

Galeri Seni Kontemporer Non-Visual di Surabaya

Marietta Stefani dan Rully Damayanti
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 mariettastefani@gmail.com ; rully@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif depan Galeri Seni Kontemporer Non-Visual di Surabaya

Abstrak

Desain Galeri Seni Kontemporer Non-Visual di Surabaya ini merupakan sebuah desain galeri umum yang dikhususkan untuk penyandang tunanetra agar dapat ikut menikmati karya seni sehingga dapat menumbuhkan empati masyarakat umum. Tujuan desain galeri ini adalah untuk menghilangkan eksklusivitas galeri pada umumnya yang menjadikan elemen visual menjadi aspek utama dan memberikan pengalaman baru dalam menikmati galeri seni. Digunakan pendekatan perilaku yang disesuaikan bagi tunanetra untuk dapat berorientasi dan bermobilitas secara mandiri melalui sensori non-visual. Konsep elemen ruang dalam adalah penggunaan elemen garis dan bidang geometris yang mengarahkan dengan bentuk bangunan yang solid dan masif untuk meredupkan elemen visual bangunan dan kontras dengan tapak sekitar. Melalui pengalaman yang terjadi dapat memungkinkan pengunjung untuk menggunakan seluruh inderanya dalam menikmati seluruh karya seni. Galeri juga dilengkapi dengan ruang *workshop* sebagai fasilitas pelatihan bagi tunanetra untuk mengembangkan kemampuannya di bidang seni yang selanjutnya dapat dipamerkan di galeri.

Kata Kunci: galeri seni, seni kontemporer, tunanetra

1. PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Seni merupakan unsur yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia. Melalui karya seni tidak hanya pengalaman estetis saja yang ingin disampaikan melainkan juga pengalaman humanis melalui penyampaian makna yang terkandung dalam sebuah karya. Persepsi subjek tidak hanya ditentukan oleh rupa dari karya seni melainkan juga oleh pengalaman dan psikis dari subjek itu sendiri, oleh karena itu semua manusia harus dapat merasakan seni dengan setara. Namun galeri yang ada saat ini masih terkesan ‘eksklusif’ khususnya bagi penyandang tunanetra. Dimana untuk menikmati sebuah karya seni khususnya seni rupa, aspek visual dianggap sebagai pembentuk persepsi yang utama (Pallasmaa, 2012), ditambah dengan peraturan “dilarang menyentuh” yang

ditetapkan di hampir seluruh galeri yang ada. Aksesibilitas bagi tunanetra di galeri seni masih sangat kurang, baik untuk menikmati karya seni maupun untuk mengakses galeri itu sendiri. Selain itu juga adanya stigma masyarakat dimana penyandang tunanetra dianggap memiliki keterbatasan dalam berkarya dan beraktivitas berlawanan dengan visi dari komunitas tunanetra untuk dapat berkarya dan memiliki kemandirian di dalam diri mereka.

Di Jawa Timur sendiri, jumlah penyandang tunanetra menurut jenis-jenis disabilitas menempati posisi tertinggi ketiga yaitu sebanyak 97.767 jiwa (BPS Jatim 2012). Sehingga melihat dari relevansi pentingnya seni khususnya bagi tunanetra maka didesain sebuah Galeri Seni Kontemporer Non-Visual, dimana galeri ini dapat menjadi media bagi penyandang tuna netra untuk dapat “melihat” kembali seni melalui pengalaman ruang yang meredupkan aspek visual, memberikan pengalaman multisensori untuk dapat menciptakan, mengamati, dan menikmati karya seni non-visual. Untuk menjadi yang pertama di Surabaya, memberikan gagasan baru yang sekaligus mendukung program inklusivitas pemerintah yang sudah sangat berkembang di Surabaya.

2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan pengalaman ‘melihat’ karya seni kepada tunanetra dan menumbuhkan empati bagi masyarakat umum yang normal/awas melalui sekuensruang galeri, fleksinilitaas ruang dan *wayfinding* non-visual.

2.3 Tujuan Perancangan

Dengan perancangan galeri ini, diharapkan dapat menghantarkan subjek yaitu tunanetra (*totally blind* dan *low vision*) dan masyarakat umum yang normal/awas untuk dapat menikmati objek (karya seni) dengan setara melalui pengalaman arsitektur galeri seni.

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1. Lokasi tapak
Sumber: maps.google.com

Berada di jalan Gebang Putih, Kecamatan Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur. Tapak berada di sebelah sekolah SMPLB-A YPAB Surabaya. (Gambar 2.1)



Gambar 2.2. Peta peruntukan dan tampak depan tapak eksisting
Sumber: maps.google.com

Data Tapak

Nama jalan : Jl. Gebang Putih
 Status lahan : Gedung serbaguna YPAB
 Luas lahan : 9180 m²
 Peruntukan : Sarana Pelayanan Umum
 GSB depan : 4 meter
 GSB keliling : 3 meter
 KDB : 50 %
 KLB : 1.5 poin
 KDH : 10%
 Tinggi bangunan : 15 meter
 Basemen maks. : 1 lantai
 (Sumber : petaperuntukan.cktr.web.id)

2.2 Analisa Tapak dan Respon Desain



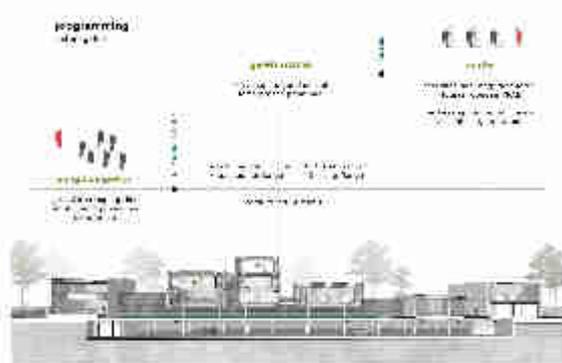
Gambar 2.3. Analisa tapak

Analisis batasan-batasan tapak berpengaruh terhadap orientasi, zoning dan fungsi bangunan. Tapak dengan bentuk memanjang dengan bentuk memanjang kebelakang memberikan privasi pada zoning

bagian belakang dengan bagian depan menghadap ke jalan Gebang Putih. Selain itu bersebelahan dengan sekolah YPAB sehingga galeri dapat saling berintegrasi dengan sekolah dan Gedung serbaguna pemerintah sehingga dapat menjadi komplemen untuk acara khusus.

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1 Program Sistem Galeri



Gambar 3.1. Potongan perspektif keseluruhan massa

Galeri utama dan studio pelatihan saling berintegrasi dimana hasil dari pelatihan seni berkesempatan untuk dipamerkan di galeri utama melalui proses kurasi dan hasil penjualan karya seni akan digunakan untuk pembiayaan pelatihan. Galeri utama bersifat publik sedangkan pelatihan dikhususkan bagi tunanetra bekerjasama dengan YPAB. Untuk pengunjung galeri, dibagi menjadi kelompok 20 orang dengan 1 pemandu dengan waktu total 120 menit untuk menjaga kualitas kunjungan.

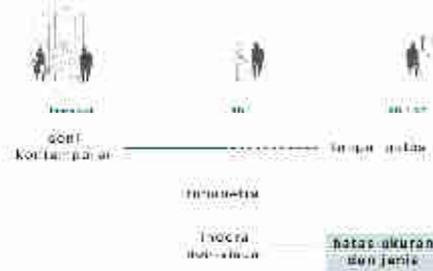
3.2 Analisa Subjek dan Objek



Gambar 3.2. Analisa subjek

Subjek tunanetra yang dibagi menjadi 2 yaitu *totally blind* dan *low vision*, dimana keduanya memiliki keterbatasan sensori visual dan kepekaan pada indera-indera lain dibandingkan dengan orang normal/awak yang cenderung kuat pada sensori visualnya. Menggunakan elemen-elemen yang dapat

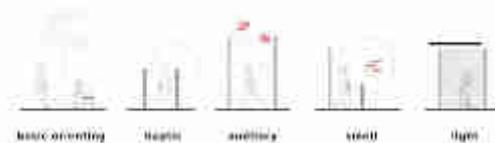
memudahkan tunanetra untuk dapat berorientasi dan bermobilitas dengan mandiri (Hosni, 1996).



Gambar 3.3. Analisa objek

Sedangkan objek yang akan dipamerkan di galeri merupakan karya seni kontemporer yaitu seni yang tanpa batas, namun untuk merespon pengguna tunanetra dipasang batas berupa ukuran dan jenis karya seni yang dikategorikan menjadi 3 yaitu: instalasi, 3D dan 2D. (Gambar 3.3)

3.3 Pendekatan Perancangan



Gambar 3.3. Multisensory experience

Untuk menjawab masalah desain diatas, digunakan pendekatan perilaku dengan teori *wayfinding* dengan *senses as perceptual system* dimana subjek memperoleh persepsi melalui pengalaman ruang menggunakan indera-indera yang bekerja bersama (Gibson, 1966). Sehingga diharapkan subjek tunanetra dan normal/awak dapat menikmati karya seni dengan pengalaman ruang yang setara.

3.3 Konsep Perancangan



Gambar 3.4 Konsep perancangan

Berdasarkan pendekatan perilaku tersebut, muncul intensi desain yaitu galeri yang merupakan pertemuan antara subjek dan objek menggunakan media 'pengalaman multisensori' sebagai media perantaranya,

dimana desain galeri mencoba untuk meredupkan aspek visual sehingga penggunaan indera lain menjadi penting.

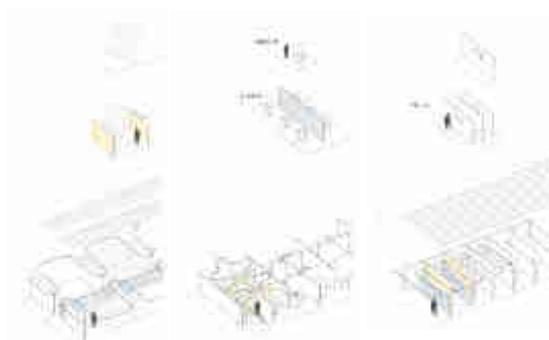


Gambar 3.5. Penerapan konsep pada desain

Konsep perancangan dibagi menjadi 2 yaitu konsep ruang dan konsep bentuk. Perancangan ruang menggunakan elemen bidang yang membentuk garis sebagai elemen pengarah, media perabaan dan menciptakan pembayangan, bukan sebagai elemen yang meruang-ruangi. Sedangkan pada perancangan bentuk, terbagi menjadi 2 yaitu *sequence* dan *form*. Pada tahapan *sequence* terdapat 2 tahapan yaitu fase progresif dan fase repetitif, fase progresif merupakan transisi dari zona publik untuk siap masuk ke galeri dengan teori *aesthetic attitude* (Bosanquet, 1892), sedangkan fase repetitif merupakan fase klimaks yang merepetisi massa galeri berdasarkan *zoning*. Pada konsep bentuk menggunakan elemen garis dan bidang untuk meredupkan elemen visual dan ekspresi bangunan yang kontras dengan tapak.

3.4 Transformasi Bentuk

3.3.1 Transformasi Mikro



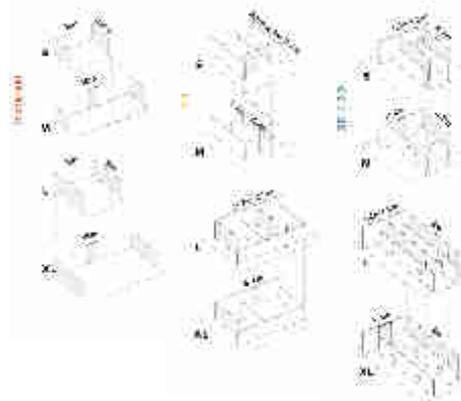
Gambar 3.6. Transformasi Mikro (dari kiri) galeri instalasi, galeri 3D, galeri 2D-3D

Transformasi ruang berdasar kategori 3 jenis karya seni :

1) Transformasi galeri instalasi berbentuk ruang, menggunakan dinding fleksibel memungkinkan berbagai ukuran ruang, ditambahkan dinding fix sebagai *landmark* untuk perpindahan antar ruang instalasi.

2) Transformasi galeri 3D menampung karya seni 3D-4D, pertama ditarik radius 90cm dari meja ekshibit untuk mendefinisi ruang dan memungkinkan untuk dapat dilihat dari berbagai arah. Kemudian dinding fix membagi menjadi segmen-segmen, dan dinding fleksibel membagi menjadi segmen yang lebih kecil.

3) Transformasi galeri 2D-3D menampung karya seni 2D-3D sehingga membutuhkan elemen bidang. Bidang disusun paralel mempertimbangkan studi gerak dan pengalaman subjek, kemudian bidang ditarik membentuk *zig-zag* sebagai pengarah sirkulasi.



Gambar 3.7. Standar modul karya seni

Dari transformasi ruang dengan adanya dinding fleksibel, memungkinkan ruang dengan berbagai ukuran. Digunakan ukuran S dan M sebagai standar modul dengan rumusan $2x \text{ modul S} = \text{modul M}$ dan $2x \text{ modul L} = \text{modul XL}$. (Gambar 3.7)

3.3.2 Transformasi Meso

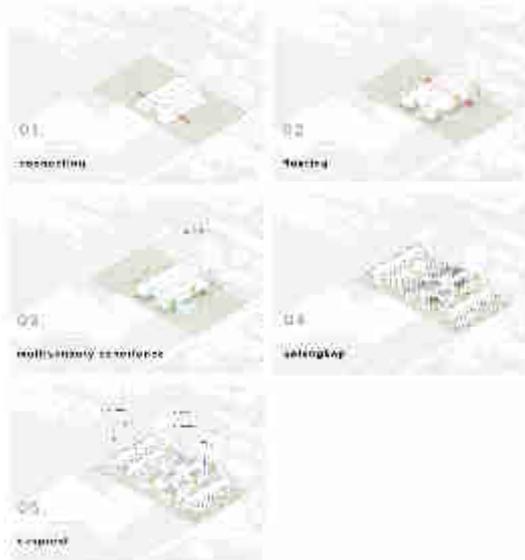


Gambar 3.8. Transformasi Meso

Penataan ruang membentuk massa bangunan galeri utama :

- 1) Penataan ruang galeri linear dan teratur berdasarkan *zoning*
- 2) Repetisi vertikal sesuai dengan *zoning* dan dimensi dari masing-masing jenis karya seni.
- 3) Ditambahkan area komunal/ area istirahat pada setiap 6-12 karya atau setiap 6-9 menit.
- 4) Menggunakan sirkulasi *ramp* yang linear dan searah untuk memudahkan tunanetra dan menjaga kualitas pengalaman ruang.

3.3.3 Transformasi Makro



Gambar 3.9. Transformasi Makro

Penataan massa pada tapak :

- 1) Menghubungkan ketiga massa galeri dengan sirkulasi utama dan peletakan galeri di bagian tengah sebagai hirarki tertinggi.
- 2) Menaikkan massa galeri sebagai respon kebutuhan untuk mendukung *sensory experience* di sirkulasi utama dan galeri menyebabkan terbentuknya ruang komunal dan galeri temporer *outdoor*.
- 3) Dengan terbentuknya kolam, taman dan efek solid-void mendukung stimuli indera saat melalui sirkulasi utama sebagai awal dari fase progresif.
- 4) Ditambahkan area pelengkap yaitu massa penerima di bagian depan yang merupakan area publik sedangkan galeri temporer dan studio dan kantor diletakkan di bagian belakang untuk zona yang lebih privat.

- 5) Bentuk bangunan merupakan *offset* dari bentuk dasar persegi panjang dengan memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami melalui sela-sela fasad.

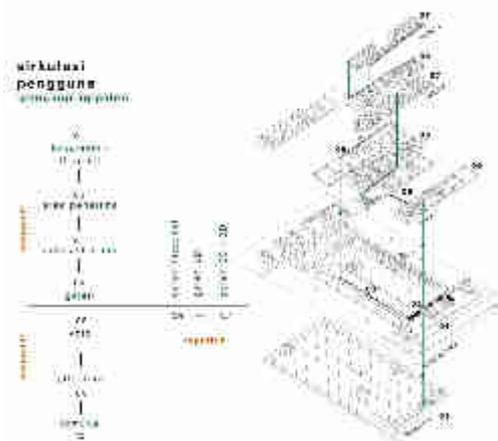
3.5 Ekspresi Bangunan



Gambar 4.0. Ekspresi bangunan menurut sudut pandang *low vision* (kiri) dan normal/awak (kanan)

Massa disusun dengan perbedaan level sehingga terlihat berlapis-lapis dari tampak depan. Merespon pengguna dengan *low vision*, fasad menggunakan elemen solid masif dengan bentuk dasar persegi panjang tanpa detail meredupkan elemen visual dilihat dari tampak depan dari jalan utama. Massa dengan susunan bidang-bidang membentuk pembayangan dan garis perspektif yang jelas sebagai pemberi arah khususnya bagi penyandang *low vision*.

3.6 Sistem Sirkulasi



Gambar 4.1. Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi pengunjung dimulai dari basemen atau *drop-off* masuk ke area penerima menggunakan *lift* kemudian melalui sirkulasi utama untuk menuju ke galeri utama dan galeri

temporer. Untuk pengelola dan peserta pelatihan studio yang berlangsung berbulan-bulan, terdapat *lift* dari basemen yang menuju langsung ke kantor dan studio yang juga dapat langsung menuju galeri temporer. Sirkulasi galeri dimulai dari galeri instalasi, 3D kemudian 2D-3D menggunakan *ramp*.

4. PENDALAMAN SEQUENCE

Menggunakan ritme progresif dan repetitif untuk mempersiapkan kepekaan indera-indera untuk masuk ke fase klimaks yaitu galeri utama yang disusun repetitif.

4.1 Fase Progresif (awal)



Gambar 4.1. Area Penerima

Fase progresif dimulai dari area penerima pada gambar 4.1 yang dilengkapi dengan *guiding blocks* sebagai bantuan tunanetra untuk berorientasi dan bermobilitas. Pada area penerima dilengkapi juga dengan kafe dan *gift shop* untuk menjaga kelangsungan galeri untuk meraih pengunjung dengan tujuan lain.



Gambar 4.2. Sirkulasi utama (kiri); material utama (kanan)

Setelah melalui area penerima, untuk menuju galeri pengunjung akan melewati sirkulasi utama pada gambar 4.2 dengan pengalaman multisensori melalui media *water feature*, pepohonan dan material

bertekstur sebagai pengarah sekaligus membangun suasana kontemplatif.

4.2 Fase Repetitif



Gambar 4.3. Galeri Instalasi

Dimulai dengan galeri seni instalasi (area solid) yang bersifat semi publik, menampilkan karya seni instalasi yang membutuhkan ruang yang besar dan fleksibel dengan dinding tengah sebagai *landmark* yang menggunakan material kamprot dan *skylight* yang memasukkan pencahayaan alami yang membantu sebagai *landmark* (Gambar 4.3).



Gambar 4.4. Galeri 3D

Kedua adalah galeri 3D yang menampilkan karya seni 3D dengan elemen bidang *fix* yang digunakan sebagai *landmark* dan bidang fleksibel yang mewadahi berbagai ukuran karya. Dinding *fix* dan fleksibel dibedakan menggunakan tekstur material yang berbeda. (Gambar 4.4)



Gambar 4.5. Galeri 2D-3D

Terakhir adalah galeri 2D-3D yang mewadahi karya 2D-3D yang membutuhkan elemen bidang sebagai media pameran.

Menggunakan repetisi dinding yang disusun zig zag sebagai elemen pengarah dan bidang tempel/gantung yang dibedakan dengan tekstur material. (Gambar 4.5)



Gambar 4.6. Void

Diantara massa-massa galeri terdapat bagian void yang juga berepetisi sebagai fase jeda saat transisi massa. Susunan antar kedua massa membentuk wind tunnel sehingga angin dapat dirasakan saat melewati jembatan void. (Gambar 4.6)

4.1 Fase Progresif (akhir)



Gambar 4.7. Gift Shop

Setelah melalui massa galeri, pengunjung akan memasuki area gift shop yang menjual hasil karya merchandise dari YPAB dan studio pelatihan. (Gambar 4.7)

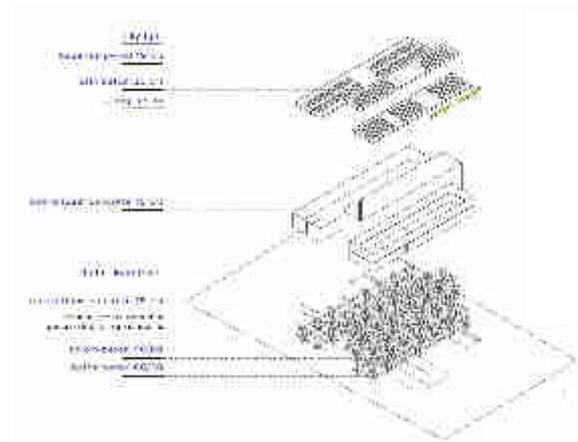


Gambar 4.8. Area Komunal

Terakhir merupakan area komunal yang dapat digunakan sebagai area berkumpul dan juga berfungsi sebagai galeri outdoor yang bersifat non-formal. Area ini menggunakan

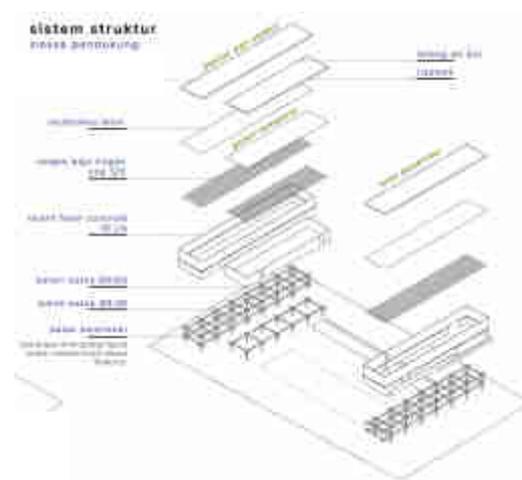
kolam reflekti sebagai landmark untuk membagi area menjadi 2 bagian kanan dan kiri, sedangkan keseluruhan area menghubungkan area penerima dan galeri temporer di bagian belakang yang juga dapat digunakan sebagai ekstensi dari galeri temporer. (Gambar 4.8)

5. SISTEM STRUKTUR



Gambar 5.1. Struktur Galeri Utama

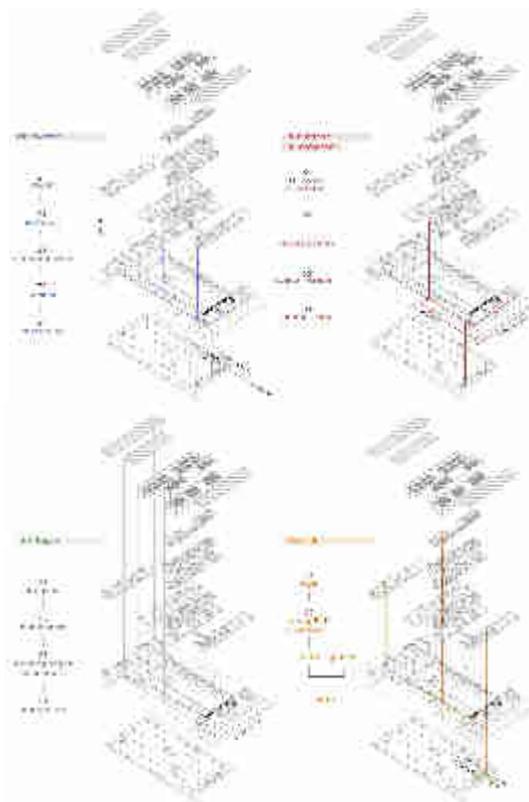
Galeri utama menggunakan struktur kolom balok beton dengan balok kantilever yang menahan fasad masif menggunakan material board foam concrete. Skylight pada massa galeri menggunakan kaca low-e dengan struktur atap plat beton.



Gambar 5.2. Struktur Massa Pendukung

Massa pendukung menggunakan struktur kolom balok beton juga dengan kantilever untuk menahan fasad dengan material board foam concrete dengan atap rangka baja dan penutup atap bitumen.

6. SISTEM UTILITAS



Gambar 6.1. Utilitas air bersih, air kotor dan kotoran (atas), air hujan, listrik (bawah)

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dari tandon bawah hingga toilet di lantai 2. Air kotor dan air hujan menggunakan pompa untuk menuju saluran kota. Air hujan terlebih dahulu ditampung oleh bak kontrol menuju penampungan sementara. Utilitas listrik menggunakan SDP pada setiap massa yang dialirkan dari MDP di area servis di basemen.

7. KESIMPULAN

Rancangan Galeri Seni Kontemporer Non-Visual ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi tunanetra dan masyarakat umum dalam menikmati karya seni. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi wadah bagi tunanetra untuk mengembangkan diri dan menumbuhkan empati masyarakat terhadap komunitas tunanetra. Galeri ini sebagai respon dari kurangnya aksesibilitas bagi tunanetra di galeri seni dimana rancangan ini mencoba menjawab masalah desain yaitu bagaimana galeri dapat diakses oleh tunanetra melalui pengalaman multisensori yang

memudahkan tunanetra dan memberi pengalaman baru pada masyarakat umum dalam menikmati sebuah galeri.

DAFTAR REFERENSI

- Bosanquet, B. (1892). *A history of aesthetic*. London: Allen & Unwin.
- Hosni, I Drs. (1996). *Buku Ajar Orientasi dan Mobilitas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Gibson, J. J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Boston, MA: Houghton Mifflin