

Fasilitas Pameran & Edukasi *Anime* di Surabaya

Oei Ignatius Michael dan Christina Eviutami Mediastika
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 chael_05@hotmail.com ; eviutami@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*human view*) Fasilitas Pameran & Edukasi *Anime* di Surabaya.

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Fasilitas Pameran & Edukasi *Anime* di Surabaya ini merupakan fasilitas yang ditujukan untuk memwadahi berbagai acara yang berbau anime dan memberikan edukasi tentang bagaimana membuat anime di Surabaya. Di fasilitas ini, dapat dilatih untuk menjadi animator yang professional baik secara teori dan juga praktek. Fasilitas ini terdiri dari satu massa bangunan dengan fungsi yang berbeda tiap lantainya, yakni fasilitas penerima tamu pada lantai 1, tempat edukasi dan *pre-function hall* pada lantai 2, ruang pameran pada lantai 3. Fasilitas ini tidak hanya diperuntukan untuk yang pameran. Fasilitas ini juga untuk edukasi terdiri dari kelas tradisional untuk anak, kelas tradisional dan kelas digital. Dan juga terdapat fasilitas publik yang diperuntukan untuk pengunjung, antara lain : food court, retail, ATM dan toko merchandise.

Kata Kunci: Pameran, Edukasi, *Anime*, Surabaya

Latar Belakang

Anime adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi (Lesley Aeschliman, 2007). *Anime* merupakan hiburan/hobi yang cukup digemari di Indonesia. Dimulai dengan diselenggarakan pameran *anime* terbesar di Indonesia pada tahun 2012 yaitu *Anime Festival Asia Indonesia (AFAID)* yang berlangsung di Jakarta dengan jumlah peminat yang terus bertambah tiap tahunnya. (<http://www2.jawapos.com/baca/artikel/5914/festival-anime-makin-ramai>). Selain di Jakarta, acara seputar *anime* sering diadakan di Surabaya. Beberapa acara yang diselenggarakan di Surabaya secara rutin seperti *AniCult*, *ConFess*, *J-Sphere*, dll.



Gambar 1. 1. *Cosplay and Japanese Culture*
 (Sumber : <http://jadwalevent.web.id/confess-cosplay-n-japanese-culture-festival-2016#.WGsVyTXKO2s>)



Gambar 1. 2 J-Sphere

(Sumber : <http://jadwalevent.web.id/j-sphere-great-east-j-community#.WGsVvjXKO2s>)

Sayangnya di Indonesia terutama di Surabaya tempat yang mendukung untuk mewadahi acara-acara tersebut masih kurang karena acara-acara tersebut menyewa tempat seadanya seperti di Exhibition center Tunjungan Plaza, DBL arena, dll (Sumber: <http://jadwalevent.web.id/tag/acara-jepang-surabaya#.WGsVjXKO2t>) sehingga orang terkadang tidak tahu jika ada acara-acara tersebut. Hal tersebut karena di Indonesia masih belum menghargai hasil karya yang berbau dengan animasi .

Dengan kurangnya fasilitas untuk mewadahi acara-acara tersebut, saya ingin mendesain bangunan yang dapat mewadahi semua acara yang berhubungan dengan *anime*. Mulai dari tempat untuk menjual hasil karya animator, lomba *cosplay*, jual *merchandise*, dll. Selain memberikan wadah, saya juga ingin untuk meningkatkan perekonomian dengan membuka edukasi pembuatan *anime*.

Rumusan Masalah

Bagaimana bangunan dapat mewadahi sebuah fasilitas komersil untuk menunjang penggemar anime. Sekaligus dapat bangunan dapat memberikan kesan seperti pada cerita anime.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini juga bertujuan agar masyarakat dan pemerintah dapat mengapresiasi karya animasi lokal sekaligus membuka peluang untuk investor asing membeli hasil karya animator lokal.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Bukit Darmo Boulevard,

Surabaya dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan pusat keramaian yaitu: Lenmarc mall, Supermall, SPAZIO, ruko –ruko dan pemukiman yang dapat menjadi peluang untuk meramaikan Fasilitas Pameran & Edukasi *Anime* di Surabaya.



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.

Lokasi : Jl. Bukit Darmo Boulevard
 Unit Pengembangan : Satelit
 Kota : Surabaya

Peraturan Bangunan

Eksisting Lahan : Tanah Kosong
 Rencana Peruntukkan : Perdagangan dan jasa
 Pemanfaatan Lahan : Bangunan komersil
 Luas Lahan : ± 7.000 m2 (0,7 Ha)
 GSB depan : 10 meter
 GSB samping : 3-30 meter (tergantung tinggi bangunan)
 KDB : 50%
 KLB : 300%
 KTB : 70%
 KDH : 30%
 Ketinggian : 1-30 lantai, max 120 meter

(Sumber: Bappeko Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak



Gambar 2. 1. Analisa kendaraan

Posisi entrance berada jauh dari pertigaan agar pengemudi yang dari arah Jl. HR Muhammad ingin ke site dapat masuk tanpa harus putar balik jauh dengan pertimbangan jarak dengan putar balik diatas 50 meter sehingga tidak menyusahakan pengemudi yang ingin datang.

Peletakan pintu keluar berada jauh dari pintu masuk agar dapat mengurangi macet dalam bangunan.



Gambar 2. 2. Analisa sains

Pada desain fasad memperhatikan bukaan pada bangunan agar bukaan tidak menghadap langsung ke arah barat.



Gambar 2. 3. Analisa view dari luar

Fasad diolah agar menghadap ke arah pengemudi yang melewati agar dapat menarik minat pengunjung yang melihat bangunan.

Konsep & Pendekatan Desain

Pendekatan simbolik digunakan pada bentuk bangunan, denah dan sirkulasi untuk menyimbolkan konsep cerita alur anime.



Gambar 2. 4. Pendekatan simbolik

Dari pendekatan desain simbolik terbentuk konsep bangunan. Yang berawal dengan kata *anime* yang merupakan proses gambar yang diam menjadi bergerak dari situ saya mengambil kata kunci *motion*. *Motion* sendiri adalah *moving image* yaitu sebuah gambar berseri yang diputar secara berurutan dalam jangka waktu tertentu (contoh 8 *frame per second*). Ditambah dengan prinsip alur *anime*:

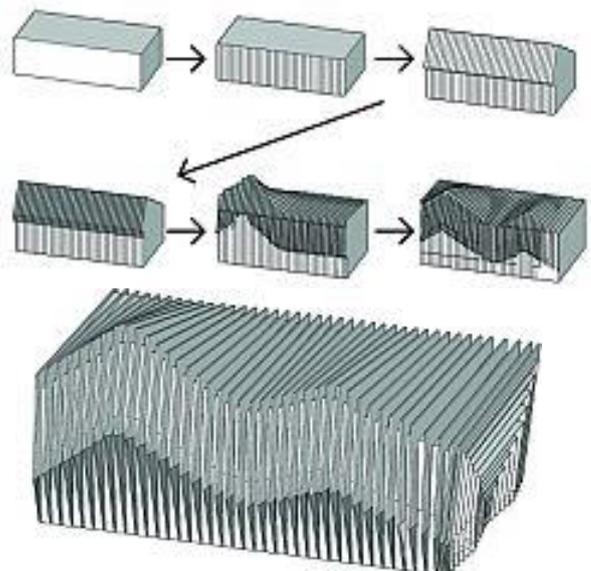
- perkenalan
- konflik
- klimaks kecil
- anti-klimaks
- konflik baru
- klimaks
- anti-klimaks
- ending

Dari *referent* tersebut saya mengambil *signified serial-plot motion*. Perwujudan serial-plot motion dalam bentuk bangunan, denah dan sirkulasi. Bentuk dasar bangunan mengambil dari gambar pembuatan *anime* yaitu frame yang terdapat repetisi.



Gambar 2. 5. Gambar pembuatan anime

Ditambah dengan prinsip alur dalam *anime* sehingga bentuk menjadi unik untuk menyimbolkannya (perkenalan, klimaks, dsb).



Gambar 2. 6. Transformasi bentuk

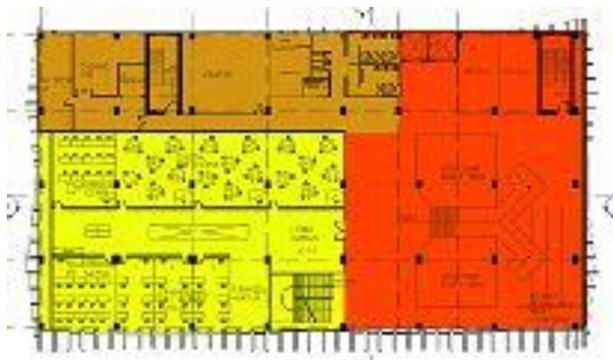
Transformasi bentukan bangunan berawal dari bentukan persegi panjang yang diberikan repetisi *frame per frame* seperti pada pembuatan *anime* kemudian diolah seperti alur cerita pada *anime*.

Selain pada bentukan pada *zoning* dan sirkulasi bangunan memiliki alur “pengenalan” pada lantai 1 yang digunakan sebagai tempat penerima tamu, *service* dan tempat parkir.



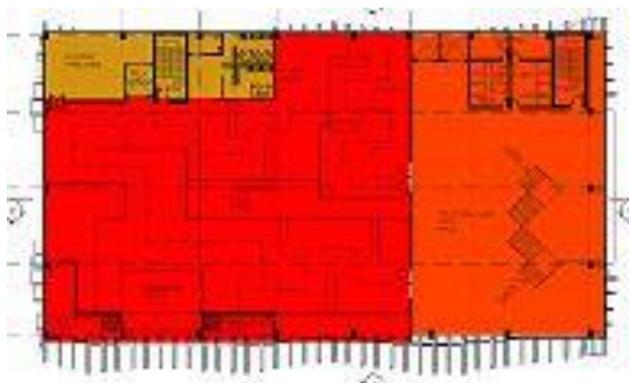
Gambar 2. 7. Zoning layout

Lantai 2 sebagai “konflik” yang berisi tempat edukasi *anime*, retail, kantor, *pre-function hall* dan servis.



Gambar 2. 8. Zoning lantai 2

Lantai 3 merupakan “klimaks” dari bangunan yaitu terdapat ruangan pameran dan *pre-function hall*.



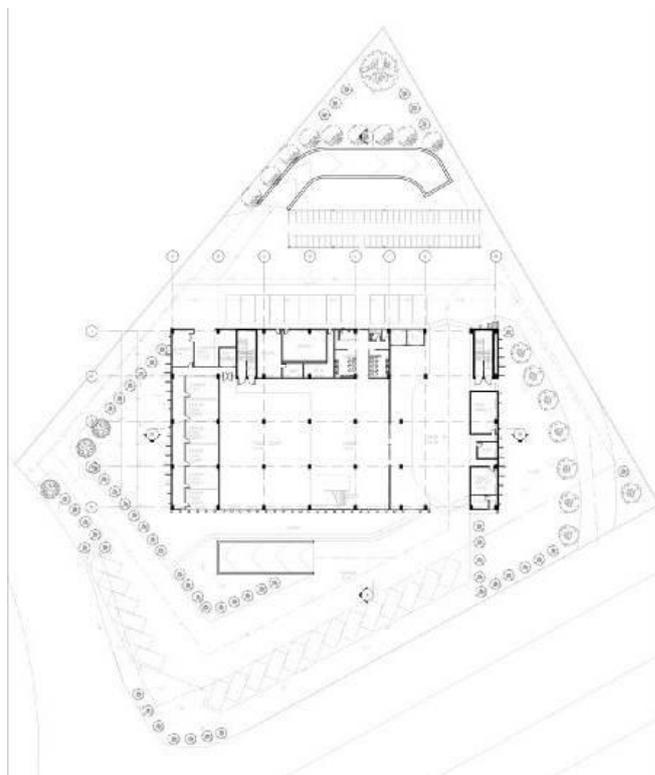
Gambar 2. 9. Zoning lantai 3

Perancangan Tapak dan Bangunan

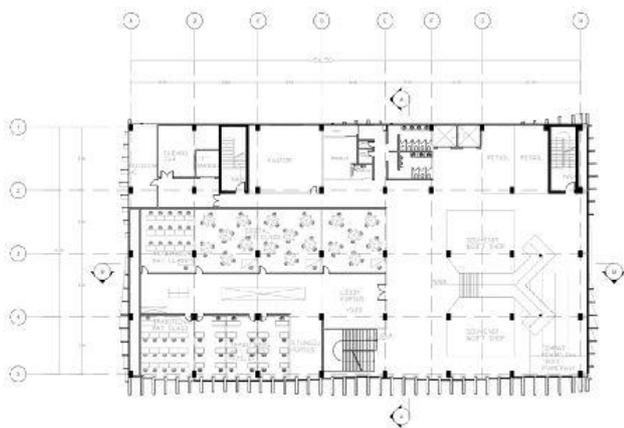


Gambar 2. 10. Site plan

Ini merupakan gambar teknis pada bangunan fasilitas pameran & edukasi *anime* di Surabaya.

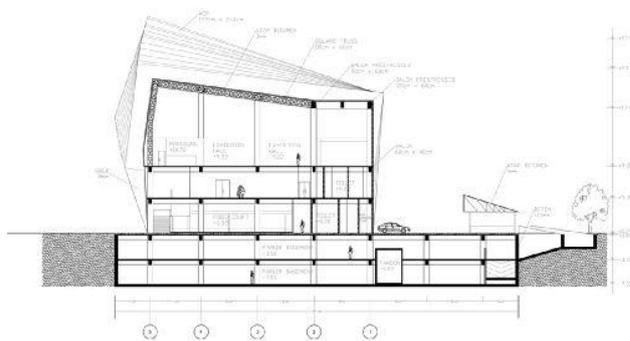


Gambar 2. 11. Layout plan



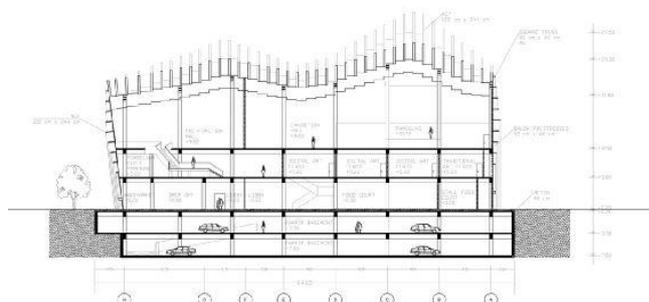
Gambar 2. 12. Denah lantai 2

Gambar potongan bangunan :

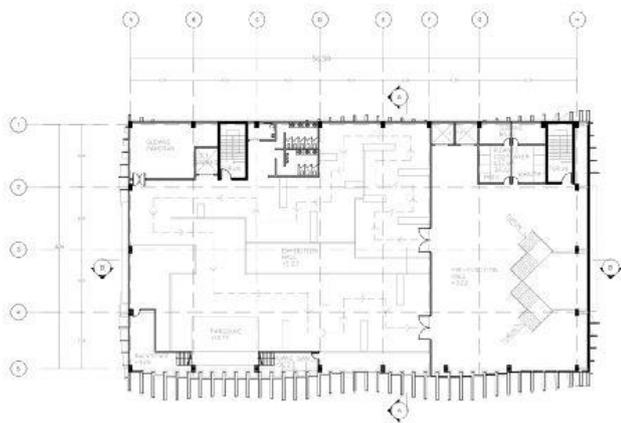


Gambar 2. 15. Potongan A-A

Pada ruangan pameran memiliki denah konseptual yang menceritakan alur pada *anime*. Pada memasuki awalnya diberi sekat-sekat yang lebih rapat untuk menyimbolkan cerita anime dimulai dengan situasi susah yang kemudian semakin ke dalam semakin melebar dan memuncak pada panggung yang merupakan “klimaks” dan kemudian mulai diberi sekat-sekat lagi yang merupakan endingnya.



Gambar 2. 16. Potongan B-B



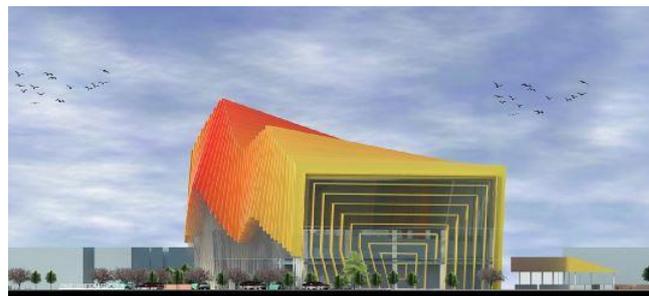
Gambar 2. 13. Denah lantai 3 konseptual

Gambar situasi tampak bangunan :

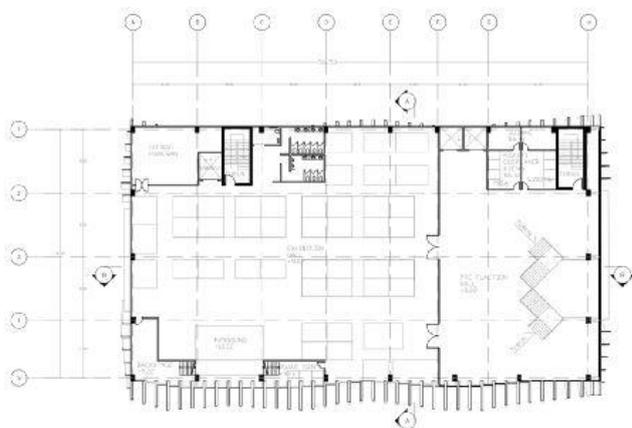


Gambar 2. 17. Tampak Selatan

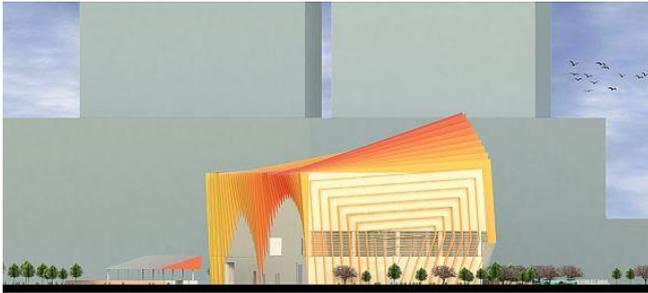
Selain denah konseptual pada ruangan lantai 3 juga di persediakan untuk tatanan yang memaksimalkan kegunaan ruangan.



Gambar 2. 18. Tampak Timur



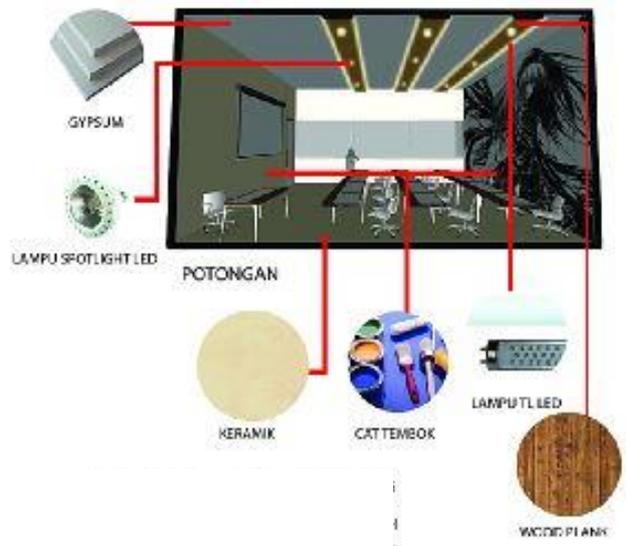
Gambar 2. 14. Denah lantai 3



Gambar 2. 19. Tampak Barat



Gambar 2. 20. Tampak Utara



Gambar 2.23. Material finishing kelas tradisional

2. Ruang Kelas Digital
Kelas digital berada di lantai 2



Gambar 2. 24 key plan kelas digital

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menunjukkan situasi dan mood yang diinginkan ada pada ruangan tersebut.

1. Ruang Kelas Tradisional
Kelas tradisional terletak di lantai 2



Gambar 2. 21. key plan kelas tradisional

Kelas sengaja menggunakan finishing pola serat kayu dan penggunaan warna kecoklatan agar terkesan lebih natural dan lebih tradisional.

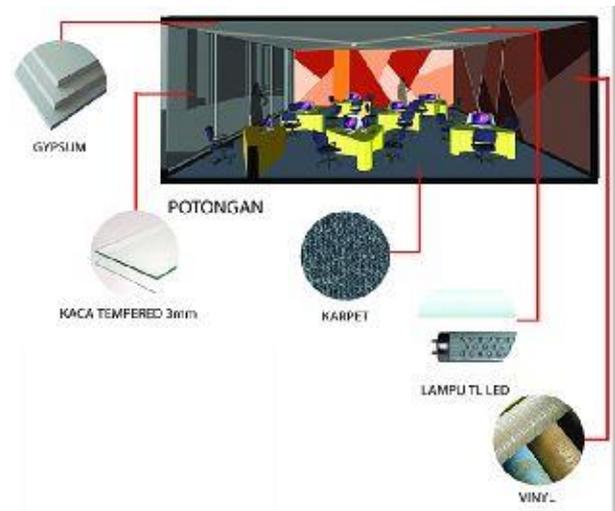


Gambar 2.22. Perspektif kelas tradisional



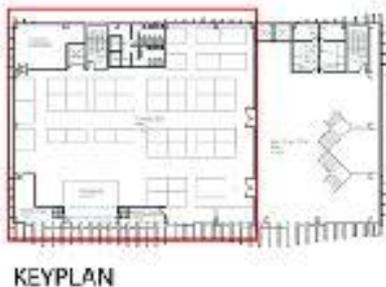
Gambar 2.25. Perspektif kelas digital

Suasana kelas terasa modern dengan pola dinding dan pemilihan warna pada material finishing dinding menggunakan vinyl dabentuk meja yang inovatif agar suasana tidak terasa formal.



Gambar 2.26. Material finishing kelas digital

3. Ruang Pameran
Ruang pameran terletak pada lantai 3.



KEYPLAN

Gambar 2.27. key plan ruang pameran



Gambar 2.28. Perspektif ruang pameran

Ruang pameran memiliki plafon dengan warna oranye ke merah karena warna oranye memberikan warna hangat dan ramah yang membuat orang merasa nyaman sedangkan pada warna merah dapat menarik perhatian. Ketinggian plafon sengaja dibedakan ketinggiannya agar menyimbolkan bahwa *anime* terbentuk dari gambar per *frame*.

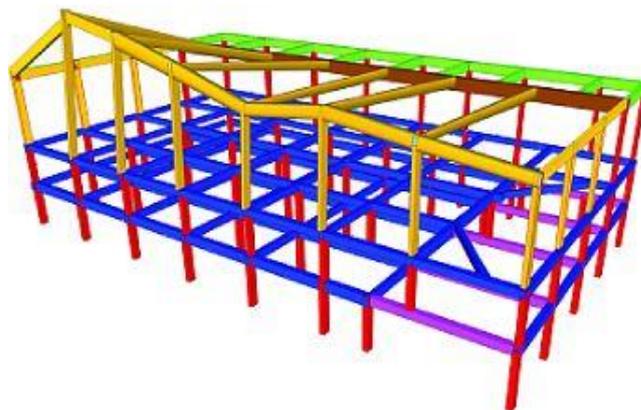


POTONGAN

Gambar 2.29. Material finishing ruang pameran

Struktur

Definisi struktur dalam konteks hubungannya dengan bangunan adalah sebagai sarana untuk menyalurkan beban dan akibat penggunaannya dan atau kehadiran bangunan ke dalam tanah (Scodek,1998). Struktur atap menggunakan square truss karena memiliki kemiringan yang berbeda-beda.



- = KOLOM 80 x 50 mm
- = BALOK 60 x 40 mm
- = BALOK PRESTRESSED 50 x 40 mm
- = BALOK PRESTRESSED 100 x 60 mm
- = BALOK PRESTRESSED 90 x 60 mm
- = SQUARE TRUSS 80 x 60 mm

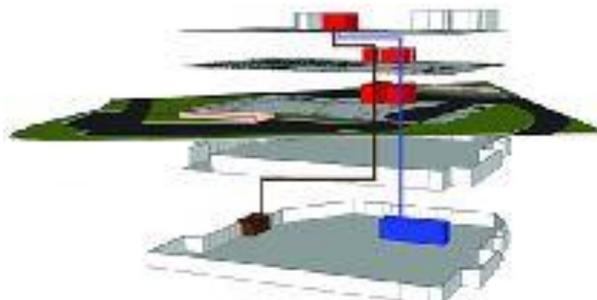


Gambar 2. 30. Skematik struktur

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* karena peletakan tandon air bersih berada di *basement 2*.



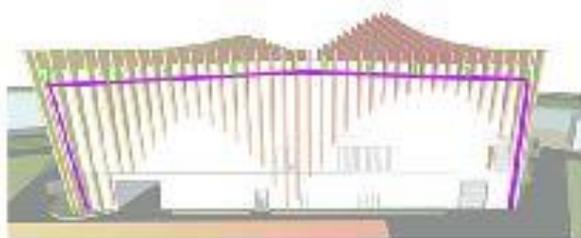
UTILITAS AIR BERSIH & KOTOR

Gambar 2.31. Isometri utilitas air bersih & air kotor

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan STP yang terletak pada *basement 2*.

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan pada atap terdapat saluran pipa PVC 3 dim setiap 4 meter yang disalurkan ke pipa PVC 8 dim agar air hujan tidak meluber.



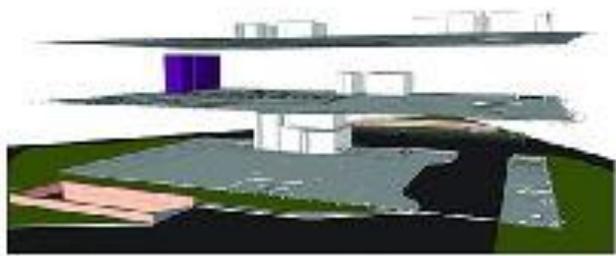
Gambar 2. 32. Skematik air hujan

DAFTAR PUSTAKA

- Aeschliman, Lesley. (2007). *What is Anime?* Retrieved January 2, 2017, from <http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp>
 Schodek Daniel L. (1998). *Structures*, New Jersey ; Prentice Hall.

3. Sistem Tata Udara

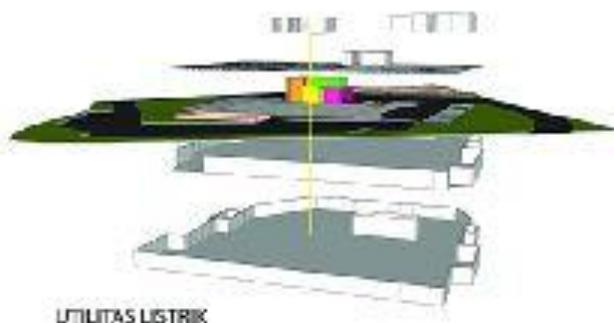
Sistem tata udara menggunakan sisem VRV (*Variable Refrigerant Volume*). Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi.



Gambar 2. 33. Isometri sistem tata udara

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap lantai.



Gambar 2. 34. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pameran & Edukasi di Surabaya ini diharapkan dapat memenuhi berbagai kegiatan dan kebutuhan para penggemar *anime* yang tidak memiliki fasilitas khusus. Bentuk bangunan, denah dan sirkulasi diatur berdasarkan konsep pembuatan cerita pada anime yang terdiri dari *frame* per *frame*. Perancangan ini juga telah menjawab kebutuhan akan pameran *anime* dan menyediakan wadah bagi yang ingin belajar membuat *anime*. Fasilitas yang memadai ini juga dapat digunakan untuk rekreasi dan berkumpul bagi komunitas penggemar *anime* di Surabaya.