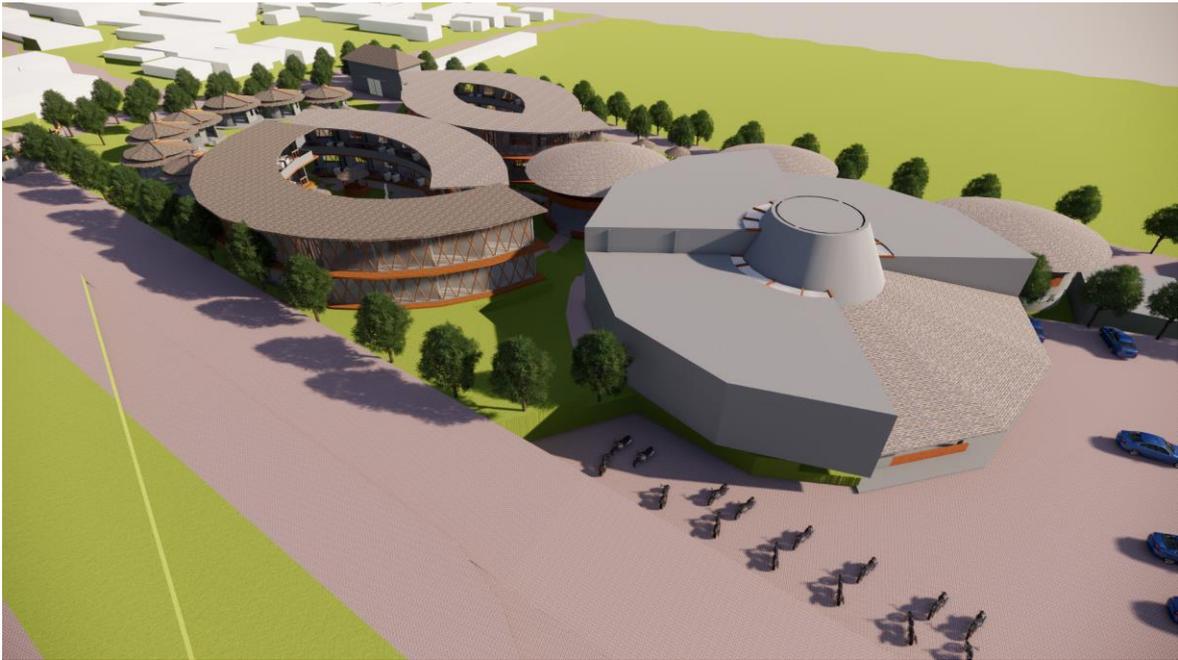


Fasilitas Studio dan Galeri Seni Rupa di Batu

Febiyanti Hendriyanto dan Ir. Danny Santoso Mintorogo, M. Arch., Ph. D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 bi.febi.fh@gmail.com; dannysm@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Fasilitas Studio dan Galeri Seni Rupa di Batu

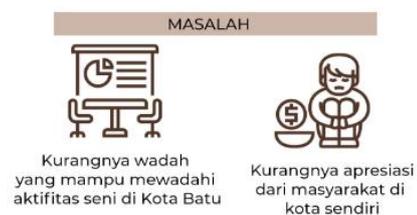
ABSTRAK

Desain dibuat berdasar keresahan seniman Kota Batu yang mengeluhkan kurangnya fasilitas untuk komunitas seniman rupa, sehingga banyak seniman berpotensi Kota Batu yang mencari apresiasi lebih di luar kota. Desain bertujuan untuk memberi fasilitas kepada komunitas seniman rupa Kota Batu yang kurang terwadahi dan membawa masyarakat Kota Batu lebih dekat dengan seni rupa dalam kota dalam satu wadah bangunan. Masyarakat dan seniman diajak untuk merasakan proses kreatif dalam bangunan maupun landscape bangunan. Berangkat dari permasalahan dan konsep yang ada, dirancang dengan pendekatan desain Arsitektur perilaku. Fasilitas ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu galeri; studio butsir, studio pahat dan cor, dan studio lukis; cafetaria; gudang; ruang workshop; dan kantor. Suasana dalam desain dibuat lebih intim untuk memberikan kesan personal untuk berkontemplasi.

Kata Kunci: seni rupa, arsitektur perilaku, karakter ruang, kota batu, fasilitas seni, galeri seni.

1.PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Gambar 1.2 Masalah Desain

Kota Malang dan Batu memiliki potensi seni yang besar, kota ini menghasilkan banyak seniman ternama yang karyanya telah menghiasi dinding dan instalasi nasional bahkan internasional.

Malang memiliki banyak seniman lukis maupun pahat Malang yang menyayangkan Kota Malang tidak memiliki fasilitas dan komunitas yang memadai untuk komunitas mereka. Hal ini mengakibatkan banyak seniman Malang yang melancong ke Yogyakarta dan Bali kebanyakan, ada juga

yang melancong ke Jakarta, lantaran di kota tersebut mereka mendapat lebih banyak apresiasi dan komunitas yang saling mendukung. Menurut Effendy S (seniman asal Malang) para perupa hijrah ke kota lain lantaran belum ada wadah dan komunitas yang mendukung. Termasuk dukungan dari pemerintah Kota Malang. “Malang kehilangan aset berharga. Banyak seniman pindah ke luar Malang,” kata Effendy S. Dalam wawancaranya bersama terakota.id, Effendy S menyebutkan nama-nama seniman Malang yang malah terkenal di luar kota. salah satu yang disebutkan adalah Yoyok Sahaja, seorang perupa asal Malang yang terkenal di Kota Yogyakarta.

Beberapa seniman Malang mengadakan workshop untuk tetap melestarikan seni rupa di Malang untuk murid-murid SMA. Workshop yang diadakan ternilai kurang terfasilitasi dengan baik karena acara tersebut hanya akan di gelar di pendapa sederhana, dimana siswa SMA tersebut akan duduk di lantai dan tangan yang juga harus menempel lantai.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditemukan dalam proyek ini terdapat 2 masalah, yaitu:

Bagaimana menciptakan wadah yang memadai untuk seniman Kota Malang-Batu terutama seniman baru yang masih belum memiliki studio/tempat kerja pribadi dengan tujuan melestarikan komunitas seniman rupa.

Bagaimana menciptakan wadah yang mampu meningkatkan ketertarikan masyarakat akan kesenian rupa di Kota Malang-Batu. Dengan tujuan memberi apresiasi lebih pada seni rupa kota Malang-Batu.

1.3. Tujuan Perancangan



Gambar 1.3 Sasaran Desain

Terdapat 3 tujuan perancangan dari proyek ini yaitu:

Memberi ruang dan fasilitas yang nyaman dan kondusif bagi para seniman lukis, butsir, pahat dan cor.

Menciptakan tempat dimana masyarakat dapat melihat langsung proses pengerjaan karya seni sekaligus sebagai tempat hiburan.

Menciptakan ruang dimana masyarakat bersentuhan langsung dengan proses seni dan kreatifitas.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Tapak berlokasi di Jalan Sultan Agung, Kecamatan Batu, Kota Batu. Lokasi tapak berdekatan dengan Jalan Abdul Ghani dan hutan Kota Batu yang terdapat persis di belakang lahan yang akan digunakan.

Sirkulasi kendaraan padat di Jalan Abdul Ghani dan Jalan Sultan Agung yang memiliki 4 ruas jalan. Jalan cukup ramai terutama di hari libur yang diakibatkan oleh pengunjung ke arah Museum Angkut, Sirkuit Motorcross Batu, dan beberapa tempat hiburan seperti hotel dan tempat makan lainnya di area site.



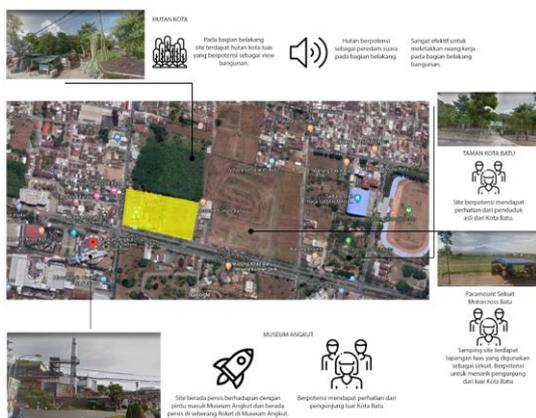
Gambar 1.4 Kepadatan Jalan sekitar Site
Sumber: Google Maps

Data dan Peraturan Bangunan:

Luas Lahan	: ±12.780 m ²
KDB	: 60%
KDH	: 10%
KLB	: 1.8
GSB	: 9m
TB	: 14m

Zona lahan diperuntukkan sebagai kawasan

pendapatan dan jasa.



Gambar 1.5 Bangunan Sekitar Site

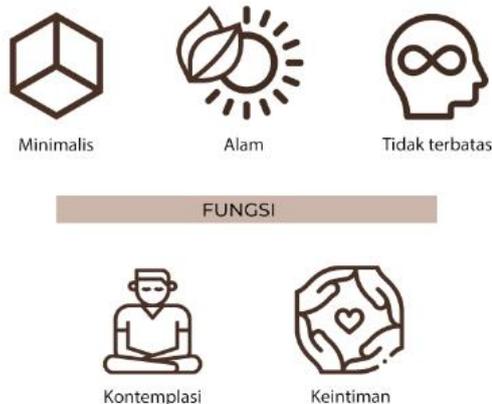
Pada sekitar tapak terdapat beberapa lokasi yang berpotensi menaikkan pengunjung, yaitu Museum Angkut, Paramount Sirkuit Motorcorss, dan Taman Kota Batu yang mampu menarik pengunjung dari dalam Kota Batu sendiri.

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Konsep

Konsep berangkat dari latar belakang, masalah yaitu kurangnya fasilitas untuk mewadahi komunitas seni rupa di Kota Batu, banyak seniman rupa yang mencari apresiasi di luar Kota Batu. Ditentukanlah 2 sasaran dari latar belakang tersebut, yaitu seniman muda (untuk melestarikan komunitas seni rupa Kota Batu) dan masyarakat (untuk menambah apresiasi terhadap seni rupa Kota Batu sendiri). Untuk menysasar 2 kelompok tersebut, terbentuklah konsep kreatif, dimana masyarakat memerlukan pengalaman menarik yang berhubungan langsung dengan kreatifitas, sedangkan untuk seniman memerlukan tempat kerja yang selain nyaman, namun mampu membangkitkan kreatifitas dalam proses bekerja.

PERSONAL IN PUBLIC SPACE



Gambar 2.1 Personal in Public Space

Konsep kreatif yang dimaksud diambil dari teori (Wallas dalam Botella, 2013) yang mengemukakan 4 proses kreatif, yaitu *preparation* (tahap persiapan), *incubation* (tahap pengeraman), *illumination* (tahap ilham/inspirasi), dan *verivication* (tahap pengujian). Dari 4 proses tersebut diambil satu inti utama, yaitu *Personal in Public Space*, tujuan pengerucutan ini adalah untuk memberi tempat bagi pengunjung maupun seniman untuk memproses sendiri dalam satu ruangan personal guna kontemplasi dan ruangan yang lebih intim. Ruang personal yang diambil adalah ruang yang minim detail, bersentuhan dengan alam, dan ruangan yang tidak terbatas (luas).

Konsep telah diterapkan dalam bangunan sebagai berikut:

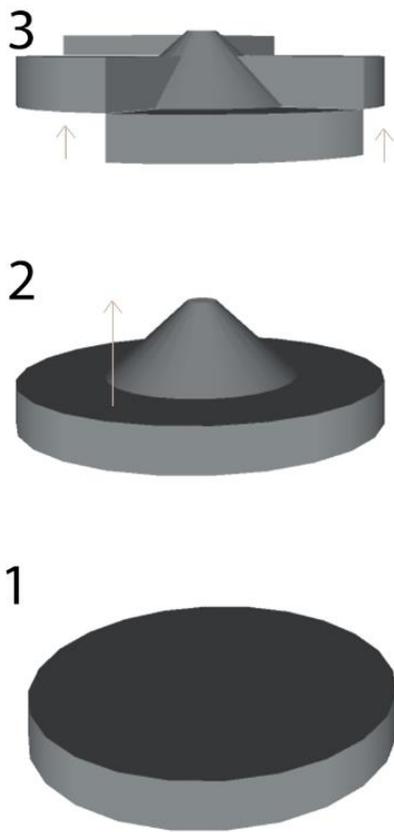
-*Preparation* (tahap pengumpulan informasi, dimana individu memiliki bekal informasi): Galeri

-*Incubation* (tahap personal, dimana individu memroses informasi secara personal): *Atrium of Light & Lounge*

-*Illumination* (tahap personal, dimana individu memroses informasi secara personal): *Atrium of Light & Lounge*

-*Verivication* (proses pengujian dan komunikasi 2 arah terjadi): Studio & Galeri outdoor

2.2. Transformasi Bentuk



Gambar 2.2 Transformasi Bentuk

1. Galeri yang pada dasarnya bulat untuk mencakup seala sisi pada site, supaya pemandangan dapat dinikmati tanpa adanya batasan.
2. Pada area tengah di naikkan ke atas membentuk kerucut untuk membentuk ruang Atrium Of Light sekaligus penghubung antar ruang (sirkulasi).
3. 3 sisi dinaikkan untuk mendapatkan view yang berbeda dari ketinggian dan cara pandang yang berbeda.

2.3. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, diambil pendekatan perilaku untuk mengatasi permasalahan dan pencapaian tujuan desain. Teori yang diambil untuk pendekatan perilaku adalah teori Geoffrey Broadbent yaitu *Container of Activities* dan *Modifying Behavior*.

-Teori *Container of Activities* diterapkan pada ruang pameran outdoor yang berguna juga sebagai ruang berkumpul baik untuk seniman ataupun pengunjung. Ruang tersebut dapat digunakan untuk bersosialisasi, hal tersebut juga sebagian dari proses kreatif.

- Teori *Container of Activities* diterapkan juga pada galeri seni yang berguna juga sebagai ruang ‘preparation’. Ruang tersebut dapat digunakan pengunjung untuk mengeksplor imajinasi dengan melihat hasil-hasil karya dari seniman rupa.

-Teori *Container of Activities* diterapkan juga pada atrium of light yang berguna juga sebagai ruang kontemplasi. Ruang tersebut dapat digunakan pengunjung untuk merasakan kepersonalan dari segi pembentukan ruang yang minim detail dengan sentuhan alam.

-*Modifying Behavior* diterapkan dalam sirkulasi yang mampu mengarahkan pengunjung sesuai dengan 4 karakter ruang yang akan dibawa.

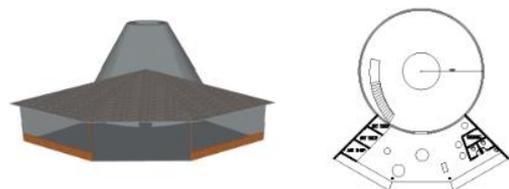
-*Modifying Behavior* diterapkan ke dalam beberapa aspek dalam galeri, yang pertama menambahkan bukaan view untuk menambah kesan luas, sehingga pengunjung merasa lebih flexibel dan nyaman. Kedua, meminimaisir kolom untuk menambahkan kesan luas dan bebas berekspresi dalam galeri. Ketiga galeri yang di frame dengan hutan sekitar, menambah kesan bebas pada karya seni. Tidak semua karya di frame di tembok tertutup, tapi di frame dengan view sekitar.

2.4. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih dalam proses desain adalah karakter ruang untuk menciptakan suasana personal bagi pengunjung dan seniman.

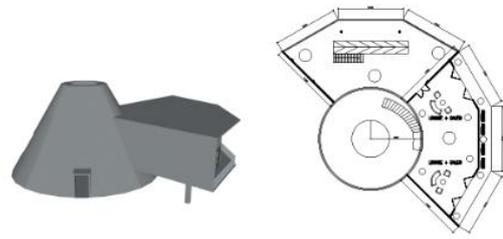
1. Galeri Seni Rupa

Galeri seni rupa merupakan bangunan sirkulasi inti dari keseluruhan bangunan, dimana pengunjung akan disambut oleh galeri dan sebagai jalan keluar bagi pengunjung. Area galeri menghubungkan parkir dengan site utama yang lebih private. Galeri dibagi menjadi 4 bagian utama, pengunjung diajak untuk menikmati 4 bagian dari proses kreatif dalam galeri.



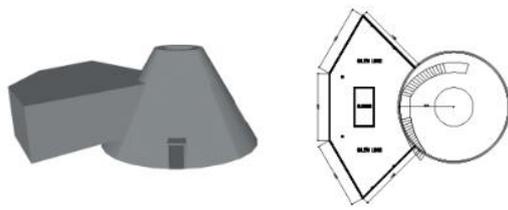
Gambar 2.3 Lantai Pertama Galeri

Lantai pertama galeri difokuskan untuk menyambut pengunjung dari parkir, Art Shop dan beberapa patung dipamerkan, diberi kesan lebih ramai untuk penyambutan dan terbuka.



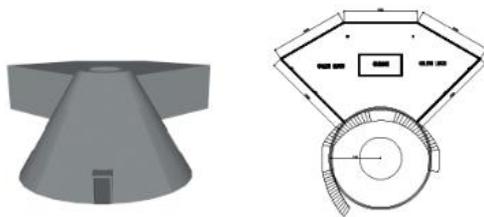
Gambar 2.4 Atrium Of Light

Atrium of Light adalah sirkulasi utama, dimana pengunjung diajak untuk merasakan ke-personalan dari bangunan, dimana material concrete dipilih untuk menunjukkan kesederhanaan bangun dan lebih mengekspos unsur alam pada bangunan.



Gambar 2.5 Lantai Kedua Galeri

Lantai kedua galeri pengunjung diajak untuk menikmati karya 2 dimensi, pengunjung diajak untuk focus pada karya-karya seni dengan tujuan eksplorasi karya.

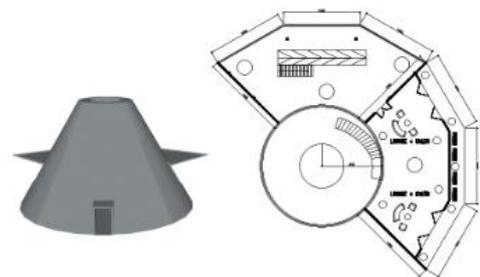


Gambar 2.6 Lantai Ketiga Galeri

Lantai ketiga menghadap langsung ke site dalam, pengunjung diajak untuk melihat proses pembuatan karya-karya seni dibagian lain dari site.

Gambar 2.7 Lantai Keempat Galeri

Lantai keempat menghadap langsung ke hutan kota Batu yang berada persis di belakang site. Lantai keempat difokuskan sebagai lounge, dimana pengunjung dapat menikmati karya 3 dimensi dan 2 dimensi sambil bersantai menikmati keintiman dan kepersonalan bersama pengunjung lain.



Gambar 2.8 Lantai Transisi Galeri

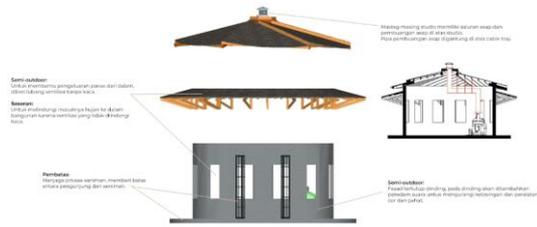
Lantai transisi didesain lebih terbuka sebagai peralihan dari galeri yang indoor ke galeri outdoor dan studio-studio yang ada. Lantai transisi juga berguna sebagai akses keluar masuk karya ke dalam galeri.

2. Studio

Terdapat 3 jenis studio yang disediakan dalam bangunan, yaitu studio lukis, studio butsir, dan studio pahat dan cor. Pada semua studio memiliki ke-khasan yang sama, yaitu memiliki batasan kecil antara seniman dan pengunjung, batasan tersebut berupa pagar kecil saja, supaya tetap ada interaksi dari 2 pihak namun seniman juga masih memiliki personal spacenya.



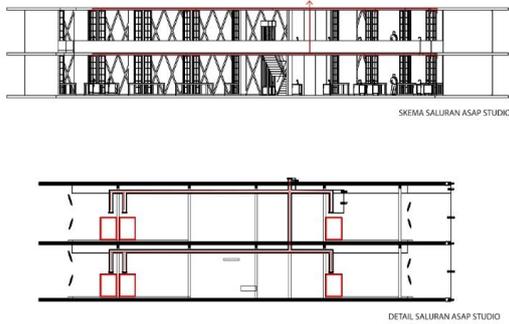
Gambar 2.8 Studio Lukis & Butsir



Gambar 2.9 Studio Pahat & Cor

Pada masing-masing studio disediakan perabot khusus untuk mempermudah kerja seniman, seperti meja putar, penyangga kanvas, wastafel yang dekat dengan seniman, dan oven sesuai dengan fungsi studio.

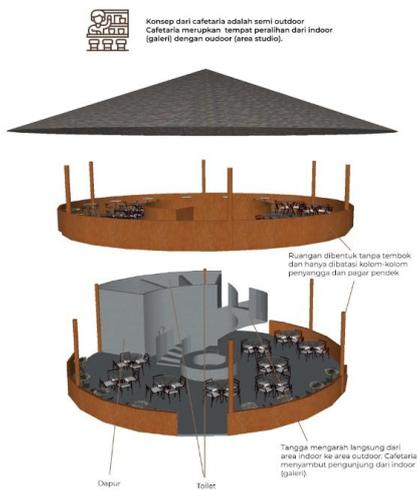
Disediakan oven di beberapa studio sesuai dengan fungsi studio, maka dari itu disediakan juga pembuangan asap pada masing-masing studio yang menggunakan oven/tungku pemanas.



Gambar 2.10 Detail Pembuangan Asap

3. Kafetaria

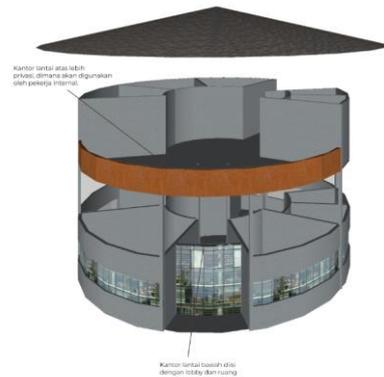
Konsep yang diangkat untuk kafeteria adalah semi outdoor. Kafeteria terletak persis diantara galeri dan studio outdoor, maka dari itu dibuatlah kafeteria yang merupakan peralihan dari indoor ke outdoor.



Gambar 2.11 Kafetaria

4. Kantor

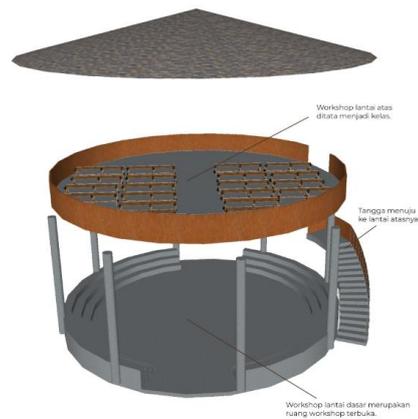
Kantor terdiri dari 2 lantai, dimana lantai pertama digunakan juga sebagai ruang meeting, Customer Service, dan ruang arsip. Sedangkan pada lantai ke 2, digunakan untuk pekerja internal.



Gambar 2.12 Kantor

5. Workshop

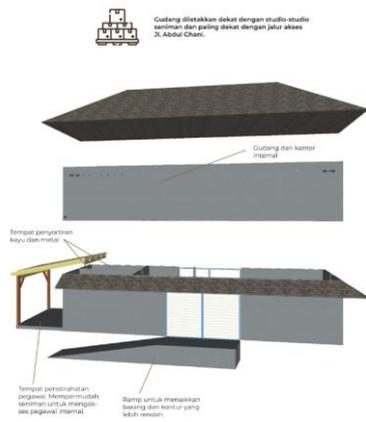
Workshop di buat semi outdoor dan melingkar 2 lantai, woskhop pada lantai 2 dibuat seperti kelas, sedangkan lantai pertama dibuat lebih bebas, bisa juga digunakan untuk bersantai.



Gambar 2.13 Workshop

6. Gudang

Gudang diletakkan dekat dengan studio-studio seniman dan paling dekat dengan jalur akses Jalan Abdul Ghani. Di dalam gudang terdapat juga kantor jaga pegawai, dan penyortiran material sisa seperti serpihan kayu dan sisa bahan metal.

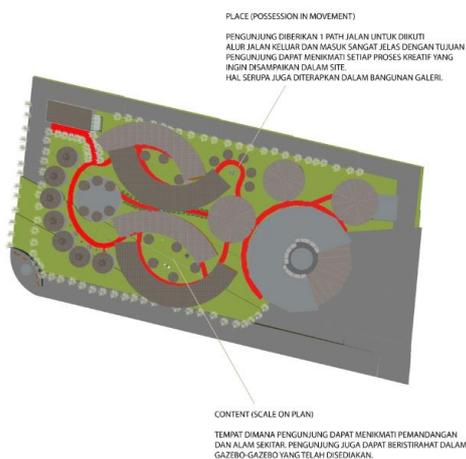


Gambar 2.14 Gudang

7. Outdoor

Pendalaman ruang untuk outdoor menggunakan teori dari buku Townscape. Teori yang diambil adalah place (possession in movement) pengunjung diberikan 1 arahan jalan untuk diikuti, alur jalan keluar dan masuk sangat jelas dengan tujuan supaya pengunjung dapat menikmati setiap proses kreatif yang ingin disampaikan dalam site. Hal serupa juga diterapkan dalam bangunan galeri.

Teori yang digunakan berikutnya adalah Content (scale on plan) tempat dimana pengunjung dapat menikmati pemandangan dan alam sekitar. Pengunjung juga dapat beristirahat dalam gazebo-gazebo yang telah disediakan.

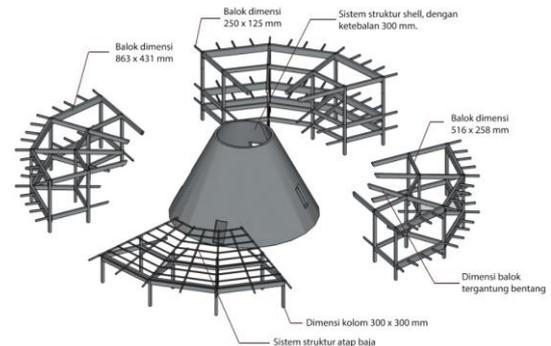


Gambar 2.14 Penerapan Townscape

2.5. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah struktur beton dan baja yang digabungkan. Balok, kolom, dan plat lantai menggunakan material beton. Sedangkan untuk atap

struktur baja. Sistem struktur baja yang digunakan sebagai atap. Material baja sebagai dasar untuk bitumen. Material beton digunakan untuk sebagian besar bangunan, beton diperkuat dengan tulangan baja di dalamnya.



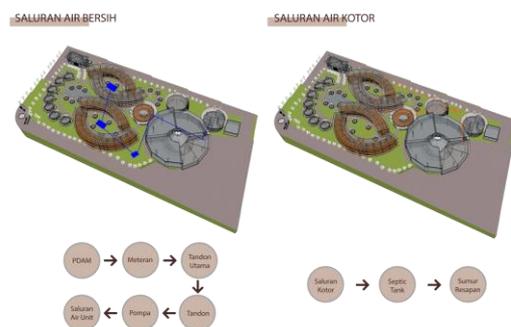
Gambar 2.15 Sistem Struktur

2.6. Sistem Utilitas

1. Saluran Air Bersih dan Air Kotor

Saluran air bersih berasal dari PDAM, karena lokasi yang cukup jauh, maka sistem kerja tendon dibagi menjadi 3 untuk disebarkan.

Saluran air kotor disalurkan langsung ke septic tank dan sumur resapan.



Gambar 2.16 Saluran Air Bersih dan Saluran Air Kotor

2. Saluran Kotoran dan Listrik

Saluran kotoran menggunakan bantuan STP karena dikhawatirkan kotoran sisa bahan akan menyumbat septic tank atau saluran lainnya.

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, dan MDP.

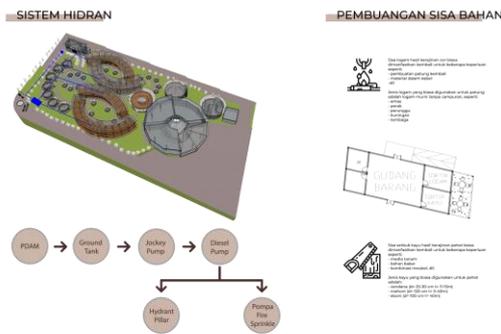


Gambar 2.17 Saluran Kotor dan Listrik

3. Sistem Hidran dan Pembuangan Sisa Bahan

Air hidran berasal dari PDAM yang kemudian akan disalurkan ke ground tank, yang kemudian akan diolah oleh *Jockey Pump* dan *Diesel Pump* untuk didistribusikan ke *Hydrant Pillar* dan pompa *Fire Sprinkler* disetiap ruang

Sisa bahan seperti metal dan kayu tidak akan dibuang namun disortir di gudang, karena material kayu dan metal biasanya dapat digunakan kembali dan masih memiliki nilai jual.



Gambar 2.18 Sistem Hidran dan Pembuangan Sisa Bahan

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Studio dan Galeri Seni Rupa di Batu diharapkan mampu memfasilitasi seniman rupa Kota Batu dan menjaga komunitas seniman rupa Kota Batu. Dekatnya hubungan antara masyarakat dengan seni dan seniman rupa diharapkan memiliki dampak positif bagi industri kreatif Kota Batu sendiri.

Fasilitas diharapkan dapat memperlengkapi seniman rupa muda dalam proses pengerjaan karya seni. Perancangan mencoba menjawab permasalahan bagaimana menciptakan wadah untuk melestarikan seni rupa Kota Batu dan bagaimana meningkatkan ketertarikan masyarakat dengan seni rupa Kota Batu, melalui tatanan massa bangunan, karakter ruang, dan fasilitas yang telah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

Broadbent, G. (1973). *Design in architecture: architecture and the human sciences*. London: Spon Press

Botella, M. (2013). *How artists create: Creative process and multivariate factors*. Learning and Individual Differences ed. 26, 161–170.

Cullen, G. (1961). *The Concise Townscape*. London: Architectural Press

Terakota.id. (2018). Pameran Lukisan Kembali ke Kota Asal, Malang. Diakses pada 28 Desember 2019, dari <https://www.terakota.id/pameran-lukisan-kembali-ke-kota-asal-malang/>