

FASILITAS PENGEMBANGAN SENI DIGITAL DI SURABAYA

Aquilla Keo Teophilea dan Ir. Andhi Wijaya, M.T.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

aquillakeo@gmail.com; andiwi@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Bangunan Fasilitas Pengembangan Seni Digital di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pengembangan Seni Digital di Surabaya merupakan fasilitas yang mawadahi para seniman untuk mengembangkan diri lagi dengan adanya fasilitas-fasilitas yang memadai dan sekaligus mawadahi para masyarakat yang tertarik dalam pembelajaran atau pengembangan seni digital. Dengan menggunakan pendekatan Simbolik yang diperkuat dengan pendalaman *sequence*, diharap fasilitas pengembangan yang dirancang mampu mendukung para seniman untuk lebih berkembang dengan maksimal karena terfasilitasi segala kebutuhan teknologinya. Adanya bangunan cagar di site fasilitas ini membuat lebih dapat memaknai atau merepresentasikan dari bangunan dengan design “lama” dengan bangunan dengan design yang “baru”. Fasilitas pengembangan seni digital ini dilengkapi ruang-ruang luar yang mengakomodasi para pengunjung dan dapat melihat bangunan baru sebagai representasi teknologi yang baru dan ruang-ruang yang mengakomodasi para seniman baru yang ingin belajar sehingga menggunakan pendekatan *sequence*. Adanya

fasilitas ini diharapkan dapat menjadi pioner bagi fasilitas serupa di Jawa Timur khususnya Surabaya sehingga perkembangan seniman digital semakin maju lagi.

Kata Kunci : komersil, rekreasi, seni digital, seniman, teknologi

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan peninggalan seni sejarah paling banyak di dunia berasal dari peninggalan kerajaan-kerajaan. Peninggalan sejarah di Indonesia banyak terbagi dari beberapa jenis seperti antara lain lukisan, patung, ornamen, bangunan, candi dan lainnya. Dari banyaknya peninggalan sejarah yang dimiliki, banyak seniman yang mengabadikan momen ataupun mengekspresikan dari lukisan, pahatan, dan lainnya. Karena seni visual sendiri merupakan manifestasi artistik dari sifat visual yang menggunakan teknik ataupun bahan untuk

menangkap, pada permukaan tertentu, komposisi grafik mengikut nilai estetika tertentu .

Pengaruh teknologi cetak digital di dunia seni rupa Indonesia mulai terlihat pada akhir tahun 90 an, namun penerimaan karya seni rupa dengan teknologi cetak digital terlihat marak sekitar tahun 2003. Salah satu indikasinya bisa dilihat pada penyelenggaraan kompetisi seni rupa Indonesia/ASEAN Art Awards (IAAA) pada tahun itu. Sebanyak 20 dari 66 finalis menggunakan media digital. Menurut ketua dewan juri Mamannoor, jumlah ini cukup mengejutkan karena semula karya seni semacam itu belum memperoleh kesempatan dan momentum seperti layaknya karya seni lainnya.

Salah satu kota dengan peninggalan sejarah yang banyak adalah Kota Surabaya, dikarenakan banyaknya seni-seni yang ditinggalkan dari Belanda yang berada di bangunan **Hotel Majapahit, Siola, Tugu Pahlawan, Gedung Nasional Indonesia, dan lainnya**. Menurut pendapat Tri Rismaharini, bercita-cita ingin membuat wadah atau ruang khusus bagi para penggiat seni dan budaya di kota Pahlawan karena kota ini sudah memiliki banyak seniman dari segala rentang usia dan berbagai kategori lukisan. Kota ini juga sudah memiliki beberapa tempat galeri seni dan berbagai museum yang menampilkan atau memamerkan karya dari masing-masing kategori atau dari komunitas yang berbeda. Dari segi komunitas seni sendiri, di Surabaya sudah cukup banyak, namun masih minim-nya tempat yang mewadahi seniman untuk melakukan kegiatan pelatihan seni sekaligus tempat untuk memamerkan karyanya yang menjadikan tempat wisata agar dikunjungi oleh para wisatawan atau masyarakat kota.

Namun di era sekarang, para seniman juga banyak yang berkembang pesat dan beradaptasi seiring berkembangnya teknologi. Di era sekarang, seni digital sudah bertumbuh dengan pesat. Tidak hanya tentang seni, namun seni digital dapat dikaitkan dengan alat-alat yang berbau digital seperti kamera, laptop, maupun komputer. Dari beberapa hal tersebut sekarang banyak tumbuh seniman baru yang membuat karyanya dari alat-alat tersebut yang menghasilkan foto/visual yang menjadikan suatu karyanya mempunyai *value* untuk dikomersilkan.

Berkembangnya seni digital ini juga mempengaruhi perkembangan seni yang ada, karena semua saling berhubungan. Sebagai contoh jika perkembangan alat-alat digital semakin canggih akan mempengaruhi kualitas seni yang dihasilkan maupun jenis-jenis karya yang akan dihasilkan oleh tiap seniman tersebut. Dari sisi ekonomi maupun pekerjaan yang sekarang sudah serba digital juga akan mempengaruhi dari sisi mengiklankan suatu merk atau produk dan dibutuhkan seniman-seniman.

Majunya seni digital di Indonesia sendiri belum secara merata karena masih tersentralisasi di Jakarta.

Oleh karena itu Fasilitas Pengembangan Seni Digital di Surabaya penting untuk diterapkan untuk mewadahi bagi para penggiat seni khususnya di Surabaya agar penyebaran seni-seni digital juga merata di Kota besar seperti Surabaya. Fasilitas ini juga mendukung impian dari pemerintah Kota Surabaya yang ingin adanya fasilitas untuk mewadahi para penggiat seni sekaligus menjadi tempat wisata. Dampak yang diharapkan ketika dilakukannya penelitian ini adalah untuk mewadahi para seniman maupun tiap orang yang menyukai seni digital agar lebih maju dengan adanya pelatihan pengembangan Bersama komunitas-komunitas yang ada disuatu bangunan sekaligus menjadi pusat fasilitas seni di Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Banyaknya seniman berpendapat bahwa Indonesia membutuhkan fasilitas sebagai media untuk masyarakat semua kalangan untuk tahu tentang apa saja tentang seni digital maupun karya-karya yang bisa dihasilkan dari seni digital ini. Kurangnya fasilitas atau wadah untuk belajar maupun berkolaborasi masih cenderung sedikit apalagi di luar Kota Jakarta, dan tetap perlu memiliki tempat pengembangan khusus. Sehingga para seniman dan masyarakat awam yang tertarik tidak hanya dapat dijangkau di Jakarta namun bisa dijangkau di Surabaya juga karena berdekatan juga dengan kota-kota yang cukup besar seperti Malang, Sidoarjo, Batu, dan lainnya.

1.3. Tujuan Perancangan

Membuat fasilitas yang menaungi / mewadahi para seniman, pecinta seni digital maupun orang yang ingin belajar berkarya menggunakan alat digital agar lebih mengenal atau mengembangkan seni digital, Menjadi pusat Fasilitas Seni Digital di Surabaya dan Menghidupkan wisata seni di Surabaya.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak berlokasi di Jl Simpang Dukuh No. 45, Kecamatan Genteng, Surabaya, Jawa Timur. Tapak merupakan lahan kosong yang berada pada di pinggir jalan Tunjungan dengan adanya bangunan cagar.



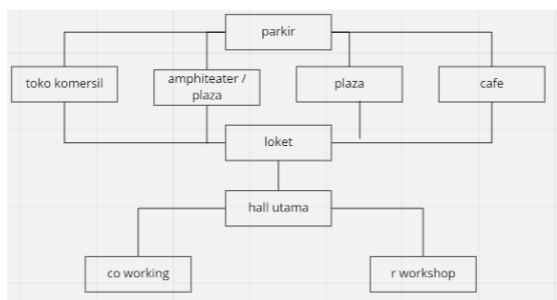
Gambar 1.1. Lokasi Tapak
Data dan Peraturan Tapak

Luas Tapak : 10.035,78 m²
 Zonasi : Zona Perkantoran, Perdagangan dan Jasa (K-5)
 Peruntukan : Klinik
 Koefisien Dasar Bangunan : 60%
 Koefisien Luas Bangunan : 2 poin
 Koefisien Dasar Hijau Minimum : 10%
 Garis Sempadan Bangunan : 3m
 (Sumber: Peta RTDR)

2. DESAIN BANGUNAN

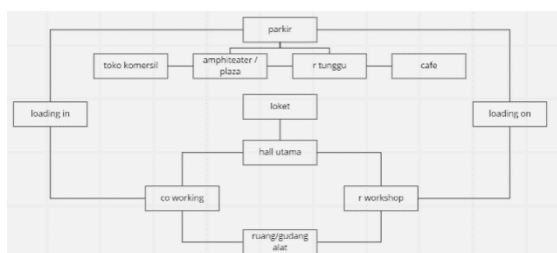
2.1. Program Ruang

2.1.1. Alur Pengunjung



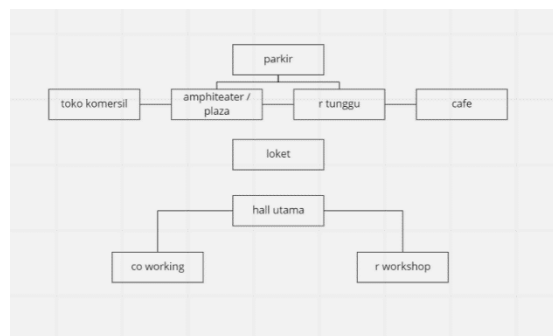
Gambar 2.1. Alur Pengunjung

2.1.2. Alur Seniman



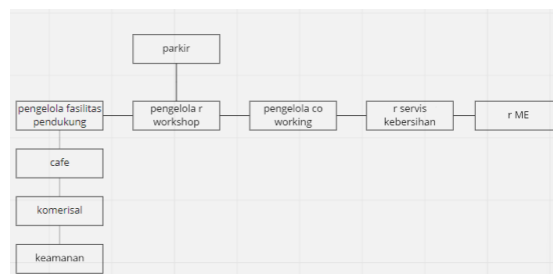
Gambar 2.2. Alur Seniman

2.1.3. Alur Komunitas



Gambar 2.3. Alur Komunitas

2.1.4. Alur Pengelola



Gambar 2.4. Alur Pengelola

2.2. Analisis Tapak

2.2.1. Analisis Lingkungan Sekitar Tapak

Tapak ini terletak di tengah kota, dengan akses yang mudah dengan ruas jalan yang cukup lebar dan akses angkutan umum juga banyak karena lokasi ada di tengah kota dekat dengan balai kota dan lainnya serta di daerah tengah kota banyak.

2.3. Konsep Perancangan

2.3.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini menggunakan prinsip infill design dan menggunakan konsep harmony. Dengan menggabungkan bangunan cagar dengan bangunan yang modern dengan menggunakan prinsip infill design yang tetap mempertahankan bangunan cagar dan menggabungkan dengan bangunan baru dengan tetap membuat seimbang dan adanya keharmonian.

Konsep ini mempunyai tujuan akhir untuk berada di tengah area site yaitu tempat pusat aktivitas dari pengunjung maupun para seniman karena adanya layer 360 derajat yang memungkinkan dinikmati oleh semua orang dan terciptanya ruang karena adanya atap yang dimulai dari elevasi 0m sehingga juga bisa dimanfaatkan menjadi tempat menonton maupun bersantai.

2.3.2. Transformasi Bentuk



Gambar 2.5. Transformasi Bentuk

Bangunan mengalami transformasi bentuk sesuai dengan konsep perancangan dan respons terhadap lingkungan sekitar tapak.

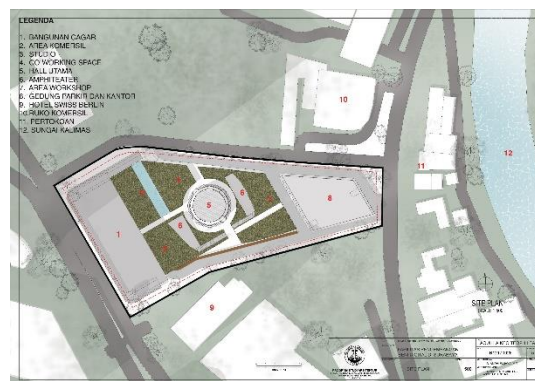
2.4. Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan simbolik karena untuk mewujudkan atau merepresentasikan bangunan ini menjadi pusat teknologi digital di Surabaya karena masih sedikitnya pusat fasilitas pengembangan seni digital di Indonesia khususnya di Surabaya.

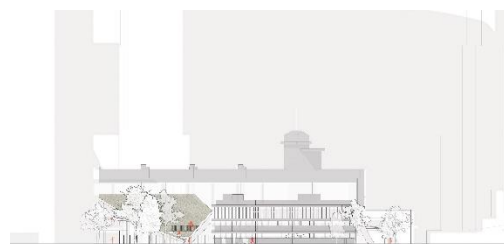
Untuk dapat menyelesaikan masalah desain, yaitu bagaimana suatu bangunan dapat membantu untuk para seniman maupun masyarakat awam dengan membuat fasilitas ini menjadi pusat tempat teknologi digital sehingga orang awam pun dapat masuk dan tertarik mengenai seni digital dan juga ikut belajar dan mengembangkan seni digital lagi.

Memfokuskan menggunakan pendekatan simbolik juga dikarenakan area site ini ada bangunan cagar dan disekitar site ini banyaknya bangunan bersejarah yang juga mendukung fasilitas ini merepresentasikan pusat fasilitas pengembangan seni digital di Surabaya.

2.5. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.6. Site Plan



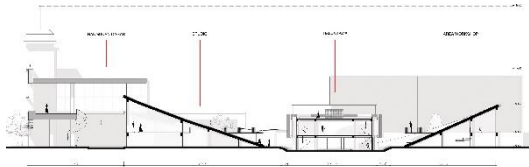
Gambar 2.7. Tampak Timur

Penataan massa bangunan memiliki orientasi utama ke arah Barat. Orientasi ini diperkuat dengan adanya banyak pejalan kaki dan adanya bangunan tinggi yang menghalangi sinar panas dari arah Barat sehingga menjadikan site ini tidak terkena panas yang terlalu lama dan banyaknya pengunjung pejalan kaki di Jl. Tunjungan. Fasilitas ini sendiri juga tidak penuh oleh hanya dengan bangunan melainkan banyaknya area hijau dan adanya atap greenroof pada 4 massa utama sehingga menjadikan fasilitas ini lebih rimbun dan lebih rileks untuk para seniman dan pengunjung.

Pada bangunan bagian Timur juga dibuatnya bangunan dengan fungsi Gedung parkir dan area perkantoran dengan mengambil elemen-elemen yang ada pada bangunan Savelkoul sehingga perjalanan dari Gedung parkir ke area tengah sama halnya dengan entrance dari arah Barat menuju area tengah yang menunjukkan perjalanan dari bangunan desain masa lalu hingga bangunan desain yang lebih modern.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman desain yang dipilih adalah menggunakan pendalman sequence, yang dirasa dapat membentuk ruang yang berbeda pada tiap masanya, dan juga mampu untuk membuat ruang dengan permainan massa. Selain itu, ruang-ruang yang ada disusun membentuk sebuah suasana yang berbeda.



Gambar 3.1. Potongan Bangunan

Permainan massa pada bangunan ini membentuk ruang-ruang yang dapat digunakan menjadi pusat poros aktivitas para pengunjung untuk menikmati seni di Fasilitas ini. Dengan adanya ruang di dekat hall utama juga meningkatkan interaksi pada pada tiap orang dikarenakan ruang yang tercipta dari atap-atap tiap massa yang dimulai dari elevasi 0m.

Ruang yang tercipta juga tujuan terakhir dari perjalanan sequence yang ada, dari bangunan cagar atau bangunan dengan desain lama ke bangunan dengan desain yang lebih modern.



Gambar 3.2. Perspektif pada Hall Utama

Pada area hall utama dibuat 2 lantai sehingga bisa digunakan untuk pengunjung menikmati layar 360 derajat dengan proporsi yang maksimal dan tidak terlalu rendah untuk melihat kearah layar dan mampu untuk menampung lebih banyak orang.

Rooftop pada hall utama juga mendapatkan pemandangan 360 derajat untuk kearah sekitar site Jl. Tunjungan karena fasilitas ini dijadikan ikon untuk seni digital.



Gambar 3.3. Potongan Bangunan

Pemandangan yang didapat pada rooftop hall utama contohnya ialah mall Tunjungan Plaza dan sekitarnya.

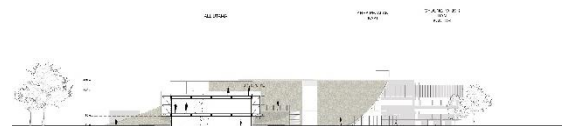
3.1. Karakter Ruang Massa



Gambar 3.4. Pendalaman Karakter Ruang Kegiatan DMT

Pada tiap massa, atap selalu dimulai dari elevasi 0m sehingga jika membuat 2 lantai tidak bisa digunakan secara maksimal, maka dari itu dibuat adanya mezanine di tiap massas sehingga mendapatkan cahaya, sirkulasi udara yang cukup dan adanya interaksi tiap orang di dalam massa tersebut.

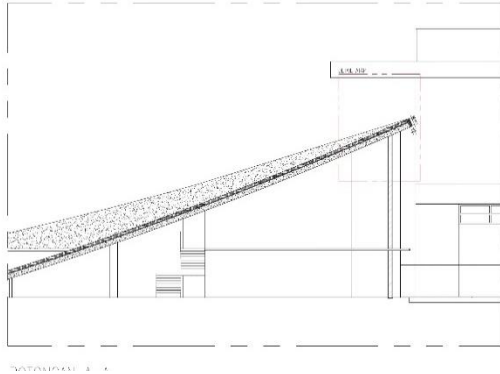
Penggunaan mezanine di ruang studio dan area komersil juga diuntungkan karena akan terjadi banyaknya interaksi dan desain yang lebih unik karena adanya kemiringan atap.



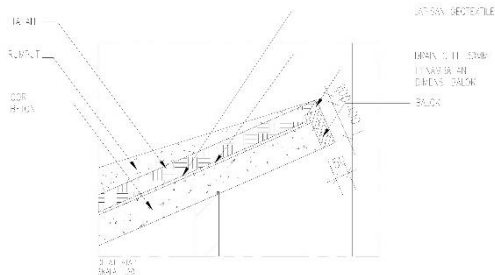
Gambar 3.5. Potongan Site

Area Hall Utama dikelilingi oleh atap greenroof sehingga mendapatkan kenyamanan secara perasa dan visual karena mendapat kesan rimbun dan tidak panas.

3.2. Detail Atap



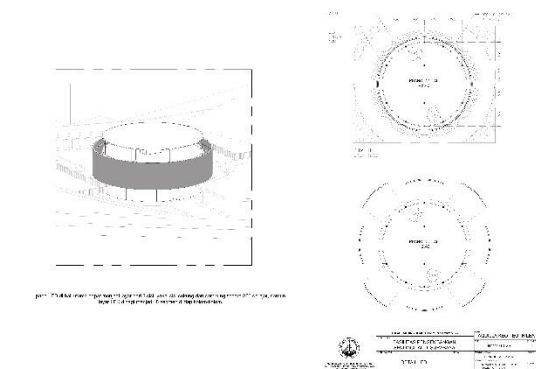
Gambar 3.6. Detail Atap



Gambar 3.7. Detail Atap

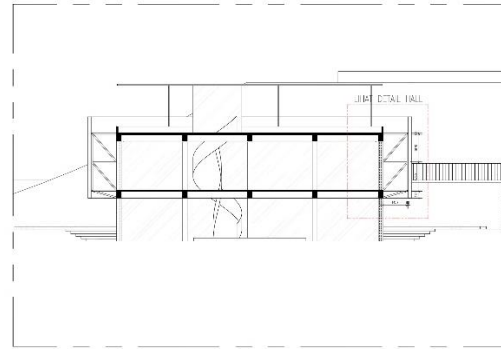
Detail atap greenroof ini digunakan di massa bagian tengah site untuk membentuk ruang-ruang yang menjadi pusat aktivitas para pengunjung dan seniman yang ada di Fasilitas ini.

3.4. Detail LED

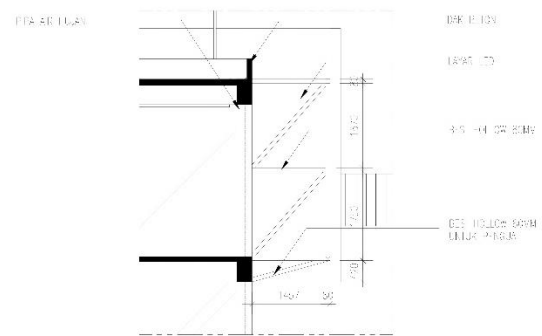


Gambar 3.8. Detail LED

Penggunaan layar LED 360 derajat ini dibagi menjadi 8 segmen agar dapat terealisasikan dan tidak terlalu banyak lengkungan.



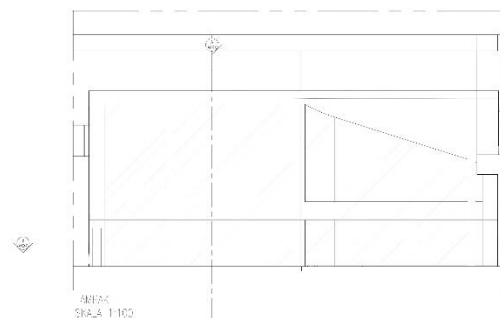
Gambar 3.9. Detail Pemasangan LED



Gambar 3.10. Detail Pemasangan LED

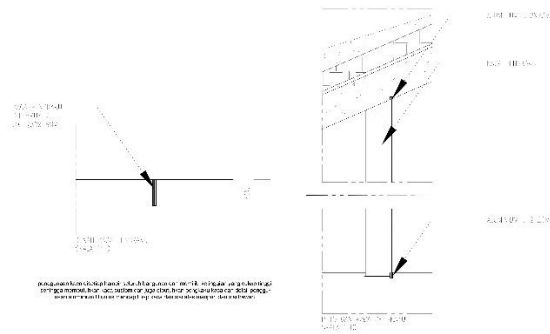
Untuk ruang hall utama ini digunakan untuk area indoor dan outdoor dengan didukungnya layar LED 2 arah. Pemasangannya sendiri menggunakan besi hollo dan menggunakan pengkaku untuk memastikan aman pemasangan 8 segmen layar LED tersebut.

3.5 Detail Modul Kaca



Gambar 3.11. Detail Modul Kaca

Modul kaca ini dibuat *custom* dikarenakan bentuk yang lebar dan tinggi untuk mencakup massa agar dapat memaksimalkan cahaya yang didapat ke dalam area studio dan area komersil.

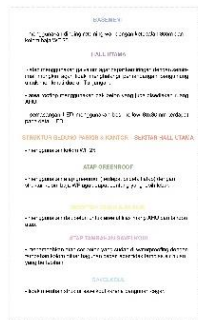
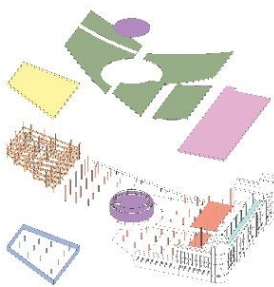


Gambar 3.11. Detail Modul Kaca

Agar pemasangan kaca maksimal digunakan kaca pengkaku sebanyak 2 kaca yang ditempel dan ditanamkan di plafon dan lantai menggunakan aluminium U 2x2cm.

4. SISTEM STRUKTUR

SKEMA SISTEM STRUKTUR

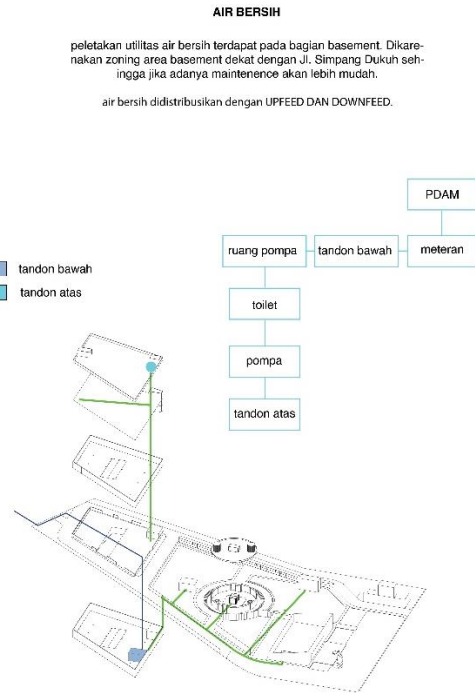


Gambar 4.1. Sistem Struktur Bangunan

Sistem struktur bangunan secara keseluruhan menggunakan sistem kolom beton betulang dan baja . Area jembatan sebagai penyambung bangunan yang memanjang dengan dilatasi struktur. Pada tiap masa terdapat penggunaan atap green roof sebagai salah satu respon terhadap ruang-ruang yang tercipta.

5. SISTEM UTILITAS

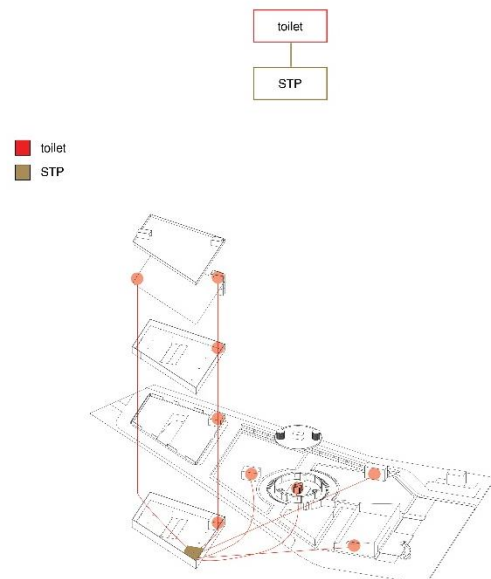
5.1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotoran



Gambar 5.1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotoran

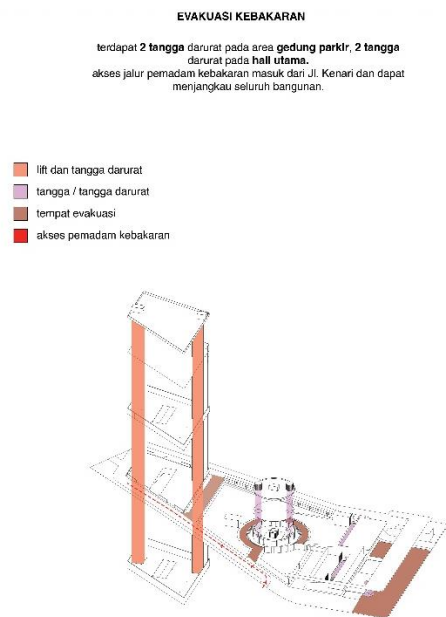
AIR KOTOR DAN KOTORAN

peletakan utilitas air kotor dan kotoran terdapat pada bagian basement, pipa air kotor dan kotoran dibedakan, namun memiliki alur yang sama. kemiringan pipa yaitu 2 derajat dengan tujuan agar sirkulasi dalam pipa lancar.



Sistem air ditampung dahulu di tangki bawah (*ground tank*) kemudian di pompakan ke tangki atas (*upper tank*). Dari sini air didistribusikan ke tiap lantai pada bangunan. Sistem kotoran disalurkan melalui shaft yang lalu dilanjutkan ke septic tank, pada bangunan dikarenakan jarak antar bangunan yang berjauhan.

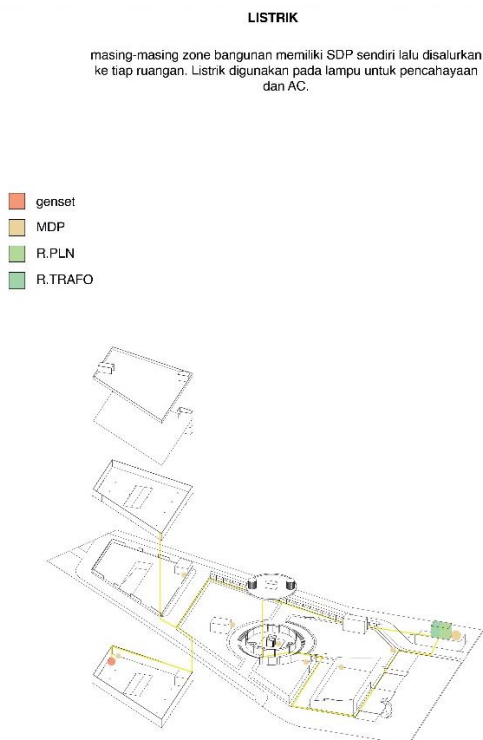
5.2. Sistem Utilitas Evakuasi Kebakaran



Gambar 5.2. Sistem Utilitas Evakuasi Kebakaran

Evakuasi Kebakaran pada massa yang 2 lantai hanya menggunakan tangga darurat, namun pada bangunan Gedung parkir dan area kantor menggunakan 2 tangga darurat yang ada di tiap ujung bangunan dan menggunakan lift. Untuk evakuasi mobil pemadam kebakaran dapat melewati keliling site karena sudah memenuhi standar 4,5m.

5.3. Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.3. Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas listrik disalurkan melalui PLN, lalu menuju ke ruang trafo, genset, MDP. Dari MDO, listrik disalurkan ke setiap SDP yang berada di setiap lantai.

6. KESIMPULAN

Perancangan “Fasilitas Pengembangan Seni Digital di Surabaya” ini diharapkan mampu menghadirkan Fasilitas yang mewadahi baik seniman maupun masyarakat awam. Hal ini diwujudkan melalui desain objek perancangan yang dinamis khas anak muda. Perancangan ruang dengan pendekatan Simbolik dan pendalaman sequence diharapkan mampu membuat ruang-ruang yang mendukung kreativitas dan kebutuhan para seniman maupun pengunjung.

Objek perancangan ini juga diharapkan untuk menjadi pioneer terbangunnya fasilitas pengembangan seni digital lain untuk meningkatkan kesadaran masyarakat maupun memajukan teknologi digital di Indonesia khususnya di Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Herawati, I. S. dan Iriaji. (1997). Pendidikan Seni Rupa. Jakarta : Depdikbud.

Kompas, Lima Karya Seni untuk Kompetisi se-ASEAN, 16 September 2003

Lowenfeld, V. and Brittain, W. L. (1975). *Creative and Mental Growth* (Sixthed.). New York : Macmillan Publishing Co., Inc.

Sumanto. (2006). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD. Jakarta : Depdiknas.

Soehardjo, A. J. (2012). Pendidikan Seni: Dari Konsep Sampai Program. Malang