

## Digital Art Studioland di Surabaya

Saiful Anam<sup>1\*</sup>, Tisa Angelia<sup>1</sup>, Ikamto Budiman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Merdeka Surabaya

\*Corresponding author E-mail: [anamsaiful22@gmail.com](mailto:anamsaiful22@gmail.com)

**Received: 10 Januari 2024. Revised: 30 Januari 2024. Accepted: 12 Februari 2024**

### ABSTRAK

Tujuan dari perancangan Digital Art Studioland di Surabaya adalah merancang akademi desain animasi dengan pendekatan arsitektur nusantara di Surabaya sehingga mencerminkan budaya yang bermanfaat sebagai identitas Indonesia sehingga dapat dikenal salah satu fungsi bangunan pendidikan. Digital Art Studioland adalah Sekolah design digital yang terletak di Kota Surabaya yang mana dari Sekolah ini warga Kota Surabaya dapat belajar berinovasi atau pengembangan diri menggunakan digital yang lebih khusus untuk desain animasi. Perancangan sesuai teori Geoffrey Broadben (1980) pada tipe desain pertama pragmatic desain merupakan sebuah evolusi yang terbaru dalam pemanfaatan material dan teknologi untuk membangun bangunan. Kedua, analogi desain perancangan yang menganalogikan bangunan terhadap suatu benda atau bentuk lain. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer (observasi, catatan data, dan dokumentasi) dan data sekunder (media online, studi literature, dan studi banding). Kerangka alur perancangan Digital Art Studioland dalam sebuah perancangan terdapat pola untuk menentukan alur yang akan di jalankan hingga menjadi pijakan dalam perancangan. Melalui pengolahan data, tata ruang, pemilihan material bangunan, aksesibilitas hingga system sirkulasi. Metode penelitian sebagai cara pandang untuk memulai permasalahan desain sehingga menciptakan skala ruang dalam bangunan pendidikan sehingga menimbulkan kegiatan yang membangun proses belajar mengajar dengan nyaman.dalam pembentukan perilaku dan karakter seorang siswa.

**Kata kunci :** Digital Art, Arsitektur, Design Digital

### ABSTRACT

The aim of designing Digital Art Studioland in Surabaya is to design an Animation Design Academy with an Archipelago Architecture approach in Surabaya so that it can reflect culture as an Indonesian identity in accordance with the function of educational buildings. Digital Art Studioland is a Digital Design School located in the city of Surabaya, where residents of the city of Surabaya can learn to innovate or develop themselves using digital, more specifically for Animation Design. The design outline refers to Geoffrey Broadben's (1980) theoretical approach to design types first,pragmatic design is the most recent evolution in the exploit of materials and technology to construct a building. Second, analogy design makes an analogy of the building to other objects or other shapes. Data Collection Sources and Techniques use primary data (observation, data notes, and documentation) and secondary data (online media, literature studies, and comparative studies). Digital Art Studioland's design flow framework in a design has a pattern in the design to determine how the flow will be carried out so that it becomes a basis for carrying out the design. Through data processing, spatial planning, selection of building materials, accessibility and circulation systems. This research method is a point of view to start the tenancy design problem, how to create a scale of space in educational buildings that can be a trigger for positive activities so that they influence a comfortable teaching and learning process in shaping the behavior and character of a student.

**Keywords:** Digital Art, Architecture, Design Digital

## PENDAHULUAN

Kebudayaan sebagai fenomena filosofis yang mencakup antara dimensi subyektif dan obyektif. Dimensi subyektif merupakan kegiatan manusia secara Rohani yang menghasilkan keadaan yang lebih baik secara alamiah. Dimensi obyektif dapat membangun identitas bangsa sehingga dapat bersaing di dunia (Rema dkk, 2020:2). Teknologi digital mampu menjadi persaingan terutama dalam bidang Arsitektur sehingga tidak menjadi monoton dalam proses perancangan tidak hanya itu dengan adanya teknologi digital sangat menguntungkan bagi kalangan Arsitek untuk menghasilkan desain yang lebih optimal (Putra, 2018:68). Tata letak desain bangunan memiliki dampak untuk daerah sekitar dengan mempertingkan aspek utama diantaranya material, energi, air, dan Kesehatan. (Sudarman dkk, 2021:331).

Arsitektur memiliki suatu paham terminology yaitu futuristic yang dapat menuangkan dan mengekspresikan ide dalam bentuk yang kreatif dan inovatif sebagai penerapan kebebasan manusia yang menyelaraskan dengan lingkungan sehingga menjadi tidak biasa sehingga karakteristik bangunan futuristic membutuhkan perhitungan matang, memperhatikan art atau seni tetapi tidak pada seni ornamental, memanfaatkan elips dan garis miring (Fauzi dkk, 2019). Implementasi teknologi bahan bangunan desain arsitektur futuristic dengan memperhatikan kenyamanan dan efisiensi energi sehingga dapat meningkatkan kenyamanan Masyarakat dan lebih menghemat energi, memperhatikan adaptabilitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bangunan, meningkatkan keamanan seperti dapat mendeteksi keadaan bahaya, melihat estetika dan inovasi bangunan yang dapat mencerminkan penggambaran masa depan, memperhatikan keberlanjutan ramah lingkungan yang memanfaatkan energi terbarukan seperti pemanfaatan panel surya sehingga dapat melawan Tantangan pada perubahan iklim (Nst, 2024). Dalam Implementasi arsitektur futuristic juga memperhatikan kebutuhan ruang, sirkulasi, kebisingan, orientasi matahari dan angin, pemandangan, eksplorasi bentuk, dan system struktur. Kebutuhan ruang sebagai pedoman yang dibutuhkan untuk mambangun sebuah bangunan dengan melihat kebutuhan total ruang yang dibutuhkan oleh sebuah bangunan, sirkulasi udara dengan memperhatikan pengunjung agar nyaman dan tidak mengganggu aktifitas, kebisingan dari area luar, orientasi matahari dan angin yang bertujuan untuk mengetahui kondisi bangunan terhadap panas sinar matahari, pemandangan atau *view* yang menghadapi ke jalan utama agar mengoptimalkan perancangan desain bangunan, eksplorasi bentuk yang bermanfaat untuk menghasilkan tampilan bangunan masa yang akan datang sehingga terlihat bangunan masa kini, system struktur dapat digunakan sebagai kualitas kekuatan bangunan (Suriyanti dkk, 2023). Sesuai dengan pernyataan (Wijayanti dkk, 2020) bahwa Implementasi arsitektur futuristic mengarah pada masa yang akan datang dengan mengikuti perkembangan kehidupan melalui ekspresi dan eksplorasi bangunan.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan Geoffrey Broadben (1980) sebagai pijakan tipe atau jenis desain diantaranya pragmatic desain dan analogi desain. Pragmatic desain merupakan sebuah pembaharuan terbaru sebagai pemanfaatan material dan teknologi bangunan. Analogi Desain dalam perancangan menganalogikan bangunan terhadap benda lain atau bentuk lain. Teknik pengumpulan data bersumber dari data utama (primer) dan data sekunder. Data primer adalah sumber data langsung yang memberikan kepada pengumpul data (Sugiono 2016). Sumber data primer ini mencakup sumber data yang diperoleh secara langsung tanpa melalui pihak kedua yaitu observasi, catatan data, dan dokumentasi. Data Sekunder merupakan data yang di peroleh dengan cara membaca buku-buku, mempelajari data, memahami melalui dunia lain yang bersumber dari literatur bacaan (internet, koran, majalah), buku-buku, serta dokumen. (Sugiono, 2012:141).

### Tahapan dan Waktu

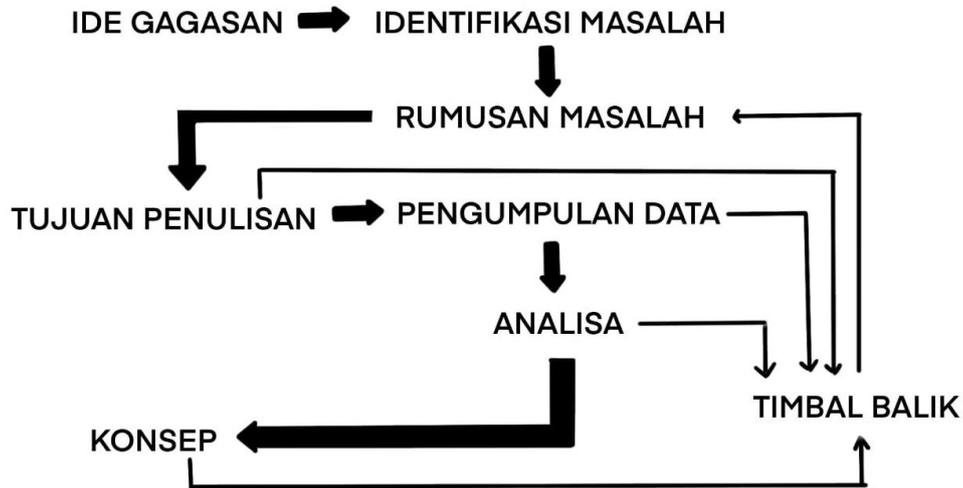
Tahapan penelitian lokasi perencanaan meliputi tempat lahan, akses jalan sekitar lahan pada jam padat aktifitas jam 16.00-17.00 WIB.

### Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan metode Teknik Analisis Data Kualitatif principal dan procedural. Proses pengumpulan data kualitatif diantaranya wawancara dan observasi partisipatoris dan analisis datanya berupa analisis tekstual dari hasil transkrip atau catatan lapangan yang tidak terstruktur.

### Bagan Kerangka Alur Perancangan dan Alur Pikir

Berikut ini adalah kerangka alur perancangan Digital Art Studioland di Surabaya. Setiap perancangan terdapat pola untuk menentukan alur hingga menjadi acuan melakukan perancangan.



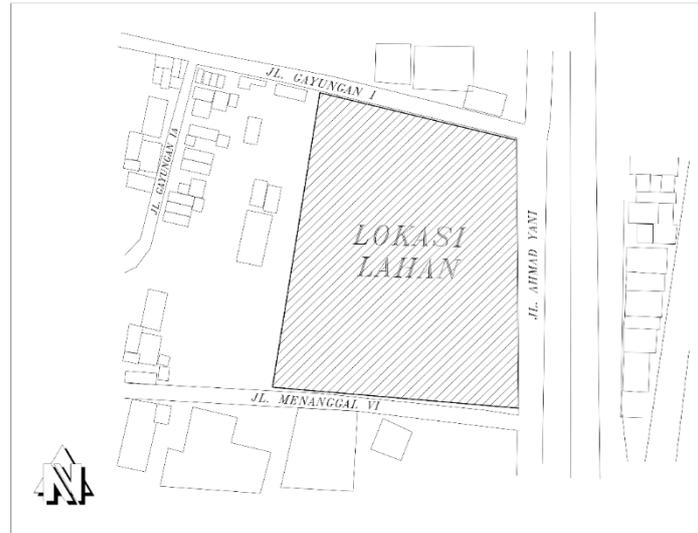
Gambar 1 : Skema Alur Rancangan (Sumber: hasil analisa, 2021)

Berikut ini adalah alur pikir Digital Art Studioland di Surabaya. Perancangan terdapat pijakan sebagai pola pikir menentukan perancangan yang pada akhirnya dimanfaatkan hingga menjadi pedoman perancangan.



Gambar 2 : Skema Alur Pikir (Sumber: hasil analisa 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

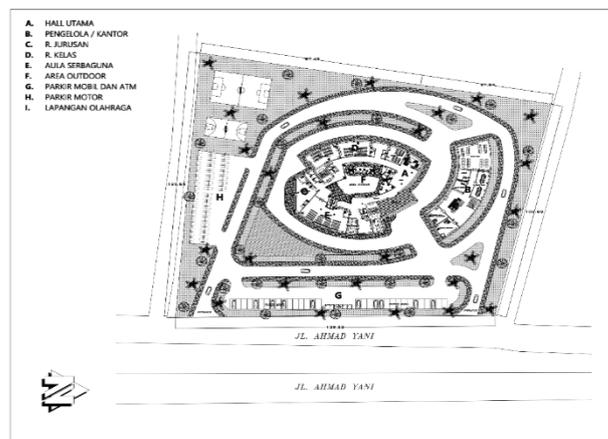


Gambar 3. Lokasi, existing site (Sumber : Penulis, 2022)

### Lokasi Perancangan

Lokasi Perancangan : Jl. Ahmad Yani No.260, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60235. Alasan pemilihan lokasi :

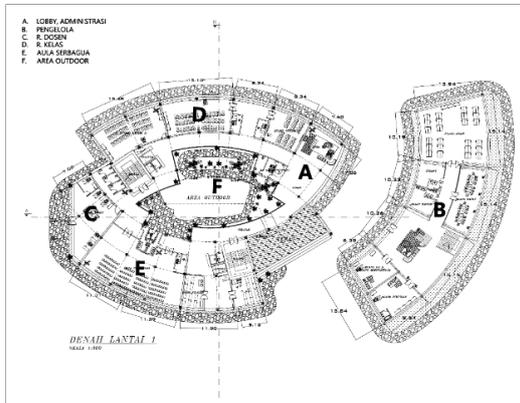
- Terletak di Surabaya bagian Surabaya Selatan yang merupakan akses utama Kota Surabaya
- Akses menuju site yang mudah, baik dengan kendaraan pribadi maupun umum
- Dekat dengan Bandara Internasional Juanda
- Dekat dengan Rumah Sakit
- Dekat dengan pusat berbelanja
- Dekat dengan ikon Kota Surabaya (Masjid Agung)
- Dan fasilitas perkotaan lainnya



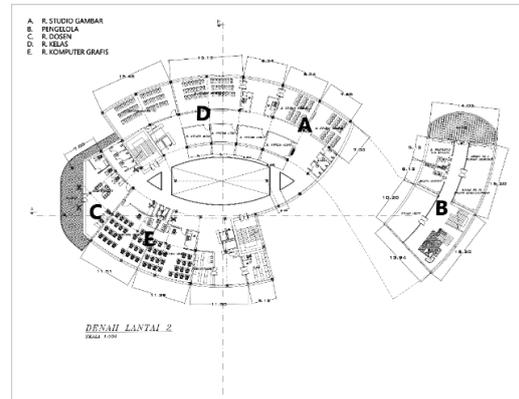
Gambar 4. Layout Plan (Sumber : Penulis, 2022)

### Aksesibilitas

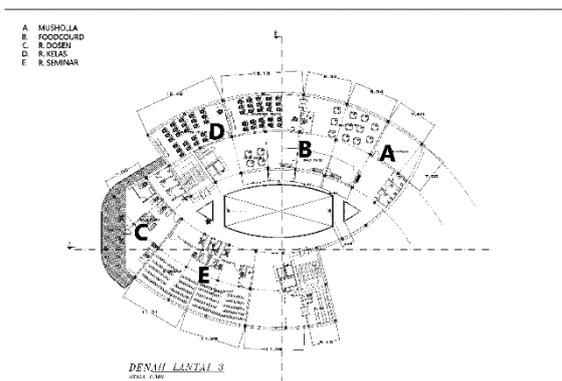
Main Entrance berada di sisi barat. Pemilihan main entrance ini dikarenakan berdasarkan analisa aksesibilitas/pencapaian yang menyesuaikan dengan arah lalu lintas pada akses jalan raya eksisting di sebelah barat site. Untuk menghindari kemacetan bagi pengguna jalan yang mengantri untuk masuk ke main entrance. Maka pemilihan main entrance disebelah barat.



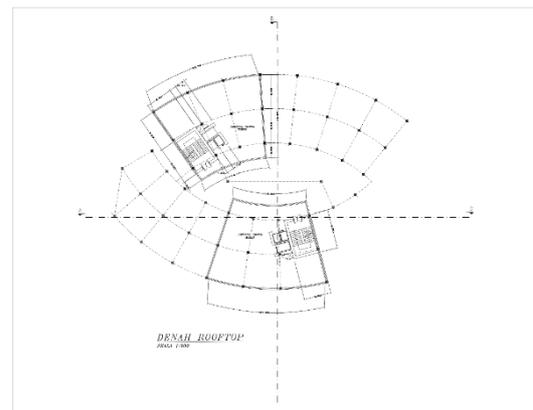
Gambar 5. Denah Lantai 1 (Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 6. Denah Lantai 2 (Sumber : Penulis, 2022)

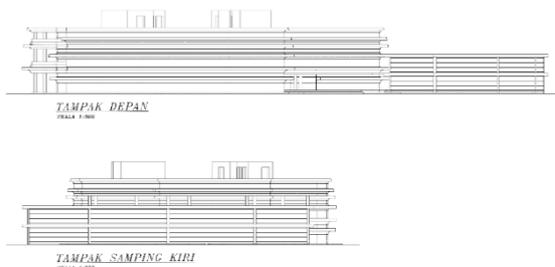


Gambar 8. Roof Top (Sumber : Penulis, 2022)

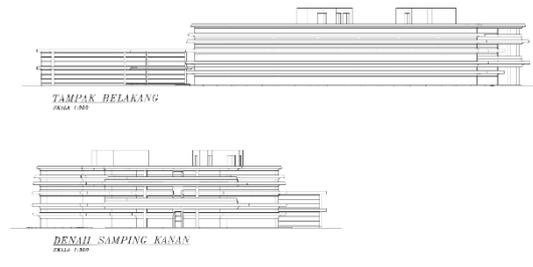


Gambar 7. Denah Lantai 3 (Sumber : Penulis, 2022)

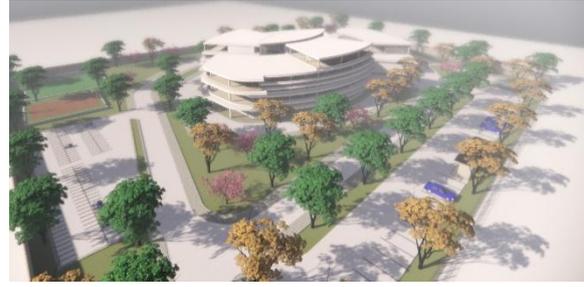
Bangunan ini terdapat 3 lantai dengan rooftop. Jika dimasa yang akan datang Akademi Animasi ini berkembang dan tidak lagi bisa menampung peserta didik akan di bangun secara vertikal melanjutkan bangunan utama yang saat ini hanya punya 3 lantai.



Gambar 9. Tampak (Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 10. Tampak (Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 11. Bird View 1 (Sumber : Penulis, 2022)

Gambar 12. Bird View 2 (Sumber : Penulis, 2022)

### **Konsep Bentuk**

Konsep bentuk pada bangunan ini terinspirasi dari kisah terbentuknya kota Surabaya yang mana terdapat dua hewan yang merebutkan wilayah yaitu Sura (Hiu) dan Baya (Buaya) dan di implementasikan dalam bentuk bangunan yang bertemakan futuristik dengan fungsi bangunan yang berbeda, satu untuk bangunan utama (Belajar mengaja) dan satunya untuk bangunan penunjang (Rektorat).

### **KESIMPULAN**

Digital Art Studioland di rancang untuk memajukan industry animasi di Indonesia yang semakin berkembang. Konsep perancangan mengambil gaya yang futuristic yang menjadi cerminan kota Surabaya. Konsep aksesibilitas untuk memasuki area gedung juga dibuat senyaman mungkin untuk memudahkan akses masuk menuju ke beberapa sisi gedung sehingga tidak hanya pada akses pintu utama saja. Sirkulasi kendaraan di buat memutar mengikuti masa bangunan dan area parker yang fleksibel berada di beberapa titik memudahkan akses memasuki gedung.

### **Ucapan Terima Kasih**

Saya ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Tuhan YME dan segenap civitas akademik Universitas Merdeka Surabaya khususnya kepada dosen fakultas Teknik Arsitektur Unmerbaya dan juga kepada teman-teman saya sehingga jurnal ini bisa selesai.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, Alifian. (2023). Digital Adalah: Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya. Diakses dari <https://accurate.id/teknologi/digital-adalah/>
- Fauzi, Muhamat., et al. (2019). PEKANBARU SCIENCE AND TECHNOLOGY CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK BERBASIS TEKNOLOGI TINGGI. Jurnal Teknik, Vol. 13, No.2.
- Nst, Yanwar Ali Syahputra. (2024). Penerapan Teknologi Bahan Bangunan Cerdas dalam Desain Arsitektur Futuristik. Universitas Medan Area

- Putra, Riza Aulia. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie : Journal of Islamic Science an Tecnology* Vol. 4, No. 1
- Rema, Fransiscus Xaverius., et al. (2020). Kajian Simbol, dan Makna Budaya dalam Tradisi Masyarakat Etnis Bajawa-Flores. *Jurnal Sejarah*
- Sudarman, et al. (2021). Green Building : Salah Satu Jawaban Terhadap Isu Sustainability dalam Dunia Arsitektur. *Jurnal Tekno Sains*, Vol. 15, No. 3
- Sunandar, Berlian. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP QUR'AN NURUL HUDA PESAWARAN. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Suriyanti, dkk. ( 2023). Pusat Penelitian Sains dan Teknologi Bidang Arsitektur dengan Konsep Arsitektur Futuristik. *Journal of Muhammadiyah'S Application Technology*.
- Rahma, St Aisyah., et. al. (2017). EKSPLORASI DESAIN AKADEMI DESAIN ANIMASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NUSANTARA. *National Academic Journal of Nature*
- Wijayanti, Ade Setya., et al. (2020). PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BENTUK PUSAT KOMUNITAS PERMAINAN DARING DI SURABAYA. *Seminar Teknologi Perencanaan, Lingkungan, dan Infrastruktur II FTSP ITATS*.
- Yenti, Mei., (2022). SISTEM BANGUNAN, LINGKUNGAN, DAN MANUSIA DALAM PRAGMATIC DESIGN. *Prodi Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung, Kota Bandung*