

Penerapan Arsitektur Simbolis Pada Bangunan Wisata Edukasi Aplikasi Desain Grafis Dan Animasi Pada Busana Di Surabaya

Oryanto Untario¹, Esty Poedjioetami², Wiwik Widyo Widjanti³
Jurusan Arsitektur, FTSP, ITATS^{1,2,3}
e-mail: oririo.ex@gmail.com

ABSTRACT

Surabaya belongs to one of potential cities having the largest young human resources. Unfortunately, some of them are not skillful in the job field as they have limited specific skills. Most of them are moving to the profession as design freelancer and entrepreneur, because currently designer services especially in graphic and animation are required. Because those fields are easy to learn and can be used as media of promotion and advertisement. In the other context, the fashion field also gets significant improvement as indicated by great enthusiasm of Surabaya people during annual fashion exhibition. To reach that goals, it requires a place that can educate young human resources and people with specific skills in graphic and animation is necessary. In addition, it introduces how to apply those skills in clothes products. Thus, it is expected that this Educational Building Tourism of Animation and Graphic Design Application on Clothes can solve the problems. The building will be developed adjacent to the area of Atlantis Park tourism on Dukuh Sutorejo road, Surabaya for attracting Surabaya people.

By employing the theme of Symbolic Architecture within dynamic macro concept, this building can represent the typical features of three graphic elements, animation, and clothes inside. Meanwhile, the micro concept of colorful space creates more communicative and attractive spaces. The centered land order will assist the circulation of visitors to be more sequential and regular in that area.

Keywords: *Graphic Design, Animation, Clothes, Surabaya*

ABSTRAK

Surabaya merupakan salah satu kota potensial dengan sumber daya manusia berusia muda terbanyak. Namun beberapa dari mereka kurang mampu bersaing dalam dunia kerja dikarenakan kurangnya kemampuan spesifik (*skill*). Kebanyakan dari mereka beralih profesi menjadi *freelancer design* serta *entrepenuer*, karena saat ini jasa desainer khususnya dibidang grafis dan animasi sangat dibutuhkan. Salah satu alasannya karena relatif mudah dipelajari juga berguna sebagai media promosi dan iklan. Disisi lain, dunia busana juga mengalami kenaikan yang signifikan. Terbukti tiap adanya pameran busana tiap tahun warga kota Surabaya memiliki antusiasme yang besar. Demi mewujudkannya maka dibutuhkan suatu wadah yang bisa mengedukasi para SDM muda dan masyarakat dengan *skill* khususnya dibidang grafis dan animasi, serta mengenalkan cara pengaplikasiannya pada produk busana. Dibangunnya Bangunan Wisata Edukasi Aplikasi Desain Grafis dan Animasi pada Busana bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Pembangunan wisata edukasi ini akan ditempatkan berdekatan dengan kawasan wisata Atlantis Park tepatnya di jalan Dukuh Sutorejo, Surabaya bertujuan menjadi daya tarik masyarakat Surabaya.

Mengambil tema Arsitektur Simbolis dengan makro konsep dinamis, bangunan ini dapat merepresentasikan masing-masing ciri khas ketiga elemen grafis, animasi dan busana pada bangunan. Mikro konsep *colorfull* digunakan pada ruang sehingga terbentuk ruang yang lebih komunikatif dan atraktif. Serta tata lahan yang memusat membantu sirkulasi pengunjung menjadi lebih runtut dan teratur dalam kawasan tersebut.

Kata kunci : Desain Grafis, Animasi, Busana, Surabaya

PENDAHULUAN

Di Surabaya melihat banyaknya potensi SDM dari lulusan muda yang masih belum dibekali kemampuan spesifik (*skill*), membuat mereka kurang mampu bersaing dalam mencari lapangan pekerjaan. Pada akhirnya beberapa dari mereka menjadi *Freelancer Desain* karena

kebutuhan jasa desainer yang kian meningkat di era digital ini, serta *Entrepreneur* di bidang Busana yang kian hari makin berkembang pesat di kalangan anak muda.

Adanya wadah yang dapat membekali mereka dengan edukasi dan informasi di bidang desain grafis dan animasi akan sangat membantu para SDM muda serta *Freelancer* Desain untuk bersaing di dunia kerja. Selain mengedukasi tentang teori mereka juga dikenalkan teknik pengaplikasian pada busana, sehingga para SDM muda serta *Freelancer* Desain dapat bersinergi dengan *Entrepreneur* di bidang Busana dengan baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori yang berkaitan dengan Tema Arsitektur Simbolis ,yaitu :

Menurut James C Snyder, Anthony dalam buku “Pengantar Arsitektur”. Simbol, tanda atau lambang merupakan metode ekspresi yang sangat langsung. Mereka digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memfokuskan perhatian para pemakai bangunan dengan menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang di dalam arsitektur.

Teori berkaitan dengan Bentuk Arsitektur, yaitu:

Menurut Eppi, dkk (1986:52,53). Bentuk Arsitektur, memiliki unsur-unsur: garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Kombinasi dari semua unsur akan menghasilkan ekspresi bangunan.

METODE

Metode penelitian yang dipakai adalah metode deskriptif kualitatif dan studi banding, karena dalam metode penelitian ini membutuhkan referensi dari hasil studi banding yang bersifat induktif untuk menemukan kekurangan dan kelebihan dalam obyek penelitian.

Lokasi

Berada di kota Surabaya. Kota Surabaya berada pada 07°09'00“ – 07°21'00“ Lintang Selatan dan 112°36' - 112°54' Bujur Timur. Luas wilayah Surabaya meliputi daratan dengan luas 350,54 km² dan lautan seluas 190,39 km². (Sumber : <http://dpm-ptsp.surabaya.go.id/v3/pages/geografis>).

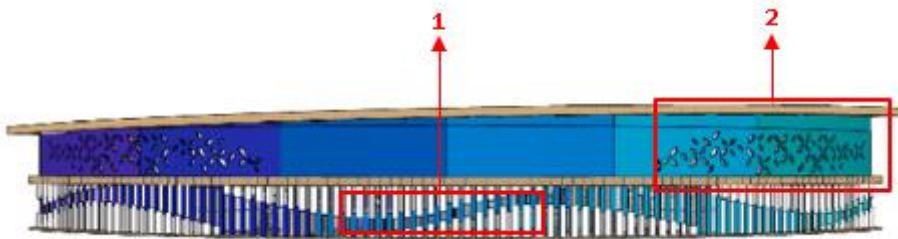
Konsep Rancangan



Gambar 1. Diagram alir

HASIL DAN PEMBAHASAN

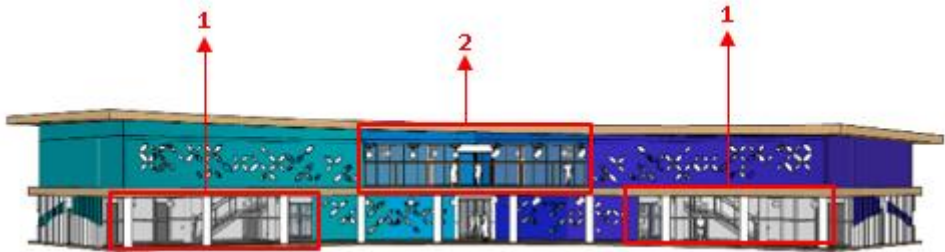
Tampak Luar



Gambar 2. Tampak luar

1. Pada lantai 1, susunan balok vertikal berderet dengan kombinasi menyimbolkan kreatifitas.
2. Pada lantai 2, motif pada fassade mewakili simbolis corak pada kain.
3. Gradasi warna dari gelap ke terang merupakan simbolis warna kain yang seirama.

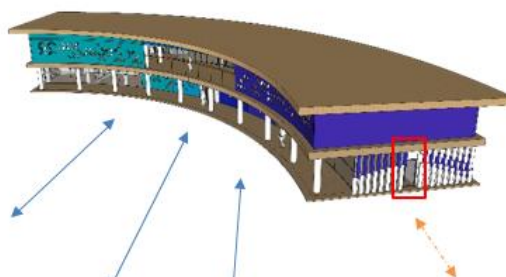
Tampak Dalam



Gambar 3. Tampak dalam

1. Pada lantai 1, ruang galeri sengaja diekspos agar terlihat oleh pengunjung dari luar
2. Pada lantai 2, workshop busana juga menjadi *focal point* bangunan tersebut, agar terlihat oleh pengunjung dari luar.
3. Warna, bangunan terbagi menjadi 2, dengan zona edukasi di warna lebih muda sedangkan zona rekreasi di warna lebih tua.

Tampak Samping



Gambar 4. Tampak samping

Bangunan lebih condong terbuka kedalam dikarenakan, untuk faktor kenyamanan juga keamanan, sehingga sirkulasi sampng terbatas hanya untuk pengelola

Detail Motif Fassade

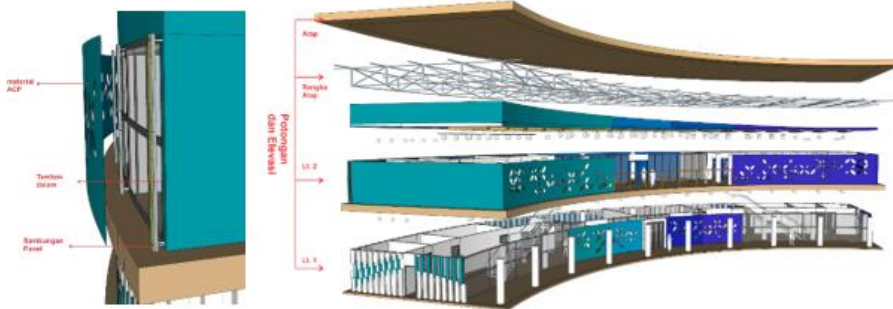


Gambar 5. Detail motif fassade



Gambar 6. Motif corak batik

Detail Material



Gambar 7. Detail material

Detail Interior



Gambar 8. Detail interior

KESIMPULAN

Bangunan Wisata Edukasi Aplikasi Desain Grafis dan Animasi pada Busana di Surabaya mengambil konsep dinamis dengan tema simbolis, dengan bentuk bangunan mengambil simbolis corak batik pada fassade bangunan busana, simbolis garis pada bangunan desain grafis serta motif pixel pada bangunan animasi. Tujuan memberikan simbolis pada masing-masing bangunan adalah memberikan identitas pada bangunan sesuai fungsinya, sehingga pengunjung dapat memvisualisasikannya terlebih dahulu.

Kumpulan beberapa bentuk bangunan yang simbolis akan membentuk suatu tatanan massa yang ikonik dan estetis, saling berhubungan meskipun berbeda fungsi dan peran, sehingga terciptanya Bangunan Wisata Edukasi Aplikasi Desain Grafis dan Animasi pada Busana di Surabaya sesuai dengan tujuannya yaitu sebagai wadah yang bisa mengedukasi, menginformasi serta mengapresiasi karya desain grafis, animasi dan busana dengan lebih baik juga menjadikannya wisata edukasi ikonik di kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Charles, S. Peirce. (1987). *Phénoménologie et Sémioticien*. Prancis: Benjamin John.
- [2] Broadbents, Geoffrey. (1980). *Sign, Symbol and Architecture*. Chichester : Wiley.
- [3] James C. Snyder, Anthony. (1979). *Introduction to architecture*. New York : McGraw-Hill.
- [4] Schirrnebeck, Egon. (1986). *Idea, form and architecture design principles in contemporary architecture*. Inc. New York : Van Nostrand Reinhold.
- [5] Widjajanti, Wiwik Widyo. (2019). “Rancangan Kompleks Taman Budaya Kalimantan Timur dengan Langgam Neo Vernacular di Kota Samarinda”.
- [6] Poedjioetami, Esty. (2021). “Penerapan Tema Simbolis pada Bentuk Rancangan Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara di Surabaya”.
- [7] Poedjioetami, Esty. (2020). “Penerapan Tema Arsitektur Analogi Pada Perancangan Wahana Apresiasi Seni Kontemporer Di Surabaya”.