. Konsep Rancangan

Taman menjadi 3 bagian seperti proses olah-olahan pada latihan akting yaitu taman olah tubuh, taman olah suara, dan taman olah rasa.

Taman 1, bagian olah tubuh. Lebih banyak penggunaan fisik, latihan kekuatan tubuh, kebutuhan ruang untuk berlari, berjalan santai, tapi dengan material yang nyaman untuk kaki. Karena dalam latihan lebih mengutamakan ruang gerak yang leluasa dan juga diutamakan berinteraksi dengan alam, material alam seperti diatas rumput dibanding dengan material yang kasar dan keras seperti beton, semen, dsb.

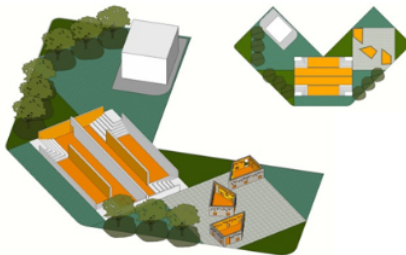


Gambar 2. Taman Olah Tubuh
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 3. Dinding Cermin di Taman Olah Tubuh
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

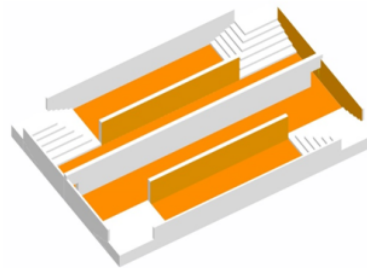
Taman 2, bagian olah suara. Menggunakan dinding batu bata berlubang, menggunakan pipa yang tersambung yang bisa digunakan untuk berteriak atau bersuara dan bisa terdengar keluar.



Gambar 4. Taman Olah Suara
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 5. Dinding Suara di Taman Olah Suara
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 6. Dinding Gaung di Taman Olah Suara
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

Taman 3, bagian olah rasa. Menggunakan instalasi berukuran 3x3 meter, berbentuk persegi yang dimana dibuat untuk mewakili rasa yang dibawa dengan menggunakan warna. Rasa senang, rasa sedih, rasa takut, rasa marah, dan rasa sendirian diwakili dengan warna kuning, abu-abu, hitam, merah dan putih. Atap dibuat lubang agar sinar matahari dapat masuk kedalam.



Gambar 7. Taman Olah Rasa
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

HASIL



Gambar 8. Rancangan Awal
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



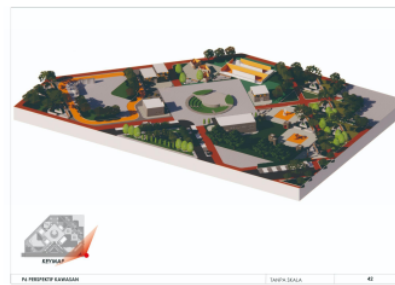
Gambar 9. Rencana Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



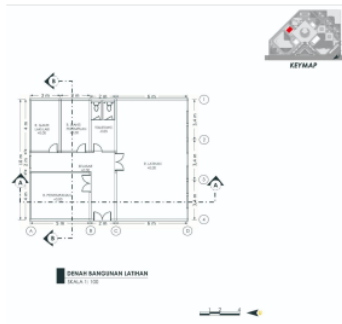
Gambar 10. Tampak Depan Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 11. Tampak Belakang Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 12. Perspektif Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 12. Denah Bangunan Latihan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



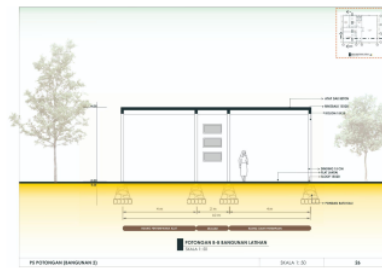
Gambar 13. Tampak Depan dan Belakang Bangunan Latihan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 14. Tampak Samping Bangunan Latihan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



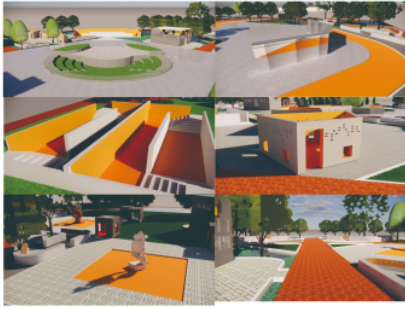
Gambar 15. Potongan A-A Bangunan Latihan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 16. Potongan B-B Bangunan Latihan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 17. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 18. Perspektif Eksterior Taman
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 19. Perspektif Eksterior Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Taman Edukasi Akting merupakan wadah untuk tempat belajar berekspresi diri, edukasi akting dan juga area rekreasi.

Konsep yang digunakan adalah menggunakan programing arsitektur. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan programing arsitektur sehingga permasalahan diselesaikan dengan penyelesaian kongkret. Penyelesaian masalah pada perancangan taman edukasi akting adalah dengan menggunakan konsep proses latihan olah-olahan yang diterapkan pada taman, yaitu olah tubuh, olah suara dan olah rasa. Di setiap taman dibuat semenarik mungkin agar pengguna umum juga bisa mengikutinya.

Taman Edukasi Akting ini diharapkan dapat menjadi taman yang memiliki nilai edukatif dan rekreatif. Edukatif yaitu taman yang dapat memberikan wadah pengajaran bagi masyarakat luas yang memiliki minat dibidang akting. Rekreatif yaitu tempat yang dapat dikunjungi masyarakat luas untuk melihat, menikmati dan belajar tentang akting.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Benedetti, Jean. *The Art of the Actor The Essential History of Acting, from Classical Times to the Present Day*. s.l. : Routledge, 2007. p. 1.
- Dewey, John. *Democracy And Education*. s.l. : The Free Press, 1944.
- Mulyandari, Hestin. *Buku Pengantar Arsitektur Kota*. Yogyakarta : ANDI, 2010.
- Pradana, Herry A. *Peranan Sektor Ekonomi Kreatif Pada Pertumbuhan Ekonomi Dan Ketenagakerjaan Di Kalimantan Selatan*. 1, Banjarbaru : Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan , 2018, Jurnal Kebijakan Pembangunan, Vol. 13, pp. 9-17.
- Sitorus, Eka D. *The art of acting: seni peran untuk teater, film dan TV*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Soetedja, Zackaria, Susi Gustina, Milasari, Agus Supriatna, Purwatiningsih, Yuni Pratiwi, Hartono, dan Dyah Masita Rini. *Buku Guru Seni Budaya*. Jakarta : Buku Sekolah Elektronik, 2014.
- Stone, Terry Lee, Sean Adams, Noreen Morioka. *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Beverly : Rockport Publishers, 2006.
- Sylado, Remy, Yapi Tambayong. Bab 2 Dasar-Dasar Akting. *Akting - Susah-susah Gampang, Gampang-gampang Susah*. s.l. : Kepustakaan Populer Gramedia, 2013, p. 3.

Website

- Kurniawan. 3 Alasan Bagus untuk Mengambil Kelas Akting. *Superprof*. [Online] Superprof, March 11, 2020. [Cited: February 24, 2022.] <https://www.superprof.co.id>.
- Perfilman Indonesia. *Wikipedia*. [Online] Wikipedia, January 4, 2022. [Cited: February 23, 2022.] https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Indonesia.
- Taman Film. *Wikipedia*. [Online] May 26, 2021. [Cited: November 9, 2021.] https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Film.

Dopi Restu Utomo

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

6%

2

archive.org

Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On