

DESAIN IKON BANGUNAN BERSEJARAH SURABAYA

ICON DESIGN OF SURABAYA HISTORICAL BUILDING

Satrya Dirgantara

Visual Communication Design, School of Design, Bina Nusantara University
Diterima 23 Februari 2022/ Disetujui 30 Maret 2022

ABSTRACT

Surabaya is a large city that is developing, there are often developments in the construction of buildings and places that aim to improve the economy. Although Surabaya is known as a metropolitan city, the city of Surabaya has many relics of colonial-era cultural heritage, many buildings – historic buildings of Dutch colonial heritage are still sturdy and magnificent to this day. This study raised 5 historic buildings in the city of Surabaya to be designed in the form of icons. The buildings include Heroes Monument, Surabaya Youth Hall, Surabaya City Hall, De Javasche Bank, and Kebonrojo Post Office. The goal is to implement this historic building in the form of an iconic vector. The function of this design is to spread the symbol of the historic buildings in the city of Surabaya. Design is done through data collection in the form of observation, documentation, and literature studies. Through this design, the historic building in Surabaya can be implemented as an iconic vector.

Keywords: icon, vector, historic building, Surabaya

ABSTRAK

Surabaya merupakan kota besar yang sedang berkembang dan kerap melakukan pembangunan Gedung serta tempat-tempat yang bertujuan untuk meningkatkan perekonomian. Meskipun dikenal sebagai kota metropolitan, namun Surabaya memiliki banyak peninggalan bangunan bersejarah zaman kolonial yang masih kokoh berdiri hingga saat ini. Penelitian ini mengangkat 5 bangunan bersejarah di kota Surabaya untuk dirancang desain ikonnya. Bangunan tersebut antara lain Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo. Tujuannya adalah untuk mengimplementasikan bangunan bersejarah ini dalam bentuk vector ikonik. Fungsi dari perancangan ini adalah untuk merancang bentuk simbolis berupa ikon dari bangunan bersejarah di kota Surabaya. Perancangan dilakukan melalui pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan studi Pustaka. Melalui perancangan ini, bangunan bersejarah di Surabaya dapat diimplementasikan kedalam bentuk ikon *vector*.

Kata Kunci: ikon, *vector*, bangunan bersejarah, Surabaya.

PENDAHULUAN

Budiharjo mengungkapkan bahwa warisan budaya adalah kekayaan bangsa yang penting bagi perkembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan budaya, sehingga perlu dilindungi dan dilestarikan demi memupuk kesadaran bangsa dan kepentingan nasional (Nursyahbani & Pigawati, 2015). Seiring dengan perkembangan zaman, warisan budaya

Surabaya tergerus oleh banyak hal terutama dalam hal ekonomi dan gaya hidup, yang berdampak pada banyaknya bangunan bersejarah yang berubah fungsinya. Bangunan bersejarah yang awalnya menjadi andalan ekonomi pada masa kolonial kini telah dilupakan dan ditinggalkan tak terawat (Putra, 2016).

Berangkat dari kesadaran tersebut, penulis tergerak untuk merancang desain ikon bagi bangunan bersejarah di Surabaya. Hal ini

dilakukan untuk mengabadikan bangunan bersejarah tersebut dalam bentuk ikon vector, yang mampu menjadi simbol bagi bangunan-bangunan tersebut secara visual. Simbol merupakan instrument pemikiran yang lahir lewat konseptualisasi individu akan objek atau subjek yang terpisah dari kondisi realitanya. Menurut Susanne K. Langer, simbol bekerja dengan menghubungkan konsep, ide umum, pola atau bentuk. Sedangkan konsep merupakan suatu makna yang disepakati bersama di antara komunikator (Correia, 2019). Pemahaman simbol inilah yang menjadi dasar penulis untuk merancang ikon bagi bangunan-bangunan bersejarah di Surabaya.

Dalam perancangan ini objek nyata yang digunakan adalah bangunan-bangunan bersejarah di kota Surabaya seperti Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo. Pemilihan bangunan-bangunan bersejarah ini sebagai objek desain berdasarkan pada peran penting bangunan tersebut pada masa sebelum kemerdekaan Indonesia. Selain itu, bangunan-bangunan ini pun masih berdiri hingga saat ini di kota Surabaya dan beberapa masih digunakan sebagai gedung operasional pemerintahan. Seluruh bangunan ini akan dirancang menggunakan teknik vector.

Teknik vector menghasilkan ikon dengan gaya desain flat atau *flat design*. *Flat design* merupakan gaya desain minimalis dua dimensi dengan warna-warna yang cerah (McNeil, 2012). Demikian perancangan ini dilakukan untuk merancang ikon vector bagi Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo. Desain ikon ini nantinya diharapkan mampu melambangkan bangunan-bangunan bersejarah yang ada di kota Surabaya berdasarkan bentuk aslinya.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang dilakukan meliputi beberapa tahapan yaitu pengumpulan data dan proses perancangan. Tahap pengumpulan data meliputi proses observasi dan studi Pustaka terhadap setiap bangunan yang menjadi objek perancangan. Tahap selanjutnya adalah tahap desain meliputi sketsa, vector, dan pewarnaan digital.

Menurut Charles S Peirce, ikon adalah gambar dalam bentuk linguistik. Ikon tersebut mengandung kemiripan (*resemblance*) sehingga dapat dikenali sebagai suatu objek nyata. Hal ini dikarenakan adanya kesamaan antara representamen dengan objeknya yang terwujud dalam beberapa kualitas (Ilmi, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Tugu Pahlawan

Tugu Pahlawan didirikan pada tanggal 10 November 1951. Bangunan ini diresmikan oleh Presiden Indonesia Ir. Soekarno pada 10 November 1952. Tugu Pahlawan dibangun untuk memperingati perjuangan para pahlawan kemerdekaan Indonesia dalam pertempuran 10 November 1945 di Surabaya (Bappeko, 2022).



Gambar 1. Tugu Pahlawan

[Sumber: www.sejarahlengkap.com]

Balai Pemuda Surabaya

Balai Pemuda Surabaya atau pada zaman kolonial disebut dengan *Simpangche Societeit* pada zamannya merupakan tempat berkumpul dan berpesta bagi para sosialita. Gedung ini kemudian digunakan sebagai tempat hiburan bagi angkatan bersenjata Belanda yang jauh dari keluarganya. Pada tahun 1907 gedung Balai Pemuda Surabaya ini didirikan dan di desain oleh arsitektur Belanda Bernama Westmaes (Surabayastory, 2018).



Gambar 2. Balai Pemuda Surabaya
[Sumber: www.surabayastory.com]

Balai Kota Surabaya

Balai Kota Surabaya didirikan dan berfungsi sebagai kantor Walikota Surabaya. Fungsi ini telah dijalankan sejak zaman penjajahan hingga saat ini (Bappeko, 2022).



Gambar 3. Balai Kota Surabaya
[Sumber: www.suarasurabaya.net]

De Javasche Bank

De Javasche Bank atau yang dikenal dengan Bank Indonesia merupakan bank sentral Hindia Belanda yang berkantor pusat di Batavia. Bank ini pertama kali didirikan di Batavia yang kemudian membuka cabang

di Surabaya pada tanggal 14 September 1829 (Bappeko, 2022).



Gambar 4. De Javasche Bank
[Sumber: www.penamurahputih.com]

Kantor Pos Kebonrojo

Kantor Pos Kebonrojo merupakan kantor pos yang dulunya adalah sekolah. Sekolah bagi anak-anak bangsa Eropa dan putra bangsawan pribumi atau putra seorang tokoh pribumi terkemuka yang dikenal dengan Hogere Burger School (HBS).



Gambar 5. Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: www.liputan6.com]

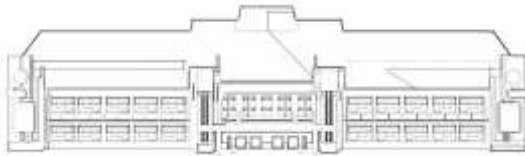
Proses Perancangan Pra Produksi

Tahap pra produksi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto bangunan yang akan dibuatkan ikonnya seperti Tugu Pahlawan, Balai Kota Surabaya, Balai Pemuda Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo.

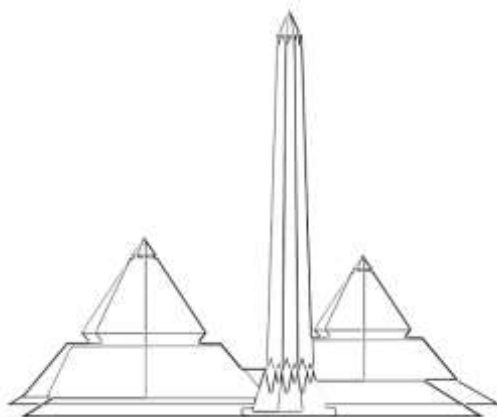
Produksi

Pada tahap produksi dilakukan proses pembuatan ikon yang pertama-pertama adalah pada proses pembuatan sketsa. Kemudian dilanjutkan dengan

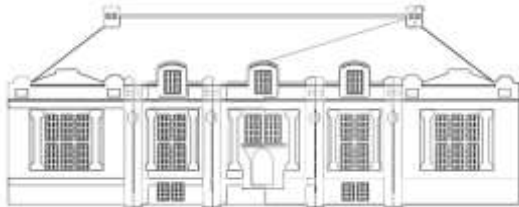
digitalisasi objek dengan cara membuat stilasi black and white terhadap objek.



Gambar 6. Sketsa Balai Kota Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]



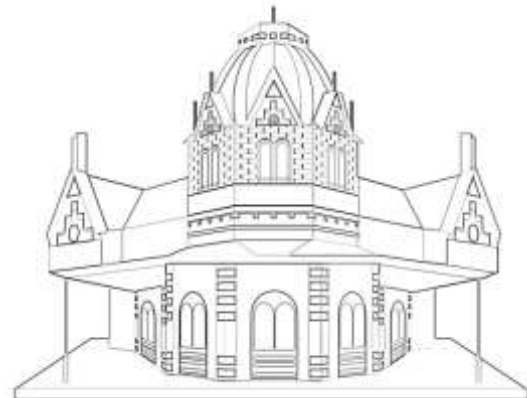
Gambar 7. Sketsa Tugu Pahlawan
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 8. Sketsa De Javasche Bank
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 9. Sketsa Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 10. Sketsa Balai Pemuda Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

Setelah membuat stilasi black and white dari setiap foto objek, Langkah berikutnya adalah melakukan pewarnaan (coloring) pada setiap ikon bangunan.

Warna-warna yang digunakan adalah warna cerah namun netral seperti warna yang putih, oranye, hijau, toska serta abu-abu. Warna-warna yang digunakan ini adalah warna-warna yang telah disesuaikan dengan gaya flat design. Gaya flat design menggunakan warna-warna yang cenderung cerah namun tetap terlihat sederhana dan representative dengan bangunan aslinya.



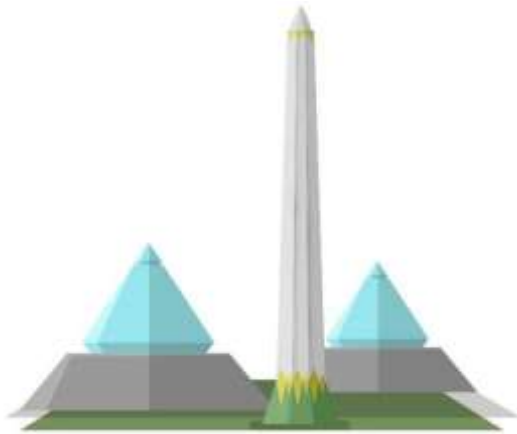
Gambar 11. Warna-warna yang digunakan
[Sumber: Penulis, 2022]



Hasil Perancangan

Berikut ini adalah hasil dari perancangan ikon bangunan bersejarah di Surabaya.

Gambar 12. Ikon Balai Kota Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]



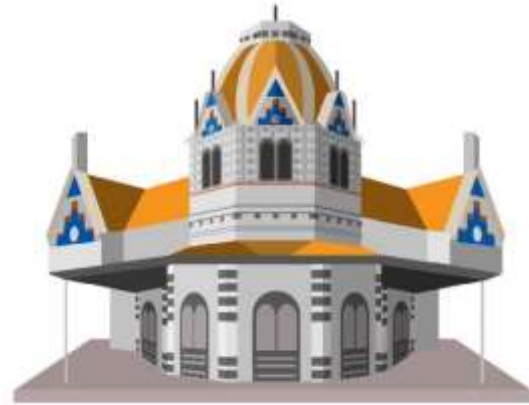
Gambar 13. Ikon Tugu Pahlawan
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 14. Ikon De Javasche Bank
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 15. Ikon Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 16. Ikon Balai Pemuda Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

SIMPULAN

Setelah melakukan perancangan ikon bangunan bersejarah di Surabaya diantaranya Balai Pemuda, Tugu Pahlawan, Balai Kota, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo, dapat dibuat sebuah simpulan. Perancangan ikon dapat dibuat secara minimalis dan sederhana. Untuk membuat desain ikon terlihat minimalis dan sederhana digunakanlah gaya desain *flat design* yang mampu menunjang ikon tampak bersih (*clean*) tanpa ada bayangan dan tekstur. Selain itu penggunaan warna-warna cerah turut menunjang hasil akhir dari desain ikon bangunan bersejarah di Surabaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bappeko. (2022). Museum 10 Nopember dan Monumen Tugu Pahlawan. Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. <https://bappeko.surabaya.go.id/ecobis/wisata/kategori-detail/2#:~:text=Tugu Pahlawan didirikan pada tanggal,10 Nopember 1945 di Surabaya.>
- Correia, C. J. (2019). Susanne K. Langer and the Definition of Art. *Eidos*, 1(7), 92–103.
- Ilmi, N. (2018). Kajian Semiotik dalam Iklan Kartu AS. Prosiding Semnas KBSP

- V, 199–206.
<http://eprints.unm.ac.id/10673/1/jurnal-print-online.pdf>
- McNeil, P. (2012). *The Designer's Web Handbook: What You Need to Know to Create for the Web*. HOW Books.
- Nursyahbani, R., & Pigawati, B. (2015). KAJIAN KARAKTERISTIK KAWASAN PEMUKIMAN KUMUH DI KAMPUNG KOTA (Studi Kasus: Kampung Gandekan Semarang). *Jurnal Teknik PWK*, 4(2), 267–281.
<https://media.neliti.com/media/publications/214472-kajian-karakteristik-kawasan-pemukiman-k.pdf>
- Putra, R. D. W. (2016). IDENTIFIKASI KELESTARIAN KAWASAN KOTA LAMA MELALUI PROTEKSI BANGUNAN CAGAR BUDAYA OLEH PEMERINTAH KOTA SURABAYA. *Jurnal Pengembangan Kota*, 4(2), 139–150.
https://www.researchgate.net/publication/315909511_IDENTIFIKASI_KELESTARIAN_KAWASAN_KOTA_LAMA_MELALUI_PROTEKSI_BANGUNAN_CAGAR_BUDAYA_OLEH_PEMERINTAH_KOTA_SURABAYA/link/58ed033f0f7e9bf619bb05b9/download
- Surabayastory. (2018). Menelisik Jejak Lain Simpangche Societeit Surabaya. *Surabayastory.Com*.
<https://surabayastory.com/2018/10/31/menelisik-jejak-lain-simpangche-societeit-surabaya/>