

Jurnal Arsitektur Lansekap

Beranda: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/lanskap>

eISSN: 2442-5508

Artikel Riset

Komunikasi visual arsitektur lanskap: Studi kasus animasi desain ruang terbuka hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana

Muhammad Yasin Arief Afandi¹, Naniek Kohdrata^{1*}, I Made Agus Dharmadiatmika¹

1. Program Studi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Indonesia

*E-mail: naniek_kohdrata@unud.ac.id

Info artikel:	Abstract
<p>Diajukan: 16-01-2023 Diterima: 20-03-2023</p>	<p><i>Visual communication of landscape architecture: case study animating design of the Green Open Space of Sudirman Campus, Udayana University. An animated visual media contains design ideas and works as a media for a landscape architect to communicate with clients. This research aims to analyze and describe the audiences's perceptions in giving meanings based on their understanding on the animated Green Open Space Design of Sudirman Campus, Udayana University. This study applies a qualitative research method. Data were collected from in-depth interview process with some respondents. The respondents are considered as audiences whom are categorized into structural officials and project managers related from Udayana University. The respondents responses were analyzed using visual communication theory. The analysis covers the animated visual product and audiences reception towards the green open space design understanding based on the meaning of the message delivered by the animated visual, and finally clarifying the position of the meaning of the message. The result shows that visual power through the application of animation techniques, namely solid drawing, story board, sound effects and motion graphics can influence audience in creating their own meaning toward design ideas messages delivered. There are also differences in the audience's meaning position, namely the opposition position and the accepting position.</i></p>
<p>Keywords: <i>audience reception analysis; animation; visual communication; perception; and message meaning position.</i></p>	<p>Intisari Komunikasi visual arsitektur lanskap: studi kasus animasi desain ruang terbuka hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana. Animasi visual merupakan suatu media yang memuat ide desain dan sekaligus medium arsitek lanskap untuk mengkomunikasikan hasil karya kepada klien. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan persepsi pengguna berdasarkan pemahaman mereka terhadap desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana yang ditampilkan secara animasi. Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data</p>

Kata kunci: analisis resepsi pemirsa; animasi; komunikasi visual; persepsi; dan posisi makna pesan.

diperoleh melalui wawancara mendalam dengan sejumlah responden dari unsur pejabat struktural dan manajer proyek di Universitas Udayana. Tanggapan responden dianalisis menggunakan teori komunikasi visual. Analisis mencakup produk animasi visual dan pemahaman responden yang diterima melalui visualisasi desain ruang terbuka hijau yang dianimasikan. Pemahaman tersebut selanjutnya diklarifikasi untuk posisi makna dari pesan yang dikirimkan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa teknik animasi yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide desain, yang mencakup solid drawing (gambar 3D statis), alur cerita, efek suara, dan gambar bergerak, membentuk pemaknaan terhadap desain yang bersifat personal pada masing-masing pemirsa. Pemaknaan dan pemahaman terhadap pesan visual animasi juga menciptakan dikotomi posisi terhadap ide desain, yaitu menerima dan menolak.

1. Pendahuluan

Arsitektur lanskap menjadi salah satu Bidang yang sangat sering menggunakan media visual untuk berkomunikasi dengan para konsumennya. Arsitek lanskap berkarya dengan berkreasi membentuk sebuah konsep, gambaran, dan persepsi yang masih maya di pikirannya. Pemikiran tersebut divisualisasikan melalui media yang konkret atau nyata. Salah satu media visualisasi ini berupa animasi tiga dimensi (3D) yang merepresentasikan obyek arsitektur hingga lingkup ruang terbuka dengan skala yang cukup luas secara lebih nyata. Dalam membuat animasi yang terpenting adalah pergerakan. Kepekaan untuk mengamati pergerakan benda-benda, lebih bisa mendekatkan pada realita menjadikan animasi yang semakin hidup, apalagi didukung kreativitas dan imajinasi.

Suatu desain lanskap di dalamnya terdapat sebuah ide, gagasan-gagasan, dan inovasi-inovasi kreatif. Namun kenyataannya terdapat kesulitan bagi pengguna untuk memahami sebuah ide desain dari seorang arsitek lanskap, salah satu contoh permasalahan di lapangan yaitu bagaimana membuat pengguna mengerti ide desain yang direncanakan tersebut. Salah satu cara untuk memberikan kemudahan bagi orang yang tidak memiliki latar belakang arsitektur maka sebuah visualisasi dapat digunakan untuk mengenali dan memahami desain tersebut. Menurut Aziz (2019), cara penyampaian pesan visual menjadi sangat penting pada saat ini sebagaimana pesan yang diberikan sebagai komunikasi terhadap visual. Oleh karenanya, hal tersebut dapat dilakukan melalui proses melihat secara langsung bentuk yang nyata karena pada umumnya pengguna desain kurang paham hanya dengan melihat gambar teknik arsitektural saja. Terjadinya perbedaan paham antara arsitek lanskap dengan pengguna desain atau konsumen karena ada yang salah dengan proses komunikasi yang berlangsung. Komunikasi menjadi suatu hal vital dalam sebuah proyek yang ditangani oleh arsitek lanskap. Sebagai seorang konseptor, arsitek lanskap harus mampu mengomunikasikan gagasan desainnya dengan baik agar tidak terjadi salah paham dengan pihak *stakeholder* (konsumen, kontraktor, dan tukang). Oleh karenanya hasil visualisasi dapat mengurangi kesalahan dalam rancangan, mendapatkan kepastian, dan *deal* satu pemahaman sehingga menjadi acuan awal dalam bekerja/tahapan selanjutnya.

Pentingnya arsitek lanskap berkomunikasi dengan konsumen untuk membangun koneksi dan pendekatan emosional dengan para pelanggan secara lebih personal, lebih interaktif, dan pada akhirnya akan membantu mengarahkan penjualan. Kekuatan visual akan membuat pemasaran produk lebih kuat dan lebih berkesan serta dapat mengubah hal-hal tidak berwujud menjadi sesuatu yang konkret, membantu orang dalam membayangkan ide seorang arsitek dalam pikiran mereka. Maka dari itu dibutuhkan media komunikasi yang baik untuk menjelaskan rancangan desainnya dengan tujuan agar pengguna mengerti dan memahami desain yang direncanakan sehingga visualisasi desain dapat diterima dengan baik sesuai kebutuhan pengguna desain.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di Kampus Sudirman Universitas Udayana yang terletak di Jalan P. B. Sudirman, Dangin Puri Klod, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei 2020 sampai dengan November 2022. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah kamera digital atau *handphone* untuk melakukan dokumentasi. Perangkat lunak di komputer untuk mengolah data seperti *Microsoft Word* 2019, *Microsoft Excel* 2019. Pada proses produksi visualisasi animasi menggunakan perangkat lunak seperti *AutoCAD* 2019, *SketchUp* 2017, *Lumion* 9, *Adobe After Effect* CC 2017, dan *Adobe Premiere Pro* CC 2017. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan metode wawancara secara mendalam, proses wawancara mendalam dilakukan peneliti dengan beberapa responden atau khalayak yang disesuaikan dengan kategori ditentukannya, yaitu khalayak selaku pejabat struktural terkait dan penanggung jawab proyek dari Universitas Udayana. Analisis data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis hasil produksi untuk menjabarkan susunan tanda visual yang membawa pesan dan makna serta melakukan analisis resepsi khalayak dalam pemaknaan pesan untuk memahami proses pembuatan makna (*making meaning proses*) yang dilakukan oleh penonton atau khalayak ketika mengonsumsi gambar atau visual berupa animasi desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana, dan yang terakhir mengklarifikasi posisi pemaknaan pesan.

3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Konsep Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Gambaran Umum Lokasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Kampus Sudirman terletak di Jalan P. B. Sudirman, Dangin Puri Klod, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Kawasan pusat dari Kampus Sudirman dipilih karena potensinya yang dapat dialihfungsikan menjadi kawasan ruang terbuka. Lokasi ini merupakan area strategis yang dikelilingi oleh beberapa gedung utama seperti, gedung Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di bagian utara, gedung GDLN (*Global Development Learning Network*) di bagian timur, gedung Cakra Vidhya Usadha dari Fakultas Kedokteran di bagian selatan dan ada gedung Pasca Sarjana di bagian barat.

Kondisi Biofisik dan Area Sekitar Lokasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Area perencanaan ruang terbuka hijau yang akan dibangun sebelumnya merupakan sebuah bangunan lantai 1 sebagai ruang kantor SPI (Satuan Pengawasan Intern), serta koperasi yang memiliki luas bangunan sekitar 1241,52 m². Kawasan yang direncanakan memiliki batas tapak Pura Widya Mahaamertha di bagian utara, jalan kampus di bagian timur, area parkir motor di bagian selatan, dan gedung Pasca Sarjana di bagian barat. Kawasan ini memiliki beberapa vegetasi eksisting dengan jenis pepohonan, yaitu pohon beringin (*Ficus benjamina*), pohon angsa (*Pterocarpus indicus*), pohon kamboja (*Plumeria* sp.)

Aktivitas Area Sekitar Lokasi Desain Ruang Terbuka Hijau

Pada area yang dipilih untuk menjadi ruang terbuka hijau sebelumnya merupakan ruang kantor SPI (Satuan Pengawasan Intern), serta koperasi. Ruangan tersebut difungsikan sebagai ruang kantor dan koperasi yang ditujukan kepada civitas akademika Universitas Udayana. Sebelumnya juga terdapat area taman internet yang difungsikan sebagai area beraktivitas bagi mahasiswa Kampus Sudirman.

Tidak adanya area berinteraksi sosial di luar kelas, sarana rekreasi atau *refreshing*, penanda atau *landmark* (identitas kawasan) juga adanya ruang terbuka hijau di Kampus Sudirman yang seharusnya dapat menjadi fasilitas pendukung kegiatan pendidikan civitas Universitas Udayana. Selain itu, perlu adanya ruang tambahan sebagai tempat untuk mendukung kegiatan persembahyangan dan upacara di area Pura.

Adanya ruang terbuka hijau di kampus diharapkan akan meningkatkan minat civitas Universitas Udayana untuk datang ke kampus. Terbentuknya sebuah kawasan baru agar mahasiswa dapat beraktivitas juga berkegiatan secara akademik juga non akademik. Secara tidak langsung dengan berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan diharapkan meningkatkan kegiatan ekonomi di dalam kampus.

Konsep Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana didesain dengan mengusung tema "*Sustainable Campus Landscape*". Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman didesain oleh tim desainer selaku tim penghijauan kampus, tim desain ini dipimpin oleh arsitek, yaitu Ir. I Putu Adi Sumarbawa, S.T., M. Ars.

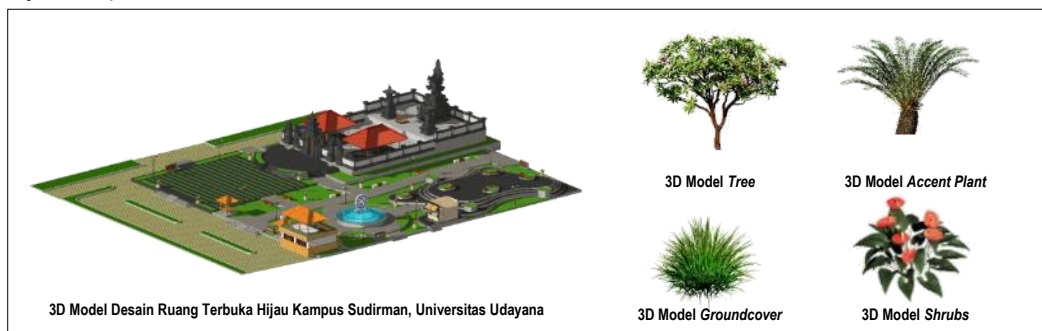


Gambar 1. Konsep Pembagian Ruang, Konsep *Block Plan*, Konsep *Layout Plan*
 Sumber: Tim Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman, Universitas Udayana.

Hasil Produksi Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Perancangan Model 3D Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Penggambaran karakter atau *solid drawing* merupakan kemampuan dalam menciptakan objek 3 dimensi sebagai dasar utama animasi yang memegang peranan dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi. Sebuah objek dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah objek. Penggambaran setiap elemen lanskap dilakukan agar dapat merepresentasikan secara nyata lanskap yang akan direncanakan. Pada perencanaan Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman dibuat dengan menggunakan software *SketchUp* 2019. Dalam pembuatan model 3D, dibagi menjadi 3 proses agar mewujudkan detail dan kemudahan dalam proses produksi animasi, yaitu (1) Model 3D *Site* Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman, (2) Model 3D Tanaman pada Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman, dan (3) Material pada Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman



Gambar 2. Hasil 3D Model Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman, Universitas Udayana dan Hasil 3D Model Tanaman

Perancangan Alur Cerita pada Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Alur cerita atau *story board* merupakan gambaran atau *scene* berbentuk visual, audio, keterangan dan narasi untuk suara yang akan dibuat pada perancangan *story board*. Tujuan perancangan *story board* dalam penelitian ini adalah sebagai rencana jalannya konsep alur yang telah ditentukan. Dalam pembuatan animasi ruang terbuka hijau, *story board* juga dibutuhkan sebagai tahap awal susunan yang menjadi acuan dalam

pembuatan animasi. Alur yang dibuat di dalam animasi ini bersifat maju atau linier, yang dimulai dari latar belakang hingga konsep desain yang sesuai dengan tema.

Perancangan Grafis Gerak pada Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Menurut Thomas dan Johnston (1981) grafis gerak atau *motion graphic* sebagai salah satu teknik dasar animasi adalah teknik untuk menggerakkan dan menghaluskan gambar sehingga objek dapat terkesan hidup serta tidak membosankan. Implementasi grafis gerak pada animasi yang ditampilkan akan terlihat dinamis dan menarik. Dalam animasi ruang terbuka hijau, *motion graphic* diterapkan pada setiap *sequence* yang dibuat sesuai dengan *story board* yang direncanakan. Penggunaan *motion graphic* akan memberikan daya tarik karena pergerakan yang tercipta dari setiap elemen visual yang berkolaborasi, seperti ilustrasi dan tipografi. Selain itu kemudahan dalam penyampaian pesan akan jauh lebih baik.




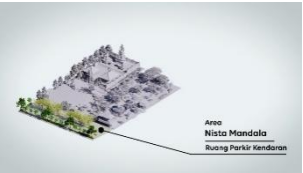



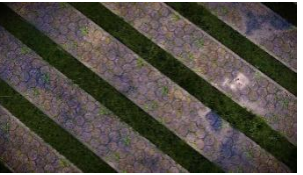

Perancangan Efek Suara pada Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Efek suara latar belakang atau Musik latar diberikan agar animasi terlihat menarik dan tidak membosankan bagi khalayak, musik latar yang dipilih dalam animasi ini adalah “*Invitation*” oleh Patreon (*no copyright*). Musik latar tersebut dipilih karena salah satu contoh musik instrumental. Musik instrumental merupakan musik yang tersusun dari rangkaian nada-nada ritmik yang teratur dan harmonis. Keteraturan nada-nada tersebut membuat khalayak dapat merangsang pikiran, memperbaiki konsentrasi dan ingatan, serta dapat membangun kecerdasan emosional. Selain itu, penambahan *voice over* yang diisi oleh Ida Ayu Ari Shanti (Mahasiswa Program Studi Arsitektur Lanskap) agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dapat membangun imajinasi tentang suatu rangkaian pesan yang disampaikan oleh khalayak. Selain dari penambahan suara latar dan *voice over* pada animasi ruang terbuka hijau terdapat beberapa efek suara lain seperti suara hujan dan suara burung agar suasana dapat tercipta dengan baik juga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima.

Hasil Animasi 3D Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana

Visualisasi animasi tiga dimensi (3D) pada Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman yang sudah dirancang mengikuti berdasarkan *story board* yang direncanakan berdasarkan data dari desainer atau arsitek. Berikut hasil produksi visualisasi animasi tiga dimensi (3D) pada perencanaan Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Visualisasi Animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana

No	Scene		
1			
	Pesan: Lokasi Kampus Sudirman Universitas Udayana di Kota Denpasar		
2			
	Pesan: Konsep <i>tri mandala</i> pada Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman		
3			
	Pesan: Penjelasan mengenai penggunaan material ramah lingkungan		

No	Scene
4	 <p>Pesan: Sebagai area interaksi oleh civitas Unud</p>

Animasi ini menjadi media visual yang bertujuan menyampaikan pesan yang berupa konsep desain dari perencanaan Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman kepada khalayak. Dalam studi kasus ini posisi khalayak yaitu khalayak sebagai "orang-orang yang ditujukan". Khalayak yang dimaksud merujuk pada kelompok orang yang dibayangkan oleh komunikator serta untuk siapa pesan akan dibuat. Khalayak yang dituju sebagai responden yaitu pejabat struktural terkait dan penanggung jawab proyek dari Universitas Udayana. Adanya animasi konsep desain yang ingin dirancang oleh seorang desainer dapat terjadi lebih komunikatif dan efektif, sesuai target yang dituju karena penggunaan animasi dapat diterima oleh berbagai kalangan. Pesatnya perkembangan teknologi menunjang para arsitek untuk mengembangkan ide-idenya dan dituangkan dalam sebuah media visual.

Proses Pemaknaan Pesan Khalayak terhadap Konsep Desain Animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman

Pemaknaan Pesan Responden Sebagai Desainer

Responden sebagai desainer satu (RD-1) yaitu Ir. I Putu Adi Sumarbawa, S.T., M.Ars. adalah seorang arsitek dan ketua tim desainer dari proyek Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman. Responden sebagai desainer 2 (RD-2) yaitu Ir. I Made Agus Dharmadiatmika, S.P., M.T. adalah seorang arsitek lanskap dan anggota tim desainer dari proyek Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana.

Hasil penerimaan makna dari RD-1 memberikan pernyataan bahwa animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman yang ditampilkan sudah sesuai dengan keinginan dan konsepnya. Hal ini ditekankan kepada alur penyampaian/alur cerita dari konsep dalam video animasi tersebut yang sangat baik dari segi cara penyampaiannya. Konsep desain dapat dimengerti dan dipahami melalui alur cerita yang ditampilkan. Alur cerita sejalan dengan cara penjelasan konsep ketika berhadapan dengan konsumen pada beberapa proyek, dalam hal ini proyek lanskap. Pembuatan animasi sebagai media visual dipengaruhi oleh alur cerita (*story board*). Hal ini juga sesuai dengan yang dikemukakan oleh Thomas dan Johnston (1981), *story board* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus karena di dalam *story board* ini terkandung pesan yang disampaikan oleh komunikator. Urutan penyampaian pesan yang ingin diberikan kepada penonton menjadi bagian penting karena akan mempengaruhi pembentukan persepsi dari penonton. Alur cerita yang dibuat secara urut akan memberikan kemudahan bagi penonton menerima pesan. Hal ini juga berhubungan dengan tahapan pembentukan persepsi. Menurut Liliweri (2011), dimana individu akan mengorganisasikan rangsangan-rangsangan visual dan akan membentuk interpretasi terhadap rangsangan visual yang diterima.

Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman tersebut menampilkan pesan atau konsep yang sudah sesuai dengan ide dari desainer. Bentuk dan model dari setiap tanaman, perkerasan hingga material dapat direpresentasikan dengan baik. Akan tetapi, realitas yang diciptakan masih kurang hanya dengan pembuatan objek yang representatif. Penciptaan suasana dari *movement* setiap individu atau *object* menjadi poin penting lainnya dalam animasi. Hal ini berkaitan dengan grafis gerak (*motion graphic*), yang dapat memberikan suasana secara nyata dari pergerakan-pergerakan natural setiap objek yang dibuat berdasarkan pesan yang ingin disampaikan. Menurut Shelby (2013), *motion graphic* mengandalkan aset-aset untuk mendapatkan perhatian dari penonton dan mengkomunikasikan informasi dari konten yang ada. Hal ini menjadikan aspek visual sebagai hal penting untuk mendukung hasil akhir yang ingin dicapai. Animasi adalah gambar bergerak yang tidak hanya terdiri dari satu gambar, namun gabungan beberapa gambar yang akan menciptakan ilusi dan membuat objek seolah-olah hidup. Oleh karena itu, makna yang tercipta bukan hanya dari objek yang direpresentasikan saja namun gerakan yang terjadi dari objek yang diciptakan. Menurut

Thomas dan Johnston (1981) grafis gerak atau *motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan dan menghaluskan gambar sehingga objek dapat terkesan hidup serta tidak membosankan. Dari hal ini dapat dikatakan bahwa *motion graphic* akan sangat memberikan pengaruh kepada pemaknaan khalayak karena gerakan objek yang ditampilkan akan memberikan makna dari pesan yang ingin disampaikan komunikator.

Hasil penerimaan makna dari RD-2 memberikan pernyataan bahwa animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman yang ditampilkan memiliki susunan penyajian pesan atau informasi yang baik. Video animasi tersebut sangat baik dengan menampilkan kondisi eksisting dari proyek ruang terbuka hijau. Adanya tampilan perubahan kondisi (*before-after*) sangatlah diperlukan dalam penyajian informasi terkait konsep desain. Hal ini menyangkut juga tentang pembentukan persepsi khalayak, dimana khalayak akan memulai membayangkan lokasi proyek tersebut dan akan mengetahui situasi sekitarnya. Setelah itu akan muncul bayangan atau gambaran bahwa nantinya pada lokasi tersebut akan terbangun sebuah kawasan hasil dari representasi desain yang ditampilkan. Menurut Liliweri (2011), pada tahap ketiga, individu membuat interpretasi dan evaluasi terhadap stimulus berdasarkan pengalaman masa lalu atau pengetahuan tentang apa yang dia terima itu.

Dari hasil penerimaan makna dari RD-2 juga menyampaikan bahwa keseluruhan model dibuat dengan baik dan sudah mendekati konsep yang ingin disampaikan oleh desainer. RD-2 juga berpendapat akan sangat sulit membuat model atau membuat representasi yang senyata mungkin apalagi suasana yang ingin dibangun. Dari sini hal yang dikemukakan oleh RD-2 merupakan sebuah pernyataan yang merujuk kepada penggambaran karakter (*solid drawing*) pada teknik dasar animasi. Tidak hanya kemampuan untuk membuat model atau objek senyata mungkin, namun juga kemampuan dari animator untuk melakukan observasi yang detail dari kondisi kawasan yang ingin dibangun. Menurut Thomas dan Johnston (1981), kemampuan menciptakan objek tiga dimensi sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi. Animator dituntut untuk memiliki pengetahuan dan daya eksplorasi yang baik pada bidang yang digelutinya, dalam kasus ini bidang lanskap. Pentingnya pengetahuan terhadap setiap karakteristik elemen *softscape* dan *hardscape* agar mewujudkan model atau objek senyata mungkin, selain itu daya ekspolari dari kawasan yang dibinanya juga akan menunjang bagaimana animator dapat menggambarkan atau memvisualisasikan suasana dari kawasan tersebut.

Pemaknaan Pesan Responden Sebagai Konsumen

Responden sebagai konsumen 1 (RK-1) yaitu Prof. Dr. IB. Wyasa Putra adalah Wakil Rektor IV Bidang Perencanaan, Kerja Sama dan Informasi Universitas Udayana masa jabatan 2017-2021, dan sebagai pencetus ide untuk rencana kawasan ruang terbuka hijau di Kampus Sudirman. Responden sebagai konsumen 2 (RK-2) yaitu Dr. Ir. Lie Jasa, MT. adalah Kepala PPK (Pejabat Pembuat Komitmen) Kontruksi Universitas Udayana, dan dapat dikatakan sebagai penanggung jawab dari Universitas Udayana.

Hasil Penerimaan makna dari RK-1 memberikan pernyataan bahwa konsep animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman yang berbeda dengan konsep ruang terbuka hijau yang ingin dibangunnya. Menurut RK-1 konsep yang ditampilkan dalam animasi bukanlah sebuah ruang terbuka hijau, melainkan sebuah taman. Video animasi tersebut dipahami sebagai sebuah taman. Memiliki perbedaan paham dengan pengertian ruang terbuka hijau yang tertulis di dalam peraturan perundang-undangan. RK-1 memiliki pendapat tersendiri terkait ruang terbuka hijau. RK-1 mampu menjelaskan bahwa elemen lanskap yang ditampilkan dalam video animasi merupakan sebuah taman dan bukanlah ruang terbuka hijau. Dari hasil penerimaan makna bahwa RK-1 dapat mengenali dan memaknai sebuah kawasan dari elemen lanskap yang ditampilkan. Selain itu, RK-1 juga mampu menjelaskan pengertian ruang terbuka hijau menurutnya dengan beberapa referensi seperti hutan kampus dan beberapa lokasi lainnya. Adanya perbedaan pengertian dari persepsi RK-1 dipengaruhi oleh operasi mental yang dijelaskan oleh Bloomer (1976), beberapa aktivitas mental bisa memengaruhi persepsi visual yaitu ingatan, proyeksi, harapan, selektivitas, kebiasaan, disonansi, budaya dan kata-kata. Di sini kemampuan animator dalam membuat karakter kawasan dari konsep yang ingin disampaikan menjadi pengaruh utama pembentukan persepsi RK-1. Penggambaran karakter (*solid drawing*) sebuah kawasan akan mempengaruhi penilaian responden atau khalayak dalam mengklasifikasikan pengertian dari kawasan tersebut. Adanya kekurangan dari elemen lanskap atau komposisi dari sebuah kawasan yang direpresentasikan akan mengurangi makna yang tercipta oleh khalayak. Hal ini juga dijelaskan Sumanto (2014) bahwa persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus.

Kesalahan khalayak memberikan makna adalah sebuah kekurangan dari komunikator yang tidak mampu memberikan pesan melalui media dengan baik.

Hasil penerimaan makna RK-1 juga memiliki pendapat lainnya mengenai cara pengambilan gambar. Hal ini merupakan temuan dari penelitian, yang mana cara pengambilan gambar termasuk ke dalam ilmu sinematografi. Menurut Brown (2016) menjelaskan bahwa istilah sinematografi memiliki makna "*writing with motion*" atau menulis dengan gerakan. Dalam sinematografi berfokus kepada komposisi dari setiap shot seperti *camera angle*, *shot type*, dan *camera movement*. Berbeda dengan animasi yang merupakan menggerakkan model atau karakter, sinematografi akan berbicara mengenai cara penempatan kamera atau *view* terhadap karakter tersebut sehingga karakter yang diciptakan dapat dimaknai atau dipahami sesuai dengan tujuan dan kebutuhan.

Persepsi terhadap karya visual animasi ruang terbuka hijau oleh RK-1 dalam konsep komunikasi visual termasuk perseptual kognitif. Menurut pendekatan tersebut, penonton tidak hanya menyaksikan keterangan objek secara terstruktur, tetapi juga secara aktif tiba pada suatu kesimpulan persepsi melalui operasi mental. Bloomer (1976) mengidentifikasi beberapa aktivitas mental yang bisa memengaruhi persepsi visual yaitu ingatan, proyeksi, harapan, selektivitas, kebiasaan, disonansi, budaya dan kata-kata.

Hasil penerimaan makna dari RK-2 bahwa konsep desain dari animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman dapat dipahami dengan baik olehnya. Menurut RK-2, konsep yang ditampilkan dalam animasi sudah dapat dipahami sejak menerima gambar rencana kerja sebelumnya. Video animasi tersebut dapat dipahami sebagai ruang terbuka hijau. Pemahaman dari RK-2 sudah terbentuk semenjak diberikannya gambar rencana kerja oleh desainer. RK-2 berpendapat juga bahwa animasi yang ditampilkan mempertegas pemahamannya terhadap konsep desain yang akan dibangun. Sama halnya dengan pendapat dari RK-1, kecepatan transisi disinggung oleh RK-2. Hal ini juga dikategorikan ke dalam sinematografi, yang mana transisi menjadi perpindahan dari *shot type* yang digunakan. Transisi atau perpindahan adegan menjadi temuan dari penelitian ini karena akan menyinggung kebutuhan waktu khalayak untuk membentuk persepsi.

Peneliti mengategorikan bahwa konsep persepsi RK-2 terhadap animasi desain ruang terbuka hijau termasuk sensual konstruktivisme, artinya pernyataan RK-2 terhadap animasi melahirkan gambaran atau konsep dari pengalaman sebelumnya. Hal ini dimaksudkan bahwa, RK-2 mengartikan bahwa animasi yang ditampilkan menambah bayangannya akan Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman karena kondisi sebelumnya yaitu persepsi atas gambar kerja yang memang sudah memberikan pesan dan konsep kepada RK-2.

Posisi Pemaknaan Khalayak

Setelah melakukan proses pemaknaan pesan, selanjutnya peneliti akan membahas posisi dari pemaknaan pesan. Pemaknaan pesan atau persepsi yang dihasilkan sesuai dengan keterangan dari para khalayak atau responden yang diwawancarai. Khalayak yang dituju atau dipilih sesuai dengan kategori khalayak sebagai "orang-orang yang dituju". Khalayak yang dimaksud berujuk pada kelompok orang yang dibayangkan oleh komunikator serta untuk siapa karya visual akan dibuat.

Berdasarkan kategori khalayak tersebut peneliti melakukan wawancara mendalam pada animasi ruang terbuka hijau mengenai persepsi dari khalayak atau responden yang dalam hal ini sebagai penanggung jawab atau pemilik Universitas Udayana. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali persepsi dari setiap individu responden mengenai animasi Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman.

Responden Sebagai Konsumen 1 (RK-1)

Posisi persepsi atau pemaknaan pesan dari RK-1 mengenai animasi desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana sebagai berikut.

Dari animasi ruang terbuka hijau yang ditampilkan. RK-1 berpendapat bahwa desain yang disampaikan sudah sesuai untuk sebuah taman. Namun konsep atau gagasan tersebut belum diterima oleh RK-1 karena berbeda dengan pendapat beliau bahwa sebuah ruang terbuka hijau merupakan hutan dengan vegetasi pohon yang lebih dominan. Hal ini ditambahkan dengan pendapat RK-1 bahwa penggambaran model tanaman baik dalam karakteristik tanaman, komposisi penataan, pemilihan warna serta pemilihan material dimaknai oleh RK-1 sebagai taman. Selain itu, RK-1 berpendapat animasi yang ditampilkan memberikan bayangan sebuah

taman, seperti Taman Kota Lumintang, Lapangan Niti Mandala Renon, dan Lapangan Puputan Badung (I Gusti Ngurah Made Agung). Posisi pemaknaan RK-1 adalah posisi *opposition position* atau posisi oposisi. Konsep ruang terbuka hijau yang disampaikan tersebut belum diterima oleh RK-1 karena konsep tersebut tidak sesuai dengan pemahamannya bahwa ruang terbuka hijau adalah kawasan dengan vegetasi pohon yang dominan. Responden Sebagai Konsumen 2 (RK-2)

Posisi persepsi atau pemaknaan pesan dari khalayak yang dituju atau RD-2 yaitu Dr. Ir. Lie Jasa, MT, mengenai animasi desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana sebagai berikut.

Dari animasi yang ditampilkan, RK-2 berpendapat bahwa animasi yang ditampilkan sudah menyampaikan pesan atau makna yang sesuai sebagai representasi ruang terbuka hijau. Penggambaran karakter dari masing-masing elemen lanskap yang dibuat sudah dapat dimaknai sebagai elemen pembentuk dari ruang terbuka hijau. Pembentukan makna sebelumnya diperkuat dengan bayangan ketika menerima gambar rencana kerja. Namun ada beberapa hal yang mengganggu proses pembentukan persepsi dari RK-2, seperti kecepatan dari animasi yang disampaikan masih terlalu cepat pada poin-poin yang ingin dijelaskan. Menurut pendapat RK-2, beberapa orang butuh waktunya masing-masing ketika memproses informasi dari sebuah tayangan. Posisi pemaknaan pesan menurut RK-2 adalah *accepting position*, karena menerima dengan baik pesan yang disampaikan dari animasi desain ruang terbuka hijau.

Tabel 2. Posisi Pemaknaan Responden Terhadap Animasi Desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana

No	Kode	Responden	Jabatan	Penerimaan
1	RK-1	Prof. Dr. I. B. Wyasa Putra	Wakil Rektor IV Bidang Perencanaan, Kerja Sama dan Informasi Universitas Udayana masa jabatan 2017-2021	<i>Opposition position</i>
2	RK-2	Dr. Ir. Lie Jasa, M.T.	PPK Kontruksi Universitas Udayana	<i>Accepting position</i>

Terdapat perbedaan posisi oleh kedua khalayak yang dituju sebagai penanggung jawab Universitas Udayana dalam proses penerimaan pesan. Perbedaan posisi dihasilkan setelah menganalisis proses wawancara secara mendalam dari setiap responden. Adanya perbedaan posisi dari masing-masing responden didasari oleh pengetahuan serta pengalaman mereka untuk memahami ruang terbuka hijau. RK-1 berpendapat bahwa konsep yang disampaikan merupakan sebuah taman dan bukanlah sebuah ruang terbuka hijau. Setiap karakter yang dibentuk dalam animasi disepakati merupakan elemen dari sebuah taman. Sedangkan, RK-2 berpendapat bahwa konsep yang dibawakan sudah dapat dikatakan ruang terbuka hijau.

4. Simpulan

Animasi desain Ruang Terbuka Hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana dapat menjadi media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan ide dan gagasan dari seorang arsitek kepada khalayak, khususnya konsumen. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden sebagai desainer dan konsumen, teknik dasar animasi yang mempengaruhi proses pembentukan persepsi khalayak yaitu penggambaran karakter (*solid drawing*), alur cerita (*story board*) dan grafis gerak (*motion graphic*). Unsur efek suara (*sound effect*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam mempengaruhi pembentukan persepsi, khususnya persepsi visual. Efek suara hadir sebagai elemen pendukung dalam animasi. Selain teknik dasar animasi, penelitian ini juga menemukan bahwa ilmu sinematografi juga berpengaruh dalam proses pembentukan persepsi khalayak.

Dari hasil wawancara dengan responden sebagai konsumen, terdapat perbedaan posisi pemaknaan pesan. Terdapat posisi menerima (*accepting position*) dan posisi oposisi (*opposition position*). Responden sebagai konsumen mampu memaknai pesan yang disampaikan yang didasari pemahaman, penerimaan serta penilaian dari masing-masing responden.

5. Daftar Pustaka

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital, CHANNEL: Jurnal Komunikasi 7 (1), 49. <http://dx.doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Bloomer, C. M. (1976). *Principles of Visual Perception*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Brown, B. (2016). *Cinematography theory and practice for Cinematographer & Directors Third Edition*. New York: Routledge.
- Liliweri, A. 2011. Komunikasi: Serba Ada Serba Makna. Jakarta: Kencana
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence king publishing
- Sumanto. 2014. Psikologi Umum. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Thomas, F. and Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life* Disney Animation. New York: Walt Disney Production