

Galeri dan Pusat Komunitas *Urban Sketcher* di Surabaya

Andrew Aprilio Raharjo dan Ir. M.I. Aditjipto, M. Arch
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: andrew_ar113@yahoo.com, adicipto@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Galeri dan Pusat Komunitas *Urban Sketcher* di Surabaya

ABSTRAK

Galeri dan Pusat Komunitas *Urban Sketcher* di Surabaya merupakan sebuah fasilitas yang memperkenalkan *urban sketch* pada masyarakat awam. Di dalam galeri dan pusat komunitas ini, anggota komunitas dapat melakukan kegiatan *sketch walk* di dalam bangunan untuk menangkap *view* di sekitar bangunan, sehingga masyarakat dapat melihat langsung karya sekaligus proses pembuatan karya-karya dari *urban sketcher*. Bangunan ini juga dilengkapi dengan fasilitas perpustakaan, kantin dan toko alat tulis, serta ruang *workshop* dan seminar yang dapat mendukung kebutuhan dari komunitas *urban sketcher* itu sendiri. Pendekatan perilaku dipilih untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna utama, yakni komunitas *urban sketcher*. Tampilan bangunan ini mengambil gaya kolonial untuk menyesuaikan tapak yang berada di kawasan kota tua, sekaligus untuk menunjukkan bahwa komunitas *urban sketcher* sangat menggemari bangunan bergaya kolonial.

Kata Kunci: Galeri, Pusat Komunitas, *Urban Sketcher*, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan terbesar yang ada di Indonesia. Hal ini menjadikan Surabaya sebagai pusat kegiatan ekonomi, keuangan, bisnis, pendidikan, maupun kesenian di Jawa Timur. Seni lukis menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat di Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari transaksi Pasar Seni Lukis Indonesia yang meningkat setiap tahunnya. Peningkatan antusiasme seni ini juga diikuti dengan tumbuhnya komunitas seni lukis seperti komunitas *Urban Sketcher* Surabaya. Hal ini menyebabkan munculnya kebutuhan akan sarana yang dapat menunjang kebutuhan para seniman di Surabaya. Namun, pada kenyataannya, di Surabaya sendiri masih belum ada sarana galeri maupun pusat komunitas yang memadai dan seadanya. Banyak galeri yang memiliki fasilitas yang minim dan tidak sesuai standar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah desain galeri dan pusat komunitas yang dapat memenuhi kebutuhan seniman, dalam hal ini seniman dari komunitas *Urban Sketcher* Surabaya. Dengan galeri dan pusat komunitas ini, diharapkan komunitas *Urban Sketcher* Surabaya dapat semakin dikenal masyarakat umum dan memiliki tempat yang layak untuk memamerkan karya, berdiskusi, mengadakan *workshop* dan kegiatan komunitas lainnya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas galeri yang mampu memperkenalkan *urban sketch* pada masyarakat; dan pusat komunitas yang dapat mawadahi kebutuhan komunitas *Urban Sketcher* Surabaya.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar komunitas *Urban Sketcher* Surabaya mendapat wadah untuk berdiskusi, menyalurkan bakat, maupun memamerkan karyanya dengan lebih layak serta menjadi tempat bagi masyarakat Surabaya untuk mengenal komunitas *Urban Sketcher* Surabaya.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di kawasan Kota Tua di Surabaya Utara yang merupakan salah satu kawasan yang sering dikunjungi komunitas *urban sketcher* Surabaya. Tapak saat ini merupakan lahan kosong yang terletak di belakang Gedung Jembatan Merah Plaza.



Gambar 1. 3. Site Eksisting

Data Tapak

- Nama jalan : Jalan Kasuari, Surabaya Utara
- Luas lahan : ± 5.000m²
- Tata guna lahan : Jasa dan Komersial
- Garis Sepadan Sungai (GSS) : 15 meter
- Garis Sepadan Bangunan (GSB) : 2 meter
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien Tutupan Basemen (KTB) : 60%
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 2,4
- Sumber : BAPPEKO Surabaya

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Urban

Letak tapak Galeri dan Pusat Komunitas *Urban Sketcher* di kawasan kota tua Surabaya sangat sesuai dengan kebiasaan komunitas *Urban Sketcher* yang sering mengunjungi area ini untuk mencari objek gambar. Pada kawasan ini terdapat banyak bangunan tua yang dijadikan objek gambar seperti *House of Sampoerna*, Gedung Internatio, Ibis Hotel, PTPN, Masjid Sunan Ampel dan lain-lain. Untuk mempertahankan gaya kolonial pada kawasan ini, galeri dan pusat komunitas ini didesain dengan gaya kolonial *de Stijl*.



Gambar 2. 1. Bangunan Kolonial di sekitar Site
Sumber: google images

Proyek ini selain bertujuan untuk memperkenalkan *Urban Sketcher* Surabaya juga diharapkan bisa menjadi salah satu objek gambar baru bagi komunitas *Urban Sketcher* Surabaya.

B. Pendekatan Perancangan

Sesuai dengan tujuan desain untuk mawadahi komunitas *Urban Sketcher* Surabaya, maka pendekatan perancangan yang diambil ada pendekatan perilaku. Pendekatan perilaku dilakukan dengan memahami kebiasaan komunitas *Urban Sketcher* Surabaya yakni melakukan kegiatan *sketch-walk*. Kegiatan ini biasa dilakukan di jalanan dan terbagi menjadi 3 tahap utama yakni briefing, menyebar untuk mencari spot gambar, dan berkumpul kembali untuk diskusi dan *sharing* karya.



Gambar 2. 2. Sketch-Walk

Selain dari kegiatan, pendekatan juga diambil dari objek gambar utama komunitas, yakni bangunan historikal, ruang publik, kegiatan manusia, serta alam/*landscape*. Objek utama ini dijadikan sebagai

dasar untuk pemilihan site, maupun peletakan spot-spot gambar pada desain bangunan.



Gambar 2. 3. Objek Gambar

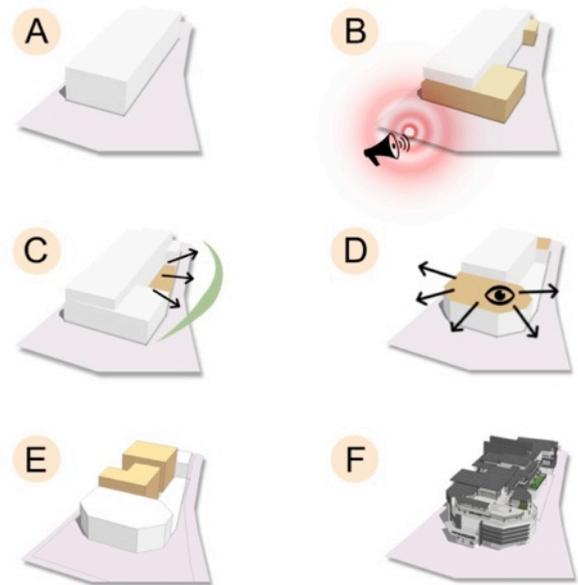
Hal lain yang dipertimbangkan adalah masalah mengenai privasi anggota komunitas *Urban Sketcher* Surabaya. Secara umum, anggota komunitas lebih senang untuk berada di tempat terpisah saat melakukan kegiatan menggambar, sehingga spot gambar pada bangunan akan didesain terpisah-pisah dan berukuran kecil sehingga terkesan lebih privat. Selain itu pada proses menggambar, anggota komunitas sudah terbiasa untuk dilihat masyarakat umum, namun mereka akan merasa terganggu bila masyarakat mulai berkomentar ataupun berjalan lalu lintas didepan mereka.



Gambar 2. 4. Privasi *Urban Sketcher*
Sumber: google images

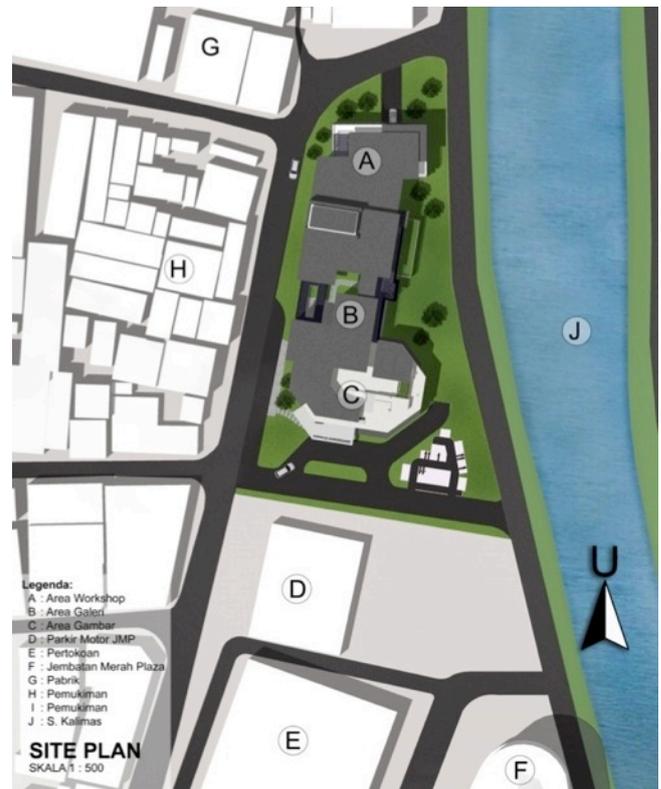
C. Transformasi Bentuk

Bentukan pertama diambil mengikuti bentuk site yang memanjang. Setelah itu untuk menanggapi keramaian dari arah selatan (Jembatan Merah Plaza dan jalan Rajawali), maka area penerima (*entrance, lobby*) diletakkan di bagian selatan site, dan area yang bersifat lebih privat seperti kantor, perpustakaan, dan ruang *workshop* di sisi utara. Untuk menanggapi sungai, ditambahkan area *outdoor* di sisi timur bangunan. Selanjutnya ditambahkan spot gambar dengan peletakan yang menyesuaikan *view* yang ada di sekitar site. Lalu massa galeri dipecah untuk menyesuaikan kebutuhan luasan ruang dan menambah *view* ke arah spot-spot gambar. Pada tahap akhir, dilakukan penambahan detail fasad yang mengambil ciri-ciri kolonial untuk menonjolkan identitas *Urban Sketcher* Surabaya sekaligus untuk menyesuaikan site yang termasuk dalam kawasan kota tua Surabaya.

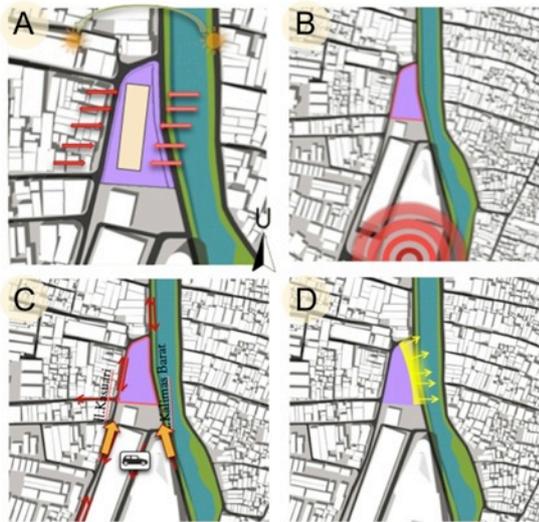


Gambar 2. 5. Transformasi bentuk

D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 6. Site plan



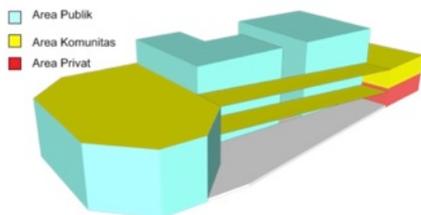
Gambar 2. 7. Analisa bangunan terhadap tapak

Pada gambar 2.7, bentuk bangunan yang memanjang menyebabkan sinar matahari dari barat dan timur masuk secara langsung. Hal ini menyebabkan sisi barat bangunan didesain dengan minim bukaan dan menggunakan selasar agar sinar matahari tidak langsung masuk ke dalam bangunan.

Untuk mengatasi keramaian dari JMP, area privat diletakkan di area utara site, dan untuk menangkap keramaian dari 2 arah jalan, maka *entrance* diletakkan di selatan site. *View* sungai Kalimas dan bangunan rumah tinggal bergaya kolonial ditangkap dengan mengadakan area *outdoor* di sisi timur, dan peletakkan spot gambar yang berfokus di timur bangunan.

E. Zoning Bangunan

Bangunan ini terdiri atas 3 zona utama, yakni area publik, area komunitas dan area privat. Area publik meliputi *lobby*, *reception*, toko buku, kantin, galeri pameran, ruang perawatan dan gudang karya. Area Komunitas meliputi spot gambar, ruang *workshop*/seminar dan perpustakaan. Area Privat meliputi kantor karyawan dan area utilitas.



Gambar 2. 8. Zoning massa

F. Desain Eksterior

Material utama yang digunakan pada bangunan adalah beton ekspos dan batu bata. Fasad eksterior bangunan didesain dengan gaya kolonial *de Stijl* untuk menyesuaikan site sekitar yang merupakan kawasan kota tua.



Gambar 2. 9. Tampak bangunan

Gaya kolonial *de Stijl* yang diterapkan antara lain dengan penggunaan warna-warna netral seperti hitam, putih pada seluruh bangunan. Gaya lain yang diterapkan adalah permainan unsur horisontal dan vertikal pada bangunan. Untuk menyesuaikan iklim tropis di Surabaya, beberapa ciri bangunan kolonial tropis juga diterapkan pada bangunan seperti pada penggunaan *tower* bangunan yang memungkinkan udara panas naik dan keluar ke atas. Selain itu penggunaan selasar pada sisi kiri kanan bangunan juga menyebabkan panas matahari tidak langsung terkena tembok bangunan.



Gambar 2. 10. Perspektif *entrance* Jalan Kasuari



Gambar 2. 11. Perspektif mata burung 1



Gambar 2. 12. Perspektif mata burung 2



Gambar 2. 13. Perspektif malam dari seberang sungai Kalimas



Gambar 2. 3. Perspektif area outdoor

G. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendesain suasana ruang galeri pameran karya, serta ruang semi outdoor yang digunakan sebagai spot gambar bagi anggota komunitas. Dalam pendalaman ini akan ditunjukkan bagaimana area gambar dibedakan secara ukuran, pengambilan view sebagai objek, dan privasi dari pengunjung galeri. Dalam pendalaman ini juga ditunjukkan bagaimana tahapan kegiatan sketchwalk diterapkan di dalam desain bangunan. Selain itu ruang lain yang akan didalami adalah ruang galeri pameran yang digunakan sebagai media pengenalan *urban sketch* pada masyarakat umum.

Untuk menimbulkan kesan *sketchwalk* di dalam bangunan, spot-spot gambar disebar di setiap lantai bangunan, dan dihubungkan dengan *ramp*.



Gambar 2. 15. Perspektif spot gambar r.workshop

Pada spot gambar lantai 3, terdapat 1 spot yang bersifat privat yakni di sebelah ruang *workshop*. Spot ini didesain lebih privat dengan tidak bisa dijangkau secara langsung oleh pengunjung galeri, sehingga orang-orang yang baru pertama kali belajar mengenai *urban sketch* dari *workshop* tidak akan merasa minder dan lebih tenang dalam menggambar. Spot ini memungkinkan pengguna untuk menangkap view jalan Kasuari serta kegiatan masyarakat sekitarnya. Selain itu ada beberapa bangunan yang bergaya kolonial di sepanjang jalan yang bisa digunakan sebagai objek gambar.



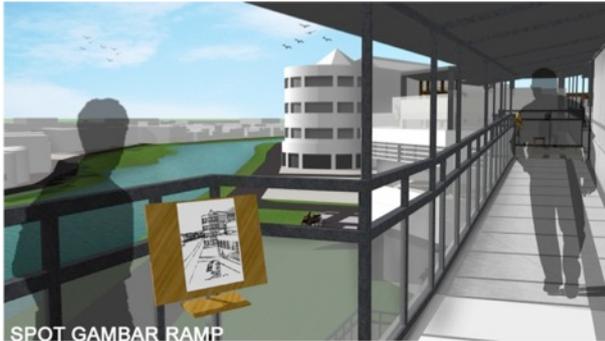
Gambar 2. 16. Perspektif spot gambar lantai 2

Di lantai 2 terdapat spot gambar yang berukuran cukup besar dibanding spot lainnya. Spot ini bertujuan untuk digunakan sebagai tempat berkumpul, melakukan briefing maupun diskusi antar anggota komunitas. Oleh karena itu spot ini didesain privat sehingga tidak bisa dilihat langsung oleh pengunjung galeri. Di spot ini terdapat beberapa kanopi yang bertujuan untuk menghalang sinar matahari yang dapat menyilaukan anggota komunitas yang sedang menggambar. Dari spot ini pengguna dapat mendapatkan view sungai Kalimas maupun view bangunan bergaya kolonial di sepanjang sungai.



Gambar 2. 17. Perspektif spot gambar lantai 3

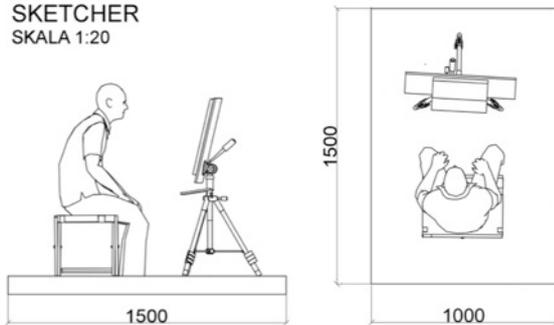
Spot gambar di lantai 3 merupakan spot yang paling besar di dalam bangunan. Spot ini juga memungkinkan pengunjung galeri melihat aktivitas komunitas dari dalam galeri, sehingga tetap tidak mengganggu kenyamanan *sketcher*. Pada spot ini, didesain tempat dengan berbagai elevasi ketinggian sehingga memungkinkan *sketcher* untuk menemukan titik yang tepat untuk menggambar. Karena bentangnya yang lebar, spot ini memungkinkan untuk menangkap *view* ke segala arah bangunan sehingga dapat menangkap objek bangunan kolonial, *view* sungai maupun aktivitas manusia di dalam galeri maupun di area *roof garden* dan taman.



Gambar 2. 18. Perspektif spot gambar ramp

Spot gambar di ramp didesain untuk digunakan 1-2 orang saja. Hal ini bertujuan agar *sketcher* yang memiliki kebiasaan menyendiri juga dapat mendapat privasi dan ruang yang nyaman.

KEBUTUHAN LUASAN
SKETCHER
SKALA 1:20



Gambar 2. 19. Kebutuhan Luasan



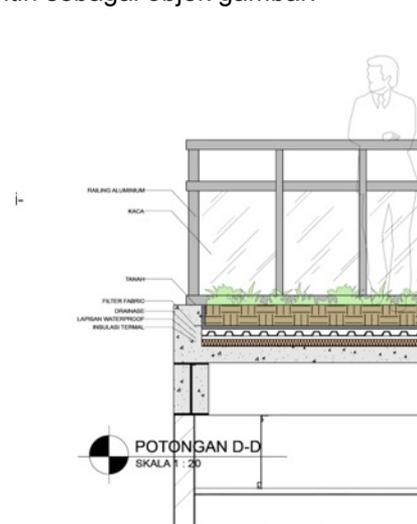
Gambar 2. 19. Potongan Perspektif spot gambar ramp

Pada spot ini pengunjung galeri dapat melihat secara langsung proses pembuatan karya melalui koridor galeri. Pemisahan spot dengan area koridor galeri memungkinkan kontak secara visual, namun tidak ada gangguan suara pada *sketcher*.



Gambar 2. 20. Perspektif *roof garden*

Pada lantai 2 bangunan terdapat area *roof garden* yang dapat digunakan untuk duduk-duduk dan berdiskusi. Penggunaan *roof garden* bertujuan agar pengguna merasa lebih sejuk dan lebih santai saat berkumpul. Di tempat ini pengguna dapat mendapat *view* sungai dengan jelas dan juga dapat mengambil area kantin sebagai objek gambar.



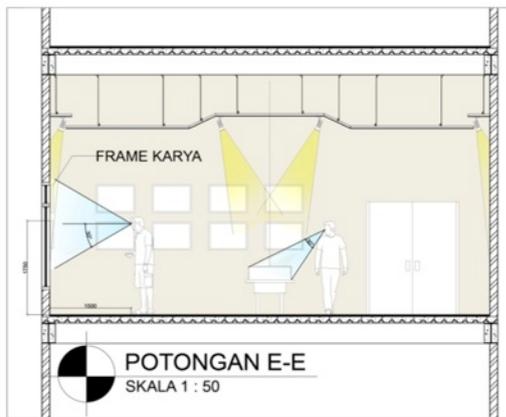
Gambar 2. 21. Detail *roof garden*



Gambar 2. 4. Perspektif ruang galeri tari wanita

Lebar ruang galeri didesain sesuai dengan standar jarak pandang manusia sehingga pengguna dapat nyaman saat melihat karya. Warna Tembok galeri dipilih *cream* muda, dengan tujuan untuk menimbulkan kontras antara karya yang dipamerkan dengan warna *background*. Untuk memunculkan *mood* dan menguatkan ekspresi masing-masing karya, digunakan lampu sorot dengan warna kuning *warm*.

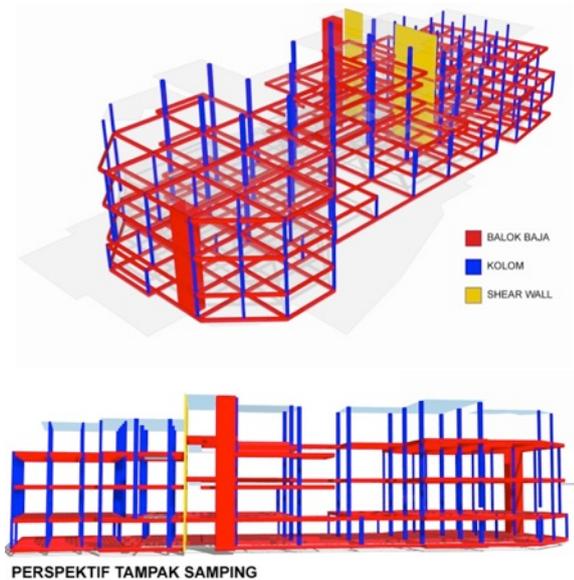
Pada beberapa ruang galeri, terdapat banyak bukaan yang memungkinkan pengunjung untuk melihat langsung aktivitas komunitas *urban sketcher*. Dengan begitu pengunjung tidak hanya menikmati hasil karya, namun juga dapat mengerti bagaimana proses pembuatan karya yang dipamerkan di dalam galeri.



Gambar 2. 15. Potongan Ruang Galeri

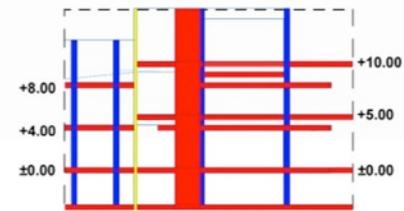
H. Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan yang digunakan adalah sistem kolom dan balok. Material yang digunakan adalah baja komposit dengan penggunaan grid 8m x 8m. Untuk area ruang kantor, grid yang digunakan lebih kecil yakni 4m x 4m.



Gambar 2. 5. Aksonometri struktur

Perbedaan ketinggian per lantai pada area kantor dengan area galeri disebabkan karena adanya perbedaan kebutuhan ruang. Galeri pameran cenderung memerlukan plafon yang lebih tinggi untuk memunculkan kesan ruang yang luas sehingga tinggi lantai yang digunakan adalah 5m, sedangkan untuk area kantor, perpustakaan dan ruang *workshop* berketinggian 4m. Untuk mengatasi perbedaan ketinggian balok ini, digunakan *shear wall* sebagai penopang utama.

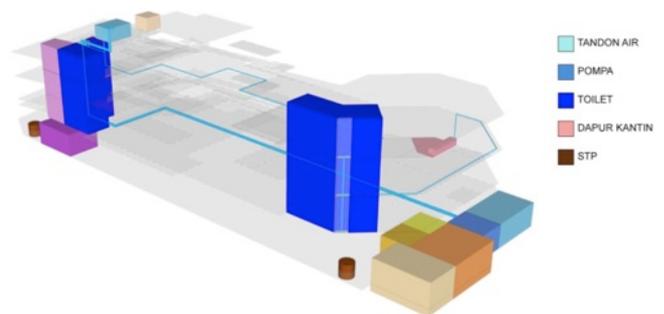


Gambar 2. 6. Penggunaan *shear wall* pada bangunan

I. Sistem Utilitas

- Sistem Utilitas Air Bersih

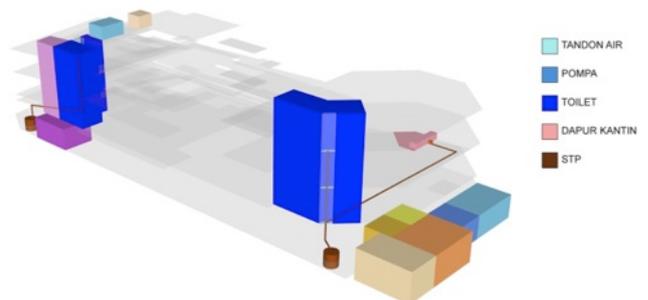
Sistem penyediaan air bersih dilakukan dengan sistem *down-feed*. Tandon atas diletakkan pada *tower* bangunan, kemudian didistribusikan ke toilet, kantin, dan mushola dengan melalui *shaft* bangunan.



Gambar 2. 7. Isometri utilitas air bersih

- Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air kotor dibagi menjadi 2 bagian, di area depan dan belakang bangunan dengan jarak ± 60 m . Pembagian 2 letak *septic-tank* ini bertujuan agar pipa kotoran pada area semi-basemen tidak banyak mengambil area plafon bangunan.

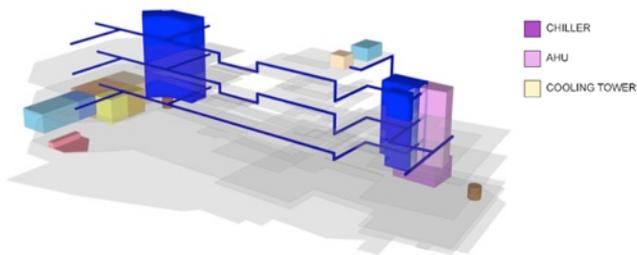


Gambar 2. 8. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

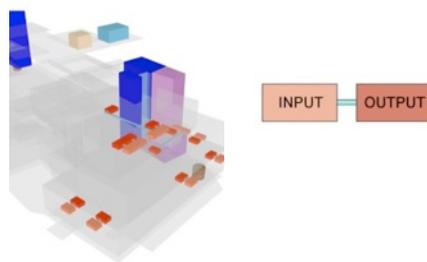
- Sistem AC

Sistem AC bangunan terbagi menjadi 2 sistem, yakni sistem AC *central* dan sistem AC *split*. Sistem AC *central* diterapkan pada area galeri pameran, *lobby* dan perpustakaan yang digunakan secara umum. Sedangkan sistem AC *split* diterapkan pada ruang-ruang yang bersifat lebih privat dan memiliki

kebutuhan berbeda-beda seperti ruang kerja di kantor maupun ruang *workshop*.



Gambar 2. 9. Isometri sistem AC Central (*lobby*, galeri, perpustakaan)



Gambar 2. 10. Isometri sistem AC Split (kantor, R.Seminar, *workshop*)

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, J.D. & Callendar, J.H. *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw-Hill Book Company, 1980.
- Dewa, Satya. (2014, October 1). *PSLI 2014 Hadirkan Nama-Nama Besar Seni Rupa*. Retrieved January 3, 2016, from <<http://portaljatim.com/pariwisata-budaya/item/2443-psli-2014-hadirkan-nama-nama-besar-seni-rupa-indonesia>>
- Gumilang, Guslan. (2014, May 18). *Seni Rupa Surabaya yang Kian Menggeliat*. Retrieved December 26, 2015, from <<http://www2.jawapos.com/baca/artikel/1159/seni-rupa-surabaya-yang-kian-menggeliat>>
- Kartini, Dewi. (2012). *Cahaya Tepat, Ruang Lebih Hemat*. Idea.
- Neufert, Ernest. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006.
- Panero, Julius. & Zelnik, Martin. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. United States: Whitney Library of Design, 1979.
- (2014, October 3). *Surabaya Butuh Infrastruktur Seni Rupa*. Retrieved December 27, 2015, from <<http://www.pasarsenilukis.com/surabaya-butuh-infrastruktur-seni-rupa/>>
- (2014, April 8). *Mengabadikan Kota Lewat Sketsa*. Retrieved January 4, 2016, from <<http://padmagz.com/mengabadikan-kota-lewat-sketsa/>>

KESIMPULAN

Perancangan Galeri dan Pusat Komunitas *Urban Sketcher* di Surabaya diharapkan memberikan dampak positif bagi komunitas *Urban Sketcher* Surabaya dan masyarakat Surabaya. Perancangan ini mencoba menjawab kebutuhan komunitas seni akan sarana galeri yang layak sekaligus pusat komunitas yang menjawab kebutuhan mereka dan sekaligus menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana merancang sebuah galeri yang mampu memperkenalkan *urban sketch* pada masyarakat