

Fasilitas Pelatihan Desain Grafis Modern di Surabaya

Richmond Pangalila dan Christine Wonoseputro, S.T., MASD.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 richmondpangalila@live.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pelatihan Desain Grafis Modern di Surabaya

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan Desain Grafis Modern di Surabaya merupakan fasilitas untuk melatih para desainer grafis untuk mempelajari desain grafis lebih dalam lagi dan merupakan wadah bagi para pelajar untuk dapat bertukar pikiran satu dengan yang lain. Pada zaman yang semakin modern dimana teknologi terus berkembang membuat para desainer grafis dibutuhkan dalam dunia periklanan dalam bentuk digital. Fasilitas ini dilengkapi dengan fasilitas publik yang bertujuan untuk menarik peminat dari pengunjung luar yaitu, toko perlengkapan, *café*, kantin, ruang serbaguna, *area outdoor*, area pameran dan galeri. Pendekatan perilaku digunakan untuk memfasilitasi para desainer grafis agar dapat belajar dengan nyaman sesuai kebutuhan yang mereka perlukan. Pendalaman karakter ruang digunakan untuk mendukung suasana ruangan yang dibutuhkan oleh desainer grafis dan mencerminkan karakter para desainer grafis saat berlatih

Kata Kunci: Pelatihan, Desain Grafis Modern, Desainer Grafis, Surabaya

Latar Belakang

BERKEMBANGNYA teknologi memberikan dampak yang besar bagi dunia periklanan dan juga para desainer grafis dalam mengerjakan tugasnya. Dimana dunia periklanan juga semakin dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Fasilitas pelatihan desain grafis yang pada umumnya bersifat lebih individual Karena kurangnya interaksi antar pelajar. Dimana pelajar yang mengikuti pelatihan pada umumnya hanya belajar lalu pulang. Dan menurut komunitas desain grafis Indonesia pada era modern ini desainer grafis lebih mengandalkan teknologi yang menjadikan para desainer grafis jarang berkomunikasi satu dengan yang lain.¹ Padahal desainer grafis membutuhkan kerjasama satu dengan yang lain untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dimana mereka juga bisa mendapatkan multispesialisasi. Dari 126 responden survei yang dilakukan oleh Asosiasi Desain Grafis Indonesia Surabaya secara *online* 92 persen peminat desain grafis merupakan usia 20 – 35 tahun.

¹Dikutip dari Asosiasi Desain Grafis Indonesia. <http://adgi.or.id/en/>

Sedangkan sisanya berusia diatas 35 tahun. Dari survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Desain Grafis Indonesia 23 persen desainer grafis masih membutuhkan mengembangkan kemampuan mereka. Sedangkan pada hasil survei yang ada fasilitas pelatihan desain grafis yang ada di Surabaya masih Tergolong rata – rata.²



Gambar 1. 1. Fasilitas pelatihan pada umumnya.
Sumber: google.com

Untuk mewedahi pelajar yang ingin mengembangkan kemampuan mereka dan mengetahui lebih dalam lagi tentang desain grafis diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mewedahi proses pelatihan. Fasilitas pelatihan desain grafis modern di Surabaya dapat menjadi tempat berkumpulnya desainer grafis yang ingin berlatih dan saling bertukar pikiran dengan yang lain sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih maksimal.

Rumusan Masalah

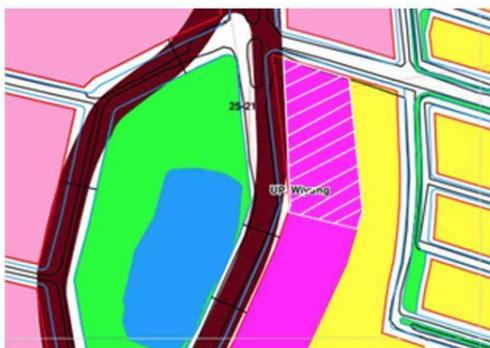
Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini yaitu :

- Menghadirkan bangunan pelatihan desain grafis yang mewedahi pelajar desain grafis untuk memacu kerjasama antar pelajar yang sama maupun beda program pelatihan
- Menarik pengunjung luar

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memfasilitasi kebutuhan yang dibutuhkan para pelajar desain grafis dimana mereka juga bisa belajar secara santai dan menghasilkan karya yang lebih maksimal.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Babatan UNESA, Surabaya Barat dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan fasilitas pendidikan, perumahan, dan juga komunitas desain grafis yang juga terletak di daerah Surabaya Barat. Merupakan daerah komersil sehingga membuat area ini cukup padat dilalui oleh publik.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Raya Babatan
UNESA	
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 1,05 ha
Tata guna lahan	: Perdagangan dan Jasa
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 5 meter (Selatan dan Timur) dan 10 meter (Utara dan Barat)
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 210%
(Sumber: Bappeda Badung)	

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada fasilitas pelatihan memiliki beberapa fasilitas, diantaranya:

- Ruang kelas *digital*
- Ruang kelas manual
- Ruang kelas sablon
- Ruang kelas fotografi
- Ruang kelas audio visual
- Area belajar santai
- Area belajar luar
- Area *print*
- *Pantry*
- Perpustakaan
- Perpustakaan bahan

Terdapat pula fasilitas publik untuk menarik pengunjung publik dan sebagai pelengkap fasilitas, yaitu : area pameran, toko perlengkapan, *cafe*, kantin, galeri, ruang serbaguna, area aktivitas luar

² Ayo Rek. Diambil kembali dari Survei Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) Surabaya: <http://ayorek.org/2015/02/survei-adgi-surabaya/>



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

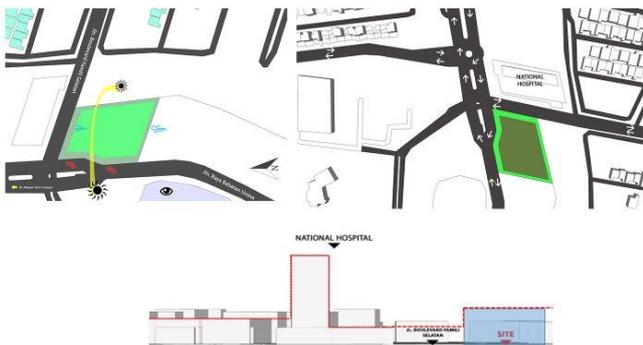
Fasilitas pengelola dan servis meliputi: ruang direktur, ruang sekretaris, ruang staff keuangan, ruang penyimpanan, ruang loker karyawan, ruang rapat, ruang guru, ruang HRD, ruang marketing, ruang administrasi, ruang pendaftaran, janitor, ruang sekuriti, musholla, ruang PLN, ruang tangki solar, ruang genset, ruang trafo, dan ruang pompa.

Area outdoor terdapat dinding – dinding yang bisa digunakan untuk aktivitas mural dan juga area luar bisa digunakan untuk kegiatan pelatihan fotografi dan juga diskusi luar. Adanya aktivitas di luar bangunan yang terletak pada fasad utama bangunan bertujuan untuk menarik pengunjung publik.



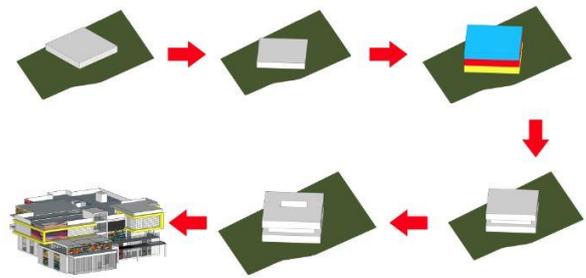
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Bangunan dimiringkan 45° agar fasad pada bangunan bisa menghadap visual pengendara dari jalan raya yang dapat menarik pengunjung luar. Selain itu fasad tidak menghadap barat secara frontal. Adanya aktivitas luar pada fasad utama bangunan yang bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung luar. Pembagian zoning secara vertikal dimana area pelatihan dipisahkan dengan area publik yang bertujuan agar proses pelatihan tidak terganggu.



Gambar 2. 4. Transformasi bentuk

Zoning pada bangunan dibagi menjadi 3 area, yaitu : area fasilitas publik, area penunjang pelatihan, dan area pelatihan. Ketiga area ini terhubung secara vertikal dengan adanya void yang terletak pada tengah bangunan.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku.



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Menurut David Campbell, ada beberapa tahap dimana seseorang dapat berpikir kreatif, yaitu : persiapan (dasar mempelajari latar belakang masalah), konsentrasi (memikirkan masalah yang dihadapi), inkubasi (waktu santai), iluminasi (mendapatkan ide / gagasan baru), dan produksi (hasil). (David Campbell, 1986)



Gambar 2. 6. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Seseorang yang berada pada tahap persiapan dan konsentrasi membutuhkan tempat yang lebih fokus agar bisa mengerjakan tugasnya lebih baik. Sedangkan seseorang yang berada pada tahap inkubasi dan iluminasi membutuhkan tempat yang lebih santai untuk berelaksasi dan bertukar pikiran. Dan pada tahap produksi adalah dimana seseorang menghasilkan karya.

Perancangan Bangunan

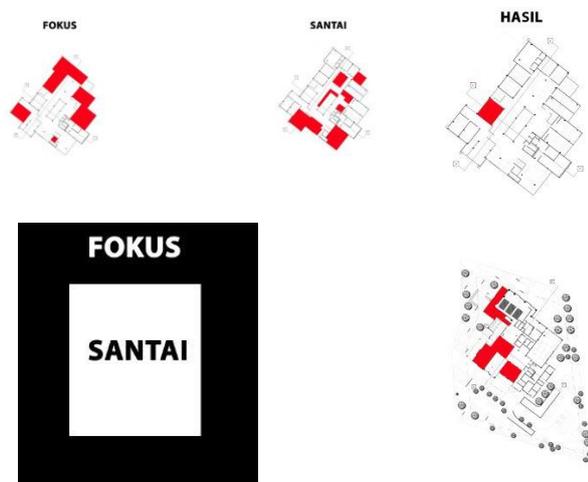


Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak bangunan

Arah orientasi bangunan yang menghadap langsung ke visual pengendara yang bisa menarik perhatian langsung pengunjung publik. Warna kuning pada bangunan yang bertujuan menstimulus kreativitas pelajar. Dinding – dinding bangunan yang berwarna putih bertujuan agar para pelajar bisa melakukan aktivitas mural secara bebas.



Gambar 2. 9. Diagram aplikasi konsep

Pada area pelatihan ruangan yang membutuhkan fokus dipisah dengan area yang digunakan untuk santai. Letak ruangan yang membutuhkan fokus mengelilingi area yang digunakan untuk bersantai yang bertujuan agar tetap adanya interaksi antar pelajar saat sebelum memasuki kelas – kelas yang ada sehingga para pelajar tidak hanya berinteraksi dengan pelajar yang di dalam kelas. Menurut DK Ching tatanan yang bersifat radial berifat ekstrovert (Ching, 2008).

Dengan adanya area ruang santai di tengah mempermudah pelajar yang berbeda program pelatihan untuk saling bertemu. Ruang santai bertujuan agar meningkatkan produktivitas mereka ketika mereka berdiskusi dengan pelajar yang lain. Karena dengan adanya tatanan zona seperti ini dapat

mempengaruhi visual seseorang yang membuat para pelajar bisa berinteraksi satu dengan yang lain. Karena salah satu perilaku seseorang dapat dipengaruhi melalui menstimulus visual mereka lalu di respon oleh tingkah laku mereka. Para pelajar bisa langsung memproduksi hasil karya mereka pada area yang sudah disediakan ketika mereka membutuhkan area untuk mencetak karyanya. Dan hasil – hasil karya para pelajar akan dipamerkan pada area publik yang sudah disediakan pada lantai dasar yang sekaligus dapat menarik perhatian dari pengunjung publik.



Gambar 2. 10. Bentuk Bujursangkar

Pemilihan massa tunggal pada perancangan bangunan ini karena menurut DK Ching massa tunggal dapat menginteraksikan hubungan yang lebih erat (Ching, 2008). Dan untuk pemilihan bentuk bujursangkar dikarenakan banyaknya aktivitas yang ada dengan arah orientasi yang berbeda – beda maka bentuk bangunan menggunakan bentuk bujursangkar.

Pendalaman Desain

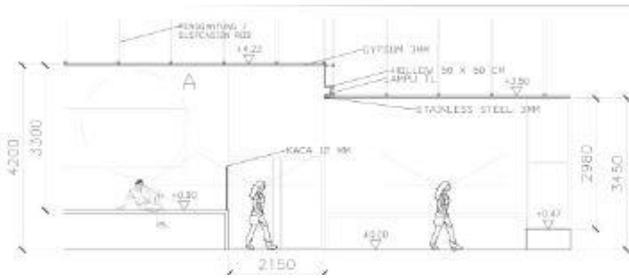
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan suasana yang dibutuhkan oleh para pelajar yang mengikuti pelatihan desain grafis.

1. Area berkumpul

Area berkumpul menggunakan warna hangat agar menstimulus mereka untuk berkumpul dan saling berinteraksi satu dengan yang lain. Permainan warna dan juga plafon ruangan yang digunakan menunjukkan bahwa area ini area informal dimana mereka bisa bebas beraktivitas dibanding di dalam kelas. Penggunaan material kaca pada pembatas area bertujuan agar tidak menghalangi visual antar pelajar sehingga interaksi antar pelajar tetap dapat terjadi. Adanya kutipan dan juga mural pada dinding yang menstimulus kreativitas para pelajar.



Gambar 2. 11. Perspektif area berkumpul



Gambar 2. 12. Potongan area berkumpul

Para pelajar yang berada pada area ini bebas memilih dimana mereka akan belajar. Pada area ini disediakan area untuk lesehan dimana para pelajar bisa merasa lebih santai dan juga berinteraksi lebih dekat lagi satu dengan yang lain.

2. Ruang kelas digital

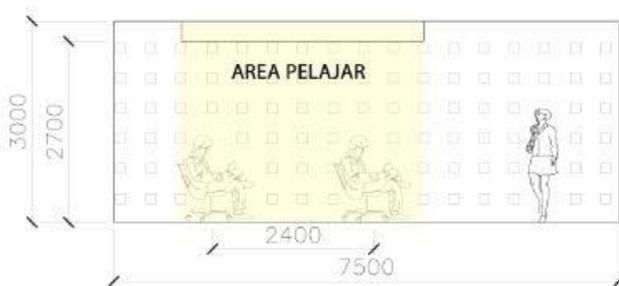


Gambar 2.13. Perspektif ruang kelas digital

Ruang kelas didesain tertutup agar lebih memiliki privasi dan juga pelajar bisa lebih fokus dalam belajar dengan kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang per kelompok. Menggunakan metode pembelajaran berkelompok agar tetap adanya interaksi antar pelajar.

1 kelas memiliki jumlah maksimal 10 murid sesuai standar yang ditentukan oleh lembaga kursus sarana dan prasarana desain grafis. (Widya & Sutedja, 2017)

Penggunaan warna netral bertujuan agar pelajar dapat tetap berkonsentrasi ketika berada di dalam kelas



Gambar 2.14 Potongan kelas digital

Plafon pada area pelajar diberi lebih rendah bertujuan agar para pelajar bisa lebih fokus dalam belajar dan juga menstimulus interaksi yang lebih dekat lagi antar pelajar. *Perforated wall* digunakan agar mengurangi pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruangan. Arah orientasi pelajar juga tidak membelakangi cahaya alami yang masuk ke dalam

ruangan agar tidak mengganggu pelajar ketika melihat layar komputer.

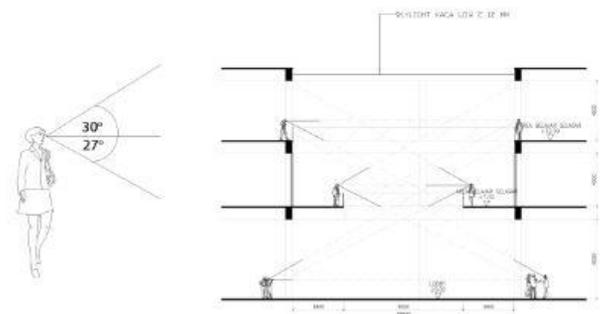
3. Area void

Area dimana pelajar dapat belajar dengan santai di samping void yang juga menginteraksikan antar pelajar dan juga pengunjung publik yang berbeda lantai. Adanya void membuat pelajar tidak hanya berinteraksi secara horizontal tetapi bisa dengan cara vertikal. Adanya void menarik perhatian pengunjung publik karena adanya aktivitas di lantai atas.



Gambar 2.15. Perspektif area void

Penggunaan warna hangat menstimulus para pelajar untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Railing menggunakan kaca agar tidak membatasi interaksi setiap lantai.



Gambar 2.16. Batas pandangan visual manusia

Adanya void dimana pengunjung publik bisa mengetahui adanya aktivitas pelatihan pada lantai atas yang bisa menarik pengunjung publik. Dan void yang dibuat tidak sejajar memudahkan pelajar untuk berinteraksi.

4. Ruang luar

Adanya pelatihan fotografi yang juga membutuhkan area *outdoor* sebagai sarana pelatihan yang bisa dijadikan sebagai aktivitas luar untuk menarik pengunjung luar. Dengan adanya dinding – dinding pada luar bangunan yang telah disediakan bisa dibuat untuk mural secara bebas dimana foto yang dihasilkan nantinya akan memberikan kesan yang berbeda – beda.



Gambar 2.17. Perspektif ruang luar

Menurut Hendraningsih, penggunaan warna kuning pada bangunan yang dapat menstimulus kreativitas pelajar (Hendraningsih, 1985). Penggunaan warna putih bertujuan agar para pelajar bisa berekspresi sesuai dengan keinginan mereka. Dengan adanya banyak mural pada fasad bangunan memberikan kesan bangunan yang abstrak sehingga dapat lebih menarik pengunjung luar.

5. Galeri

Adanya tempat yang disediakan untuk mempamerkan hasil karya para pelajar yang telah mengikuti pelatihan desain grafis. Hasil karya para pelajar dipamerkan pada public yang terletak di area publik yang sekaligus dapat menarik pengunjung luar dan juga memperkenalkan desain grafis.



Gambar 2.18. Perspektif galeri

Warna putih (netral) dan desain yang simpel dimana memberikan kesan yang bersih dan bertujuan agar warna yang digunakan pada ruangan tidak menjadi kontras dengan hasil karya yang dipamerkan pada galeri.

6. Pantry

Adanya area santai yang memfasilitasi para pelajar ketika ingin membuat minuman atau makanan. Para pelajar bisa berdiskusi dengan membuat minuman yang telah disediakan ataupun mereka juga dapat makan makanan mereka seperti di *café* pada umumnya. Area ini tidak dibatasi oleh pembatas ruang sehingga memudahkan pelajar untuk ke area ini dan juga berinteraksi dengan pelajar yang lain.

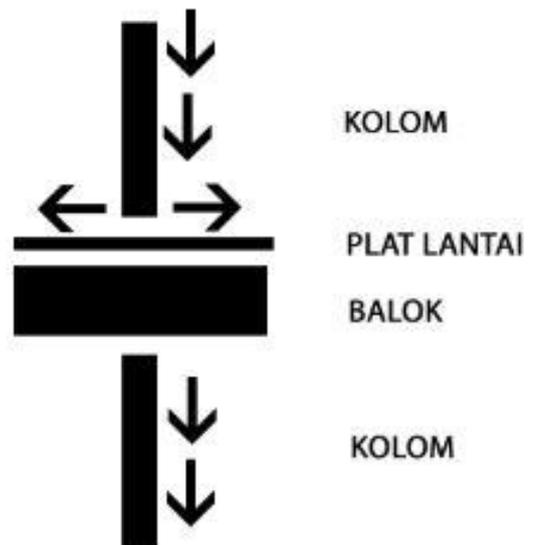


Gambar 2.19. Perspektif pantry

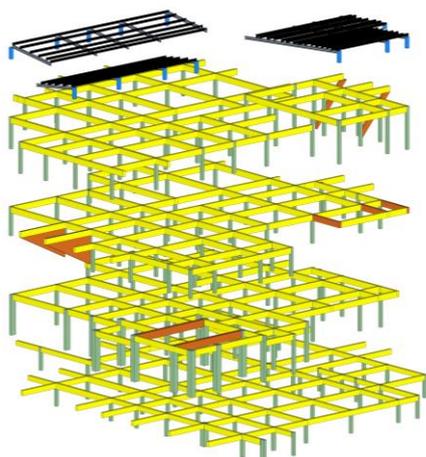
Penggunaan elemen kayu yang membantu memberikan kesan santai dimana mereka bisa melepas kepenatan mereka selama berada di dalam kelas.

Sistem Struktur

Pada bangunan Fasilitas Pelatihan Desain Grafis Modern di Surabaya menggunakan sistem struktur kolom dan balok yang terbentuk dari beton. Pemilihan struktur beton dikarenakan biaya yang lebih murah. Modul yang digunakan pada bangunan ini disesuaikan dengan zoning area pelatihan sehingga ada beberapa yang memerlukan bentang lebar. Sehingga ada beberapa bagian balok dan juga kolom yang mempunyai dimensi yang berbeda - beda

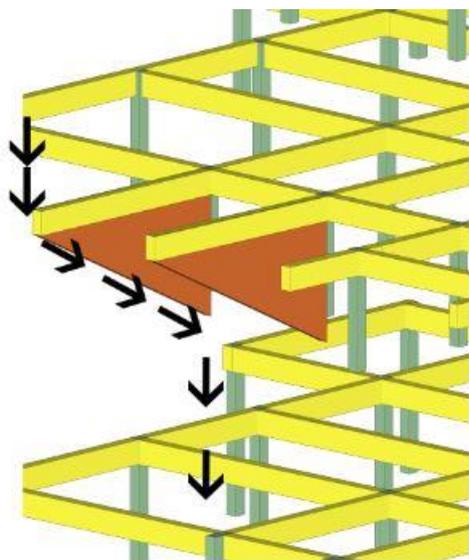


Gambar 2.20. Sistem transfer beban struktur kolom dan balok beton.



Gambar 2.21. Axonometri struktur

Atap menggunakan atap galvalum sehingga tidak memerlukan kemiringan yang curam dan memiliki beban yang ringan. Sistem struktur pada atap bangunan menggunakan struktur baja IWF sebagai kuda – kuda yang menopang kanal c yang berfungsi sebagai gording dimana atap diletakkan di atasnya. Penggunaan balok transfer digunakan untuk membantu struktur kantilever agar tidak terlalu berat. Pada bagian kolom yang menahan struktur kantilever dimensi kolom dibuat lebih besar dibanding dimensi kolom lainnya.

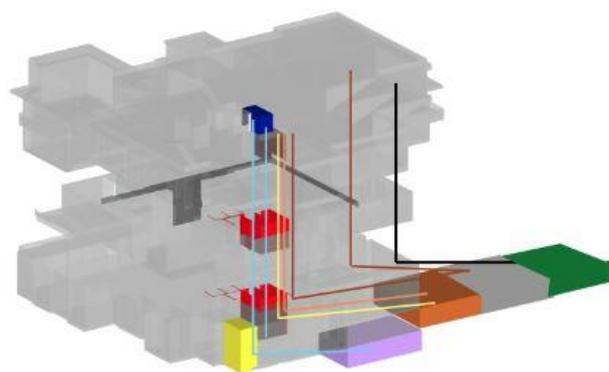


Gambar 2.22. Penyaluran beban sistem struktur *space frame* dan rangka

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dan juga *upfeed* agar bisa melayani distribusi air secara baik yang dialirkan melalui shaft yang ada di dekat toilet.



Gambar 2.23. Isometri air bersih, air kotor, kotoran, dan air hujan

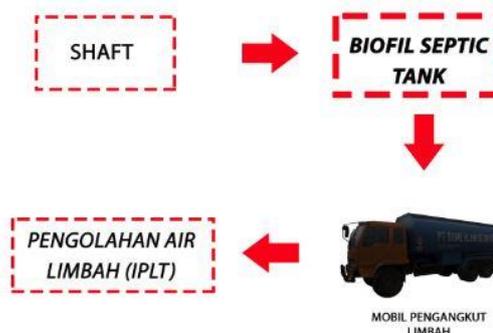
Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan *STP* yang dialirkan melalui shaft yang ada

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Air hujan dari *gutter* dan juga talang air akan ditampung pada *WTP* yang digunakan sebagai air untuk menyiram tanaman. Untuk mengeluarkan air yang berada pada *WTP* menggunakan pompa yang terletak pada area basement

3. Sistem Pembuangan Limbah Sablon

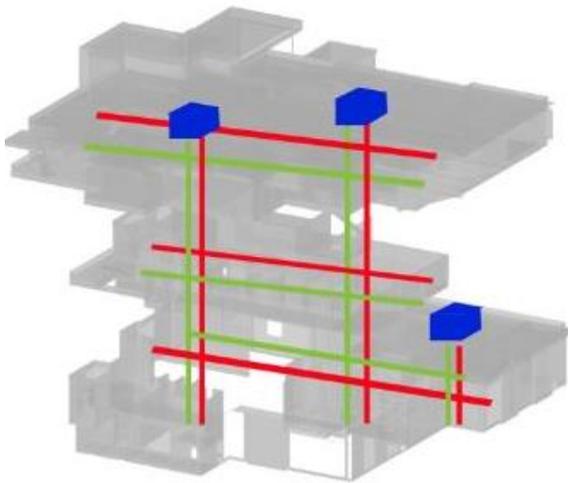
Limbah sablon akan ditampung pada *biofil septic tank* lalu diangkut oleh mobil pengangkut limbah yang kemudian akan dibawa ke pengolahan air limbah / *IPLT*.



Gambar 2.24. Diagram sistem pembuangan limbah sablon
Sumber : Enviro, C. R. (2015)

4. Sistem Tata Udara

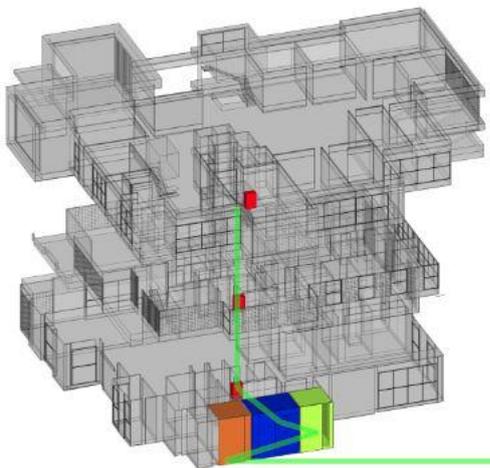
Sistem tata udara pada bangunan ini menggunakan sistem *VRV (Variable Refrigerant Volume)*. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi.



Gambar 2. 25. Isometri sistem tata udara

5. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang diperlukan dan kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap lantai bangunan.



Gambar 2. 26. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pelatihan Desain Grafis Modern di Surabaya ini diharapkan dapat membawa dampak positif bagi perkembangan pelajar yang ingin mengikuti pelatihan dan lebih mengenal tentang desain grafis. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mempromosikan pentingnya desain grafis pada era modern ini dimana dunia periklanan yang terus meningkat. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas pelatihan desain grafis modern berdasarkan perilaku yang dibutuhkan oleh pelajar saat berpikir kreatif dan juga adanya interaksi antar pelajar yang dapat memacu kerjasama mereka dalam menghasilkan sebuah karya agar lebih maksimal melalui bangunan. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat mawadahi kebutuhan pelajar yang membutuhkan teknologi sebagai media pembelajaran serta mendorong terwujudnya kerjasama antar pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan* (3 ed.). (L. Simarmata, Ed.) Jakarta: Erlangga.
- David Campbell, P. (1989). *Mengembangkan Kreativitas*. (A. Mangunhardjana, Ed.) Kanisius.
- Enviro, C. R. (2015). *Centra Rekayasa Enviro*. Diambil kembali dari Pengelolaan Limbah Dengan Metode Reuse: <http://cr-enviro.com/pengelolaan-limbah-dengan-metode-reuse/>
- Hendraningsih. (1985). *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk – Bentuk Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Indonesia, A. D. (2010). *Asosiasi Desain Grafis Indonesia*. Diambil kembali dari Asosiasi Desain Grafis Indonesia: <http://adgi.or.id/en/>
- REK, A. (2015). *AYO REK*. Diambil kembali dari Survei Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) Surabaya: <http://ayorek.org/2015/02/survei-adgi-surabaya/>
- Widya, L., & Sutedja, M. (2017). *Standar Sarana dan Prasarana Lembaga Kursus dan Pelatihan. Ketrampilan Desain Grafis*.