

Sekolah Desain Ilustrasi di Surabaya

Axel Christian dan Dr. Ir. Maria Immaculata Hidayatun, M.A.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 axel.christian.ukp@gmail.com; mariaih@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Sekolah Desain Ilustrasi di Surabaya

ABSTRAK

Sekolah Desain Ilustrasi ini merupakan fasilitas pendidikan yang memiliki tujuan untuk menunjang pendidikan khususnya dalam desain ilustrasi untuk tingkat SMA/SMK. Sekolah Desain Ilustrasi ini dilatarbelakangi oleh sedikitnya angka lulusan SMA/SMK yang melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi dan banyak peluang untuk para ilustrator muda yang siap bekerja di dunia. Proyek ini ingin mengenalkan desain ilustrasi pada masyarakat Surabaya, khususnya Wedha Pop Art melalui bentuk bangunan. Pendekatan simbolik *tangible* dipilih untuk mengolah bentuk bangunan sehingga memiliki karakter yang sesuai dengan Wedha Pop Art. Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang karena proyek ini juga ingin memaksimalkan kenyamanan dalam proses belajar mengajar. Sehingga "Sekolah Desain Ilustrasi di Surabaya" ini merupakan simbolisasi dari Wedha Pop Art.

Kata kunci :

Sekolah desain ilustrasi, Simbolik, Karakter ruang, Sukomanunggal

PENDAHULUAN

Latar Belakang

DESAIN ilustrasi merupakan salah satu bidang seni yang cukup banyak dibutuhkan di dunia. Banyak pekerjaan yang ditawarkan dari bidang seni ini, seperti desain buku, desain iklan, desain karakter komik dan film, dan yang lainnya. Tidak sedikit juga orang yang ingin menekuni dunia ilustrator.

Desain ilustrasi sangat populer juga di banyak kota di Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan lain - lain. Bahkan di Indonesia sendiri ada beberapa orang yang terkenal dalam desain ilustrasi seperti Wedha Abdul Rasyid dengan alirannya yang cukup terkenal yaitu *Wedha's Pop Art Poster* (WPAP), Rio Sabda, Henryca Citra, dan yang lainnya. Karya beberapa tokoh tersebut sangat populer dan sukses dikalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat menilai sebuah karya secara relatif. Maka popularitas menjadi modal utama untuk membawa karya yang dihasilkan, dikenal oleh masyarakat.



Gambar 1.1. Contoh hasil karya *Wedha's Pop Art*
 Sumber : www.google.com

Beberapa nama tersebut diatas sebagai tokoh, pasti memerlukan waktu yang sangat panjang untuk meraih popularitas. Karena itu, akan lebih baik untuk memahami dunia ilustrator ini dilakukan lebih awal. Namun, pendidikan yang menjurus pada dunia ilustrator ini baru bisa didapatkan pada jenjang kuliah dengan mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Sedangkan untuk terampil dalam bidang ilustrasi dapat ditempuh dengan pendidikan yang setara dengan SMK.

Banyak kalangan masyarakat, terutama remaja, yang ingin mendalami dunia ilustrator namun kurang mengerti dasar – dasar dari desain ilustrasi itu sendiri. Mereka yang sudah mulai mencoba untuk mengikuti beberapa *event* desain ilustrasi namun pendidikan untuk desain ilustrasi untuk usia remaja masih kurang. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin merancang sebuah sekolah desain ilustrasi yang setara dengan SMA atau SMK dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin mempelajari desain ilustrasi lebih awal.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah Merancang bangunan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki ciri khas dari salah satu gaya desain ilustrasi dari Indonesia, yaitu *Wedha Pop Art*, sehingga masyarakat dapat mengenali bangunan ini sebagai sekolah desain ilustrasi.

Tujuan Perancangan

Menyediakan fasilitas pendidikan desain ilustrasi pada masyarakat Surabaya yang ingin memperdalam keterampilan dan pengetahuannya. Diharapkan proyek ini dapat memberikan pendidikan yang baik untuk para siswa, sehingga menjadi seorang yang siap bekerja setelah lulus.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak
 Sumber : www.daftlogic.com

Lokasi tapak terletak di Sukomanunggal, Surabaya Barat. Tapak berada di dekat SMA Kristen Gloria 1, IKADO (Institut Informatika Indonesia), perumahan, dan Apartemen Puncak Permai. Site merupakan daerah dengan fungsi utama fasilitas umum.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.
 Sumber : earth.google.com

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Sukomanunggal Jaya
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 5600 m ²
Tata guna lahan	: Fasilitas umum
GSB sisi jalan	: 6 meter
GSB sisi lainnya	: 3 meter
KDB	: 50%
KDH	: 10%
KLB	: 300%
Tinggi Bangunan	: 20 meter

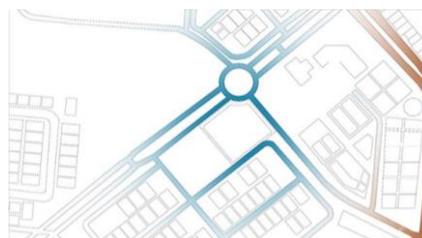
(Sumber: Bappeda Badung)

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak

Tapak yang dipilih berada di Sukomanunggal, yang merupakan salah satu daerah di Surabaya Barat. Tapak ini dekat dengan beberapa fasilitas pendukung seperti Apartemen dan Ruko. Tapak ini juga dikelilingi oleh perumahan yang sebagian dari kompleksnya sedang dalam pembangunan.

Selain itu tapak ini juga berada di daerah yang jarang dilalui kendaraan, sehingga tapak ini cocok untuk diberi fasilitas sekolah.



Gambar 2.2. Analisa kebisingan

Terdapat *node* yang terdapat di utara tapak. *Node* ini dapat menjadi potensi view, dan desain bangunan dapat merespon *node* yang ada didepan tapak.



Gambar 2.3. Node pada utara tapak

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik *tangible*, ciri khas dari *Wedha Pop Art* akan menjadi sumber utama dari pendekatan simbolik ini.

Wedha Pop Art sendiri adalah teknik ilustrasi wajah yang mengubah wajah manusia dari bentuk yang melengkung (luwes) menjadi bentuk kubikal. Bentuk kubikal yang dimaksud tidak selalu berbentuk kotak.



Gambar 2. 4. Contoh *Wedha Pop Art*
Sumber : Pribadi

Bentuk kubikal tersebut terjadi dari bentuk asli wajah orang tersebut, dan dapat terbentuk dari perbedaan cahaya dari setiap permukaan wajah. Untuk membuat *Wedha Pop Art* diperlukan keahlian dalam membuat bentuk kubikal ini. Teknik membuat bentuk kubikal ini disebut dengan *faceting*.

Dari hasil *faceting* bentuk tersebut, pasti terdapat beberapa bidang yang saling bertumpukan, karena wajah manusia tidak berbentuk kubikal. Maka dari itu pembuatan *Wedha Pop Art* ini diberi kebebasan untuk menumpuk bentuk kubikal ini.

Tumpukan dari bentuk kubikal ini akan menciptakan suatu warna baru campuran warna dari bidang 1 dan bidang lainnya yang bertumpukan. Menjadi dasar desain atau referent untuk mendapatkan bentuk bangunan. Dengan demikian maka "*intersection of fields*" menjadi konsep dasar dari bangunan ini.



Gambar 2. 5. Segitiga simbolik

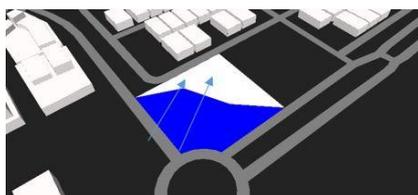
Transformasi Bentuk

Transformasi bentuk diperlukan dua bidang/layer yang saling dipotongkan. Dua bidang tersebut adalah area depan site sebagai ruang publik, dan area belakang site sebagai ruang *private*.

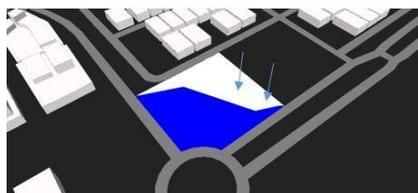


Gambar 2. 6. Dibedakan menjadi dua bagian

Bentuk pertama yang akan menjadi dasar transformasi adalah bentuk area depan.

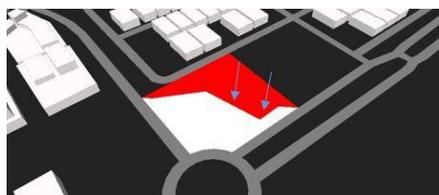


Gambar 2.7. Memberi ruangan untuk merespon node



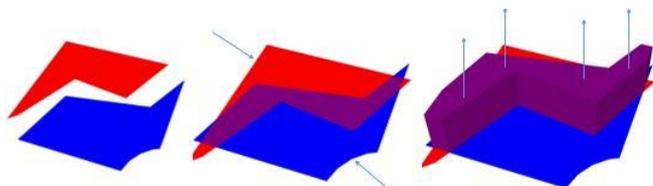
Gambar 2.8. Membelokan sisi kanan untuk menghindari barat

Bentuk yang berikutnya adalah area belakang.



Gambar 2.9. Memberi ruangan sisi belakang untuk lapangan

Setelah kedua bentuk tersebut dipotongkan maka akan menemukan bentuk bangunan.



Gambar 2.10. Transformasi akhir bentuk bangunan



Gambar 2.11. Bentuk akhir bangunan

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 12. Site plan



Gambar 2. 13. Tampak Tenggara



Gambar 2. 14. Tampak Barat Laut



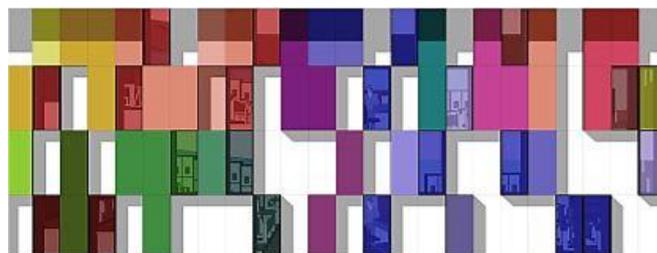
Gambar 2. 15. Tampak Timur Laut



Gambar 2. 16. Tampak Barat Daya

Fasad bangunan ini memiliki desain khusus yang mengambil dari konsep utama bangunan ini yaitu bidang yang saling bertumpuk. Bidang pertama adalah site itu sendiri dan bidang kedua adalah bidang putih yang mengelilingi bangunan. Lalu *entrance* dari bangunan ini diletakan diantara kedua bidang tersebut agar orang yang berada di area *entrance* dapat merasakan tumpukan kedua bidang tersebut.

Selain bidang yang bertumpuk, warna yang digunakan pada bidang putih tersebut juga mengambil dari ciri khas *Wedha Pop Art*, yaitu gradasi namun tidak menyambung (patah).



Gambar 2. 17. Desain fasad

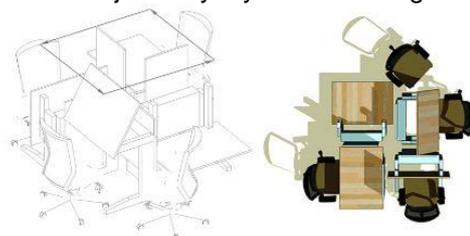
Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang untuk menambah kenyamanan dari siswa yang menggunakan ruang studio dan ruang kelas.

1. Ruang Studio

Ruang Studio memiliki konsep *flexibility space*, sehingga memudahkan siswa untuk bekerja sesuai dengan kekreativitas siswa tersebut.

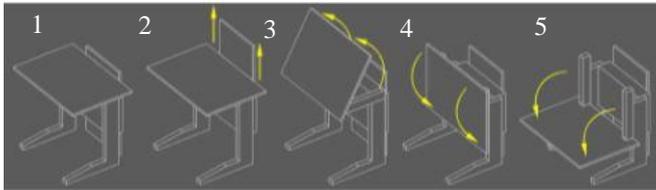
Ruang studio ini memiliki *setting* meja yang unik, yaitu dengan mengelompokkan empat meja menjadi satu, namun disusun baris melingkar, sehingga tercipta kontak visual antar siswa sekaligus tidak mengganggu privasi dari siswa. Kontak visual ini diperlukan karena dalam desain, diperlukan adanya komunikasi dan diskusi untuk menciptakan suatu karya. Selain itu privasi juga diperlukan karena ada beberapa orang yang tidak suka jika karyanya dilihat orang lain.



Gambar 2. 18. Contoh *setting* meja di studio

Selain itu, untuk mendukung fleksibilitas dari ruang studio, meja ini juga didesain khusus untuk memenuhi

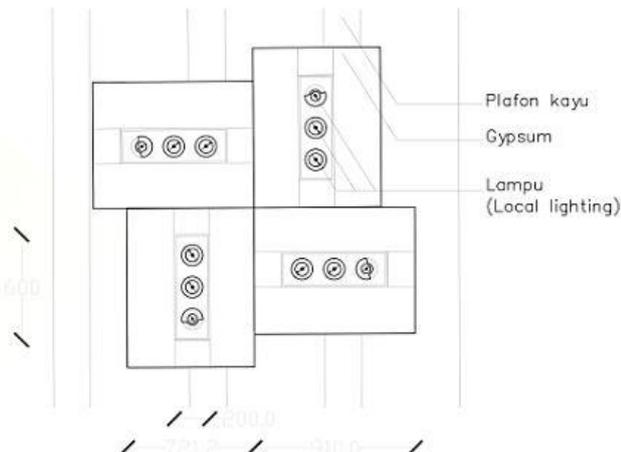
kenyamanan siswa yang menggunakan. Meja, sebagai alat utama yang membantu siswa mengerjakan karyanya, harus memiliki keunikan yang mendukung kreativitas siswa. Keunikannya adalah meja ini dapat dilipat sedemikian rupa sehingga tercapai kenyamanan dari siswa yang menggunakannya.



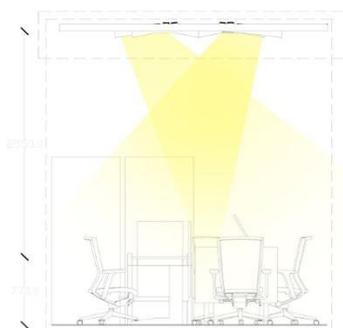
Gambar 2.19. Semua transformasi pada meja studio

Keunikan meja tersebut meliputi, meja dapat dibuka dan ditutup agar meja tidak selalu terbuka dan memakan space pada ruang studio (Gambar ke-1 dan ke-4). Meja juga dapat dimiringkan kearah siswa jika siswa memerlukan menggambar dengan berdiri (Gambar ke-3). Meja dapat dilipat kebawah saat keadaan tertutup, sehingga siswa dapat menggunakan meja dengan duduk di lantai (Gambar ke-5. Meja memiliki papan yang dapat diangkat keatas sebagai space untuk menempel catatan kecil, atau gambar sketsa, dan lain sebagainya (Gambar ke-2).

Selain meja, elemen yang didesain pada ruang studio adalah elemen lampu. Lampu pada studio ini menggunakan lampu lokal. Lampu lokal adalah lampu yang hanya menerangi 1 titik saja. Studio ini menggunakan lampu lokal agar lampu ini hanya berfokus pada 1 siswa saja, dan dapat dimatikan jika tidak digunakan. Selain itu, lampu lokal juga mendukung fleksibilitas dari ruang studio.



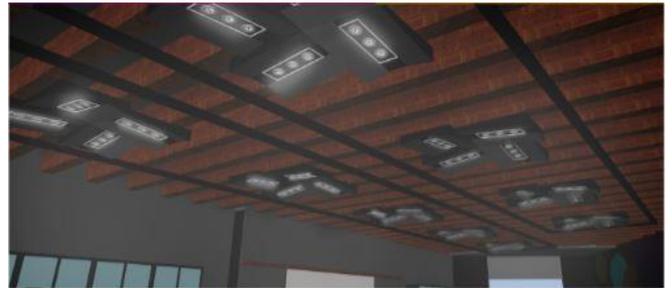
Gambar 2.20. Contoh setting lampu yang digunakan di studio



Gambar 2.21. Letak lampu berada diatas masing – masing meja

Peletakan lampu juga didesain agar tidak mengganggu siswa. Lampu diletakan agak serong kedepan, agar siswa yang sedang bekerja dimeja tidak terganggu oleh bayangannya sendiri.

Elemen lainnya yang didesain adalah plafon. Plafon menggunakan material kayu. Plafon kayu ini disusun membentuk kisi – kisi kayu sehingga bagian atas menjadi gelap. Plafon tidak akan terlihat oleh siswa yang sedang duduk di tempatnya dengan menyalakan lampu, karena cahaya yang datang ke meja akan membuat pandangan kita ke plafon menjadi glare. Maka fokus siswa ini akan selalu tertuju kebawah, yaitu pada pekerjaannya.



Gambar 2.22. Plafon pada ruang studio

Elemen terakhir yang didesain pada ruang studio adalah elemen kaca. Kaca pada ruang studio ini menggunakan kaca yang berwarna untuk menciptakan bayangan yang berwarna juga. Ide ini diambil dari *Wedha Pop Art*, warna yang pada wajah *Wedha Pop Art* tercipta akibat adanya perbedaan cahaya.



Gambar 2.23. Kaca berwarna pada ruang studio

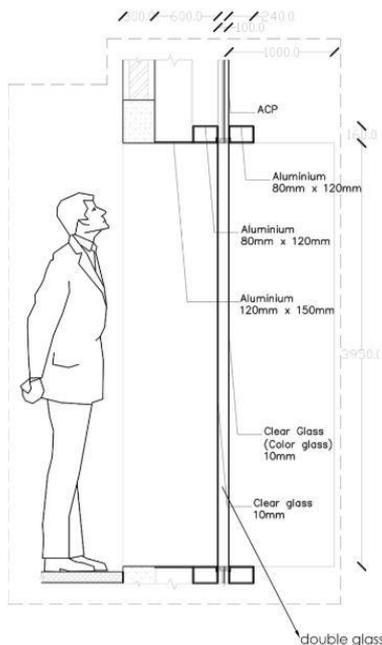
Namun warna yang jatuh pada lantai akan membuat siswa menjadi tidak nyaman, dan dapat membuat beberapa siswa menjadi pusing. Maka dari itu dipasang *shading* agar cahaya tidak langsung mengenai kaca dan membawa warna tersebut jatuh ke lantai.



Gambar 2.24. Shading yang menghalangi cahaya datang dari sisi barat

Dengan adanya *shading*, warna hanya akan terlihat pada cahaya di area dekat kaca namun warna tersebut tidak sampai jatuh ke lantai. Selain masalah

cahaya jatuh ke lantai, kaca berwarna ini adalah *clear-glass*. Maka dari itu kaca ini sangat panas jika terkena cahaya dari luar. Penyelesaiannya yaitu menggunakan *double-glass*, sehingga panas hanya sampai pada ruang diantara dua kaca, dan tidak masuk kedalam ruangan



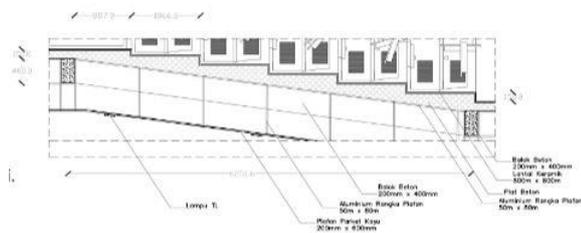
Gambar 2.25. Detail pemasangan *double-glass* pada ruang studio

2. Ruang Kelas A dan B

Ruang kelas A dan B adalah ruang kelas sehari-hari yang digunakan oleh siswa, sehingga harus didesain agar ruang ini terasa nyaman untuk kegiatan sehari-hari di sekolah. Ruang kelas ini didesain dengan konsep *focus on the point* yang bermaksud membuat semua siswa fokus kepada 1 poin yaitu papan tulis. Oleh karena itu ruang kelas ini dibuat berundak agar semua siswa dapat melihat kearah papan tulis. Orang yang berbadan besarpun tetap tidak menghalangi pandangan siswa dibelakangnya karena posisi meja dan kursi orang dibelakang lebih tinggi.



Gambar 2.25. Interior ruang kelas A dan B



Gambar 2.26. Detail trap pada kelas

Material kaca juga digunakan seperti di ruang studio namun tidak menggunakan shading, karena cahaya yang datang ke arah kaca ini terhalang oleh bangunan itu sendiri.

Selain itu, penggunaan meja dan kursi yang dapat ditutup membuat area tersebut dapat digunakan sebagai sirkulasi dan mempermudah dalam membersihkan ruang ini.



Gambar 2.27. Detail meja kursi pada ruang kelas

3. Ruang Kelas C

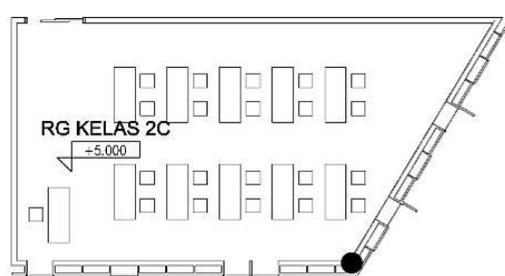
Ruang kelas C adalah ruang kelas sehari-hari yang digunakan oleh siswa, namun ruang kelas ini memiliki desain khusus dengan konsep *caring of disability*, ruang yang mempertimbangkan pengguna yang menggunakan kursi roda. Jadi ruang ini memiliki desain khusus untuk disabilitas antara lain menggunakan pintu geser sebagai pintu utama ruang kelas.



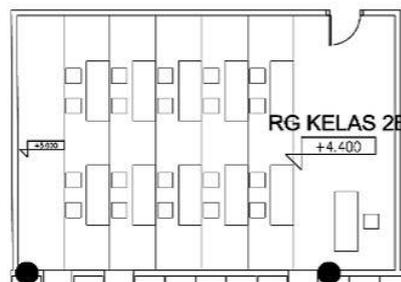
Gambar 2.28. Pintu geser pada ruang kelas c

Selain pintu geser, meja kursi yang digunakan sama dengan ruang kelas A dan B, sehingga jika terdapat murid difabel, kursi dapat ditutup dan siswa tersebut duduk di kursi roda miliknya.

Perbedaan ruang kelas dapat terlihat dari panjang ruang kelasnya. Panjang ruang kelas lebih panjang karena orang yang menggunakan kursi roda, memerlukan *space* lebih besar untuk berjalan, berputar, dan beraktivitas di dalam kelas.



Gambar 2.29. Panjang ruang kelas C



Gambar 2.30. Panjang ruang kelas A dan B

melalui bentuk bangunan yang telah didesain. Selain itu dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dan pengunjung bahwa *Wedha Pop Art* adalah sebuah *masterpiece* yang berasal dari Indoneisa, diciptakan oleh orang Indonesia dan untuk Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. (1972). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*. Jakarta: Jelasutra.
- Fiske, John. (2004). *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Bandung : Jelasutra.
- Garner, Steve. (2008). *Writing on Drawing: Essay on Drawing Practice and Research*. Bristol UK: Intellect Books.
- Grove, Jaleen. (2011). *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for consideration for those new to the field*. Montreal : Situation Gallery Magazine.
- Kriyantono, Rachmat. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration*. SA: AVA Publishing.
- Littlejohn, Stephen W, (2009) . *Teori Komunikasi Theories of Human Communication* (9th ed.). Jakarta : Salemba Humanika.
- Male, Alan. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ningtyas, Ika. (2014, June 7). Hanya 30 Persen Pelajar Bisa Kuliah. *Tempo.co*. Retrieved Januari 16, 2017, from <https://m.tempo.co/read/news/2014/06/07/079583184/hanya-30-persen-pelajar-bisa-kuliah>
- Rakyat Merdeka Online. (2011, Febuary 1). Cuma 23 Persen Lulusan SMA yang Menikmati Bangku Kuliah. *RMOL.co*. Retrieved Januari 16, 2017, from <http://ekbis.rmol.co/read/2011/02/01/16735/Cuma-23-Persen-Lulusan-SMA-Yang-Nikmati-Bangku-Kuliah>
- SMKN 9 Bandung. (2017, May 30), Kurikulum Nasional. Retrieved July 4, 2017, from SMKN 9 Bandung, Desain Komunikasi Visual Web site: <http://dkvsmkn9bandung.blogspot.co.id/>
- Zamhari. (2016, June 18). Mengenal Semiotika Model Ferdinand de Saussure. *Academic Indonesia*. Retrieved Desember 11, 2016, from <https://www.academicindonesia.com/semiotika-saussure/>