

Galeri Fotografi untuk Pengembangan Visual di Surabaya

Tristan Val R.S dan Ir. Nugroho Susilo, M.Bdg.Sc.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Tristan.salim91@gmail.com; nugroho@petra.ac.id



Gambar. 1.1 Perspektif bangunan penerima(lobby) Galeri Fotografi untuk Pengembangan Visual di Surabaya

ABSTRAK

Perancangan Galeri Fotografi untuk Pengembangan Visual di Surabaya ini dilatar belakangi oleh semakin berkembangnya dunia fotografi dengan pesat tetapi kurangnya visualisasi dari penikmat dan pelaku fotografi agar bisa dinikmati oleh masyarakat luas arti visualisasi tersebut. Permasalahan inti dari desain ini adalah bagaimana merancang sebuah galeri yang bisa memberikan representasi perspektif baru. Pendekatan yang dilakukan yaitu simbolik *intangible* untuk mendapatkan sifat bangunan melalui area sekitarnya yang merupakan alam dan tipe pengunjung yang datang, agar bisa memberikan rasa yang nyaman secara visual bagi pengunjungnya. Pendalaman sekuensial di galeri ini sangat penting karena melalui sekuensial, galeri ini bertujuan untuk memberikan perjalanan pengembangan representasi perspektif untuk tiap pengunjung.

Kata Kunci: Alam, Galeri, Perspektif, Sekuensial, Visualisasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, seiring berkembangnya zaman peminat fotografi semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hal ini dapat terlihat melalui

data yang didapat yaitu dengan adanya ratusan komunitas dan ratusan ribu anggota yang ada di Indonesia ini terutama di Jawa, dimana Surabaya adalah salah satu yang terbesar jumlahnya. Beberapa komunitas fotografi yang ada di Surabaya dan lainnya yang merupakan wadah untuk peminat fotografi. Selain itu, wadah fotografi di Surabaya berupa galeri seni, yang biasa juga dipakai oleh peminat dan komunitas fotografi Namun sampai sekarang belum ada galeri yang ditonjolkan sebagai galeri fotografi dan tempat untuk para peminat fotografi mengembangkan secara visual. Pentingnya visual ditunjukkan juga dari kutipan dari buku Pak Susanto “Fotografi berfungsi sebagai media untuk penyampaian pesan dan mengekspresikan yang ingin disampaikan oleh seorang fotografer kepada penikmat foto, baik berupa kritik sosial, pengalaman pribadi, fenomena yang sedang terjadi dan lain-lain. Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata”.

Berdasarkan data dan realita, terjadi ketidakseimbangan antara jumlah fasilitas galeri

REGIONAL	PERKIRAAN KOMUNITAS	PERKIRAAN ANGGOTA
Jawa	35	740.108
Sumatera	7	20.152
Kalimantan	4	4.309
Bali dan Nusa Tenggara	7	11.500
Sulawesi	6	11.444
Papua	1	1.061

Gambar 1. 1. Data komunitas fotografi di Indonesia

dengan jumlah peminat fotografi di surabaya. Kemudian, sebagian besar dari fasilitas galeri yang berada di surabaya kurang memperhatikan dasar pengembangan visual pada galeri bagi para pengunjung yang berminat belajar tentang fotografi. Galeri yang sudah ada juga hanya memiliki fungsi sebagai tempat pameran saja, tidak memiliki fasilitas bagi para peminat fotografi untuk mengembangkan kemampuannya dalam fotografi dan terutama secara edukasi visual untuk pengekspresiannya melalui fotografi. Padahal keterampilan dalam fotografi dilakukan sebagian besar dengan komunikasi visual melalui foto.

Maka dari itu, diperlukan sebuah fasilitas galeri untuk pengembangan visual di Surabaya sebagai solusi untuk memberikan wadah bagi para peminat fotografi yang ingin belajar. Bagi para fotografer senior yang telah berpengalaman juga langsung bisa membagikan sudut pandang ataupun visual mereka dengan fasilitas galeri yang tersedia. Fasilitas galeri tersebut akan mewadahi secara ruang atau *space* yang secara spasial diperuntukan mengembangkan visual dari para pengunjung. Selain itu, Galeri juga memiliki fungsi yang sama dengan galeri lainnya, tetapi dengan tambahan penyelesaian masalah dari kekurangan-kekurangan galeri yang telah ada dan bagi peminat fotografi bisa langsung belajar secara praktek dari wadah galeri yang telah disediakan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah desain bangunan ini adalah Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu mengembangkan *Visual Sense* manusia kepada masyarakat luas dan fotografer melalui sekuensial elemen arsitektur dan aspek arsitektur dalam bentuk bangunan itu sendiri.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah mengembangkan *Sense* dari visualisasi itu sendiri agar bisa berkembang untuk membantu para peminat fotografer menemukan visualisasinya dan berkembang melalui galeri

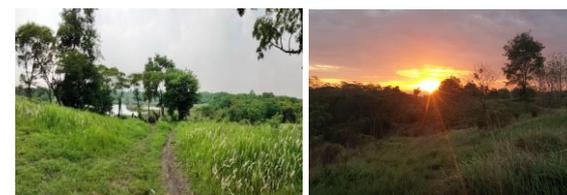
ini.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Bukit Ular Kec. Sambikerep, Kota SBY, Jawa Timur 61174 yang terletak di sekitar alam yang mampu menambah visualisasi tidak hanya dari arsitektur yang dibentuk tetapi juga meng-emphasis sekitar melalui alam indah yang telah ada di sekitarnya. Dengan sedikitnya kebisingan yang ada, galeri visual ini bisa fokus dengan suara dari alam sekitarnya dan suara buatan dari galeri visual tersebut.



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.

- Data Tapak
 - Nama jalan : Bukit Ular
 - Status lahan : Tanah kosong
 - Luas lahan : 13,000 M2
 - Tata guna lahan : Sosial dan Budaya
 - Garis sepadan bangunan (GSB) : 6 meter
 - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
 - Koefisien dasar hijau (KDH) : min. 10%
 - Koefisien luas bangunan (KLB) : 150%
 - Tinggi Bangunan : 15 meter
- (Sumber: Peta RDTR Surabaya)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Konsep Perancangan

Sekuensial menjadi fokus utama, karena itu konsep utama dari galeri ini adalah **representasi perspektifal menggunakan elemen arsitektur** dimana representasi tersebut merupakan sebuah perjalanan visual baru. Galeri ini akan dibagi menjadi 2 yaitu, Galeri Sekuensial Permanen, dan Galeri Temporer.



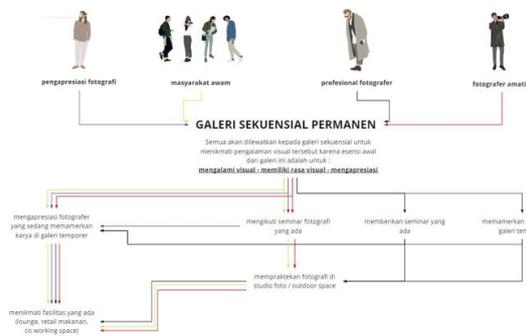
Gambar 2. 1. Perspektif entrance

Adanya fasilitas-fasilitas yang merupakan tempat praktek dimana orang bisa mempraktekan representasi perspektifal mereka seperti : Studio foto, *co-working* sebagai tempat diskusi, dan galeri temporer tempat apresiasi dari hasil praktek tersebut.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

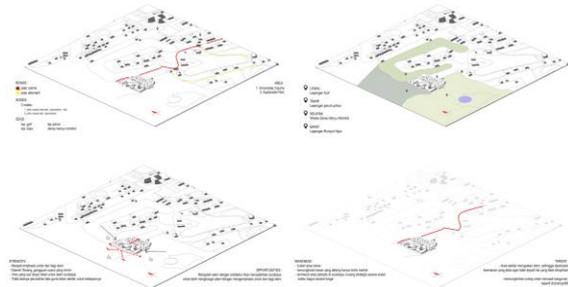
2.2 Pendekatan Perancangan



Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik *intangibile*, dimana bangunan ditujukan untuk merepresentasikan sifat bangunan sesuai

dengan sifat pengunjung dan sekitarnya. Melalui sirkulasi yang terbentuk dari ruang-ruang arsitektur akan memancarkan sifat dari alam sekitarnya dimana mereka akan saling mengemphasis satu dan lainnya, dan bangunan bisa merespon sifat pengunjungnya untuk visual yang tak terbatas.

2.3 Analisa dan Respon Tapak



Gambar 2. 6 analisa tapak

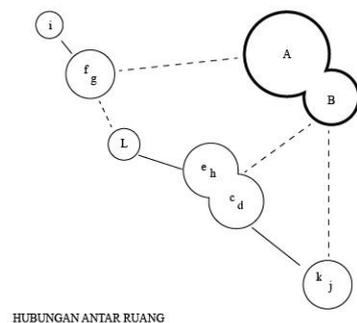
Setelah melakukan analisa, akhirnya penggunaan sistem linear diterapkan didalam bangunan agar orang bisa melewati galeri sekuensial permanen terlebih dahulu setelah fasilitas penerima. Dari sekuensial tersebut memutar di tapak agar orang bisa menikmati tidak hanya dalam tapak tetapi juga di alam sekitar tapak.



Gambar 2. 7 Site Plan

2.4 Program dan Luasan

1. Galeri sekuensial Permanen(A)
2. Galeri Temporer(B)
3. Fasilitas Pelayanan Studio foto(c) Ruang Seminar(d) Co-Working Space(e)
4. Fasilitas Penerima Lobby(f) Pusat Informasi(g) Lounge(h) Atm Center(i)
5. Fasilitas Retail Toko Kamera(g) Retail makanan(k)
6. Fasilitas Pengelola(L)
7. Fasilitas Servis(M)

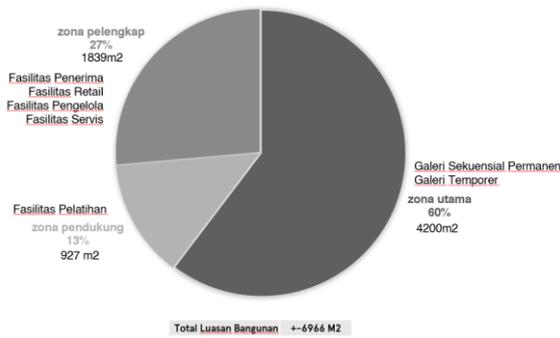


Gambar 2. 7. Tabel Program Galeri

Bangunan perancangan terdiri dari beberapa fasilitas, yaitu :

- Fasilitas Utama: Galeri sekuensial permanen dan Galeri Temporer
- Fasilitas Pelatihan: Studio foto, Ruang Seminar, dan *Co-Working space*.
- Fasilitas Penerima: *Lobby*, Pusat Informasi, *Lounge*, dan Pusat ATM.
- Fasilitas Retail: Toko Kamera
- Fasilitas Pengelola
- Fasilitas Servis: ruang-ruang utilitas

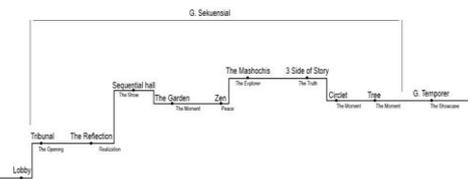
diletakkan di area Barat Daya – Barat Laut berdasarkan analisa kebisingan dan kemudahan akses.



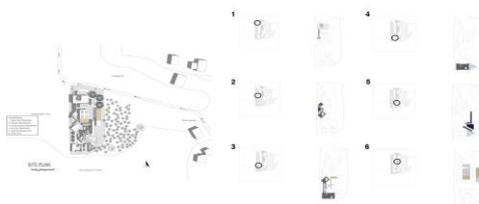
Gambar 2. 4. Luasan berdasarkan zona

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: Zona utama, Zona Pendukung, dan Zona Pelengkap dan secara rinci dibagi menjadi per fasilitas.

2.5 Sirkulasi Bangunan



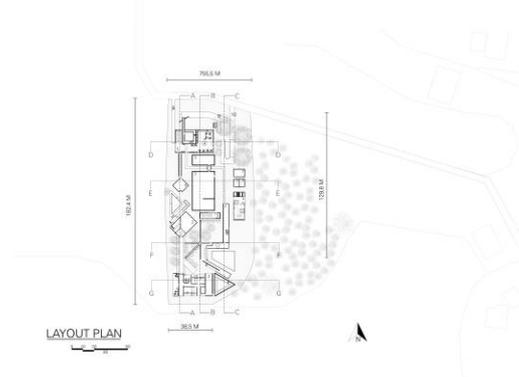
Gambar 2. 8. Sirkulasi Bangunan Galeri keseluruhan



Gambar 2. 9. Sirkulasi didalam tapak dari massa ke massa

Sirkulasi linear dimulai dari zona utama galeri sekuensial hingga keluar ke Zona Utama lagi yaitu galeri temporer agar orang bisa menikmati representasi perspektival baru dan alam sekitarnya, oleh karena itu sirkulasi dibentuk memutar sepanjang tapak.

2.6. Gambar Perancangan



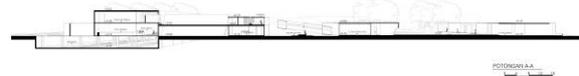
Gambar 2. 10. Layout plan



Gambar 2. 11. Tampak Selatan dan Barat



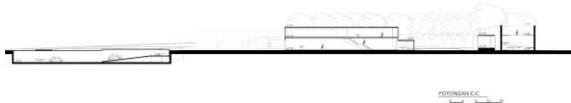
Gambar 2.12 Tampak Utara dan Timur



Gambar 2.13 potongan A-A'



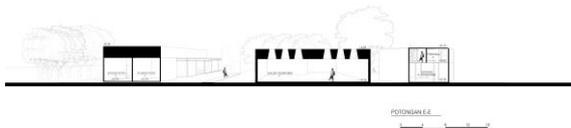
Gambar 2.14 potongan B-B'



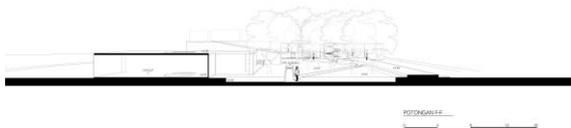
Gambar 2.15 potongan C-C'



Gambar 2.15 potongan D-D'



Gambar 2.16 potongan E-E'



Gambar 2.15 potongan F-F'

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah *sequence* untuk memberikan perjalanan dalam representasi perspektif yang dialami.

3.1 Tribunal

Tribunal merupakan permainan visual menggunakan skala dan ruang didalam arsitektur.



Gambar 3.1. skenario 1 dari tribunal

Skenario kesatu menggambarkan skala ruang yang terlalu besar sehingga dengan adanya manusia akan tidak terarah dan terasa manusia didalamnya akan terasa tinggi



Gambar 3.2. skenario 2 dari tribunal

Skenario kedua memiliki bukaan cahaya alami ditengah ruangan dan pada jam yang tepat akan memberikan layaknya pembatas yang membuat ruangan terasa seperti dua sisi tanpa dinding dimana manusia di dalamnya akan menjadi terarah dan merasa skala ruang tersebut tidak terlalu besar, tetapi dengan cahaya alami yang terus bergerak, cahaya tidak bisa menjadi acuan pembagi skala ruang.



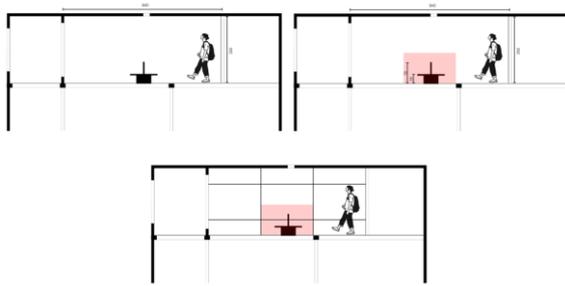
Gambar 3.3. skenario 2 dari tribunal



Gambar 3.4. Perspektif asli dari tribunal

Dengan adanya instalasi yang berskala kursi sesuai dengan ruangan, maka ruangan akan terasa jelas pembagiannya ditambah cahaya yang bisa menambah pembagi ruang sesuai dengan waktu sehingga secara visual orang akan merasa berbeda tiap jamnya. Walaupun secara skala

instalasi tersebut terlihat seperti kursi, tetapi sebenarnya bukan.



Gambar 3.5. Skala instalasi dengan ruangan

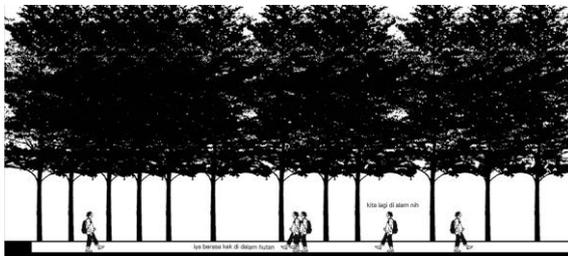
Kita bisa mengartikan hal tersebut sebagai kursi secara visual karena secara skala dan pembagian *rule of third* mata manusia, skala tersebut adalah skala yang pas didalam ruangan tersebut untuk menjadi kursi, tetapi skala tersebut merupakan tipuan visual.

3.2 The Garden



Gambar 3.6. skenario 1 dan 2 The Garden

Sebagai manusia kita bisa mengidentifikasi sekitar kita secara visual, tetapi suatu benda akan berbeda pada tiap skenario. Pohon jika dikumpulkan dengan jumlah yang banyak kita akan merasa seperti kita di dalam alam, tetapi dengan tanah dan jalan yang datar kita hanya bisa mengidentifikasi keadaan kita seperti di taman.



Gambar 3.7. Tampak asli The Garden

Dengan perbanyak pohon menjadi pepohonan dan permainan elevasi seperti kontur di alam maka kita bisa merasakan kita berada di

alam dan memvisualisasikan posisi kita seakan kita berada di alam.

Penurunan elevasi setidaknya setinggi lutut kita yaitu +- 50cm dikarenakan batas visual kita bahwa selutut kita adalah sebuah batas antara diri kita dengan sekitar kita.



Gambar 3.8. Penggunaan Material di The Garden

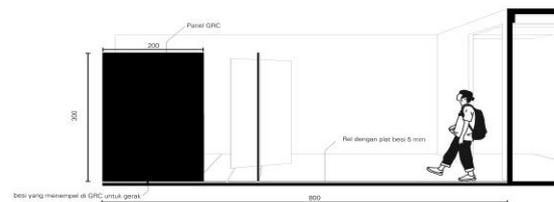
Pemakaian material yang tepat akan membantu visualisasi keberadaan diri dan sekitar kita.

3.3 The Mashocis

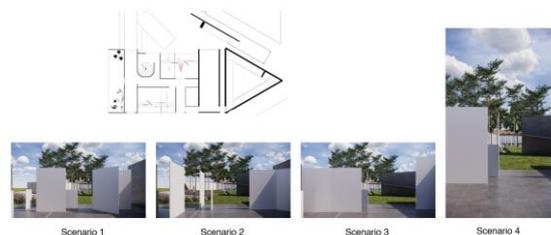


Gambar 3.9. Pendalaman ruang The mashocis

Mashocis adalah sebuah ruangan dengan skala 2:3 yang berdasar *golden ratio* ditujukan untuk pengartian dari mata adalah hal mashocis yang melihat tanpa permisi. Terdapat panel-panel grc di 5 rel yang didasarkan dari golden ratio untuk grc tersebut digerakan dan dimainkan sebebass visual pengguna.



Gambar 3.10. Potongan ruang The Mashocis



Gambar 3.11. skenario yang berbeda dari The Mashocis

Dalam satu titik berdiri dengan perbedaan yang ada bisa memberikan berbagai macam visual

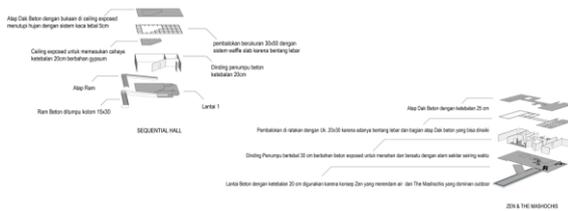
hanya karena perbedaan letak panel grc yang telah ada, betapa tidak terbatasnya visual yang bisa kita dapatkan.

4. Sistem Struktur dan Material

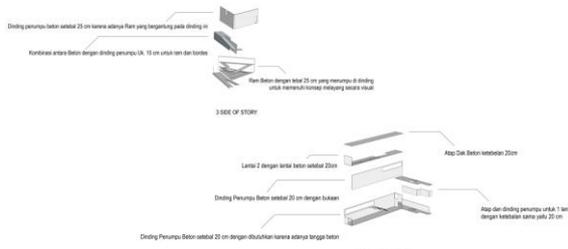
Hanya terdapat beberapa tipe dalam sistem struktur di bangunan ini karena penggunaan material dominan beton yang tahan dan bisa adaptif dengan alam sekitarnya, sehingga pembalokan dan kolom dinding serta lainnya menggunakan beton. Material yang digunakan selain beton antara lain batu alam, panel grc, rajutan bambu, dan atap dak beton.



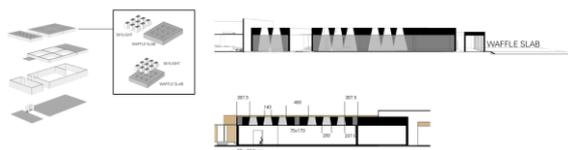
Gambar 4.1. Struktur lobby dan tribunal



Gambar 4.2. Struktur sequential hall dan The mashocis



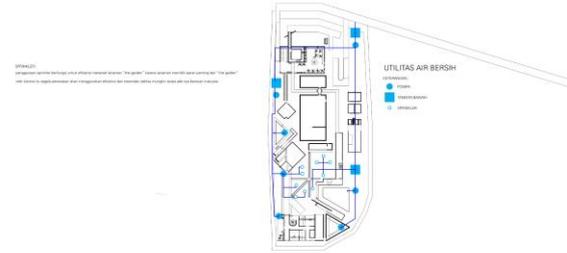
Gambar 4.3. Struktur 3 side of story, the circler dan the tree



Gambar 4.4. Struktur Galeri Temporer

5. Sistem Utilitas

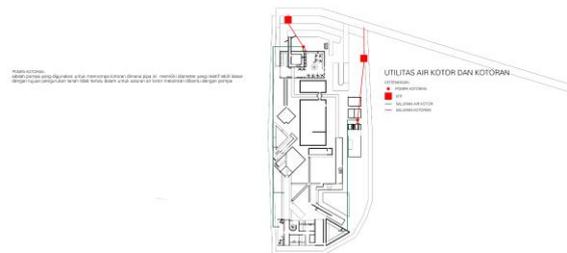
5.1 Sistem Utilitas Air Bersih



Gambar 5.1. Jalur utilitas air bersih

Sistem utilitas air bersih ditarik dari PDAM di jalan dan disalurkan ke dalam tapak, menggunakan sistem *downfeed* karena keseluruhan bangunan hanya 2 lantai dan semua aktivitas ada di lantai 1. Butuh beberapa pompa untuk mencapai ke bagian belakang tapak dikarenakan tapak yang cukup memanjang dan diperlukan beberapa pompa khusus untuk sprinkler karena koefisien dasar hijau yang relatif besar didalam tapak.

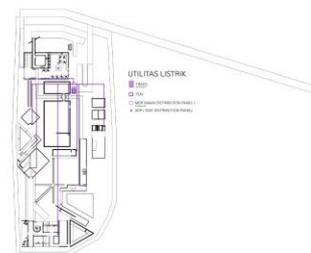
5.2 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran



Gambar 5.2. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

Sistem utilitas air kotor juga memiliki 1 pompa kotoran dikhususkan untuk toilet di bagian tengah dan dalam tapak dikarenakan tapak yang memanjang ke dalam. Dari situ akan dikumpulkan ke STP(pengolah limbah) yang terletak di timur dan barat tapak dan dialirkan keluar ke saluran pembuangan kota.

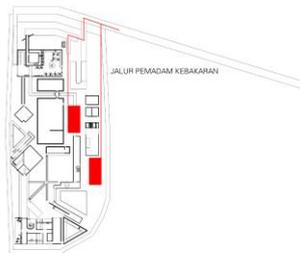
5.3 Sistem Listrik



Gambar 5.3. Isometri utilitas listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik di galeri sekuensial dan galeri temporer yang kemudian disalurkan ke trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

5.4 Sistem Jalur Pemadam Kebakaran



Gambar 5.4. Jalur Pemadam Kebakaran

Di dalam tapak terdapat 2 area yang bisa dimasuki oleh mobil pemadam kebakaran, walaupun penggunaan material dominan beton tetapi jalur ini tetap diperlukan karena tidak menutup kemungkinan terjadinya kebakaran di 3 tempat yang paling rawan kebakaran, yaitu *co-working*, studio foto, dan galeri temporer.

6. KESIMPULAN

Perancangan galeri fotografi untuk pengembangan visual di Surabaya ini berfungsi sebagai galeri yang mengembangkan representasi perspektif manusia melalui galeri sekuensial dan melalui perkembangan tersebut, orang bisa mengapresiasi visualisasi fotografer. Perancangan bangunan ini memperhatikan bagaimana kita mengarahkan visual orang dari satu titik ke titik lainnya agar pengunjung mendapatkan perspektif baru melalui arsitektur. Galeri ini diharapkan dapat memberikan dampak bagi masyarakat, penikmat, dan pelaku fotografi untuk bisa terus berkembang bersama dunia fotografi agar visualisasi dari sebuah fotografer dapat menginspirasi orang banyak dan bisa menjadi bagian dari kemajuan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. D. K. (2007). *Architecture: Form, space, & order*. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons.

Damaledo, Y. D., & Hadi, A. (2020, January 21). *Mengenal Kecerdasan Visual Spasial Anak & Cara Memaksimalkannya*. tirtto.id. <https://tirtto.id/mengenal-kecerdasan-visual-spasial-anak-cara-memaksimalkannya-et6l>.

Dhetira, A. (2016, April 17). Darwis Triadi: Apresiasi untuk Fotografer Profesional Masih Kurang. <https://swa.co.id/swa/profile/profile-entrepreneur/darwis-triadi-apresiasi-untuk-fotografer-profesional-masih-kurang>.

Enam, L. (2019, July 17). *Galeri-Galeri 'Nyeni' di Surabaya*. <https://surabaya.liputan6.com/read/4013787/galeri-galeri-nyeni-di-surabaya>.

Encyclopedia of American Architecture (1975)

Gaya, G. (2018). *Visualisasi Imajinatif Gejolak Hati Dalam Fotografi Ekspresi*, 5–7. <https://doi.org/http://digilib.isi.ac.id/5427/2/Bab%201.pdf>

Gazali, A., & santoso, W. (2015). *Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019*.

Juhani Pallasma. 1996. *The Eyes of The Skin: Architecture and the senses*. Chicester, England: John wiley & sons Ltd

Patria Gupta, B. (2020, September 8). *Pameran Fotografi Intrik Bercerita tentang Pandemi di Surabaya*. Kompas.id. <https://kompas.id/baca/foto/2020/09/08/pameran-fotografi-intrik/>.

Rambey, Arbain. (2011, January 10). *Memahami Visualisasi*. KOMPAS.com. <https://regional.kompas.com/read/2011/01/11/04340790/memahami.visualisasi>.

Santoso, antoso. (2012, November 13). *Darwis Triadi: Memotret Stereotip Jadi Kelemahan Fotografer*. Antara News Palu. <https://sulteng.antaranews.com/berita/4239/darwis-triadi-memotret-stereotip-jadi-kelemahan-fotografer>.