

# Perancangan Interior Galeri dan Diorama Soerabaja-Tempo Doeloe

Ester Rina Hendratno, Sriti Mayang Sari  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail*: esterrina@hotmail.com ; sriti@peter.petra.ac.id

**Abstrak**—Kota Surabaya adalah salah satu kota besar di Indonesia yang disebut juga sebagai kota Pahlawan, karena nilai sejarah perjuangan yang terjadi di masa lampau sangat berperan penting bagi kemerdekaan Bangsa Indonesia. Akan tetapi, sedikit sekali tempat yang bisa dinikmati serta diminati masyarakat untuk mengapresiasi dan menghargai nilai perjuangan dari generasi yang terdahulu. Pusat rekreasi yang semakin marak adalah wisata belanja sehingga wisata sejarah kurang diminati oleh masyarakat lokal. Dengan merancang sebuah tempat rekreasi tentang Surabaya di zaman dulu, menggunakan konsep diorama yang menarik yaitu menghadirkan nuansa kota lama di zaman kolonial di Surabaya pada tahun 1945, dan tetap menyesuaikan dengan selera masyarakat yang memiliki gaya hidup modern saat ini, diharapkan masyarakat lokal khususnya di Kota Surabaya, akan lebih menghargai dan memiliki wawasan yang baik tentang sejarah Kota Surabaya dan bangga terhadap perjuangan para pahlawan di Kota ini.

**Kata Kunci**—: pusat rekreasi, galeri, diorama, Surabaya.

**Abstract**—Surabaya City is one of big metropolitan city in Indonesia that known as Hero City because of its historical battle value at the past that give a big role to the independence of Indonesia. However, there are few places that can attract people to appreciate the struggle of the past generation that fought for Indonesia's freedom. As the city grows, so many shopping centers built as recreation center and the impact is that historical recreation is not attractive for local people anymore. With designing a recreation place about Surabaya in past time by using diorama concept that show the old town of Surabaya in the colonial age and adapt people's modern lifestyle nowadays, the designer hope that the people, especially in Surabaya City, will appreciate more and have a good knowledge about history of Surabaya City and be proud to our heroes in this city.

**Keyword**—recreation center, gallery, diorama, Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan Kota Pahlawan, banyak sejarah-sejarah *heroic* dan peninggalan-peninggalan berharga yang dimiliki oleh kota terbesar kedua di Indonesia ini. Gedung-gedung tua kolonial dan monumen-monumen perjuangan bukti perjuangan pada masa lampau saat ini kurang mengingatkan kita, masyarakat Surabaya, pada sejarah masa lalu yang luar biasa untuk diceritakan kembali pada anak cucu dan generasi kita selanjutnya. [1]

Dengan gaya hidup masyarakat saat ini, wisata-wisata sejarah dan kolonial semakin redup di tengah maraknya pusat perbelanjaan dan gedung-gedung modern.

Museum yang mengabadikan sejarah Kota Surabaya tidak lagi menarik minat masyarakat untuk memiliki wawasan tentang sejarah Kota Surabaya.

Realitanya, museum seperti Museum Sepuluh November tidak lagi ramai dikunjungi apabila tidak ada *event* tertentu yang diadakan, dan diorama yang ada agak membuat bingung pengunjung karena sistem akustik yang tidak mendukung, saling bertabrakan saat rekaman suasana diorama dinyalakan. Pengemasan museum cenderung membosankan dan kurang menarik.

Perlu ada sebuah pusat rekreasi yang edukatif dan informatif dimana masyarakat bisa memberi sebuah apresiasi akan perjuangan pahlawan-pahlawan Surabaya pada masa lampau. Pusat rekreasi yang juga memberi hiburan di tengah-tengah kota yang semakin berkembang dan *modern* ini.

Perancangan interior galeri dan diorama ini bertujuan untuk menciptakan suatu tempat rekreasi yang menarik minat masyarakat Surabaya dari semua kalangan dan umur, berupa diorama dan galeri perjuangan *Arek-arek Suroboyo* pada jaman penjajahan dan peninggalannya serta memberi informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sejarah dan pariwisata di kota Surabaya.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Pengumpulan data studi literatur

Tahap awal dalam perancangan pusat rekreasi Galeri dan Diorama Surabaya Tempo Dulu ini adalah mengumpulkan data-data literatur dan sumber-sumber referensi. Penulis mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan perancangan pusat rekreasi keluarga, data yang dikumpulkan berupa sejarah kota Surabaya, realita masyarakat Surabaya, standard perancangan pusat rekreasi keluarga dan *public spaces*, terutama standar perancangan galeri dan diorama, serta aspek-aspek lain yang mendukung perancangan pusat rekreasi ini seperti teater, kafe dan *retail*.

### B. Survey lokasi dan data lapangan

Penulis melakukan *survey* lokasi yang akan dirancang sebagai pusat rekreasi dan mengumpulkan data-data fisik maupun nonfisik dari bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa *layout* gedung, analisa tapak luar, ukuran-ukuran pada gedung, kepemilikan gedung dan sebagainya, dan mengumpulkan permasalahan yang ada.

Lokasi yang dipilih terletak di Kota Surabaya dan lokasi yang digunakan harus strategis, memiliki akses yang mudah dan berada dalam daerah komersil yang sedang berkembang. Luas gedung yang akan digunakan sebagai *site* perancangan memiliki luas lebih dari 1.000m<sup>2</sup>.

C. Pengumpulan data tipologi

Tipologi adalah mengumpulkan data dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan perbandingan untuk merancang sesuatu. Data tipologi yang dipakai pada perancangan galeri dan diorama ini adalah Museum Sepuluh November di Surabaya, Museum Satwa di Batu dan Museum Nasional di Jakarta. Ketiga tempat ini memiliki area galeri dan juga diorama yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

D. Analisis data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan analisis. Proses analisis dapat dimulai dengan membuat atau menyesuaikan bagan organisasi yang sudah ada, mengidentifikasi alur otoritas dan pengelompokan fungsi-fungsi. Data kemudian diolah dalam *programming* dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang, dan pengelompokan *zoning* dan *grouping*[2].

E. Menentukan konsep desain

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, perancang akan memulai menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan pusat informasi ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasar pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak terlalu meluas dan keluar jalur.

Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentuk, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh perancang dalam desainnya.

Dalam perancangan galeri dan diorama ini konsep yang digunakan adalah nuansa Surabaya tempo dulu. Maka material, sirkulasi dan elemen desain akan menyesuaikan dengan batasan-batasan desain yang ada.

F. Skematik desain

Skematik desain adalah proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang.

Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

G. Pembuatan gambar kerja desain akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan *finishing* yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti oleh orang-orang yang akan bekerja mengaplikasikan desain tersebut dalam bangunan nyata seperti mandor dan tukang-tukang.

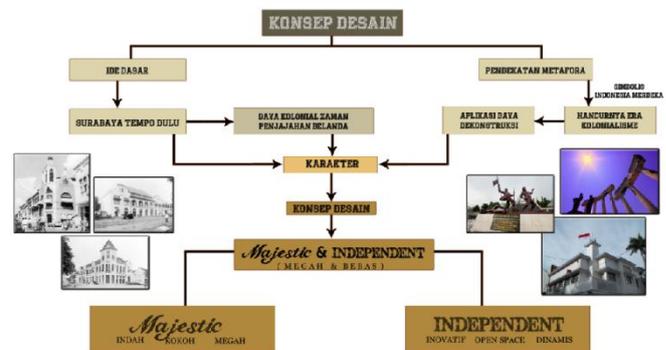
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep dan Perancangan

Perancangan Galeri dan Diorama ini dilatarbelakangi oleh Perancangan Interior Galeri dan Diorama Soerabaja-Tempo Doeloe ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat mengapresiasi sejarah dan para pahlawan yang telah mendahului kita. Perlu ada sebuah pusat rekreasi yang edukatif dan informatif dimana masyarakat bisa memberi sebuah apresiasi akan perjuangan pahlawan-pahlawan Surabaya pada masa lampau. Pusat rekreasi yang juga memberi hiburan di tengah-tengah kota yang semakin berkembang dan *modern* ini.

Konsep yang digunakan pada perancangan interior galeri dan diorama Soerabaja Tempo Doeloe ini adalah "Majestic & Independent" atau Megah dan Bebas. Konsep ini berdasar dari dua pendekatan dimana pada masa lalu, Surabaya merupakan kota yang memiliki sejarah yang sangat penting dalam masa kemerdekaan Indonesia. Gaya kolonial khas Belanda sangat melekat di berbagai sudut Kota Surabaya.

Bagan 1. Skema Konsep Perancangan

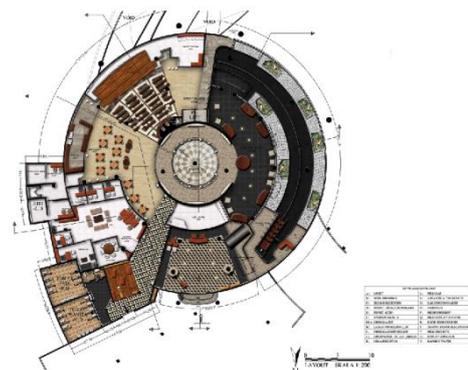


B. Tema dan Gaya Perancangan

Pada perancangan galeri dan diorama ini, hal utama yang ingin ditonjolkan adalah nuansa Surabaya tempo dulu, membawa kesan bahwa masa penjajahan sudah usai dan rusaknya era kolonialisme tanpa menghapus sisa-sisa peninggalan kolonial dengan kehidupan masa kini yang mandiri dan berkembang, oleh karena itu untuk memperkuat kesan tersebut maka perancangan mengambil dua gaya desain yaitu sebagai desain dasar menggunakan gaya kolonial dan menggunakan gaya dekonstruksi sebagai symbol berakhirnya masa kolonial.

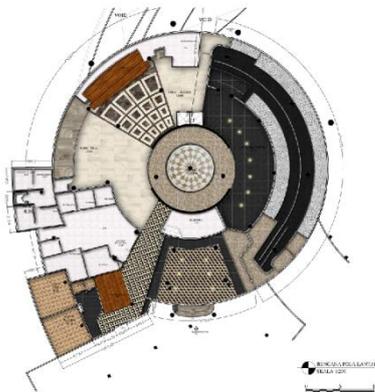
C. Desain Akhir

1.) Layout- Pola Lantai dan Pola Plafon

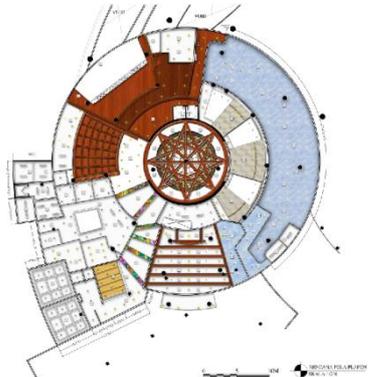


Gambar 1. Desain akhir layout

Pola Sirkulasi pada perancangan menggunakan sirkulasi linear dengan satu pintu masuk utama dan satu pintu keluar. Dari pintu masuk menuju pintu keluar, sirkulasi lebih dinamis namun terarah. Pengelompokan ruang juga menyesuaikan efisiensi akses pengguna terutama pengelola dapat memiliki akses ke ruang manapun dengan mudah.



Gambar 2. Pola Lantai



Gambar 3. Pola Plafon

2.) Main Entrance

Main Entrance atau pintu masuk utama merupakan objek yang akan pertama kali dilihat oleh pengunjung. Maka dari itu main entrance haruslah menarik dan mencerminkan apa yang ada di dalamnya. Pada main entrance, menggunakan permainan komposisi geometris yang tetap menggunakan prinsip gaya desain yang dipilih. Gaya kolonial tetap ada, namun simbol-simbol dekonstruksi juga terlihat dari desain main entrance.



Gambar 4. Main Entrance

3.)Lobby

Lobby adalah ruang pertama yang dimasuki oleh pengunjung, maka, sebuah lobby harus memiliki desain yang menarik dan memberi kesan impresif pada para pengunjung. Di dalam lobby terdapat area penjualan tiket masuk, area informasi dan area tunggu. Lobby harus memiliki area duduk dan ada area yang menampilkan informasi-informasi seputar perancangan.

Pencahayaan ditentukan oleh ketinggian plafon dari ruangan itu sendiri. Meja resepsionis lebih baik mempunyai canopy sendiri untuk memberi kesan yang lebih intim dan dilengkapi lampu fluorescent dalam bentuk cahaya silinder atau sejenisnya untuk menyediakan cahaya pada area meja dan menggambarkan secara tegas area informasi tersebut [3].



Gambar 5. Area lobby

4.) Diorama Trip

Diorama Trip adalah area diorama yang menghadirkan nuansa zaman penjajahan dan kemerdekaan, beberapa peristiwa penting diabadikan dalam bentuk miniatur berskala dan pengunjung dapat menikmati kronologis kejadian menggunakan wahana kereta listrik. Di tengah-tengah perjalanan, pengunjung juga dihibur dengan film dengan durasi singkat yang memberi gambaran lebih jelas pada peristiwa bersejarah di Kota Surabaya.



Gambar 6. Mini-Station pada Diorama Trip



Gambar 7. Diorama Trip

5.) Diorama Tokoh dan Miniatur

Area ini menyajikan *display-display* berupa diorama patung lilin tokoh-tokoh terkenal dari Kota Surabaya dan sekitarnya maupun tokoh penting secara nasional. Patung-patung tokoh akan dipamerkan dengan *setting* latar belakang yang sesuai dengan karakter dan ciri khas dari tokoh tersebut.



Gambar 8. Galeri

#### 6.) Galeri Lukisan dan Foto

Galeri dirancang dengan suasana *lighting* yang remang-remang namun jelas. Mengaplikasikan permainan lampu aksent pada benda pameran dengan tujuan memusatkan perhatian pengunjung atau menjadikan benda sebagai *focal point*. Elemen dinding yang digunakan adalah *finishing batu marmor*, pola lantai dan plafon mempertegas bentuk ruangan yang berupa lingkaran. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran merupakan hal yang penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. [4]



Gambar 9. Galeri Lukisan

#### 7.) Café and Theatre

Teater untuk pertunjukan drama tentang Kota Surabaya tempo dulu memiliki konsep *open theatre* dimana teater tidak dirancang di dalam ruangan khusus tetapi tergabung langsung bersama ruang lainnya. Konsep ini diambil karena ingin menyajikan nuansa kota lama Surabaya. Maka teater ini juga menyatu dengan kafetaria.

Panggung dalam perancangan ini menggunakan jenis panggung *Proscenium*, yaitu panggung dengan peletakan konvensional, yaitu penonton hanya melihat dari arah depan saja. Komunikasi antara penyaji dan penonton sangat minim (tatapan mata, perasaan kedekatan antara penyaji dan penonton, keinginan penonton untuk terlibat interaksi di dalamnya) [5].

Komponen utama yang diperlukan dalam desain *café* maupun restoran adalah penataan meja dan kursi yang berdasarkan pada tipe restoran, menu dan servis yang disediakan, pengaturan setting meja, tingkat keintiman yang diinginkan, ukuran meja dan kursi [6].



Gambar 10. Café dan Teater

#### 8.) Souvenir Shop

Toko souvenir terletak di dekat pintu keluar. Desain memainkan komposisi bentuk dan permainan *lighting* terutama untuk aksent pada benda-benda yang dipamerkan.

Atmosfir ruangan dan karyawan yang ramah akan lebih disukai oleh para pelanggan. Desain dari sebuah toko harus bisa menyampaikan pesan tentang *style*, kualitas, karakter dari produk yang dijual dan pelayanan dan dalam waktu yang bersamaan juga menyediakan pengaturan barang *display* secara praktis namun menjual [7].

Area kasir dan pembungkusan harus dirancang dengan cermat dan jelas. Beberapa aktivitas di dalamnya juga harus dipikirkan dengan baik. Area kasir terletak di tempat yang strategis [8].



Gambar 11. Toko Souvenir

### 9.) Kantor Pengelola

Kantor pengelola terletak di dekat pintu keluar dengan akses yang lebih fleksibel untuk para pengelola. Desain kantor akan lebih terbuka di bagian dalam, pada kalangan pengelola agar hubungan relasi tetap terjalin akrab dan bekerja dapat lebih produktif. Pada area kantor juga berhubungan langsung dengan ruang-ruang servis seperti ruang control keamanan, AHU, bengkel servis dan ruang arsip.

Desain dan *layout* ruang kantor harus tetap fleksibel untuk menjaga komunikasi antar pekerja tetap terjaga. Sirkulasi juga harus dibuat senyaman mungkin agar pergerakan pekerja tidak terhambat saat perlu pergi ke suatu tempat yang lain.

Perabot yang digunakan mengikuti fungsi, tetapi tetap nyaman digunakan agar pekerja tidak cepat lelah saat bekerja dan merasakan sakit di bagian-bagian tertentu[8]



Gambar 11. Kantor Pengelola

## IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior Galeri dan Diorama Soerabaja-Tempo Doeloe ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat mengapresiasi sejarah dan para pahlawan yang telah mendahului kita. Perlu ada sebuah pusat rekreasi yang edukatif dan informatif dimana masyarakat bisa memberi sebuah apresiasi akan perjuangan pahlawan-pahlawan Surabaya pada masa lampau. Pusat rekreasi yang juga memberi hiburan di tengah-tengah kota yang semakin berkembang dan *modern* ini.

Perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu pusat rekreasi untuk segala umur yang menarik, informatif, dan edukatif dengan mengusung nuansa sejarah Kota Surabaya.

Perancangan ini memiliki konsep "*Majestic and Independent*" atau Megah dan Bebas yang merupakan karakter dari gaya desain yang berkembang pada masa lampau yaitu Gaya Kolonial. Gaya kolonial memiliki karakteristik yang megah, anggun, kuat dan kokoh. Sedangkan kata *Independent* atau bebas diambil dari simbol kehancuran masa kolonialisme dan diwujudkan dengan penggunaan gaya dekonstruksi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Ester Rina Hendratno mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn., selaku Pembimbing Utama dan kepada Dodi Wondo, Dipl. Ing., selaku Pembimbing Pendamping dalam merancang karya desain ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. 2010. *Direktori Pariwisata Kota Surabaya*. Surabaya : Okantara.
- [2] Karlen, Mark. 2007. *Dasar-dasar Perencanaan Ruang : Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- [3] Bean, Robert. 2004. *Lighting : Interior and Exterior*. Oxford : Architectural Press.
- [4] Neuffert, Ernst. 2002. *Data Arsitek : Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- [5] Mediastika, Christina E. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [6] De Chiara, Joseph dan Callender, John. 1990. *Time Saver Standards for Buildings Type : Third Edition*. Singapura : Mc Grawhill Int.
- [7] Augustin, Sally. 2009. *Place Advantage : Applied Psychology for Interior Architecture*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- [8] Pile, John F. 2003. *Interior Designs : Third Edition*. New York : Harry N. Abrams Inc.