

Perancangan Interior *Arts Center* dengan Pendekatan Ruang Fleksibel

Devina Ancilla, Sriti Mayang Sari, Jean Francois Poillot
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: devinaancilla94@gmail.com

Abstrak— Surabaya sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Timur memiliki banyak masyarakat yang minatnya terhadap suatu kesenian terbilang tinggi. Perkembangan seni di Surabaya sendiri tidak pernah surut, terbukti dari banyaknya seniman dan komunitas seni yang ada, baik di Jawa Timur maupun Surabaya. Namun ternyata masih kurang adanya tempat yang memadai untuk memfasilitasi kesenian di Surabaya, sehingga menyebabkan banyaknya seniman yang harus kehilangan pekerjaannya karena tidak memiliki tempat untuk menyalurkan bakat dan kreativitasnya. Perancangan *arts center* ini bertujuan sebagai suatu tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan seniman dan komunitas seni yang ada di Surabaya hingga Jawa Timur. Perancangan ini menggunakan pendekatan ruang fleksibel, melihat dari banyaknya komunitas dan seniman seni yang ada dengan aliran yang berbeda-beda di Surabaya. Fasilitas ruang yang akan dirancang antara lain antara lain galeri seni, *workshop* patung, *workshop* lukis, *cafe*, kantor, dan *gift shop*.

Kata Kunci— Kesenian, Galeri, Seniman, Komunitas Seni.

Abstrac— Surabaya as the capital of East Java province has a lot of communities who interest in arts. Art developments in Surabaya itself never diminished, it can be seen by many artists and art communities that exist, both in East Java and Surabaya. But there are still lack an adequate place to facilitate the arts in Surabaya, causing many artists lost his job for not having a place to distribute their talents and creativities.

The design of the art center is intended as a place that can facilitate the activities of artists and the art communities in Surabaya to East Java. This design uses a flexible approach to space, viewed from many communities and artists of the existing art with different flow in Surabaya. Space facilities that will be designed include art gallery, sculpture workshop, painting workshop, cafe, office, and gift shop.

Keyword— Art, Gallery, Artist, Art Community

I. PENDAHULUAN

SEMAKIN Semakin lama perkembangan seni di Surabaya semakin meningkat. Surabaya yang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Timur dan kota terbesar kedua di Indonesia, memiliki banyak masyarakat yang minatnya terhadap suatu kesenian tinggi, dan dapat dikatakan bahwa perkembangan seni di Surabaya tidak pernah surut. Kesenian itu sendiri sangatlah penting untuk dilestarikan. Namun, adanya kendala wadah/tempat yang memadai untuk menampung kesenian tersebut di Surabaya masih sangatlah kurang, sehingga banyak

seniman yang kehilangan pekerjaan atau bahkan harus berjualan di pinggir jalan karena tidak memiliki tempat.

Surabaya memiliki banyak seniman tunggal maupun seniman yang tergabung dalam suatu komunitas seni. Dengan banyaknya komunitas dan seniman yang ada, tentu jenis aliran seni nya pun akan berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Dari sekian banyaknya komunitas dan seniman tidak sedikit mereka yang tidak mempunyai tempat untuk menyalurkan bakat dan kreativitasnya.

Maka dari itu, muncullah ide dari perancang untuk membuat suatu interior *arts center* yang dapat memfasilitasi kegiatan seni di Surabaya yang dapat memfasilitasi kegiatan para komunitas seni dan seniman yang ada untuk lebih dikembangkan. Fasilitas publik ini diharapkan dapat lebih melestarikan kesenian yang ada di Surabaya dan menjadi sarana berkumpul para pecinta seni di Surabaya. Dilengkapi dengan galeri pameran fleksibel yang dikhususkan pada seni rupa lukis, batik, dan patung yang dapat digunakan oleh para komunitas seni dan seniman untuk memamerkan hasil karyanya.

Dalam perancangan interior *arts center ini*, muncul beberapa rumusan masalah yang digunakan sebagai landasan dalam merang, antara lain :

- Bagaimana merancang interior *arts center* yang dapat memfasilitasi kegiatan dari para komunitas seni dan seniman dengan berbagai jenis aliran karya, untuk lebih dikembangkan dan diapresiasi oleh masyarakat.
- Bagaimana menciptakan interior *arts center* yang informatif dan edukatif dengan suasana ruang rekreatif.
- Bagaimana merancang interior *arts center* sebagai sarana transaksi komersial bagi para komunitas dan seniman.

Ruang Lingkup perancangan interior *arts center* ini antara lain lobby, galeri seni rupa lukis; patung; batik, *workshop* seni lukis, *workshop* seni patung, *cafe*, *gift store*, kantor, ruang loker, dan gudang.

II. METODE PERANCANGAN

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan interior pusat kesenian ini meliputi :

A. DISCOVERY

Tahap *discovery* merupakan tahap pencarian data-data yang diperlukan untuk membantu dalam perancangan

Arts Center. Pada tahap ini dilakukan tiga tahap yang diperoleh dari :

i. Studi Literatur

Pada perancangan interior *Arts Center* ini studi literatur merupakan tahap pencarian yang paling awal yang dilakukan oleh perancang. Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data yang berkaitan dengan judul perancangan *Arts Center*, yang akan berguna sebagai dasar dalam mendesain *Arts Center* nantinya. Data-data yang dicari antara lain seperti jenis kesenian, bentuk kesenian, kriteria ruang-ruang hal pencahayaan, penghawaan, material, warna, maupun standard dimensi.

ii. *Survey* Objek Sejenis

Survey objek sejenis, dilakukan untuk mendapatkan data pembanding (tipologi). *Survey* ini dilakukan pada objek-objek yang sejenis dengan fasilitas ruang dalam perancangan pusat kesenian.

iii. Tipologi (Deskripsi Objek Sejenis)

Berdasarkan hasil data *survey* yang telah dilakukan, kemudian perancang mulai menganalisis letak lokasinya, jenis tempat kesenian, kapasitas ruang, fasilitas didalamnya, elemen interior (lantai, dinding, plafon), pencahayaan, sistem proteksi (kemanan dan kebakaran), dan analisis mengenai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki setiap tempat. Beberapa tempat itu kemudian akan dibandingkan, dan dipilih data-data yang akan digunakan dalam perancangan.

iv. *Survey* Lokasi Perancangan

Survey lokasi, dilakukan untuk mendapatkan *site plan* yang akan dirancang sebagai pusat kesenian. Lokasi berada di Surabaya dan strategis. Maka dari itu, pertimbangan lokasi oleh perancang berada di Surabaya bagian tengah karena merupakan pusat metropolitan yang sering dilalui oleh masyarakat. Berdasarkan hasil *survey* didapatkan data *layout*, analisa tapak bagian utara, barat, timur dan selatan bangunan.

B. PLANNING

Planning merupakan tahap kedua, yang merupakan tahap awal perencanaan desain. *Planning* dibagi menjadi dua tahap antara lain :

i. Analisis Data Lapangan

Data-data yang telah dikumpulkan disortir hingga terpilih data yang akurat dan sesuai untuk dijadikan acuan dalam merancang interior *Arts Center*. Tahap analisis diawali dengan analisis tapak lokasi perancangan (tapak luar dan tapak dalam), analisis sirkulasi, analisis kebisingan, dan analisis deskripsi objek sejenis.

ii. *Programming*

Tahap *programming* merupakan tahap perencanaan dan pengidentifikasian masalah. Tahap *programming* ini diawali dengan menentukan pengguna area *Arts Center*. Berdasarkan penggunaannya maka akan muncul pola aktivitas yang dilakukan, setelah itu kemudian muncul ruang-ruang apa saja yang memang dibutuhkan dalam

perancangan. Berdasarkan kebutuhan ruang itulah dilakukan analisis ruang berdasarkan kriterianya, hubungannya, dan luasan besaran ruang yang diperlukan masing-masing. Pada tahap ini pula, pengelompokkan ruang berdasarkan lokasi perancangan dilakukan. Ruang akan dikelompokkan berdasarkan fungsi per-areanya.

C. CREATIVE

Tahap *creative* merupakan tahap desain yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

i. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan tahap awal mendesain, dimana perancang menjawab permasalahan yang muncul pada tahap sebelumnya melalui suatu konsep. Konsep ini akan berangkat dari latar belakang masalah perancangan. Melalui uraian konsep ini, maka akan muncul beberapa batasan desain seperti material, warna, suasana.

ii. Ide Dasar

Ide dasar merupakan ide awal yang muncul setelah tahap konsep perancangan. Ide dasar berupa sketsa kasar dari ide-ide spontan yang kemudian akan dikembangkan menjadi sketsa desain.

iii. Sketsa Ide

Sketsa konsep desain merupakan pengembangan dari ide dasar berdasarkan konsep perancangan di atas. Mulai dari konsep layout, konsep display, konsep ruang, maupun konsep perabot. Melalui sketsa konsep inilah akan terlihat suasana ruang yang ingin ditunjukkan melalui perspektif, pengaplikasian material dan warna yang akan digunakan. Pada tahap ini sketsa konsep masih menggunakan sketsa tangan.

iv. Pengembangan Desain

Setelah tahap skematik desain, dilakukan tahap evaluasi 1 yang dilakukan antara perancangan dengan Ibu dan Bapak pembimbing. Pada tahap evaluasi ini perancang mendapat masukan baru untuk perbaikan ide dari skematik desain. Tahap perbaikan ide itulah merupakan tahap pengembangan desain, dimana desain dari tahap skematik dikembangkan untuk menjadi lebih baik dan sesuai dalam menjawab permasalahan. Pada tahap pengembangan ini mulai menggunakan sistem komputerisasi untuk keseluruhan desain.

D. FINAL DESIGN

Final design merupakan tahapan akhir dalam perancangan. Tahap ini juga merupakan tahap penyempurnaan yang terdiri dari dua *point* utama, antara lain :

i. Desain Akhir

Tahap desain akhir dimulai setelah adanya evaluasi terhadap tahap pengembangan desain. Tahap evaluasi 2 yang dilakukan antara perancang dengan pembimbing untuk mendapat kesepakatan dalam memilih desain dan konsep yang paling baik dan sesuai, yang dapat menjawab permasalahan. Pada tahap desain akhir akan

memunculkan hasil fix gambar kerja layout, rencana lantai, rencana plafon, rencana mekanikal, *main entrance*, tampak potongan, detail perabot dan elemen interior, hingga perspektif (3d *render*).

ii. Maket 1 : 50

Maket dengan skala 1 : 50 berguna untuk menjelaskan mengenai sirkulasi di dalam ruangan. Maket ini akan membantu akan bentuk yang lebih jelas diluar 3d *render*. Pada maket berskala ini juga akan terlihat dengan jelas material-material yang digunakan yang diikuti dengan skema bahan.

III. ISI PERANCANGAN

A. DEFINISI PUSAT KESENIAN

Pengertian Pusat Kesenian diambil dari makna perkata yaitu:

- a. Pusat : Semua yang diarahkan atau dikumpulkan pada pokok yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya) (Poerwadarminta, 1985, p. 789).
- b. Kesenian : Cerminan budaya dan kehidupan masyarakat yang terjelma dari berbagai bentuk daripada benda kongkrit hingga kepada bentuk seni hasil pengucapan dan olah tubuh yang abstrak (Prof. Madya, 2000, p. 4).

B. SENI VISUAL

Menurut Oswald Kulpe, seni pengelihatian (*visual art*) dibagi menjadi dua, antara lain :

- a. Seni dua dimensi
 - Seni dua dimensi tanpa gerak, misalnya seni lukis dan gambar.
 - Seni dua dimensi dengan gerak, misalnya seni film dan kembang api.
- b. Seni tiga dimensi
 - Seni tiga dimensi tanpa gerak, misalnya seni pahat dan ukiran.
 - Seni tiga dimensi dengan gerak, misalnya seni tari dan pantonim musik.
 - Seni *integral* yang memadukan unsur permukaan dan bentuk, misalnya arsitektur dan pertamanan. [1]

C. GALERI

Ruang pameran pada museum biasanya digunakan untuk karya seni dan ilmu pengetahuan, ruang-ruang tersebut seharusnya :

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
- Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat public tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruangan menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran merupakan

hal yang penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. [2]

D. PERSYARATAN RUANG PAMER

Kategori dan persyaratan ruang pameran, antara lain :

- Galeri terpisah bersifat permanen atau sementara untuk display seni rupa, seperti *painting, prints, drawings, photographs, installations, sculpture* dan *crafts*. Material lantai harus kuat dan keras dan mampu menerima beban berat.
- *Live arts* harus dipertimbangkan, jika galeri digunakan untuk pertunjukan, drama, dan lain-lain, dimana akustik ruang membutuhkan perhatian khusus.
- Akomodasi tambahan seperti gudang dengan akses langsung di dekat galeri, untuk pemindahan dan pengepakan ruang pameran sementara, penyekat dan *display unit*, akses untuk pengiriman barang besar melalui pintu dan koridor yang memadai.
- Ruang pameran yang permanen atau sementara untuk karya seni dapat dipasang pada dinding atau sekat dalam area lobi. Gambar, lukisan, foto, poster dan lainnya dapat dilihat sebagai satu bagian dari desain interior.
- Objek seperti kerajinan tangan dapat didisplay dalam kabinet kaca dengan pencahayaan lokal dan pintu geser sebagai akses. Kabinet dapat berdiri sendiri atau diletakkan masuk kedalam tembok atau penyekat. [3]

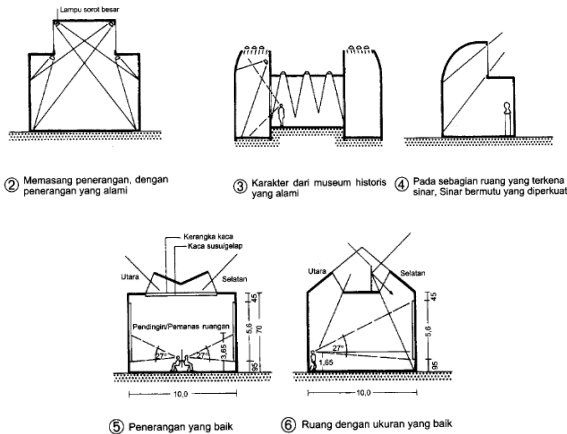
E. PENCAHAYAAN

Menurut Lawson (196), dalam pameran, tata cahaya digunakan untuk menciptakan stimulasi visual. Sedangkan lampu general digunakan untuk menyeimbangkan latar supaya mencegah timbulnya *glare*. Tingkat cahaya yang digunakan juga dipengaruhi darimana obyek yang akan dilihat, kurang lebih 500-1000 lux. Untuk obyek 3d, penggunaan *spotlight* dan *track lighting* dapat membantu menimbulkan bayangan yang diinginkan. Untuk mengurangi efek merusak dari cahaya pada obyek pameran seperti lukisan atau material organik, besar iluminasi cahaya harus dibawah 150 lux dan 100 lux untuk obyek berupa kertas artikel.

Kualitas *visual* dari suatu objek menjadi salah satu faktor yang penting dalam menyampaikan informasi mengenai bentuk, warna, tekstur, dan pengaruh-pengaruh yang timbul bagi yang melihatnya. Pencahayaan buatan tidak hanya difungsikan sebagai penerangan biasa namun juga dapat digunakan untuk menciptakan suatu tatanan order dan relevansi dalam lingkungan dimana aktivitas berlangsung. Sistem pencahayaan buatan antara lain :

- *General Lighting* : sistem pencahayaan umum, merata di semua ruangan.
- *Localized Lighting (Free Standing Up Lighter)* : menyerupai *general lighting*, tetapi sistem ini mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas tertentu di area tertentu.
- *General Lighting* dan *Localized Lighting* : sistem ini merupakan gabungan dari sistem *general lighting* dan *localized lighting*.

- **Ambient Light** : sistem penerangan yang sinarnya dibuat merata (*diffuse*).
- **Accent Light** : penerangan yang sinarnya berfungsi sebagai aksent.
- **Task Light** : Penerangan yang sinarnya bertujuan fungsional.
- **Effect Light** : Sistem penerangan yang menyerupai *accent light*, tetapi obyek dan cahaya itu sendiri menjadi pusat perhatian.
- **Architecture Light** : Sistem yang memanfaatkan cahaya sebagai media pendukung olahan atau karya arsitektur (*structural light*).
- **Decorative Light** : Sistem penerangan yang mempunyai bentuk sekaligus sebagai unsur dekoratif interior. [4]



Gambar 1. Pencahayaan Galeri [2]

IV. PROGRAM PERANCANGAN

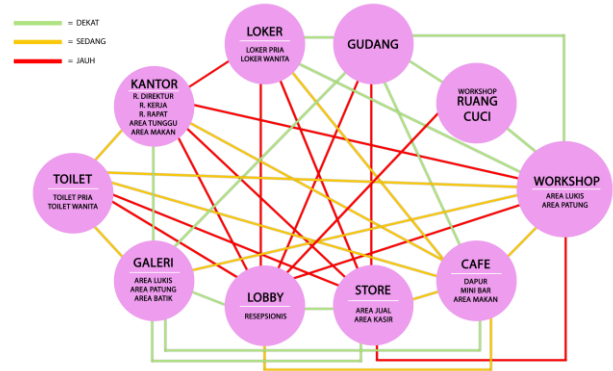
A. ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT
DIREKTUR	-Mengawasi anak buah -Kerja -Menerima rapat -Menerima tamu -Istrahat (makan) -Ka toilet	- Ruang kerja/direktur - Ruang kerja (anak buah) - Ruang rapat - Ruang tunggu kantor - Ruang makan / kafe - Toilet	-Meja dan kursi kerja direktur -Lemari arsip -Kursi tamu -Meja dan kursi rapat -Coffee table dan sofa -Meja dan kursi makan
MANAGER	-Mengawasi anak buah -Kerja sesuai dengan tugas dan divisi -Rapat -Menerima tamu -Istrahat (makan / ngobrol) -Ka toilet	- Ruang kerja - Ruang makan / kafe - Toilet	-Meja dan kursi kerja -Lemari arsip
KARYAWAN	-Kerja sesuai dengan tugas dan divisi -Istrahat (makan / ngobrol) -Ka toilet	- Ruang kerja - Ruang makan / kafe - Toilet	-Meja dan kursi kerja -Lemari arsip
KARYAWAN PENJAGA	-Menyimpan barang bawaan -Melayani pengunjung -Istrahat (makan) -Ka toilet	- Ruang loker - Kafe - Toko souvenir - Ruang makan / kafe - Lobby - Toilet	-Loker -Meja dan kursi makan -Meja kasir -Meja dan rak display -Meja resepsionis
SENIMAN	-Menyimpan barang bawaan -Kerja -Menerima tamu -Istrahat (makan / ngobrol) -Melihat pameran (galeri)	- Ruang loker - Workshop - Ruang makan / kafe	-Loker -Meja dan kursi kerja workshop -Rak penyimpanan workshop
PENGUNJUNG	-Melihat workshop -Melihat workshop -Makan / nongkrong -Ka toilet -Melihat souvenir	- Galeri - Workshop - Toko souvenir - Kafe - Toilet	-Dapur -Pati lukisan -Meja dan kursi workshop -Meja dan kursi makan -Miri lusi
PENGUNJUNG WORKSHOP	-Melihat workshop -Melihat workshop -Makan / nongkrong -Ka toilet -Melihat souvenir	- Workshop - Toko souvenir - Kafe - Toilet	-Meja dan kursi workshop -Meja dan kursi makan -Miri lusi
CLEANING SERVICE	-Menyimpan barang bawaan -Mengambil alat bersih-bersih -Membersihkan ruangan -Melakukan maintenance ruang -Istrahat (makan) -Ka toilet	- Ruang loker - Gudang / storage - Ruang makan / kafe - Toilet	- Loker -Rak penyimpanan alat kebersihan -Meja dan kursi makan
SECURITY	-Mengawasi keamanan di dalam ruangan melalui monitor CCTV -Istrahat (makan) -Ka toilet	- Ruang CCTV - Ruang makan / kafe - Toilet	-Meja dan kursi kerja -Lemari arsip

- RUANG YANG DIBUTUHKAN**
- LOBBY: untuk administrasi (workshop) dan area penerima tamu
 - GALERI: ruang pameran seni lukis, patung dan batik
 - WORKSHOP: area kerja para seniman sekaligus sebagai kelas pengajaran workshop
 - CAFE: area makan pengunjung maupun karyawan
 - GIFT STORE: area penjualan, menjual hasil karya dan kerajinan para seniman
 - RUANG DIREKTUR: ruang kerja direktur
 - RUANG KARYAWAN: ruang kerja manager dan karyawan
 - RUANG RAPAT: ruang rapat para pekerjajaya
 - RUANG CCTV: ruang monitor CCTV untuk pengawasan keamanan ruang
 - RUANG TUNGGU KANTOR: area tunggu untuk tamu direktur/manager
 - RUANG MAKAN KANTOR: area makan khusus para karyawan
 - RUANG LOKER: ruang untuk menyimpan barang bawaan karyawan/seniman
 - GUDANG: ruang untuk menyimpan alat-alat cleaning dan maintenance

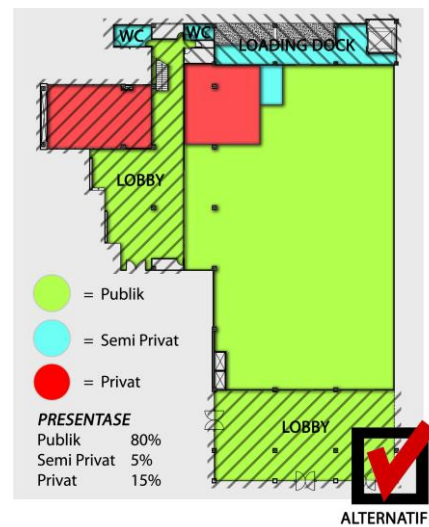
Gambar 2. Analisis Kebutuhan Ruang

B. HUBUNGAN ANTAR RUANG



Gambar 3. Hubungan Antar Ruang

C. ZONING



Gambar 4. Zoning

Kelebihan :

1. Zona publik lebih luas dan lebar.
2. Zona publik berada dekat *main entrance* sehingga memudahkan akses masuk dan sirkulasi.
3. Zona privat dan semi privat berada di belakang ruangan sehingga privasi pengguna lebih terjaga.

Kekurangan :

1. Zona privat dekat dengan *loading dock*, sehingga saat terjadi *loading* barang kemungkinan privasi terganggu.

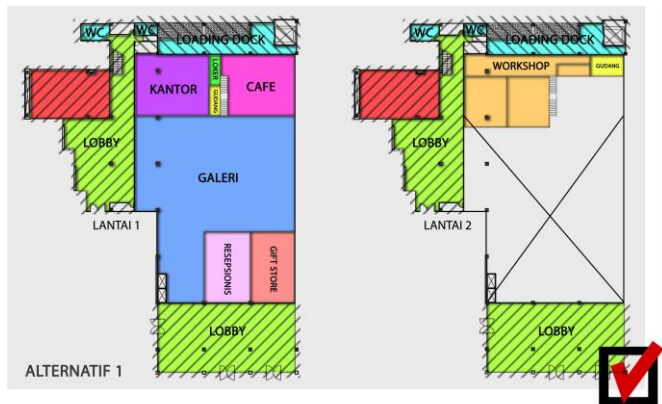
D. GROUPING

Kelebihan :

1. Kantor berada di bagian belakang sehingga privasi terjaga dengan baik.
2. Area galeri luas dan terbuka.
3. Area *workshop* berada di atas sehingga lebih menarik pengunjung untuk melihat.
4. Galeri dekat dengan *loading dock*.

Kekurangan :

1. Akses ke *loading dock* harus melewati kantor.
2. *Workshop* dan *loading dock* jaraknya jauh.



Gambar 5. *Grouping*

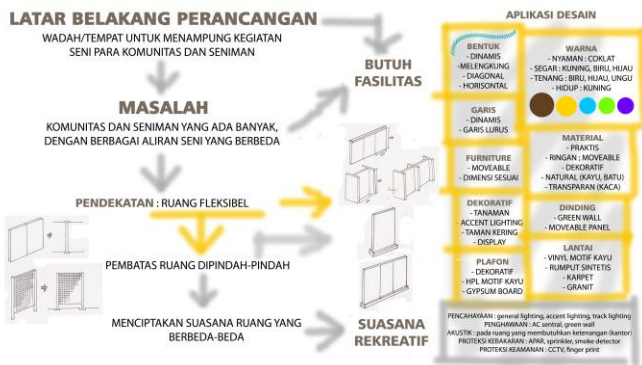
V. KONSEP PERANCANGAN

A. LATAR BELAKANG KONSEP

Berdasar dari latar belakang perancangan, dimana Surabaya membutuhkan adanya wadah/tempat untuk menampung kegiatan seni para komunitas dan seniman yang ada. Banyaknya komunitas seni dan seniman di Surabaya membuktikan perkembangan kesenian yang semakin lama semakin berkembang di Ibukota Provinsi Jawa Timur ini. Dengan begitu banyaknya komunitas dan seniman, tentu aliran seni yang ada pun bermacam-macam jenisnya sesuai dengan anutan komunitas dan seniman. Maka, dibutuhkan suatu ruang yang dapat memfasilitasi tidak hanya kegiatan seni para komunitas dan seniman, namun juga banyaknya aliran yang dianut.

Berdasarkan pernyataan itu lah yang akan melatarbelakangi konsep perancangan *Arts Center* di Surabaya ini.

B. KONSEP PERANCANGAN



Gambar 6. Konsep Perancangan

Pada perancangan *arts center* ini, digunakan pendekatan ruang fleksibel, dimana fleksibel mempunyai arti luwes dan lentur. Fleksibel diartikan bahwa desain ruangan mudah

berganti terutama pada area pameran (galeri). Oleh karena itu, batasan-batasan dalam membuat suatu ruang antara lain :

1. Desain dibuat dengan lebih dinamis, diaplikasikan pada bentuk layout, pola lantai, maupun pola plafon.
2. Arus sirkulasi di dalam ruang jelas dan mudah, pengunjung mudah mengerti per area tanpa harus kebingungan dan bertanya-tanya, hal ini dapat dicapai melalui adanya leveling lantai maupun perbedaan material pada pola lantai.
3. Penggunaan material ringan diaplikasikan para perabot, sehingga perabot dengan mudah dapat dipindah-pindahkan sesuai dengan kebutuhannya.
4. Penggunaan panel-panel yang dapat dibongkar pasang dan mudah dipindahkan untuk menciptakan kesan ruang yang fleksibel. Panel ini berfungsi sebagai pembatas ruang maupun sebagai *display* karya seni yang akan dipamerkan. Sehingga antara satu pameran dengan pameran yang lain desain dapat disesuaikan dengan kebutuhannya.

Melalui pendekatan ruang fleksibel maka akan menciptakan suasana ruang yang berbeda-beda, oleh karena itu muncullah suasana rekreatif pada ruang. Suasana rekreatif ini diciptakan ketika adanya perubahan peletakkan

C. APLIKASI KONSEP

Konsep yang digunakan tercermin melalui elemen-elemen interior yang meliputi bentuk, warna, dan material yang digunakan, antara lain :

- Bentuk

Bentuk yang digunakan lebih dinamis, baik dalam arti bentuk yang “dinamis” ataupun komposisi bentuk yang “dinamis”. Bentuk-bentuk yang digunakan bebas dan tidak memiliki batasan tertentu.
- Warna

Warna-warna yang digunakan untuk menciptakan suasana yang rekreatif yaitu kombinasi antara warna natural dan warna-warna ceria. Pemilihan warna natural seperti coklat, krem, dan hijau. Sedangkan untuk warna-warna ceria seperti orange, biru, kuning, dan ungu. Sebagai dominan akan digunakan warna-warna yang lebih natural, sedangkan untuk warna-warna ceria akan digunakan sebagai aksentuasi ruang.
- Material

Material yang digunakan yaitu bahan-bahan yang tahan lama, tidak mudah rusak, ringan, praktis dan tidak berbahaya bagi penggunaannya. Material yang digunakan tentunya harus ringan agar mudah dipindah-pindahkan. Material transparan dan natural seperti kaca, kayu, batu-batuan akan lebih dominan digunakan untuk menunjang suasana yang lebih rekreatif.

Pola sirkulasi dan organisasi ruang yang digunakan yaitu jenis organisasi ruang terpusat. Galeri sebagai tombak utama dalam perancangan diletakkan di area tengah sebagai pusat ruangan. Sirkulasi lebih bebas namun tetap jelas dan terarah. Sirkulasi dapat lebih ditonjolkan melalui pola-pola lantai dan

plafon. Pola lantai dan pola plafon yang sesuai dengan sirkulasi akan membuat sirkulasi lebih terarah.

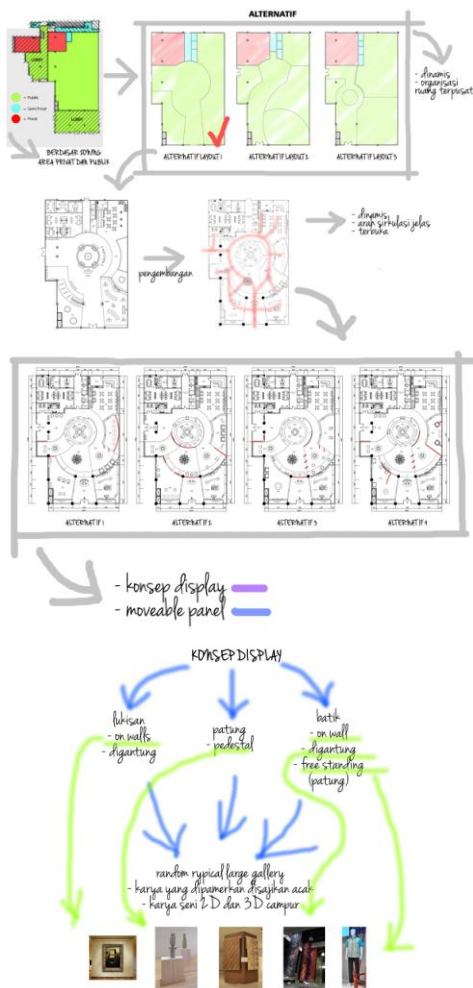
Sistem pencahayaan yang digunakan pada *arts center* ini 100% menggunakan pencahayaan buatan, karena ruangan tertutup dan tidak ada bukaan sehingga tidak ada cahaya alami yang masuk. Pencahayaan buatan yang digunakan ada 3 macam yaitu *general lighting*, *decorative/accnt lighting*, dan *track lighting*.

General lighting digunakan para ruang-ruang yang tidak membutuhkan pencahayaan khusus, seperti ruang kerja. Genereal lighting diaplikasikan pada kantor, *workshop*, ruang loker, dapur, ruang cuci, gudang, dan *loading dock*.

Decorative lighting digunakan untuk menimbulkan kesan pada suatu ruangan. Pencahayaan ini digunakan pada area seperti *cafe* ataupun *gift store* khususnya untuk memberikan kesan dramatis pada ruangan.

Track lighting digunakan pada ruang pameran. Area galeri menggunakan track lighting agar ketika display karya yang di pameran berganti lampu dapat menyesuaikan dengan kebutuhan jarak dan posisinya.

D. SKETSA KONSEP

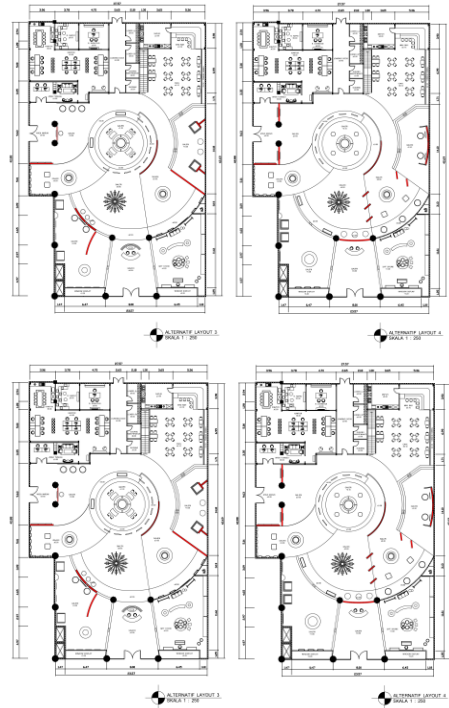


Gambar 7. Sketsa Konsep

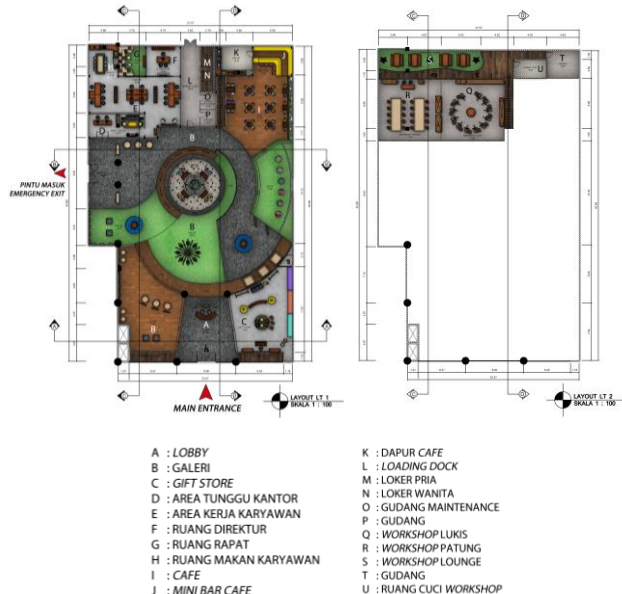
VI. HASIL AKHIR

A. LAYOUT

Layout didasarkan pada *zoning* area privat, semi privat dan publik, dimana area publik berada di bagian depan dan area privat berada di bagian belakang sehingga ruang-ruang yang membutuhkan privasi lebih terjaga dan tidak terganggu. Layout di desain secara dinamis terlihat dari pola lantainya. Pola penataan organisasi ruang pada perancangan ini yaitu dengan organisasi ruang terpusat, dengan galeri sebagai pusat di bagian tengah Susunan layout pada area galeri khususnya lebih fleksibel, dengan 4 alternatif desain berbeda.



Gambar 8. Alternatif Layout Fleksibel



Gambar 9. Layout

B. RENCANA LANTAI

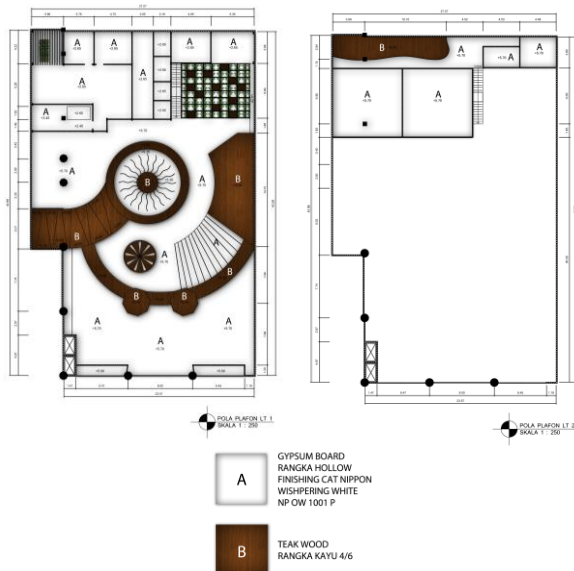
Desain pola lantai memperlihatkan sirkulasi di dalam ruangan, yang juga didukung dengan pemilihan material. Pola lantai didesain dengan leveling terutama pada area galeri agar kesan ruang lebih terasa.



Gambar 10. Rencana Lantai

C. RENCANA PLAFON

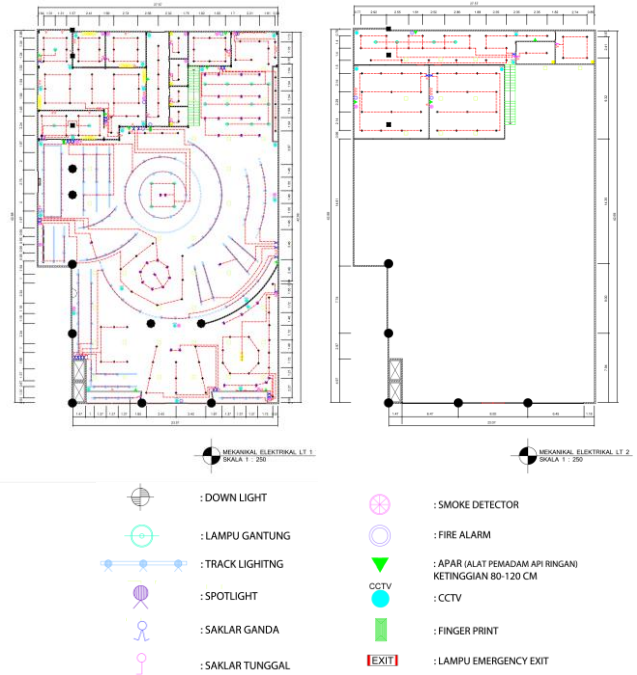
Desain pola plafon sama dengan pola lantai yaitu mengikuti alur sirkulasi. Plafon lebih banyak menggunakan warna dominan putih dan material kayu. Pola plafon dimainkan dengan bentuk-bentuk yang dinamis dan adanya perbedaan ketinggian plafon, untuk membentuk suatu kesan tertentu sehingga ruangan menjadi lebih menarik.



Gambar 11. Rencana Plafon

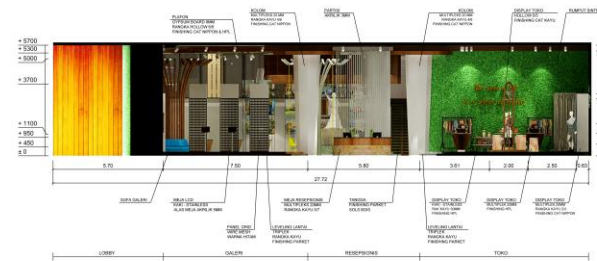
D. RENCANA MEKANIKAL ELEKTRIKAL

Pada area galeri menggunakan dominan pencahayaan track lighting, sedangkan pada ruang-ruang lainnya lebih dominan dengan pencahayaan *general lighting (down light)*. APAR diletakkan setiap jarak 15 meter dengan ketinggian 80 – 120 cm dari lantai. Beberapa ruang dilengkapi dengan sistem proteksi kebakaran seperti fire alarm, dan smoke detector dideuaikan dengan kebutuhannya.

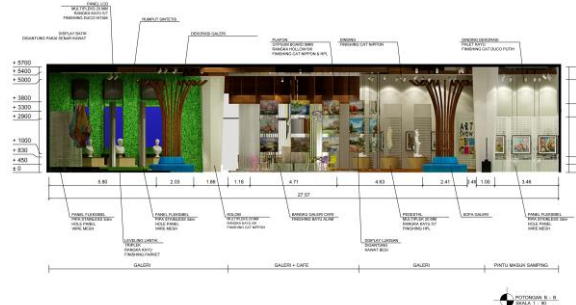


Gambar 12. Rencana Mekanikal Elektrikal

E. TAMPAK POTONGAN



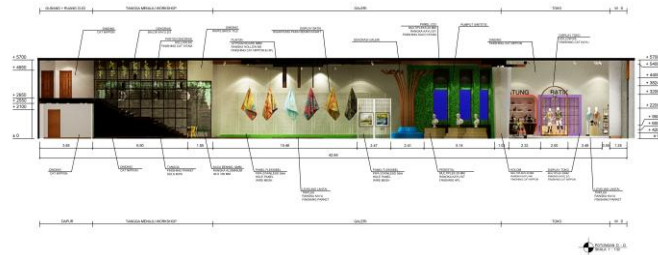
Gambar 13. Potongan A-A



Gambar 14. Potongan B-B



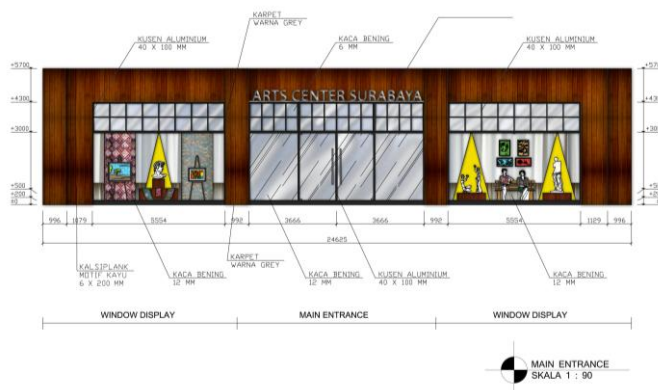
Gambar 15. Potongan C-C



Gambar 16. Potongan D-D

F. MAIN ENTRANCE

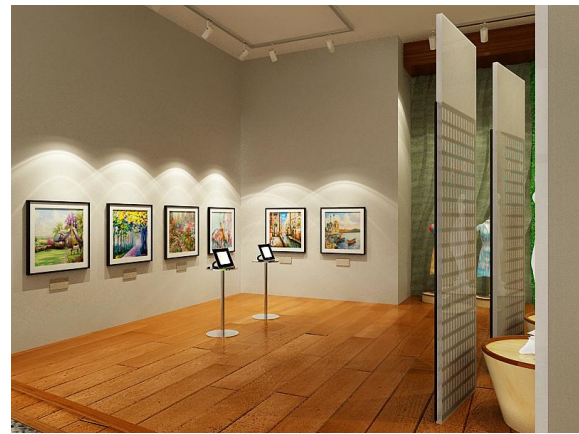
Main entrance merupakan pintu masuk utama yang pertama kali dilihat oleh pengunjung. Main entrance harus didesain dengan menarik agar pengunjung tertarik untuk masuk kedalam. Oleh karena itu digunakan material transparan (kaca) agar terlihat dari luar dan terkesan lebih terbuka. Pada bagian kanan dan kiri digunakan sebagai window display, yang dapat digunakan untuk mendisplay karya seni, sedangkan pada bagian pintu tetap transparan sehingga kesan terbuka masih ada dan pengunjung dapat melihat dari luar.



Gambar 17. Main Entrance

G. PERSPEKTIF RUANG

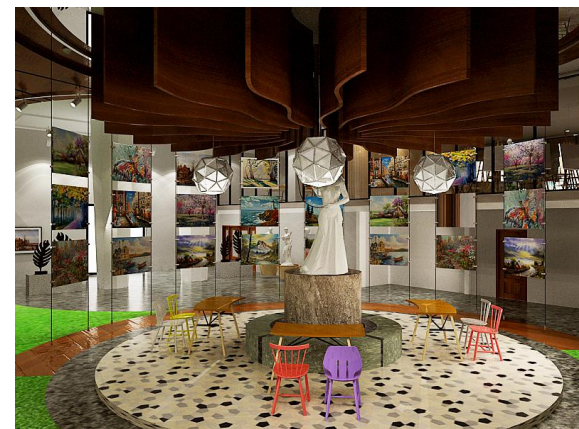
Area galeri merupakan area pameran karya seni patung, lukis dan batik. Galeri didesain terbuka dan tidak tersekat-sekat agar lebih memudahkan sirkulasi pengunjung. Kesan ruang ditonjolkan dengan adanya leveling lantai. Karena galeri sebagai pusat, maka area galeri dekat dengan semua ruang, sehingga memudahkan pengunjung untuk menuju ruang-ruang yang dituju.



Gambar 18. Perspektif Galeri



Gambar 19. Perspektif Galeri



Gambar 20. Perspektif Galeri

Kantor dibagi menjadi 5 ruang kecil yaitu, resepsionis (cctv) dan area tunggu, area kerja karyawan, ruang direktur, ruang rapat, dan ruang makan karyawan. Kantor didesain dengan lebih santai, untuk memberikan kesan yang lebih santai dan rileks.



Gambar 21. Perspektif Kantor



Gambar 22. Perspektif Kantor



Gambar 23. Perspektif Kantor

Area *workshop* dibagi menjadi 2 zona, yaitu *workshop* patung dan *workshop* lukis. *Workshop* merupakan salah satu fasilitas kelas pengajaran mengenai seni patung dan seni lukis kepada pengunjung yang ingin belajar. *Workshop* terletak di lantai 2 dengan menggunakan material kaca sebagai pembatas ruang. Material kaca digunakan dengan maksud agar *workshop*

dapat terlihat dari bawah sehingga mengundang pengunjung untuk melihat dan mengikuti.



Gambar 24. Perspektif *Workshop* Lukis



Gambar 25. Perspektif *Workshop* Patung

Cafe terletak di bagian belakang dan menghadap ke arah galeri, sehingga ketika pengunjung *cafe* sedang menikmati makanan mereka juga dapat sambil menikmati karya seni yang di pameran pada area galeri.



Gambar 26. Perspektif *Cafe*

Gift Store terletak di bagian depan dekat dengan pintu masuk utama, *gift store* berfungsi sebagai sarana dagang yang menjual berbagai hasil karya para seniman maupun komunitas seni. Desain pada area toko dikelompokkan berdasarkan jenis karya yang dijual. Pola sirkulasi di area toko didesain melingkar sehingga pengunjung diajak untuk memutar seluruh area display.



Gambar 27. Perspektif *Gift Store*



Gambar 28. Perspektif *Gift Store*

VII. KESIMPULAN

Melalui proses analisis dan perancangan yang telah dilakukan, maka ketiga masalah yang dirumuskan pada awal perancangan diselesaikan dengan terapan desain sebagai berikut :

- Pertama, perancangan interior *arts center* yang dapat memfasilitasi kegiatan dari para komunitas seni dan seniman dengan berbagai jenis aliran karya, diselesaikan menggunakan pendekatan ruang fleksibel khususnya pada area galeri. Dengan banyaknya komunitas dan seniman yang ada dan dengan berbagai aliran seni yang dianut olehnya, maka tentu fleksibilitas ruang sangatlah diperlukan. Pendekatan ruang fleksibel ini diaplikasikan pada peletakan *display* yang dapat dipindah-pindah sehingga tentu material yang digunakan pun ringan, selain itu juga adanya panel fleksibel yang merupakan pembatas ruang yang dapat dipindah-pindah, yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

Melalui pendekatan ruang fleksibel ini desain akan menjadi lebih dinamis dan tidak monoton, karena antara satu pameran dengan pameran yang lain akan memiliki beberapa alternatif dalam peletakan karyanya. Pendekatan ruang fleksibel ini juga akan berpengaruh pada suasana ruang.

- Kedua, perancangan interior *arts center* yang informatif dan edukatif dengan suasana ruang rekreatif. Untuk menciptakan suasana ruang yang rekreatif ini berhubungan dengan pendekatan ruang yang fleksibel. Dengan adanya perubahan layout dan peletakan *display* maka akan memunculkan suasana ruang yang berbeda-beda. Suasana ruang yang berbeda-beda ini lah yang memunculkan suasana rekreatif didalam ruang, desain ruang menjadi beragam dan tidak monoton. Selain melalui peletakan *display*nya, suasana yang rekreatif juga dicapai melalui warna-warna yang digunakan seperti warna netral (coklat, krem, abu) dan warna-warna cerah (kuning, biru, hijau, merah). Sedangkan untuk menciptakan suatu *arts center* yang informatif dan edukatif diwujudkan melalui adanya ruangan galeri dan *workshop* sebagai sumber informasi dan edukasi bagi para pengunjungnya. Melalui galeri dan *workshop*, pengunjung akan mendapat informasi baru, baik mengenai jenis kesenian maupun tahapan melukis atau memahat, yang berguna bagi pengetahuan mereka.
- Ketiga, perancangan interior *arts center* sebagai sarana dagang bagi para komunitas dan seniman, diselesaikan dengan diciptakannya area *gift store* yang berfungsi untuk menjual hasil karya lukisan, patung, dan batik para seniman maupun komunitas seni. Melalui *gift store* ini, hasil karya seniman akan lebih diapresiasi dan dikenal, selain itu juga akan meningkatkan kelestarian dan perkembangan seni di Surabaya sendiri. Galeri juga merupakan salah satu sarana yang diwujudkan sebagai sarana dagang para komunitas dan seniman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Devina Ancilla mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sriti Mayang Sari M,Sn, selaku pembimbing satu tugas akhir atas bimbingannya dalam membantu penulis merancang perancangan interior *arts center* ini hingga selesai dengan baik dan lancar, juga kepada Bapak Jean Francois Poillot, S.T, selaku pembimbing dua tugas akhir atas bimbingan dan masukannya selama penulis melaksanakan proses merancang karya desain ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sulistianto, H. *Seni Budaya*. Jakarta : Grafindo Media Utama, 2006.
- [2] Neufert, E. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga, 2002.
- [3] Appleton, I. *Building for The Performing Arts : A Design and Development Guides*. United Kingdom, 2008.
- [4] Juliatmika, W. "Signifikan Pencahayaan Buatan Pada Perancangan Interior Galeri". *Jurnal Desain Interior* 1:1. (2014) : 38/46