

Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya

Felicia dan Timoticin Kwanda
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 feliciaangonoo@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya

ABSTRAK

Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya ini merupakan fasilitas galeri seni kontemporer yang mewadahi cabang seni instalasi dan seni *Video Arts*. Proyek ini dilatarbelakangi oleh tidak adanya fasilitas / gedung permanen yang mampu menampung seni bagi para seniman kontemporer khususnya di Kota Surabaya. Seni kontemporer yang disajikan dalam galeri seni kontemporer ini diharapkan mampu menceritakan esensi bagi para pengunjungnya, yaitu esensi akan cerita Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan seiring pudarnya identitas kota dari waktu ke waktu. Konsep utama yang diterapkan mengangkat eksperien 'ruang dan waktu' sebagai bagian dalam perjalanan pada galeri. Pengalaman 'ruang dan waktu' mampu menceritakan sebuah alur / *sequence* Kota Pahlawan melalui instalasi seni kontemporer dari bangunan lama menuju ke bangunan baru. Keseluruhan eksperien perjalanan dalam 'ruang dan waktu' ini diekspresikan melalui detail-detail arsitektural pada setiap bagian bangunan.

Kata kunci: Galeri, Kontemporer, Sequence, Ruang, Waktu

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni kontemporer ini sendiri saat ini sedang berkembang di Indonesia. Adanya eksibit Seni Kontemporer berupa seni instalasi pada ArtJog dan Museum MACAN di Jakarta menjadi saksi bahwa seni kontemporer banyak diminati oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 1.1. (kiri) Seni Instalasi berkala ArtJog tahun 2018, (kanan) Museum MACAN

Sumber: <https://destinasian.co.id/evolusi-segar-artjog/>,
<http://indonesiatatler.com/arts-culture/arts/a-sneak-peek-of-museum-macan-indonesia-s-first-modern-and-contemporary-art-museum-will-be-opening-in-jakarta-soon>

Namun dalam perkembangannya, seni kontemporer di kota besar seperti Kota Surabaya masih belum memiliki fasilitas permanen yang mampu menampung seni

kontemporer. Eksistensi gedung seni permanen di Surabaya yang absen ini juga menjadi salah satu pertimbangan utama bagi kebutuhan rekreatif di Surabaya. Oleh karena itu, Galeri Seni Kontemporer ini akan menjadi salah satu solusi bagi masyarakat Surabaya untuk menikmati fasilitas rekreatif melalui karya seni yang relevan pada masa kini yang dituangkan dalam wujud seni kontemporer pada Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana cerita mengenai Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan dapat tersampaikan melalui bangunan. Pendekatan simbolik kemudian digunakan untuk menjawab permasalahan ini, yang menyimbolkan 'ruang dan waktu' sebagai elemen yang mampu membawa pengunjung mengalami eksperiens 2 dimensi, 3 dimensi, dan 4 dimensi pada bangunan; tidak hanya secara karya seni yang ditampilkan saja melainkan melalui *sense*.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya ini adalah sebagai wadah pengembangan seni kontemporer di Surabaya sekaligus pelestarian *heritage significance* pada kawasan sekitar, sebagai upaya peningkatan identitas Kota Surabaya yang kian lama kian pudar.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Tapak plan pada google maps via Satelit
Sumber: maps.google.com

Tapak yang dipilih merupakan eks gedung bioskop Indra yang sekarang sudah

tidak beroperasi dan tidak memiliki fungsi tetap. Gedung ini masih menggunakan tampilan kuno bangunan kolonial Surabaya, arsitektural dan nilai kultural bangunan sebenarnya masih terasa. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa bangunan ini tidak difungsikan kembali untuk memajukan kawasan sekitarnya, mengingat area ini dikelilingi oleh banyak fasilitas utama yang berpotensi berkembang ke depannya.

1.5. Peraturan Tapak

Adapun data dan peraturan tapak terkait tapak terpilih yaitu:

Lokasi: Jalan Gubernur Suryo no. 38

Status tapak: Pada area tapak terdapat bangunan eksisting berupa eks Gedung Bioskop Indra yang sudah tidak difungsikan dan bukan merupakan bangunan cagar budaya

GSB:

Utara	: 5,5m
Selatan	: 3m
Barat	: 4m
Timur	: 5m

KDB: 50% (1.911,5 m²; minimal 3 lantai untuk mencapai total luas 5.000m²)

KLB: 1,5 poin (5.735,5m²)

KDH: 10% (382,37m²)

KTB: 65% (2.500m²)

Tinggi bangunan: 15m (atau menyesuaikan dengan tinggi bangunan sekitar)

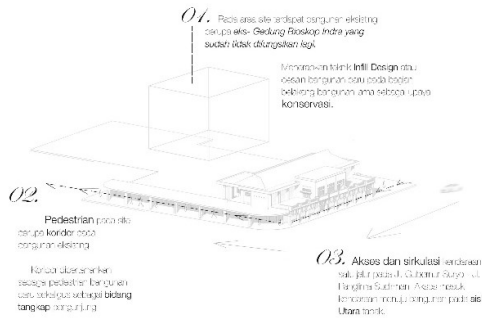
Jumlah lantai basement: 1 lantai

Batas administratif:

Utara	: Jalan Gubernur Suryo
Selatan	: Jalan Embong Trengguli
Barat	: Bank BNI
Timur	: Jalan Panglima Sudirman

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Analisa Tapak



Gambar 2.1. Visualisasi Analisa tapak terpilih
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tapak terpilih memiliki beberapa poin analisa:

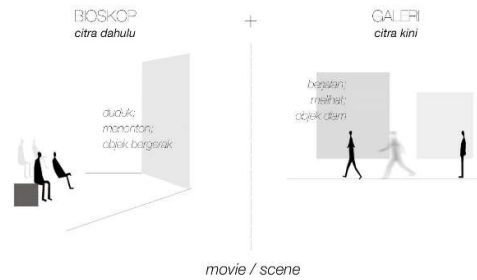
1. Pada tapak terpilih, terdapat bangunan eksisting yang dipreservasi. Teknik *Infill Design* atau desain bangunan baru akhirnya digunakan tanpa merusak dan mengubah bangunan eksisting sekaligus upaya melestarikan *heritage significance* kawasan.
2. Pedestrian pada bangunan berupa koridor / *arcade* di sekitar tapak dipertahankan dan didesain mengitari bangunan baru, sekaligus sebagai bidang tangkap pengujung dari sisi jalan Gubernur Suryo-Panglima Sudirman.
3. Sirkulasi kendaraan berupa satu jalur dari arus Jalan Gubernur Suryo menuju ke Jalan Panglima Sudirman, sehingga akses masuk kendaraan dialokasikan pada area Utara bangunan sesuai dengan arus kendaraan eksisting.

2.2. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain yang ada, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan menyimbolkan ‘ruang dan waktu’ pada eksperien dalam bangunan.

Pendekatan simbolik juga diharapkan mampu memunculkan representasi jaman yang akan ditampilkan pada bangunan lama menuju ke bangunan baru. Sehingga bagaimana nantinya, eksperien ‘bioskop’ sebagai citra lama kawasan dan eksperien ‘galeri’ sebagai citra baru yang lebih adaptif pada kawasan dapat menyatu dan menghasilkan sebuah

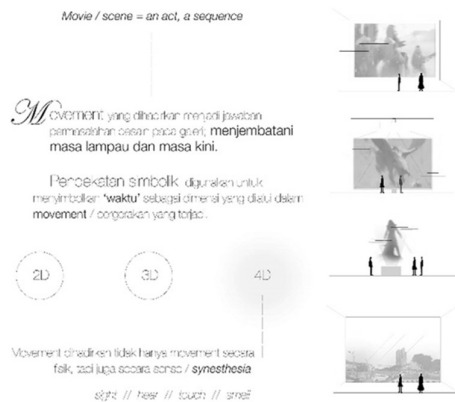
rangkaian *sequence* dalam bangunan yang menceritakan sejarah dan identitas Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan.



Gambar 2.2. Visualisasi citra bioskop dan galeri
Sumber: Dokumentasi pribadi

2.3. Konsep Perancangan

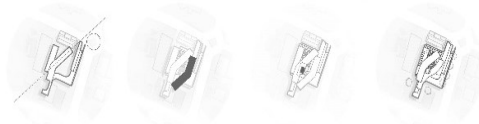
Setelah menganalisa pola kegiatan pada bioskop dalam citra terdahulu dan galeri pada citra masa kini yang ingin ditampilkan, didapatkan sebuah jawaban yang menggarisbawahi konsep bangunan, yaitu konseptual ‘ruang dan waktu’.



Gambar 2.3. Visualisasi penggambaran ‘ruang dan waktu’
Sumber: Dokumentasi pribadi

Eksperien ‘ruang dan waktu’ hanya bisa dirasakan apabila pengujung melakukan sebuah pergerakan / *movement*. Dengan adanya *movement* inilah, pengalaman ruang yang dirasakan tidak hanya berupa objek 2 dimensi dan 3 dimensi, melainkan eksperien 4 dimensi atau *synesthesia*. Karena *movement* menjadi kunci utama terwujudnya eksperien ‘ruang dan waktu’ yang ingin dicapai itulah, perancangan desain dalam bangunan akhirnya menggunakan pendalaman *sequence* / alur pergerakan yang mampu menceritakan cerita Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan.

2.4. Transformasi Bentuk



Gambar 2.4. Transformasi bentuk (dari kiri) 1, 2, 3, dan 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Transformasi desain pada bangunan baru (*Infill Design*) dibagi menjadi 4 tahapan besar rancangan desain:

1. Pada mulanya, massing disesuaikan dengan konteks urban; linkage dan nodes secara sirkulasi dan visual. Sehingga didapatkan sebuah axis bentuk utama yang mengarah pada nodes dominan kawasan, yakni bundaran / pertemuan 4 jalan dominan (Jl. Gubernur Suryo – Jl. Panglima Sudirman – Jl. Pemuda – Jl. Yos Sudarso).
2. Massa penghubung kemudian ditambahkan berupa koridor, baik koridor terbuka / *arcade* eksisting tapak maupun koridor tertutup pada area peralihan bangunan lama – bangunan baru.
3. Penambahan tower sebagai elemen arsitektural kolonial, yang berperan sebagai salah satu upaya pelestarian *heritage significance* dalam bangunan. Selain itu, tower juga difungsikan sebagai core yang menampung sirkulasi vertikal pada bangunan.
4. Akhirnya, bentuk bangunan ditransformasikan secara *façade* / tampilan menjadi lebih modern dengan elemen lengkungan agar desain bangunan baru secara visual dapat ter '*recognizable as new*'.

2.5. Pendalaman Desain dan Detail

Pendalaman desain pada Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya ini menerapkan pendalaman sequence yang ditekankan untuk menceritakan alur perjalanan dari dimensi dahulu (bangunan lama) menuju ke dimensi masa kini (bangunan baru).

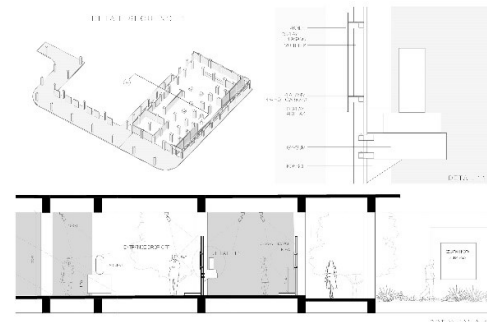
Urutan sequence dalam bangunan kemudian dibagi menjadi 4 rangkaian perjalanan:

a. Sequence 1: Prolog



Gambar 2.5. Perspektif galeri lama
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sequence permulaan atau Prolog dimulai dari dimensi waktu pada galeri bangunan lama menuju ke bangunan baru. Pada bagian ini, karya seni yang ditampilkan berupa artefak kota pada zona galeri tetap.



Gambar 2.6. Detail galeri lama
Sumber: Dokumentasi pribadi

Detail pada area ini ingin menunjukkan instalasi dan elevasi ketinggian yang digunakan untuk menampilkan karya seni pada galeri lama.

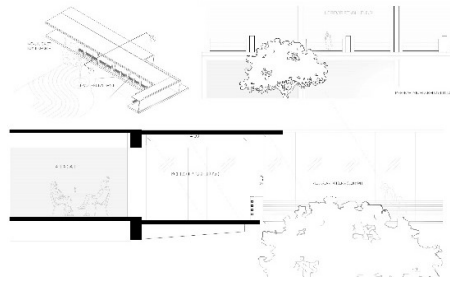
Pada area selasar galeri lama, sirkulasi pengunjung berlanjut menuju ke arcade pada sisi luar bangunan yang didesain sebagai galeri berupa koridor. Instalasi pada galeri koridor ini memberikan tampilan galeri dan aktivitas pengunjungnya dari sisi jalan Panglima Sudirman sehingga mampu menarik pengunjung ke galeri seni kontemporer ini.

b. *Sequence 2: Penghubung*



Gambar 2.7. Perspektif koridor penghubung
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian, *sequencing* berlanjut menuju ke area transisi berupa koridor yang menjembatani 2 dimensi waktu, yaitu *sequence* penghubung atau transisi. Pada area ini, pengunjung memasuki area koridor yang menghubungkan bangunan lama di lantai 2 (café dan galeri tetap) menuju ke area galeri seni kontemporer pada bangunan baru.



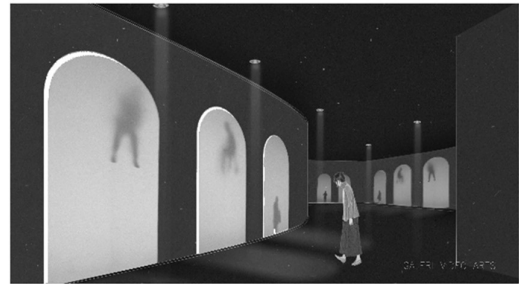
Gambar 2.8. Detail koridor penghubung
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada area ini, railing yang digunakan mengadaptasi arsitektural kolonial dari elemen bangunan eksisting dan tergambar pada detail di Gambar 2.8.

c. *Sequence 3: Penghubung (transisi)*

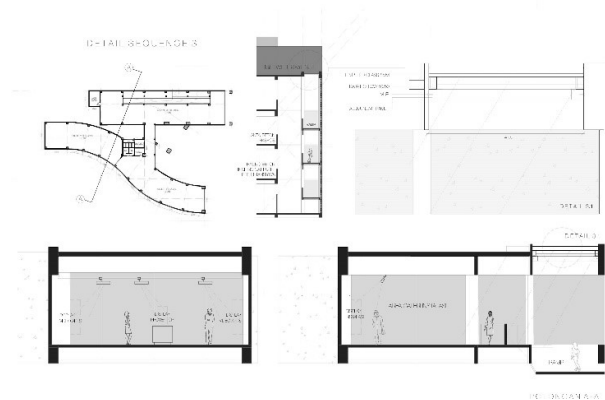


Gambar 2.10. Perspektif galeri instalasi
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2.10. Perspektif galeri video arts
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sequence ketiga ini merupakan Dialog atau bagian utama pada galeri baru. Seluruh cerita mengenai perjalanan Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan ditampilkan melalui 2 cabang seni kontemporer: instalasi dan video arts. Zoning utama pada area ini meliputi galeri seni instalasi (Gambar 2.9) dan galeri seni *Video Arts* (Gambar 2.10).



Gambar 2.11. Detail galeri instalasi dan video arts
Sumber: Dokumentasi pribadi

Detail tergambar pada Gambar 2.11. menunjukkan perbedaan antara galeri instalasi dan galeri *video arts*. Pada area galeri instalasi, pencahayaan berupa spotlight digunakan sekaligus natural lighting berupa skylight yang mampu menyinari area galeri secara *indirect*. Sedangkan pada area galeri *video arts*, ruangan dibuat tertutup dengan menggunakan pencahayaan buatan secara menyeluruh agar mendukung konten yang ditampilkan.

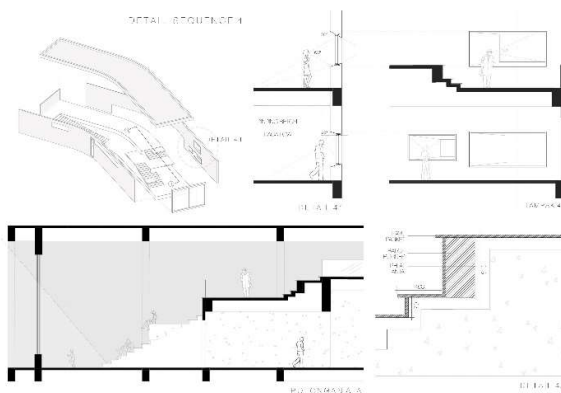
d. *Sequence* 4: Epilog



Gambar 2.12. Perspektif galeri kota pahlawan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Epilog merupakan akhir dari rangkaian cerita perjalanan dalam Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya. Pada area ini, karya seni yang menjadi *highlight* untuk ditampilkan adalah view dari Kota Surabaya itu sendiri. View dapat pengunjung rasakan melalui eksperien pada bukaan secara langsung melalui amphitheater, maupun framing view beberapa ikon urban seperti Balai Pemuda dan Balai Kota.

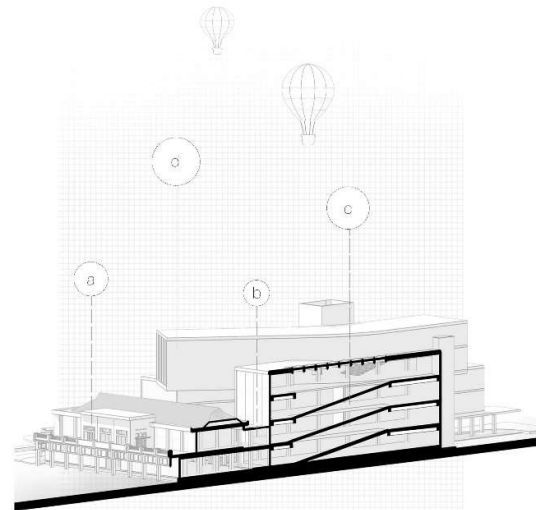
Pada rangkaian *sequence* yang terakhir ini pula pengunjung dapat menarik esensi tersendiri mengenai kisah Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan itu melalui eksperien melihat secara langsung dari *movement view* yang ditampilkan pada bukaan.



Gambar 2.13. Detail amphitheater pada galeri Kota Pahlawan
Sumber: Dokumentasi pribadi

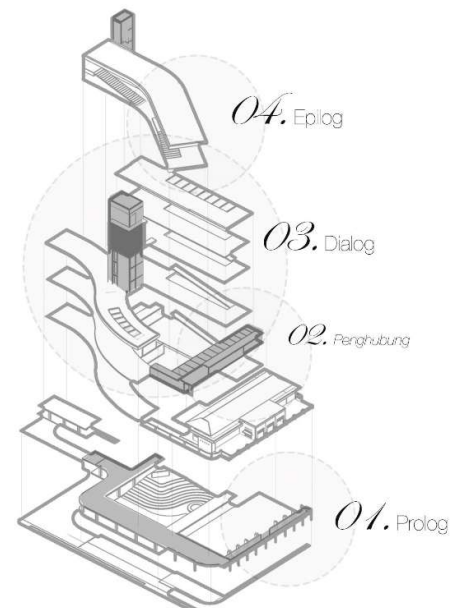
Detail pada Gambar 2.13. menunjukkan instalasi amphitheater yang mampu menampilkan kembali

citra ‘bioskop’ dalam rupa galeri pada area galeri kota pahlawan di lantai 4 dan 5 bangunan ini.



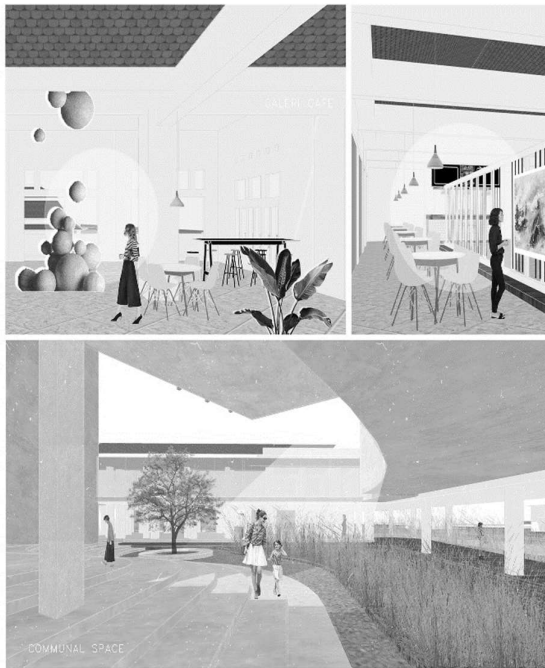
Gambar 2.14. Potongan perspektif dengan urutan sequence a. prolog, b. penghubung, c. dialog, dan d. epilog
Sumber: Dokumentasi pribadi

Alur perjalanan dalam Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan:



Gambar 2.14. Aksonometri *sequencing* pada bangunan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Selain itu, eksperien perjalanan juga ditampilkan melalui beberapa fasilitas pendukung bangunan seperti ruang komunal (amphiteater) dan café bagi para pengunjung.



Gambar 2.15. Area café dan komunal space berupa amphiteater
Sumber: Dokumentasi pribadi

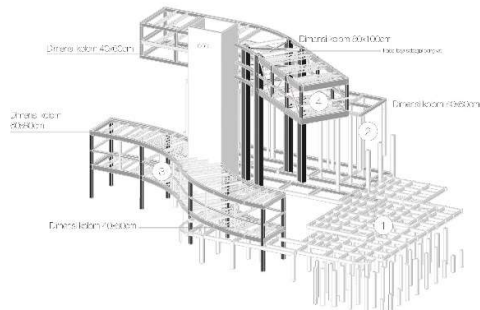
Area *amphitheater* sebagai ruang komunal bangunan didesain menghadap ke bangunan lama sebagai ‘view’ yang ditampilkan. Desain amphitheater ini juga mempertimbangkan dan berusaha memunculkan kembali citra lama tapak setempat (citra bioskop) dengan tipologi tempat duduk yang menurun yang kemudian diwujudkan dalam desain sebuah amphitheater. Tampilan cerita yang ditampilkan berupa *view movement* pengunjung pada bangunan lama.

Selain itu, elemen dan fungsi galeri juga terdapat pada zona café. Sambal menikmati suasana dan kegiatan pada café, pengunjung juga masih dapat merasakan langsung suasana galeri berupa galeri instalasi yang terdapat di setiap sudut ruangan.

2.6. Sistem Struktur

Bangunan eksisting menerapkan sistem struktur kolom-balok dengan kuda-

kuda baja sebagai sistem struktur penutup atapnya. Untuk bangunan baru, sistem struktur yang digunakan adalah baja komposit, dengan pertimbangan fungsi galeri yang membutuhkan ruang dengan bentang lebar (hingga 10m). Struktur *open web joist* juga digunakan pada rangka pelat lantai dan atap.

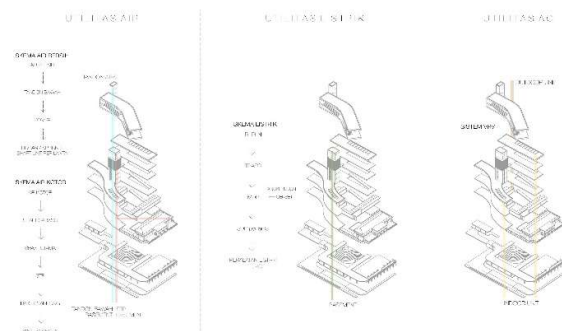


Gambar 2.13. Skema sistem struktur bangunan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada massa 4 (Gambar 2.13), sistem struktur yang digunakan adalah *Vierendeel*, atau sistem struktur dengan konstruksi jembatan. Pembebanannya mengharuskan struktur keempat kolom pada area ini diikat untuk menopang kantilever pada massa 4 ini dengan panjang mencapai 14m.

2.7. Sistem Utilitas

Skema utilitas air bersih yang digunakan menyalurkan air menuju ke tandon atas yang terletak pada tower bangunan. Kemudian dari tandon atas, sistem *downfeed* diterapkan untuk mendistribusikan air bersih menuju ke toilet di setiap lantai galeri. Sistem penghawaan yang digunakan pada galeri menerapkan sistem *VRV* (*Variable Refrigerant Volume*) pada setiap ruang dalam bangunan.



Gambar 2.14. Skema sistem utilitas bangunan
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. KESIMPULAN

Perancangan Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya ini diharapkan mampu menjadi sarana pelestarian kesenian kontemporer di Surabaya. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk memperkuat identitas kota yang kian lama kian pudar. Penerapan Teknik *Infill Design* atau desain bangunan baru pada bangunan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan tapak sekitar, terutama secara sosial dan budaya. Adanya upaya preservasi pada bangunan lama juga diharapkan mampu memberikan nilai-nilai historikal yang turut berperan dalam *heritage significance* kawasan kota, terlebih dalam meningkatkan identitas dan cerita Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan.

Dalam perancangannya, proyek ini telah mencoba menjawab permasalahan desain yang utama, yaitu bagaimana representasi jaman antar kedua dimensi waktu (bangunan lama-bangunan baru) dapat dicapai melalui elemen-elemen arsitekturalnya. Permasalahan itu kemudian telah dijawab dengan mendalami *sequence* atau alur yang diciptakan melalui proyek dengan menggunakan pendekatan simbolik. Konsep yang diterapkan diharapkan mampu memberikan esensi mengenai cerita perjalanan Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan dengan menjembatani dimensi masa lalu menuju masa kini pada Galeri Seni Kontemporer Kota Pahlawan di Surabaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, P. D. (2017). *Pengertian Seni Kontemporer, Sejarah, dan Macamnya*. Retrieved from <https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-kontemporer>
- Department of Environment and Heritage Protection. (n.d.). *Assesing Cultural Heritage Significance*. Retrieved from https://www.qld.gov.au/_data/assets/pdf_file/0030/66693/using-the-criteria
- Hadi, Y. (2017). *Museum MACAN: Museum Seni Modern & Kontemporer Pertama di Indonesia*. Retrieved from <https://www.wego.co.id/berita/museum-macan-museum-seni-modern-indonesia/>
- Kwanda, T. (2004). Desain Bangunan Baru pada Kawasan Pelestarian di Surabaya. *Dimensi Teknik Arsitektur*, 32(2), 102-109.
- Museum MACAN. (n.d.). *More about Collection: Museum MACAN*. Retrieved from <https://www.museummacan.org/>
- Santoso, J. T. (2018). *Cosman Citroen (1881 – 1935): Architect in 'booming' Soerabaja..* Netherlands: BONAS.