

Fasilitas Seni Rupa di Surabaya

Vallian Giovanni dan Ir. Samuel Hartono, M.Sc.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
valliango01@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Malam Fasilitas Seni Rupa di Surabaya

ABSTRAK

Desain Fasilitas Seni Rupa di Surabaya ini didasari dari masalah yang timbul seperti berkurangnya Seniman karena belum ada wadah untuk mewadahi aktivitasnya serta kurangnya minat generasi muda terhadap seni rupa. Karena penggunaan bangunan ditujukan kepada Seniman, pengunjung dan pengelola, sehingga yang menjadi masalah desain adalah sirkulasi pengguna. Selain sirkulasi pengguna, yang menjadi masalah desain lainnya yaitu mendesain sebuah galeri yang *instagrammable* untuk menarik minat generasi muda terhadap seni. Oleh karena itu pendekatan yang dipilih untuk mengatasi sirkulasi pengguna dan zoning adalah pendekatan sistem. Dengan pendekatan sistem, penataan dan sistem kerja pada fasilitas akan berjalan dengan baik dan terstruktur. Sedangkan untuk mendesain galeri agar menarik minat generasi muda menggunakan pendalaman karakter ruang untuk mengekspresikan makna dari seni rupa. Dengan menggunakan pendalaman karakter ruang, pengunjung akan lebih dimudahkan dalam memahami dan merasakan karya seni yang dipamerkan.

Kata Kunci : Fasilitas, Seni Rupa, Surabaya, Sirkulasi, Karakter Ruang

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karya seni di Surabaya mulai kehilangan peminatnya dikarenakan generasi milenial yang mulai melupakan dan terpengaruh dengan gadget. Selain itu komunitas seniman di Surabaya juga mulai berkurang dikarenakan belum ada tempat untuk mewadahi aktivitas mereka. Karena belum adanya tempat untuk mewadahi aktivitas mereka, kegiatan mereka dilakukan di tempat seadanya seperti di pinggir jalan, café, restoran, dan sebagainya. Sehingga dapat beresiko jika terjadi hujan atau angin kencang yang membuat kegiatan menjadi tidak nyaman. Lemahnya apresiasi seni di Indonesia membuat para seniman menjadi kesusahan untuk menjual karyanya sehingga tidak sedikit seniman Indonesia menjual karyanya ke luar negeri dikarenakan apresiasi seni yang di dapat jauh lebih tinggi dibandingkan di Indonesia.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan fasilitas atau wadah yang dapat mewadahi aktivitas para seniman serta membangun fasilitas yang mengedukasi masyarakat awam untuk mengenal lebih jauh tentang seni, sehingga apresiasi seni di Indonesia meningkat.

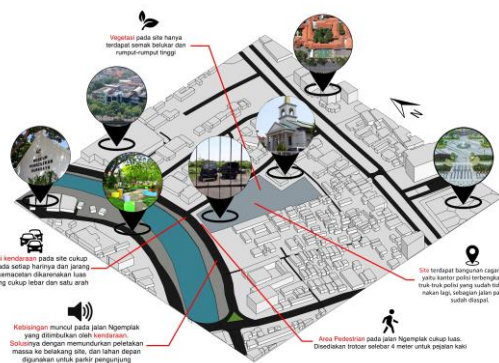
1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditemukan dalam proyek ini terdapat 2 masalah yaitu bagaimana sirkulasi pengguna bangunan dalam menikmati dan membuat karya seni rupa serta bagaimana menarik generasi muda yang kurang berminat terhadap seni melalui sebuah desain bangunan.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini yaitu dirancang untuk semua kalangan, memiliki fungsi untuk mewadahi aktivitas seniman dengan layak dan memberi edukasi seni kepada masyarakat, dan memberikan wadah sebagai galeri dan sanggar seni rupa, tempat pameran seni, event seni, pelepasan dan seminar seni. Dan bangunan ini dapat dijadikan sebagai salah satu eduwisata seni di Surabaya.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Analisa Tapak

Tapak berlokasi di Jalan Jimerto, Kecamatan Genteng, Surabaya. Lokasi tapak berdekatan dengan Jalan Ngemplak dan Sungai Kalimas dan pada tapak terdapat bangunan Cagar Budaya bangunan gedung polisi yang sudah tidak terpakai.

Arah angin pada tapak dominan menghadap ke arah tenggara. Serta sirkulasi kendaraan pada Jalan Jimerto dan Jalan Ngemplak pada setiap

harinya relatif ramai lancar dikarenakan arah jalan yang hanya memiliki satu arah jalan namun kebisingan pada tapak dihasilkan dari Jalan Ngemplak dan area pedestrian untuk pejalan kaki pada tapak disediakan dengan lebar 4 meter.



Gambar 1.3 Lokasi Tapak
Sumber: Google Maps, 2020

Data dan Peraturan Bangunan:

Luas Lahan	: 8,509m ²
KDB	: 50%
KDH	: 10%
KLB	: 1,5
GSB	: 3 meter

Tinggi bangunan maksimum yang diizinkan setinggi 15 meter dan jumlah lantai basement yang diizinkan hanya 1 lantai. Dan zona pada tapak yaitu Perdagangan dan Jasa.

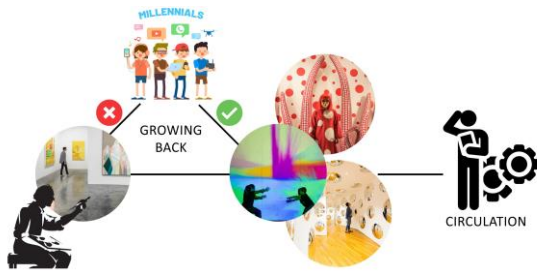


Gambar 1.4 Situasi Sekitar Tapak
Sumber: Google Maps, 2020

Pada sekitar tapak terdapat beberapa lokasi penting yang dapat menaikkan jumlah pengunjung yang datang, yaitu Museum Pendidikan Surabaya, Taman Ekspresi, SMA Negeri 5 Surabaya, Weta Hotel, Gereja Baptis Indonesia Immanuel, Balai Kota serta pemukiman sekitar tapak.

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Konsep



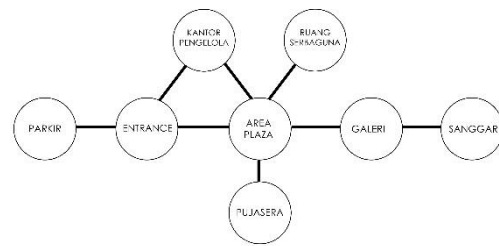
Gambar 2.1 Konsep Desain

Konsep berangkat dari latar belakang yaitu berkurangnya seniman di Surabaya dikarenakan belum ada wadah untuk memwadahi aktivitas mereka, serta generasi muda yang kurang berminat dengan kesenian sehingga jarang untuk berkunjung ke galeri. Maka munculah konsep *Growing Back* yaitu bukan hanya membangun fasilitas saja, namun juga mengajak generasi muda untuk belajar seni. Bagaimana cara mengajak generasi muda untuk *Growing Back*, yaitu dengan cara mendesain sebuah galeri yang modern dan instagrammable dengan mendesain galeri seperti itu, generasi muda akan tertarik untuk datang ke galeri dan tanpa mereka sadari mereka telah belajar tentang seni di dalam galeri tersebut. Setelah dari galeri pengunjung akan diarahkan ke area sanggar seni rupa dimana seniman memproduksi karyanya dan pengunjung dapat melihat proses pembuatan karya seni dan dapat kursus atau belajar membuat karya seni di dalam sanggar tersebut dengan didampingi langsung oleh seniman, sehingga muncul permasalahan baru yaitu sirkulasi antara pengunjung, seniman dan pengelola.

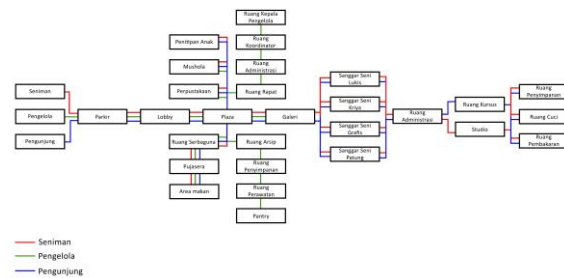
2.2. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain yang ditemukan, pendekatan yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan pendekatan sistem, dengan cara mengatur sirkulasi pada setiap pengguna bangunan agar teratur dan tertata, dengan di mulai analisa kegiatan pengguna bangunan kemudian mendesain zoning bangunan sesuai alur kegiatan yang telah disusun lalu ditentukan ruangan-ruangan yang dibutuhkan apa saja pada

fasilitas tersebut lalu membuat hubungan antar ruang sesuai zoning yang ditentukan.



Gambar 2.2 Zoning Bangunan

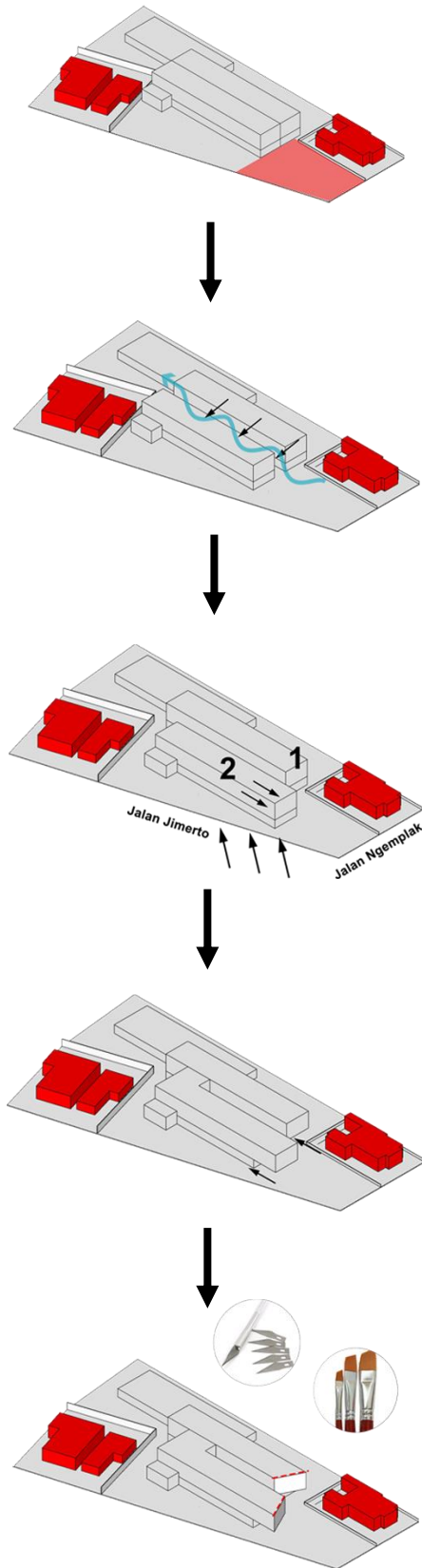


Gambar 2.3 Hubungan Antar Ruang

Penataan yang dihasilkan yaitu pengguna bangunan yang datang dapat parkir lalu memasuki lobby, untuk pengelola masuk ke kantor dan loket untuk melayani pengunjung dan seniman. Sedangkan pengunjung dan seniman dapat membeli tiket di loket lalu diarahkan ke area plaza dimana terdapat berbagai fasilitas seperti perpustakaan, penitipan anak, mushola, toko souvenir dan pujasera serta area komunal. Untuk pengelola, dapat mengakses area plaza juga, kemudian pengelola dapat mengakses galeri untuk membimbing dan menjelaskan pengunjung makna dari karya seni. Dari area plaza pengguna diarahkan ke galeri dan ruang serbaguna. Pengguna bangunan juga dapat langsung menuju ke sanggar seni jika pengguna ingin langsung mengakses area sanggar seni.

Pada area galeri, galeri didesain menjadi satu jalur menuju ke pintu keluar galeri, sehingga pengunjung dapat menikmati karya seni di dalam galeri tersebut, dari galeri pengunjung diarahkan ke area sanggar seni untuk belajar dan dapat memproduksi karya seni rupa dengan didampingi oleh seniman. Untuk pengelola dapat mengakses loading dock sanggar dan galeri, ruang perawatan dan ruang penyimpanan galeri.

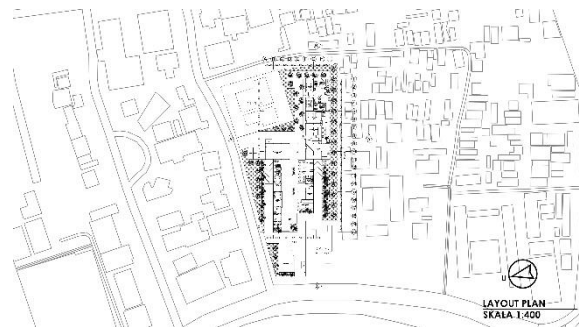
2.3. Transformasi Bentuk



Gambar 2.4 Transformasi Bentuk

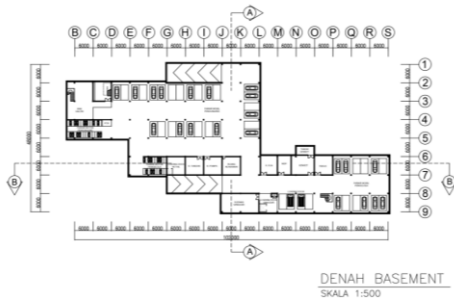
1. Bentuk massa yang massive, bagian depan massa dimundurkan dari jalan raya agar dapat mengurangi kebisingan yang masuk ke dalam bangunan.
2. Bagian tengah massa dibelah menjadi 2 agar sirkulasi flow angin dapat masuk ke dalam bangunan yang telah disesuaikan dengan grafik sirkulasi angin.
3. Massa 2 di majukan 12 meter dari massa 1 dikarenakan massa 2 yang dekat dengan jalan Jimerto dan jalan Ngemplak agar mudah terlihat.
4. Bagian depan lantai 1 pada massa 1 dan 2 dimundurkan agar tidak terlalu massive pada sisi depan bangunan dan menciptakan kantilever yang dapat dijadikan untuk area drop off.
5. Bagian depan massa 1 dan 2 dipotong agar menciptakan kesan mengundang dan terbuka terhadap pengunjung, potongan miring tersebut terinspirasi dari alat seni rupa yaitu kuas dan pisau ukir.

2.4. Denah



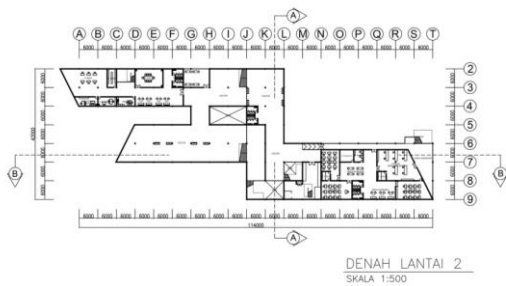
Gambar 2.5 Layout Plan

Pintu masuk berada pada Jalan Ngemplak dan untuk pintu keluar berada pada Jalan Jimerto. Pengunjung yang datang dapat parkir ke basement lalu menemui lobby dan loket untuk masuk ke Fasilitas Seni Rupa dimana ruangnya bersifat terbuka. Lalu menuju ke area plaza lalu diarahkan ke galeri untuk menuju ke galeri lantai dua lalu pengunjung diarahkan ke area sanggar seni yang terdapat pada bagian belakang bangunan.



Gambar 2.6 Denah Basement

Pada basement, terdapat ruangan keamanan dan ruangan untuk utilitas air bersih yaitu ruang tandon dan ruang pompa, kemudian terdapat ruang untuk utilitas listrik yaitu ruang MDP, SDP, ruang trafo, dan ruang genset. Jumlah parkir pengunjung terdapat 26 mobil, dan 30 motor. Untuk parkir pengelola terdapat 12 mobil dan 20 motor, dan 2 mobil untuk loading dock. Untuk pengunjung setelah parkir dapat menaiki tangga yang menuju ke area lobby dan loket. Untuk pengelola dapat menaiki tangga yang langsung menuju ruang kantor.



Gambar 2.7 Denah Lantai Dua

Pada lantai dua, sebagian besar ruangan adalah galeri dan kantor pengelola. Galeri dapat diakses oleh semua pengguna, karena luas galeri yang sangat luas maka disediakan ruang komunal outdoor untuk tempat berdiskusi dan beristirahat. Dari galeri pengunjung diarahkan menuju area sanggar seni.



Gambar 2.8 Perspektif Ruang Luar

Untuk ruang luar pada fasilitas ini disediakan pada bagian belakang bangunan yaitu pada area sanggar, dikarenakan akan banyak pengunjung yang berdiskusi dengan seniman serta dapat melakukan aktivitas melukis outdoor.

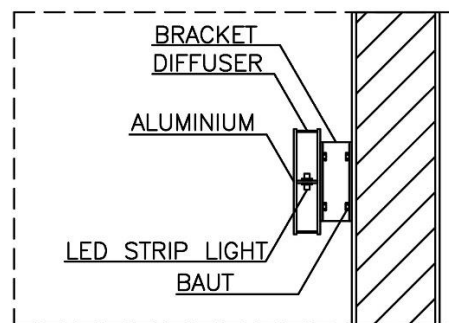


Gambar 2.9 Perspektif Selasar Sanggar Lantai Dua

Pada selasar sanggar lantai 2 digunakan second skin berfungsi untuk mengurangi panas matahari dan air hujan yang masuk. Bahan second skin dari perforated metal dan aluminium yang di desain menjadi selaras dengan desain bangunan.



Gambar 2.10 Perspektif Fasad Bangunan

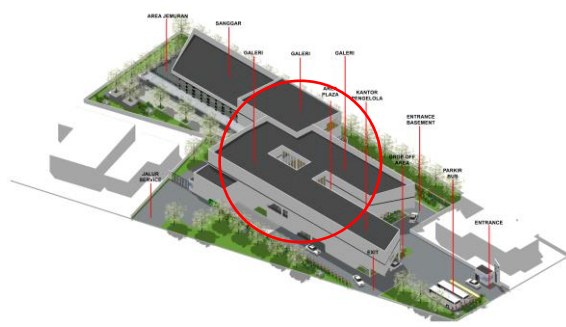


Gambar 2.11 Detail Fasad

Untuk fasad bangunan digunakan aluminium di cat hitam dan terdapat LED Strip di dalamnya kemudian digunakan diffuser untuk mengontrol cahaya yang dihasilkan. Aluminium dikaitkan menggunakan bracket dan baut ke dinding bangunan. Pemilihan fasad ini akan menciptakan kesan minimalis dan modern.

2.5. Pendalaman Perancangan

Pada pendalaman perancangan, pendalaman yang digunakan untuk menjawab masalah desain bagaimana cara menarik minat terhadap seni generasi muda melalui sebuah desain yaitu dengan menggunakan pendalaman karakter ruang. Dengan mendesain sebuah ruangan yang memiliki makna atau dapat menyampaikan pesan dan tentunya *instagrammable* minat generasi muda terhadap seni akan meningkat. Ruang yang akan diterapkan pendalaman karakter ruang yaitu bagian galeri.



Gambar 2.12 Bird Eye Bangunan

Pada gambar 2.7 area yang dilingkari merupakan area galeri, area galeri dipilih karena akan menjadi ruangan yang akan paling sering dikunjungi oleh pengunjung. Pada galeri peletakan karya seni dan pencahayaan perlu diperkirakan agar pengunjung dapat menikmati karya seni dengan nyaman. Cahaya yang digunakan untuk menerangi karya seni menggunakan lampu spotlight dan lampu LED, lampu LED akan sangat cocok digunakan karena tidak merusak kualitas karya seni pada galeri, hemat energi dan tidak menyebabkan silau.



Gambar 2.13 Perspektif Galeri Kontemporer

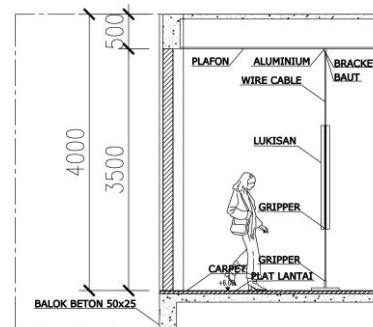
Konsep pendalaman selain menjawab masalah desain yaitu juga membantu masyarakat

dalam memahami seni dapat tercapai, maka ditunjukkan dengan perbedaan karakter ruang yang kontras antara ruang galeri modern kontemporer dan galeri kesedihan.

Karakter pada ruang galeri seni modern kontemporer terdapat skala ruang dengan tinggi 6 meter dan ditambah dengan menggunakan void pada tengah galeri seperti pada gambar 2.8 agar mendapatkan cahaya alami sehingga memunculkan kesan ruangan yang lebar dan luas. Material yang digunakan pada dinding menggunakan cat dengan warna yang cerah sehingga memunculkan karakter yang tenang, ceria dan fun. Lantai yang digunakan menggunakan papan vinyl bertekstur kayu untuk memberi kesan ruang yang hangat.



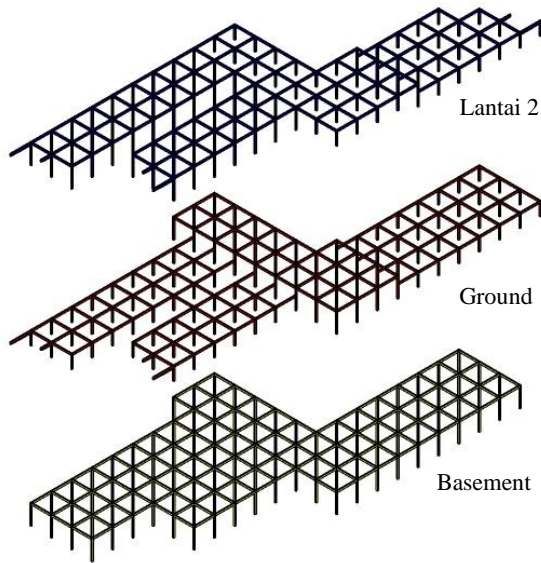
Gambar 2.14 Perspektif Galeri Kesedihan



Gambar 2.15 Detail Ruang Galeri Kesedihan

Karakter pada ruang galeri seni kesedihan terdapat skala ruang yang berbeda dengan galeri seni modern kontemporer, dengan tinggi hanya 4 meter akan memunculkan kesan ruangan yang sempit. Dengan pencahayaan yang lebih gelap, peletakan lukisan yang digantung seperti pada gambar 2.10 dan material yang digunakan pada dinding menggunakan cat warna hitam sehingga memunculkan karakter yang gelap, dalam dan sedih. Lantai yang digunakan menggunakan karpet hitam untuk menambah kesan gelap dan sedih tersebut.

2.6. Sistem Struktur

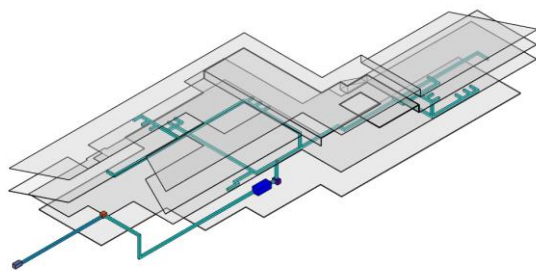


Gambar 2.16 Struktur Bangunan

Sistem struktur bangunan menggunakan beton bertulang dengan modul 6x6, dimensi balok yaitu 50cm x 25cm sedangkan untuk dimensi kolom yaitu 35cm x 35cm. Pada lantai 2 terdapat kantilever yang menjorok kedepan yang digunakan untuk menjadi area drop off penumpang digunakan balok konsol. Untuk struktur atap digunakan rangka truss baja ringan yang kemudian ditambahkan gording dan reng lalu multiplex, screw drill, underlayer lalu atap bitumen.

2.7. Sistem Utilitas

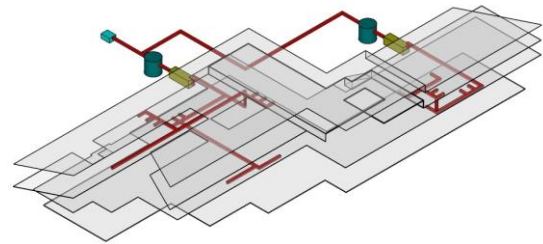
2.7.1. Utilitas Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 2.17 Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih pada fasilitas ini menggunakan sistem upfeed. Air bersih didistribusikan dari PDAM menuju ke meteran kemudian menuju ke ruang tandon yang berada pada basement kemudian menuju ke ruang

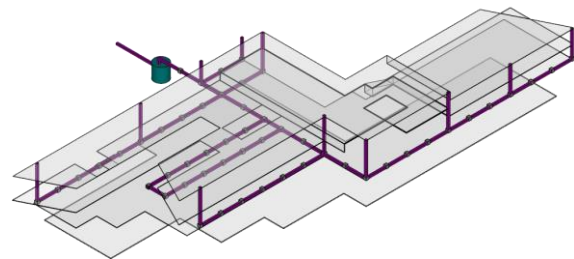
pompa lalu ditujukan ke ruang makan, toilet, mushola, dan ruang cuci.



Gambar 2.18 Utilitas Air Kotor

Pembuangan air kotor dan kotoran dari ruang makan, toilet, mushola, dan ruang cuci dari lantai ground dan lantai dua masuk ke dalam pipa air kotor yang kemudian disalurkan ke septic tank lalu disalurkan ke sumur resapan jika sumur resapan penuh akan disalurkan ke saluran kota.

2.7.2. Utilitas Air Hujan

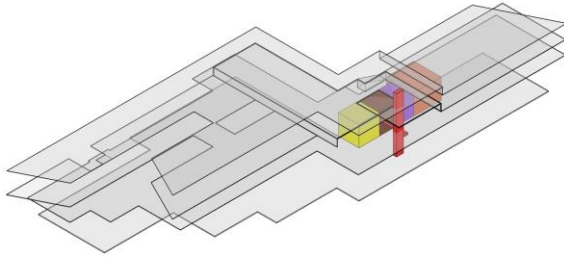


Gambar 2.19 Utilitas Air Hujan

Area pada area plaza bersifat terbuka maka air hujan akan masuk ke area plaza maka dari itu perlu adanya talang air dan bak kontrol pada area tersebut. Bak kontrol dipasang pada setiap 6 meter, air hujan yang dari atap menuju ke bak kontrol kemudian disalurkan menuju sumur resapan kemudian jika sumur resapan penuh akan disalurkan ke saluran kota.

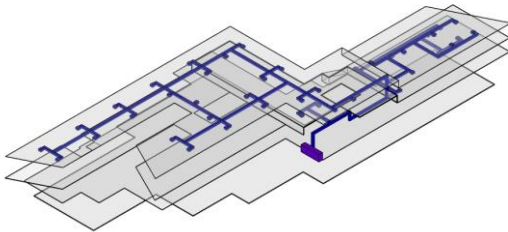
2.7.3. Utilitas Listrik dan AC

Jaringan listrik yang didistribusikan oleh PLN dari meteran masuk ke ruang PLN yang kemudian menuju ke ruang trafo kemudian disalurkan ke MDP lalu disalurkan ke SDP. Dan akan dibantu genset jika sewaktu-waktu terjadi pemadaman listrik, dari ruang genset menuju ke MDP dan disalurkan ke SDP.



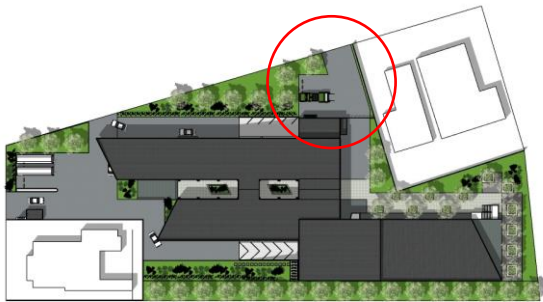
Gambar 2.20 Utilitas Listrik

Untuk sistem penghawaan buatan pada bangunan menggunakan sistem VRV, outdoor unit VRV diletakkan pada luar bangunan yang kemudian disalurkan pada setiap indoor unit pada bangunan, ruangan yang menggunakan penghawaan buatan hanya pada ruang kantor, galeri dan sanggar.



Gambar 2.21 Utilitas AC

2.7.4. Utilitas Sampah



Gambar 2.22 Utilitas Sampah

Sampah pada fasilitas dikumpulkan pada bagian belakang bangunan dekat dengan jalur service seperti area yang dilingkari pada gambar 2.18, kemudian sampah akan diambil oleh petugas kebersihan melalui jalur service bangunan yang berada pada Jalan Jimerto.

3. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Seni Rupa di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi para seniman untuk selalu berkarya sehingga seniman tidak perlu bingung atau kesusahan jika ingin berkumpul atau melakukan aktivitasnya dan fasilitas ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk datang ke galeri seni sehingga generasi muda menjadi mengenal seni rupa serta dapat mengenal lebih dalam seniman-seniman Indonesia. Di sisi lain, apresiasi terhadap seni di Indonesia akan menjadi meningkat dan diharapkan juga dapat menjadi salah satu tempat eduwisata di Surabaya dan kreatifitas masyarakat Surabaya dapat berkembang melalui sanggar seni yang telah disediakan. Secara tidak langsung dengan adanya fasilitas ini, kesenian dalam negeri menjadi meningkat sehingga konsep *Growing Back* tersebut dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Agung Suryahadi, 2008. Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Auckland City Art Gallery, 1970. Quarterly No. 471. Auckland: Auckland City Art Gallery
- Jim Supangkat. 1976. Seni Lukis Indonesia Baru. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta
- Koleksi Bentara Budaya, 2004. Perjalanan Seni Lukis Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Neufert, Ernst. 1994. Data Arsitek Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.
- Walter T. Grondzik, 2010. Mechanical and Electrical Equipment for Buildings. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.