

# Fasilitas Seni Digital di Surabaya

Gabriella Rosely Ling dan Eunike Kristi Julistiono., S.T., M. Des. Sc (Hons.)  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 vip.rosely@gmail.com; kristi@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Seni Digital di Surabaya

## PENDAHULUAN

### ABSTRAK

Fasilitas Seni Digital di Surabaya merupakan fasilitas umum milik swasta yang bertujuan untuk mewadahi seniman seni digital di Surabaya serta mengenalkan seni digital kepada masyarakat luas. Latar belakang dari proyek ini adalah kenyataan bahwa banyak seniman seni digital di Surabaya yang masih kurang dikenal dan diapresiasi karyanya oleh masyarakat umum, padahal seni digital sudah banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk bidang ekonomi kreatif yang membantu perekonomian negara.

Dua fungsi utama fasilitas ini adalah galeri seni digital dan creative hub. Selain itu, juga terdapat cafe, plaza, galeri seni temporer, dan ruang workshop sebagai fasilitas pendukung. Pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan simbolik untuk mengekspresikan seni digital dalam arsitektur. Konsep perancangan yang digunakan adalah “*Pixelated Architecture*” dengan mengambil elemen utama dari seni digital yaitu *pixel*. Konsep ini juga diaplikasikan pada pendalaman karakter ruang untuk memberikan karakter yang khas pada ruang galeri, creative hub, maupun cafe.

Kata kunci:  
 galeri, seni, digital, creative hub, simbolik, pixel

### Latar Belakang

SENI digital mulai berkembang menjadi alternatif seni baru yang menggunakan teknologi komputer dalam proses pembuatan dan penyajian akhirnya (Knoll, 2017). Berbagai jenis seni yang biasanya menggunakan cara konvensional seperti lukisan dan musik mulai menggunakan bantuan teknologi komputer dalam proses pembuatannya karena dinilai lebih mudah dapat memperbaiki kualitas dari karya tersebut. Tidak hanya itu, seni digital juga dibutuhkan dalam berbagai hal yang dipakai sehari-hari seperti misalnya desain *packaging* air mineral dan berbagai desain produk-produk industri lainnya.

Perkembangan seni digital sudah mulai populer di Indonesia sejak beberapa tahun terakhir. Tidak hanya di kalangan seniman profesional, tetapi juga di kalangan remaja. Pada situs *kreavi.com* tercatat adanya 645.000 seniman seni digital di Indonesia dengan jumlah seniman tertinggi berada pada tiga kota besar yaitu Jakarta, Bandung, dan Surabaya.

Namun sayangnya meskipun berada pada posisi ketiga, Surabaya belum memiliki wadah bagi para seniman seni digitalnya untuk berkarya, berkolaborasi, dan mengenalkan karyanya ke masyarakat. Di Bandung misalnya, seniman diwadahi dengan adanya Bandung Creative Hub yang dibangun oleh Pemerintah Kota Bandung. Menurut John Gustaf Reinhart (2018), seorang ilustrator digital di Surabaya,

seniman di Surabaya lebih sering bekerja secara individual di rumahnya masing-masing. Mereka hanya bertemu ketika ada acara-acara besar yang juga sangat jarang diadakan di Surabaya. Hal ini menyebabkan seniman digital masih kurang dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat Surabaya.



Gambar 1. 1. Data pertumbuhan ekonomi kreatif  
Sumber: bekraf.go.id

Padahal, seni digital juga termasuk sebagai penyumbang perekonomian negara yang cukup besar jumlahnya (Badan Ekonomi Kreatif, 2017). Seni digital terjabarkan dalam berbagai sub sektor ekonomi kreatif yang terdaftar dalam Badan ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) seperti subsektor film, animasi, dan lainnya (Gambar 1.1).

Mengingat tingginya potensi digital art di Surabaya yang belum diimbangi dengan wadah pengembangan yang sesuai, maka diperlukan adanya suatu Fasilitas Digital Art untuk memperkenalkan karya para seniman digital kepada masyarakat dan memwadahi kegiatan kolaborasi antar seniman. Penyediaan fasilitas bagi para pelaku seniman digital untuk bisa berinteraksi, bekerja sama dan berbagi ide ini juga didukung oleh Program Unggulan Deputi III Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF)

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas ruang pameran sekaligus ruang berkarya bagi para seniman seni digital yang dapat mengekspresikan karakter dan jati diri seni digital, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal dan mengapresiasi karya seniman seni digital di Surabaya.

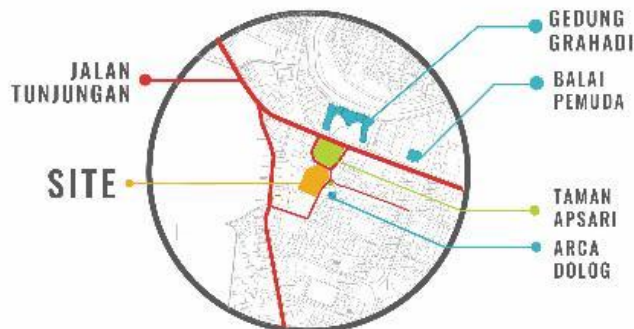
**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengenalkan seni digital kepada masyarakat awam dan menjadi wadah bagi para seniman seni digital di Surabaya untuk mengembangkan seni digital di Kota Surabaya.

**Data dan Lokasi Tapak**

Lokasi tapak berada di Jalan Taman Apsari, Surabaya, tepat di depan Taman Apsari (Gambar 1.2). Daerah ini merupakan terusan Jalan Tunjungan yang

rencananya akan dijadikan sebagai pusat kesenian Surabaya. Tapak ini juga berada di pusat kota Surabaya dan dekat dengan Gedung Grahadi serta Gedung Balai Pemuda tempat seringnya diadakan kegiatan atau acara-acara besar untuk masyarakat Surabaya. Di sekitar tapak terdapat Taman Apsari dan Arca Joko Dolog dimana terdapat banyak pejalan kaki. Kedua tempat tersebut sering digunakan oleh masyarakat sekitar dan remaja kota Surabaya sebagai ruang berkumpul (Gambar 1.3).



Gambar 1. 2. Lokasi tapak



Gambar 1. 3. Situasi di sekitar tapak

Tapak merupakan lahan kosong di Jalan Taman Apsari yang diperuntukkan untuk fungsi perdagangan dan jasa dengan luas 9.300 m<sup>2</sup>. Garis Sepadan Bangunan (GSB) adalah 4 meter. Luas lantai dasar bangunan maksimal adalah 60% dari luas tapak dengan Koefisien Luas Bangunan (KLB) 2 (Pemerintah Kota Surabaya, 2015).

## DESAIN BANGUNAN

### Program dan Luas Ruang

Fasilitas seni digital ini terdiri atas 2 fungsi utama, yaitu galeri dan creative hub/co-working space, yang digukung dengan fung-fungsi penunjang lainnya (Gambar 2.1).

Faillitas galeri seni digital terbagi atas dua jenis ruang pameran yaitu galeri seni temporer dan galeri seni permanen. Untuk galeri seni permanen ada beberapa ruang karya, diantaranya:

- Pengenalan seni digital dan jenisnya
- Pengenalan ilustrasi digital dan karyanya
- Pengenalan musik digital dan karyanya
- Pengenalan fotografi digital dan karyanya
- Pengenalan animasi dan karyanya
- Ruang berkarya anak-anak

Sedangkan area *creative hub* terdiri atas beberapa ruang, yaitu:

- Ruang kerja terbuka
- Ruang studio sewa
- Studio animasi
- Studio musik
- Ruang santai

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pendukung fungsi galeri dan *creative hub*, yaitu: ruang workshop, ruang meeting, cafe, dan ruang pengelola.



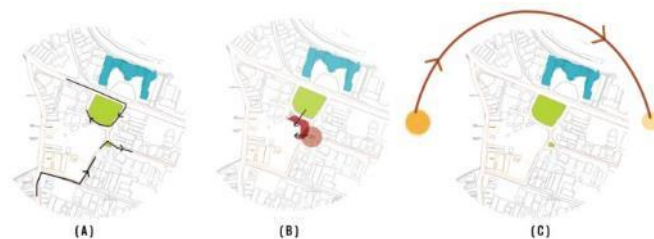
Gambar 2. 1. Diagram kebutuhan ruang

### Analisa Tapak dan Zoning

Terdapat dua akses menuju tapak, dari Jalan Gubernur Suryo menuju Jalan Embong Wungu kemudian masuk ke Jalan Taman Apsari, dan dari Jalan Gubernur Suryo menuju Jalan Taman Apsari melalui Taman Apsari (Gambar 2.2 (A)). Berdasarkan analisa akses menuju tapak tersebut, ditempatkan 2 *entrance* yaitu di sisi Utara tapak (menghadap Gedung Grahadi) dan di sisi Timur tapak (menghadap Arca Joko Dolog). Kedua *entrance* juga mendukung jalan masuk untuk pejalan kaki. Hal ini dikarenakan pada sekitar area Arca Joko Dolog dan Taman Apsari terdapat banyak pejalan kaki terutama pada siang dan sore hari (Gambar 2.2 (B)).

Berdasarkan analisa arah matahari, area galeri seni permanen diletakkan pada sisi Barat tapak karena tidak membutuhkan cahaya matahari. Area

*creative hub* ditempatkan pada sisi Timur tapak karena membutuhkan cahaya matahari (Gambar 2.2 (C)).



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Pembagian zoning pada tapak dibagi menjadi 3 zoning besar yaitu area *creative hub*, area galeri seni, dan area fasilitas publik. (Gambar 2.3) Zoning ini dibuat dengan mempertimbangkan analisa fungsi ruang di sekitar tapak. Ruang publik diletakkan pada sisi Utara menghadap ke arah Gedung Grahadi karena Jalan Gubernur Suryo merupakan jalan kendaraan utama. Ruang publik ini didesain sehingga terhubung dengan Taman Apsari dimana terdapat jumlah pengunjung pedestrian yang cukup besar.



Gambar 2.3. Zoning pada tapak

Terdapat dua jalur kendaraan di dalam tapak (Gambar 2.4). Jalur dari *entrance* sisi Utara (garis berwarna merah) terhubung dengan *lobby* utama dan plaza galeri seni temporer. Dari *drop-off lobby* utama, kendaraan dapat menuju area parkir di sisi Selatan tapak. Jalur kendaraan kedua berasal dari *entrance* sisi Timur (garis berwarna biru) yang lebih dikhususkan untuk para seniman atau pengguna *creative hub*. Kendaraan dari jalur ini dapat melakukan *drop-off* pada lobby *creative hub* atau parkir pada area parkir di sisi depan tapak. Jalur keluar tapak berada pada bagian belakang tapak.

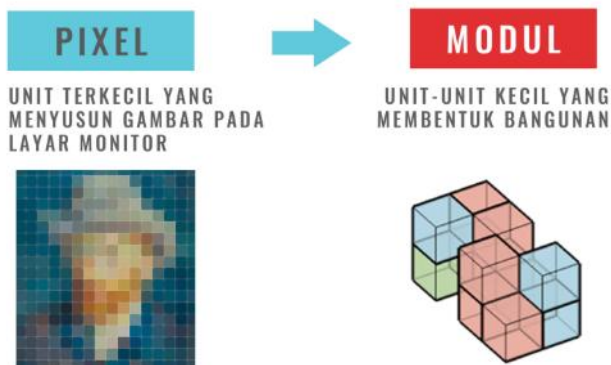


Gambar 2. 4. Diagram sirkulasi kendaraan

### Pendekatan dan Konsep Perancangan

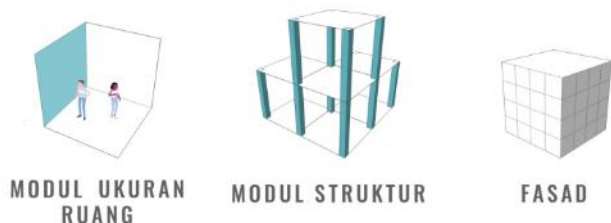
Berdasarkan masalah desain maka pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan simbolik dengan menggunakan elemen “pixel” sebagai konsep simbol yang diaplikasikan dalam desain.

Pixel merupakan unit terkecil yang menyusun seluruh gambar yang ada pada layar monitor, dimana layar monitor merupakan media utama yang dibutuhkan baik dalam proses pembuatan maupun penyajian akhir sebuah karya seni digital. Karakteristik pixel sebagai elemen terkecil ini diwujudkan dalam desain arsitektural berupa modul-modul (Gambar 2.5).



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan

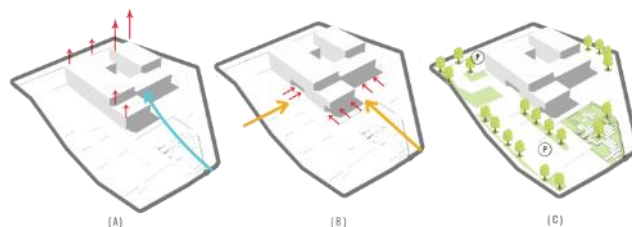
Modul perancangan digunakan dalam membentuk ruang-ruang di dalam fasilitas, sistem struktur, dan fasad (Gambar 2.6). Modul ukuran ruang yang digunakan adalah 4 x 4 m<sup>2</sup>. Modul ini didapatkan dari jarak terbaik proyektor terhadap layar proyeksi sehingga dapat menampilkan gambar secara maksimal.



Gambar 2. 6. Jenis-jenis modul perancangan

**Perancangan Tapak dan Bangunan**

Bentukan bangunan tidak hanya dipengaruhi oleh konsep simbolik, tetapi juga berdasarkan analisa lingkungan di sekitar tapak. Sisi bangunan bagian Barat dibuat lebih tinggi sehingga dapat membantu *shading* ruangan di sisi Timur tapak agar terhindari dari *glare* cahaya matahari pada siang dan sore hari. Sisi Utara bangunan menjadi bidang tangkap karena berhadapan langsung dengan jalan utama yang ramai kendaraan, maka bentukan bangunan dibuat sedikit lebih masuk ke dalam (Gambar 2.7). Pada sisi Utara tapak juga didesain menjadi taman yang terbuka untuk publik untuk menghidupkan tapak ketika malam hari, sekaligus menghubungkan antara tapak dengan Taman Apsari.



Gambar 2. 7. Transormasi bentuk bangunan Penataan massa final dapat dilihat pada gambar rencana tapak (Gambar 2.8).



Gambar 2. 8. Site Plan

Sesuai dengan konsep “*Pixelated Architecture*”, ekspresi bangunan yang ingin ditampilkan adalah bangunan yang dapat dengan mudah dipahami sebagai bangunan fasilitas seni digital. Untuk itu, fasad bangunan didesain menggunakan *perforated aluminium* dengan bentuk menyerupai kumpulan pixel. Fasad ini terlihat pada tampak bangunan Gambar 2.9 dan Gambar 2.10.

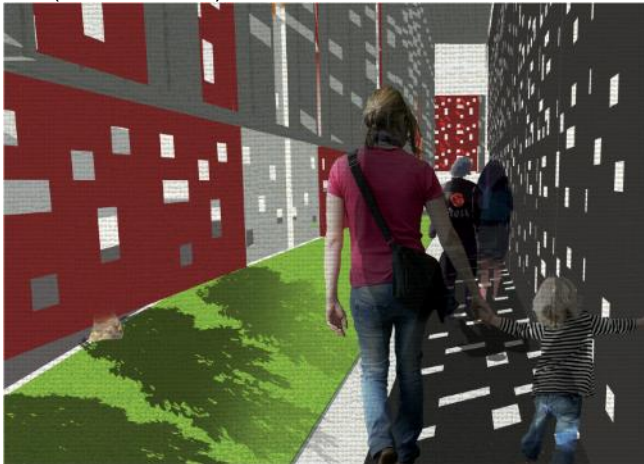


Gambar 2. 9. Tampak sisi barat



Gambar 2. 10. Tampak sisi selatan

Fasad ini tidak hanya berbentuk pixel dalam bentuk fisiknya. Bayangan yang dihasilkan dari *aluminium perforated* ini dapat menjadi kumpulan pixel yang dapat dilihat pada jalur pedestrian di sisi Barat bangunan (Gambar 2.11) dan pada ruang *creative hub* (Gambar 2.12)

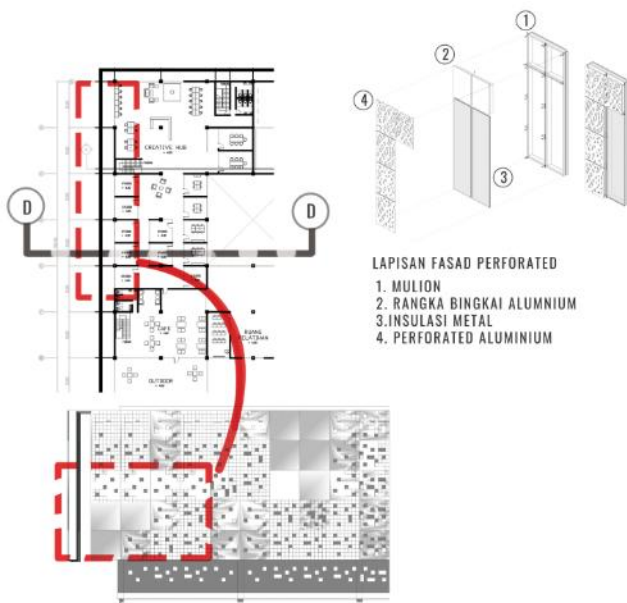


Gambar 2. 11. Jalur pedestrian dari area parkir galeri seni menuju lobby utama



Gambar 2.12. Pembayangan yang dihasilkan pada ruang creative hub lantai 2

Fasad berbentuk pixel ini menggunakan material aluminium perforated dengan modul 2 x 2 m. Lapisan perforated ini diberi insulasi sehingga dapat menahan panas dari cahaya matahari (Gambar 2.13)



Gambar 2.13. Detail perancangan fasad

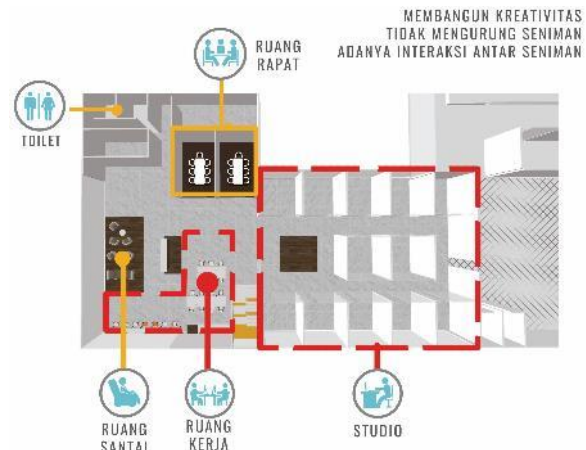
**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan konsep pixel sehingga pixel tidak hanya dirasakan di luar bangunan tetapi juga di dalam bangunan.

1. *Creative Hub*

Pada ruang ini, konsep *pixel* ditunjukkan melalui bayangan yang berasal dari fasad bangunan (Gambar 2.12) dan bentuk plafon ruangan. Ruang *creative hub* ini juga didesain agar dapat tercipta suasana santai sehingga para seniman dapat berkarya sekaligus berinteraksi dengan seniman-seniman lainnya.

Pada ruang *creative hub* terdapat ruang kerja, ruang santai, ruang meeting dan studio (Gambar 2.14). Ruang kerja berupa meja-meja yang dapat digunakan oleh para seniman secara bersama-sama. (Gambar 2.15). Sedangkan ruang studio merupakan kantor personal yang disediakan bagi para seniman kota Surabaya secara khusus untuk dapat berkarya (Gambar 2.16). Ruang studio bersifat lebih personal untuk kelompok seniman tertentu dan desain dalam ruangnyaapun menyesuaikan kebutuhan pemakai studio tersebut. Ruang studio ini terdapat pada creative hub lantai 2 dan 3.



Gambar 2.14 Ruang –ruang pada creative hub

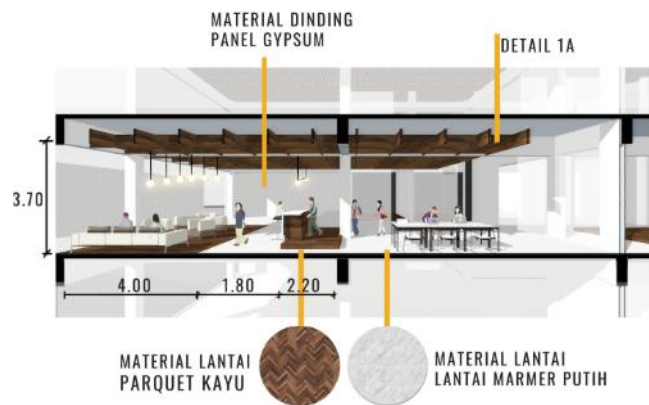


Gambar 2.15 Ruang kerja pada creative hub



Gambar 2.16 Ruang studio

Material dinding yang digunakan adalah panel gypsum dengan material lantai marmer putih, dan *parquette* kayu pada ruang santai dan bar (Gambar 2.17). Sedangkan plafonnya berbentuk grid menggunakan material kayu dengan ukuran grid 120cm x 120cm.



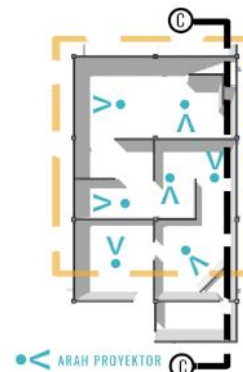
Gambar 2.17. Material yang digunakan pada ruang creative hub

### 2. Galeri Seni Permanen

Galeri seni permanen didesain menjadi ruang yang gelap sehingga pengunjung dapat lebih fokus terhadap karya seni digital yang dipamerkan. Terdapat dua jenis cara memamerkan pada galeri seni permanen ini, yaitu menggunakan layar LED dan menggunakan alat proyektor (Gambar 2.18). Untuk dapat menampilkan karya secara maksimal ke dinding proyeksi, dibutuhkan jarak sekitar 3,5 meter sehingga penempatan alat proyektor perlu ditata dengan baik (Gambar 2.19). Agar karya ini dapat dilihat dengan baik oleh pengunjung, ukuran ruang tiap karya menggunakan 2 modul ruangan, yaitu 4 x 8 meter.



Gambar 2.18. Salah satu karya yang ditampilkan menggunakan alat proyektor pada dinding ruangan galeri



Gambar 2.19. Diagram letak alat proyektor

Material dinding menggunakan dinding gypsum berwarna putih yang dicat menggunakan cat *paint projector wall*. Untuk material lantai menggunakan *polished concrete*.

### 3. Cafe

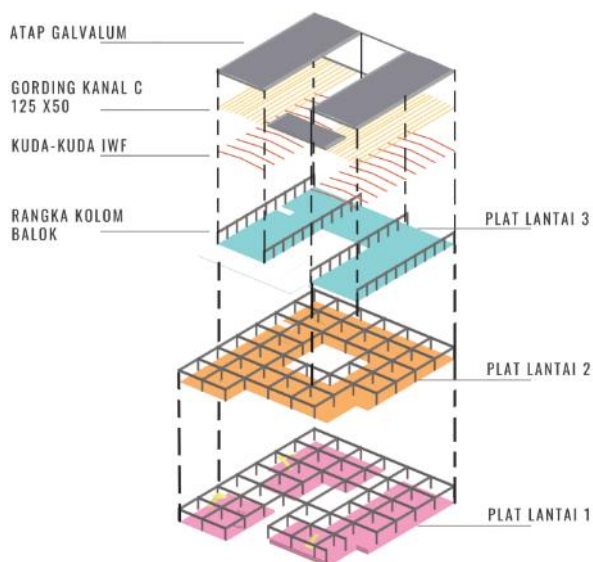
Fungsi cafe digunakan sebagai ruang bersantai yang menarik publik umum untuk datang. Cafe didesain mengikuti konsep "Pixelated Architecture" sehingga pengunjung juga dapat merasakan pixel dalam ruangan. Pixel diterapkan dalam bentukan meja dan kursi (Gambar 2.20).



Gambar 2.20 Penerapan konsep pixel pada cafe

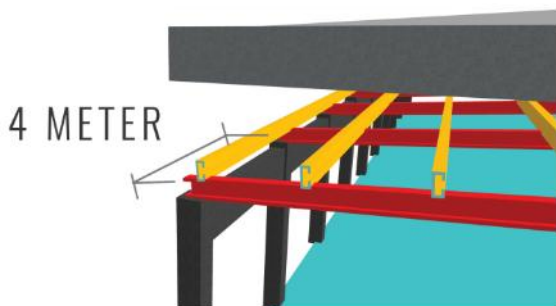
### Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem kolom balok dengan konstruksi baja (Gambar 2.21). Ukuran modul struktur yang digunakan adalah 8 x 8 meter, menyesuaikan kebutuhan ruang galeri seni permanen. Sedangkan balok yang digunakan memiliki bentang 8 meter.



Gambar 2.21. Isometri struktur

Pada rangka atap, bentang kolom diperpendek menjadi 4 meter (Gambar 2.22) karena menyesuaikan kebutuhan bentang gording kanal C yaitu maksimal 6 meter.



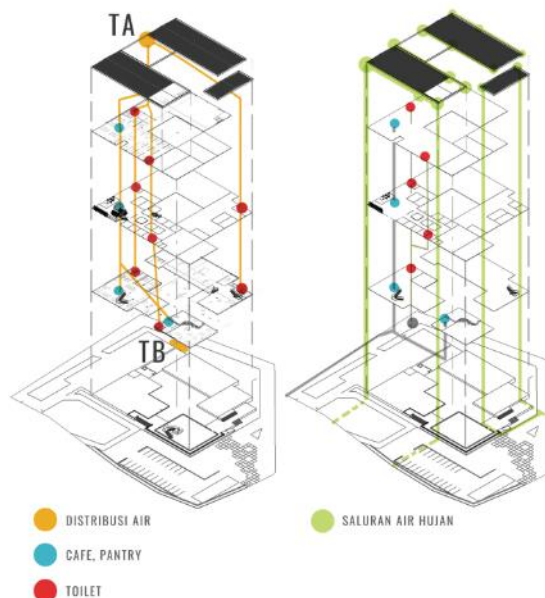
Gambar 2.22. Sistem rangka balok untuk menopang struktur atap

### Sistem Utilitas

#### 1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem distribusi air bersih yang digunakan adalah sistem *downfeed* menggunakan dua jalur. Jalur pertama melayani toilet dan *pantry* pada area *creative hub* sedangkan jalur kedua untuk melayani area *cafe* dan toilet umum di daerah lobby dan ruang *workshop* (Gambar 2.23).

Untuk sistem pembuangan air kotor dan kotoran menggunakan STP. Sedangkan air hujan dari atap akan dialirkan melalui talang tembok dan kemudian dialirkan melalui bak kontrol menuju saluran kota.



Gambar 2.23. Diagram sistem utilitas air bersih, air kotor, kotoran dan air hujan

#### 2. Sistem Penghawaan

Untuk penghawaan di dalam ruangan menggunakan AC VRV dimana satu outdoor dapat melayani beberapa indoor sehingga lebih hemat listrik dan tidak membutuhkan terlalu banyak tempat untuk menempatkan *outdoor unit*. Sistem ini juga sangat tepat untuk penggunaan ruangan yang jam pemakaiannya berbeda-beda seperti pada *creative hub*. Jumlah perhitungan kebutuhan outdoor unit dapat dilihat pada Tabel 2.1.

LUAS LANTAI YANG DILAYANI :

	LANTAI 1	LANTAI 2	LANTAI 3
CH	498	100	768
Cafe	320	192	
Galeri	720	704	760
R. Workshop		320	
	1538	1316	1528

+ 103 PK    + 88 PK    + 101 PK



6 UNIT 50 HP  
\*DAIKIN REYQ-T

Tabel 2.1. Perhitungan kebutuhan outdoor unit AC VRV

Sedangkan untuk *plaza* galeri seni temporer yang letaknya di luar ruangan, menggunakan sistem penghawaan alami.

### KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Seni Digital di Surabaya ini diharapkan dapat mawadahi kebutuhan seniman seni digital untuk dapat berkumpul, berkarya, dan mengenalkan seni digital ke masyarakat awam kota Surabaya. Selain itu dengan adanya asilitas ini juga

diharapkan seni digital dapat lebih diapresiasi oleh masyarakat sebagai suatu jenis seni yang bermanfaat dan berguna.

Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas seni digital yang dapat mewadahi para seniman seni digital untuk berkarya serta menarik masyarakat untuk mau mengenal seni digital. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat memberikan informasi yang sesuai dengan fungsinya. Selain itu dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk lebih lagi mengapresiasi seniman seni digital di kotanya sendiri.

### DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2017, November 7). *Video singkat laporan kinerja 3 tahun Bekraf 2015-2017*. Retrieved December 28, 2017, from [bekraf.go.id](http://bekraf.go.id)
- Bilyana. (2017, September). *Types of illustration – styles and techniques*. Retrieved January 10, 2018, from Graphic Mama Blog : <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>
- Ispranoto, Tri. (2017, Desember 28). Ridwan Kamil pameran Bandung creative hub senilai Rp 40 M. *Detik News*. Retrieved January 11, 2018, from <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3789386/ridwan-kamil-pamerkan-bandung-creative-hub-senilai-rp-40-m>
- Jurriens, Edwin. (2016, April 28). *New Mandala. The rise of Indonesian digital art*. Retrieved January 10, 2018, from <http://www.newmandala.org/the-rise-of-indonesian-digital-art/>
- Knoll, John. (2017). *Advancing art through digital technology*. Lucas Museum of Narrative Art Retrieved December 28, 2018, from <http://lucasmuseum.org/collection/digital-art>
- Meyer, Nathan. (2017, Oktober 9). *The future of music industry*. The Innovation Enterprise. Retrieved from <https://channels.theinnovationenterprise.com/articles/175-the-future-of-the-music-industry>
- Neufert, E. (2000). *Architects' data* (3<sup>rd</sup> ed). Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Paul, Christiane. (2006). *Digital art (world of art)*. Thames & Hudson
- Pemerintah Kota Surabaya. (2015). *Peraturan wali kota Surabaya nomor 57 tahun 2015 pedoman teknis pengendalian pemanfaatan ruang dalam rangka pendirian bangunan di Kota Surabaya*. Indonesia.
- Reinhart, John Gustaf. (2018). Wawancara pada tanggal 18 Januari 2018.
- Souter, Anna. (2018). *Digital art movement overview and analysis*. The Art Story Modern Art Insight Retrieved December 29, 2018, from <http://www.theartstory.org/movement-digital-art.htm>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica*. (1998, Juli 20). *Computer music*. Retrieved December 28, 2018, from <https://www.britannica.com/art/computer-music>