

Rancangan Futuristik pada Bentuk Bangunan, Ruang dan Interior Pusat Pengembangan Desain Digital di Surabaya

Yosika Greace Viollita¹, Ika Ratniarsih², Broto W. Sulisty³

^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Email: ¹ vyosika@gmail.com, ² ika.ratni@gmail.com, ³ brotows@gmail.com

Abstract.

The development of the digital design industry has increased with the phenomenon of the digital economy that is well implemented in the creative industries. Judging from the statistics of the Creative Economy Agency 2017, the problem of the lack of research and development, education, physical infrastructure, to domestic marketing is the main obstacle to its development, therefore we need a container that can increase the growth of the creative economy sector, especially in the field of digital design. descriptive research methodology, field comparative studies at Galaxy Mall 3 Surabaya and literature studies from websites, books, journals, direct observations to the field and survey of objects to be designed. The project site is on Mayjen Yono Suwoyo Street, Surabaya City, East Java, with a land area of 45,300m². Main facilities: digital design education facilities, digital design software development and research facilities, and supporting facilities: libraries, bookstores, museums, co-working spaces, digital design tools rental, printing, and exhibitions. Futuristic architectural themes, applied to shapes: dynamic display of curved lines and blunt angles of the head, body, feet with concrete, glass and aluminum material, white and blue, on space: space shape follows the shape of curved buildings, using glass material, aluminum and PVC, an atmosphere of technological sophistication with automatic window doors and the colors white, blue, black. This report is useful to provide ideas on the development of digital creative industries and architectures of the future and to become a form of support for the development of digital designs in Surabaya.

Keywords: Digital Design, Development, Digital, Futuristic.

Abstrak.

Perkembangan industri desain digital meningkat dengan adanya fenomena ekonomi digital yang terimplementasi dengan baik dalam industri kreatif. Dilihat dari data statistik Badan Ekonomi Kreatif 2017, permasalahan akan kurangnya riset dan pengembangan, edukasi, infrastruktur fisik, hingga pemasaran dalam negeri menjadi kendala utama perkembangannya, oleh karena itu diperlukan suatu wadah yang dapat meningkatkan pertumbuhan sektor ekonomi kreatif khususnya dibidang desain digital. metodologi penelitian deskriptif, studi banding lapangan di Galaxy Mall 3 Surabaya dan studi literatur dari website, buku, jurnal, pengamatan langsung ke lapangan dan survei obyek yang akan dirancang. Lokasi proyek di Jalan Mayjen Yono Suwoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur, luas lahan 45.300m². Fasilitas utama : fasilitas edukasi digital desain, fasilitas riset dan pengembangan software desain digital, dan fasilitas penunjang: perpustakaan, toko buku, museum, co-working space, rental alat digital desain, percetakan, dan pameran. Tema arsitektur futuristik, diterapkan pada bentuk : tampilan yang dinamis garis lengkung dan sudut tumpul pada kepala, badan, kaki dengan material beton, kaca dan alumunium, warna putih dan biru, pada ruang : bentuk ruang mengikuti bentuk bangunan yang melengkung, menggunakan material kaca, alumunium, dan PVC, suasana kecanggihan teknologi dengan pintu jendela otomatis dan warna putih, biru, hitam. Laporan ini bermanfaat memberikan gagasan pengembangan industri kreatif digital dan arsitektur masa depan serta menjadi wujud dukungan perkembangan digital desain di Surabaya.

Kata Kunci: Desain Digital, Digital, Futuristik, Pengembangan.

1. Pendahuluan

Desain digital merupakan salah satu industri kreatif yang banyak diminati dan terus berkembang seiring perkembangan zaman dan teknologi. Akan tetapi, dilihat dari data statistik Badan

Ekonomi Kreatif 2017, terdapat permasalahan akan kurangnya riset dan pengembangan, edukasi, infrastruktur fisik, hingga pemasaran dalam negeri menjadi kendala utama perkembangannya. Oleh karena itu, Pusat Pengembangan Desain Digital ini dibuat menjadi suatu wadah yang dapat meningkatkan pertumbuhan sektor ekonomi kreatif khususnya dibidang desain digital dan menjadi jawaban dari permasalahan yang ada dalam perkembangan desain digital, hingga bagaimana menciptakan ruang yang mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang berorientasi ke masa depan sesuai penerapan arsitektur futuristik.

Lokasi proyek di Jalan Mayjen Yono Suwoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur, luas lahan 45.300m² dengan batas Utara : Toko Hartono dan Perumahan Bukit Darmo, batas Barat : Perumahan Lontar, batas Timur : Lenmark Mall, batas Selatan : Carsentro dan Pakuwon Trade Center. Untuk menunjang kebutuhan aktifitas pengembangan desain digital, maka disediakanlah fasilitas utama berupa fasilitas edukasi digital desain, fasilitas riset dan pengembangan software desain digital, serta fasilitas penunjang berupa perpustakaan, toko buku, museum, *co-working space*, rental alat digital desain, percetakan, dan pameran.

1.1. Tinjauan Pustaka Arsitektur Futuristik

Pada tahun 1923-an, Giuseppe Prezzolini menyangkal bahwa ada hubungan yang koheren antara futurisme, farcism, dan menyatakan bahwa futurisme adalah anti-tradisionalis, individualistis, liberal, anti-moralis, anti-Katolik, sedangkan farcisme klasik, hierarki, otoriter, moralis dan katolik. Revolusi futuris bertujuan untuk mengubah setiap aspek kehidupan individu dan kolektif, untuk mengubah mentalitas dan kebiasaan, untuk menciptakan Manusia Baru, Italia dari era modern. Dengan demikian, Revolusi futuris tidak dapat menghindari panggilan politik. Marinetti merumuskan rencana pembaruan politik radikal yang memberi para intelektual dan seniman peran bimbingan spiritual ke Italia Baru (Berghausn, 2000). Lebih diperjelas tentang pengertian futuristik, futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan semakin berkembang. Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah - ubah sesuai keinginan (Haryadi, 2015).

Bentuk Bangunan

Wujud merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi bentuk (Ching, 1979). Bentuk dapat dikenali karena memiliki ciri - ciri visual, yaitu: **Wujud**, adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan - permukaan dan sisi - sisi bentuk; **Dimensi**, dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar dan tinggi, yang mana dimensi - dimensi ini menentukan proporsinya; **Skala**, sdapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk - bentuk lain sekelilingnya; **Warna** adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, merupakan atribut yang paling mencolok dan membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya, dan mempengaruhi bobot visual suatu bentuk; **Tekstur** adalah karakter permukaan suatu bentuk, dan dapat mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh, juga pada saat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut; **Posisi** adalah letak relative suatu bentuk terhadap suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual; **Orientasi** adalah posisi relative suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya (Ching,1979).

Desain Digital

Menurut J.B. Reswick (Amerika Serikat, 1965), pengertian desain adalah aktivitas kreatif yang didalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada. Sedangkan pengertian digital berasal dari kata Yunani yaitu Digitus yang berarti jari jemari, dimana menggambarkan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on*. Menurut Tom E. Rolnicki, digital adalah kata, gambar, dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui piranti komputer.

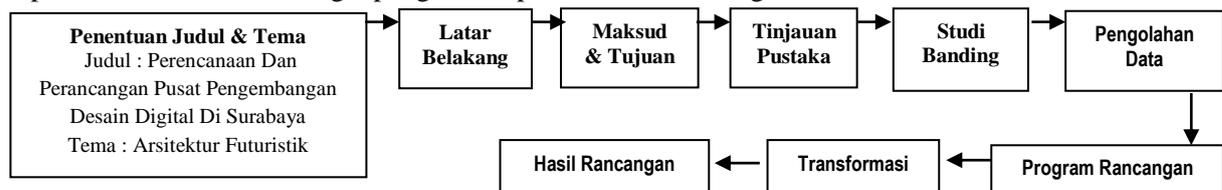
Berbagai jenis seni yang biasanya menggunakan cara konvensional seperti lukisan dan musik mulai menggunakan bantuan teknologi komputer dalam proses pembuatannya karena dinilai lebih mudah dapat memperbaiki kualitas dari karya tersebut. Tidak hanya itu, seni digital merambat pada

desain digital sehingga dibutuhkan dalam berbagai hal yang dipakai sehari-hari seperti misalnya desain *packaging* air mineral dan berbagai desain produk-produk industri lainnya.

Berdasarkan tinjauan - tinjauan pustaka pada desain digital merupakan istilah yang diterapkan untuk seni kontemporer yang menggunakan metode produksi massal atau media digital. Digital desain adalah semua jenis desain yang dibuat / dikreasikan menggunakan komputer dan software kreasi digital. Desain digital mencakup bidang seni digital, antara lain desain grafis, ilustrasi digital, desain web, periklanan, produk percetakan, *video editing*, *visual effect* dan *animasi*.

1.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif yang menjelaskan objek yang dipilih dalam studi banding lapangan maupun studi banding literatur.



Gambar 1. Diagram Metode Penelitian

2. Pembahasan

2.1. Studi Banding Obyek Kasus

Kepala, badan, kaki : bentuk dinamis & bebas, tanpa sudut lancip, garis lengkung dan geometris panjang, warna bebas sesuai bentuk dan material, lampu sebagai dekorasi, membentuk garis lengkung. Menggunakan sistem sirkulasi efektif dan melewati ruang. Menempatkan ruang - ruang utilitas sesuai kebutuhan dan bentuk bangunan serta sistem struktur. Bentuk ruang mengikuti bentuk bangunan. Menampilkan lampu sebagai dekorasi. Ruang publik pada podium. Sekat ruang berupa sekat masif kaca Dua akses masuk & keluar dengan sirkulasi memutar bangunan supaya pengunjung dapat melihat setiap sisi bangunan. Orientasi keluar. Akses masuk 2 supaya sirkulasi teratur dan memutar bangunan supaya memberikan kesan pengunjung terhadap bangunan. Orientasi bangunan keluar. Menata masa bangunan tunggal memusat. Menampilkan Struktur dan konstruksi bebas, sesuai kebutuhan bentuk bangunan. Menggunakan material moderen seperti baja, beton dan kaca. Lansekap ditata moderen dan futuristik dimana lansekap tidak mendominasi hingga halangi tampak bangunan, memiliki keselarasan antara material lunak & keras. Menggunakan kolam sekitar bangunan & tanaman minimalis Menampilkan pencahayaan LED dramatis, mengurangi dekorasi yang tidak fungsi, menampilkan material fabrikasi moderen dan inovasi teknologi serta pemilihan bentuk yang fleksibel, dinamis dan unik serta aerodinamis.



Gambar 1. Galaxy Mall 3 Surabaya

Sumber : Data Pribadi 15/11/2019



Gambar 2. Generali Tower, Milan

Sumber : <https://www.inexhibit.com>



Gambar 3. Jockey Club Innovation Tower

Sumber : <https://www.inexhibit.com>

2.2. Lokasi dan Fasilitas Rancangan

Lokasi proyek di Jalan Mayjen Yono Suwoyo, Kota Surabaya, Jawa Timur, luas lahan 45.300m² dengan batas Utara : Toko Hartono dan Perumahan Bukit Darmo, batas Barat : Perumahan Lontar, batas Timur : Lenmark Mall, batas Selatan : Carsentro dan Pakuwon Trade Center. Fasilitas utama : fasilitas edukasi digital desain, fasilitas riset dan pengembangan software desain digital, dan

fasilitas penunjang : perpustakaan, toko buku, museum, *co-working space*, rental alat digital desain, percetakan, dan pameran. Dengan menerapkan tema futuristik, dibuatlah transformasi bentuk, ruang dan tatanan lahan yang sesuai.

2.3. Program Rancangan

Dalam merencanakan desain yang baik memerlukan batasan - batasan yang menjadi pedoman dan landasan untuk proses pengembangan desain. Dalam perancangan diperlukan suatu acuan sebagai ide dasar atau pendekatan supaya desain tersebut memiliki batasan dan penilaian yang jelas.

Fakta : Pada tampak Galaxy Mall 3 Surabaya, perpaduan garis lengkung, bidang tanpa sudut tajam. Warna sesuai material kaca dan putih dinding. Keseimbangan asimetris. Dekorasi lampu. Penggunaan material putih, hitam, biru. Pada Jockey Inovation Club Tower, keseimbangan asimetris, dan irama bebas. Unsur garis geometris ,aerodinamis, lengkung. Bentuk bebas, tidak bersudut lancip. Lampu LED sebagai dekorasi ,Tidak memiliki ornamen berlebih. Material identik putih, hitam, biru, dari materialnya. Struktur bebas. Pada menara Generali, keseimbangan asimetris, tidak berirama, penekanan struktur bebas. Unsur garis geometris panjang hingga lengkung. Kesatuan kontras dari penggunaan dan bentuk bangunan. Bentuk gerak melintir. Sudut lengkung. Dekorasi Lampu LED. Material putih, hitam, biru, aksen merah papan nama.

Isu : bagaimana merancang sebuah Pusat Pengembangan Desain Digital di Surabaya sesuai ketentuan arsitektur futuristik. Goal : menciptakan bentuk tampilan bangunan yang merepresentasikan futuristik. Program rancangan pada bentuk dapat dilihat pada gambar 4-6.



Gambar 4. Tampak Galaxy Mall 3 Surabaya

Sumber : Data Pribadi 15/11/2019



Gambar 5. Tampak Menara Jockey Innovation Club

Sumber : <https://www.inexhibit.com>

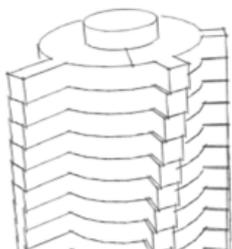


Gambar 6. Tampak Menara Generali

Sumber :

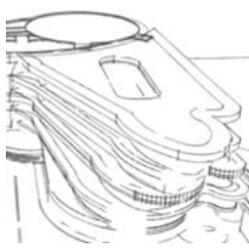
<https://www.inexhibit.com>

Performance requirements: menghadirkan bentuk bangunan dengan kepala, badan dan kaki bangunan yang dinamis, bebas, tanpa sudut lancip, menampilkan garis aerodinamis dan geometris panjang, warna bebas sesuai kebutuhan bentuk & material, lampu sebagai dekorasi yang membingkai bidang bangunan hingga membentuk garis lengkung, menampilkan struktur; pada fasad : membuat fasad ganda dengan penggunaan kaca ganda dan penggunaan overstek, tekstur yang halus, unsur garis lengkung dan geometri panjang, keseimbangan asimetris, irama bebas dan warna sesuai keselarasan bentuk.



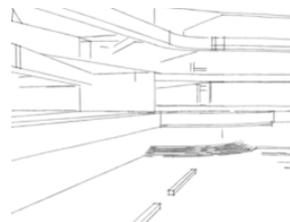
Gambar 7. Partial Ide Bentuk Kepala

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020



Gambar 8. Partial Ide Bentuk Badan

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020



Gambar 9. Partial Ide Bentuk Kaki

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020



Gambar 10. Partial Ide Bentuk Fasad

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Fakta pada ruang Galaxy Mall 3 Surabaya : sistem sirkulasi linier dan melewati ruang, pencahayaan LED, menampilkan kejujuran material fabrikasi yang moderen, inovasi teknologi, identik warna putih dan bentuk lengkung yang dinamis. Pada ruang menara *Jockey Innovation Club*:

sistem sirkulasi linier dan melewati ruang, denah yang tidak tipikal. Bentuk ruang yang menyesuaikan bentuk bangunan. Memiliki fasilitas yang lengkap untuk edukasi. Memiliki kapasitas ruang sesuai kebutuhan. Pada ruang menara Generali : sistem sirkulasi memutar atau radial dan melewati ruang. Ruang - ruang utilitas berada di pusat bangunan. Bentuk ruang mengikuti bentuk bangunan. Lampu sebagai dekorasi bangunan. Penempatan ruang publik pada podium. Memiliki sekat ruang berupa sekat masif kaca sehingga mudah mengalami perubahan sesuai jaman atau keinginan.

Isu : bagaimana menciptakan ruang yang mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang berorientasi ke masa depan pada Pusat Pengembangan Desain Digital di Surabaya sesuai penerapan arsitektur futuristik. Program rancangan pada ruang dapat dilihat ada gambar 11-13.



Gambar 11 Ruang Galaxy Mall 3 Surabaya

Sumber : Data Pribadi 15/11/2019



Gambar 12. Ruang Menara Jockey Innovation Club

Sumber :

<https://www.archdaily.com>



Gambar 13. Ruang Menara Generali

Sumber :

<https://www.archdaily.com>

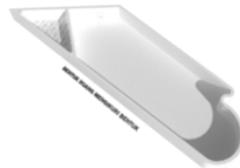
Goal : Menciptakan ruang yang merepresentasikan suasana dan penataan futuristik yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perancangan. *Performance requirements*: menghadirkan ruang yang penataan ruang dan bentuk ruangnya sesuai bentuk bangunan, menggunakan sistem sirkulasi yang efektif dan melewati ruang, bentuk ruang mengikuti bentuk bangunan, suasana ruang yang futuristik dengan bentuk dan pencahayaan LED serta warna putih, hitam dan warna lain sebagai aksent, pemilihan bentuk fleksibel, dinamis dan unik dalam plafon dan dinding ruang, interior futuristik dengan pemakaian furnitur yang bertekstur licin dan berbentuk bebas.



Gambar 14 Partial Ide Sirkulasi Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Sirkulasi ruang yang efektif dengan melewati ruang.



Gambar 15. Partial Ide Bentuk Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Bentuk ruang yang mengikuti bentuk bangunan.



Gambar 16. Partial Ide Pencahayaan Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Suasana ruang futuristik dengan bentuk, pencahayaan dan warna



Gambar 17. Partial Ide Plafon Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Pemilihan bentuk plafon atau pola plafon yang berupa bentuk bebas, lingkaran dan bentuk lengkung lainnya.



Gambar 18. Partial Ide Dinding Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Dinding ruang berwarna putih dan mengikuti bentuk bangunan yang berupa bentuk fleksibel, lengkung hingga aerosinamis



Gambar 19. Partial Ide Suasana Ruang

Sumber : Sketsa Pribadi 5/3/2020

Aplikasi interior ruang dengan penggunaan kursi dan meja yang sesuai dengan gaya interior futuristik.

2.4. Proses Transformasi Rancangan



Gambar 20. Transformasi Bentuk



Gambar 21. Transformasi Ruang

2.4. Hasil Rancangan

Bentuk bangunan mencerminkan garis aerodinamis dengan lengkung - lengkung dan warna putih serta biru mendominasi bangunan. Tower dengan beberapa bagian yang menonjol, melintir dari lantai 5 hingga rooftop.

Pada tampak tenggara beserta lahannya, terlihat perbandingan pohon dan bangunan. Menara sebagai pusat bangunan. Dengan penggunaan warna biru dan putih mendominasi mencerminkan warna digital, sedangkan warna kuning, biru, merah, dan hijau sebagai aksen yang mencerminkan warna dasar pada desain. Tampak sisi Barat Laut terlihat tangga darurat dan *loading dock* serta area parkir mobil dengan elevasi berbeda dari area utama dan menara. Terdapat penangkal petir pada menara. Unsur garisnya berupa garis lurus panjang dan garis lengkung pada menara. Penggunaan material fabrikasi berupa kaca dan beton.

Pada tampak Barat Daya, sosoran dan bentuk bangunan podium tidak tipikal dengan semakin keatas semakin mengecil. Sosoran panjang 2m mengikuti bentuk bangunan dengan ujung yang ditumpulkan. Tampak Timur Laut, didominasi penggunaan dinding dan angin - angin untuk mengatasi terik dan panas pada arah Timur. Area servis terlihat pada pada tampak Timur Laut, dengan area toilet, tangga darurat dan *loading dock*.

Pada perspektif tampak depan bangunan atau tampak Tenggara, terlihat focal poin bangunan yaitu menara dan lantai 2 serta dropping area yang terlihat jelas langsung dari main entrance (ME). Atap dari jalur pedestrian memperlihatkan garis lurus panjang yang berhubungan dengan garis - garis lengkung bangunan, sehingga terlihat adanya kontinuitas antara garis garis atap hingga garis lengkung menara. Garis - garis lengkung terlihat jelas pada perspektif samping timur.



Gambar 22. Tampak Tenggara
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 23. Tampak Barat Laut
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 24. Tampak Barat Daya
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 25. Tampak Timur Laut
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 26. Perspektif Timur
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



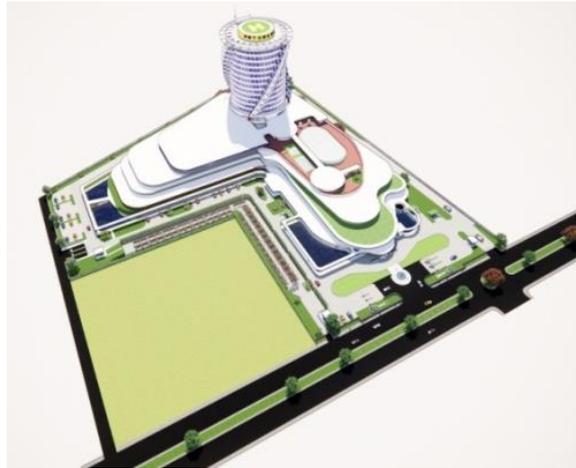
Gambar 27. Pespektif Tampak
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

Pada bangunan futuristik, tidak memiliki ornament yang tidak fungsi atau dalam arti tidak meminimalkan ornament yang tidak perlu pada bangunan. Pusat pengembangan desain digital ini, menggunakan desain pintu yang tidak hanya berfungsi sebagai akses keluar masuk pengunjung ke bangunan tetapi sebagai desain arsitektural pada bangunan karena desainnya yang unik sesuai arsitektur futuristik. Dilihat dari detail arsitekturnya, penggunaan pintu dengan pola garis lurus zig - zag dan lengkung. Penggunaan material fabrikasi seperti, alumunium komposit panel, dan kaca. Menggunakan lampu pada bukaan pintu dan tulisan. Pada gambar bawahnya tampak juga ujung - ujung sororan yang melengkung atau tumpul dan jendela yang mengikuti lengkungan bangunan.



Gambar 28. Detail Arsitektural
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

Bentuk ruang mengikuti bentuk bangunan, sehingga pada ruang-pun membentuk lengkung - lengkung yang mengikuti bentuk ruangnya dengan tetap mempertimbangkan studi ruang dengan kapasitas dan aktifitasnya. Penggunaan dinding kaca sebagai pembatas ruang. Penempatan perabot ruang yang juga futuristik diletakan sesuai bentuk ruang dan penggunaannya. Bentuk ruang terlihat dari denah yang terdiri dari 1 basement, 16 lantai, dan rooftop. Pada rooftop digunakan tidak hanya sebagai area utilitas atas tetapi juga sebagai tempat panel surya dan helipad. Panel surya digunakan untuk menyuplai kebutuhan bangunan akan listrik, sehingga bangunan tidak 100% bergantung pada PLN tapi dapat secara mandiri menyuplai sebagian kebutuhan listriknya dengan menggunakan energi panas matahari yang dengan teknologi panel surya diubah menjadi energi listrik.



Gambar 29. Pespektif Mata Burung

Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

Futuristik yang pada dasarnya memerlukan banyak energi listrik baik dalam penggunaan lampu hingga elektronik lainnya serta penggunaan *valet robotic* membuat bangunan memerlukan energy listrik yang besar dan boros, oleh sebab itu panel surya sebagai pembangkit listrik tenaga matahari menjadi solusi untuk kebutuhan bangunan akan listrik. Memanfaatkan potensi iklim Surabaya yang cenderung panas sebagai sumber penghasil listrik untuk menopang kebutuhan listrik bangunan.

Suasana ruang terlihat dari interior ruang yang komunikatif dengan tema futuristik. Penggunaan pencahayaan dari lampu yang dramatis, mengikuti bentuk ruang. Penggunaan material kayu untuk menambah kesan nyaman pada area yang informal dan tempat santai atau area berkumpul. Menggunakan bentuk - bentuk furnitur lengkung dan berwarna putih.

Pada gambar interior lobi terlihat suasana futuristik dengan penggunaan lampu, bentuk ruang dan tekstur licin pada dinding, plafon dan lantai. Area lobi berpusat pada resepsionis sehingga untuk mengkomunikasikan ruang dengan kegunaannya, maka terdapat kolam yang berpusat pada podium resepsionis serta lampu yang mengitarinya. Bentuk meja resepsionis dibuat dengan bentuk lengkung berwarna putih dan bawah diberi kaca sehingga tampak seperti melayang.

Pada interior menara, dibuat dengan nuansa yang lebih formal karena kegunaannya sebagai pusat edukasi dan penelitian. Lantai berpola poligon hitam putih. Penggunaan furnitur yang licin dan bentuk yang unik bermaterial fabrikasi. Pola lampu menggunakan bentuk lingkaran dan mengikuti lengkung bangunan.

Pada interior *coworking space*, furniture yang digunakan identik dengan bentuk dinamis dan lingkaran. Lampu TL yang digunakan berpola zig - zag. Ruang ini mengkomunikasikan ruang kerja yang formal dengan nuansa futuristik. Pada interior kafe, menggunakan bentuk meja lingkaran dan meja khusus berpola futuristik dengan warna putih, hitam dan biru. Pola lampu yang digunakan adalah lingkaran dengan lampu berwarna putih dan lampu biru sepanjang tepi ruang kafe. Lantai yang digunakan adalah lantai granit abu. Kolom dilapisi kayu guna menghindari kotor karena mengingat akan aktifitas pada ruang tersebut.



Gambar 30. Interior Lobi

Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 31. Interior Ruang Kelas

Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 32. Interior Coworking Space
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020



Gambar 33. Interior Kafe
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

Penggunaan lansekap dibuat minimalis supaya tidak menghalangi bentuk bangunan. Pohon menjadi objek yang berfungsi sebagai peneduhan. Elemen keras pada jalan dibagi menjadi 2 sesuai kebutuhannya. Pada area jalur servis digunakan aspal untuk dapat menahan beban dari mobil servis, bus dan truk, sedangkan area sisanya yang diakses pengunjung menggunakan paving guna tetap menjaga penyerapan air tanah dan penghijauan. Bentuk paving disesuaikan dengan bentuk polygon. Bentuk ini juga terdapat pada pola lantai dari ruang kelas digital desain.



Gambar 34. Elemen Keras Lansekap
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

Pada sisi - sisi droping area bangunan terdapat elemen lansekap air. Elemen lunak seperti air pada kolam diletakan pada bagian - bagian lengkung bangunan sebagai refleksi bangunan yang memberikan view baik pada tapak. Pemberian view ini diutamakan dapat diakses dari ruang kafe, bank dan mini market, pameran, balkon pada ruang serbaguna dan restoran. Selain itu, kolam juga difungsikan sebagai tempat penampungan air hujan yang kemudian diolah oleh IPAL sebagai sumber air bersih.



Gambar 35. Elemen Lunak Lansekap
Sumber : Data Pribadi 29/07/2020

3. Kesimpulan

Rancangan Futuristik Pada Bentuk Bangunan Pusat Pengembangan Desain Digital di Surabaya sebagai bentuk semangat pertumbuhan ekonomi kreatif serta perkembangan teknologi di Indonesia. Arsitektur futuristik menjadi tema yang tepat dalam memunculkan semangat pertumbuhan

ekonomi kreatif dan perkembangan teknologi yang selalu mengarah ke masa depan. Rancangan ini bermanfaat memberikan gagasan pengembangan industri kreatif digital dan arsitektur masa depan serta menjadi wujud dukungan perkembangan digital desain di Surabaya.

Referensi

- Berghausn, Gunter. (2000). *International Futurism in Arts and Literature*. Walter de Gruyter : Berlin.
- Ching, Francis. D.K. (1979). **Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya**, Erlangga : Jakarta.
- Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2017).
- Haryadi, Syalam, Amanati, Ratna. Aldy, Pedia. (2015). **Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik**. Pekan Baru : Universitas Riau.
- Hari Waluyo, Ratniarsih, Ika. (2015), **Tampilan Bangunan & Interior Pusat Cinema & Edukasi Perfilman Di Surabaya Yang Berkonsep Movie Ekspresif Jurusan Arsitektur**, Surabaya : Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan III 2015, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya.
- Islam, Zawahar. Agung Sudrajad. (2014). **Studi Perencanaan Atap Panel Surya di Hotel The Royale Krakatau Cilegon**. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa : Cilegon. Jakarta : Griya Kreasi.
- Krisdianto, Andik. dkk. (2018). **Penerapan Arsitektur Futuristik Terhadap Bangunan Gundam Base Indonesia Di Jakarta**. Jakarta : Universitas Muhammadiyah.
- Reswick, J.B. (1965). *Prospectus for an Engineering Design Center*, Cleveland OH. Amerika Serikat : Case Institute of Technology
- Rolnicki, Tom E. C. Dow Tate dan Taylor, Sherri A.. (2008). **Pengantar Dasar Jurnalisme (Scholastic Journalism)**. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.